

# GENERATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

ELISEZ LES 4 D'OR

fnac

GENERATION 4!

TURRICAN 2

**CADEAU!**

UN JEU D'INFOGRAMES GRATUIT  
DANS CE NUMERO  
(voir page 7)

## TESTS:

DISCS  
WRATH OF THE  
DEMON  
GREAT COURTS 2  
ELVIRA  
KING'S QUEST V  
CARTHAGE

29 - Janvier 91

M 4681 - 29 - 25,00 F

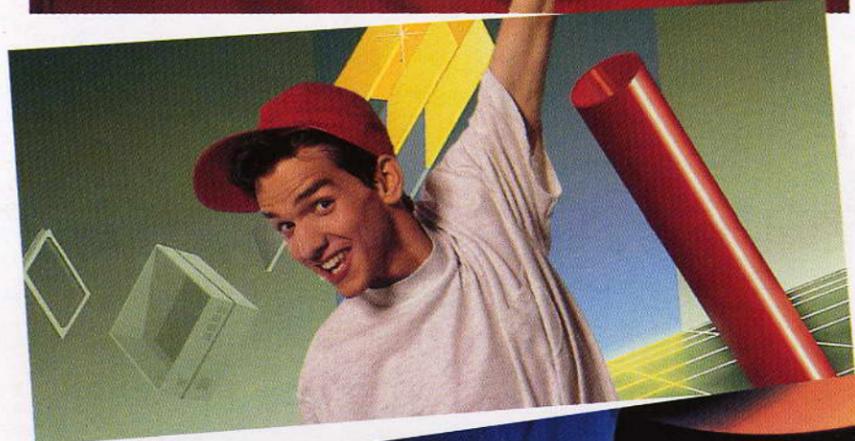


**CONSOLES: 17 pages de news...**

**DEMENT: LA TURBO-EXPRESS**

**GENIAL: LA SUPER-FAMICOM**

**CADAVER: le niveau 2 - INTERVIEWS: BILAL, MOORCOCK**



# AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quel-  
qu'un de très ouvert. Avec lui,  
le dialogue s'ins-  
taure très vite; une  
souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément  
des points communs avec vous. La musique, les jeux, le  
dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre  
les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément  
les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi  
Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des lo-  
sirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga  
2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle  
dans la bureautique, les usages professionnels et peut,  
par adjonction de cartes passerelles, devenir entière-  
ment compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les  
rencontrer?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.

  
**Commodore**

## CADEAU!

Voilà, vous tenez entre vos mains le dernier numéro de l'année, et comme c'est Noël, vous aurez certainement remarqué qu'avec la collaboration Infogrames, nous vous offrons un cadeau. C'est simple, en renvoyant le bon se trouvant à la page 7, après avoir coché le jeu que vous désirez et la machine que vous possédez, vous recevrez alors le jeu le plus rapidement possible! Attention, il faut absolument envoyer le bon original du magazine, les photocopies et recopies ne seront pas acceptées... mais rien ne vous interdit d'acheter plusieurs Gen4 pour avoir plusieurs jeux gratuits!

## LA SÉLECTION GEN4

Ce mois-ci, nous avons une nouvelle fois été plus sévère dans le choix des jeux testés. Le Gen Hit n'existe plus, seuls les jeux "déments" obtiennent un Gen d'Or. Tous les jeux moyens et mauvais sont rapidement présentés dans la rubrique En Bref, et c'est le grand retour des Gloks dans ce numéro. Voilà qui va faire des heureux!

## THE Team...

Directeur de la publication: : Godefroy Guidicelli.  
 Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.  
 Rédacteur en chef-adjoint: Frank Ladoire.  
 Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Mic Dax.  
 Assistant chef de rubrique: Tristan Lathière  
 Assistant aux assistants: Didier Latil  
 Rédacteur: Jean Delaite, Olivier Floc'Hic, Betty Franchi, Robert Franchi, Laurent Katz,  
 Jean-François Micard, Guillaume Saviard.  
 Secrétaire de rédaction: Françoise Germain  
 Maquettiste: Michel Lhopitault  
 Maquettiste-adjoint: Mireille Guérineau

Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), 2AGS (Tours), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préphix (Paris).  
 Impression: Syma (Torcy).

Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert  
 Publicité: Antoine Harmel

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 4ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle est interdite. L'envoi de textes implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

Membre inscrit OJD  
 Commission paritaire: 69731  
 ISSN: 0987-870X



## 4 D'OR FNAC / GÉNÉRATION 4

Cette année, les 4 d'Or constitueront un véritable événement, auquel vous aurez la possibilité de participer activement:

- 1) en votant pour vos favoris, comme nous vous l'expliquons plus loin
- 2) en y venant personnellement.

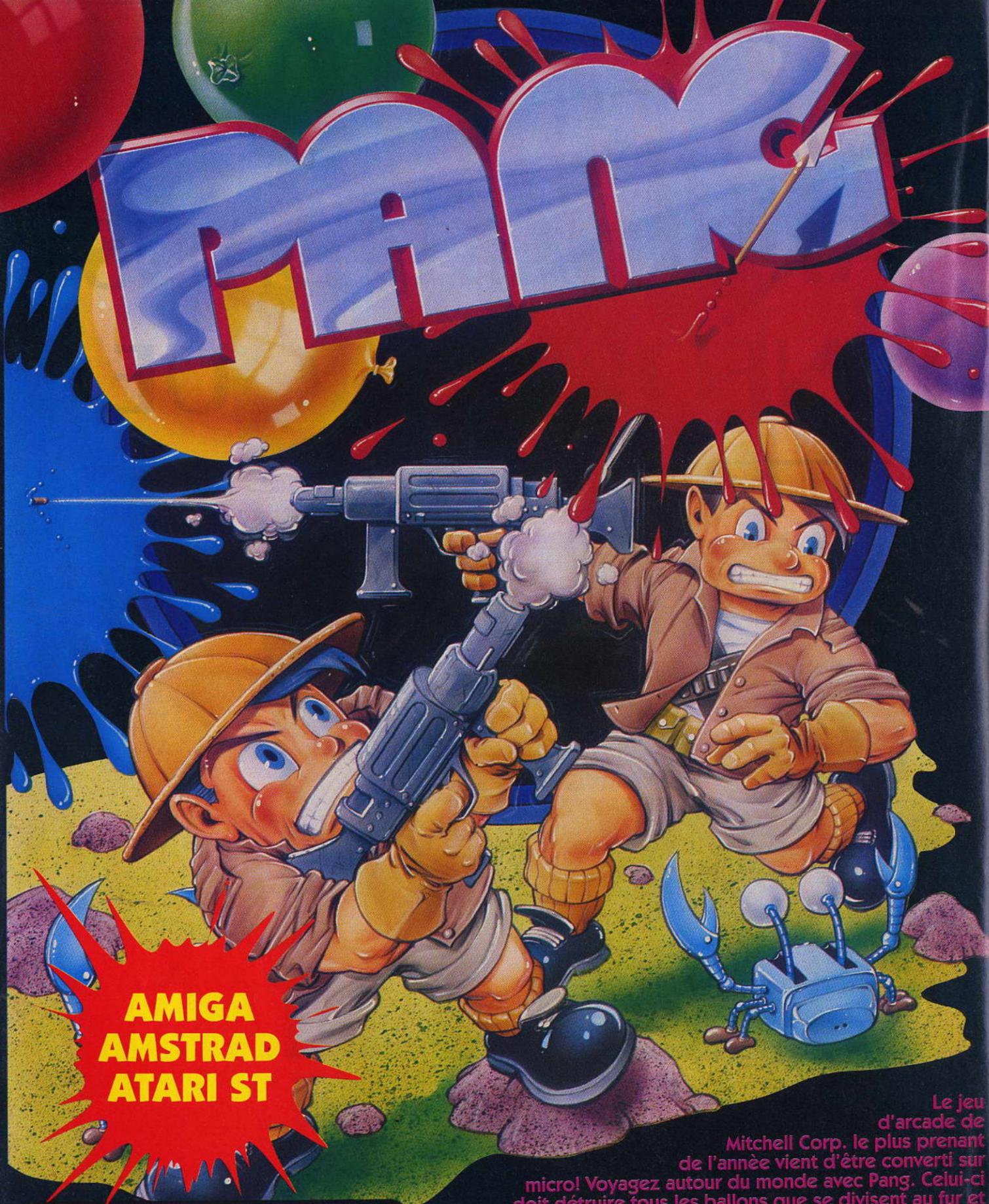
Le mois prochain, nous vous dirons comment participer à la Méga-Soirée que nous préparons activement!

## LE MOIS PROCHAIN

Le mois prochain, vous aurez droit à un numéro énorme, avec tout d'abord TOUS les jeux de l'année 91, présentés au C.E.S. de Las Vegas où nous partons très bientôt, mais aussi avec les prochaines consoles, dont la déjà fameuse Panther Atari! Enfin, nous vous préparons nos habituelles surprises, à commencer par de nouvelles têtes pour nos testeurs, qui se plaignaient de ne pas être assaillis par leurs fans lorsqu'ils sont dans le Métro.

## ANTENNE 2

La télévision est un secteur nouveau pour nous, mais qui a cette année pris une réelle importance. Après "Eric et toi et moi", les plus accros TV d'entre vous auront remarqué notre nouvelle collaboration avec "Giga", toujours sur Antenne 2. D'autres projets sont à l'étude, afin que le jeu vidéo ait enfin la place qu'il mérite à la télévision!



**AMIGA  
 AMSTRAD  
 ATARI ST**

**ocean**

Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus prenant de l'année vient d'être converti sur micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués des meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons et restorez le calme!

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

## SOMMAIRE

LES QUATRE D'OR	8 à 15
3615 GEN4	22 - 23
AVENTURIER FOU	122 à 126
BD: DIAVOLO	138 à 141
BIDOUILLEUR MALADE	18 - 19
CONCOURS KICK OFF 2	34
EDITO / OURS	5
EN BREF	90 à 94
HIGH TECH	16 - 17
INDEX TESTS / INDEX PUB	6
NEWS	30 à 32
OXYGEN	143 à 162
PETITES ANNONCES	99 à 101
PREVIEWS	129 à 137
SUPER FAMICOM	96 à 98
TESTS	36 à 88
TESTS CONSOLES	98 - 104 à 120
TURBO EXPRESS	102

## INDEX DES TESTS

BATTLETECH 2	60 - 61
BUILDERLAND	58
CARTHAGE	76 - 77
CAR-VUP	80 - 81
CHIP'S CHALLENGE	70
COVERT ACTION	72
DISCS	66 - 67
ELVIRA	86 - 87
EMPIRE GALACTIQUE	74
EXTERMINATOR	82
GREAT COURTS 2	54 - 55
HARD NOVA	38
JUPITER'S MASTERDRIVE	64
KING'S QUEST V	44 - 45
METAL MASTERS	46 - 47
MOON BASE	68
NARC	40
NINJA REMIX	84 - 85
RIDER'S OF ROHAN	88
ROBOCOP 2	62
SAVAGE EMPIRE	78
SPINDIZZY WORLDS	50 - 51
WRATH OF THE DEMON	36 - 37

## INDEX DES ANNONCEURS

A.M.I.E	92 - 93
AVE SOFT	15
BOULANGER	95
CENTURY SOFT	137
COCONUT	52 - 53 - 121
COMMODORE FRANCE	2 - 3
C.P.I.O	19
CREPUSCULE	133
DIGITAL DREAM	105
ELITE	73
FNAC	85 - 87 - 119
GREMLIN	83
G.N.I	117
HAZARDOUS AREA	115
I.D.C	6
IMAGINE'S	125
JESSICO	97
LANKHOR	135
LORICIEL	89
MICROIDS	127 - 129 - 131
MICROMANIA	23 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 57 - 67 - 76 - 77 - 80 - 39
MICROPROSE	48 - 49
MICRO VIDEO	65 - 91
MINDSCAPE	4 - 31 - 63 - 164
OCEAN	21
P.C.S	42 - 43
SEQUENCE	41
SILMARILS	107
SNK	111 - 113
SODIPENG	9 - 11 - 13 - 81 - 103 - 128
TITUS	32
TV FICHE	33 - 35 - 37 - 59 - 71 - 79 - 123
UBI SOFT	163
ULTIMA GAMES	109
VIDEOSHOP	75

THE DISC COMPANY, éditeur de logiciels, recherche pour son département d'édition de logiciels ludiques, un **CHEF DE PRODUIT** - Responsable de développement pour ordinateurs et consoles 16 bits.

- PROFIL**
- Bilingue anglais
  - Connaissances techniques exigées
  - Connaissances des langages C et Assembleur
  - Bonne connaissance du marché européen du logiciel de loisir
  - 3 à 4 années d'expérience.

Contactez Thomas ORMOND au 49.10.99.95 ou envoyez d'urgence C.V. chez:

The Disc Company  
60, rue Marcel Dassault  
92100 BOULOGNE

THE DISC COMPANY

## INFOGRAMMES &amp; GÉNÉRATION 4

*vous offrent un jeu*



A VOUS DE CHOISIR

BOBO

SPECIAL NOËL

PHOENIX

TNT

GRATUIT

BON POUR UN JEU INFOGRAMMES

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : ..... Ville : .....  
 Code Postal : .....  
 Je choisis :  
 sur ATARI  
 sur AMIGA  
 sur AMIGA  
 sur AMIGA  
 sur AMIGA  
 sur ATARI  
 sur AMIGA  
 NON

Je suis abonné à GÉNÉRATION 4 :  OUI  NON  
 Bon à envoyer à : PRESSIMAGE - Opération INFOGRAMMES / GEN4  
 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS



# LES 4 D'OR FNAC GÉNÉRATION 4

Voici la liste des nominés pour l'année 1990, et comme l'année dernière, vous allez pouvoir participer à l'élection des meilleurs jeux en votant pour vos favoris. Je rappelle que les votes des lecteurs représentent 50% du résultat, les 50% restants étant le vote de la rédaction du magazine!

Cette année, vous remarquerez que les prix sont les 4 d'Or FNAC / Génération 4. En effet, il nous a semblé harmonieux et surtout efficace de nous associer à la FNAC pour donner à cette fête des "4 d'Or" la dimension qu'elle mérite et l'impact susceptible de donner au secteur tout entier le coup de fouet dont il a besoin. Certains ignorent peut-être encore le rôle important que joue la FNAC dans la distribution des logiciels de jeux; chacun connaît par contre ses rôles de conseil et de services, préoccupations qui ont toujours été les nôtres.

Grâce à cette collaboration, nous allons cette année pouvoir vous proposer une cérémonie de remises de prix encore plus folle que celle de l'année dernière, qui se déroulera début mars. Tout d'abord, dans le prochain numéro, vous trouverez



**AU DOS DE CE PAVÉ,  
BON POUR UN JEU  
TOTALEMENT GRATUIT!**

DU TÉLÉCHARGEMENT  
DES JEUX, DES CADEAUX,  
DES DIALOGUES EN DIRECT  
DES INFOS  
**3615  
TITUS**

# LE CRIME NE PAIE PAS



La ville vous tend les bras...  
Votre seule loi:  
La fin justifie toujours  
les moyens.  
Le crime ne paie pas ?

AMIGA  
ATARI ST  
PC/PS

Avec votre  
clan de mafiosi  
sans scrupules,  
italien ou chinois,  
luttez contre la  
Justice et l'Ordre.  
Semez la corruption  
et le crime pour  
récolter l'Argent  
et le Pouvoir..

**LA VILLE N'EST PAS ENCORE ENTRE VOS MAINS ?  
REAGISSEZ, LES CHOSES DOIVENT CHANGER...**



Ce jeu d'Aventure  
Arcade est aussi génial  
qu'immoral. Dans des  
scènes d'Action  
endiablées, affrontez  
punks et tueurs du  
clan adverse en évitant  
les flics... Chargez  
votre 45 automatique,  
il vous sera utile...



Neutralisez les notables qui pourraient vous mettre  
des bâtons dans les roues en leur faisant des propo-  
sitions qu'ils ne pourront pas refuser!  
Pillez les banques, extorquez des documents compro-  
mettants et collectez des  
renseignements dans les  
200 pièces de la ville...

**LE CRIME NE PAIE PAS?  
A VOUS DE VÉRIFIER...**



un bulletin-réponse qui permettra à un nombre très important d'entre-vous de pouvoir venir lors de cette soirée où seront présents toutes les personnalités de la micro, et de la BD, mais aussi des personnalités du livre, du cinéma, car parallèlement à cette remise des 4 d'Or FNAC / Génération 4, nous donnerons 7 Prix Spéciaux aux loisirs hors-micro. Un film sera d'ailleurs présenté en avant-première lors de cette soirée, avant la remise des prix... Vous saurez tout dans notre prochain numéro, et sachez qu'on vous réserve encore bien des surprises.

D'autre part, des extraits de cette soirée seront retransmis sur Antenne 2, dans plusieurs émissions, à des dates que nous vous communiquerons ultérieurement. Donc dans un premier temps, VOTEZ... Vous avez jusqu'au 1er février inclus pour envoyer votre bulletin réponse. Attendez que tous les jeux nominés soient sortis... Il n'est pas obligatoire de voter pour chaque catégorie, on comprendra très bien que vous ne connaissiez pas tous les jeux... Par contre, lorsque vous votez, ne choisissez qu'un seul jeu par catégorie!

Attention, vous devez absolument voter avec le bulletin de vote ORIGINAL se trouvant en fin d'article. Les photocopies et recopies ne seront pas acceptées!

**1- ADAPTATION DE JEU D'ARCADE**

- a) Golden Axe (Virgin Games)
- b) Pang (Ocean)
- c) Rainbow Islands (Ocean)
- d) Saint-Dragon (Storm)

**2- JEU D'ACTION ORIGINAL**

- a) James Pond (Millennium)
- b) Prince Of Persia (Broderbund)
- c) Speedball 2 (Imageworks)
- d) Wrath Of The Demon (Readysoft)

**3- SHOOT'EM'UP**

- a) Battle Squadron (Electronic Zoo)
- b) Killing Game Show (Psygnosis)
- c) Saint-Dragon (Storm)
- d) Turrigan (Rainbow Arts)

**4- JEU D'ARCADE/AVENTURE**

- a) Die Hard (Activision)
- b) Gold Of The Aztecs (US Gold)
- c) Immortal (Electronic Arts)
- d) Infestation (Psygnosis)

**5- SIMULATION SPORTIVE**

- a) 4D Boxing (Mindscape)
- b) Kick Off 2 (Anco)
- c) Great Courts 2 (Ubi Soft)
- d) Panza Kick Boxing (Loricel)

**6- JEU DE COURSE**

- a) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- b) Off-Road Racer (Virgin Games)

- c) Test Drive 3 (Accolade)
- d) Lotus Turbo Esprit Challenge (Gremlin)

**7- SIMULATEUR DE VOL**

- a) Blue Max (Mindscape)
- b) F19 Stealth Fighter (Microprose)
- c) Flight Of The Intruder (Spectrum Holobyte)
- d) LHX Attack Chopper (Electronic Arts)

**8- SIMULATION**

- a) Battle Command (Ocean)
- b) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- c) Team Yankee (Empire)
- d) Wing Commander (Origin)

**9- LICENSE**

- a) Elvira: Mistress Of The Dark (Accolade)
- b) Flight Of The Intruder (Spectrum Holobyte)
- c) Robocop 2 (Ocean)
- d) Wonderland (Virgin Games)

**10- JEU EN 3D**

- a) 4D Boxing (Mindscape)
- b) Corporation (Core)
- c) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- d) Wing Commander (Origin)

**11- JEU D'AVENTURE FRANCAIS**

- a) Empire Galactique (Tomahawk)
- b) Maupiti Island (Lankhor)
- c) Murder In Space (Infogrames)
- d) Secret Defense: Operation Stealth (Delphine)

"LA COMPILATION"

TITUS



La COMPIL 16 Bits 100% Arcade



TITAN

Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez, dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé. La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter!!!

- 50 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA)

KNIGHT FORCE



Avec ce jeu d'Aventure/Action, partez au fil des époques à la recherche de la princesse Tanya retenue par Red Sabbath, un sorcier démoniaque. Vous devrez affronter de nombreux ennemis afin de trouver des amulettes. Les amulettes collectées vous donneront la force nécessaire au combat ultime contre le sorcier Red Sabbath.

- ACTION CAPTIVANTE, 25 TABLEAUX, SPRITES ENORMES.
- AVENTURE PASSIONNANTE, PASSAGES SECRETS, PIEGES.



FIRE AND FURY



3D, Vitesse, Action, Reflexes... 100% Arcade. Votre joystick n'a qu'à bien se tenir! Aux commandes du Thunder Master, vous devez rétablir la paix dans un univers en danger. Vous devez combattre différents ennemis qui s'acharnent sur vous: mines, bunkers, tanks et hélicoptères. Serez-vous le plus fort ou bien laisserez-vous la Terre entrer dans l'ère nucléaire?

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE (Commodore Magazine USA)
- 18 ETAPES SUR 3 NIVEAUX

AMIGA  
ATARI ST  
PC/PS

crazy cars II



Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST! ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VÉRITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.



TITUS  
COMPILATIONS



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

**12- JEU D'AVENTURE ETRANGER**

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- d) Secret Of The Monkey Island (Lucasfilm Games)
- e) Wonderland (Virgin Games)

**13- JEU D'AVENTURE INTERACTIF**

- a) Captive (Mindscape)
- b) Chaos Strikes Back (FTL)
- c) Elvira: Mistress Of The Dark (Accolade)
- d) Ultima VI (Origin)

**14- JEU DE STRATEGIE**

- a) Ishido (Accolade)
- b) Powermonger (Electronic Arts)
- c) Railroad Tycoon (Microprose)
- d) Team Yankee (Empire)

**15- JEU DE PUZZLE**

- a) Klax (Domark)
- b) Pipemania (Empire)
- c) Puzznic (Ocean)
- d) Swap (Microïds)
- e) Welltris (Infogrames)

**16- JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR**

- a) Colonel's Bequest (Sierra-On-Line)
- b) David Wolf: Secret Agent (Activision)
- c) Loom (Lucasfilm Games)
- d) Powermonger (Electronic Arts)

**17- SON**

- a) Maupiti Island (Lankhor)
- b) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)
- c) Turrigan (Rainbow Arts)
- d) Wings (Cinemaware)

**18- GRAPHISME**

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Maupiti Island (Lankhor)
- d) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- e) Unreal (Ubi Soft)
- f) Wing Commander (Origin)

**19- ANIMATION**

- a) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- b) Panza Kick Boxing (Loricel)
- c) Prince Of Persia (Broderbund)
- d) Wing Commander (Origin)

**20- PACKAGING**

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) DragonStrike (SSI)
- c) Loom (Lucasfilm Games)
- d) Ultima VI (Origin)

**21- PRÉSENTATION**

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Killing Game Show (Psygnosis)
- d) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)

**22- RÉALISATION**

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Maupiti Island (Lankhor)
- d) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- e) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)
- f) Wing Commander (Origin)

**23- JEU ETRANGER**

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- c) Kick Off 2 (Anco)
- d) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- e) Powermonger (Electronic Arts)
- f) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- g) Secret Of The Monkey Island (Lucasfilm Games)
- h) Speedball 2 (Imageworks)
- i) Ultima VI (Origin)
- j) Wing Commander (Origin)

**24- JEU FRANÇAIS**

- a) Discs (Loricel)
- b) Great Courts 2 (Ubi Soft)
- c) Jumping Jack Son (Infogrames)
- d) Maupiti Island (Lankhor)
- e) Murder In Space (Infogrames)
- f) Panza Kick Boxing (Loricel)
- g) Secret Defense: Operation Stealth (Delphine)
- h) Sliders (Microïds)
- i) Swap (Microïds)
- j) Unreal (Ubi Soft)

**25- COMPAGNIE FRANCAISE**

- a) Infogrames
- b) Loricel
- c) Microïds
- d) Silmarils
- e) Titus
- f) Ubi Soft

**26- COMPAGNIE ETRANGERE**

- a) Accolade
- b) Electronic Arts
- c) Gremlin
- d) Lucasfilm Games
- e) Microprose
- f) Mindscape
- g) Mirrorsoft
- h) Ocean
- i) Psygnosis
- j) Rainbow Arts

# GROZZO



## THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ..KICK OFF!!



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

**Des idées de CADEAUX**

**La boutique de PRESSIMAGE propose et conseille des appareils de bon rapport qualité/prix**

RF 001 - 690 FRANCS TTC (581 F HT) - TELEPHONE SANS FIL MASTER PHONE WT 3930  
Main libre - Réglage volume - Commutateur tone/pulse - Rappel du dernier numéro - Bouton d'appel vers portable - Sonnerie électronique réglable - Montage mural - Code de sécurité - Mode d'emploi en français - Alimentation en 220 v direct - antenne souple caoutchouc - Accus rechargeables - Non agréé PTT - Notice en français -



RF 002 - 1790 FRANCS TTC (1509 F HT) TELEPHONE SANS FIL REPONDEUR TELEPHONIQUE INTERROGEABLE A DISTANCE PANASONIC KX - T4200  
Code de sécurité - 12 numéros en mémoire - Enregistrement de la conversation téléphonique - Enregistrer un message au choix - N'écouter que la nouvelle série de messages - changer votre message à distance - Ecouter ce qui se passe dans la pièce - Eviter d'écouter le message annonce - Ecouter un appel en cours d'enregistrement - Multiples automatismes et mémoires - Non agréé PTT - Notice en français - Le MUST!



RF 003 - 2490 FRANCS TTC (2041 F HT) SYSTEME DE CONTROLE VIDEO SONORE UNIDEN VM 200  
Caméra : Sortie vidéo Pal/NTSC - Enregistre le son - Angle de 40° - Sensibilité minimum: 50 lux - Fonctionnement 0 à 40° - 40 cable blindé - Réglage électronique automatique  
Moniteur : Reproduit le son - Tube de 14 cm noir et blanc - 525 lignes - Tension 15 V DC - Notice en français - Technologie CCD (qualité d'image et compacité) - 220V et 12 v (accus) - Facilité d'installation - Rapport qualité/prix exceptionnel -



RF 004 - 6850 FRANCS TTC (5775 F HT) - FAX PERSONNEL SAMSUNG FX 2010 -  
Fax et photocopieur personnels - 16 niveaux de gris - 10 ros accessibles par 1 touche et 90 par 2 - 7 appels successifs programmables de 1 à 7 mn d'intervalle - 10 pages en envoi automatique - Rapport d'activité programmable - Accusé de réception - Réception auto ou manuelle - Impressions multiples des opérations - Transmission en différé - 96 bd compatible G2 et G3 - Polling possible - Identification de l'expéditeur et du correspondant - Non agréé PTT - Notice en français -



Je commande l'appareil suivant : Ref: ..... Prix .....  
Je joins un chèque, CCP, mandat à l'ordre de Pressimage augmenté de 25 FF de frais d'envoi. Délai de livraison: 2 semaines maximum.  
Je désire une facture: oui ..... non .....  
Facturation : Nom: ..... Adresse : .....  
Livraison : Nom: ..... Adresse : .....

POUR CES 4 APPAREILS - GARANTIE TOTALE 6 MOIS - ECHANGE STANDARD PENDANT CETTE PERIODE - FRAIS DE PORT A VOTRE CHARGE POUR UN RETOUR EVENTUEL - SAV POSSIBLE AU-DELA -

**OXYGEN**

**27- BD FRANÇAISE**

- a) Jean-Claude Tergal garde le moral! (Fluide Glacial)
- b) Myrtil Fauvette (Humanoïdes Associés)
- c) L'Origine (Delcourt)
- d) Ran Corvo (Zenda)
- e) Les Remparts d'Ecume (Delcourt)
- f) Urbi & Orbi (Humanoïdes Associés)

**28- BD ETRANGERE**

- a) Les Fous d'Arkham (Comics USA)
- b) Justice Digitale (Comics USA)
- c) Hard Boiled (Delcourt)
- d) Liberty (Zenda)
- e) Le Masque à l'envers (Comics USA)
- f) Slaine (Zenda)

**29- LIVRE FRANCAIS**

- a) La Bohème et l'Ivraie (Anticipation/Fleuve Noir)
- b) L'Epave (Gérard De Villier)
- c) L'Homme aux chaussettes vertes (Arena)
- d) Rivage des Intouchables (Denoël)
- e) Le Temps du Twist (Denoël)
- f) La Treizième Génération (Anticipation/Fleuve Noir)

**JOUER échecs**

**KASPAROV vs KARPOV**

Les pronostics.  
les qualifications.  
le déroulement du championnat.  
Toutes les parties du championnat du monde.  
5 parties déterminantes commentées.  
Les coulisses de Lyon.

Tests.  
Parties commentées faciles.  
Les échecs par correspondance.  
les jeux d'échecs électroniques.

En kiosque, début janvier - 20 Francs

BULLETIN-RÉPONSE à renvoyer à:  
Génération 4, 4 d'Or FNAC Génération 4  
19 rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS

NOM:.....  
Prénom:..... Age:.....  
Adresse: .....  
Code Postal:..... Ville:.....  
Cerclez votre favori!

- |               |                         |
|---------------|-------------------------|
| 1) a b c d    | 17) a b c d             |
| 2) a b c d    | 18) a b c d e f         |
| 3) a b c d    | 19) a b c d             |
| 4) a b c d    | 20) a b c d             |
| 5) a b c d    | 21) a b c d             |
| 6) a b c d    | 22) a b c d e f         |
| 7) a b c d    | 23) a b c d e f g h i j |
| 8) a b c d    | 24) a b c d e f g h i j |
| 9) a b c d    | 25) a b c d e f         |
| 10) a b c d   | 26) a b c d e f g h i j |
| 11) a b c d   | 27) a b c d e f         |
| 12) a b c d e | 28) a b c d e           |
| 13) a b c d   | 29) a b c d e f         |
| 14) a b c d   | 30) a b c d e f         |
| 15) a b c d e | 31) a b c d e f         |
| 16) a b c d   | 32) a b c d e f         |

**30- LIVRE ETRANGER**

- a) Beau comme un aéroport (Stock)
- b) Entretiens avec un vampire (Presses Pocket)
- c) L'Heure Du Loup (Presses De La Cité)
- d) Horizon Vertical (J'ai Lu)
- e) L.A. Confidential (Rivages)
- f) Les Mailles du réseau (Denoël)

**31- FILM**

- a) 58 Minutes Pour Vivre (20Th Century Fox)
- b) Darkman (UIP)
- c) Dick Tracy (Warner)
- d) Ghost (UIP)
- e) Total Recall (Columbia)
- f) Robocop 2 (20Th Century Fox)

**32- CLIP**

- a) Cradle of love (Billy Idol)
- b) Excalibur (Sheller)
- c) Groove is in the heart (Dee Lite)
- d) Le petit train (Rita Mitsouko)
- e) Pas assez de toi (La Mano Negra)
- f) Vogue (Madonna)

**NOUVEAU! ALLCOPY SYSTEM COPIE TOUT SUR AMIGA**

Enfin un système simple pour faire des copies de sécurité. Nous n'avons pas trouvé un seul programme, dont les protections auraient pu empêcher le copiage de sécurité avec ALLCOPY SYSTEM.

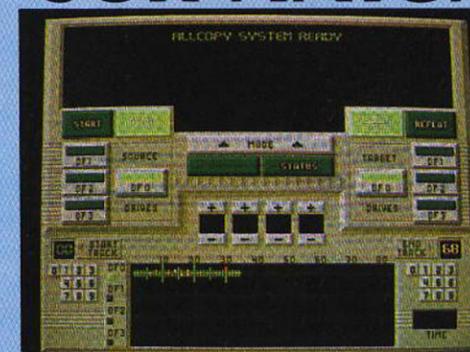
L'équipement fonctionne comme si la copie était faite avec deux unités de disque, d'une disquette sur l'autre. ACS (AllCopy System) ignore les systèmes de codage les plus sophistiqués destinés à entraver le copiage de sécurité. ACS accepte tous les formats.

Il vous faudra une unité de disque auxiliaire pour votre Amiga afin de pouvoir entièrement profiter du mode all copy de l'équipement. Grâce à son prix avantageux, son importante gamme de programmes utilitaires et son programme copieur efficace de la nouvelle génération, ACS est un choix excellent, même si vous ne disposez pas d'une unité de disque auxiliaire.

NOTE! ACS copie tous les programmes Amiga que nous connaissons. Bien sûr, il est défendu de faire des copies pour distribution illégale.

Les programmes utilitaires fournis avec dispositif ACS vous seront utiles même sans unité de disque auxiliaire. Le système met à votre disposition de nombreux détails pour faciliter et mieux contrôler la duplication. Par ex., quelle erreur et où? quelle piste? quelle face? quelle unité de disque? vous le saurez en suivant l'affichage sur l'écran. Tout ceci est possible, que vous utilisiez seule l'unité de disque d'Amiga ou bien que vous disposiez de trois unités d'extension. L'acquisition d'ACS est tout aussi utile que celle d'une mémoire auxiliaire ou d'une unité d'extension.

**A UN PRIX AVANTAGEUX QUI VOUS SURPRENDRA! DISPOSITIF ET LOGICIEL SUPPORT 395 F**



Oui... Je commande le dispositif de copie ACS avec logiciel support, livraison à domicile au prix de 395 F + frais d'envoi 29 F.

NOTE! Vous réglerez seulement à la réception.

Nom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Pays: \_\_\_\_\_

NOTE! 20 % d'économie avec 2 dispositifs aux. ou plus (au prix unitaire de 316 F). Frais d'envoi seulement 29 F sans égard au nombre d'exemplaires commandés. Je commande \_\_\_\_\_ dispositif(s) de copie ACS.

AFFRANCHIR ICI (Europe)

**HI-TEC INVENTIONS**

PL 65  
SF-33721 TAMPERE  
FINLANDE

Le Canon EOS-1000 est la réplique du constructeur nippon aux appareils comme l'IS-1000 ou le Ricoh Miraii. Tant qu'à dépenser 3.000 F ou plus, autant choisir un reflex. Sorti six mois après l'EOS-10, il en reprend le système de mise au point par anticipation mais perd son flash intégré. Il conserve les modes programmes dédiés (portrait, paysage, macro et sports) et rejette le contrôleur de profondeur de champ. À cette occasion, Canon sort deux nouveaux zooms (35-80 et 80-200) et un miniflash, de prix plus en rapport. Pour le reste, l'amateur éclairé regrettera l'absence du contrôle de la profondeur de champ et appréciera les trois types de mesure de l'exposition : multizone, spot et intégrale pondérée



Fin 90, les premières vagues de DAT atteignent la France. Sony et Casio nous avaient envoyé les premiers embruns il y a deux ans, mais le lobby des éditeurs de disques avait freiné le développement de cette nouvelle technique numérique d'enregistrement sur cassette.

Aujourd'hui, après accord entre les éditeurs et les fabricants d'électronique grand public, un système anticopie équipe tous les appareils : il s'agit du SCMS ou Serial Copy Management System. En clair, si vous copiez un CD sur une cassette en mode numérique, sans perte de qualité, il vous sera alors impossible de recopier cette cassette en

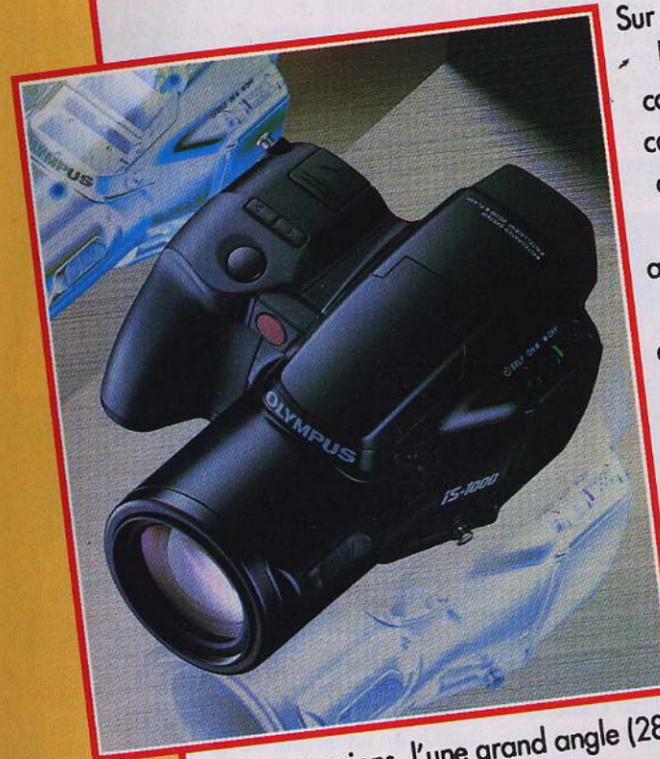
numérique en reliant un second DAT au premier. En revanche, les copies successives, en mode analogique, avec une infime dégradation de qualité restent possibles. Cela afin d'éviter aux industriels de la copie pirate de pouvoir reproduire en chaîne des cassettes DAT. Le SV-DAT10 de Technics incorpore bien sûr le SCMS. Pour le reste, on notera une finition noire ou champagne, une recherche rapide à 400 fois la vitesse de lecture et la présence d'une télécommande doublant les nombreuses fonctions de recherche et de programmation.

Les lecteurs laser portables fleurissent et certains, à coup de dixième de millimètres se bagarrent pour s'accaparer le record du lecteur le plus plat. À ce jeu, Sony et Technics sont les maîtres. Denon, un des pionniers du numérique, produit des appareils plus opulents, privilégiant la solidité et l'insensibilité maximale aux vibrations. Pour cela, le DCP-50 affiche une épaisseur double que celle de ses concurrents à la ligne plus affinée. Ce n'est pourtant pas un modèle banal, car il est recouvert d'un revêtement imitant le daim qui lui donne une livrée particulière. En outre, une télécommande permet de piloter la programmation, l'accès direct aux plages et les fonctions de recherche avant/arrière. Un plus que l'on appréciera lorsqu'on connecte le DCP-50 à sa chaîne. On lui pardonnera même l'absence de batteries rechargeables, eu égard à un prix encore raisonnable (mois de 2000 F).

# HIGH-TECH

## LA PHOTO DU TROISIEME TYPE

Il y a de nombreuses années, Science et Vie présentait un prototype d'appareil photo qui chamboulait toutes les idées préconçues que l'on pouvait avoir de l'objet. À l'époque c'était forcément parallélépipédique, obligatoirement en métal et moyennement, si ce n'est pas du tout automatique. Depuis, les formes se sont adoucies, le noir s'est imposé, les automatismes sont devenus indispensables et le look appartient à la catégorie du biodesign. Pas étonnant que sous certains angles, on perçoive l'IS-1000 d'Olympus comme une sorte d'Alien.



Sur le plan technique, il s'adresse à la frange indécise qui hésite entre le reflex à objectif interchangeable et le compact ultra-perfectionné. Reflex, il propose donc des caractéristiques que ne renierait pas le haut de gamme, comme un zoom motorisé du grand angle (35 mm) au téléobjectif (135 mm), dont la mise au point est automatique, tout comme le réglage de l'exposition ou du flash. Ce dernier, à double réflecteur, est capable d'envoyer des prééclairs qui contractent la pupille, évitant les yeux rougeoyants du vampire au clair de lune. L'IS-1000 comporte suffisamment d'options, pour que le photographe ne se sente pas trop frustré. Ainsi, le mode macro, la surimpression, l'emploi du flash en plein jour, la mesure spot, la correction d'exposition solliciteront la créativité.

L'objectif n'étant pas interchangeable, Olympus propose deux extensions, l'une grand angle (28 mm) et l'autre téléobjectif (200 mm). Enfin, un puissant flash externe assure l'éclairage indirect ou les expositions multiples. On pourra débattre sans fin sur le nouveau marché créé par ces appareils d'un troisième type. Toujours est-il que ce concentré de technologie et de design est fort séduisant.



## COMMOTRUCS

**SAINT DRAGON**  
C'est de Castorax! Pressez le bouton gauche de la souris et le bouton du joystick pendant tout le temps de chargement.

**FLIP IT AND MAGNOSE**  
C'est de Castorax! Temps infini: cherchez 53 79 00 00 F6 12 67 40 et remplacez 53 79 par 4E 75. Ne pas recalculer le checksum.

**PARADROID 90**  
C'est de Castorax! Temps infini: cherchez 66 1A 30 2C 00 08 53 40 et remplacez 66 par 60. Energie infinie: cherchez 20 6D 09 D2 30 28 00 06 et remplacez 20 6D par 4E 75. Ne recalculer pas le checksum, svp.

**NIGHT HUNTER**  
C'est de Castorax! Vies infinies: cherchez 53 78 00 B6 4E 75 30 28 et remplacez 53 78 par 4E 75. Ne pas recalculer le checksum.

**ATF II**  
C'est de Castorax! Fuel infini: cherchez 3D 40 01 20 70 18 32 2D et remplacez par 4E 71 4E 71 70 18 32 2D. Canons infinis: remplacez 53 6D 01 DE 3B 7C 00 03 par 4E 71 4E 71 3B 7C 00 03. Avions infinis: remplacez 95 6D 00 72 66 04 72 02 par 4A 6D 00 72 66 04 72 02. Ne recalculer pas le checksum.

**GOLDEN AXE**  
C'est de Castorax! Vies infinies: cherchez 53 28 00 2B 6B 2A 2F 08 et remplacez 53 par 60. Energie infinie: cherchez 4A 28 00 2C 6B 06 4A 28 et remplacez-moi ça par 11 7C 00 03 00 2C 4A 28. Ne recalculer pas le checksum.

## ATATRUCS

**STRIDER 2**  
C'est d'Arioch le fantastique! Vies infinies: dans AUTO/TOR.PRG, cherchez 04 79 00 01 00 00 84 C4 et remplacez 04 79 00 01 par 60 00 FF CE. Temps infini: cherchez 04 79 00 05 00 01 43 20 et remplacez 04 79 par 60 16. Energie Strider infinie: cherchez 04 79 00 02 00 00 D0 22 04 79 00 01 00 D0 22, et remplacez 04 79 par 60 0E. Energie robot infinie: cherchez maintenant 04 79 00 02 00 00 D1 34 04 79 00 01 00 00 D1 34, et remplacez 04 79 par 60 3A.

**GREMLINS 2**  
C'est de Toubab! Oui! Vies infinies: cherchez 13 C1 00 01 32 D2 et remplacez C1 par C0.

**SIMULCRA**  
C'est de Castorax! Vies infinies: cherchez 53 6D 01 D0 66 8E 4E B9 et remplacez 53 par 4A. Fuel infini: remplacez 04 6D 00 08 02 94 64 06 par 4E 71 4A 6D 02 94 64 06. Puis cherchez 64 06 3B 7C 00 00 02 94 et changez le 64 par un 60. Cherchez ensuite 00 00 02 94 3B 40 02 96 et remplacez 00 00 par 20 00. Ne pas recalculer le checksum.

**UN SQUADRON**  
C'est de Castorax! Crédits infinis: cherchez 53 68 00 7A 4E 75 30 BC et remplacez 53 par 4A. Energie infinie: cherchez 53 68 00 1E 66 00 00 2E et remplacez 53 par 4A. Même chose avec la chaîne 53 68 00 1E 4C DF 7F FF, et avec 53 68 00 24 4C DF 7F FF. Tirs infinis: cherchez 53 68 00 28 53 40 E5 46 et remplacez le premier 53 par 4A. Même chose avec la séquence 53 40 E5 48 43 F9 00 00. Vous pouvez calculer le checksum.

**SLY SPY**  
C'est de Castorax! Crédits infinis: cherchez sur le disque 1 la séquence 53 39 00 01 1F 6C 41 F9, remplacez 53 par 4A. Temps infini: cherchez 81 09 81 09 0C 39 00 99 et remplacez par 4E 71 4E 71 0C 39 00 99. Balles infinies: cherchez 81 09 81 09 61 00 FF 64 4C DF et remplacez par 4E 71 4E 71 61 00 FF 64 4C DF. Recalculer le checksum.

**SPINDIZZI**  
C'est de Castorax! Temps infini: cherchez 51 6D 36 0E 64 00 00 3A et remplacez 51 6D par 60 3E. Energie infinie: remplacez 61 00 F9 AE 61 00 4E 72 par 4E 71 4E 71 61 00 4E 72. Ne recalculer pas le checksum (pour ceux qui ne savent toujours pas ce que ça veut dire, c'est une option de Smartdisk, l'éditeur qu'utilise Castorax. Quand on vous dit de ne pas recalculer, vous ne recalculer pas. Quand on vous dit de recalculer, vous recalculer. C'est clair?).

**NO-EXIT**  
C'est de Gillus! Energie infinie: cherchez 30 2E 00 08 91 79, vous la trouvez, vous la cherchez encore une fois (on ne touche pas à la première), et on remplace 91 79 par 60 04. Temps infini: cherchons 67 00 01 8E 53 79 et remplaçons 53 79 par 60 04. Pour que votre ennemi ne puisse plus récupérer d'énergie: cherchons 4E B9 00 00 24 24 56 79 et remplaçons 56 79 par 60 04. Ce n'est pas fini: après le 56 74 que l'on vient de remplacer par 60 04, il y a 4 octets (un octet étant représenté par deux chiffres ou lettres. Exemple: 60 est un octet. 8E aussi. 4B itou), que nous notons (soit 8 chiffres ou lettres), il y a à présent 60 04 XX XX XX XX. Il faut maintenant chercher 52 79 XX XX XX XX 42 67 et remplacer le 52 79 du début par 60 04.

**JAMES POND**  
C'est de Toubab! Yeah! Vies infinies: changez 53 78 01 B6 67 1C en 4E 71 4E 71 4E 71.

**DO-RUN-RUN**  
C'est de Gillus! Vies infinies: cherchez sur le disque D9 96 13 FC 00 06 00 02 et remplacez par D9 96 60 08 47 45 4E 34 (Message à Gillus: na!).

**NARCO POLICE**  
C'est d'Arioch! Vies infinies: dans AUTOVA.PRG, cherchez 53 79 00 00 67 00 52 79 00 00 67 1A, et remplacez 53 79 par 60 0A. Munitions infinies: cherchez 53 79 00 00 66 D0 42 80 et remplacez 53 79 par 60 04. Chopper reserve troop infini: cherchez 53 79 00 00 9F BE, remplacez 53 79 par 60 04.

**PRINCE OF PERSIA**  
C'est de Toubab! Pour ne plus mourir "petit à petit" (par opposition à "mourir empalé par 3 pieux", "mourir après une chute de 10 mètres", etc): cherchez, sur le fichier TOS du disque 1, la séquence 00 30 16 3C et remplacez-la par 00 30 4E 75.

**NITRO**  
C'est de Gillus! Essence infinie pour tous les joueurs: recherchez 0C 6E 00 64 00 34 6C 00 et remplacez tout ce petit monde par 3D 7C 13 88 00 34 6C 00.

**SECRET AGENT**  
C'est de Gillus! Energie infinie: cherchez 6A 00 00 08 42 39 et remplacez par 60 00 00 14 42 39.

**CHASE HQ 2**  
C'est d'Arioch! Boost infinis: cherchez, sur le disque 1, la séquence 33 C0 00 03 72 14 33 FC et remplacez 33 C0 par 60 04. Roquettes infinies: cherchez 53 79 00 03 72 26 67 16 et remplacez 53 79 par 60 06.

**GREMLIN'S 2**  
C'est de Gillus! Vies infinies: cherchez 22 00 53 01 13 C1 00 01 32 D2 66 0A et remplacez 53 01 par 4E 71.

**HELTER SKELTER (1990)**  
C'est d'Arioch! Vies infinies: pour le joueur 1, cherchez 31 C0 08 62 et remplacez 31 C0 par 60 02. Pour le joueur 2, cherchez 31 C0 08 82 et remplacez 31 C0 par 60 02.

**FLIMBO'S QUEST**  
C'est de Gillus! Vies infinies: cherchez 72 01 44 FC 00 00 81 01 64 08 et remplacez 72 01 par 42 81.

**WINDOWS WIZARD**  
C'est de Gillus! Oui! Vies infinies: cherchez sur le disque 1 la chaîne 53 78 44 DE 11 FC 00 C0 44 FE et remplacez 53 78 par 60 02.

**VODOO NIGHTMARE**  
C'est de Toubab! Vies infinies: cherchez 53 79 00 00 1B D4 et remplacez 53 79 par 60 04. C'est à faire deux fois (vous le faites une fois, puis encore une autre. Je veux dire: vous cherchez, vous remplacez, vous cherchez, vous remplacez... C'est clair?). Energie infinie: vous cherchez 53 79 00 00 1B CC et vous remplacez 53 79 par 60 04.

**RICK DANGEROUS 2**  
C'est de Gillus! Vies infinies: cherchez (avec Discpac, en vente à la Boutique de Pressimage, 20 francs) sur le disque la séquence 03 3E FF 7F FF 01 00 04 et remplacez l'affreux 01 par un charmant 00.

**MOONBLASTER**  
C'est de moi! Non, de Gillus! Boucliers infinis: dans le programme, recherchez 4A 40 6E 34. 8 octets avant cette chaîne, vous trouverez la séquence D0 41 33 C0. Remplacez D0 41 par 4E 71.

**SIR FRED**  
C'est de Gillus! Tirs infinis: cherchez 67 00 00 88 30 04 48 C0 60 58 et remplacez 67 00 par 60 02. Vies infinies: cherchez 14 2E 00 08 48 82 B6 42 6C 3A et remplacez 6C par 60. Puis cherchez B3 CE 63 12 04 B9 00 00 00 0C et remplacez le 0C de cette séquence par un 00.

**MIDNIGHT RESISTANCE**  
C'est de Gillus! Cherchez sur le disque la séquence 53 78 10 3A 30 38 et remplacez 53 78 par 60 02. C'est à la fin du disque, on reste patient.

**RICK DANGEROUS II**  
C'est de Zappy (qui a fait de belles démos, en téléchargement sur GEN4!). Dans le tableau des scores, tapez POOKY (on se demande pourquoi, tiens...). Deux modes de jeux sont disponibles, la version 16 bits, la version 8 bits (moins longue).

3615  
FREWARE

## LE SERVICE DE TELECHARGEMENT LE PLUS RAPIDE

PLUS DE 2000 SOFTS SUPER CANON

pour votre micro ordinateur PC\* ou ST\*

( et bientôt AMIGA, MACINTOSH, AMSTRAD ).

Télécharger à haute vitesse des centaines de jeux, tableurs, traitements de texte, utilitaires, démos, langages, graphismes et programmes de musique, ect...

\* IBM PC ou compatibles, ATARI ST

N'oubliez pas de commander le KIT de téléchargement directement sur le service 36 15 FREWARE

**ST ATARI  
AMIGA  
MAC et PC  
émulation**

Le magazine  
des 16/32 bits

**ST**

**UNE RUBRIQUE  
POUR LES DÉMOS !**

**ST REPLAY 8 ET  
MASTER SOUND II**

**PAINT DESIGNER**

**LE LATTICE C 5**

**MELODY MAKER STE**

**ACCÉLÉRER LE ST :  
LA CARTE ADSPEED**

**PROGRAMMER SON  
PLEIN ÉCRAN**

**UN DÉBOGUEUR  
POUR 68000**

**AMIGA**

**LES BOOT-BLOCKS  
ELAN PERFORMER  
RUBRIQUE AMOS**

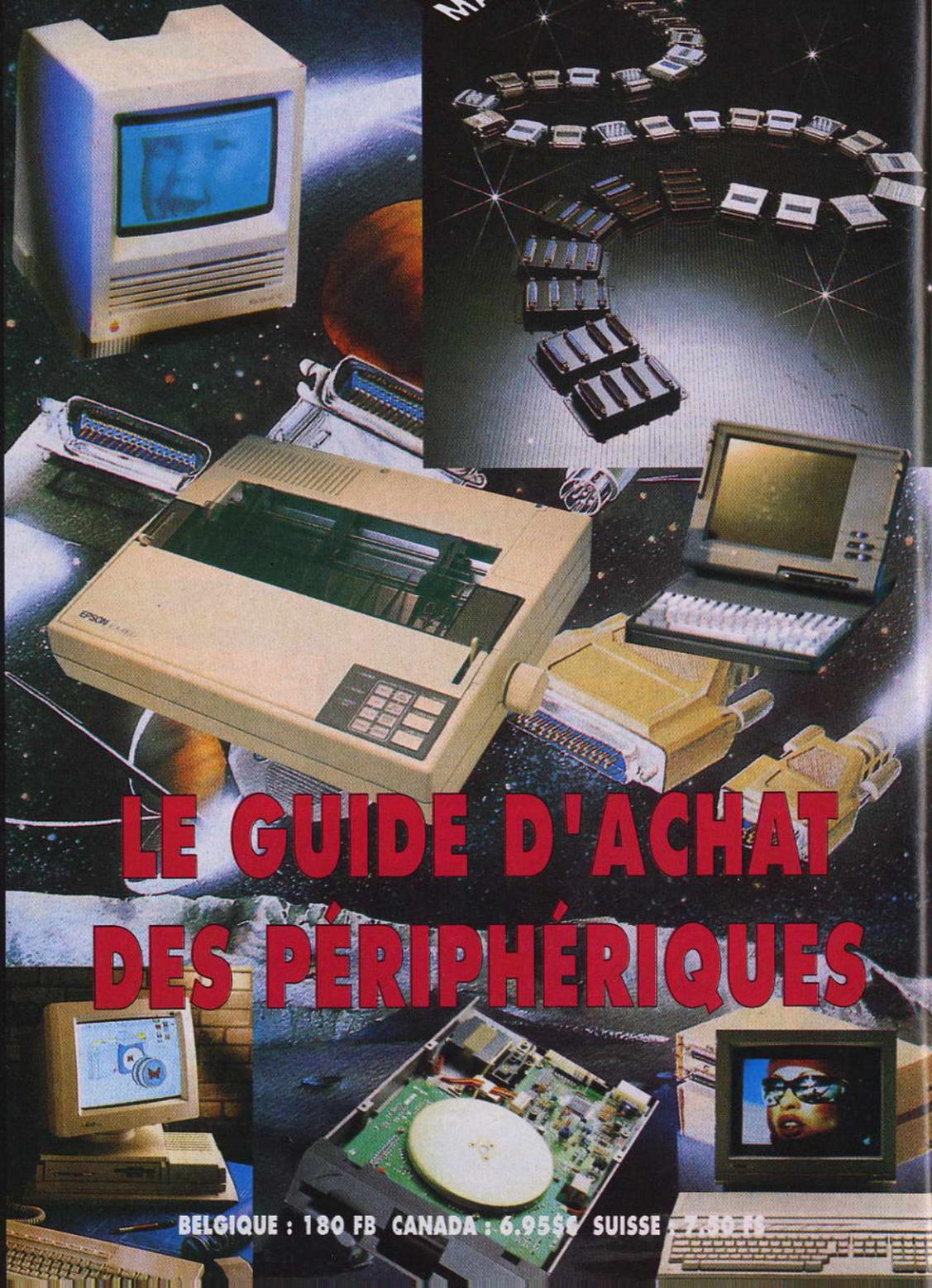
M 2907 - 47 - 25,00 F



BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95\$ SUISSE : 7.50 F

**ST**  
MAGAZINE

N° 47 / 25F  
Déc/Janv 90-91



**LE GUIDE D'ACHAT  
DES PÉRIPHÉRIQUES**

**L'ESSENTIEL DU HARDWARE**



PC/S 18



**BOITE DE 101 JEUX  
POUR AMSTRAD PC  
IBM PC/AT ET  
COMPATIBLES**

**595 F TTC**

**BOITES DE RANGEMENT**

5" 1/4 par 100	65,00 F
5" 1/4 par 50	45,00 F
5" 1/4 par 10	15,00 F
3" 1/2 par 80	65,00 F
3" 1/2 par 40	45,00 F
3" 1/2 par 10	15,00 F
3" 1/2 par 15	39,00 F

**DISQUETTES NEUTRES**

garanties 100 % sans erreur, livrées avec étiquettes, stickers et pochettes. Prix unitaire TTC, TVA 18,6 % incluse.

**Par quantité de 10**

Disquette 3" 1/2 720 ko	3,00 F
Disquette 3" 1/2 1.44 mo	8,70 F
Disquette 5" 1/4 360 ko	1,85 F
Disquette 5" 1/4 1.2 mo	4,40 F

**Par quantité de 100**

Disquette 3" 1/2 720 ko	2,90 F
Disquette 3" 1/2 1.44 mo	8,50 F
Disquette 5" 1/4 360 ko	1,80 F
Disquette 5" 1/4 1.2 mo	4,20 F

**Par quantité de 600**

Disquette 3" 1/2 720 ko	2,80 F
Disquette 3" 1/2 1.44 mo	8,30 F
Disquette 5" 1/4 360 ko	1,75 F
Disquette 5" 1/4 1.2 mo	3,90 F

**DIVERS CONSOMMABLES**

Tapis pour souris	30,00 F
Tapis fluo pour souris (couleurs variées)	70,00 F
200 étiquettes pour 5" 1/4 (couleurs variées)	50,00 F
100 étiquettes pour 3" 1/2 (couleurs variées)	50,00 F

**BOITES DE RANGEMENT**

Manette ACE (atari, amiga, amstrad)	50,00 F
Manette 2 boutons (atari, commodore)	64,00 F
Speedking (atari, amiga)	110,00 F

*PC/S 18  
vous informe que  
la nouvelle Disquetterie  
est ouverte*

Fast fire turbo (atari, amiga, amstrad)	115,00 F
Fast winner turbo (IBM et compatibles)	120,00 F
Speedking (IBM et compatibles)	149,00 F
Manette 2 boutons (Sega, nitendo, atari, amstrad, commodore)	149,00 F

**SOURIS OPTIQUE**

(atari, amiga)  
résolution 100 à 800 DPI, 3 vitesses

**490,00 F TTC**

**TRACKBALL**

(atari, amiga)

**395,00 F TTC**

**HANDY SCAN**

(atari, amiga)

**1 990,00 F TTC**

Carte d'extension mémoire pour AMIGA 500 (avec horloge et interrupteur)

Carte 512 ko	590,00 F
Carte 2 Mb	2 990,00 F

**Lecteur externe 3" 1/2 950,00 F**  
(atari, amiga)

**IMPRIMANTES**

Livree avec câble parallèle	
CITIZEN 120 D	1 290,00 F
STAR LC10	1 650,00 F
STAR LC10 couleur	2 150,00 F



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS  
Tél. : 42 05 96 66 - Fax : 46 07 97 60

**BON DE COMMANDE**

A retourner à :  
PC/S 18 - 5, rue J.-F. LEPINE - 75018 Paris

*Je vous prie de bien vouloir noter ma commande référencée ci-contre.*

Nom \_\_\_\_\_

Société \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Je désire régler par :  Chèque

Carte bleue N° \_\_\_\_\_

Date de val. \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Modèle	Qté	Prix unitaire TTC	Prix total TTC
Livraison consommables			50 F
Au-dessus de 200 disquettes nous consulter			
Total			

Toutes les marques citées sont déposées.  
Prix modifiables sans préavis.  
Tous nos prix sont TTC, sauf si spécifiés.

ÇA Y EST, IL EST EN KIOSQUE :

# DOMAINE PUBLIC MAGAZINE

DES CENTAINES DE LOGICIELS  
DU DOMAINE PUBLIC  
POUR ATARI / MAC / PC / AMIGA

A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

TRIMESTRIEL, LE NUMÉRO 1 VAUT 15 F,

ET CONTIENT AUSSI :

LE NOUVEAU CATALOGUE DE  
LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

JEUX, UTILITAIRES, GRAPHISME,  
MUSIQUE, PROGRAMMATION,...

UNE MINE, QUE DIS-JE, UN TRÉSOR  
DE BIENFAITS POUR VOTRE MICRO !

"DPMAG"

LE MAGAZINE DES LOGICIELS BON MARCHÉ

DU DOMAINE PUBLIC  
A TELECHARGER  
POUR VOTRE ST

# 3615 DOMPUB

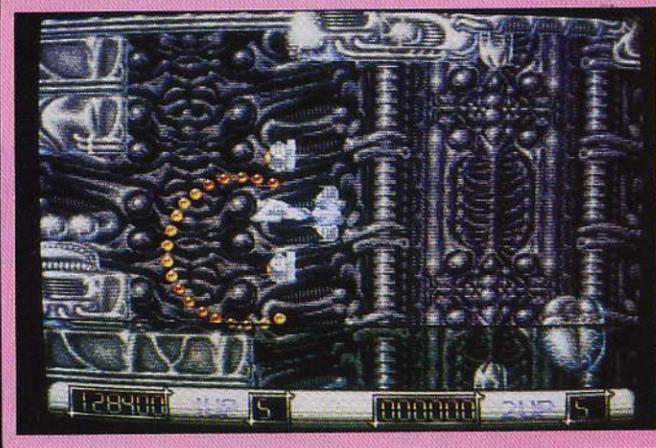
DES MEGAS DE SOFTS  
CHEZ VOUS

PROTOCOLE SAPRISTI

Voici les nouvelles démos de jeux en téléchargement dès ce mois-ci sur notre serveur 3615 Gen4. Pour ceux qui ne connaissent pas le téléchargement, je rappelle qu'il s'agit d'un système permettant de charger, à partir de votre ST et de votre Minitel, des démos ou des jeux complets que nous avons sur notre serveur. Il suffit d'un câble, d'un logiciel, et d'un peu de temps... Le bon de commande pour le câble et le logiciel se trouve ci-dessous. Nous développons actuellement les versions Amiga et PC.

### Z-OUT (RAINBOW ARTS)

Cette démo jouable permet de jouer entièrement le troisième niveau de Z-Out, celui-là même qui rappelle fortement R-Type 2. Vous l'aurez donc compris, il s'agit d'un shoot'em'up, testé sur Amiga le mois dernier, et dont la version ST ne sortira qu'en janvier. C'est donc une preview que nous vous offrons sur le 3615 GEN4.



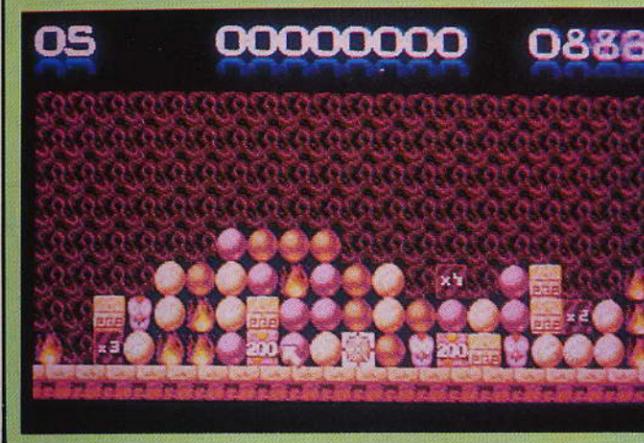
### DEFENDER 2 (ARC)

Cette démo jouable vous permet d'affronter un niveau sur chacun des trois jeux proposés. Le Defender original, le Stargate original, et enfin, une suite nommée Defender 2 et proposant quelques nouveautés. Réalisé par Jeff Minter, spécialiste de ce type de jeux, Defender 2 se joue à la souris et au clavier.



### PICK'N'PILE (UBI SOFT)

Ce jeu de réflexion est un mélange de Tetris, Columns et Boulder Dash. Très prenant, c'est une réussite complète, et assurément un des bons jeux du genre. Prenant? Vous allez vous en rendre compte vous-même, avec cette démo qui permet de jouer un niveau... Vous allez voir qu'après avoir terminé le premier, vous aurez bien envie de continuer! Le but est de faire disparaître toutes les formes à l'écran, et ceci en les disposant correctement les unes et les autres, en inversant les pièces deux à deux. Simple, mais efficace!



### JUPITER MASTERDRIVE (UBI SOFT)

Cette démo jouable pour un ou deux joueurs permet de participer à deux courses: une course de vitesse, et une course de bonus. Après Nitro, Off-Road Racer et Badlands, c'est Ubi Soft qui nous propose un jeu de ce genre, testé dans ce même numéro de Génération 4. Vous accélérez en appuyant sur le bouton, et tournez avec le joystick, dans une course effrénée. Bonne chance!



MICROMANIA  
LES MOUVEMENTS D'ANGRE

### TOP 5 DE NOEL

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	ROBOCOP 2 Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
2	TOTAL RECALL Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
3	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
4	GOLDEN AXE Virgin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
5	LOTUS TURBO ESPRIT Gremlin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
6	SCI (Chase HQ 2) Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
7	E-SWAT US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
8	PUZZNIC Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
9	NAVY SEALS Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
10	STRIDER 2 US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
11	POWERMONGER E.A. (ST, Amiga)	NEW
12	TURTLES NINJA Mirrorsoft (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
13	SHADOW OF THE BEAST Pygnosis (ST, Amst), Best 2 (Ami)	HIT
14	TEAM SUZUKI Gremlin (ST, Amiga)	NEW
15	PANG Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW

### TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES GUERRIERS NINJA Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	LES STARS DE HOLLYWOOD Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
3	SEGA ARCADE TURBO US Gold (Amstrad, ST, Amiga)
4	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
5	LES CHEVALIERS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance  
**92.94.36.00**  
Depuis PARIS 16.92.94.36.00  
MINITEL :  
3615 MICROMANIA

### MICROMANIA A PARIS

**NOUVEAU**

MICROMANIA LA DEFENSE  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA  
CHAMPS ELYSEES  
Métro Georges V  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Tél. 42.56.04.13



**Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense**

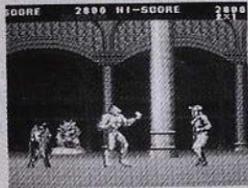
**LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE**

+ le jeu Altered Beast  
+ 1 manette de jeux

**PRIX SPECIAL 1790 F**



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE  
garantie par le constructeur



ADAPTATEUR MASTER NOUVEAU  
SYSTEM/MEGADRIVE 329F  
CONTROL PAD MEGADRIVE 119F  
ARCADE POWER STICK  
MEGADRIVE 379F

**TOP 10 MEGADRIVE**

- Revenge of Shinobi (Kung Fu) 369F
- Golden Axe (Arcade) 369F
- Ghouls n' Ghosts (Plateforme) 449F
- Mystic Defender (Arcade) 369F
- Last Battle (Arcade) 369F
- Rambo 3 (Action) 299F
- Alex Kidd (Plateforme) 299F
- Forgotten Worlds (Arcade) 369F
- World Cup Soccer 90 (Sim. Foot) 299F
- Super Hang On (Sim. Moto) 369F

**AUTRES TITRES A VENIR :**

- After burner 2 (Arcade) 389F
- Atomik Robokid (Arcade) 389F
- Baseball (Sim.) 369F
- Basketball (Sim.) 369F
- Battle Squadron (Arcade) 389F
- Budokan (Arts Martiaux) 449F
- Burning Force (Arcade) 389F
- Columns (Réflexion) 389F
- E Swat (Arcade) 389F
- Ghostbusters (Action) 449F
- Golf (Sim.) 449F
- Hard Drivin (Course Auto) 389F
- Hell Fire (Arcade) 389F
- J Buster Boxing (Sim.) 389F
- Klax (Réflexion) 389F
- Moonwalker (Arcade) 369F
- Populous (Stratégie) 449F
- Road Blasters (Course Auto) 389F
- Shadow Blasters 389F
- Space Harrier 2 (Arcade) 369F
- Stormlord (Plateforme) 389F
- Strider (Arcade) 389F
- Super Thunderblade (Arcade) 369F
- Super Monaco GP (Course Fl) 389F
- Sworld of Sodan (Arcade) 449F
- Thunderforce 2 (Arcade) 369F
- Wrestler War (Catch) 389F
- Zany Golf (Arcade) 449F



**MICROMANIA**

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**GENIAL ! Un nouveau Magasin à la Défense - Les 4 Temps**

**LA CONSOLE GX 4000 990 F**

+ 2 manettes de jeux  
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



**TOP GX 4000**

- Robocop 2 (Action) 295F
- Navy Seals (Action) 295F
- Pang (Arcade) 295F
- Shadow Warriors (Karaté) 295F
- Batman (Action) 295F
- Opération Thunderbolt (Arcade) 295F
- Barbarian 2 (Combat à l'épée) 295F
- Fire and Forget 2 (Course Auto) 295F
- Tennis Cup (Simulation) 295F
- Klax (Réflexion) 295F
- No Exit (Action) 295F
- Switchblade (Plateforme) 295F

**AUTRES TITRES A VENIR :**

- Chase HQ 2 (Course Auto) 295F
- Strider 2 (Arcade) 295F
- Plotting (Réflexion) 295F
- Dick Tracy (Action) 295F
- Epyx World of Games (Sports) 295F
- Wild Streets (Kung fu) 295F
- Crazy Cars II (Course auto) 295F
- Tintin sur la Lune (Action) 295F
- L'espion qui m'aimait (Arcade) 295F
- Spiderman (Arcade) 295F
- Toki (Arcade) 295F
- Battle Command (Simul. Vol) 295F
- Badlands (Arcade) 295F
- Stunrunner (Arcade) 295F
- Copter 271 (Simul Helico) 295F

**LA LYNX, LA 1<sup>re</sup> CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR**



**LA CONSOLE LYNX 1250F**  
+ 4 JEUX  
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

**TOP LYNX**

- Blue Lightening (Arcade) 275F
- Chip Challenge (Arcade) 275F
- Electrocop (Arcade) 275F
- Gates of Zendocon 275F
- Gauntlet (Arcade) 275F
- Slime World (Arcade) 275F
- Klax (Réflexion) 275F

**AUTRES TITRES A VENIR :**

- Road Blasters 275F
- Zarlord Mercenary 275F
- Rampage (Larry the lab.) 275F
- Shangai 275F
- Xenophobe 275F
- Red Baron 275F
- Vindicators 275F
- 3D Barrage 275F
- Tournament Cyberball 275F
- Ninja Gaiden 275F
- etc



**La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!**

**LA CONSOLE + TETRIS 590 F**

+ les écouteurs stéréo  
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.

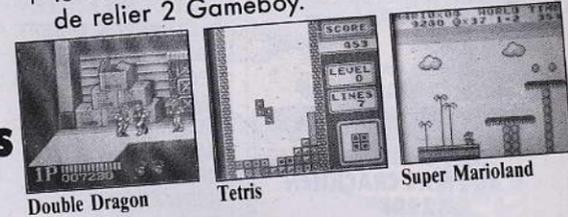
**SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES**

**CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F**

**OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA**

**LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F**

Double Dragon, Tétris, Super Marioland  
+ les écouteurs stéréo  
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy.



**NOUVEAUTES A VENIR**

- Beetle juice (Arcade) 245F
- Bubble Ghost (Plateforme) 245F
- Chase HQ (Course Auto) 245F
- Chessmaster (Echecs) 245F
- Curtis Stranges Golf (Sim.) 245F
- Days of Thunder (Course Auto) 245F
- Dragon's Lair (Action) 245F
- F1 Race (Course Auto) 245F
- Ghost'n Goblins (Arcade) 245F
- Hunt for Red October (s/marin) 245F
- Jordan VS Bird (Basketball) 245F
- Kid Nikki (Action) 245F
- Klaxx (Réflexion) 245F
- Kung Fu Boy (Arts Martiaux) 245F
- Korodice (Réflexion) 245F
- Mechanoids (Arcade) 245F
- Monster Truck (T.Terrain 4X4) 245F
- Mr Chin's Gourmet Paradise 245F
- Pro Wrestler (Simul. Catch) 245F
- Robocop (Arcade) 245F
- R Type (Arcade) 245F
- Shogun Force 245F
- Side Pocket (Billiard) 245F
- Soccer Mania (football) 245F
- Super Chinese Land (Plateforme) 195F
- The Gremlins (Arcade) 245F

**TOP 15 GAMEBOY**

- Double Dragon (Arcade) 245F
- Teenage Mutant Turtle Ninja 245F
- Batman (Plateforme) 245F
- Spiderman (Arcade) 245F
- Ghostbusters 2 (Arcade) 245F
- Vampire Killer/Castle Vania 245F
- Boulder Dash (Arcade) 245F
- Skate or Die (Skateboard) 245F
- Fortress of Fear (Action) 245F
- Paperboy (Arcade) 245F
- Dr Mario (Nouveau Tetris) 245F
- Gargoyle's Quest (Plateforme) 245F
- Super Marioland (Plateforme) 195F
- Tennis (Sim. tennis) 175F
- Nemesis (Shoot'em up) 195F
- Alley Way (Casse Brique) 175F
- After Burst (Action) 245F
- Amida 245F
- Alien Heiankyo (Plateforme) 175F
- Baseball (Sim. Baseball) 195F
- Baseball Kids (Sim. Baseball) 175F
- Battle Ping Pong (Sim.) 245F
- Beach Volley (Sim.volley) 245F
- Blodia (Réflexion) 195F
- Boxing (Sim. Boxe) 195F
- Bugs Bunny (Plateforme) 195F
- Burai Fighter (Arcade) 195F
- Card Games (Jeux de Cartes) 195F
- Dextérité (Réflexion) 195F
- Duck Tales (Plateforme) 245F
- F 1 Boy (Course Auto) 245F
- Final Fantasy (Aventure) 245F
- Flappy (Réflexion) 195F
- Flipull (Ident. Plotting) 195F
- Godzilla 245F

- Golf (Simul.golf) 195F
- Hyperload Runner (Plateforme) 195F
- Lock'n Chase (Type Pacman) 195F
- Lunar Lander (Arcade Espace) 245F
- Master Karateka (Act./Combat) 195F
- Mickey Mouse (Plateforme) 195F
- Motocross Maniacs (Motocross) 195F
- Northstar Ken (Kung Fu) 245F
- Othello (Réflexion) 195F
- Palamedes (Réflexion) 245F
- Penguin Land (Plateforme) 195F
- Pipe Dream (Réflexion) 195F
- Pitman (Plateforme) 195F
- Popeye (Labyrinthe) 195F
- Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion) 195F
- Puzzle Road/Daedalian Opus 195F
- Puzznik (Réflexion) 245F
- Billion (Réflexion) 195F
- Qix (Réflexion) 175F
- Quarth (Arcade/Réflexion) 195F
- Ranma 1/2 (Arcade) 195F
- Revenge Gator (Flipper) 245F
- Road Star (Action) 245F
- Rupan Sansei 245F
- Saki Dai Boken (Kung fu) 245F
- SD (Wargame) 195F
- SD Rupan 3 (Tableau) 195F
- Snoopy (Arcade) 175F
- Soccerboy (Sim.Football) 195F
- Sokoban/ Boxle (Réflexion) 195F
- Space Invaders (Shoot'em up) 195F
- Space Warrior (Tableau) 195F
- Tasmania Story (Plateforme) 195F
- Volley Fire (Arcade) 195F
- Wars 245F
- World Bowling (Sim.bowling) 195F

**PROMOTION SPECIAL NOËL 145 F**

- Asmik World (Plateforme) 145F
- Cosmo Tank (Arcade) 145F
- Dead Heat Scramble (Course) 145F
- Pinball Party (Flipper) 145F
- Solar Striker (Shoot'em up) 145F
- Zoids (Arcade) 145F

**TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA**

**La boutique du Gameboy**



**LIGHT BOY 275 F**  
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



**SACOCHE GAMEBOY 199F**  
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



**BOITIER NEXOFT 199F**  
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison.  
Gameboy est une Marque déposée de Bandai Nintendo



**GAMELIGHT 145 F**  
Eclaire l'écran de votre Gameboy

**MICROMANIA publie le 1<sup>er</sup> catalogue des jeux sur GAMEBOY**  
Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

**POUR COMMANDER 92.94.36.00**

depuis Paris composer le **16.92.94.36.00**

**3615 MICROMANIA**

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1<sup>re</sup> page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

## PC COMPATIBLES

### COMPILATIONS

- POWER CRASH** 299F  
+Out Run  
+Thunderblade  
+Forgotten Worlds  
+Strider  
+Last Duel
- EPYX SPORTING GOLD** 299F  
21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx  
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...
- PC GOLD HIT 2** 299F  
+ E Motion+Indiana Jones Action  
+Moonwalker+Heavy Metal

### EDITION SPECIALE

- INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN** 299F  
Texte à l'écran et manuel en français

### TOP 10 PC COMPATIBLES

- OPERATION STEALTH 299F
- MURDER 249F
- NIGHTBREED (Avent.) 299F
- LES VOYAGEURS DU TEMPS .....LA MENACE..... 299F
- ITALY 90 249F
- INFESTATION 299F
- FIRE AND FORGET 2 269F
- MIDWINTER 349F
- SILENT SERVICE 2 349F
- STORMOVIK 299F

### NOUVEAUTES

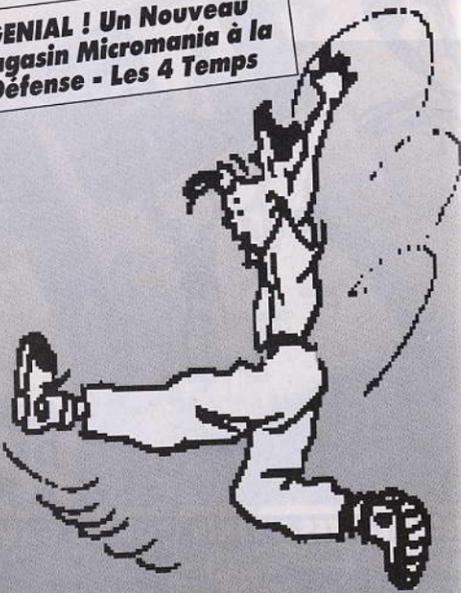
- A NE PAS MANQUER \***
- BARD'S TALE 3 299F
- BETRAYAL 349F
- COVERT ACTION 399F
- CRIME WAVE 299F
- DICK TRACY 249F
- EPIC 249F
- F29 RETALIATOR 299F
- GOLD OF THE AZTECS 299F
- IT CAME FROM DESERT 349F
- KING QUEST V 399F
- LEGEND OF B BOULDER 299F
- LEMMINGS 249F
- MEAN STREETS 299F
- NARC 299F
- OPERATION STEALTH (256 COULEURS) 349F
- PANG 299F
- SIMEARTH 299F
- SLIDERS 249F
- SPACE QUEST IV 399F
- UMS 2 349F
- VAXINE 249F
- Z-OUT 249F

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

### AUTRES NOUVEAUTES \*

- Art de la Guerre 299F
- Advanced Destroyer simul. 289F
- BATTLE COMMAND 299F
- BATTLESTORM 269F
- CAPTIVE 299F
- EMPIRE(COCKTEL) 349F
- FALCON V 3.0 349F
- IMPERIUM 299F
- LA BANDE A PICSOU 249F
- LE CRIME NE PAIE PAS 299F
- LORDS OF THE RINGS 349F
- MASTERBLAZER 249F
- MIG FULCRUM 399F
- MONKEY ISLAND 299F
- MUDS 249F
- MURDERS IN SPACE 249F
- MYSTICAL 249F
- NIGHTBREED ACTION 299F
- NIGHTBREED JEU ROLE 299F
- NIGHT SHIFT 299F
- OPERATION HARRIER 249F
- RICK DANGEROUS 2 249F
- SECRET WEAPONS 349F
- STUN RUNNER 299F
- SUPER OFF ROAD RACER 249F
- SUPREMACY 299F
- SWAP 249F
- TEEN AGE MUTANT TURTLE 299F
- BATTLE CHESSE 2 299F
- BLADE WARRIOR 249F
- BUDOKAN 249F
- COLOSSUS CHESSE X 249F
- DE LUXE PAINT 2 FRANC 985F
- F19 STEALTH FIGHTER 385F
- FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
- INDY 500 249F

**GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps**



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE  
Tél. 92 94 36 00

- INTERPHASE 3D 249F
- LEGEND OF FAERGHAIL 299F
- LHX ATTACK CHOPER 399F
- M1 TANK PLATOON 399F
- MONTY PYTHON 249F
- PANZA KICK BOXING 289F
- RA 249F
- TV SPORT BASKETBALL 349F
- ULTIMA VI 299F
- WONDERLAND 349F

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

## ATARI ST/STE

### LES CHEVALIERS 249F

- STRIDER
- + GHOULS'N GHOST
- + DYNASTY WARS
- + BLACK TIGER **NOUVEAU**

### LES STARS DE HOLLYWOOD 249F

- BATMAN LE FILM
- + INDIANA JONES ACTION
- + ROBOCOP
- + GHOSTBUSTERS 2

### LES GUERRIERS NINJA 275F

- NOUVEAU** SHINOBI
- + DOUBLE DRAGON 2
- + NINJA WARRIORS

### LE MONDE DES MERVEILLES 249F

- + New Zealand Story
- + Rainbow Island
- + Super Wonderboy
- + (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

### SEGA ARCADE TURBO 199F

- TURBO OUT RUN
- + CRACKDOWN
- + SUPER WONDERBOY
- + THUNDERBLADE

### WHEELS OF FIRE 299F 199F

- + Chase HQ
- + Turbo Out Run
- + Hard Drivin
- + Powerdrift

### LES JUSTICIERS 2 249F

- + Ghostbuster 2
- + Cabal
- + Opération Thunderbolt

### LES AVENTURIERS 249F

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

### EPYX SPORTING GOLD 299F

- 21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx  
110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

### LES JUSTICIERS 249F

- + Dragon Ninja
- + Robocop
- + Rambo 3

### EDITION SPECIALE 299F

- INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN**
- Texte à l'écran et manuel en français.

### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER \*

- BATTLE COMMAND 249F
- BETRAYAL 299F
- BILLY THE KID 249F
- CELICA GT4 RALLY 249F
- CRIME WAVE 249F
- DICK TRACY 249F
- EPIC 249F
- E SWAT 249F
- GOLDEN AXE 249F
- KILLING GAME SHOW 249F
- LEGEND OF BILLY BOULDER 249F
- LEMMINGS 249F
- LINE OF FIRE 249F
- MEAN STREETS 249F
- MURDER 249F
- NARC 249F
- NAVY SEALS 249F
- PANG 249F
- POWERMONGER 299F
- PUZZNIK 249F
- ROBOCOP 2 249F
- SCI (CHASE HQ 2) 249F
- SLIDERS 249F
- STRIDER 2 249F
- TEAM SUZUKI 249F
- TOKI 249F
- TOTAL RECALL 249F
- VAXINE 249F

### AUTRES NOUVEAUTES

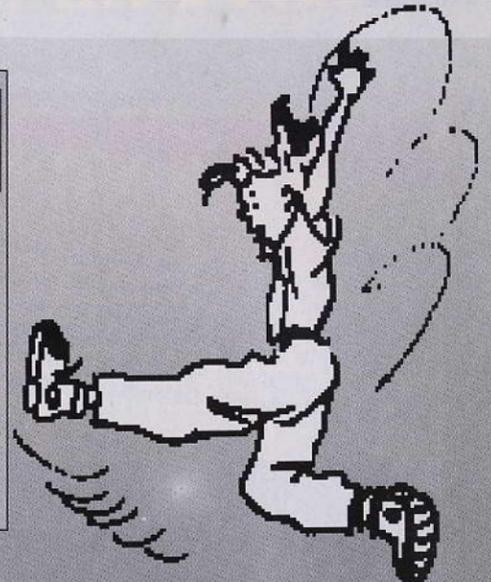
- Art de la Guerre 299F
- Advanced Destroyer simul. 289F
- AMAZING SPIDERMAN 269F
- APPRENTICE 249F
- ARMOUR-GEDDON 249F
- BAD LANDS 249F
- BATTLESTORM 269F
- CARTHAGE 249F
- COUGAR FORCE 269F
- CUTIPOO 249F
- Disc 249F
- FLIGHT OF INTRUDER 299F
- GEISHA 279F
- HARD DRIVIN' 2 249F
- IT CAME FROM THE DESERT 299F
- JUDGE DREDD 199F
- KILLING GAME SHOW 249F
- LA BANDE A PICSOU 249F
- LE CRIME NE PAIE PAS 299F
- LOST PATROL 249F
- MASTER BLAZER 249F
- MATRIX MARAUDERS 199F
- MIG FULCRUM 349F
- MONKEY ISLANDS 249F
- MUDS 249F
- MURDERS IN SPACE 249F
- MYSTICAL 249F
- NIGHTBREED (JEU / ROLE) 249F
- NIGHTSHIFT 249F
- NINJA TURTLES 249F
- OBITUS 349F
- OPERATION HARRIER 249F
- SAINT DRAGON 249F
- SIMULCRA 249F

### AUTRES NOUVEAUTES (suite)

- SPEEBALL 2 249F
- STUNRUNNER 249F
- SUPER OFF ROAD RACER 249F
- SWAP 249F
- SWIV 249F
- UMS 2 299F
- WOLF PACK 299F
- Z-OUT 249F

### TOP 20 ATARI ST/STE

- LOTUS TURBO ESPRIT 249F
- SHADOW OF BEAST 249F
- SECRET AGENT 199F
- SHADOW WARRIORS 199F
- GOLD OF THE AZTECS 249F
- NIGHT BREED (AVENT.) 249F
- NIGHT BREED ACTION 249F
- PLOTTING 249F
- LEGEND OF FAERGHAIL 299F
- TURRICAN 249F
- VOODOO NIGHT MARE 249F
- OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC 299F
- F29 RETALIATOR 249F
- NITRO 249F
- CADAVER 249F
- F19 STEALTH FIGHTER 289F
- FIRE AND FORGET 2 269F
- M 1 TANK PLATOON 299F
- THE IMMORTAL 249F
- BATTLE MASTER 249F



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**3615 MICROMANIA**  
UNE GAMEBOY A GAGNER  
CHAQUE SEMAINE

- ANARCHY 199F
- BACK TO THE FUTURE 2 249F
- BATTLE OF BRITAIN 299F
- BSS JANE SEYMOUR 249F
- CAPTIVE 249F
- CHUCK YEAGER 2.0 249F
- DE LUXE PAINT FRANCAIS 599F
- DUNGEON MASTER+CHAOS 299F
- EXPLORA 3 299F
- FINAL BATTLE 249F
- IMPERIUM 249F
- INTERNAT. 3 D TENNIS 249F
- INT. SOCCER CHALL. 249F
- ITALY 90(LES CHAMPIONS) 199F
- IVANHOE 199F
- KICK OFF 2 249F
- LEISURE SUIT LARRY 3 399F
- MAGICIAN 199F
- MAGIC FLY 249F
- MAUPITI ISLAND 289F
- MIDNIGHT RESISTANCE 249F
- MIDWINTER 279F
- MONTY PYTHON 199F
- PANZA KICK BOXING 289F
- RA 249F
- RICK DANGEROUS 2 249F
- SNOWSTRIKE 199F
- SPELLBOUND 199F
- SUPREMACY 299F
- UN SQUADRON 249F
- VENUS 199F

### OFFRES SPECIALES MICROMANIA

- NINJA REMIX** ST et Amiga 249F - 179F
- WHEELS OF FIRE** ST et Amiga 299F - 199F
- EDITION N° 1** ST et Amiga 249F - 179F

## AMIGA

### COMPILATIONS

- LES GUERRIERS NINJA 275F**  
+ Shinobi + Double Dragon 2  
+ Ninja Warriors
- LES STARS DE HOLLYWOOD 249F**  
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + Robocop + Ghostbuster 2
- LES CHEVALIERS 249F**  
+ Black Tiger + Dynasty Wars  
+ Strider + Ghoul's'n Ghosts

- SEGA ARCADE TURBO 199F**  
+ Turbo Out Run + Crackdown  
+ Super Wonderboy + Thunderblade

- EPYX SPORTING GOLD 299F**  
21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx  
110 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

- LE MONDE DES MERVEILLES 249F**  
+ New Zealand Story  
+ Rainbow Island + Super Wonderboy  
+ Bubble Bobble

- LES JUSTICIERS N° 2 249F**  
+ Ghostbusters 7 + Cabal  
+ Opération Thunderbolt

- LES AVENTURIERS 249F**  
+ Indiana Jones Action + The Strider  
+ Forgotten Worlds + Vigilante

- EDITION N° 1 249F-179F**  
+ Silkworm + Double Dragon  
+ Xenon + Gemini Wing

- WHEELS OF FIRE 299F 199F**  
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

### EDITION SPECIALE

- INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN** 299F  
Texte à l'écran et manuel en français

### TOP 20 AMIGA

- LOTUS TURBO ESPRIT 249F
- AWESOME 349F
- SHADOW OF THE BEAST 2 349F
- SECRET AGENT 249F
- SHADOW WARRIORS 249F
- GOLDEN AXE 249F
- OPERATION STEALTH + COMPACT DISC 299F
- GOLD OF THE AZTECS 249F
- PLOTTING 249F
- NIGHT BREED (ACTION) 249F
- F29 RETALIATOR 249F
- LOST PATROL 249F
- LEGEND OF FAERGHAIL 299F
- CADAVER 249F
- NITRO 249F
- MIDNIGHT RESISTANCE 249F
- F19 STEALTH FIGHTER 289F
- INDY 500 249F
- M 1 TANK PLATOON 299F
- VOODOO NIGHTMARE 249F

### NOUVEAUTES

- A NE PAS MANQUER \***
- BATTLE COMMAND 249F
- BILLY THE KID 249F
- CELICA GT4 RALLY 249F
- CRIME WAVE 249F
- DICK TRACY 249F
- E - SWAT 249F
- EPIC 249F
- LEGEND OF BOULDER 249F
- LEMMINGS 249F
- LINE OF FIRE 249F
- MEAN STREETS 249F
- MURDER 249F
- NARC 249F
- NAVY SEALS 249F
- NIGHTBREED (ROLE) 249F
- NIGHT BREED(AVENT.) 249F
- OBITUS 349F
- PANG 249F
- POWERMONGER 299F
- PUZZNIK 249F
- ROBOCOP 2 249F
- SCI (CHASE HQ 2) 249F
- STRIDER 2 249F
- TEAM SUZUKI 249F
- TOKI 249F
- TOTAL RECALL 249F
- VAXINE 249F

### AUTRES NOUVEAUTES \*

- Art de la Guerre 299F
- Advanced Destroyer simul. 289F
- ALCATRAZ 249F
- ALPHA WAVES MENTAL 249F
- AMAZING SPIDERMAN 269F
- AMNIOS 199F
- AQUAVENTURA 349F
- ARMOURGEDDON 249F
- BAD LANDS 249F
- BARBARIAN 2 (PSYGN) 249F
- BATTLE STORM 269F
- BETRAYAL 299F
- CARTHAGE 249F
- CHAOS STRIKES BACK 249F
- COUGAR FORCE 269F
- CUTIPOO 249F
- EMPIRE(COCKTEL) 349F
- FLIGHT OF INTRUDER 299F
- GEISHA 279F
- HARD DRIVIN' 2 249F
- JUDGE DREDD 199F
- KILLING CLOUD 249F
- LE CRIME NE PAIE PAS 299F
- MASTER BLAZER 249F
- METAL MASTERS 249F
- MIG FULCRUM 349F
- MONKEY ISLANDS 249F
- MURDERS IN SPACE 249F
- MUDS 249F
- MYSTICAL 249F
- NIGHT SHIFT 249F
- OPERATION HARRIER 249F
- SAINT DRAGON 249F
- SIMULCRA 249F
- SPEEDBALL 2 249F
- SPINDIZZY 2 249F
- STUN RUNNER 249F
- SWAP 249F
- SWIV 249F
- NINJA TURTLES 249F
- ULTIMA V 299F
- UMS 2 299F
- WOLF PACK 299F
- Z-OUT 249F

### ENSEMBLE DU CATALOGUE

- 688 ATTACK SUB 249F
- APPRENTICE 249F
- BATTLE OF BRITAIN 299F
- BUDOKAN 249F
- CAPTIVE 249F
- CHUCK YEAGER 2.0 249F
- DE LUXE PAINT 3(FR) 749F
- EXPLORA 3 299F
- FINAL BATTLE 249F
- FIRE AND FORGET 2 269F
- IMPERIUM 249F
- INT.SOCCER CHALL. 249F
- ITALY 90 (LES CHAMP) 199F
- IVANHOE 249F
- KICK OFF 2 249F
- KILLING GAME SHOW 249F
- MAGIC FLY 249F
- MAUPITI ISLAND 289F
- MIDWINTER 289F
- MONTY PYTHON 199F
- PANZA KICK BOXING 289F
- POLICE QUEST 2 349F
- POPULOUS 249F
- PRINCE OF PERSIA 249F
- RA 249F
- RICK DANGEROUS 2 249F
- SLIDERS 249F
- SNOWSTRIKE 249F
- SPELLBOUND 199F
- SUPER OFF ROAD RACER 249F
- SUPREMACY 299F
- THE IMMORTAL 249F
- TURRICAN 249F
- UN SQUADRON 249F
- WINGS 299F

**LA CONSOLE 749 F**  
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World  
+ 2 manettes de jeux  
+ le câble péritel



### TOP 15 SEGA

- Golden Axe 325F
- Double Dragon 325F
- Rastan Saga 295F
- Altered Beast 325F
- Wonderboy M.L 295F
- Fire and Forget 2 325F
- Chase HQ 325F
- Battle Out Run 325F
- Ghostbusters 295F
- Opération Wolf 325F
- After Burner 325F
- Shinobi 325F
- Spell Caster 325F
- Tennis Ace 325F
- Cloud Master 295F

- Console Sega + le pist. 1049F
- Pistolet Sega 269F
- Control Stick Sega 139F
- Rapid Fire Sega 109F
- Manette Speed King 145F
- Lunettes 3D 309F
- Kick Off 2 199F
- System/Megadrine 329F
- Control Pad Sega 99F
- Aérial Assault 325F
- Battle Squadron 325F
- Double Hawk 285F
- Gauntlet 325F
- Impossible Mission II 325F
- Indiana Jones (Action) 325F
- Paperboy 325F
- Parlour Games 295F
- RC Grand Prix 325F
- Ultima IV 325F

**POUR COMMANDER :**  
**92.94.36.00**

depuis Paris composer le  
**16.92.94.36.00**

**3615 MICROMANIA**

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1<sup>re</sup> page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 - 06560 VALBONNE

**MEGADRIVE: DES NEWS**

Alors que **Mickey Mouse: Castle Of Illusion** et **Shadow Dancers** sont disponibles en import au moment du bouclage, nous apprenons qu'**Hard Drivin** ne devrait plus tarder, tout comme **Battle Squadron** et **Sword Of Sodan**. Electronic Arts a également annoncé une version Megadrive de **Turrican** pour 1991, et de **Centurion: Defender Of Rome**.

**SUPER-FAMICON: UN CD-ROM FOU!**

La rumeur selon laquelle un CD-Rom serait disponible courant 1991 au Japon pour la Super-Famicom peut être confirmée. Nous avons appris de sources sûres que ledit CD-Rom existait. Ce qui reste moins sûr, ce sont ses capacités et son prix. Certains nous ont parlé de 200\$, ce qui en ferait le moins cher des lecteurs CD! De plus, une rumeur circule, selon laquelle il serait équipé du fameux système sonore QSound. Pour ceux qui ne le sauraient pas, le QSound est un système qui permet de "placer" les sons, qui semblent venir de n'importe où dans la pièce, y compris de derrière vous. On ose à peine imaginer les applications pour les jeux!!!

**C.E.S. DE LAS VEGAS: ÇA VA FAIRE MAL!**

Dans notre prochain numéro, nous vous présenterons un Méga-Dossier sur le C.E.S. de Las Vegas qui se tiendra du 10 au 14 janvier. En alternance avec le C.E.S. de Chicago (voir notre numéro d'été), ce salon est le plus grand salon d'électronique au monde, et regroupe les secteurs de la vidéo, de la hifi et de l'informatique professionnelle et ludique!

Ce salon s'annonce chargé en événements. Atari devrait présenter la console **Panther**, une console 16-bits (ou 32-bits, rien n'est encore sûr) que la compagnie annonce comme meilleure que la Neo-Geo pour un prix inférieur à celui de la Megadrive.

Sega commencera peut-être à parler de sa **Gigadrive**, console de jeux 32-bits aux capacités semblables à celles des machines d'arcade!

Enfin, Nintendo devrait annoncer les dates de commercialisation officielle de la **Super-Famicom** aux Etats-Unis et en Europe.

Et bien sûr, toutes les compagnies présenteront leurs gros jeux des 6 mois à venir...

**OCEAN DÉBORDE**

On connaît maintenant quelques-uns des nouveaux jeux d'Ocean pour 91, mais on peut s'inquiéter de voir autant de produits à venir, quand on regarde les projets régulièrement retardés comme Epic ou Billy The Kid.

**Epic** devrait, on l'espère tous, être dans les boutiques en février, sur Amiga et ST, mais rien n'est sûr...

**Darkman** devrait sortir pour Pâques, et il s'agit d'une adaptation de l'excellent film de Sam Raimi, qui n'a visiblement pas plu au public français. C'est pourtant à ce jour le meilleur film basé sur une BD... Quoi qu'il arrive, le **Darkman** reviendra au printemps sur Amiga, ST et Game-Boy!

**Smash TV**, le nouveau jeu d'arcade de chez Williams, qui cartonne dans les salles d'arcade anglaises, sera adapté par Ocean, et devrait sortir dans les premiers mois de 1991. C'est un jeu très violent, mais très prenant, dans lequel vous devez, en direct, à la télévision, liquider des armées d'ennemis!

**Wizball 2: Wizkid** est prévu pour avril, il est programmé par la même équipe que le premier hit... voilà qui promet.

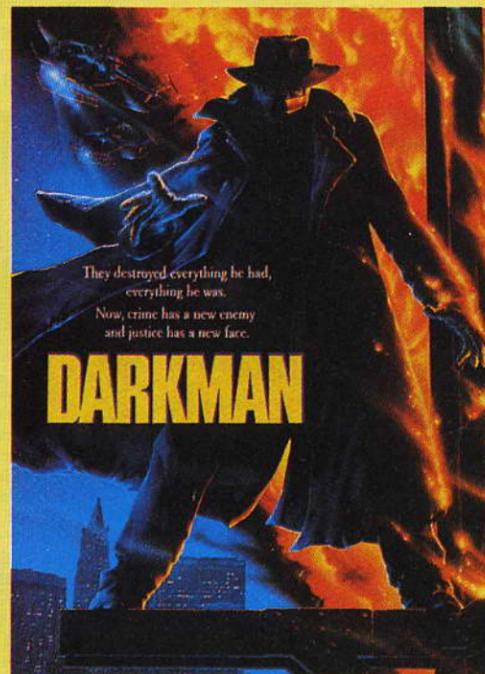
**Cabal RPG** sera le dernier jeu basé sur Cabal, film dont nous vous parlions dans notre numéro d'été, et qui sort en janvier au cinéma. Les deux premiers jeux n'étaient pas grandioses, alors espérons que la version "jeu de rôle", réalisée par Imagitec, sera plus convaincante.

La même équipe d'Imagitec développe parallèlement un produit nommé **Demonsgate**, et qui, selon eux, sera LE jeu de rôle le plus intéressant fait à ce jour. Le jeu, qui doit sortir dans les premiers mois de 91, pourrait vraiment être très bon, l'équipe d'Imagitec se chargeant tout de même de l'adaptation sur Amiga et ST d'Ultima 6.

**Wild Wheels** est une course automobile qu'Ocean dit être exceptionnelle, et qui devrait dépasser en qualité tout ce qui s'est fait à ce jour. Nous n'en savons pas plus...

C'est cet été que devrait sortir aux Etats-Unis **Terminator 2**, suite réalisée par l'excellent James Cameron (*Aliens*, *Abyss*), déjà réalisateur du premier. On parle d'un budget de 66 millions de dollars (le premier avait coûté 6 millions de dollars), et de la présence de deux cyborgs, et donc de deux Schwarzenegger! Le jeu devrait sortir à la rentrée 91.

Enfin, mais ceci reste à confirmer, Ocean aurait acquis les droits de **Robocop 3**, qui est déjà en préproduction, et qui pourrait sortir fin 91...



UNE COMPILATION

Les Stars

DE MEGA STARS

D'HOLLYWOOD



ROBOCOP



ROBOCOP TM &amp; © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

GHOSTBUSTERS II



©1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

INDIANA JONES



TM &amp; COPYRIGHT ©1989 by Lucasfilm Ltd. (LFL) All rights Reserved.

BATMAN



TM &amp; ©1984 DC Comics Inc.

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

AMSTRAD  
CBM AMIGA  
ATARI ST

### LA BOULIMIE DE MINDSCAPE...

Tony Crowther a bien signé **Captive 2** pour Mindscape. Ce jeu devrait être encore meilleur que le premier épisode, et sortir l'année prochaine. D'autre part, la compagnie américaine distribuera désormais les jeux **Renegade**, le nouveau label des Bitmap Brothers.

### SEGA ET I.B.M. PRÉPARENT UN PC MEGADRIVE

On peut rêver d'une telle machine, qui offrira d'excellents jeux d'arcade en tant que Megadrive, et de superbes simulateurs et jeux d'aventures en tant que PC, d'autant plus que la machine, VGA 256 couleurs, permettra l'utilisation d'un CD-Rom compatible pour les deux machines!

### ATTENTION À VAXINE

Vaxine, l'excellente suite d'E-Motion, est sorti en France depuis un mois, dans un emballage très particulier, puisqu'il s'agit d'une boîte ronde métallique qui visiblement inquiète plutôt les acheteurs. Certains pensent qu'il s'agit d'un antivirus, d'autres n'y prêtent même pas attention! Alors n'hésitez pas à jeter un coup d'oeil à Vaxine, qui est un excellent jeu, et qui ne mérite pas de faire un flop à cause de son emballage original!

### GAME-BOY: TOUJOURS DES NEWS

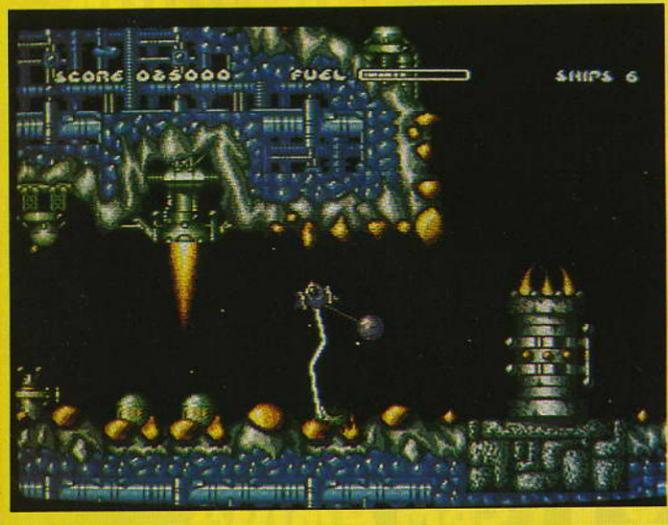
**Pac-Man**, le jeu original, devrait faire son apparition très prochainement.

### HEWSON REVIENT...

Après une longue absence du marché, la compagnie anglaise revient avec de nouveaux projets, et d'anciens qui sortent enfin. **Zarathustra** est un remake de Lunar Lander, assez joli, en 32 couleurs sur Amiga, mais qui n'est pas d'une originalité folle. Le jeu doit sortir en janvier.

**Rubicon** est un jeu qui s'annonce lui assez dément, dans le genre de Shadow Of The Beast, mais dans un univers SF, toujours en 32 couleurs sur Amiga!

**Nebulus 2** devrait lui aussi sortir au début de l'année prochaine, avec près d'un an de retard.



### US GOLD: QUE DE PROJETS!

Les jeux en cours de développement pullulent chez US Gold en ce moment.

Prévu pour Pâques, **Gauntlet 3** est une nouvelle version du jeu d'arcade d'Atari, avec plus de choix pour les personnages jouables, mais qui est surtout en 3D isométrique, ce qui change bien sûr totalement le look du jeu, réalisé par Software Creation.

**Outrun Europa**, que l'on croyait perdu à tout jamais dans les cartons d'US Gold, revient au premier plan, et pourrait sortir d'ici mars 1991, dès que l'équipe de Probe aura terminé le jeu.

C'est la même équipe de Probe qui s'occupe de la conversion de **Super Monaco Grand-Prix**, pour lequel on craint le pire! C'est encore Probe qui s'occupe de la conversion de **Magic Sword**, récent jeu de Capcom dans le genre de Black Tiger et Golden Axe. C'est enfin Probe qui pourrait s'occuper de la conversion de **G-Loc**, pour lequel on craint pire que le pire!

C'est par contre l'équipe de Creative Materials (Rotox, Operation Harrier, Line Of Fire) qui programme en ce moment même l'adaptation de **Final Fight**, ce qui laisse déjà plus d'espoirs pour ce jeu Capcom qui est une suite de Street Fighter.

**Shadow Dancers**, l'adaptation du jeu Sega du même nom, est quant à lui en développement chez Images, à qui l'on doit ce mois-ci Chip's Challenge. Le jeu devrait sortir sur Amiga et ST en avril.

Tiertex, qui nous a fortement déçu avec Dynasty Wars, U.N. Squadron et Strider 2, s'occupe du shoot'em'up de Capcom, **Mercs**. Aurons-nous enfin un bon jeu dans le genre de Commando?

### MICROPROSE EN 1991

**Gunship 2000**, la suite du fameux simulateur d'hélicoptère de Microprose, devrait être disponible au printemps sur PC, Amiga et ST.

C'est également à cette époque que les adaptations Amiga et ST de **F15 Strike Eagle 2** devraient paraître. Quant à l'excellent **Railroad Tycoon**, il sortira vraisemblablement en septembre 91 sur Amiga et ST.

**Midwinter 2: Flames Of Freedom**, présenté en previews sous le nom de Wildfire, il devrait sortir en mars, mais nous vous le représenterons plus en détail d'ici là.

# HARPOON



Quelque part, perdu dans les eaux froides de l'Atlantique Nord, entre l'Islande et la péninsule de Kola, un vaisseau de bataille est prêt à attaquer.

En tant que commandant des Forces détaché de l'ONU, vous devez déployer votre flotte de sous-marins, vaisseaux et avions pour localiser et détruire le vaisseau du Kremlin.



Réalisé par LARRY BOND, un analyste naval, HARPOON, reproduit la superpuissante confrontation finale. Maintenant tout dépend de vous.

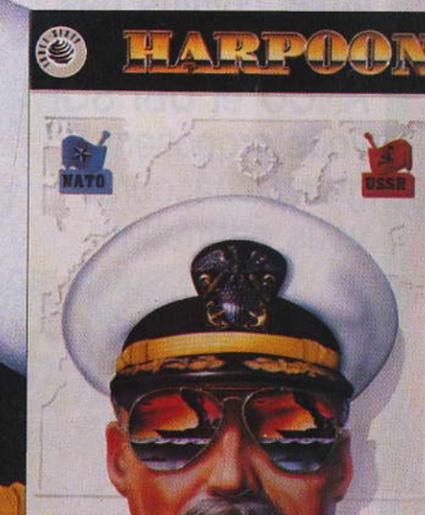
Avec des graphismes magnifiques et un énorme arsenal d'armes, l'intense action et les responsabilités frissonnantes vous impressionneront.



C'est beaucoup plus qu'un simple jeu, c'est un événement d'actualité!



© 1990 MIRRORSOFT LIMITED  
© 1990 360.



Distribué par  
BI SOFT  
/10 Rue de Valmy  
3100 Montreuil sous Bois  
tel : (1) 48.57.65.52  
ax : (1) 48.57.07.41

Une nouvelle forme de dialogue:  
des news  
des jeux  
des cadeaux  
des infos...

36 15 UBI

Compatible avec la carte sonore



PC et compatibles

DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

# KICK OFF 2



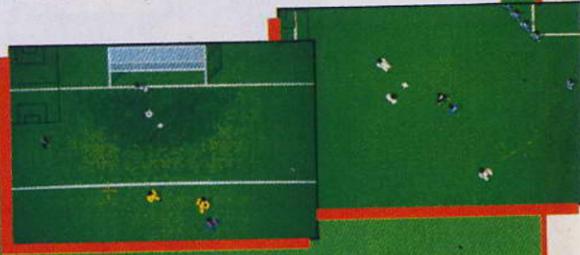
Dernière chance  
de gagner  
1000 francs!

Comme nous, vous êtes des fans de Kick Off 2!  
Comme nous, vous jouez comme des dieux à Kick Off 2!  
ANCO et UBI SOFT vous proposent un grand concours, vous permettant de gagner, sur 3 mois,  
**7000 francs!**

Ce mois-ci, gagnez **1000 francs** en étant le meilleur à Kick Off 2!

Pour participer, il suffit de nous envoyer sur une disquette la sauvegarde d'un de vos plus beaux buts, avec un petit commentaire expliquant votre but, et vos coordonnées.  
Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris.

Disponible sur ATARI - AMIGA  
IBM PC - CBM 64  
AMSTRAD



UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL  
Tél (1) 48 57 65 52

# CRASH COURSE™

Préparez-vous pour la plus folle et la plus acrobatique des courses. Installé derrière le volant de votre mustang shelby 66 sentez les sensations et les frissons de la vitesse.

Faites du looping et utilisez les rampes de la mort.

Les cinq courses prédéfinies offrent des défis incroyables dans leurs degrés de difficulté. Ou, pour une infinie variété, créez votre propre course en utilisant l'éditeur de courses.

De multiples vues et de voir depuis n'importe vous permet de capturer Avec le mode VCR vous pouvez et revoir tableau par tableau.



perspectives vous permettent quel angle. Le ralenti vidéo tout l'enthousiasme.

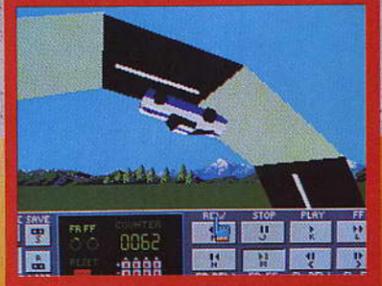
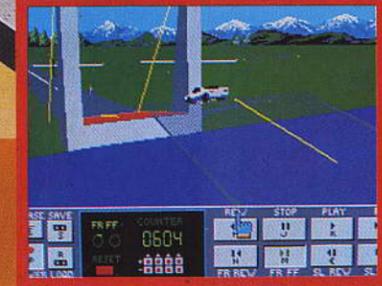
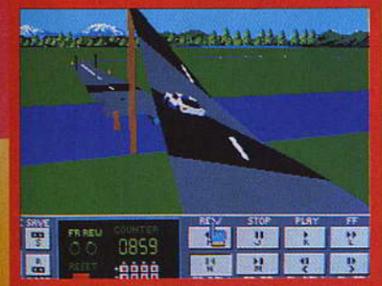
reculer, avancer, pauser

Pour les séquences que vous voudrez revoir plus tard, sauvez-les sur une disquette et regardez-les encore et encore.

Avec des graphismes 3D très réalistes, crash course est un tourbillon d'action et d'accrobaties.

Bientôt disponible sur ATARI ST AMIGA IBM PC

MP1X-POST1  
**Spectrum HoLoByte**



- graphismes en 3D
- 5 circuits
- 3 niveaux

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

Distribué par  
**UBI SOFT**

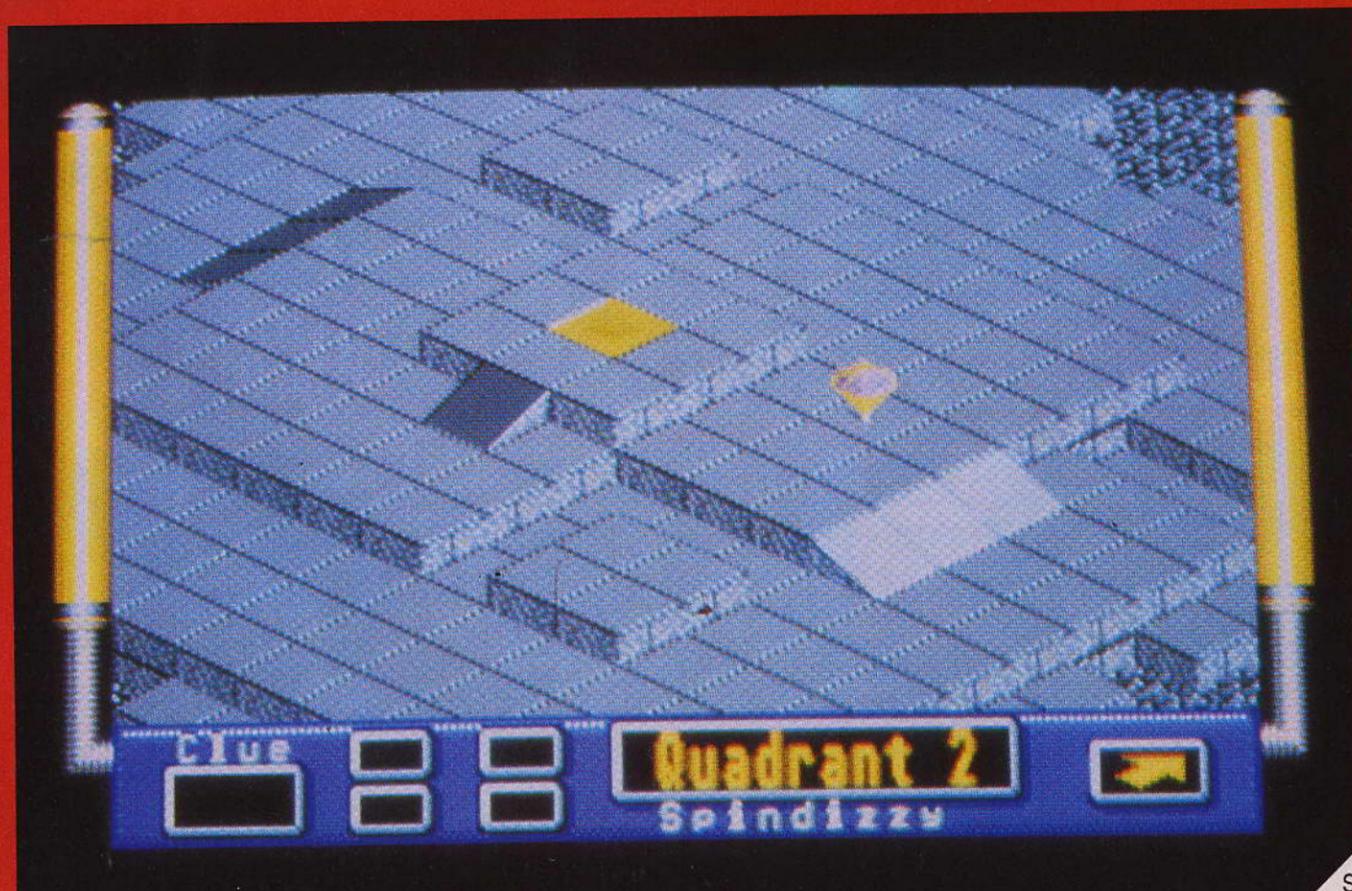
# Spindizzy

Betty était déjà née lorsque le C64 régnait en maître sur les ordinateurs 8-bits... Elle était déjà une adoratrice de Spindizzy, et c'est donc avec un plaisir intense qu'elle a découvert cette suite, signée du même auteur, Paul Shirley.



Le but du jeu est d'explorer des mondes comprenant plusieurs niveaux à l'aide d'un G.E.R.A.L.D. (Geographical Environmental Reconnaissance And Land-mapping Device) pour en extraire de l'énergie sous forme de diamants. Le plus difficile, au départ, est de contrôler GERALD. Cette sorte de toupie a tendance à suivre les inclinaisons de terrain plutôt que les chemins intéressants, et la dextérité du joueur est le premier facteur de réussite.

Ces mondes isométriques ressemblent graphiquement à ceux de Populous, avec des îlots, des montagnes, des passerelles, et d'autres obstacles plus ou moins difficiles à franchir. Des plots de couleurs modifient parfois le décor ou actionnent des ascenseurs ou des téléporteurs... à vous de trouver les astuces! Certaines touches du clavier permettent de voir une carte des lieux ou de faire pivoter l'aire de jeu pour mieux découvrir les diamants cachés derrière les murs. Les chutes de GERALD provoquent une perte d'énergie. Fort heureusement, elle peut être renouvelée



grâce à la collecte des bijoux... même si certains diamants coûtent plus d'énergie qu'ils n'en rapportent, tant ils sont difficiles à accéder! La porte de sortie de chaque monde est indiquée par un drapeau, mais elle ne se dévoile souvent qu'après avoir triomphé des épreuves. Au bas de l'écran une case "clue" clignote de temps en temps et vous donne un indice sous forme de dessin.

Au fur et à mesure que vous progressez, d'autres éléments viennent vous compliquer la tâche: extraterrestres (les plus bruyants sont les plus dangereux), glace, verre, trampoline, etc. Mais au début de chaque monde, une petite séquence vous indique les pièges.

Spindizzy est le type même du jeu intelligent, qui plaît à tous, où tout est calculé pour passionner l'utilisateur: choix du monde de départ, tableaux bonus, difficulté progressive et bien dosée, sauvegarde du jeu en cours et des scores atteints dans chaque monde (sous forme de pourcentage). La réalisation n'est pas en reste, avec un scrolling multidirectionnel sur Amiga, remplacé par des sauts d'écran sur ST. Un très bon investissement de fin d'année...

## Spindizzy Worlds / Activision

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 85%

SON: 80%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

89%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

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

F.L. S.L. J.D.

4



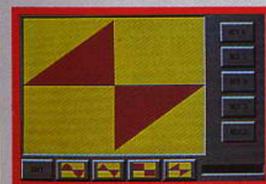
## MUSIC MASTER

L'Atelier Musical

Music Master transforme enfin votre ordinateur en un véritable synthétiseur

100% assembleur, il possède des fonctions de filtrage numérique, réverbération, vibrato, modification de l'enveloppe, sauvegarde et ré-utilisation des sons modifiés... Fourni avec MMTools, logiciel passerelle qui vous permet d'analyser (recherche de la fréquence d'un son) et de récupérer vos sons (iff, St Replay...)

Il possède toutes les routines pour intégrer les musiques dans vos propres programmes



### Un système évolutif

Possibilité d'utiliser un clavier midi (Atari ST/Amiga) et un digitaliseur sonore

Les sons sont compactés pour en placer jusqu'à 2 fois plus sur une disquette! (la taille peut être réduite jusqu'à 50%)

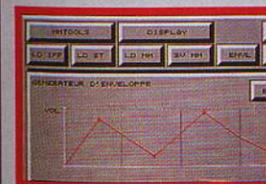
10 musiques et 100 sons de qualité professionnelle sont fournis.



**CRÉEZ OU MODIFIEZ VOS ÉCHANTILLONS ET COMPOSEZ À VOLONTÉ**

ATARI ST

Utilise toutes les possibilités de la carte de B A T: La carte MV 16



Compatibilité totale entre les fichiers des trois versions (PC, ST, AG) et surtout: l'ergonomie poussée à son maximum!

UBI SOFT

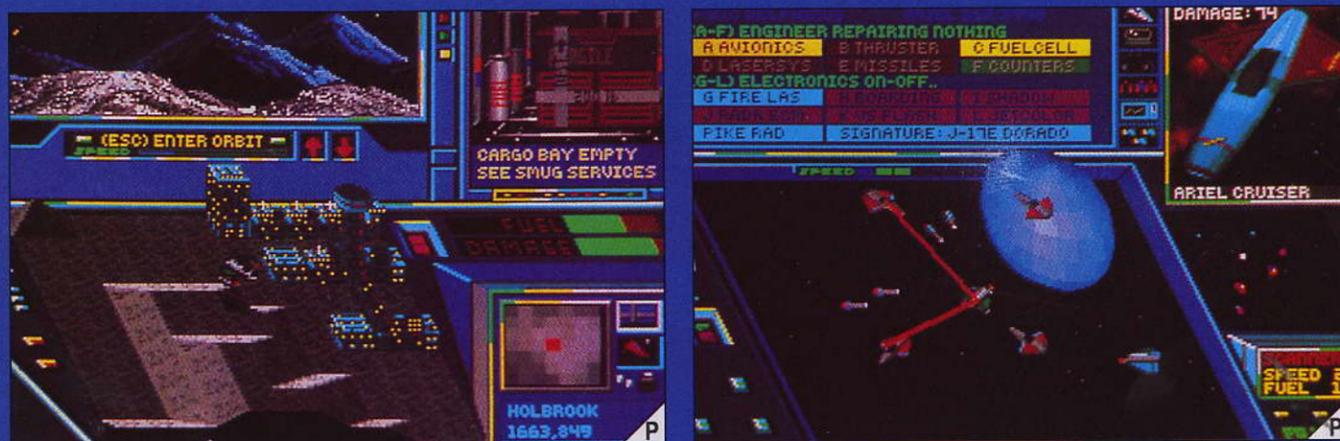
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy 93100- Montreuil-sous-Bois  
48 57 65 52

36 15 UBI

# HARDNOVA

Electronic Arts propose avec Hard Nova un jeu d'aventure interactif complet et original. Didier, grand fan de Cosmos 1999, s'est lancé à l'aventure, et nous raconte ses expériences...



Hard Nova est un jeu de type "Space Opera", dans lequel vous dirigez un groupe de mercenaires au cours de nombreuses missions. Suite à un accident, vous avez perdu une bonne partie de votre équipage. Avant toute chose, il vous faut donc retrouver deux coéquipiers efficaces et sûrs, vous et votre navigateur étant les seuls rescapés. Convoqué par votre supérieur, vous partez pour votre première mission depuis six mois. Retrouver un vaisseau disparu dans un système solaire proche, infesté de pirates. Très rapidement, les missions vont se succéder, de plus en plus dures et dangereuses, pour révéler en fin de compte toute une histoire, avec à la clé, une menace pour toute l'humanité. Vous retrouvez dans ce logiciel de nombreux éléments caractéristiques des jeux de rôles. Une fiche de personnage avec des caractéristiques, des compétences et des possessions (armes, armures et objets en tous genres). Vous dirigez jusqu'à quatre personnages. En fait, vous ne déplacez que votre mercenaire, les trois autres étant gérés par l'ordinateur. Une bonne partie du jeu se déroule sur les planètes, dans les villes, les bases ou à l'intérieur des vaisseaux. Dans ce cas, vous voyez les lieux et les personnages du dessus, dans la fenêtre de jeu du haut. La fenêtre de jeu inférieure permet d'accéder à divers renseignements et menus (inventaire, dialogue...). Lorsque vous entrez dans des endroits particuliers (magasins, casinos...), vous avez alors la possibilité de sélectionner de nouvelles options. Vous devez discuter avec les nombreuses personnes que vous rencontrez, de bonnes informations étant indispensables pour comprendre ce qui se passe. Vous avez le choix entre plusieurs phrases et questions. Suivant vos propos, vos interlocuteurs réagiront plus ou moins bien. Les combats en intérieur se déroulent vus du dessus. Vous choisissez une cible. Suivant vos compétences et vos armes, vous touchez ou non votre adversaire, l'ordinateur gérant tout le combat. C'est d'ailleurs un peu gênant, car vous avez l'impression d'être totalement inutile, au cours d'une phase qui d'habitude demande justement votre intervention. L'autre partie du

jeu consiste en voyages interstellaires, en combats dans l'espace et en commerce avec les diverses planètes. Vous pouvez en effet acheter des produits à un endroit et les acheminer vers une autre planète. Cela vous permet de gagner suffisamment d'argent pour refaire le plein de carburant, réparer les dommages et acheter de nouvelles armes. Les combats spatiaux se déroulent eux aussi suivant un système qui ne laisse que peu de place aux réflexes et à l'intelligence du joueur. Assez difficile à maîtriser, ce jeu possède en plus de très nombreuses options qui demandent de la pratique. Par exemple, lors d'une rencontre dans l'espace, vous pouvez envoyer un faux numéro d'immatriculation, histoire de tromper les ennemis. Vous pouvez aussi réparer vous-même un des six postes de votre vaisseau (communication, armes, moteur...). A vous de placer votre équipage aux postes où ils seront les plus utiles... Côté technique, Hardnova est bien réalisé. Les graphismes VGA couleur sont parfois superbes et souvent corrects. La souris permet d'accéder à la quasi-totalité des options proposées. Malheureusement, je trouve le système de jeu un peu trop complexe et lourd. Les phases de combats qui d'habitude doivent donner du punch à ce genre de jeu, sont inintéressantes et frustrantes. Dommage, car l'idée semblait bonne.

## Hard Nova / Electronic Arts

GRAPHISME : 83%

ANIMATION : -

SON : 50% / 70%

JOUABILITÉ : 70%

INTÉRÊT :

70%

Doc : -

Packaging : -

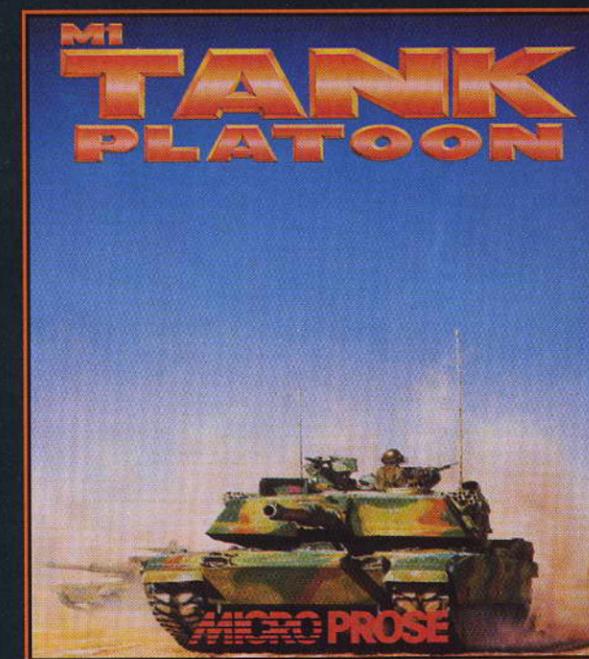
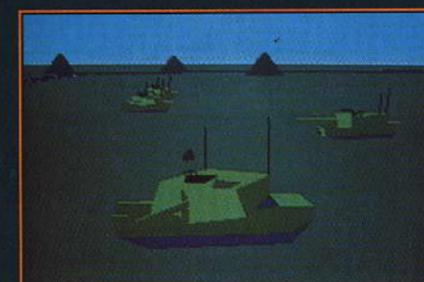
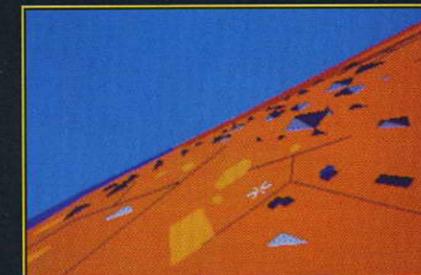
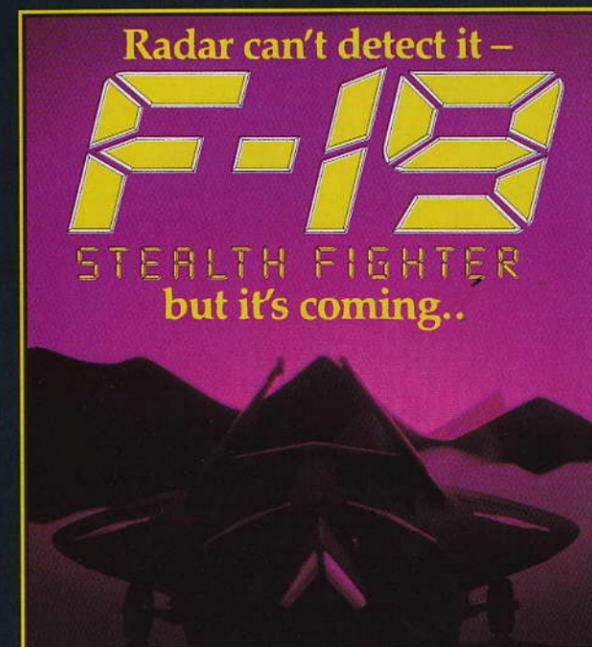
PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q. B.F. R.F.

F.L. S.L. J.D.

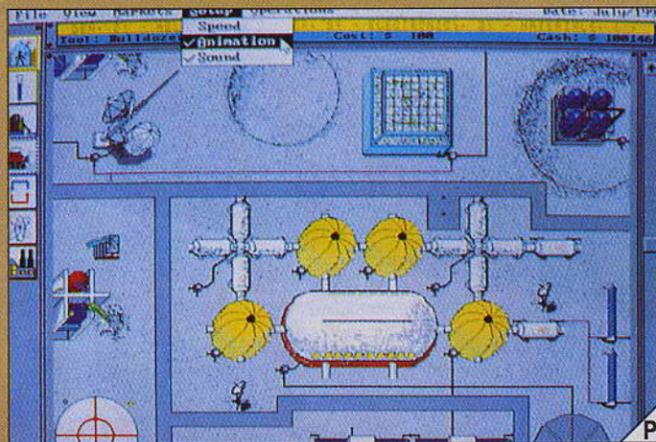
**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE



Disponible dans les FNAC

fnac

Didier Latil avait totalement maîtrisé Sim City, si bien qu'il ne pensait plus qu'à une seule chose: Sim City 2. Mindscape devance ses désirs en commercialisant sur PC Moonbase, sorte de Sim City lunaire. Ersatz réussi ou copie ratée? Didier vous en dit plus...

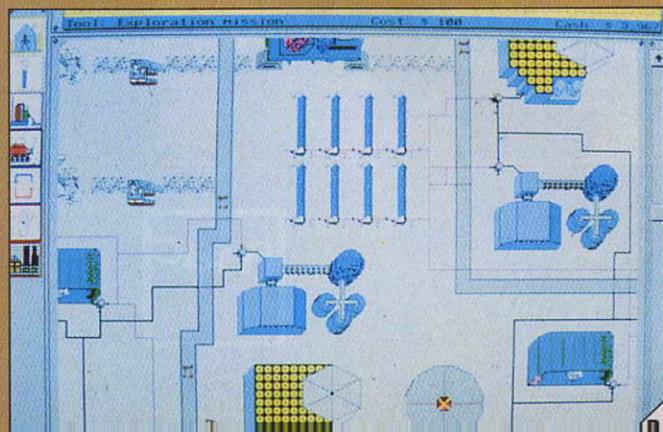


# MOONBASE



Prenez un jeu qui a très bien marché l'année précédente, Sim City par exemple. Changez un peu les décors, utilisez un système de jeu similaire, et voilà, vous avez obtenu Moonbase, un soft qui va concurrencer la disquette scénario pour Sim City sur la Lune. Dans ce jeu de simulation, vous êtes le "gouverneur" d'une colonie lunaire. Au début largement subventionné par la NASA, votre but est de devenir une nation indépendante, aussi bien politiquement qu'économiquement. Pour ce faire, il va falloir développer votre colonie et la rendre à la fois autonome et productive. Le premier mois est essentiel, puisque la NASA vous subventionne en fonction de vos agissements. Il faut donc tout d'abord faire un maximum de relevés miniers un peu partout et surtout au fond des cratères, pour trouver Oxygène, Hélium, Eau (sous forme de glace) et éventuellement des minerais rares, prouvant ainsi à vos investisseurs qu'ils peuvent continuer à vous donner de l'argent. Ensuite, le problème consiste à construire intelligemment sa colonie. Au niveau des habitations vous avez cinq possibilités de bâtiments, chacun pouvant abriter plus ou moins de gens. Côté scientifique, vous disposez de laboratoires, de serres pressurisées, d'expéditions minières et de centres astronomiques. Les serres permettent à la colonie de devenir indépendante sur le plan alimentaire. Les laboratoires et les centres d'astronomie améliorent l'avance technologique et la réputation de votre colonie, les savants faisant de nouvelles découvertes. Se passant sur un monde dépourvu d'atmosphère, les bâtiments doivent être reliés les uns aux autres pour que la chaleur, l'air et l'électricité passent de l'un à l'autre. C'est d'ailleurs un élément délicat lors

de l'élaboration de votre base, puisque chaque type de bâtiment est de taille différente et possède un ou des sas d'entrée, qu'il faut faire communiquer. L'autre gros problème consiste à alimenter en électricité et en chaleur les diverses structures. Il faut donc construire les centrales thermiques et électriques (fusion nucléaire, fission nucléaire ou photo-électrique). Attention, ces centrales ont tendance à exploser de temps en temps, alors ne les mettez pas en plein milieu de votre base. Il faut en plus faire passer les lignes électriques et les tuyaux du chauffage à travers votre base. Bref, si vous n'êtes pas organisé, cela devient le chaos total. Assez rapidement, vous allez pouvoir construire vos premières mines pour extraire Oxygène, Hélium... et revendre vos minerais. Là aussi, attention aux grèves qui risquent de paralyser tout votre appareil de production. Vous pouvez aussi construire vos usines (produits finis ou électroniques) qui eux aussi vous rapporteront beaucoup d'argent. Vous construirez ensuite des terrains d'atterrissage, des complexes pour la maintenance du matériel, des centres de communications... Contrairement à Sim City, votre base lunaire n'évolue pas au fur et à mesure que le temps passe (mis à part les catastrophes et les accidents). C'est à vous de faire évoluer la colonie. Il faut gérer aussi la population, en fonction de la capacité de logement et du travail offert sur la base. Plus dur que Sim City, Moonbase a un autre petit défaut avec la vitesse d'écoulement du temps. Même en vitesse lente, sur un an, vous avez à peine le temps de construire quelques bâtiments, ce qui rend le développement de la colonie assez laborieux. En outre, dès que votre colonie est très importante, le jeu ralentit sérieusement, se bloquant de temps en temps durant une ou deux secondes. Une simulation sympathique néanmoins, sur un monde posant de nouveaux challenges intéressants.



Moonbase / Mindscape		Doc: 7/10
GRAPHISME: 70%		Packaging: 7/10
ANIMATION: -		
SON: 55%		PC (en vente)
JOUABILITÉ: 65%		
INTÉRÊT:	Jeu en anglais	
82%	P.Q. B.F. R.F.	
	F.L. S.L. J.D.	
	4	

# Crystals of Arboorea



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



DEVENEZ DES CHAMPIONS SUR LES COURTS AVEC GREAT COURTS 2 SES TEE-SHIRTS, SES BALLEES...



Une passion d'avance

## COMPILATIONS AMIGA ATARI ST

LES 4 MERCENAIRES	259
AFTER THE WAR+SAVAGE + LICENCE TO KILL + LIVE AND LET DIE	
DRIVE ME CRAZY	329
+CHICAGO 90+STUNT CAR + LOMBARD RALLYE +FERRARI FORMULA ONE +HIGHWAY PATROL	
FESTIVALIA	299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2 + TRIVIAL PURSUIT + P47 + SUPER WONDERBOY + ACTION FIGHTER	
GEANTS DU SPORT	299
KICK OFF + GREAT COURT +FOOTBALL MANAGER II	
CARTOONS	269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN +TOM ET JERRY 2 +DYNAMIC DUX +BUGGY BOY	
10 MEGA HITS VOL 2	349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN +VIXEN + ROCKET RANGER +HOT SHOT + WALL STREET +ASPAR GRAND PRIX+IKARI +WINTER OLYMPIAD +PERMIS DE TUER	
CHALLENGER	299
STUNT CAR + KICK OFF +GREAT COURTS + BOMBER +SUPER SKY	
HOLLYWOOD COLLECT	299
GHOSTBUSTERS 2+BATMAN +INDIANA JONES LAST CRUSADE + ROBOCOP	
FULL BLAST	299
FERRARI F1+CHICAGO 90 +CARRIER COMMAND + P47 +RICK DANGEROUS +HIGHWAY PATROL	
FOUS DU VOLANT	249
ASPAR GRAND PRIX +ACTION FIGHTER + APB + BUGGY BOY	

## COMPILATIONS IBM PC

LES BATTANTS	299
RICK DANGEROUS +SAVAGE+IKARI WARRIORS +FRANCK BRUNO BOXING	
GEANTS DU SPORT	299
GREAT COURT +TV SPORT FOOTBALL +FOOTBALL MANAGER II	
LES DIEUX DU CIEL	299
CHUCK YEAGER+TOMAHAWK +STRIKE FORCE HARRIER + ACE 1 + ACE 2	
10 MEGA HITS 2	349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN + HOT SHOT +ASPAR GRAND PRIX +ROCKET RANGER +WINTER OLYMPIAD +IKARI WARRIORS +PERMIS DE TUER +WALL STREET + VIXEN	
CHALLENGER	299
STUNT CAR +SUPER SKY +GREAT COURTS + BOMBER	
MULTI SPORTS	269
MICHEL+BASKET MASTER +SIMULATION PRO TENNIS +ASPAR GD PRIX+KUNG FU	
FESTIVALIA	299
STUNT CAR + SABOTEUR 2 + TRIVIAL PURSUIT + CHARLIE CHAPLIN + CHUCK YEAGER	
DECLIC	299
TETRIS + WALL STREET +MANOIR DE MORTEVILLE +TRIVIAL PURSUIT +CHESSMASTER 2000	
FULL BLAST	299
FERRARI FORMULA ONE +CARRIER COMMAND + P47 +RICK DANGEROUS +HIGHWAY PATROL +CHICAGO 90	

## AMIGA PROMO

ALTERED BEAST	99
CHAMBERS OF SHAOLIN	99
HARD DRIVING	99
KICK OFF 2	99
PICTIONARY	99
POWER DRIFT	99
ROCKET RANGER	99
SUPER WONDERBOY	99
TRIVIAL PURSUIT	99
XENON 2	99

## NOUVEAUTES

AMERICAN JOURNEYS	249
AVIATORS	249
B.A.T.	299
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CALCHANDARON	249
CHAOS STRIKE BACK	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSMASTER 2100	299
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	199
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	249
GEISHA	279
GIANTS OF EUROPE	149
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
JUPITER MASTER DRIVE	249
KILLING CLOUD VF	249
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
NAVY SEALS	249
NIGHT HUNTER	249
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	299
ROLLER BALL	249
SEARCH FOR THE KING	249
SECOND WORLD VF	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	249
ST DRAGON	299
SWIV	249
TAROT	249
THE TELLER	199
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249

## ATARI ST PROMO

CONFLICT EUROPE	99
CYBERBALL	99
HARD DRIVING	99
KRISTAL OF KONOS	99
POWERDRIFT	99
SINBAD	99
SPACE ACE	99
SPACE HARRIER 2	99
THUNDERBIRDS	99
TRIVIAL PURSUIT JUN.	99

## NOUVEAUTES

ARCADE QUIZ	199
BACK TO THE GOLD AGE	249
BATTLE SQUADRON	269
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CHAMPIONS OF KRYNN	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	199
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
EMERALD TWINS	249
GIANTS OF EUROPE	149
GREAT COURTS 2	249
IT CAME FROM DESERT	249
JUPITER MASTER DRIVE	199
KILLING CLOUD	249
LAST NINJA 3	249
NAVY SEALS	249
PICK'N PILE	199
POWERMONGER	299
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	299
ROLLER BALL	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SKI CABBIE	249
SLIDERS	249
ST DRAGON	249
STRATEGO	249
SWIV	249
TAROT	249
THE TELLER	199
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249
ZIRIAX	249

## PROMO IBM PC

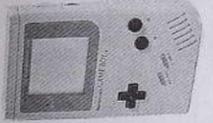
A.P.B.	99
DRAGON'S OF FLAME	99
EYES OF HORUS	99
LOMBARD RALLYE	99
MARBLE MADNESS	99
ROCKET RANGER	99
SPACE HARRIER NEW	99
SPEEDBALL	99
STARGOOSE	99
STARRAY	99
XENON 2	99

## NOUVEAUTES

4D BOXING	299
AMERICAN JOURNEYS VF	249
ARCADE QUIZ	249
AVENGER A 10	349
BARON	299
B.A.T.	299
BATTLE MASTER	299
BETRAYAL	249
BLOODWYCH	249
BRIDES OF DRACULA	249
CADAVER	299
CAPTIVE VF	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSCHAMPION 2175	299
COVERT ACTION	399
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS VF	249
DUNGEON MASTER	399
ELITE +	349
ELVIRA	349
EMERALD MINE 3	249
EMPIRE GALACTIQUE	349
F 29	299
FALCON 3	349
FINAL BATTLE	299
FINAL ORBIT	249
FLIGHT SIMULATOR ATP	399
GEISHA	299
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREMLINS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	299
KEEPING UP WITH JONE	329
KILLING CLOUD VF	299
KING'S QUEST 5	449
KNIGHTS OF THE SKY	399
LORDS OF CHAOS	249
M1 TANK PLATOON	399
MAUPITI ISLAND	289
NARCO POLICE	249
NIGHT SHIFT VF	199
OTHELLO KILLER	199
PICK'N PILE	249
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
RED BARON	449
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	249
RISE OF THE DRAGON	449
ROLLER BALL	289
SCEN. D. STARTER SET	349
SECOND WORLD VF	249
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SILENT SERVICE 2	349
SKI CABBIE	249
TEST DRIVE 3	299
TEST DRIVE 3 SCEN.	119
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	299
TWINWORLD	249
U.M.S. 2	349
USS JOHN YOUNG	249
WARHAMMER	249
WRATH OF THE DEMON	249
XYPHOS	249

## GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY+1JEU	590
GAMELIGHT	145
LIGHT BOY	275
SACOCHE	195



ALLEYWAY	175
ASMIK WORLD	195
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BOXXLE-SOKOBAN	195
BUBBLE GHOST	245
BUGS BUNNY CASTLE	195
BURAI FIGHTER	195
CASTLEVANIA	245
CATRAP	245
CHASE HQ	225
CHESSMASTER	245
COSMO TANK	195
DAEDALIAN OPUS	195
DAYS OF THUNDER	245
DOUBLE DRAGON	195
DR MARIO	245
DUCK TALES	245
F1 BOY	245
FLIPULL	195
GARGOYLE'S QUEST	245
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GOLF	245
GREMLINS 2	245
HUNT FOR RED OCTOBER	245
HYPER LODE RUNNER	245
ISHIDO	245
KWIRK	245
LOCK'N CHASE	195
LOOPZ	245
MALIBU BEACH VOLLEY	245
MERCENARY FORCE	245
MONSTER MASTER	245
MOTOR CROSS MANIACS	225
MR CHIN'S PARADISE	245
NEMESIS	195
NORTHERN KEN	195
PAPERBOY	225
PENGUIN BOY	195
PENGUINE WARS	245
PIPE DREAM	225
POWER MISSION	245
Q BILLION	245
QIX	175
QUARTH	225
R TYPE	245
RADAR MISSION	245
ROBOCOP	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	225
SOLAR STRIKER	195
SPACE INVADERS	245
SPIDERMAN	245
TORTUES NINJA	245
TENNIS	195
TETRIS	245
SHANGAI	245
SIDE POCKET	245
SUPER MARIO LAND	195
WORLD BOWLING	245

## ATARI LYNX

CONSOLE LYNX	1490
+ 4 JEUX	275
BLUE LIGHTNING	275
CHIP'S CHALLENGE	275
CRYSTAL MINES 2	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
MS PACMAN	275
PAPERBOY	275
RAMPAGE	275
ROAD BLASTERS	275
ROBO SQUASH	275
RYGAR	275
SLIME WORLD	275
XENOPHOBIE	275
ZARLOR MERCENARY	275

## SEGA MEGADRIVE

### CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890	SAME SAME SAME	375
AIR DIVER	445	SHADOW DANCER	375
ALTERED BEAST	375	SOKOBAN	365
BATMAN	375	STAR CRUISER	490
BATTLE SQUADRON	365	SUPER BASKETBALL	365
BURNING FORCE	375	SUPER MONACO GP	375
CURSE	365	TERRIBLE VILLAGE	375
DARIUS 2 (8 MEGA)	520	TETRIS	375
DARWIN 81	365	THUNDERFORCE 3	375
D J BOY	375	WONDERBOY 3	375
E SWAT	375	ZOOM	395
FORGOTTEN WORLDS	365		
GHOSTBUSTERS	365		
GHOULS'N GHOSTS	445		
GOLDEN AXE	365		
HARD DRIVING	375		
HEAVY UNIT	375		
HELL FIRE	375		
HURRICANE	375		
KAGEKI	520		
KLAX	375		
MASTER GOLF	445		
MEGA PANEL	375		
MICKEY MOUSE	375		
MOONWALKER	365		
NEW ZEALAND STORY	365		
NINJA WARRIORS	365		
RASTAN SAGA 2	375		



## SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	690
PROMO EXCEPTIONNELLE	
DEAD ANGLE	195
GOLVELLIUS	250
SHANGAI	169
SHOOTING GALLERY	215
SLAP SHOT	195
ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
KUNG FU KID	265
OPERATION WOLF	325
OUT RUN 3D	315
POWERSTRIKE	265
PSYCHO FOX	325
RAMPAGE	295
SCRAMBLE SPIRITS	295
SHINOBI	325
TENNIS ACE	325
WONDERBOY 3	325
WORLD GAMES	285

## INEDIT... VENEZ LA DECOUVRIR



### CONSOLE GAMEGEAR SEGA + 2 JEUX 1790 F

SUPER MONACO G. PRIX COLUMS	
NOUVEAUTES	
G-LOC	250
PENGO	250
POPE BREAKER	250
WONDERBOY	250

## SNK NEO GEO

### SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR	1790
BLUE'S JOURNEY	1990
CYBER LIP	1990
KING OF THE MONSTER	1990
LEAGUE BOWLING	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
PUZZLED	1990
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990

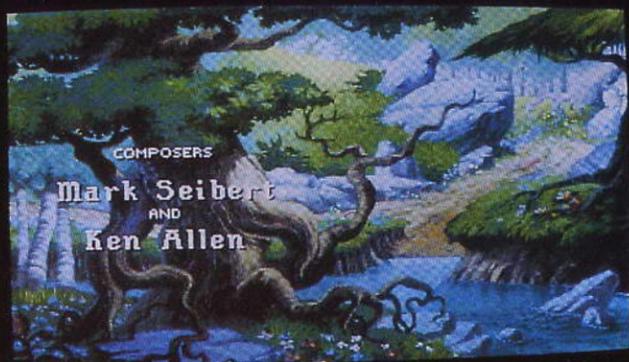
### LOCATION à partir de: CONSOLE 169 F JEU 80 F

## PC ENGINE GT



AVEC CETTE NOUVELLE PORTABLE JOUEZ PARTOUT A TOUS LES JEUX CORE GRAPHX

## SEQUENCE NEWS



# KING'S QUEST V

*Absence makes the heart go yonder!*



Toujours en retard à ses rendez-vous, Didier Latil est pour une fois arrivé à l'heure le jour où nous devons lui donner King's Quest V. Sierra-On-Line a pris le risque de changer totalement son système de jeu, ce qui pourrait froisser ses éternels fans, mais a assuré le coup en proposant une version de 256 couleurs éblouissantes. Bien qu'il ne soit pas le plus intéressant de ce numéro, King's Quest V s'en retrouve d'ailleurs Jeu du Mois!



Depuis Hero's Quest, Colonel's Bequest et Conquest of Camelot Sierra-On-Line préparait pour notre plus grande joie divers jeux d'aventures, en utilisant pleinement cette fois les capacités des PC (VGA 256 couleurs, cartes sonores). Les premiers écrans que nous avons vus cet été nous avaient semblés extraordinaires, mais nous étions largement en deçà de la vérité. Voici en effet King Quest V, cinquième volet d'une saga qu'il n'est plus besoin de présenter.

Le jeu commence par une introduction à l'aventure, constituée par plusieurs scènes, avec pour chacune une musique différente, le tout devant bien durer cinq minutes. Au cours de cette phase, vous voyez un mystérieux sorcier faire disparaître le château du roi Graham. Celui-ci, à son retour, apprend que le responsable de ce méfait est le magicien Mordak. Aidé par Célestin, un hibou qui parle,





P



P



P



P

Graham (c'est vous!) part chez Crispin, le maître du hibou. Celui-ci lui révèle alors la cachette de Mordak et donne à Graham une baguette magique. Commence alors réellement l'aventure et votre quête. Celle-ci correspond en fait, comme souvent dans les jeux d'aventures Sierra, à trouver des objets et à les utiliser aux bons endroits. Cette-fois, l'utilisation d'un objet est assez logique, ce qui permet d'avancer assez rapidement dans l'aventure. Un poisson peut servir à appâter un ours, un bâton bien lancé oblige un chien à se précipiter pour le prendre, une lampe à huile peut cacher un génie... Au niveau du scénario, vous retrouvez donc tous les éléments des contes pour enfants, toutes origines confondues (Ali Baba et les quarante voleurs par exemple...), ce qui rend l'aventure toujours aussi féerique et merveilleuse. Comme d'habitude, vous allez rencontrer des personnages bizarres: une princesse transformée en saule pleureur, une sorcière dans une forêt maudite, des touaregs dans le désert, un gnome qui fabrique des jouets ou encore une roulotte de bohémiens...

L'interface utilisateur a complètement été modifiée. Vous n'avez plus rien à taper au clavier, des icônes servant à effectuer toutes les actions nécessaires (bouger, prendre un objet, utiliser un objet, parler, examiner, inventaire). Les discussions se déroulent automatiquement, de même que l'utilisation d'un objet. Plus besoin de taper "Use the key on the door". Il suffit de prendre l'objet en main et de cliquer sur la porte. Cela limite énormément les possibilités d'actions et réduit d'autant la difficulté du jeu, mais permet d'éviter les blocages dus au vocabulaire. En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous changez l'icône et donc l'action que vous effectuez, alors que le bouton gauche permet de valider une action. Vous avez toujours une dizaine de sauvegardes accessibles et vous pouvez modifier la rapidité du jeu, le volume sonore et le degré de détail. Le scénario est donc simple mais toujours aussi charmeur, l'intérêt est élevé, tout particulièrement pour les débutants, grâce au système de jeu simplifié.

Là où King's Quest V devient un jeu exceptionnel, c'est au niveau des graphismes de la version VGA 256 couleurs. Alors que la version EGA, en 16 couleurs, nous a paru moins belle que les habituelles productions Sierra, la version 256 couleurs nous a réellement impressionné. Plutôt que de longues phrases, nous vous proposons un maximum de photos pour vous présenter ce jeu magnifique. En ce qui concerne les musiques et les sons, il faut là encore féliciter les gens de chez Sierra. Les musiques sont superbes et surtout elles sont variées et très, très nombreuses, ce qui devrait satisfaire ceux qui possèdent



P

une carte sonore (Adlib, Soundblaster ou Roland MT32) et définitivement convaincre les autres d'en acheter une. Une merveille de réalisation pour ceux qui ont à la fois une carte VGA 256 couleurs, une carte son et une bécane tournant à au moins 20 MHz. Pour les autres, attention! Il est dommage que la version EGA ne soit pas aussi réussie graphiquement (les couleurs utilisées sont décevantes) et que les déplacements (et les animations) soient aussi lents, même sur un 386 à 16 MHz...

### KING'S QUEST V: L'AVENIR!

Ce jeu montre une nouvelle fois, après l'incroyable Wing Commander d'Origin, que les plus beaux jeux sont décidément sur PC. Beaucoup d'éditeurs et de distributeurs pensent déjà que cette machine pourrait bien être le standard de demain, dès que des compatibles PC VGA 256 couleurs tournant assez rapidement seront disponibles à un bon prix.

Du coup, King's Quest V préfigure vraiment les jeux du futur, avec ses graphismes tirés de peintures à l'huile sublimes. Mais ce n'est pas la seule raison qui fait de ce jeu un modèle de ceux que nous aurons dans les années à venir. King's Quest V sortira en janvier sur 2 CD-Rom. Dans cette version, les musiques seront de vraies musiques, et les personnages parleront avec de vives voix! Enfin, par son système de jeu par icônes, King's Quest V est le premier jeu de chez Sierra qui peut entièrement être traduit en français, puisqu'il n'y a plus rien à taper au clavier!

### King's Quest V / Sierra-On-Line

GRAPHISME: 98%

ANIMATION: 92%

SON: 60% / 92%

JOUABILITÉ: 40%

INTÉRÊT:

90%

Doc: 10/10

Packaging: 10/10

Amiga / ST (février)

PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q. B.F. R.F.

F.L. S.L. J.D.

5 5



P



P



P



P



P



# MEILLEURS VOEUX

## Extension Memoires

Pour Atari/Amiga Et Pc  
Nous Consulter



réparation dans les  
8 heures ouvrées pour les  
machines sous garantie micro video

TRES CHOUETTE LES  
PRIX  
Souris ATARI/amiga 169 F

Lecteur 3"1/2 avec  
affichage numerique  
des pistes  
990 f  
atari et amiga  
extension 512 ko pour  
atari stf et amiga  
590 f

IMPRIMANTE 9 AIGUILLES  
POUR ATARI/ET  
COMMODORE  
1490 F  
EN COULEUR  
9 AIGUILLES  
1990 F  
IMPRIMANTE 24 AIGUILLES  
2990 F

PC 20 COMMODORE 10 MHZ  
8088

DISQUE DUR 20 Mo  
ECRAN VGA Mono 6990 F  
ECRAN VGA couleur 8990 F  
livre avec works 2.0

PC 35 COMMODORE 12 MHZ  
80286

DISQUE DUR 20 Mo  
option 40 Mo (N.C)  
ECRAN VGA mono 10990 F  
ECRAN VGA couleur 12990 F  
livre avec works 2.0  
lecteur 3"1/2 et 5"1/4  
livre avec PC 20 ET PC 35



LES COUPS DE COEUR

# MV

SOURIS OPTIQUE  
POUR ATARI/AMIGA/PC  
A PARTIR DE 490 F

SCANNER POUR  
ATARI/AMIGA ET PC  
1890 F

SCANNER COULEUR PC  
N.C

SEGA MEGADRIVE  
console megadrive seul  
1390 f  
megadrive + 1 jeux  
1490 f  
SUPER!!!!  
MEGADRIVE+  
MONITEUR  
STEREO+1 JEUX  
3390 F

Jeux Pour  
Megadrive  
A  
Partir  
De  
349 F

# BONNE ANNEE 91

# MICRO VIDEO



MICRO VIDEO PRESENTE:  
**UNE  
GARANTIE  
DE 2 ANS**  
sur les unites centrales  
(renseignez-vous)

## COMMODORE AMIGA 500

AMIGA 500 + 512 KO  
3590 F  
AMIGA 500 + IMPRIMANTE  
9 AIGUILLES + 512 KO  
5180 F  
AVEC IMPRIMANTE COULEUR  
9 AIGUILLES + 512 KO  
N.C  
AMIGA 500 + 1083 STEREO  
+ 512 KO 5690 F

GAMME ATARI STE  
ATARI 520 STE + 512 KO  
3490 F  
ATARI 520 STE + 512KO  
+ IMPRIMANTE 9 AIGUILLES  
N.C  
ATARI 520 STE COULEUR  
+ 512 KO  
AVEC IMPRIMANTE  
9 AIGUILLES  
6990 F  
ATARI 1040 STE A 2 Mo  
4290 F

nos promotions ne sont pas cumulables et sont dans limites des stocks disponibles

POUR COMMANDER RENVOYER LE BON CI DESSOUS AU MICRO VIDEO LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE OU MICRO VIDEO VPC

A RENVoyer A MICRO VIDEO		MICRO VIDEO PARIS	MICRO VIDEO TOURS	
BON DE COMMANDE AMIGA <input type="checkbox"/> ATARI ST/STE <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/>		8 RUE DE VALENCIENNES 75010 PARIS ☎ 40.34.97.80 DU MARDI AU SAMEDI 10H-19H Métro: gare de l'Est/gare du nord	81 RUE MICHELET 37000 TOURS ☎ 47.05.78.50	
FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE		DESIGNATION QTE. PX UNIT. PRIX TOTAL		
1 A 3 LOGICIELS 25 F				
5 A 9 LOGICIELS 50 F				
60 F POUR 10 LOGICIELS/ 30 F POUR CONSOLES				
FRAIS D'ENVOI MACHINE 150 F AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI A VOTRE COMMANDE				
<input type="checkbox"/> J'ACCEPTÉ QUE CERTAINS LOGICIELS AIENT UNE NOTICE EN ANGLAIS				
NOM.....PRÉNOM.....		MICRO VIDEO BORDEAUX	MICRO VIDEO DAX	NOUVEAU
ADRESSE.....		3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX ☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89	56 AVENUE VICTOR HUGO 40000 DAX ☎ 58.74.18.63	MICRO VIDEO NANTES 6 RUE MAZAGRAN 44000 NANTES ☎ 40.69.15.92
CODE POSTAL.....VILLE.....		MICRO VIDEO PERPIGNAN	MICRO VIDEO LYON	NOUVEAU
CHÈQUE <input type="checkbox"/> OU MANDAT CARTE <input type="checkbox"/>		8 AVENUE DE GRANDE BRETAGNE 66000 PERPIGNAN ☎ 68.34.24.40	11,12 COURS ARISTIDE BRIAND 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74	MICRO VIDEO VPC 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX TEL 56.44.47.70
<input type="checkbox"/> JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET, JE JOINT 3 TIMBRES A 2,30 GEN JANVIER nos promotions sont dans la limite des stocks disponibles		MICRO VIDEO BRUXELLES	BELGIQUE MICRO VIDEO DINANT	
		1 RUE DOINS 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489074	21 PLACE COMMUNALE 5198 ANHÉE ☎ 082/611451	

# SAVAGE EMPIRE



Passionné de la série des Ultimas, Didier Latil a grandement apprécié l'arrivée d'un successeur d'Ultima VI. Il n'a pas hésité à se lancer à l'aventure et à affronter ce jeu gigantesque pour vous en proposer un test complet!



Premier scénario de la saga Worlds Of Ultima, Savage Empire reprend dignement le flambeau de ce qui fut, et reste, l'une des meilleures et des plus fidèles sagas, qui peut prétendre pleinement à la qualification de jeu de rôle sur micro. En juin dernier, avec Ultima VI, la société Origin annonçait la fin des aventures qui nous avaient plongé dans le formidable monde de Britannia, durant près de dix années. Origin laissait espérer la sortie de plusieurs logiciels, utilisant le système de jeu d'Ultima VI et quelques-uns des éléments si typiques à son monde.

L'aventure commence peu de temps après votre retour dans votre époque. Suite à un cauchemar, vous décidez d'aller voir votre ami, le professeur Rafkin, un savant excentrique intéressé par les anciennes civilisations. Vous avez en effet quelques questions à lui poser sur les pierres de lune, ces objets

permettant le voyage vers Britannia. Sur place, un troisième personnage, un jeune journaliste, participe involontairement, tout comme vous, à une expérience du professeur. Résultat: vous voilà projeté à nouveau dans un monde parallèle, correspondant approximativement à notre époque préhistorique. Le monde, la vallée d'Eodon, une immense jungle, peuplée de ptéranodons, de diplodocus, de tigres à dents de sabres, de tyranosaures... est aussi habité par de nombreuses tribus (humaines ou non). Très rapidement, vous allez être submergé par de nombreuses missions qui vont révéler, petit à petit, la véritable menace qui pèse sur ce monde. Il faut dans un premier temps reconstituer votre équipe d'aventuriers. Vous pouvez essayer de fabriquer des fusils, des balles et des grenades, mais il faut bien sûr trouver les bons ingrédients et bien les utiliser. Tombé amoureux d'une jeune indigène, vous allez en plus devoir retrouver ses mystérieux kidnappeurs. Il faut en outre réunir toutes les tribus, séparées jusque-là par des guerres ancestrales. Cependant, les

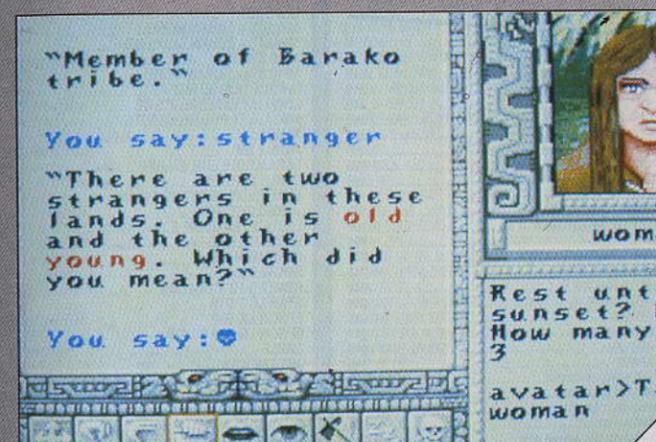
véritables menaces semblent venir des guerriers-fourmis, une race étrange et belliqueuse et surtout de la présence d'un mystérieux savant qui lui aussi vient de votre époque.

Au niveau du système de jeu, vous retrouvez celui d'Ultima VI, avec quelques petites améliorations. Grâce à la souris (avec des icônes) ou au clavier vous pouvez donner très aisément différents ordres (déplacements, attaquer, utiliser un objet, jeter des sorts, parler, déplacer un objet...) Les discussions avec les diverses personnes rencontrées sont toujours aussi importantes. Au cours des dialogues, certains mots sont écrits en rouge. Il suffit alors de poser des questions sur ces mots pour obtenir de nouveaux renseignements qui permettent de comprendre l'histoire, de marchander, de recruter un compagnon ou d'obtenir des indices essentiels.

Deux modes de jeu existent. En mode groupe, vous dirigez votre personnage, les autres suivent automatiquement. En mode individuel, vous pouvez diriger n'importe lequel de vos aventuriers pour lui faire accomplir en solitaire une action ou partir en éclaireur. Ces deux modes existent aussi au cours des combats.

Soit vous dirigez un ou plusieurs des aventuriers, soit vous jouez uniquement le leader, les autres agissant suivant les directives que vous avez laissées (fuir, combattre au corps à corps, utiliser les armes de jets). En ce qui concerne les ennemis, les objets et les décors, vous allez être gâté, aussi bien pour la quantité, que pour le réalisme. Il faut bien évidemment explorer des grottes et des dédales de souterrains. La magie est-elle beaucoup plus limitée, avec uniquement neuf sortilèges.

Les graphismes sont plus réussis que ceux d'Ultima VI, et c'est un véritable régal pour les yeux de jouer, surtout que ce monde semble encore plus vaste. Cette qualité des décors et des sprites rend l'aventure encore plus passionnante et angoissante. Aidé en cela par un système de jeu que je ne me lasse pas de vanter et d'un scénario intéressant, Savage Empire souffre cependant d'un gros défaut avec une sauvegarde unique de la partie. Si vous sauvegardez à un mauvais moment, c'est la galère. Alors un conseil, utilisez plusieurs disquettes (une par sauvegarde). L'ambiance est plus prenante selon moi que celle d'Ultima VI et avec un système de jeu si réussi, il ne reste plus qu'à espérer que les scénarios et l'interactivité seront maintenant eux aussi améliorés.



## Savage Empire / Origin

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: -

SON: 55%

JOUABILITÉ: 60%

INTÉRÊT:

93%

Doc: 7/10

Packaging: 9/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q. B.F. R.F.

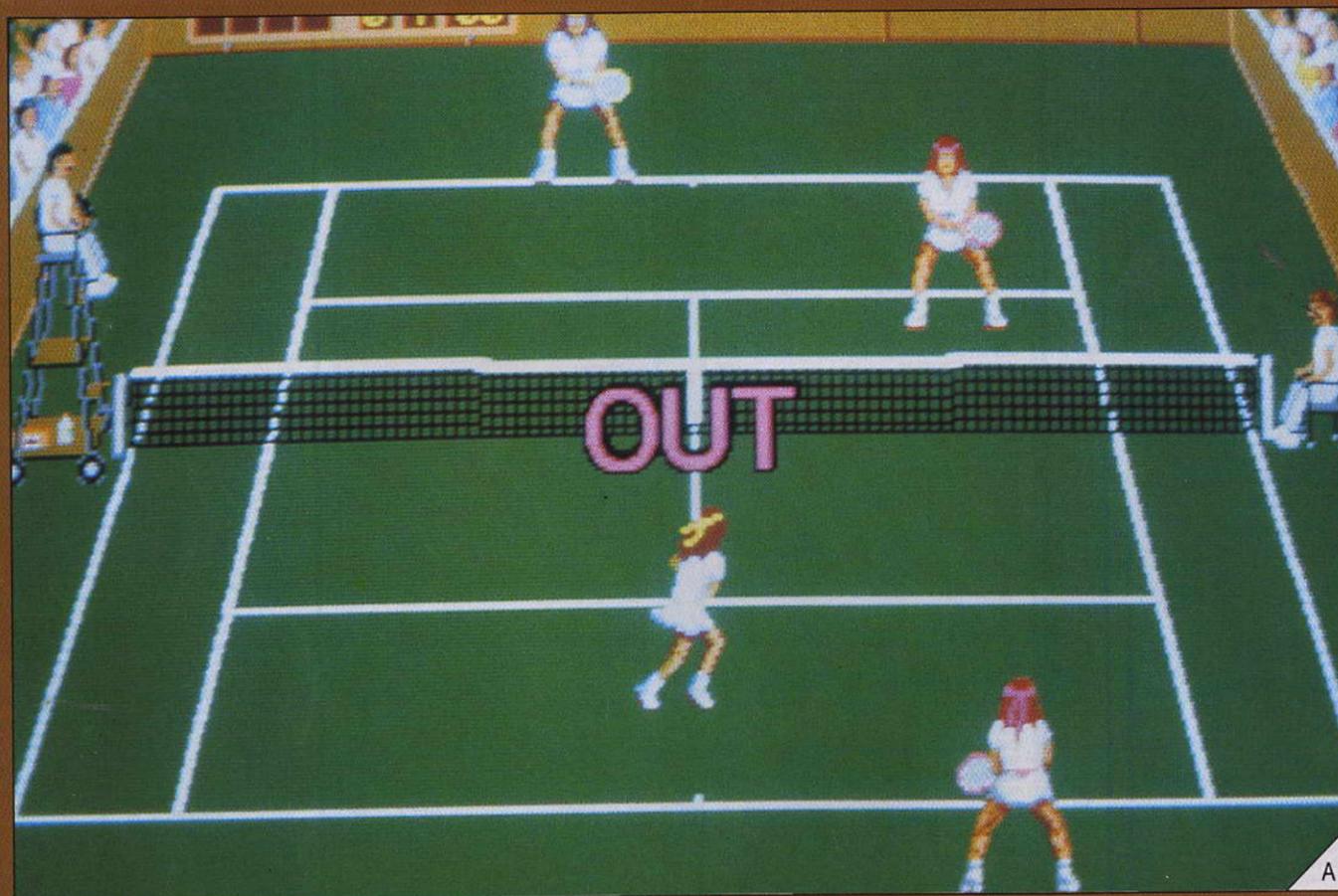
F.L. S.L. J.D.





# Great Courts 2

Après l'avalanche de jeux de tennis l'année dernière, Ubi Soft propose Great Courts 2, qui doit définitivement se positionner comme le meilleur jeu de tennis sur micro. L'équipe allemande de Blue Byte, les programmeurs du jeu ont-ils atteint leur objectif. Frank Ladoire, véritable Yannick Noah de la rédaction (sa ressemblance est frappante), vous donne ses impressions!



Il promettait beaucoup, tout le monde l'attendait, restait à vérifier si effectivement Great Courts 2 était à la hauteur de ses prétentions! Première impression, la finition est bien plus remarquable que pour le premier avec des graphismes plus soignés, et une animation des personnages beaucoup plus réaliste. Les mouvements des joueurs sont véritablement authentiques.

Deuxièmement, les options sont beaucoup plus présentes avec absolument toutes les combinaisons possibles au niveau des équipes: simple féminin, masculin, double féminin, masculin, mixte, et même opposition d'un double masculin contre un double féminin. Plus classiquement, il est possible de s'entraîner à l'aide d'une machine et d'ainsi améliorer ses coups

et de participer aux quatre tournois du Grand Chelem plus la Coupe Davis. De même pour le choix de la surface, la terre battue, l'herbe et la moquette étant proposées.

La difficulté du jeu (trois niveaux différents) est fonction du choix du joueur, avec une particularité toutefois: en mode débutant, l'ordinateur contrôle les placements de tous les personnages, le, ou les joueurs, pouvant ainsi se concentrer sur la frappe de balle. Avant de débiter une partie, le joueur visualise ses capacités dans chaque compartiment de jeu via un système de pourcentage, et dispose de 100 points qu'il peut librement attribuer à tel ou tel coup.

Troisième impression, une meilleure lisibilité du terrain due à un léger changement de la vision de celui-ci. Le contrôle de la balle est maintenant fonction de la position du joystick et non plus

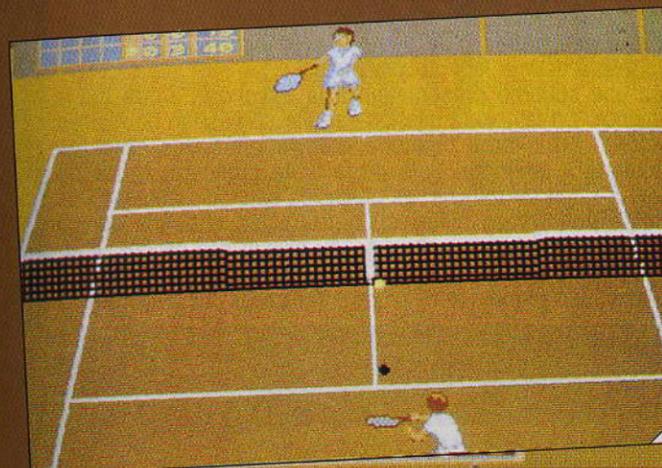
essentiellement de la position du joueur par rapport à celle-ci. Au final, la sensation du joueur est beaucoup plus agréable, pesant nettement sur le déroulement du jeu. Concernant toujours les "plus" de cette version, un réel environnement sonore accompagne les échanges et l'action, le public allant même jusqu'à se manifester lors des jolis coups. A noter que le programme ne donnera toutes ses possibilités que si vous possédez un méga de Ram. En effet, dans cette configuration un ram-disk sera créé, supprimant ainsi pratiquement tous les temps d'accès et tous les bruitages seront audibles... et je puis vous affirmer qu'ils sont nombreux: arbitre de chaise lors de chaque point, arbitre de filet, public...

Sur le plan des coups de tennis, Great Courts 2 autorise toute la panoplie habituelle des techniques avec encore une fois un contrôle accru sur chacune d'entre elles. Pour le smash par exemple, il s'agit de posséder le bon timing, sinon vous aurez tôt fait de frapper dans le vide. De même pour les autres coups où l'anticipation sera parfois nécessaire. Avec le nouveau mode de maniement de la balle exposé ci-dessus, il est maintenant possible de la placer pratiquement où bon vous semble, à droite,

à gauche, réaliser un amorti, une accélération, un coup long... voire même un coup trop long car les fautes de longueur (ou de largeur) sont également gérées.

Bien évidemment la réussite de ces coups varie en fonction de la maîtrise de ceux-ci. Difficile de réussir une volée en interception si vous ne montez jamais au filet et ne possédez pas un pourcentage correct dans ce domaine. Dans ce cas, deux solutions: l'entraînement ou beaucoup de matchs. Le service a subi aussi quelques modifications et il est dorénavant plus facile à maîtriser. Après chaque partie jouée, vous avez la possibilité d'accéder aux statistiques de la rencontre, le programme notant absolument tous les coups... ratés ou réussis!

En fait, la réalisation technique de Great Courts 2 est exceptionnelle, chaque phase de jeu ayant été traitée avec soin sans pour autant nuire à la jouabilité. Pour résumer, Great Courts 2 réuni tous les ingrédients ayant contribué au succès de ces prédécesseurs et fait mieux encore! Un grand bravo. Dernière précision qui à son importance, Great Courts autorise non seulement le jeu à deux, mais aussi à trois et à quatre, à l'aide de simples doubleurs joystick. Alors pourquoi s'en priver?



Great Courts 2 / Ubi Soft

GRAPHISME : 90%

ANIMATION : 91%

SON : 85%

JOUABILITÉ : 89%

INTÉRÊT :

96%

Doc : -

Packaging : -

Amiga / PC / ST

(fin décembre)

Jeu en français

P.Q. B.F. R.F.

D.L. S.L. J.D.



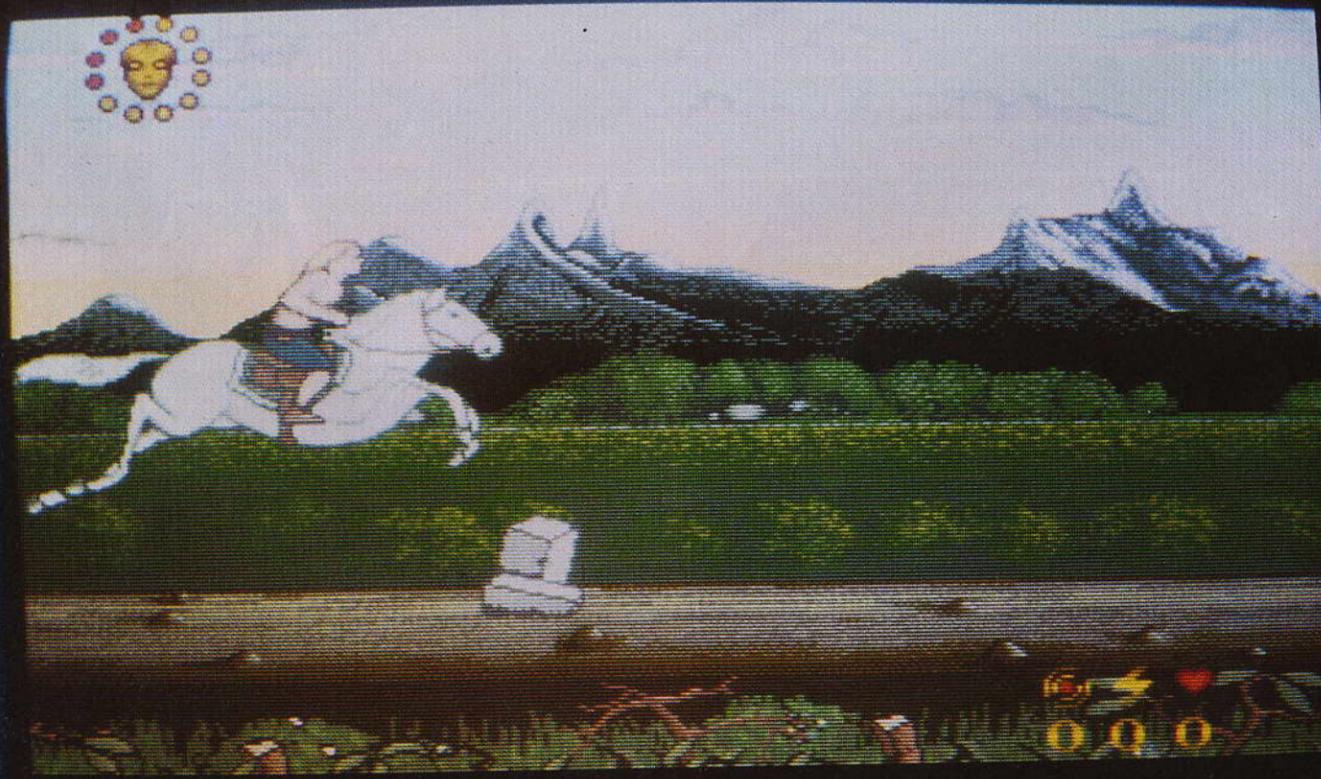
# WRATH OF THE DEMON

ReadySoft s'inspire très largement de Shadow Of The Beast et nous propose son premier jeu d'action pure avec Wrath Of The Demon. Lorsqu'on se souvient de l'injouabilité de leurs premiers jeux (Dragon's Lair, Space Ace), on avait de quoi craindre le pire... Pourtant, Frank Ladoire semble bien y avoir trouvé son bonheur!



Ayant fondé sa réputation sur la somptueuse adaptation technique de Dragon's Lair sur micro 16 bits, ReadySoft se rappelle à notre bon souvenir avec cette création "originale" de jeu d'arcade-aventure. D'aucuns diront qu'il s'agit ni plus ni moins d'une copie de Shadow Of The Beast (ce qui n'est pas loin d'être vrai) mais cette fois-ci les programmeurs n'ont pas sacrifié la technique à la jouabilité. Au final donc, Wrath Of The Demon n'est pas un simple logiciel beau à regarder, que l'on range vite fait dans un placard, mais un véritable jeu à part entière et particulièrement prenant.

Le scénario est un peu compliqué et serait trop long à exposer, sachez seulement qu'il s'agit classiquement de sauver un royaume des griffes d'un démon, avec bien sûr l'habituelle demoiselle à délivrer lors du combat final. Après une superbe présentation à la Psygnosis, votre quête commence. En fait, votre mission est une succession de phases d'arcade, avec dans chacune d'entre elles des objectifs particuliers à atteindre. Lors de la toute première, à dos de cheval, il s'agit de franchir les obstacles naturels, ramasser les diverses potions, et éviter ou détruire les ennemis qui ne manqueront pas de vous attaquer. Au niveau des potions, il en existe trois sortes: les potions d'invulnérabilité (pendant trois secondes), les potions de destruction (efficaces sur pratiquement



A



P



P

tous les monstres) et les potions de soins (qui remontent vos points de vie au maximum). Votre condition physique est matérialisée par un symbole situé en haut de l'écran à gauche. Petite précision, il est impossible de transporter plus de trois potions de même catégorie. Autres objets à ramasser, les clés et les armes. A noter que les armes seront effectives au moment venu.

Chacune des missions est de longueur variable, parfois il suffit juste de combattre un adversaire, alors qu'en d'autres occasions, vous devrez parcourir les plaines, les marais, ou les caves pour trouver la sortie. Idée intéressante, si vous recommencez une partie, les objets (et plus particulièrement les potions lors du premier tableau) ne se trouvent plus à la même place. Mais le plus important est sans conteste la possibilité de sauvegarder le jeu à tout moment, option trop rare qui mérite d'être saluée!

Pour les combats, les tactiques sont assez simples, même si pour vaincre, il faut trouver le point faible de chaque opposant. Attention, certains d'entre eux, au moment de leur mort, laisseront derrière eux de précieuses potions.

La réalisation de Wrath Of The Demon est carrément somptueuse et égale au moins celle de Beast 1. Les graphismes (plus de 3 Mo de datas) sont tout aussi soignés, l'animation des personnages est très bonne avec 15 scrollings parallax, 50 images/seconde, et de fantastiques musiques de David Wittaker, déjà maître d'oeuvre pour Beast 1. D'ailleurs la ressemblance au niveau des instruments utilisés est flagrante. En définitive, Wrath Of The Demon, seul logiciel de la trempe des désormais mythiques productions Psygnosis, gomme la seule critique que l'on pouvait émettre, une trop faible jouabilité. ReadySoft réussit donc l'amalgame parfait!



P

Wrath Of The Demon / Readysoft

GRAPHISME: 91%  
ANIMATION: 94%  
SON: 94%  
JOUABILITÉ: 70%  
INTÉRÊT:  
94%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga (en vente)  
ST / PC (décembre)

Jeu en anglais

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



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

**MICROMANIA  
FORUM DES HALLES**

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale  
Niveau - 2 . Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

**MICROMANIA  
CHAMPS ELYSEES**

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

**MICROMANIA  
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

# BUILDERLAND

A force d'être jaloux de la réussite des jeux sur consoles, les éditeurs commencent enfin à soigner la jouabilité avant la réalisation. Loriciel semble avoir compris ceci, avec Builderland, que notre expert en jeux japonais (qui parle très bien 42 langues, dont l'anglais), Frank Ladoire, a grandement apprécié.



La société Loriciel lance son premier jeu "à la japonaise". Basé sur un nouveau concept, ce jeu d'arcade pourrait bien connaître le chemin inverse que connaissent habituellement les hits japonais, et être donc adapté sur console un jour ou l'autre. Il faut avouer que Builderland s'y prête tout à fait et, fait notable, amène quelque chose de nouveau dans le genre.

Le but est simple, permettre au petit personnage se trouvant à l'écran de parcourir les cinq niveaux du jeu sans jamais se retrouver bloqué, ce dernier avançant sans cesse, le tableau scrollant donc (presque) perpétuellement. Ce système vous oblige ainsi à réfléchir très vite pour utiliser le bon objet à l'endroit adéquat, sinon votre petit personnage aura tôt fait de tomber dans le premier piège venu. Facile à dire, facile à comprendre mais plus difficile à réaliser. Même après avoir assisté à une longue démo, il est difficile (vous pouvez me croire, c'est du vécu!) de voir la fin du premier niveau. Car le nombre d'objets à utiliser est phénoménal et les astuces sont toutes plus sournoises les unes que les autres. Et je puis vous affirmer qu'un joueur novice tombe au moins dans la moitié des pièges ou du moins n'arrive pas à résoudre du premier coup l'énigme posée. Si personnellement, les escaliers, ascenseurs, bombes, colonnes ne me posent plus de problème, j'ai longuement buté sur

l'utilisation des oiseaux pour franchir un obstacle, des flammes plus précisément. Car c'est bien là le propre de Builderland, pratiquement tous les éléments présents à l'écran ont leur utilité, même si vous ne la percevez pas dans l'immédiat.

Pour vous aider, vous avez tout de même la possibilité de bloquer le jeu et de méditer sur le meilleur coup à jouer. Mais cette option, matérialisée par le "bonus time" présent en haut de l'écran n'est pas éternelle et s'épuise assez vite, alors sachez-en faire bon usage et utilisez-la avec parcimonie.

Autre élément du jeu, votre personnage possède une sorte de sac, dans lequel il peut ranger toute sorte d'objet et ainsi se prémunir de certains dangers futurs. Peuvent y trouver leur place une hache, un couteau, une clé... Dans chaque niveau et à intervalles réguliers, le joueur devra reconstituer une maison. S'il y parvient, il aura le droit de participer à un bonus stage le confrontant encore une fois à un problème de réflexion. Le but étant de tuer le monstre avec des boules parsemées d'épines situées en divers endroits de l'écran.

Toujours à intervalles réguliers, des petits drapeaux sont plantés dans le décor. Une fois l'un d'entre eux atteint, le joueur, en cas d'échec, recommencera à partir de ce point précis.

La réalisation de Builderland n'est certes pas exceptionnelle, mais largement suffisante pour le jeu dont l'intérêt est ailleurs. Les graphismes sont, comme cité précédemment, très proches des productions japonaises. D'ailleurs l'ensemble se rapproche énormément d'un jeu japonais avec une bonne jouabilité, bien dosée (les derniers niveaux doivent par contre être vraiment très durs) et un intérêt sans cesse renouvelé. Une idée simple, mais ô combien efficace!



Builderland / Loriciel		Doc: -
GRAPHISME: 57%		Packaging: -
ANIMATION: 60%		
SON: 58%		
JOUABILITÉ: 87%		
INTÉRÊT:		
86%		
Amiga / ST (janvier)		
Jeu en français		
P.Q.	B.F.	R.F.
D.L.	S.L.	J.D.

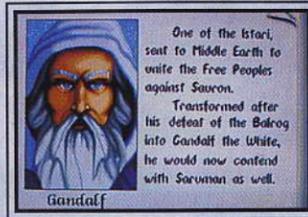
# J.R.R. TOLKIEN'S RIDERS OF ROHAN



Des cris perçants, le bruit des épées et le son des sabots qui galopent. Rohan est menacé par les forces du diable. La confrérie des anneaux vient d'être rompue. Un nuage d'obscurité se crée à l'horizon alors que le sorcier des hordes se prépare à attaquer. Cavalez avec les héros de Rohan et expérimentez le monde magique du monde des anneaux.

- des séquences d'arcade à vous couper le souffle,
- des images en 3D très réalistes,
- un système de bataille complexe et flexible,
- des batailles spectaculaires entre Orcs et Dunlendings,
- suivez le chemin classique de Tolkien ou créez votre propre saga,
- vendu avec un guide illustré.

Distribué par  
UBI SOFT  
8/10 Rue de Valmy  
93100 Montreuil sous Bois  
Tel : (1) 48.57.65.52  
Fax : (1) 48.57.07.41



DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

Compatible avec  
la carte sonore



PC et compatibles

Assez paradoxalement, c'est Didier Latil qui s'est chargé du test de ce jeu où combattent des géants métalliques. Suite de Battletech, ce jeu paraît tout de même plus pratique à jouer que le premier épisode, mais pas aussi simple...



# BATTLETECH 2



THE DROPSHIP CRASHES INTO A LAKE EAST OF THE KELL HOUND BASE. HALF OF THE DROPSHIP IS FLOODED, MAKING IT IMPOSSIBLE TO GET TO TWO OF YOUR FOUR MECHS. MOST OF YOUR CREW HAS SUFFERED ONLY MINOR INJURIES; HOWEVER, VICTOR STEWART - YOUR PILOT AND FOURTH MECHWARRIOR - IS DEAD.



Voici enfin la suite de BattleTech, de chez Infocom, un jeu futuriste à mi-chemin entre la simulation, le wargame et le jeu d'aventure. L'histoire se poursuit en cette année 3029, alors que les galaxies sont toujours partagées entre cinq familles. Vous êtes Jason Youngblood, un jeune pilote de Mechwarrior, et vous appartenez au clan Steiner. Il y a peu de temps de cela, votre père a été enlevé par une famille rivale : la Maison Kurita. Dans le premier épisode, vous aviez réussi à trouver trois compagnons, ainsi que des Mechs, robots ultrapuissants, pilotés par des humains. Vous partez donc pour la planète Lyons, espérant y trouver des indices quant à la disparition de votre père. Malheureusement, à peine arrivé, vous êtes attaqué et votre vaisseau s'écrase dans un lac. Deux de vos quatre Mechs semblent perdus et votre vaisseau menace de couler. En plus, un Mech ennemi s'approche pour vous donner le coup de grâce...

Votre aventure est constituée de plusieurs histoires, chacune d'elles étant elle-même organisée en une succession de missions, qui vous feront combattre sur cinq planètes différentes. Chacune des missions est différente des précédentes. De par les scénarios tout d'abord. Il y a des missions de protection de convois ou de sites stratégiques, des raids éclairs contre une position ennemie, des missions de sauvetage (de personnel ou de matériel)... Si au premier scénario d'une phase, vous perdez une de vos unités, elle n'est pas remplacée par la suite, détail qui rend appréciable les sauvegardes, car les combats sont souvent difficiles. Les décors sont eux aussi variés, avec des régions forestières, montagneuses, des lacs, et même les rues d'une ville ou d'un centre militaire... Les ennemis enfin, et la stratégie à employer, sont différents d'un scénario sur l'autre. En effet, au cours des missions, vous allez diriger et affronter aussi bien des Mechwarriors (plus de cinquante différents) que des tanks (cinq sortes) et des véhicules de transport de troupes. Ce qui est vraiment sympa, c'est que chacune de ces machines a ses points faibles et un comportement totalement différent en combat. L'élément qui m'a tout de suite frappé dans ce deuxième épisode, est la qualité des graphismes, surtout en VGA couleur. Ensuite, c'est l'ambiance musicale et plus particulièrement les sons digitalisés, qui donnent au jeu une ambiance prenante. Avec une carte son, c'est bien sûr encore plus époustoufflant. Enfin, le système de jeu a largement été amélioré depuis Battletech I. En cliquant sur les Mechs et sur les options des menus, vous pouvez donner facilement tous les ordres nécessaires (déplacement, combat, information, options de jeu), via la souris. Quelques touches de fonctions permettent en outre d'effectuer des actions particulières. Très bien fait, facile à utiliser et possédant une durée de vie très importante, ce logiciel risque de poser des problèmes aux débutants, car certains scénarios sont vraiment très, très difficiles. Personnellement, j'adore ce jeu.



Battletech 2 Activision

GRAPHISME : 87%  
ANIMATION : -  
SON : 85% / 90%  
JOUABILITÉ : 80%  
INTÉRÊT :  
88%

Doc: 8/10  
Packaging: 8/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	J.D.

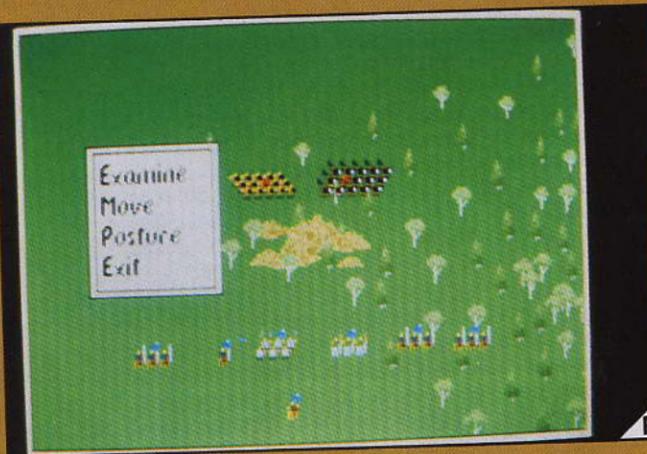
# RIDERS OF ROHAN

Notre Hobbit préféré, Didier Latil, s'est jeté sur ce jeu inspiré du Seigneur des Anneaux, son livre préféré, qu'il a lu et relu depuis son enfance. Il nous livre son avis sur ce jeu...



En tant que fan de J.R.R. TOLKIEN, je ne pouvais que me précipiter sur ce jeu que nous vous avions déjà présenté en preview, il y a quelques mois. Ce logiciel reprend une partie de la trilogie du Seigneur des Anneaux, et plus particulièrement le tome deux. Pour faire un bref résumé de l'aventure (pour ceux qui ne connaissent pas), sachez que l'histoire se déroule dans un monde fantastique médiéval, où dragons, nains, elfes, magies... sont choses courantes. Un groupe d'aventuriers, la Compagnie, possesseur d'un anneau maudit, décide d'entreprendre un périlleux voyage pour découvrir son secret et le détruire. Le jeu commence juste après la mort de Boromir, alors que Pippin et Merry viennent d'être capturés par une troupe d'orcs. Legolas (un elfe), Aragorn (un humain) et Gimli (un nain) se sont lancés à leur poursuite, tandis que Frodon et Sam poursuivent seuls leur quête. A la fois wargame et jeu d'aventure, Riders of Rohan reprend un peu l'idée de base du jeu "War in the MiddleEarth" sorti l'an dernier, même si les moyens employés sont totalement différents. L'essentiel du jeu consiste en effet à diriger les troupes sous vos ordres et à trouver de nouveaux alliés pour combattre Saroumane, un sorcier maléfique. En outre, vous allez pouvoir diriger de temps en temps, certains membres de la compagnie (Aragorn, Gandalf, Legolas...), durant certaines phases plus axées arcade ou aventure. Vous devez en effet parler à divers personnages, pour les convaincre de vous aider dans la guerre qui se prépare. De temps en temps, vous avez à combattre des adversaires. En duel, au cours d'un combat mortel, durant lequel vous attaquez (trois types d'attaques) et pariez les coups (là aussi trois parades possibles) de votre adversaire. Au tir à l'arc, pour Legolas, où il faut tirer sur les ennemis qui approchent, en évitant leurs traits. En combat magique pour Gandalf, à coups d'éclairs et de boules de feu contre un Nazgul, un serviteur du mal. Au niveau du wargame, vous pouvez unir ou diviser vos unités, puis les déplacer comme bon vous semble. En cas de bataille, un zoom donne alors une vue du dessus du terrain et des troupes. Vous déplacez alors vos unités ou leur donnez l'ordre de fuir, d'attaquer, de charger, de tenir la position, de tirer à l'arc sur les ennemis... Comme pour tout wargame, vous retrouvez les caractéristiques de fatigue et de moral pour chaque unité. De plus, suivant ces dernières, le type d'unité (cavalerie lourde ou légère, fantassin), le terrain, si vous attaquez de front ou de dos... vous serez plus ou moins efficace. Les dessins qui nous avaient impressionnés lors de nos previews, sont toujours aussi fins et colorés, donnant vie aux personnages et au monde merveilleux imaginé par Tolkien. Les animations des visages et

des scènes d'arcade rajoutent encore à l'atmosphère d'aventure et d'action du logiciel. Le système de jeu est bien fait, la souris permet de donner tous les ordres nécessaires à vos troupes et à vos héros. Pour gagner, vous pouvez soit essayer de suivre à la lettre l'aventure décrite dans le roman, soit utiliser une tactique que vous estimez plus intéressante. Le premier choix reste de loin le plus facile. Il est dommage que les scènes d'arcade soient aussi répétitives, car assez rapidement je m'en suis lassé. Le jeu lui est agréable et beau, mais je trouve que le déroulement de l'aventure est un peu trop linéaire, respectant certes l'oeuvre originale, mais rendant difficile toute initiative personnelle.



Riders of Rohan / P.S.S.

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 75%

SON: 60%

JOUABILITÉ: 50%

INTÉRÊT:

75%

Doc: 8/10

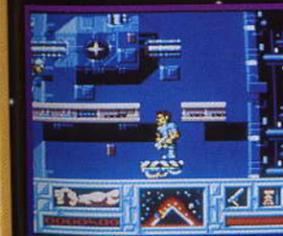
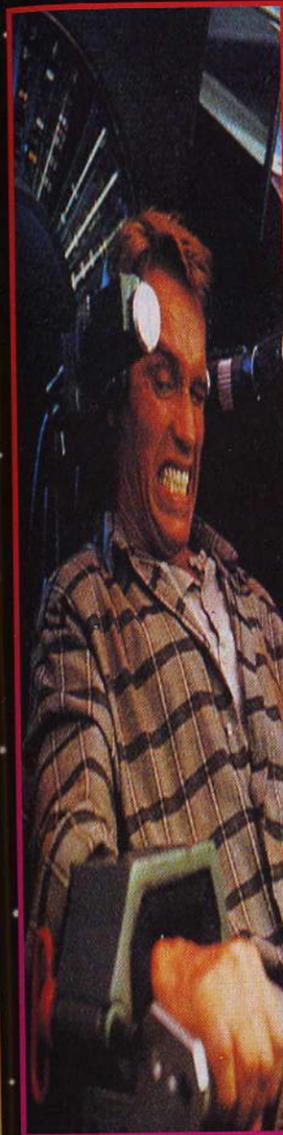
Packaging: -

PC (décembre)

Jeu en anglais

P.Q. B.F. R.F.

F.L. S.L. J.D.



# SCHWARZENEGGER

EST LA VELETTE DU FILM.  
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

## TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraîne sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MÉMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNÉE

...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

AMSTRAD

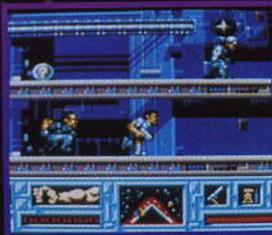
AMIGA

ATARI ST

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

© 1990 CAROLCO PICTURES, INC.

# ocean



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

# Jupiter Masterdrive

C'est carrément Frank Ladoire, dit Sabatier Junior, qui s'est occupé de tester ce nouveau jeu d'Ubi Soft. Après Badlands, Super Off-Road et Nitro, Jupiter Masterdrive a-t-il sa place parmi les jeux de ce genre ?



Annoncé dans Génération 4 depuis maintenant quelques mois, Jupiter Masterdrive vient de sortir. L'histoire brièvement: au cinquième millénaire, alors que toute forme de sport violent est proscrite de la Terre, une organisation de loisirs, P.O.F. Corporation, organise des tournois dans le système de Jupiter. Le principe est simple, les concurrents dirigent, via des consoles, un véhicule lors d'une course, éliminant ainsi tous les dangers inhérents à la conduite.

En fait, chacun des joueurs s'inscrit dans un tournoi comptant neuf épreuves sur chacune des lunes de Jupiter. Chaque course est constituée de deux parties: la course proprement dite et une quête de bonus, les deux alternant.

Avant de se lancer, il est possible, et même conseillé, de s'entraîner. Disposant d'une mise initiale, le joueur doit payer son inscription pour la première course, et de ses résultats dépendront ses gains. Pour la suite du jeu, le joueur devra gérer son argent de façon à pouvoir s'inscrire à la prochaine épreuve et surtout garder de quoi se racheter un véhicule s'il venait à détruire le sien. Autre utilité de l'argent, l'achat d'équipement plus performant. En effet, une boutique offre toute sorte de matériel comme des moteurs plus puissants, des canons, des turbos, des freins plus efficaces, ou bien encore des pneus ou des armures. Toujours dans cette boutique, il est possible de tenter sa chance au jackpot avec les jetons ramassés sur la piste. La Providence vous viendra peut-être en aide!

Lors d'une course, la tactique est simple, être devant pour terminer en tête et rafler la mise. Mais la tactique est quelquefois difficile à appliquer, surtout lorsque vos adversaires n'hésitent pas à vous envoyer dans le décor ou à vous tirer dessus. A noter que chaque choc détériore un peu plus votre engin, une jauge indiquant vos dégâts est d'ailleurs présente à l'écran, comme celle illustrant vos réserves de carburant et l'état du canon. Petite particularité, si le niveau de ces jauges baisse, inutile de se précipiter sur les objets adéquats, comme la clé à molette pour

les dégâts, elle clignotera en temps utile pour vous prévenir. Pour les phases de bonus, le but est de ramasser avant l'adversaire dix... bonus! Dès que l'un d'eux a rempli son contrat, il reste une minute à l'autre joueur pour tenter de réaliser la même chose, sinon cette phase s'arrête et le jeu embraye sur la course suivante. Pour visualiser l'emplacement des bonus, rien de plus facile, il suffit de repérer les points lumineux sur le radar. Dernière précision, si vous parvenez au terme de toutes les épreuves, le jeu vous propose de recommencer, la difficulté étant plus importante. Un système de poule, en fait!

Au niveau du maniement, aucun problème, l'accent ayant été porté sur cet aspect, de même techniquement, les deux écrans en mode deux joueurs scrollent superbement, même sur ST, et les bruitages accompagnent parfaitement l'action. Un conseil, essayez absolument Jupiter Masterdrive en mode deux joueurs, vous verrez, le jeu prend une autre dimension! En résumé, un des meilleurs logiciels du genre!



## Jupiter Masterdrive / Ubi Soft

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 85 / 60

SON: 73%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

84%

Doc: -  
Packaging: -

Amiga / PC / ST (décembre)

Jeu en français

P.Q. B.F. R.F.

D.L. S.L. J.D.

A

S

# THE ULTIMATE

# Ride

## A vos marques, prêts, . . partez!!

Maitrisez la machine de vos rêves dans cette magnifique simulation de course de motos "The Ultimate Ride".

Choisissez la meilleure moto et engagez - vous sur les grands circuits, dans un championnat du monde palpitant.

Le parcours est trop difficile pour débiter? Dessinez votre propre circuit et sauvegardez le.

Dé fiez votre ami - option deux joueurs - l'écran se partage en deux verticalement.

La rapidité et la qualité graphique de cette simulation lui donne une dimension encore jamais atteinte.

Etes - vous prêts à relever le nouveau défi vous lance Mindscape . . . ??

Distribué  
par  
UBI SOFT



MINDSCAPE



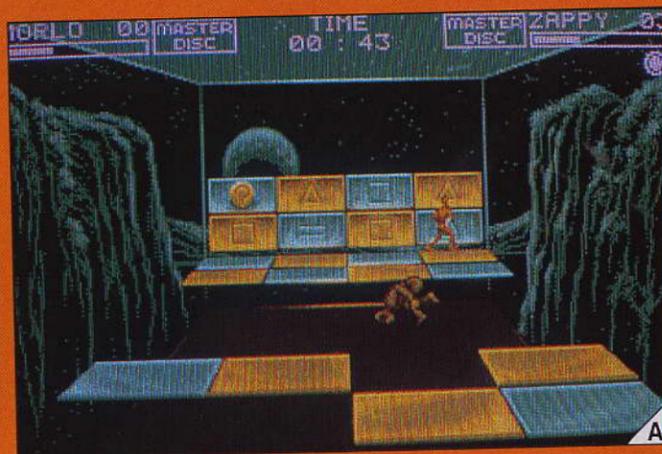
photos d'écran



# M I N D S C A P E

# DISC

Cela faisait plusieurs semaines que Frank Ladoire parlait très souvent de ce nouveau jeu de chez Loricel, promettant un produit de qualité. Même si Discs est un peu pompé sur Discs Of Tron, il semble en effet qu'il soit jouable et parmi les grosses surprises de Noël.



Fortement inspiré du jeu d'arcade Disc Of Tron, Discs vous propose un combat, le plus souvent à mort, contre un adversaire.

Le principe du jeu est très simple, chacun des personnages est garant de la plate-forme sur laquelle il se trouve, et doit vaincre l'opposant situé en face de lui grâce à un ou plusieurs disques qu'il peut lancer, renvoyer et rattraper. Avant de poursuivre, il faut étudier la structure de cette plate-forme. Composée de dalles sur deux niveaux à la manière d'un damier, elle est le parfait reflet des dalles présentes sur le mur derrière chaque personnage. Bien sûr, dans le jeu, les dalles, et donc le mur, se trouvant au premier plan n'apparaissent pas. Pour remporter la victoire, il existe plusieurs méthodes. Premièrement, il est possible de désagréger les dalles constituant la plate-forme en envoyant un disque sur celles-ci, via les dalles présentes sur le mur. Attention, si certaines disparaissent dès le premier contact, elles nécessitent le plus souvent plusieurs coups. Le nombre de ces coups est fonction du symbole situé au centre des dalles. Vous apprendrez vite à les reconnaître! Au niveau du contrôle du disque, le joueur peut décider de l'envoyer sur la dalle du haut ou la dalle du bas, attaquant par là même une dalle située à l'avant ou à l'arrière de la plate-forme (à noter l'existence de certaines dalles indestructibles). Autre précision, les murs latéraux transparents peuvent également servir au lancer du

disque pour dérouter l'adversaire, avec un rebond par exemple. Deuxième méthode, affaiblir l'adversaire jusqu'à le tuer en réussissant à le toucher. Pour cela, il doit être touché par l'un de vos disques, reconnaissable, car de couleur différente pour chaque joueur. Cette méthode demande pas mal d'entraînement, de maîtrise et d'un peu de chance. En effet, le joueur adverse à la possibilité de parer, changeant en même temps la couleur du disque devenant à cet instant dangereux pour vous. C'est ainsi qu'il est possible de gagner la partie, alors qu'au début vous ne disposiez d'aucun disque. Mais n'allez pas croire que les parades sont une réponse à tous les problèmes. A chaque fois que vous parrez un disque, l'impact du choc vous fera reculer de quelques centimètres, attention à ne pas tomber dans le précipice. Enfin, dernière méthode pour gagner une partie, avoir marqué plus de points que l'adversaire lors du temps écoulé. Au niveau du maniement, beaucoup de gestes sont automatisés comme la récupération d'un disque lancé, il suffit d'être bien placé et de ne pas bouger. Autre automatisme, les sauts d'une dalle à l'autre lorsque l'une vient à manquer sur le damier. Enfin, semi-automatisme, cette fois-ci, les parades: en positionnant le joystick vers l'arrière, il vous reste à choisir le côté de la parade (droit ou gauche), l'ordinateur se chargeant d'effectuer une parade haute ou basse. Le jeu propose plusieurs modes allant de l'entraînement au challenge (combat contre un adversaire), en passant par le

tournoi et le championnat. De plus, il est possible de se constituer son personnage et de le suivre, visualisant ainsi ses progrès et donc les vôtres puisqu'une sauvegarde est prévue. La réalisation de Discs mérite une attention toute particulière avec une mention pour le graphisme et l'animation des personnages (encore Dominique Sablons!). Que ce soit en mode déplacement ou en saut, elle est parfaite et les moindres détails ont été gérés. Il faut voir l'un des adversaires lancer un disque en pleine course ou perdre l'équilibre parce qu'il se trouve trop près du bord, une merveille! Un grand bravo également au programmeur Alexis Leseigneur qui a su retranscrire toute la magie de l'arcade. En bref, un des meilleurs jeux d'arcade de cette fin d'année!

Discs / Loricel		
GRAPHISME: 73%	Doc: -	
ANIMATION: 94%	Packaging: -	
SON: 82%	Amiga / ST (fin décembre)	
JOUABILITÉ: 80%	Jeu en français	
INTÉRÊT: 92%	P.Q.	B.F. R.F.
	D.L	S.L. J.D.



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale  
Niveau - 2. Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

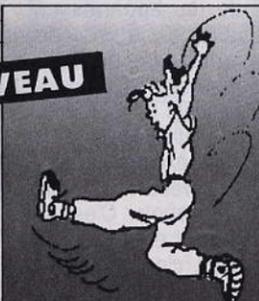
### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

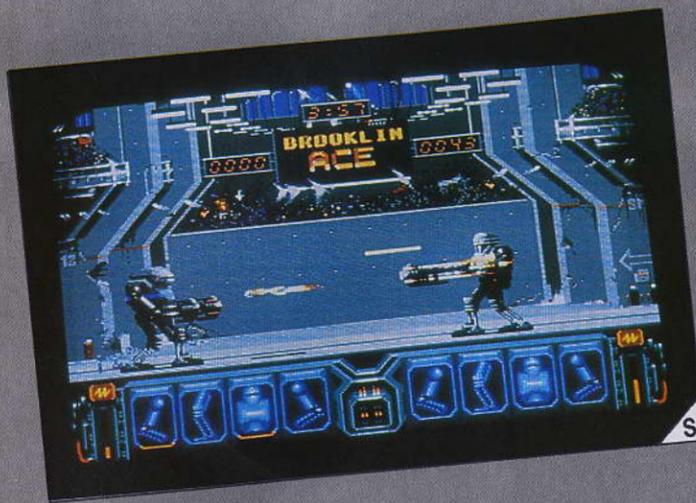
NOUVEAU



MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Alors que Didier testait Battletech 2, Frank Ladoire s'occupait d'un jeu du même genre, mais totalement orienté arcade: Metal Master. Il nous livre ses impressions...



# METAL MASTERS

Vous conviant à un remake de combat de gladiateur, Metal Master vous propose de prendre les commandes d'un robot et de participer à un tournoi. Seul un grand combattant doué d'une bonne endurance et doublé d'un fin tacticien sera proclamé vainqueur et recevra tous les honneurs.

Au début de la partie, le joueur a deux possibilités: créer son propre robot ou bien l'ériger avec la somme initiale dont il dispose, juste nécessaire pour un équipement de base. Ensuite, au fur et à mesure des combats et en cas de victoire bien sûr, il recevra des primes autorisant la réparation des pièces défectueuses ou l'achat de pièces plus performantes. Autre méthode pour récupérer de l'argent, revendre tout ou partie du robot sous forme de pièces détachées, leur prix variant avec l'état de fonctionnalité de la pièce. Cette tactique est assez dangereuse puisque le joueur ne récupère pratiquement jamais (sauf si elles sont comme neuves) la totalité de la valeur des pièces, et se révèle utile dans une seule optique, disposer des fonds nécessaires pour acheter une pièce ultra-performante lui assurant pratiquement la victoire.

Dans le second cas, le joueur débutera avec le robot existant, le reprenant en l'état. Bien évidemment et comme s'il avait créé son robot, il pourra revendre les pièces de ce dernier pour se constituer un nouveau robot flamant neuf. Ensuite, la bagarre commence! A noter que les combats se déroulent en 2D avec toutefois une profondeur de champ sur deux niveaux, cette technique permettant aux deux robots de se croiser à l'écran et aux joueurs d'esquiver certains projectiles.

Le jeu comporte six niveaux parmi lesquels de nouvelles phases de jeu apparaissent. Tous les deux rounds, le joueur sera confronté à un challenge qu'il devra remplir s'il veut obtenir un bonus. Le premier le mettra aux prises avec des troupes (terrestres et aériennes) de l'armée, le deuxième avec un énorme pendule dont il devra éviter les oscillations...

Si Metal Master ne se hisse pas dans le cercle assez fermé des softs exceptionnels, il fait néanmoins preuve de bonnes qualités au niveau des graphismes mais surtout sur le plan de l'animation des robots. C'est sans aucun doute l'aspect le plus abouti du logiciel et ce quel que soit le modèle de robot sélectionné. Côté sons, c'est correct. Dernière précision, Metal Master peut se jouer à deux, ajoutant un intérêt supplémentaire au jeu. En bref, un très bon soft d'arcade qui plaira aux amateurs.



## Metal Masters / Infogrammes

GRAPHISME: 80%  
ANIMATION: 84%  
SON: 71%  
JOUABILITÉ: 60%  
INTÉRÊT:  
80%

Doc: -  
Packaging: -  
ST (en vente)  
Amiga (janvier)

Jeu en français

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

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

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator <b>490 F</b>	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe <b>7990 F</b>	ATARI 520 STE 512K Lect DF <b>2990 F</b>	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes <b>3290 F</b>	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes <b>3990 F</b>
Offre n° 6	Offre n° 7	Offre n° 8	Offre n° 9	Offre n° 10
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix <b>5290 F</b>	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix <b>5990 F</b>	ATARI 520 STE 1 M Ram.M Coul HR + 1 Pack au choix <b>5490 F</b>	AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix <b>5490 F</b>	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel <b>3290 F</b>

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica  
3,5 DF DD  
200 Frs les 50  
380 Frs les 100  
1800 Frs les 500  
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10 1690F  
STAR LC2410 2790F  
STAR LC10C 2290F  
STAR LC 20 1990F

Lecteur externe  
Dble face ST/AMIGA  
10 Disquettes  
**650F**

Extension  
512K AMIGA  
**490 F**

Paiement en 4 fois  
sans frais,  
Crédit CETELEM,  
SOFINCO,  
Carte Aurore, CB.

Konica  
DFDD  
5 boîtes/10  
**350F**  
10 boîtes:  
590F

## LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	GAMEBOY	NEC TURBO EXPRESS
5 Jeux, Alim, Piles <b>1490 F</b>	1 Jeu + Piles <b>590 F</b>	3 Jeux + Piles <b>890 F</b>	NC

## \*\*\* LES CONSOLES \*\*\*

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix <b>1490 F</b>	CORE GRAFX + 2Jeux <b>1290 F</b>	SUPER GRAFX +1 jeu au choix <b>2490 F</b>	NEO GEO + Housse de Transport <b>3490 F</b>

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

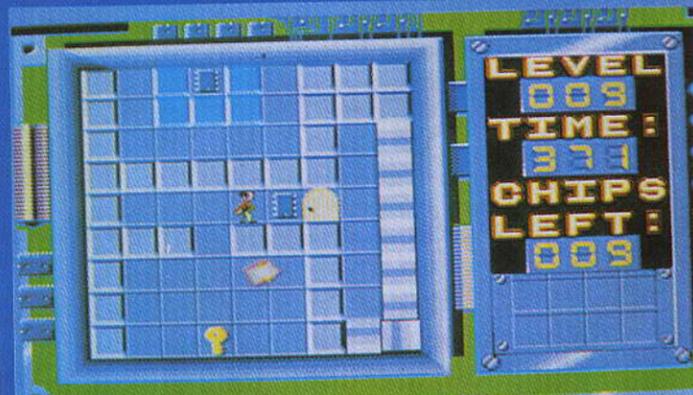
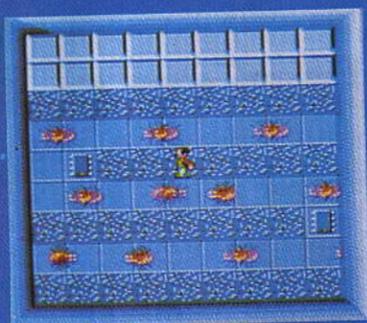
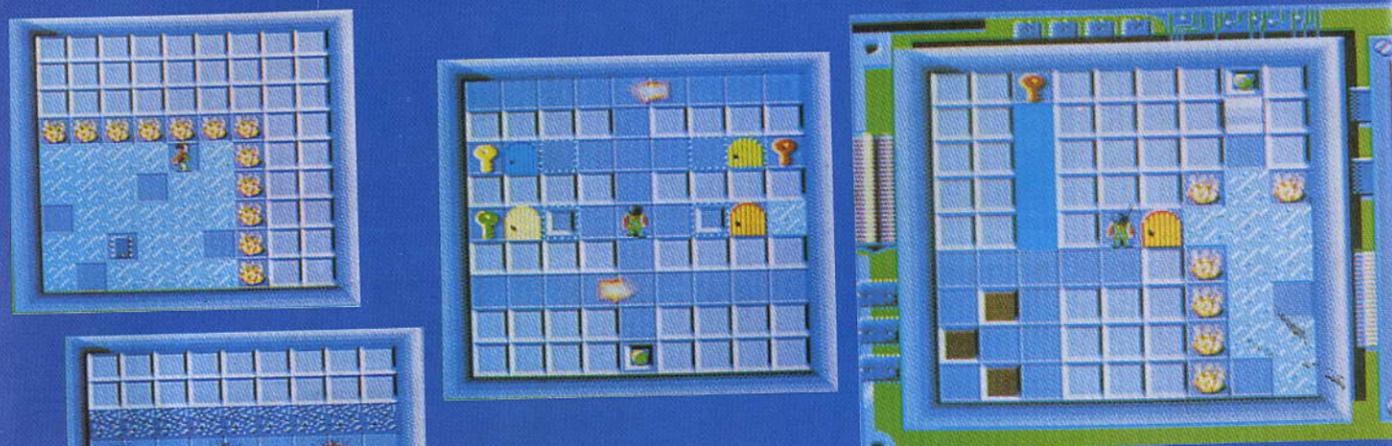
Nom : .....	Je vous passe la commande suivante	
Prénom:..... Age : .....	Désignation ou Offre n°	Qté Montant
Adresse : .....	.....	.....
.....	.....	.....
CP : ..... Tél : .....	.....	.....
Ville : .....	.....	.....
Mode de règlement : Chèque Bancaire	Cadeau Pack N° ..... et/ou N° .....	Total Port.....
CB : N° .....	Signature	Total Commandé .....
Date Validité: .../... Mandat Crédit	Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F	



TEL: (1) 42 27 16 00

# CHIP'S CHALLENGE

Quelle idée étrange que de vouloir adapter un jeu Lynx sur ordinateur. Quoi qu'il arrive, c'est une première dans le genre, et Stéphane Lavoisard s'est penché sur ce nouveau US Gold qui n'a rien à voir avec les pommes de terre. La question est: Chip's Challenge, Gen d'Or ou Flop d'Or?



Chip's Challenge, connu des amateurs de la Lynx, est un jeu de stratégie aux nombreux tableaux. Le but du jeu est de ramasser à chaque niveau tous les microprocesseurs dispersés et cachés, puis de rejoindre la sortie pour passer au niveau suivant. Ceci se révèle très simple lors des premiers tableaux, mais se complique rapidement avec l'apparition d'obstacles et d'ennemis de plus en plus rusés.

Au début, vous n'aurez qu'à résoudre des problèmes de clés ouvrant des portes de leur couleur, mais rapidement, il vous faudra pousser des blocs pour rejoindre certains couloirs, trouver les bonus permettant de ne pas glisser sur les plaques glacées, de traverser les flammes, de remonter des tapis roulants à contresens. Plus tard, vous devrez actionner correctement des interrupteurs afin d'ouvrir certains passages, découvrir des murs invisibles, et j'en oublie.

En fait, l'intérêt de Chip's Challenge est de proposer un nombre élevé de niveaux mais aussi d'obstacles. Vous disposez d'un temps limité pour terminer chaque niveau, mais heureusement, un système de code permet de reprendre au dernier niveau accompli.

Chip's Challenge est un très bon jeu de réflexion, très simple d'accès, ce qui en fait un jeu grand public, qui ravira aussi bien les jeunes que les adultes. On peut regretter que la réalisation ne soit pas meilleure, mais pour ce type de jeu, ce n'est pas primordial.

Chip's Challenge / US Gold

GRAPHISME : 54%

ANIMATION : 63%

SON : 64%

JOUABILITÉ : 79%

INTÉRÊT :

74%

Doc : -

Packaging : -

ST (en vente)

Amiga (en vente)

Jeu en anglais

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

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

3

A P.O.F. CORPORATION  
production

**SENSATIONS FORTES**  
à l'aube du cinquième millénaire...

**Jupiter's**  
**MASTERSDRIVE**

UBI SOFT : 8, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (1) 48 57 65 52

et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC

Disponible sur  
Atari ST et Amiga



Un parcours pavé de nombreux bonus et obstacles qui viennent pimenter le jeu : bumper, glue, verglas, régénérateur, speed up, invincibilité momentanée...

Ecran de visualisation multidirectionnel et tableau de bord indépendant pour chaque joueur.



Possibilité de choix entre 18 circuits sur 9 lunes ayant chacune ses propres caractéristiques : paysage, pesanteur, véhicules...

**UBI SOFT**

Entertainment Software

Des quatre coins de la galaxie, un mystérieux appel semble attirer irrésistiblement des millions de spectateurs vers Jupiter.

Comme chaque année, vont débiter les courses de qualification organisées en vue de la grande finale du Jupiter's Masterdrive, et personne ne veut être en reste !

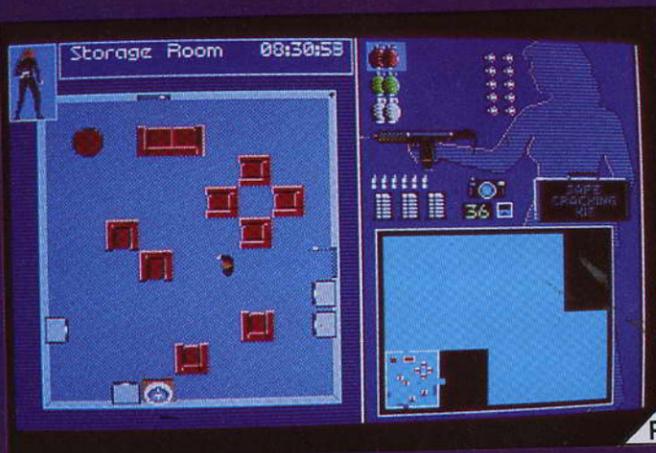
L'effervescence est à son comble, annonciatrice de l'événement majeur qui se prépare...

Didier Latil ne semblait véritablement pas apprécier ce jeu lorsque nous en avons vu la preview, mais il semble qu'après y avoir joué un certain temps, il ait finalement trouvé ce nouveau Microprose intéressant.

# Covert Action



Microprose, toujours considérée comme la société spécialisée dans le domaine des simulations, innove ce mois-ci avec Covert Action, une simulation d'espionnage alliant réflexion et arcade. Vous êtes un agent secret de la CIA, Max Remington, et vous allez devoir empêcher 26 complots, organisés par des criminels notoires, les "cerbeaux". Chaque mission commence par un rapport de votre supérieur, qui laisse supposer que quelque chose se prépare. A vous de mener votre enquête, pour empêcher les divers crimes qui s'annoncent et enrayer ainsi le complot qui se trame. Pour ce faire, vous disposez d'un temps limité qu'il faut exploiter judicieusement. Il faut assez souvent, retourner à votre QG pour obtenir des renseignements sur tel ou tel individu, décrypter un message codé (en utilisant la fréquence d'utilisation de certaines lettres et votre esprit de déduction), trouver des informations sur des endroits précis... La phase de décryptage est vraiment géniale et elle permet d'obtenir des renseignements précieux pour la suite de votre enquête. Assez rapidement, vous allez découvrir le bâtiment qui sert de base pour les criminels. Vous pouvez alors essayer de mettre leur ligne téléphonique sur table d'écoute au cours d'une phase où vous devez faire preuve de logique. Vous pouvez aussi espionner les gens qui entrent et qui sortent de l'immeuble. Si vous voyez quelqu'un de louche, vous pouvez alors essayer de le suivre en voiture. La phase qui correspond à la poursuite vous donne les commandes de deux voitures. Soit vous vous contentez de suivre la voiture du criminel, espérant découvrir un lieu secret, soit vous pouvez essayer de l'arrêter pour l'interroger ou l'emprisonner. Pour en revenir au QG des criminels (terroristes, gangsters, espions...), vous pouvez aussi y pénétrer par effraction. Vous fouillez les différentes pièces mais attention aux alarmes et aux gardes. Avant d'entrer dans le bâtiment ennemi, vous devez choisir votre matériel (armes, grenades, micro, masque à gaz, gilet pare-balles, matériel électronique, appareil photo). Dans chaque pièce, vous pouvez fouiller les bureaux, les armoires, les placards. Vous y trouvez des messages codés ou non, des photos et des renseignements sur les crimes qui se préparent. Vous pouvez aussi "piéger" les ordinateurs, les téléphones et le matériel électronique des criminels. Si un garde entre dans la pièce où vous êtes, plusieurs solutions sont possibles. Si vous êtes déguisé ou si vous vous êtes accroupi derrière un meuble, il peut passer son chemin. Sinon, c'est le combat ou l'utilisation de grenades pour fuir. Avec encore de nombreuses options et possibilités, Covert Action est d'un réalisme tout à fait surprenant, et le mélange entre les scènes d'arcade, de logique et de réflexion font de ce jeu un très bon logiciel. Il est dommage que les graphismes et les sons soient de moins bonne facture car cela enlève un peu de l'intérêt du jeu. Une version VGA aurait été souhaitable.



## Covert Action / Microprose

GRAPHISME: 39%  
ANIMATION: 34%  
SON: 13% / 31%  
JOUABILITÉ: 72%  
INTÉRÊT:  
81%

Doc:7/10  
Packaging:-  
PC (en vente)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	P.Q.

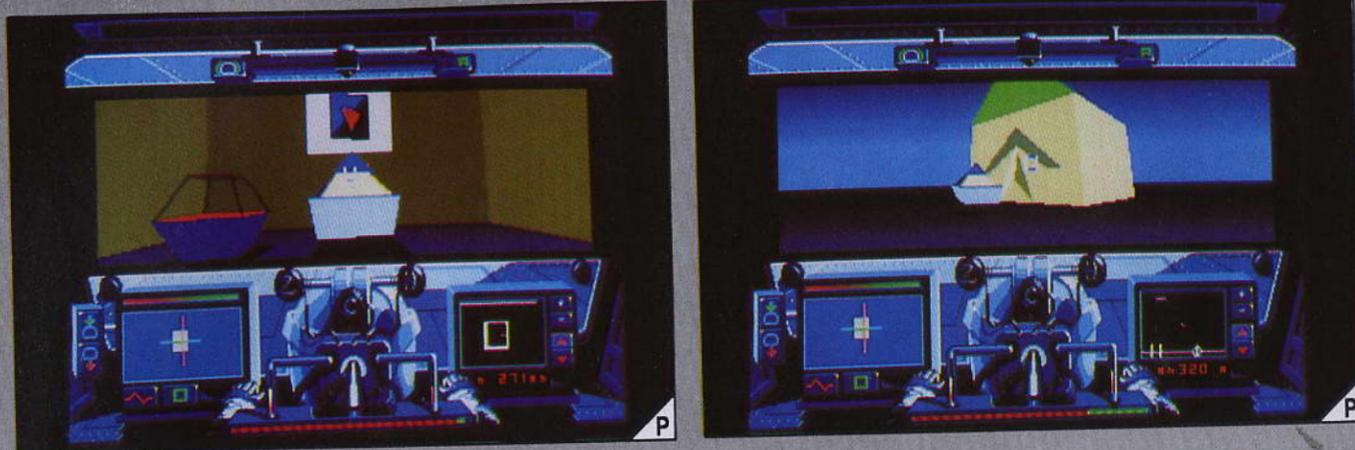
# MIGHTY BOMB JACK™



TECMO™  
© 1990 TECMO, LTD.

elite

# Empire Galactique



Didier s'est lancé à la conquête de l'empire galactique ce mois-ci, en testant ce nouveau logiciel de chez Tomahawk, première adaptation d'un jeu de rôle réalisé par l'auteur même du jeu original.



Empire Galactique est un logiciel fortement basé sur le jeu de rôle français du même nom, sorti en 1984. Contrairement aux adaptations de jeux de rôle, sorties jusqu'alors, vous n'avez pas de fiche de personnage, ni de points d'expérience... Les programmeurs ont préféré se baser sur le monde d'Empire Galactique, considérant que l'expérience correspond à la maîtrise du jeu, qui découle des heures de pratiques. Le jeu se déroule au 116e siècle, dans un système planétaire du nom d'Ether. Vous jouez le rôle d'un agent de l'Empire, envoyé aux confins de la galaxie, pour résoudre un problème apparemment local. Depuis quelque temps, sur la planète principale Ether, une véritable guerre civile semble avoir éclaté, opposant les tekno, des factions plutôt favorables à l'empire, à la milice écarlate, des fanatiques, fidèles à Voltar, le tyran. Votre mission est de découvrir ce qui se passe réellement sur ce monde et d'essayer d'unir les diverses factions de tekno, pour combattre Voltar. Tâche difficile car l'atmosphère de la planète oblige les humains à vivre dans des espèces d'armures, les formecs. Il faut régulièrement réapprovisionner ces derniers en oxygène et en énergie. De plus vous devez trouver armes, radars et protections pour faire face aux dangers qui vous guettent. Ceux-ci viennent d'abord des hommes de la milice écarlate, mais aussi de la faune locale, des créatures dangereuses et carnivores, ayant développé des armes personnelles dévastatrices. Une bonne partie du jeu consiste donc à explorer le monde, visiter les divers bâtiments et combattre lorsqu'il le faut. En outre, vous devez discuter avec les personnes que vous rencontrez, pour obtenir renseignements et matériel. La discussion se déroule sur un écran particulier. Sur les côtés, vous voyez votre visage et celui de votre interlocuteur. Vous avez le choix entre cinq phrases à chaque instant de la discussion. Suivant vos propos (agressifs,

ironiques, amicaux, polis...), votre vis-à-vis réagira en fonction (évittez de dire du bien de l'empire à un individu pro-Voltar) et continuera ou non à vous parler. Ces discussions sont indispensables pour avancer dans le jeu, mais elles ne sont malheureusement pas toujours très logiques. Pour vous diriger, il suffit d'utiliser la souris. En mode mouvement, le bouton gauche permet d'avancer, tandis que le droit permet de passer en mode inventaire. Vous pouvez alors prendre ou utiliser un objet, ouvrir une porte, sélectionner un individu pour parler, examiner vos possessions. Assez pratique à jouer, Empire Galactique possède un gros avantage sur ses concurrents, il est en français, tout en français, rien qu'en français. Les graphismes sont vraiment jolis, et l'animation des formecs, des véhicules, des vaisseaux est elle aussi réussie. Côté sons par contre, Empire Galactique est un peu décevant. Les dialogues sont assez difficiles, car les réactions de vos interlocuteurs ne sont pas toujours logiques et prévisibles, mais ce sont surtout les combats qui sont mortels, la gestion des objets en 3D n'étant pas toujours parfaite.

Empire Galactique / Tomahawk			
GRAPHISME : 69%		Doc : 7/10	
ANIMATION : 77%		Packaging : 7/10	
SON : 34%		Amiga / PC / ST (en vente)	
JOUABILITÉ : 62%		Jeu en français	
INTÉRÊT :		J.D. B.F. R.F.	
85%		S.L. F.L. P.Q.	
		4	

## ALLIANCE LOISIRS

Vous présente toute sa gamme de consoles et jeux chez ses différents adhérents loisirs

**ESPACE MICRO**  
32, rue de Maubeuge, 75009 Paris  
42.85.25.20

**VIDEO SHOP :**  
50, rue de Richelieu, 75001 Paris.  
Tél. 42.86.03.44  
251, bd Raspail, 75014 Paris.  
Tél. 43.21.54.45  
260, rue de Charenton, 75012 Paris.  
Tél. 43.43.00.64

Le temple de la console de jeux

REMISE 10% Adhérent

Magasins ouverts du lundi au samedi de 10 h à 19 h

# LE MOIS DES COMPIL'!

Plus de 20 modèles de consoles, 1000 cartouches en stock permanent!

SEGA 8 BITS	Console	690 F	ALTERED BEAST 290	DEAD EAGLE 290	GLOBAL DEFENSE 99	NINJA 99	ROCKY 290	VIGILANTE 320
	Master System	990 F	BATTLE OUT RUN 320	DOUBLE DRAGON 320	GOLDEN AXE 320	OPERATION WOLF 320	SLAP SHOT 320	WORLD GAMES 290
	Super System	290 F	BASKETBALL NIGHTMARE 290	DYNAMITE DUX 320	GOLVELIUS 320	PSYCHO FOX 320	SCRAMBLE SPIRIT 290	WORLD SOCCER 285
	ACTION FIGHTER 99	BLACK BELT 285	ENDURO RACER 99	FANTASY ZONE 99	GREAT GOLF 265	PHANTASY STAR 395	SHINOBI 320	WORLD GRAND PRIX 99
	AFTER BURNER 320	CALIFORNIA GAMES 290	FANTASY ZONE 2 290	GREAT BASKETBALL 285	GREAT VOLLEY BALL 285	RC GRAND PRIX 320	SECRET COMMAND 99	WONDERBOY 285
	ALEX KIDD 265	CHASE HQ 320	FANTASY ZONE 3 265	KUNG FU KID 265	RAMPAGE 290	RASTAN 290	SUPER TENNIS 99	WONDERBOY 2 285
	ALEX KIDD 2 290	CHOPFLYER 285	GALAXY FORCE 320	LORD OF THE SWORD 320	R TYPE 325	THUNDERBLADE 290	TENNIS ACE 320	WONDERBOY 3 320
	ALEX KIDD 3 285	CLOUD MASTER 290	GHOSTBUSTERS 290	MIRACLE WARRIOR 395	RESCUE & MISSION 99	TEDDY BOY 320	Y'S 395	ZILLION 2 285

**AMSTRAD GX 4000 990 F**

Garantie totale 2 ans

**NINTENDO**

INCROYABLE !! COMPIL 32 JEUX 690 F  
COMPIL 42 JEUX 950 F

KLAX	299	ROBOT WARRIOR	340
NO EXIT	299	RUSH'N ATTACK	340
TENNIS CUP	299	SIMON'S QUEST	390
OPERATION THUNDERBOLT	299	SOLOMON'S KEY	320
BATMAN	299	SECTION Z	340
DOUBLE DRAGON	299	SOCCER	290
BARBARIAN II	299	SUPER MARIO 2	390
FIRE AND FORGET II	299	TRACK & FIELD 2	390
		MAGAMAN	340
		RYGAR	340
		WIZARDS & WARRIORS	340

**NEO-GEO SNK**

La console aux supers graphismes ! Location possible de tous les jeux et de la console ! Console + 1 jeu au choix 4 490 F

CONSOLE	3490 F	DJBOY	345
MAGICIAN LORD	1790 F	ES-WAT	345
NINJA COMBAT	1990 F	FINAL BLOW BOXING	345
BASEBALL STARS	1790 F	AFTER BURNER 2	345
RADING HERO	1990 F	FORGOTTEN WORLD	345
TOP PLAYER GOLF	1990 F	GHOSTBUSTERS	345
NAN 1975	1790 F	ALTERED BEAST	345
		ALEX KID	290
		BASKETBALL	345
		BATMAN	380
		COLUMNS	345
		CURSE	345
		DARWIN 4081	345
		MOONWALKER	380

**PC ENGINE**

CORE GRAPH X + 2 jeux	1290 F	BLUE BLINK	340	F1 TRIPLE BATTLE	390	KLAX	329	PUZNIC	390
CD ROM	2790 F	CHASE HQ	390	FORMATION FOOTBALL	329	LEGENDARY AXE	390	POWER DRIFT	390
CORE GRAPH X + CD ROM	3790 F	DEVIL CRUSH	390	GALAGA 88	390	MR HELI	450	POWER LEAGUE BASEBALL	290
SUPER GRAPH X + 1 jeu	1990 F	DIE HARD	329	GONOLA SPEED	329	NAXAT OPEN GOLF	390	RADIO LEPUS SPECIAL	329
BATMAN	329	DOWNLOAD	390	GUNHED	390	NEW ZEALAND STORY	390	RASTAN SAGA 2	329
		DRAGON SPIRIT	390	HEAVY UNIT	390	ROAD RUNNER	390	ROAD RUNNER	290
		F1 CIRCUS	329	HELL EXPLORER	329	SHINOBI	390	SHINOBI	390
				HONEY IN THE SKY II	329	OPERATION WOLF	329	SHOW MOMOTARO	329
				IMAGE FIGHT	329	P 47	390	SIDE ARMS	390
				KING OF SWORD II	329	PC KID	390	SPACE HARRIER	290
								SPACE INVADER	329
								SPLATTER HOUSE	390
								SUPERSTAR SOLDIER	329
								SUPER VOLLEYBALL	329
								TIGER ROAD	390
								VIGILANTE	390
								WORLD BEACH VOLLEY	290
								WORLD COURT TENNIS	340
								W-RING	329
								XEVIOUS	290

**GAMEBOY**

CONSOLE	590 F	DOUBLE DRAGON	220	SOLAR STRIKER	160
ALLEYWAY	160	HYPER LOAD RUNNER	220	SPACE INVADERS	220
BATMAN	160	KEN	220	SUPER MARIOLAND	160
BOXING	220	MICKY MOUSE	220	TENNIS	220
CHESS	220	MOTOR CROSS	220	TETRIS	160
		NAVY BLUE	220	VOLLEYBALL	220
		PINBALL	220	WORLD BOWLING	220
		POPEYE	220		
		SOCCER BOY	220		

**MEGADRIVE**

CONSOLE 690 F

ALPHA MISSION	320	GALAGA	320	ROBOT WARRIOR	340
AIR WOLF	340	GHOST'N GOBLINS	320	RUSH'N ATTACK	340
COBRA TRIANGLE	340	GRADIUS	320	SIMON'S QUEST	390
CASTLE VANIA	340	IKARI WARRIOR	340	SOLOMON'S KEY	320
DRAGON BALL	340	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	340
DONKEY KONG CLASSIC	290	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
RIGHTING GOLF	390	LIFE FORCE	340	SUPER MARIO 2	390
		LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
		MAGAMAN	340	TIGER HELI	320
		RYGAR	340	WIZARDS & WARRIORS	340

**COMPIL**

INCROYABLE !! COMPIL 32 JEUX 690 F  
COMPIL 42 JEUX 950 F

NEW ZEALAND STORY 345  
PHELIOS 345  
RAMBO III 345  
SOKOBAN 345  
SPACE HARRIER II 345  
SUPER HANG ON MOTO 345  
SUPER MASTER GOLF 345  
SUPER MONACO GP 380  
SUPER SHINOBI 345  
TATSUJIN 345  
THUNDERFORCE II 345  
TURBO OUT RUN 380  
WHIP RUSH 345  
WORLD CUP SOCCER 345  
ZOOM 345

RAMBO 3 + Tetris + Columns + Alex Kidd 790 F  
2. Alex Kidd + Columns + Shinobi 650 F  
3. Super Shinobi + Golden Axe + After Burner II 650 F

**NOUVEAUTES**

Rainbow Island 480 F  
Shadow Dancer 380 F  
Strider 390 F  
Dynamite Duke 345 F

**REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX\***

\* Pour tout achat minimum de 2000 F

**DISQUETTES 3"1/2 DF DD**

par 10 : 3,50 F l'unité  
par 100 : 2,90 l'unité\*

\* Pour 50

**LYNX**

CONSOLE	1390 F
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENODOCON	290
BLUE LIGHTING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

TITRES	CONSOLE	PRIX	NOM
			ADRESSE
			CODE POSTAL
			VILLE
			Tél.
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F			N° Carte Bleue
* TOTAL à payer :			Date d'expiration ...../.....
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> CB			Signature :
<input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de rembt.)			

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à : **ALLIANCE VPC** BP 105 75749 PARIS CEDEX 15

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

# CARTHAGE

Cartago Delenda Est! Si cela ne vous rappelle rien, Frank Ladoire, spécialiste de latin, sait de quoi il s'agit (tout comme Romanos Eunt Domi, qu'il a d'ailleurs recopié sur les murs de nombreuses villes). Voici son avis sur le jeu!



Peu présente dans le secteur des wargames, la société Psygnosis s'essaie dans ce domaine avec Carthage, logiciel relatant les guerres intervenues entre l'empire romain et les Carthaginois.

Vous jouez le rôle de Diogènes, chargé de mettre au point une tactique de défense face à l'invasion romaine. Il s'agit donc de visiter les différentes villes de l'île pour soulever des armées suffisamment puissantes capables de résister aux débarquements des forces romaines. Votre premier objectif est donc de rallier les cités les plus proches à l'aide de votre char, avec une somme plus ou moins importante d'argent prélevée dans le trésor national issu du fructueux commerce entretenu avec les peuples voisins.

La première étape du jeu, après avoir fortifié la cité de Carthage bien sûr, consiste donc en une évaluation des ressources de chaque ville et de leurs capacités. Après avoir sélectionné les villes susceptibles de lever une armée très rapidement, vous partez à bord de votre char dans ce qui constitue la seule véritable phase d'arcade de la partie. A la manière de Chase HQ ou Turbo Lotus, le jeu passe en vue arrière et le but est bien sûr de rester sur la piste et d'éviter les pierres, non pas qu'elles endommagent votre attelage mais à chaque choc, le char effectue un saut et c'est un peu de votre argent qui se renverse sur le chemin. Bien évidemment, il s'agit aussi de rouler le plus vite possible et donc de claquer du fouet pour relancer les



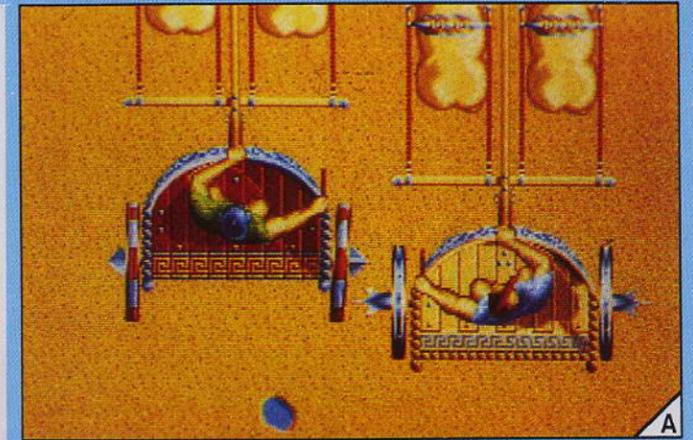
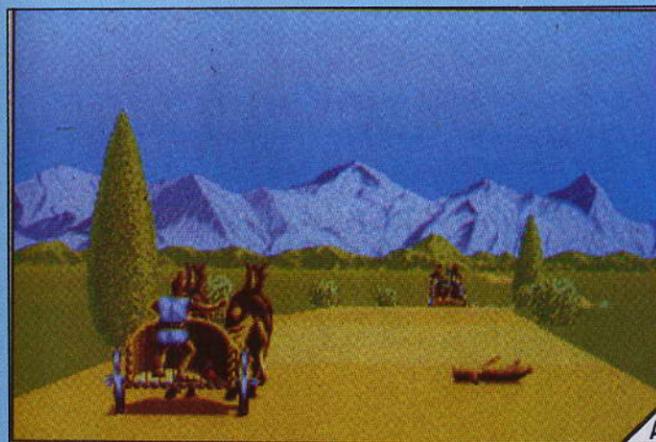
chevaux si la cadence venait à baisser. Mais la nature de terrain n'est pas le seul danger potentiel puisque d'autres chars, dirigés par des espions romains, entraveront votre progression. Lors de chaque rencontre, le jeu change de nouveau d'aspect pour afficher les deux chars en vue d'arrière. A cet instant le but est de détruire l'essieu du véhicule adverse à l'aide de vos roues équipées de pics, votre opposant disposant des mêmes armes.

Mieux vaut essayer d'abrèger cette séquence de jeu, car votre vitesse est alors réduite de moitié laissant le champ plus facilement libre aux Romains.

Une fois dans la ville, à vous de former une armée et les bataillons qui la composent. Créer un détachement de cavalerie, dont la puissance de frappe est énorme, peut s'avérer coûteux en maintenance. Il faut donc évaluer justement les coûts! Un bon conseil, chercher à localiser rapidement l'emplacement des catapultes et des éléphants pour les redistribuer ultérieurement. En effet, s'ils tombent aux mains des Romains, tout sera détruit. En répétant ces opérations dans plusieurs villes, vous disposerez bientôt de nombreuses troupes prêtes à en découdre avec l'invasisseur. Une chose à savoir, les armées se déplacent toujours par la route.

Pour combattre, rien de plus facile il suffit de positionner une de vos armées sur l'ennemi. Une fois au contact, deux solutions: détruire tous les bataillons méthodiquement ou bien alors s'acharner sur le général (à l'aide de la cavalerie par exemple). Une fois ce dernier éliminé, ses troupes rompent le combat et s'enfuient en ordre dispersé. Si vous échouez dans votre tâche, vous verrez la ville de Carthage saccagée, pillée et brûlée par les Romains.

La réalisation de Carthage est superbe avec, comme pour Mindwinger par exemple et de façon plus réussie, une excellente utilisation de la technique des fractales. En effet, toutes les cartes apparaissant à l'écran (après plusieurs zooms par exemple) utilisent ce principe et leur calcul est très rapide. Concernant les phases d'arcade, les graphismes sont assez réussis avec un souci du détail poussé au maximum. Si l'une de vos roues est endommagée, vous la verrez louvoyer à l'écran. Enfin et comme de coutume chez Psygnosis, l'environnement sonore est permanent et de très bonne qualité. En bref, enfin un wargame attrayant!



Carthage / Psygnosis

GRAPHISME: 88%

ANIMATION: 83%

SON: 81%

JOUABILITÉ: 63%

INTÉRÊT:

86%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

ST (début 91)

Amiga (en vente)

Jeu en anglais

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

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

4

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA  
FORUM DES HALLES**

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux

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

**MICROMANIA  
CHAMPS ELYSEES**

GALERIE DES CHAMPS

(Galerie Basse)

84, av. des Champs Elysées

Métro George V.

RER Charles de Gaulle / Etoile

Tél. 42.56.04.13

**MICROMANIA  
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps

Niveau 2

Rotonde des Miroirs

RER La Défense

Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA  
FORUM DES HALLES**

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux

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

**MICROMANIA  
CHAMPS ELYSEES**

GALERIE DES CHAMPS

(Galerie Basse)

84, av. des Champs Elysées

Métro George V.

RER Charles de Gaulle / Etoile

Tél. 42.56.04.13

**MICROMANIA  
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps

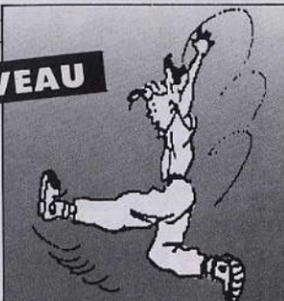
Niveau 2

Rotonde des Miroirs

RER La Défense

Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

# ROBOCOP 2

Grand fan de la police et des robots (il rêvait d'être agent de police quand il était jeune), Frank Ladoire est un incondicional de Robocop, et il s'est réjoui à l'arrivée de ce jeu sur micros.



Alors que le premier, sorti il y a maintenant plus d'un an, est encore présent dans les meilleures ventes en Angleterre, le second sort sur nos micros avec quelques semaines de retard tout de même! L'esprit du logiciel est fidèle au film, dans le but final bien sûr, mais surtout au niveau de la violence déployée. Le scénario est assez primaire et vous plonge dans une ville de Detroit en proie à la drogue. A vous de débusquer le chef des trafiquants et de le mettre hors d'état de nuire. A chaque phase du jeu, le programme vous donne une mission à remplir, avec comme constante la récupération des otages. Dans le premier niveau par exemple Robocop doit, en plus des otages, récupérer toute la cargaison de "nuke", surnom donné à la drogue. Dans un autre niveau, il s'agira de réussir un parcours pour recouvrer la mémoire. Si techniquement, Robocop 2 ne souffre aucune critique ou

presque, il en est tout autrement de la jouabilité. Le jeu est vraiment trop dur, ce qui "tue" quelque peu l'intérêt de la partie pour les débutants. Pour les seuls fans de ce type de jeu ou les grands pros du joystick!

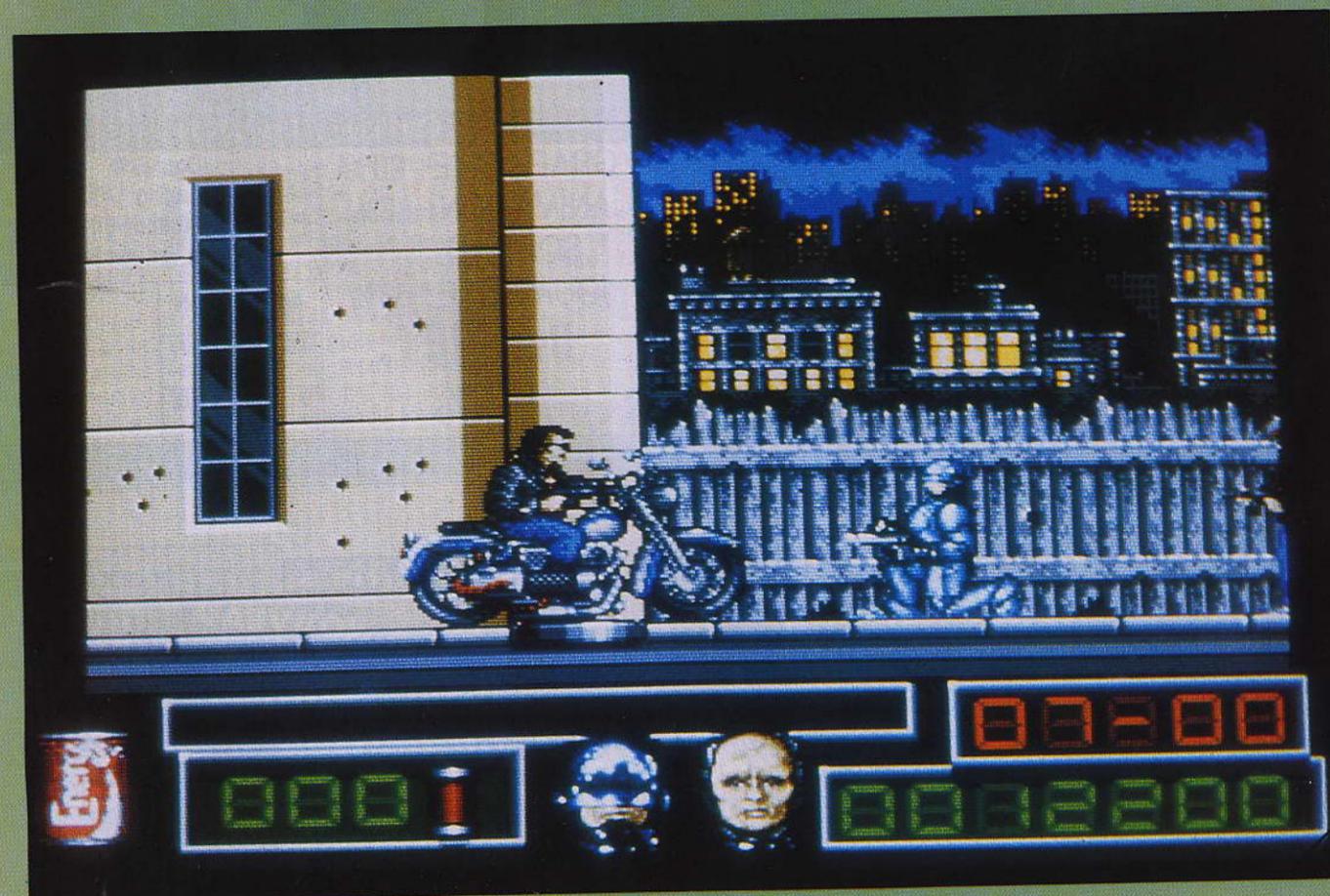
## Robocop 2 / Ocean

GRAPHISME: 81%  
ANIMATION: 85%  
SON: 80%  
JOUABILITÉ: 30%  
INTÉRÊT: 59%

Doc: 7/10  
Packaging: 7/10  
ST (en vente)  
Amiga (en vente)

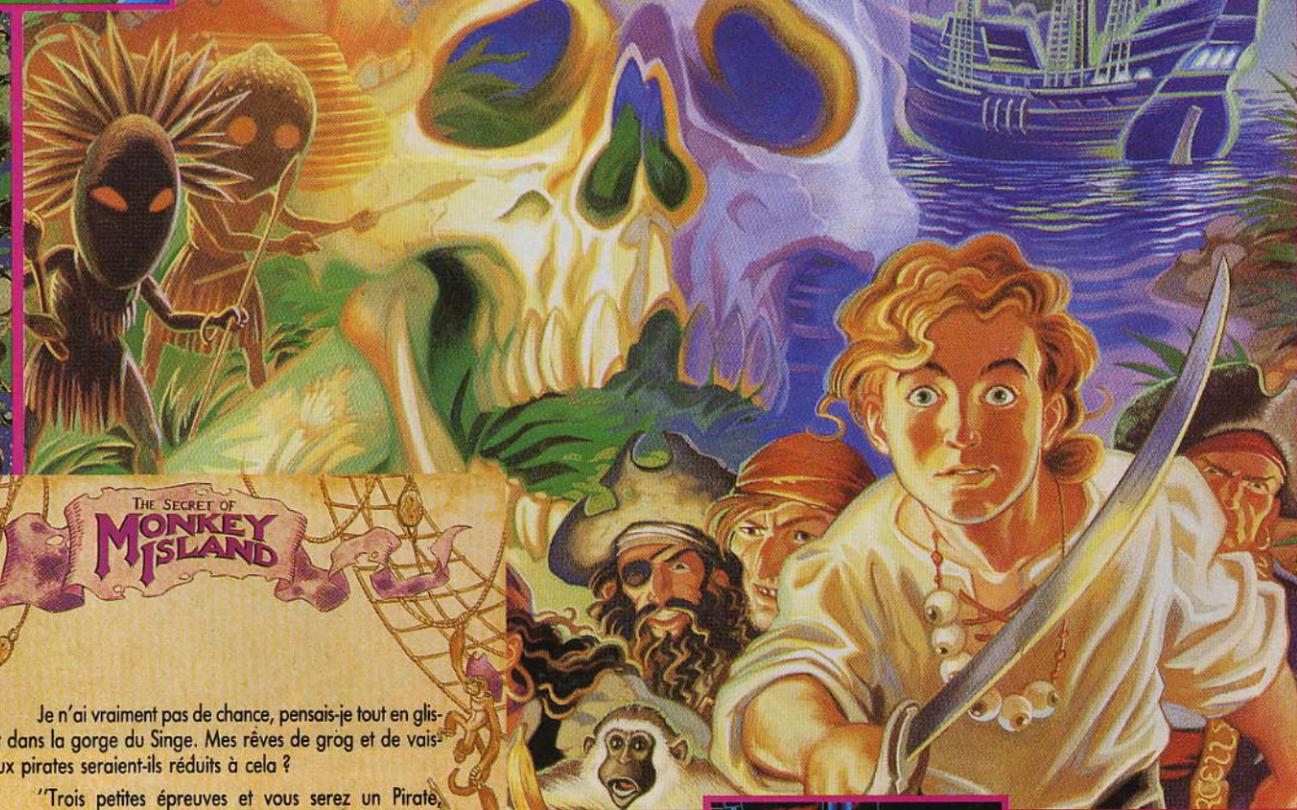
### Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
D.L.	S.L.	P.Q.
2	3	



# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A GRAPHIC ADVENTURE  
BY RON GILBERT



Je n'ai vraiment pas de chance, pensais-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rêves de grog et de vaisseaux pirates seraient-ils réduits à cela ?

"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate, comme nous!", me dirent-ils. Cela me parut juste.

Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !

Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fantôme qui se déplace à 3 centimètres au-dessus du sol et brûle sa barbe tous les matins ?

Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Années de l'Île du Singe"

Version française ATARI ST AMIGA PC

LUCASFILM  
GAMES

Une nouvelle forme  
de dialogues:  
\* des notes  
\* des jeux  
\* des cadeaux  
\* des infos ...

36 15 UBI

UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL-S/BOIS  
FRANCE  
Tél. (16-1) 48 57 65 52  
Fax (16-1) 48 57 07 41



Après Corporation et Torvak The Warrior, Core revient à ses jeux d'antan, les "cute" games, et propose avec Car-Vup un jeu de tableau qui a enchanté Stéphane Lavoisard, qui s'est retrouvé avec plaisir aux commandes d'une voiture incontrôlable, comme il en a l'habitude lorsqu'il tente de conduire!



### LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

#### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale  
Niveau - 2 . Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

#### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

#### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**



**3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

3615 GEN4  
c'est GÉNial !!!



Dans Car-Vup, vous dirigez Arnie, une voiture qui vivait heureuse dans le monde des Dessins Animés, jusqu'au jour où le Capitaine Grim, un Méchant, captura tous les amis d'Arnie et peupla le monde des Dessins Animés de méchants. Votre but est donc de sauver votre monde préféré, en explorant les 8 mondes composés chacun de 6 niveaux, en nettoyant chaque tableau de tout le mal créé par le Capitaine Grim.

Au niveau du jeu, cela consiste à éviter les ennemis ou à les détruire, tout en recoloriant l'ensemble des plates-formes consistant chaque niveau. Le problème est que vous n'avez pas de freins, et que vous devez donc constamment faire demi-tour et sauter de plates-formes en plates-formes. Vous avez un temps limité pour finir chaque niveau, mais êtes heureusement aidé par des bonus et des armes supplémentaires, qui s'activent automatiquement: le siège éjectable détruit les ennemis passant au-dessus de vous, les pneus de secours qui détruisent les ennemis sur une plate-forme que vous quittez, la burette d'huile qui vous débarrasse momentanément de vos adversaires, le pistolet qui détruit les ennemis devant Arnie, le méga pare-chocs qui détruit tous les ennemis que vous heurtez, le mortier, qui tire au-dessus de vous, la bombe qui détruit les ennemis situés à l'étage inférieur, le pot d'échappement qui rend les ennemis vous poursuivant confus, le radiateur qui siffle de la vapeur sur les ennemis au-dessus de vous, les superbombes qui explosent tous les ennemis à l'écran, la neige carbonique qui immobilise vos ennemis, le demi-tour rapide qui vous permet de ne plus perdre de temps à tourner en rond, et le super-bonus qui transforme tous les ennemis en délicieux fruits.

Aussi jouable que Rainbow Islands et tout aussi sympa que le jeu d'Océan, Car-Vup bénéficie d'une réalisation soignée, avec un scrolling différentiel sur Amiga. Les tableaux sont nombreux et variés, les graphismes très "cartoon", les bonus pullulent tout comme les niveaux secrets, et au total, Core nous propose un des meilleurs jeux de tableau du moment.

Car Vup / Core

GRAPHISME: 79%  
ANIMATION: 84%  
SON: 70%  
JOUABILITÉ: 90%  
INTÉRÊT:  
**89%**

Doc: - Packaging: - Amiga / ST (début janvier)		
Jeu en anglais		
J.D.	B.F.	R.F.
D.L.	F.L.	P.Q.

C & T "Fit 91%" "A classic puzzle arcade game that is addictive, it should come with a Government Health Warning" Zero Hero 91% "Mind numbingly simple and mind bogglingly addictive" this game will keep you never sleep

**STOP!**

IL A FAIT L'UNANIMITE!  
you round the bend" Amiga Computing "C.U. screen STAR" "A game that is a must for anyone who loves the Game Players Award USA "Best PC Action Game" "ACE 910" "A CRASH Smash" "YC" "ST" "ACTIVISION" "MEGAC" "TILT D'OR" "TARI" "T" "Sinclair User" "ADDICTED" "C+VC" "HIT" "TILT D'OR CANAL+ 1990" "STAI" "switch off" "Y" "Sinclair Mega Game" "90%" "all" "perm" "fun" "gar" "el" "addic" "ribly" "frustration" "and" "all" "round" "edge" "of" "the" "se" "uff" "cor" "pu" "joystick" "to" "anyone" "are" "pu" "joystick" "brain" "work" "in" "con" "pl" "with" "a" "mega" "the" "AC" "OVERALL RATING 81%" "E" "88%" "Pover's" "GAME OF THE YEAR" "piping hot fun" "an instant smash" "vice like addictive" "is overwhelming" "one day all" "games will be made this way" TILT 1990 "Programme génial, un must" "AMIGA" "ATARI ST" "ion 4 HIT" "8" "besoin" "IBM PC ET" "COMPLIQU" "re génial!" "COMPATIBLES" "Mega" "91%" "SPECTRUM" "AMSTRAD CPC" "C 64" "94%" "oralo" "MACINTOSH" "ARCHIMEDE" "puzzle arcade" "nd" "tive it should" "with a" "nt"

**ET VOUS, QU'EN PENSEREZ VOUS ?**

DISPONIBLE SUR :



EMPIRE SOFTWARE : (16 1) 45 09 19 99

Depuis qu'il s'est inscrit aux cours de boxe thaïlandaise, karaté et viet-vô-dao, Philippe Querleux, meurtri de bleus, ne quitte plus son kimono noir, son nunchaku et son bandeau dans les cheveux (c'est un fan de Karaté Kid, du premier au septième). Malgré tout son enthousiasme, un problème demeure, sa voix trop grave l'empêche de pousser correctement le "kai", cri de tout bon combattant. Pour amoindrir sa frustration, nous lui avons donc confié Ninja Remix à tester!

## Ninja Remix



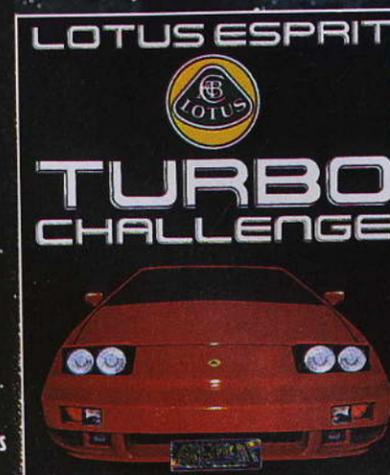
C'est la mode des remix, tant au niveau des films qu'au Top cinquante, alors pourquoi pas sur micro?  
Last Ninja Remix est une adaptation sur ST et Amiga de Last Ninja, jeu qui fit un tabac sur les ordinateurs 8 bits. Je ne suis pas vraiment bien placé pour faire la comparaison des deux versions, la première ne m'étant jamais passée entre les mains. C'est donc en "candide" que je charge ce jeu! Tout d'abord, on ne peut pas le nier, le jeu est beau, les décors sont variés et assez colorés. Comme toujours, il faut un certain temps pour s'adapter au déplacement et aux divers mouvements de combat du ninja, le jeu étant en 3D. C'est une grande aventure/arcade que vous propose Ninja Remix à travers six décors différents. Le Ninja est maître dans l'art de combattre, et quand vous n'affronterez pas un ennemi à mains nues, vous pourrez l'attaquer avec cinq armes différentes, si toutefois vous trouvez ces armes! A noter que seize mouvements sont possibles à la manette, et ce, avec ou sans armes. En fonction de l'arme que vous avez en main, vous aurez seize nouveaux mouvements. Pas évident donc de tous les maîtriser. Lors des premiers combats, il n'est pas rare de se faire toucher sans pouvoir répliquer efficacement, mais après quelques affrontements tout rentre dans l'ordre.  
Classiquement le jeu vous propose une quête à travers divers chemins où vous attendent de nombreux ennemis. Des fenêtres vous indiquent les objets que vous possédez, celui que vous utilisez et votre énergie. De toute façon, certains objets étant indispensables pour progresser dans le jeu, vous êtes obligé de parcourir tous les différents écrans de chaque région. Autre compteur, celui de l'énergie de votre adversaire, en haut de l'écran.  
En définitive, Ninja Remix est un bon jeu qui vous tiendra en haleine de longues heures, les combats étant disputés et les indices nombreux.



Ninja Remix / System 3		Doc: 7/10	
GRAPHISME: 81%		Packaging: 7/10	
ANIMATION: 63%		Amiga (en vente)	
SON: 78%		ST (en vente)	
JOUABILITÉ: 67%		Jeu en anglais	
INTÉRÊT:		J.D.	B.F. R.F.
68%		D.L.	F.L. S.L.

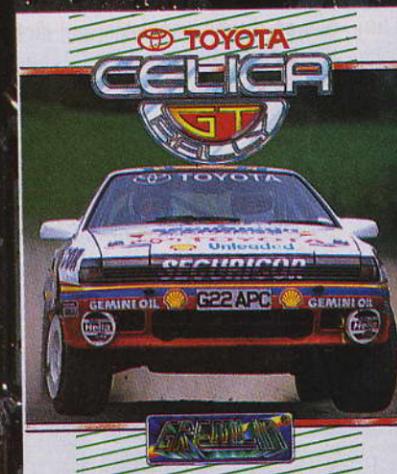
# ONLY GREMLIN CAN DO THIS

PRODUIT DU GROUPE LOTUS PLC APPROUVÉ ET AUTORISÉ



"Une simulation éblouissante" HIT dans TILT GEN D'OR dans GENERATION 4 - MEGASTAR dans JOYSTICK

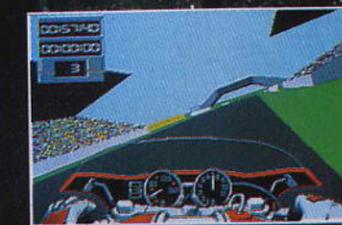
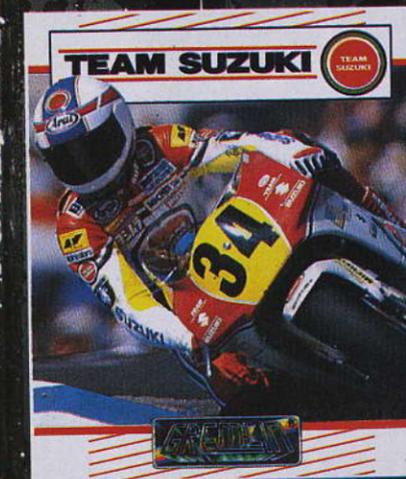
APPROUVÉ PAR TOYOTA (GB) LTD.



HIT dans TILT  
"Le rallye comme si vous y étiez..." JOYSTICK



"La meilleure gestion 3D jamais réalisée pour un jeu de moto." GENERATION 4



APPROUVÉ PAR SUZUKI GRAND PRIX TEAM



# NARC

Réalisé par Sale's Curve, Narc est l'adaptation d'un jeu d'arcade dans lequel vous éliminez le problème de la drogue frappant votre ville en explosant les dealers qui y traînent à coups de lance-missiles. Narc se veut un jeu moral, antidrogue, mais il fera de vous un psychopathe complet... Nous avons préféré que ce soit Stéphane qui le teste, il ne pouvait pas empirer!



Que dire sur Narc, si ce n'est qu'il s'agit d'un shoot'em'up dans lequel vous jouez le rôle d'agent antidrogue, et que votre but est de nettoyer la ville des dealers et des fabricants de drogue à chaque niveau, et ils sont au nombre de onze. Vous allez arpenter des décors allant des ghettos de la ville aux vieux entrepôts abandonnés, en passant par les labos, les stations de métro, les hôtels et restaurants, les maisons de particuliers pour finir dans le manoir où se terre Mr. Big, le boss des dealers. En cours de chemin, vous allez devoir affronter de nombreux ennemis, allant de simples chiens méchants à des dealers aux

allures d'exhibitionnistes, qui lâchent des paquets de cocaïne qu'il vous faut détruire, en passant par des tueurs lanceurs de couteaux, des hommes tirant de leur hélicoptère et j'en oublie. Pour vous défendre, vous disposez de pistolets mitrailleurs qui sont assez pratiques. Des balles explosives peuvent être utilisées, et elle permettent de faire exploser votre adversaire en pièces. Côté réalisation, Narc est ce qui se fait de mieux dans le genre, avec un scrolling efficace, des graphismes soignés et une bonne jouabilité. Pas étonnant, puisque ce jeu a été réalisé par l'équipe de Sale's Curve! Bref, si vous aimez les jeux de ce genre, passez outre le scénario débile, vous allez vous éclater, surtout si vous jouez à deux!



Narc / Ocean					
GRAPHISME: 85%			Doc: -		
ANIMATION: 84%			Packaging: -		
SON: 70%			ST (début 91)		
JOUABILITÉ: 80%			Amiga (en vente)		
INTÉRÊT:			Jeu en anglais		
90%			J.D.	B.F.	R.F.
			D.L.	S.L.	P.Q.



La Fnac  
a sélectionné  
pour vous  
les meilleurs  
logiciels  
du mois

## CRYSTALS OF ARBOREA

Silmarils / ST & Amiga

## SPEEDBALL 2

Mirrorsoft / ST & Amiga

## SWAP

Microïds / ST, PC, Amstrad et Amiga

## LEMMINGS

Psygnosis / ST & AG

## BLUE MAX

Mindscape / PC

## WRATH OF THE DEMON

Readysoft / Amiga

## TEST DRIVE 3

Accolade / PC

## GREAT COURTS 2

Ubi Soft / Amiga & ST

## M1 TANK PLATOON

Microprose / ST, PC & Amiga

## TOURNAMENT GOLF

Elite / Amiga & ST

## JUPITER'S MASTERDRIVE

Ubi Soft / Amiga & ST

## BATTLE COMMAND

Ocean / Amiga & ST

## SWIV

Storm / Amiga & ST

## TEAM SUZUKI

Gremlin / Amiga & ST

## KNIGHTS OF THE SKY

Sierra / PC

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.



# ELVIRA



Véritable fan d'Elvira, dont les rondeurs le laissent rêveur, et que l'escalade n'effraie pas, Didier Latil s'est jeté frénétiquement sur la boîte du jeu et a demandé à tester ce nouvel Accolade en priorité. Sympa, on le lui a laissé...



Voici encore un jeu qui a énormément tardé avant de nous finir entre les mains, mais ce retard s'explique rapidement lorsque vous voyez le résultat. Ce logiciel est basé sur un film d'horreur satirique, sorti il y a deux ans maintenant et qui avait pour héroïne Elvira, une femme aux formes généreuses. Le jeu commence alors qu'Elvira vient d'emménager dans un château hanté, dont l'ancienne

propriétaire, la reine Emelda essaie de revenir du royaume des morts. Pour ce faire, elle utilise les créatures les plus monstrueuses: loups-garous, zombies, fantômes, goules... Le seul moyen de sauver Elvira, et votre propre personne par la même occasion, est de trouver un mystérieux parchemin, dissimulé quelquepart dans le château. Il va donc falloir explorer les quelques 800 écrans qui constituent le château et ses alentours, affronter près de 100 types de créatures démoniaques et utiliser la plupart des 300 objets que vous pouvez prendre. Le jeu est du type Dungeon Master, avec cependant bon nombre d'améliorations. Tout d'abord les graphismes qui sont superbes et d'une diversité incroyable. La finesse des décors, les couleurs utilisées, et le style des dessins donnent au jeu une ambiance d'horreur tout à fait réaliste. Certaines scènes sont véritablement



gores, le sang giclant dans tous les sens et les différentes façons de mourir sont toutes plus horribles les unes que les autres. Les sons et les musiques d'ambiance sont eux aussi tellement déments. Avec une carte Adlib, l'ambiance sonore a elle seule rend le jeu angoissant et effrayant, alors cumulée avec la qualité et le type des graphismes, j'en connais quelques-uns qui vont sursauter, voire crier. Le jeu en lui-même consiste bien sûr à visiter tous les endroits accessibles, à trouver les clés pour ouvrir les portes, à utiliser les bons objets aux bons endroits et surtout à combattre de nombreux adversaires. La magie n'a pas été oubliée, et si vous trouvez les bons ingrédients et les formules pour des sorts, vous aurez alors accès, vous aussi aux pouvoirs occultes. Les combats se résolvent en temps réel, durant une phase d'arcade assez sympa. Suivant vos caractéristiques (Dextérité, Force, Résistance, Vie...) et celles de votre adversaire, vous avez l'initiative, vous touchez plus ou moins facilement et vous faites plus ou moins de dommages. Pour attaquer, vous disposez de deux coups différents, l'adversaire devant choisir la bonne parade. Lorsqu'il attaque à son tour, c'est à vous de bien choisir votre mode de défense, suivant l'amorce du geste qu'il effectue. Si vous êtes touché, vous perdez non seulement des points de vies, mais aussi de la force, de la dextérité... En cas de victoire, certaines de vos compétences augmentent (combat

avec l'arme utilisée, expérience), ce qui rend les futurs combats plus faciles. Le système de jeu pour se déplacer, prendre ou utiliser les objets est ultra-pratique. Il suffit de cliquer sur un objet, de sélectionner un verbe ou de cliquer sur un endroit à l'écran, pour examiner quelque chose, utiliser un objet, ouvrir une porte ou effectuer l'une des nombreuses actions possibles. Elvira, soft très attendu, est vraiment un superbe cadeau de Noël proposé par Accolade. Que cela soit pour l'intérêt, pour la qualité technique ou pour l'ambiance, tout est génialement réalisé.

Elvira: Mistress Of The Dark / Accolade

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: -

SON: 55% / 86%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

94%

Doc: 8/10

Packaging: 8/10

Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en anglais

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

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

5 5



# fnac

## Logiciels

BERCY 2

SEBASTOPOL

### le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2

Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80

FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL

6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

# Exterminator



Philippe Querleux est un passionné! Il s'engage vraiment dans tout ce qu'il fait, et depuis son test d'Exterminator, il a décidé de retourner sa maison de la cave au grenier pour chasser la moindre bestiole. Si nous ne l'avions pas arrêté lorsqu'il est arrivé à la rédaction avec un "bayon vert" dans une main et un "bayon jaune" dans l'autre, le bureau de Génération 4 serait maintenant plein de gaz toxiques. Sacré Philippe!



Exterminator est le jeu qui vous rappellera vos vacances à la mer. En ce qui me concerne, cela me fait plutôt penser à mes vacances dans les Pyrénées, mais bon... Vous dirigez une main dans une pièce envahie d'insectes en tout genre, et comme vous ne les supportez pas, vous décidez de vous en débarrasser. Pour cela, plusieurs méthodes: cette main peut se refermer, écrasant alors la mouche ou la chose qu'elle avait à l'intérieur... Elle peut aussi frapper du poing sur le sol et écraser les insectes rampants. Mais méfiez-vous, parfois une guêpe vient se promener, et comme vous le savez, écraser une guêpe vous fait courir le risque de vous faire piquer par son dard. Si c'est le cas, vous perdez de l'énergie. Chaque fois que vous réussissez votre mission, si l'on peut appeler cela ainsi, vous passez à une pièce suivante avec de nouveaux insectes. Vous verrez que votre maison est réellement un repère pour toutes sortes de bestioles. C'est pourquoi, vous

devrez vous débarrasser de mites, d'araignées, de moustiques, écraser des canettes de boisson, et plein d'autres choses encore! Parfois, votre main peut pointer du doigt avec l'index, et alors là, vous aurez la surprise de constater que vous pouvez tirer. En bref, Exterminator est un jeu d'arcade amusant, réellement plein d'humour, à la réalisation satisfaisante (assez proche de l'arcade) qui ne décevra pas les amateurs.

Exterminator / Audiogenic

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 69%

SON: 62%

JOUABILITÉ: 79%

INTÉRÊT:

74%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga (en vente)

ST (en vente)

Jeu en anglais

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

D.L. F.L. S.L.

3

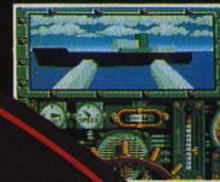


PC & COMPAT

AMSTRAD CPC et CPC+

ATARI

AMIGA



# ADS

ADVANCED DESTROYER SIMULATION

## FUTURA

DISTRIBUÉ PAR  
VOR-CIEL  
(1) 47 52 18 18

En Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces belligères s'affrontent dans des combats acharnés.

Aux commandes de votre destroyer, réussissez en 15 missions différentes à anéantir les unités navales et aériennes ennemies. Pour vous y aider une multitude d'opérations sont à votre disposition: cartes détaillées, rapport des avaries, lance torpilles, poste de D.C.A., etc.

Des mois de recherches historiques. Des algorithmes en 3D faces cachées temps réel.

Des graphismes superbes, FONT DE A.D.S UNE SIMULATION DE COMBATS MARITIMES EPOUSTOUFLANTE DE RÉALISME !!

## LE TOP GLOK

Noël! Ah, Noël, période propice à la sortie de bons softs... mais également de produits infâmes. Les éditeurs, pressés par le temps, préfèrent lancer sur le marché des jeux lamentables plutôt que d'attendre quelques mois pour en proposer de bonnes versions. Résultat: le retour en force des Gloks dans Génération 4!

## E-SWAT (US GOLD/Amiga/ST)

Après Operation Harrier, US Gold frappe à nouveau avec assurément la pire des adaptations de jeu d'arcade de ces dernières années. Graphisme déplorable, animation saccadée, sons grotesques et intérêt très limité sont les meilleures choses de ce jeu... Je ne vous parlerai donc pas du reste!

## AFRICAN TRAIL SIMULATOR (DYNAMICS/PC)

Voici un jeu de courses en motos à travers le désert qui est aussi mauvais que Paris-Dakar et African Raiders réunis. Ces quelques remarques devraient suffire à vous en dégoûter... C'est le but!

## STRIKER (IMPRESSIONS/ST)

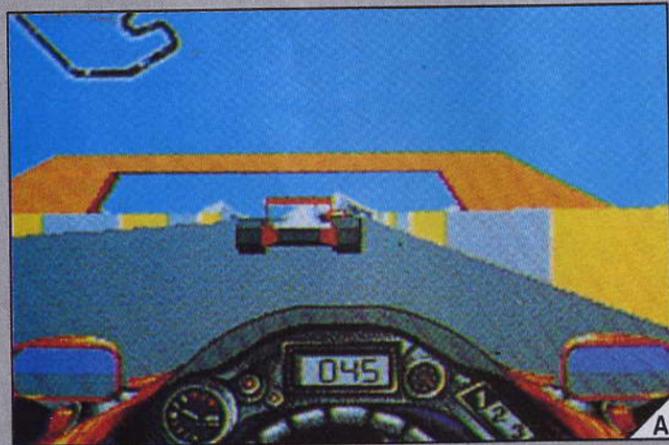
Cette simulation de gestion d'une équipe de football est parsemée de jeux aussi mauvais que ridicules. Ajoutons à cela un graphisme nulissime et un scrolling grotesque, et on obtient un assez bon glock, comme Impressions sait bien les faire!

## LES BOFS

Voici les produits bons ou moyens que la rédaction ne trouve pas particulièrement mauvais, mais qu'elle trouve soit sans intérêt, soit pas assez jouables.

## CHAMPIONSHIP RUN (IMPULZE/Amiga/ST)

Cette course de Formule 1 en 3D est sympathique, mais n'arrive pas à la cheville d'Indianapolis 500, aussi bien au niveau de la jouabilité que de la réalisation. Que les possesseurs de ST qui voudraient se consoler de ne pas avoir le hit d'Electronic Arts ne se fassent pas avoir...



## STRIDER 2 (US GOLD/Amiga/ST)

Voilà un jeu qui nous a particulièrement déçu, avec des graphismes à peine potables, une animation très moyenne, mais surtout un intérêt très léger. L'intérêt du premier venait du fait que le Strider pouvait s'accrocher partout! Ici, on se retrouve en face d'un shoot'em'up sans grande surprise, et très linéaire.

## OUT BOARD (LORICIEL/ST)

Ce jeu d'action à la réalisation totalement médiocre est assez inintéressant, il faut bien le dire. Est-il aussi mauvais que Moonblaster, ou pire? Voilà la question!

## GEM STONE LEGEND (LORICIEL/ST)

Voici un nouveau shoot'em'up ne proposant rien de bien original, si ce n'est plusieurs phases de jeu foncièrement différentes, mais dont les graphismes très moyens et surtout l'intérêt particulièrement limité devraient rebuter bien des personnes, même les fans de jeux de ce type. On dirait du Basic...

## TEENAGE HERO MUTANT TURTLES (IMAGEWORKS/Amiga/ST)

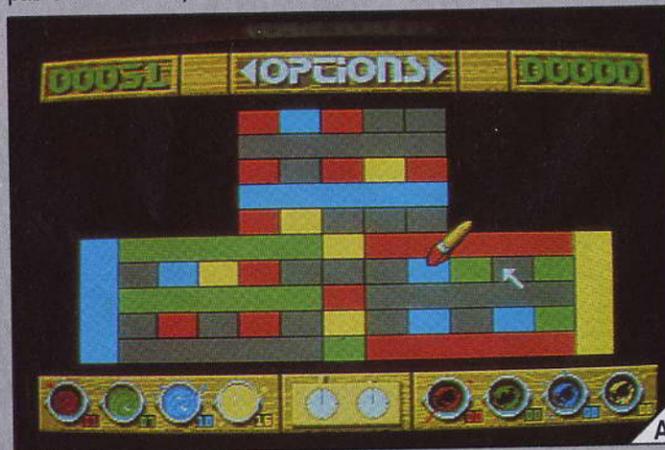
Les Tortues Ninjas sortent des égouts pour arriver sur nos petits écrans: qu'elles y retournent! Le jeu n'est pas passionnant, les graphismes et sons sont très pauvres, le scrolling et les animations sont lamentables... Vraiment le type de jeu qui fait du tort aux adaptations de films, de bandes dessinées ou de dessins animés.

## STREET HOCKEY (GONZO GAMES/Amiga/ST)

Si vous voulez mourir de rire, jetez un coup d'oeil à ce logiciel, dont la meilleure partie reste les intermissions. Ce hockey futuriste est non seulement mal réalisé, mais il est en plus injouable. N'essayez pas de régler votre téléviseur, il ne s'agit pas d'un jeu domaine public!!!

## QUADREL (LORICIEL/Amiga/ST)

Quelle société ne propose pas en cette période de fin d'année, et parce que le créneau semble porteur, son logiciel de réflexion? En tout cas, pas Loricel puisqu'elle édite Quadrel, un logiciel basé sur un théorème mathématique. Ce dernier spécifie qu'il est possible de remplir n'importe quelle carte composée de cases, de formes tout à fait quelconques, avec seulement quatre couleurs sans jamais retrouver deux couleurs identiques l'une à côté de l'autre. Petite différence toutefois en ce qui concerne Quadrel, les couleurs disponibles le sont en nombre limité. Par exemple, vous aurez le droit de colorier cinq cases en rouge et neuf en bleu... Partant de ce principe, Quadrel comporte trois niveaux de jeu. Premièrement le solitaire libre, le solitaire imposé dans lequel l'ordinateur vous indique la case à remplir et le jeu à deux. En bref, un jeu de réflexion qui plaira aux plus passionnés (pour ne pas dire acharnés) d'entre vous.



## DICK TRACY (TITUS/DYSNEY SOFTWARE/Amiga)

L'adaptation du fameux film de Disney avec Warren Beatty arrive enfin sur nos petits écrans. Avec une réalisation soignée, des

LA GUERRE DES ETOILES  
Comme si vous y étiez

Mindscape vous offre la plus impressionnante simulation de combat intergalactique jamais effectuée. A vous de relever ce défi, alors crampez-vous sur votre manche à balai.

GEN D'OR 97% TILT HIT

"Ce jeu est l'égal du meilleur des films de science fiction (guerre des étoiles, startreck...) le jeu de la décennie! Gen 4"

# WING COMMANDER

La plus incroyable simulation de combat en 3D

ORIGIN  
We create worlds.



Distribué  
par  
UBI SOFT



M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



**LINE OF FIRE (US GOLD/Amiga)**

Un nouveau jeu dans le genre d'Operation Thunderbolt, mais bien moins réussi que l'adaptation d'Ocean de l'année dernière. L'effet de 3D est assez bien rendu, mais les graphismes sont très moyens, et le jeu pas vraiment passionnant. Si vous aimez ce genre de jeu, préférez-lui Operation Thunderbolt, qui est bien meilleur!

**NARCO-POLICE (DINAMIC/Amiga)**

Se positionnant entre Hostages d'Infogrames et Cabal d'Ocean, Narco-Police est un logiciel pas trop mal fait, mais dont la jouabilité laisse à désirer. On a beau être doué, il est impossible d'éviter tous les tirs des ennemis... et on finit toujours par mourir tôt ou tard.

**LES UPDATES****OIL'S WELL (SIERRA-ON-LINE/PC)**

Sierra nous ressort aujourd'hui un de ses premiers jeux d'arcade, Oil's Well, dérivé de Pac-Man dans lequel vous dirigez une tête foreuse à la recherche de pétrole. C'est sympathique, mais ma fois un peu trop vieux pour faire un hit d'aujourd'hui. A noter qu'entre chaque niveau, un petit dessin animé (en 256 couleurs) vient distraire le joueur!

**B.A.T. (UBI SOFT/Amiga/PC)**

Avec de nombreuses options supplémentaires (horaires pour les magasins, horloge pendant le sommeil, nombreuses sauvegardes sur la disquette, textes plus détaillés, effet half & bright permettant de visualiser la fenêtre active, chargement des écrans en mémoire évitant d'incessants accès disque) la version Amiga de B.A.T. est réellement superbe. Musicalement, c'est également très proche du ST avec la stéréo en plus bien sûr! Sur PC, peu de changements par rapport à l'Amiga (on retrouve l'effet d'ombre sur les fenêtres, les écrans de jeu en mémoire...), les graphismes VGA sont assez réussis et le jeu est compatible Ad-Lib.

**PICK'N PILE (UBI SOFT/PC)**

Dorénavant les utilisateurs PC vont pouvoir s'éclater sur Pick'n Pile. En tout point identique à la version Amiga, hormis les bruitages, Pick'n Pile est une grande réussite. Un des meilleurs jeux d'arcade réflexion sur PC.

**CONQUEST OF CAMELOT (SIERRA-ON-LINE/PC)**

La version ST de ce jeu est aussi passionnante que les versions Amiga et PC, mais hélas! tout aussi lente au niveau des animations. Attention, le jeu est difficile, et demande une bonne maîtrise de l'anglais. Pour les fans de Sierra!

**DRAGON WARS (INTERPLAY/Amiga)**

Ce jeu de rôle dans le genre de Bard's Tale est aussi bien réalisé sur Amiga que sur PC, mais demeure cependant assez pénible à jouer. Dommage, l'idée est bonne...

**LOST PATROL (OCEAN/PC/ST)**

Ce jeu sur le Viêt-nam, s'il possède de superbes graphismes, s'avère en fait un peu lassant à la longue, et si les premières parties seront passionnées, le joueur finira après quelques jours à ne plus supporter les chargements constants et l'action répétitive.

**TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE (GREMLIN/ST)**

LA course automobile du moment est tout aussi réussie sur ST que sur Amiga. L'animation est impeccable et la jouabilité est toujours aussi bonne, que ce soit dans le mode un joueur ou deux joueurs. Si vous aimez les courses automobiles, voici LA référence en la matière, surtout sur ST où Indianapolis 500 n'est pas présent.

**IT CAME FROM THE DESERT (CINEMAWARE/PC)**

Toujours aussi fou, aussi prenant et original, It Came From The Desert est bien sûr un jeu fabuleux sur PC, comme tous les Cinemaware sortis à ce jour! Pour les fans de séries B et autres Monsters-Movies.

**BUCK ROGER'S (SSI/Amiga)**

Ce premier jeu de la série Buck Roger's, dans le même genre que Pool Of Radiance et les autres, est excellent. Tout d'abord, le thème science-fiction change un peu des dragons et des royaumes oubliés, mais il apporte surtout un système de combat de vaisseaux en plus, donnant au jeu un côté wargame que n'avaient pas les jeux de la série AD&D.

**HARPOON (PSS/Amiga)**

Harpoon est assurément l'un des meilleurs jeux de stratégie de cette année. Il est très complet, très détaillé, peut-être un peu difficile d'accès, ne serait-ce que par sa documentation, mais ceux qui auront le courage de s'y lancer découvriront un jeu DEMENT.

**POWERMONGER (ELECTRONIC ARTS/ST)**

Sans aucun doute LE jeu de cette fin d'année! Le nouveau jeu des auteurs de Populous est plus orienté stratégie, et il est encore plus beau, encore plus réaliste. On prend plaisir à voir des mondes entiers vivre, avec leurs habitants, se déplacer et agir "intelligemment". La version ST est aussi bonne que la version Amiga. Ne ratez pas LE jeu de Noël!

**CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0 (ELECTRONIC ARTS/ST)**

Ce simulateur de vol, qui nous avait comblé sur PC, est vraiment décevant sur ST, en raison principalement d'une maniabilité déplorable. L'animation est loin d'être fluide, ce qui rend le jeu difficile à maîtriser... Il était déjà difficile au départ, il devient cette fois-ci trop dur.

**PACK PS1 (INFOGRAMES/PS1)**

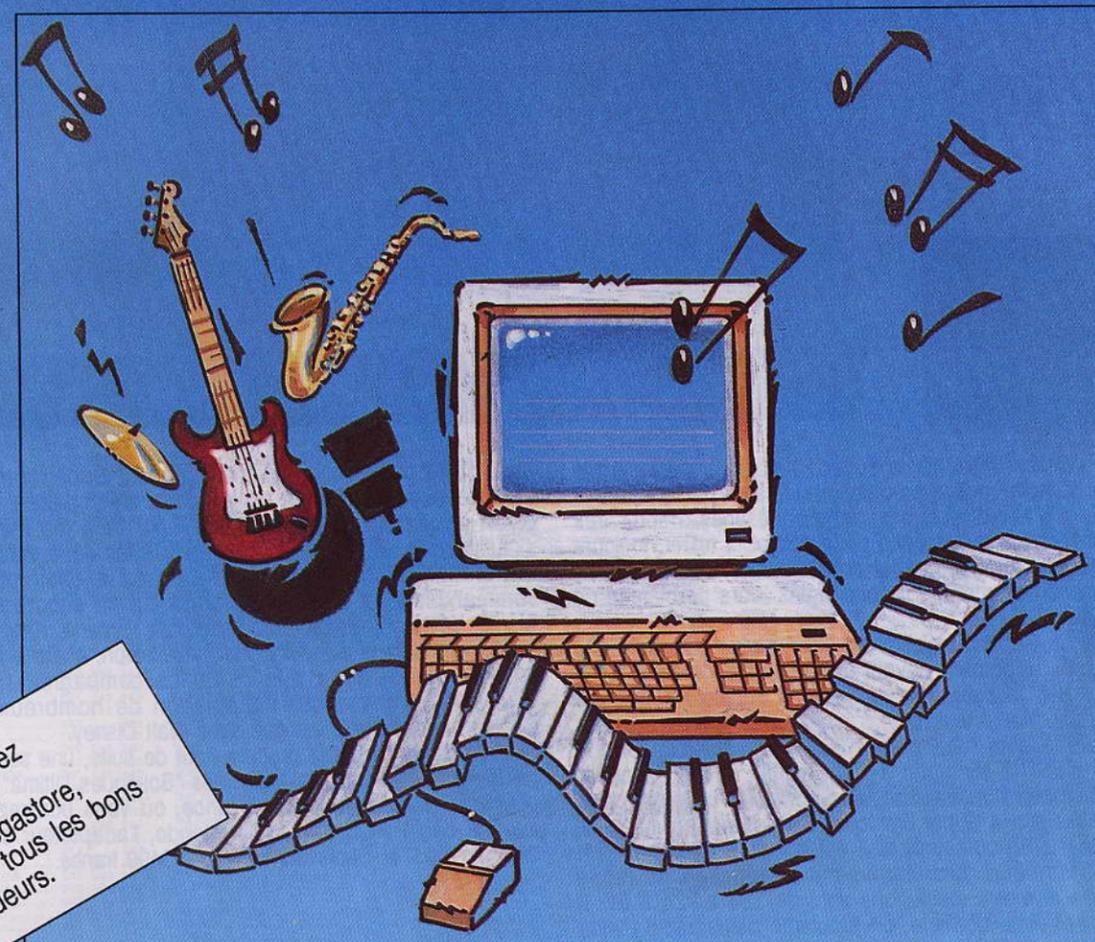
Le pack PS1 comprend Welltris, Tintin sur la Lune, Drakkhen, Chess et Sim City. De composantes très variées (pratiquement tous les types de jeux sont présents), ce pack au design très étudié permet à tout nouvel utilisateur de PS1 de s'initier au jeu à bas prix. Une seule condition, disposer d'un méga de Ram! Ça coûte 1000 francs!!

**LA COMPIL'ACTION NRJ (INFOGRAMES/Amiga/PC/ST)**

La compil'action propose cinq logiciels pour environ le prix d'un: 299 francs. Il s'agit de Tintin sur la Lune, Fire & Forget, Hostages, North & South et Tennage Queen. En fait et pour être plus juste, la compil'action propose trois logiciels pour le prix d'un, deux d'entre eux n'en valant pas la peine! Malgré cela, l'opération reste intéressante et constitue un joli cadeau pour les fêtes.

**LES STARTINGBLOCKS (INFOGRAMES/Amiga/Mac/PC/ST)**

Décidément Infogrames compile à tour de bras et nous propose quatre formules de packs comprenant chacun trois logiciels. Le premier, **startingblock rouge**, est composé de Murder in Späce, Tintin sur la Lune et The Light Corridor sur ST, Amiga, PC et compatibles. Le deuxième, **startingblock bleu**, renferme Welltris, North & South et Full Métal Planète pour ST, Amiga, PC et compatibles. Le troisième, **startingblock jaune** propose Sim City, Sim City Terrain Editor et s'adresse uniquement aux utilisateurs PC et compatibles, et enfin le quatrième et dernier est le **startingblock vert** comprenant Sim City, Sim City Terrain Editor et Welltris pour Mac Plus et autres modèles. Le prix est le même pour tous, soit 490 francs.

**Un orchestre au bout des doigts!****STE  
Melody Maker**

En vente chez  
Boulangier,  
Virgin-Mégastore,  
et chez tous les bons  
revendeurs.

**STE Melody Maker transforme votre Atari STE en un système musical complet. Ecoutez-le, vous n'en croirez pas vos oreilles!**

Système autonome de création musicale, **STE Melody Maker** vous permet de créer facilement une mélodie et son accompagnement, et de l'orchestrer en choisissant les instruments, la rythmique et le style musical. **STE Melody Maker** possède sa propre boîte à rythmes programmable, et peut être connecté à des claviers ou des expandeurs MIDI.

**STE Melody Maker** vous offre un fabuleux univers musical: 12 instruments différents (Piano, Basse, Trompette, etc.), 16 styles d'accompagnement (Disco, Reggae, Valse, etc.), 11 sons de percussions, 5 voix simultanées, une table de mixage, une boîte à rythmes complète, programmable en temps réel, avec un éditeur de séquences et de morceaux, ainsi

qu'une implémentation MIDI, avec enregistrement en temps réel et adressage d'expandeurs. Sortie sonore sur le haut-parleur de votre moniteur ou sur votre chaîne stéréo.

**STE Melody Maker**, le logiciel de création musicale pour Atari STE monochrome ou couleur. **STE Melody Maker** existe aussi en version cartouche pour Atari STF: **FM Melody Maker**.

**Upgrade**  
EDITIONS

30 rue Coriolis. 75012 Paris. Tél: 43 44 78 88. Fax: 43 44 90 96.

LA SUPER FAMICOM ÇA Y EST!



Depuis notre dernier article sur la Super Famicom, console 16-bits de Nintendo, de nombreuses précisions nous sont parvenues, sur la machine tout d'abord, puis sur les jeux destinés à sortir très vite. De surcroît, nous avons enfin pu la voir et la tester, toujours chez nos amis d'Ultima Games, et en exclusivité, où elle devrait être en vente actuellement, s'ils ont réglés leurs problèmes de dédouanement.

Comme prévu, la Super Famicom est bien la plus puissante des consoles 16-bits, largement devant la Megadrive de Sega et la PC Engine de Nec (encore une fois, seule la Supergrafx, toujours de chez Nec, semble lui tenir tête).

Techniquement la bête renferme un 65C816 compatible avec le 65C02 de la NES (la Nintendo 8-bits), ce qui devrait favoriser l'émergence rapide d'un adaptateur autorisant l'utilisation des cartouches 8 bits sur la Super Famicom. Au niveau de l'image, la palette est de 32768 couleurs, et il est possible d'afficher 128, 256 ou 2048 couleurs simultanément en fonction du mode graphique. Les diverses résolutions vont de 256 x 224 à 512 x 448. Concernant cette dernière, un problème demeure: il risque d'être impossible d'afficher correctement ce mode sur une télé standard, trop détaillée pour cette dernière. Le résultat donnerait une image légèrement floue. Espérons que ce problème, qui sera d'actualité lorsqu'un logiciel utilisera cette résolution, saura être réglé par la firme Nintendo. De toute façon, avec un câble RGB, la Super Famicom peut se brancher sur n'importe quel moniteur d'ordinateur, érudant par là même le problème.

Côté sons, un chip 8-bits est présent pour la synthèse PCM plus un DSP (analyseur de signal) cadencé à 8 Mips. Le résultat est une qualité équivalente à celle d'un compact disque. De plus, le DSP autorise toutes sortes d'effets sonores, ainsi que la digitalisation de voix humaine. A noter la nécessité d'un adaptateur spécial pour relier la Super Famicom à une chaîne hi-fi. La gestion des sprites n'est pas en reste, et 128 d'entre eux de tailles diverses (de 8 x 8 à 64 x 64) peuvent cohabiter sans aucun ralentissement de l'écran. Aux niveaux des connecteurs, la console est bien fournie puisqu'il sera possible d'y brancher, en plus du câble RGB, des leur disponibilité, un modem, un lecteur CD-ROM incluant les dernières techniques en la matière (reportez-vous à l'encadré présent en fin d'article), et peut-être même un clavier et un lecteur de disquettes. Dans ce cas, la Super Famicom deviendrait un ordinateur familial à part entière. L'effervescence qui règne autour de cette machine est bien réelle, pour preuve le nombre de compagnies signataires d'un contrat de développement: Konami, Activision, Virgin Mastertronic, Imagineer, Mirrorsoft, Kemco-Seika, Capcom...

Sortie à la fin novembre au Japon, la Super Famicom dispose

déjà d'une petite logithèque comprenant Super Mario 4 (testé dans ce numéro), F-Zero un jeu de course spatiale futuriste en 3D et aux scrollings ultrarapides, Flight Club (ou Pilotwings) un simulateur de vol tirant parti des spécificités de la machine (zoom et rotation) dans lequel vous pouvez à loisir prendre les commandes d'un biplan et Gradius III, un shoot'em up. Très bientôt devraient arriver Bombuzal pour l'arcade, Kick Off pour le sport, Populous et Sim City pour la réflexion, et Drakkhen pour le jeu de rôle. A noter que certaines compagnies possèdent diverses licences pour l'adaptation de nombreux produits, Capcom par exemple a signé avec Walt Disney.

Si vous désirez vous la procurer tout de suite, une seule adresse (et toujours la même d'ailleurs), les "Boutiques Ultima" à Paris et quelques grandes villes de France, où vous pourrez l'acquérir avec le câble RGB de chez Nintendo, l'adaptateur secteur, les deux "joypad" et Super Mario 4 pour 3490 francs.



SUPER QUIZZ UN MAGNETOSCOPE A GAGNER TOUS LES MOIS



Quand les prix sont si bas, les souris dansent!

COMPILATIONS

ST	PC	AMIGA	ST	PC	AMIGA
EPIX SPORTING GOLD	292	292	292	292	292
LES FOUS DU VOLANT	292	292	292	292	292
LES AVENTURIERS	242	242	242	242	242
INDY-ZAC MC CRACKEN	289	289	289	289	289
SEGA ARCADE TURBO	242	242	242	242	242
LES GEANTS DU SPORT	342	342	342	342	342
SPORTING GOLD	242	242	242	242	242
LES BATTANTS	342	342	342	342	342
STARS D'HOLLYWOOD	242	242	242	242	242
MASTER 2000	320	320	320	320	320
EDITION N° 1	242	242	242	242	242
LES FOUS DU FOOT	292	292	292	292	292
MONDE DES MERVEILLES	242	242	242	242	242
HEROES	292	292	292	292	292
TNT	242	242	242	242	242
DECLIC	342	342	342	342	342
LES JUSTICIERS 2	242	242	242	242	242
10 MEGA HITS	392	392	392	239	239
ACTION D'ENFER	239	239	239	239	239

LOGICIELS JEUX

ADVANCE DEST. SIMUL	282	282	282	MAGIC FLY	242	242
ALPHA WAVES	252	252	252	MASTER BLAZER	242	242
AMOUR GEDDON	242	242	242	MATRIX BRAUDER	192	242
APPRENTICE	242	242	242	MEAN STREETS	242	242
ART DE LA GUERRE	292	292	292	METAL MASTERS	242	242
ATF 2	242	242	242	MIDNIGHT RESISTANCE	242	242
AVESOME	242	242	242	MIG 29 FULCRUM	342	392
BADLANDS	242	242	242	MONKEY ISLAND	242	292
BATTLE OF BRITAIN	242	292	242	MONTY PYTHON	192	242
BATTLE COMMAND	242	292	242	MUDS	242	242
BATTLE MASTER	242	292	292	MURDER	242	242
BATTLE STORM	282	292	282	MURDERS IN SPACE	242	242
BETRAYER	292	342	292	MYSTICAL	242	242
BILLY THE KID	242	242	242	NARC	242	292
BLAD WARRIOR	242	282	242	NAVY SEALS	242	242
BUILDER LAND	192	192	192	NEW YORK WARRIOR	192	192
CADAVER	242	242	242	NIGHT BREED	242	242
CAPTIVE	242	292	242	NIGHT SHIFT	242	242
CARTHAGE	242	292	242	NITRO	242	242
CELICA GT4 RALLY	242	242	242	OBITU	342	342
CENTURION	242	242	242	OMICRON CONSPIRACY	242	242
CHAMPION OF RAJ	242	242	242	OPERATION HARRIER	242	242
CHUCKY ROCK 2.0	242	242	242	OPERATION STEALTH	292	292
COLORADO	242	256	242	ORIENTAL GAMES	242	242
COUGAR FORCE	282	272	262	OTHELLO KILLER	192	192
CRIME WAVE	242	292	242	OUT BOARD	242	242
CRYSTALS OF ARBorea	242	282	242	PANG	242	242
CURPTOR	242	342	242	PARADROID 90	242	272
DICK TRACY	242	242	242	PICK'N PILE	192	242
DISK	242	242	242	PINBALL MAGIC	192	192
DRAGON BREATH	292	292	292	PLAYER MANAGER	262	262
DRAGON FLIGHT	316	316	316	PLOTTING	242	242
DRAGON WARS	192	242	242	POWER MONGER	292	292
DYNASTY WARS	192	242	242	PROJECTILE	242	242
EMELYN HUGHES	242	242	242 <td>242</td> <td>242</td>	242	242	
ENCHANTED LAND	242	242	242	QUADRELE	242	242
EPIC	242	242	242	RA	192	192
E-SWAT	242	242	242	RICK DANGEROUS 2	242	242
EXPLORA 3	282	282	282	ROBOCOP II	192	192
F1 MANAGER	292	292	292	ROTOX	192	242
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282	SECRET AGENT	192	242
F29 RETALIATOR	242	242	242	SHADOW OF THE BEAST 1	242	242
F15 STRIKE EAGLE 2	242	342	242	SHADOW OF THE BEAST 2	342	342
FALCON MISSION 1	192	192	192	SHADOW WARRIORS	192	242
FALCON + MISSION 2	272	272	272	SIMULACRA	242	242
FINAL BATTLE	242	242	242	SIN CITY	292	292
FINAL COMMAND	242	242	242	SLIDERS	242	242
FIRE AND FORGET 2	282	282	282	SPACE HARRIER 2	242	242
FLIGHT OF INTRUDER	292	292	292	SPEEDBALL 2	242	242
FLOOD	242	242	242	SPELLBOUND	192	192
FORMULE 1 3D	292	292	292	STARTRIDER	242	292
GEM STONE LEGEND	192	192	192	STARTRO	242	292
GOLDEN AXE	242	242	242	STARTRIDER 2	242	242
GOLD OF AZTECS	242	292	242	STUNRUNNER	242	242
GRAND PRIX 500CC 2	242	282	242	SUBBUTO	242	242
GREAT COURTS 2	242	242	242	SUPER OFF ROAD RACING	192	242
HAGAR THE HORRIBLE	192	242	192	SUPER SMOKEE	192	192
HARD DRIVEN 2	242	242	242	SUPREMACY	292	242
HELTER SKELTER	192	192	192	SWAP	242	282
I PLAY 3D SOCCER	292	292	292	SWN	242	242
INFESTATION	242	242	242	TEAM SUZUKI	242	242
INT. SOCCER CHALLENGE	242	292	242	TEEN HERO TURTLES	242	292
ITALY 90 CHAMPIONS	192	192	192	TENNIS CUP	242	242
IVANHOE	192	192	192	THE IMMORTAL	242	242
JUDGE DREDD	192	192	192	THE LIGHT CORRIDOR	252	252
KICK OFF 2	242	242	242	THUNDERBOLT	242	242
KILLING GAME SHOW	242	292	242	TOKI	242	242
LAST NINJA 3 REMIX	242	242	242	TOTAL RECALL	192	242
LE CRIME DE PAIE PAS	292	292	292	TRACKSUIT MANAGER 2	242	242
LEGEND BILLY BOULDER	242	292	242	TWINLORD	242	242
LEGEND OF FAERGHAIL	292	292	292	TWINLORD 2	242	242
LEMINGINGS	242	282	282	ULTIMATE GOLF	242	242
L'ESPION QUI M'AIMAIT	192	242	192	UMS 2	292	342
LINE OF FIRE	242	242	242	UN SQUADRON	242	242
LOOM	242	242	242	VAXINE	242	242
LOST PATROL	242	242	242	VENUS	192	242
LOTUS ESPRIT TURBO	242	242	242	WAR JEEP	242	242
M1 TANK PLATOON	342	292	292	WOLF PACK	292	292
				XIPHOS	242	242
				Z OUT	242	242

LOGICIELS JEUX (continued)

ADVANCE DEST. SIMUL	282	282	282	MAGIC FLY	242	242
ALPHA WAVES	252	252	252	MASTER BLAZER	242	242
AMOUR GEDDON	242	242	242	MATRIX BRAUDER	192	242
APPRENTICE	242	242	242	MEAN STREETS	242	242
ART DE LA GUERRE	292	292	292	METAL MASTERS	242	242
ATF 2	242	242	242	MIDNIGHT RESISTANCE	242	242
AVESOME	242	242	242	MIG 29 FULCRUM	342	392
BADLANDS	242	242	242	MONKEY ISLAND	242	292
BATTLE OF BRITAIN	242	292	242	MONTY PYTHON	192	242
BATTLE COMMAND	242	292	242	MUDS	242	242
BATTLE MASTER	242	292	292	MURDER	242	242
BATTLE STORM	282	292	282	MURDERS IN SPACE	242	242
BETRAYER	292	342	292	MYSTICAL	242	242
BILLY THE KID	242	242	242	NARC	242	292
BLAD WARRIOR	242	282	242	NAVY SEALS	242	242
BUILDER LAND	192	192	192	NEW YORK WARRIOR	192	192
CADAVER	242	242	242	NIGHT BREED	242	242
CAPTIVE	242	292	242	NIGHT SHIFT	242	242
CARTHAGE	242	292	242	NITRO	242	242
CELICA GT4 RALLY	242	242	242	OBITU	342	342
CENTURION	242	242	242	OMICRON CONSPIRACY	242	242
CHAMPION OF RAJ	242	242	242	OPERATION HARRIER	242	242
CHUCKY ROCK 2.0	242	242	242	OPERATION STEALTH	292	292
COLORADO	242	256	242	ORIENTAL GAMES	242	242
COUGAR FORCE	282	272	262	OTHELLO KILLER	192	192
CRIME WAVE	242	292	242	OUT BOARD	242	242
CRYSTALS OF ARBorea	242	282	242	PANG	242	242
CURPTOR	242	342	242	PARADROID 90	242	272
DICK TRACY	242	242	242	PICK'N PILE	192	242
DISK	242	242	242	PINBALL MAGIC	192	192
DRAGON BREATH	292	292	292	PLAYER MANAGER	262	262
DRAGON FLIGHT	316	316	316	PLOTTING	242	242
DRAGON WARS	192	242	242	POWER MONGER	292	292
DYNASTY WARS	192	242	242	PROJECTILE	242	242
EMELYN HUGHES	242	242	242	PUZZNIC	242	242
ENCHANTED LAND	242	242	242	QUADRELE	242	242
EPIC	242	242	242	RA	192	192
E-SWAT	242	242	242	RICK DANGEROUS 2	242	242
EXPLORA 3	282	282	282	ROBOCOP II	192	192
F1 MANAGER	292	292	292	ROTOX	192	242
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282	SECRET AGENT	192	242
F29 RETALIATOR	242	242	242	SHADOW OF THE BEAST 1	242	242
F15 STRIKE EAGLE 2	242	342	242	SHADOW OF THE BEAST 2	342	342
FALCON MISSION 1	192	192	192	SHADOW WARRIORS	192	242
FALCON + MISSION 2	272	272	272	SIMULACRA	242	242
FINAL BATTLE	242	242	242	SIN CITY	292	292
FINAL COMMAND	242	242	242	SLIDERS	242	242
FIRE AND FORGET 2	282	282	282	SPACE HARRIER 2	242	242



# SUPER MARIO 4

Logiciel livré avec la console, Super Mario Bros 4 est le dernier de la série, il est sans aucun doute le plus abouti. Techniquement, c'est effectivement le meilleur, la Super Famicom y étant pour beaucoup, mais ludiquement c'est aussi le plus amusant avec un monde à visiter d'une dimension immense et d'une grande variété.

Classiquement, votre petit personnage a la possibilité, via certains bonus, de grandir pour finalement recouvrer une apparence plus humaine. De cette façon, il sera plus efficace!

Autre atout, s'il trouve une cape, Mario pourra se déplacer dans les airs et ainsi ramasser les pièces jusqu'alors inaccessibles. Cette cape peut également lui servir comme arme, il suffit de le faire tourner sur lui-même à grande vitesse.

En plus de cela, et toujours en ramassant un bonus, Mario aura à sa disposition un tir bondissant, bien utile pour dégager un chemin trop fréquenté. Enfin, en se saisissant d'un autre bonus, vous le verrez gonfler et flotter dans les airs à la manière d'un gros ballon.

Mais le plus surprenant, c'est l'aide inattendue que lui procure le dragon. En effet, sur son dos Mario se déplacera plus rapidement, sera moins vulnérable (il faut voir le dragon gober un ennemi) et bénéficiera du souffle enflammé de ce dernier.

Les ennemis sont nombreux, et certains sont vraiment très difficiles à éliminer ou à éviter, comme les énormes balles de pistolet traversant l'écran de part en part. Sur le plan du jeu, Super Mario est fidèle à sa réputation avec de nombreux écrans cachés, des bonus par centaines (réaliser un niveau dans son ensemble demande beaucoup de temps) et de nombreux pièges. Mario devra se sortir d'un relief escarpé, de plates-formes tournantes, de grilles (il peut d'ailleurs passer derrière), de tableaux bonus...

Une fois le niveau terminé, le logiciel laisse apparaître une carte, sur laquelle vous vous déplacez pour rallier un endroit à un autre. Une fois votre destination choisie, il vous reste à cliquer sur le joystick, et c'est reparti pour de nouvelles aventures. Comme précisé ci-dessus, la réalisation de Mario 4 est superbe avec un scrolling différentiel multidirectionnel impeccable, de multiples animations très détaillées, un environnement sonore d'enfer et une jouabilité à toute épreuve. Seule la qualité des graphismes n'est pas à la hauteur, mais cet aspect est bien évidemment secondaire, il est dû au souhait des programmeurs qui ont voulu garder l'ambiance originelle de Super Mario. En résumé, un jeu hyper prenant et de très longue haleine. Un must pour les connaisseurs!



## ATARI

Vends Atari 520 STF (fév.89), état neuf + nombreux jeux récents + boîte de rangement + 2 manettes souris: 2800F. Tél: 39.97.33.36. URGENT!

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + nombreux jeux + joysticks: 3700F. Rungeard Nicolas, 42 avenue Thiers, 93340 Le Raincy. Tél: 43.02.07.91.

Vends 11 jeux sur Atari STF: Ghostbusters: 200F, Tennis Cup: 200F, Dragon Ninja: 150F, Man From The Council: 100F, Elf: 150F, Circus Games: 200F, Summer Olympiad: 200F, Metropolis: 150F, Space Harrier: 200F, Live & Let Die: 150F, Tetris: 100F. Pour 3 jeux, réduction de 50F. Appelez au 40.37.28.10. ou 42.58.99.74. Demandez Paul.

Vends extension 520 pour transformer Atari 520 en 1040. A monter soi-même avec plan détaillé. Prix: 500F. Tél: 40.38.11.29. le soir, de 18h00 à 19h00.

STOP: vends Atari 520 STF + moniteur couleur SXC 1425 Atari + 30 originaux + 2 souris + 2 joysticks + revues + antivirus + copieurs. Valeur réelle 14000F, cédé à 5000F. Tél: 39.74.92.96, demander Philippe.

Atari 1040 STE! Recherche contacts pour échanges de démos et de sources GFA ainsi qu'assembleur (débutant!)... Tout niveau bienvenu! A bientôt! Gael Trinquart, 18/20 Bd de la Vrille, 36000 Chateauroux, 54.27.08.48.

Vds 1040 STF + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + 40 disquettes vierges + boîte de rangement + utilitaires + kit de téléchargement. Le tout à: 4800F à débattre (sous garantie). Demander Imed trabelsi. Tél: 48.74.41.31. Adresse: 45 Bld de la Chapelle 75010 Paris.

Urgent vds pour Atari ST composants électroniques dont 2 eeproms contenant le TOS 1.2: 200F, 1 blitter pour STF/E: 100F, ainsi que divers originaux dont Warlocks Quest, Trauma, Manhattan Dealers, Bubble Bobble: 100F pièce; Emotion, Sim City: 150F pièce, émulateur couleur pour SM 124 et 125: 250F. Sylvain au 40.27.86.57 après 17h.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1224 + nbreux jeux + souris: le tout TBE 4000F. Tél: 92.79.02.57 (après 18h).

Atari STE vends jeux Kick off 2, Cadaver, Maupiti Island, 150F l'un. Tél: 79.72.05.66, demander Gérard.

Vends Atari 520 STF (année 1989) + écran couleur (sc 1224) + souris + prise péritel + nombreux jeux & utilitaires le tout en TBE 5000F. Tél: 60.04.06.57, demander Sylvain.

Vends jeux: Voyageurs du temps, Rockstar, Populous: 120F chaque. Vends Midimix de Goldman, Cabrel, Jonasz, Eagles, Supertramp: 40F

chaque. vends boîte à rythmes programmables Yamaha RX 17 (midi): 800F. Comme neuf. Tél après 20h: 48.48.26.65

Vends pour ST/STE vidéo digitaliseur pro avec cartouche et filtres couleur, doc française, état neuf: 1500F. Tél: 47.98.96.78 après 14h.

Vends originaux sur ST: Meurtres à Venise (120F), Explora I (150F) ou échange contre Captive et/ou Cadaver. Tél: 30.71.58.55, demander Arnaud.

Vends originaux sur Atari ST: Microprose Soccer 100F, Tennis Cup 175F, TV Sports Football 150F, Rocket Ranger 150F. Livrés avec notice et emballage.

Vds 520 STF double face + freeboot + joystick + nbreux jeux + utilitaires (dessin, musique, etc...) + carte MV16 (BAT) TBE 2600F. Vends pour ST: STOS basic + STOS Paint + STOS compilateur peu servi: 350F. En prime Blood Money + Ballistix, le tout avec boîtes et docs. Tél: 69.20.23.71 (Ali) sur Paris et RP.

Urgent! Vends Atari 520 STF TBE + souris + 5 jeux originaux, le tout 2600F. Morgan au 60.85.06.12.

Stop affaire! Vends 1040 STF + moniteur couleur SC 1425 + jeux + souris: 4100F. Tél: 46.33.96.77 (URGENT).

Vds 520 STF TBE + tout le périph + disques vierges + joystick pro 5000 BE + revues: 1800F. Tél: 63.95.03.63. Salomez David, 15 rue du Cdt Chatinière, 82100 Castelsarrasin.

Vends Atari 1040 STF + monit couleur & N&B + doubleur + lecteur + nbreux disques + originaux + livres + 2 joysticks, le tout 9500F à débattre. Minot Régis, 12 rue Henri Pigeon, 92600 Asnières. Tél: 47.90.54.29.

Achète comptant Atari 1040 STF avec moniteur couleur ou monochrome. 3500F maximum si TBE. Tél: 42.70.05.89.

Vends original B.A.T. sur Atari ST (3 disquettes + 2 notices + carte électronique MV 16): 2000F, port compris. Ecrire à: Yannick Rispoli, les Ples 01250 Jasseron. Tél: 74.30.06.65. See you soon!

Vds 2 compils de jeux Atari ST de 150 à 175F: Les justiciers! et les Gen d'Or (R-Type et IK+ ne vont pas sur STE). Tél: 64.95.71.72 vers 18h.

Vends Atari 520 STE TBE (encore sous garantie 5 mois) + péritel + manette + souris + nbreux jeux + 2 livres d'instruction et d'utilisation. Le tout TBE 4400F à débattre. Tél: 78.74.46.55, demander Pascal (possibilité d'échange contre Amiga).

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + 2 joysticks + 1 jeu + 3 utilitaires + câbles (dont minitel) + rallonge pour joystick/souris + 2 boîtes de rangement, TBE: 4500F. Tél: 35.73.00.19 (Seine Maritime).

Vends Atari 520 STF lecteur DF + souris + freeboot + nbreux jeux, prix 2800F. Tél: 69.48.05.39, demander Thomas après 19h.

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur + nbreux jeux et disquettes + joysticks + utilitaires: 5000F. Région parisienne. Tél: 48.25.27.02.

Vends Atari 520 STF DF TBE + souris + nbreux softs (Flood, Sherman M4...) + utilitaires + démos: 2000F. 236 avenue Victor Hugo, 92190 Clamart. Benoit Argast. Tél: 47.36.18.52.

Vds jeux pour Atari ST, originaux + docs de 35 à 100F (Indiana Jones: 40F, After burner, Space Harrier: 35F pièce... Mr Combarel Jean-Louis, 6 cours des Girondins, 33500 Libourne (1 timbre pour réponse, merci).

Stop! Urgent! Vends Atari 520 STF (fin 89) + câbles + joystick + souris + 20 jeux originaux (Maupiti Island, Batman...) + nbreux utilitaires. Le tout vendu: 2600F. Tél après 18h au 96.42.60.90.

Urgent: vends 520 STF DF (avec lecteur, TSG avril 91) cause achat PC. Prix 1900F. Moreau Sylvain, 51 av d'Alfortville, 94600 Choisy le Roi.

Vds Atari STF année 89 encore sous garantie + 6 originaux + nbreuses disquettes le tout excellent état. Prix total: 3000F. Téléphoner à Foulon Stéphane, 20 rue des géraniums, 11100 Narbonne au 68.65.05.49 (H.R.).

Vends Atari 520 STF + péritel + souris + nbreuses disquettes + manuels le tout TBE: 2700F. 64.48.72.95. Longjumeau 91160.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + 20 jeux + joysticks + souris le tout tbe 3000F. Tél: 47.27.50.80. très urgent!!

Stop! Vends Atari 520 STF (DF) + manette + nbreux jeux + freeboot + péritel le tout TBE dans boîte d'origine pour 2500F. Pas sérieux s'abstenir. Tél: 45.89.10.27 (demander TERENCE).

Vds Atari STF 1Mo + impr. Star LC10 + drive 5\*1/4: 4500F à débattre. Moniteur couleur: 1800F. Tél: 69.84.77.36.

Vends Atari 520 STF DF + souris et tapis + livres + joystick + nbreux disques jeux et utilitaires et boîte de rangement + imprimante + câbles et listing. Gougler Cédric, 1 allée de l'Oise 78990 Elancourt. Tél: 30.50.83.62.

Vends Atari 520 STF (DF) avec emballage + joystick + boîte de rangement + nbreux jeux: 2300F. Tél: 39.88.66.86 après 17h30.

Vends Atari 1040 STF, nbreux jeux, rallonge joy, très bon état, affaire sérieuse: 3600F à débattre. Alex Schakowsky, Créteil (94), tél 49.80.10.06.

Vends Atari 520 STF lecteur double face + moniteur couleur SC 1425 +

joystick + nbreux jeux récents le tout 5000F. Tél: 42.40.83.92 (demander Emmanuel).

Vds Atari Méga ST4 + moniteurs + Mégafille 44 + 3\*1/2 ext., tout sous garantie, valeur 25000F, à débattre, ens. ou sép. Tél: 27.39.42.87 (le week end).

Achète drive externe STF et carte de digit de sons. Vends originaux. Merci! Greppin Cyril, Tirelonge 5, 1213 ONEX, Suisse. Tél: 022/792.74.08 (+indicatif).

Vds 40 originaux sur ST 100F chacun: Ivanohé, R-Type, Iron cord, King's Quest (1,2,3), Opération Stealth, Pirates, Balance of Power 90, Colonial Conquest, Speedball, Karaté Kid II, Winter Games sport football, Microprose soccer, Fighting soccer, Ferrari F1 arena... Tél: 30.53.35.69.

Vends pour Atari (Méga ST 1 à 4) carte d'extension interne qui permet jusqu'à 3 TOS au choix ainsi qu'une banque en ROM, 500F. Drive interne STSF 100F- clavier Méga ST (qwerty) 450F- programmes originaux: Defender of the crown, Ghostbusters 2, Voyageurs du temps... (réponse assurée). Gasser Raymond, 15 rue Mal Leclerc, 57990 Hundling.

Cherche personnes voulant créer club sur Atari ST, envoyez-moi toutes vos idées et coordonnées à: Martineau Sébastien, 24 bis rue du commerce, 18300 Saint-Satin.

Vends Atari 520 STF + péritel + souris + originaux (Kick Off...) + freeboot + drive DF Cumana, le tout TBE 3000F. Tél: 48.45.07.51 (le soir).

Vends Atari 520 STF + péritel + manette + boîte de rangement + souris + nombreux jeux TBE 3000F. Guillaume Hocquiné, 37 rue du docteur Lebled, 37210 Vouvray. Tél: 47.52.57.31.

Vds drive 5\*1/4 pour Atari: 950F. Vds hard copieur: 280F (copie en 30"). Bajolais Fabrice, 25 av des chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél: 43.88.09.01.

Vends pour 520 STF X-out 140F, Chaos SB 170F, Drakken 170F, Black tiger 100F, Handy scanner 1000F, STOS 300F, GFA assembleur 390F, appeler au 34.51.79.63 (dans les Yvelines, demander Didier).

Vends + de 300 démos sur ST-STE en tous genres: mégadémo, digit, images, soundtrack, modules... Ma liste contre un timbre. Thullier Stéphane, 9 rue Georges Basquin, 59810 Lesquin.

## AMIGA

Incroyable! Des DP Amiga à partir de 10F, disquette comprise (mégadémos, musiques, jeux, X) ainsi que les frais de port... c'est ce que vous propose l'association Load'N'Enjoy, BP10, 08000 Villers-Semeuse. Envoyez nous un timbre à 3F80 pour recevoir notre catalogue gratuit.

Vends jeux A500 originaux: F29, Fire & Brimstone, Chess 2150: 120F. Unreal + Pacmania, Battle Squadron + Strider, Turrican + The Plague; Ultimate Golf + Projectyle: 160F. Ninja Warriors: 90F. Assembleur Devpac 2: 400F. De Faria, 37 avenue Stalingrad, 78260 Acheres. Tel: 39.11.18.11.

Vends originaux pour Amiga: Iron Lord, Tennis Cup, Sir Fred, Indy Adventure, Jumping Jack Son, 150F l'un, 250F les deux ou 700F les six (au lieu de 900F). Très très bon état. Mirzayance Alexandre, N°13, les Savoyances, 74200 Anthy/Léman. Tel: 50.70.46.44.

Vends jeux originaux pour Amiga (100 francs pièce): Tennis Cup, Unreal, Grand Prix Circuit, Italy 90, F16, F29, Kick Off 2. Tel: 47.50.70.37. Demandez Olivier.

Vends Amiga 500 + extension A 501 + 2e drive externe + 2 joysticks (Cobra, et pro) + nbreux originaux et utilitaires + boîte de rangement + imprimante Mannersman 24 aiguilles. Prix: 5000F. Tél: 40.34.58.73 le soir après 19h. Demander Louis.

Vends originaux Amiga: Kick off 2: 100F, Ivanohé: 100F et Hot ball (interface 4 joysticks comprise): 80F. Port simple compris, recommandé ajouter 15F. Tél: 27.38.06.38 (Nord). Demander Thierry.

Vends tous mes originaux Amiga prix intéressant. Emmanuel: 60.08.53.23.

Vends jeux originaux pour Amiga (Beast 2: 200F, T. out-run 100F, Fire & brimstone 150F, Targan 100F, New Zealand Story 150F). Le tout 550F. Vatbled Stéphane, 1 impasse du marais Colleville Montgomery 14880 (31) 96.32.21.

Vends Amiga 500 TBE + écran 10845 + joysticks + jeux + manuel de l'utilisateur et livre: Amiga 2000, 500 et basic: 4900F. Lendrin Cyril, 10 avenue de Verdun, 93270 Sevran. Tél: 43.83.29.26.

Vends pour Amiga Grandmonsterslam 100F, Nwarriors 130F, Afterburner 100F. Originaux. Tél: 26.36.47.78, 51 Reims.

Vds lecteur 5\*1/4 pour Amiga (sans switcher) état neuf. Prix 6000F port inclus ou échange contre lecteur 3\*1/2 ou 200 disks. Recherche tous sons pour soundtracker. Demander Thierry au 55.68.92.62 (après 19h30).

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 + extension A 501 + joystick + jeux originaux (Battle of Britain, F29, Bomber, 688 Attack Sub, Wings, TV Sports, Kick Off, etc.) 5000F. Tél: 69.04.39.38.

Vends Amiga 500, 2 ans, + nbreux disks 2400F. Extension 1,5 méga de spirite 1200F. Mr Taunay Jean-Luc, 7 rue de la Vacquerie 75011 Paris. Tél: 40.09.01.42.

Vends pour Amiga 500 originaux dans boîtes d'origine Flight Simulator II

sub 130F, Falcon + mission I et II 380F. Téléphone 35.74.55.43, demander Jean-Charles.

Vends Amiga 500 + moniteur couleur stéréo + joystick + prog. Le tout acheté le 6 novembre 90. Prix 4500F. Tel: 43.99.46.61.

Vends originaux Amiga: Populous + Deluxe Paint III + jeux de rôle JRTM. Ha Cong-Minh, 122 rue Beyle Stendhal, 38340 Voreppe. Tél: 76.50.06.63.

Vends Amiga 500 + souris et tapis + 2 boîtes de rangement + 3 joysticks + nbreux jeux (Robocop, Batman, After the War, Shadow Warriors, Super Hang-On, Great Courts, Kick Off, etc...) prix 3500F. Benjamin Bertrand, 4 rue Logelbach, 75017 Paris. Tél: 40.54.77.23 après 19h.

Vends Amiga 500 + extension mémoire A 501: 3200F, encore 6 mois sous garantie. Tél: 60.72.24.49, demander Loïc.

Vends freeboot Amiga avec docs de montage 80F port compris. Emmanuel tél: 60.08.53.23.

Vends Amiga + lecteur externe + extension A501 + 1084 + jeux + notices, le tout TBE 7500F (encore sous garantie). Contacter David au 45.94.66.62.

Pour tous les fans de Boulderdash, venez rejoindre le club Emeraldine; 25 disquettes de 80 tableaux à votre disposition. Jeanjean Luc, 11 rue Raoul Sarnet, 30800 St Gilles. Tél: 66.87.35.65.

Vends Amiga 1000 TBE + péritel + utilitaires + 2 joysticks + ext mémoire, prix 3500F. Tél: 67.22.07.82. Réponse assurée.

Vds jeux originaux Al Othello Killer, Chess player 2150, Superski, Golf miniature, Hillsfar, 89 révolution française. 100F ch. Demander Muriel 91.77.25.63.

## PC

Vends Amstrad PC1512 avec 2 lecteurs 5\*1/4 écran monochrome CGA, souris, de très nombreux utilitaires et jeux (Budokan, Block-Out, Double Dragon...) Le tout 2000F, état neuf. Tel: 69.88.03.50.

Vds PC XT OPB turbo 640 ko disque dur 10 Mo lecteur 5\*1/4 écran couleur CGA, 5500F. Tel: 43.96.54.42 après 18h.

Vends PC 386 SX, ram 4 Mo, DD 40 Mo, lecteur 3\*1/2 + 5\*1/4, supér VGA couleur, souris, carte sonore Sound Blaster, logiciels -sous garantie- prix 16000F. Jacques, tél 90.42.07.70.

Vends jeux originaux PC: Battle of Britain, Balance of power, Indy 500, Protennis tour, M1 tank platoon, Falcon, Mechwarrior, 688 Attack sub, Bad blood, Colorado, Moonwalker, Space rogue, Wild street. Cherche originaux Sierra indy à débattre.

Les hirondelles volent vers le sud. Je

Vends PC-AT Hercule DD 20 mégas, lecteur 5\*1/4 1,2 méga + souris + nombreux programmes, 1 an, très peu servi: 6500F. Mr Taunay Jean-Luc, 7 rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tél: 40.09.01.42.

Vends pour PC jeux en 5\*1/4 et 3\*1/2 à partir de 100F, carte Adlib 900F. Région parisienne après 18h, Lemoine Fabrice, 26 Bd J.J. Rousseau, 92230 Gennevilliers, tél 47.92.34.76.

Vends PC 1512 DD, couleur + carte avec joystick + souris + utilitaires + jeux + housses. Prix: 5000F. Tél: 60.48.39.42 après 17h.

Vds PC Tandy 1000, drive interne 740 ko + moniteur + souris + joystick + jeux + desk II + livres. Valeur réelle: 8200F, vendu: 3500F. Tél: 48.46.34.99.

Vds PC 1512 SD monochrome + souris + joy + nbx logs + manuels. TBE prix: 3500F. Ecrire à: Ramos Jean-Christophe, 22 allée Georges Perretti, St Eutrope, Aix en Provence 13100.

Dring!! Vends jeux PC: Indy, dern. croisade: 120F, Falcon AT: 110F, Sapient: 70F, Dark Castle: 99F, King's Quest 4: 120F, California games: 99F, Xenon II: 110F. Tél après 18H au 96.91.90.37.

Vds originaux PC: Test drive 3 (180F), Populous + The promised lands (180F), Full Métal Planète (120F), Tennis Cup (140F), The super Cars (60F) et The senery disk (60F) pour T.D. 2, Double dragon 2 (130F), Crazy cars 2 (120F). Tél au 76.25.35.50.

Vends jeux PC 5\*1/4. Fighter bomber: 150F, European dreams: 100F, Indiana Jones aventure: 110F, Explora II: 150F, Double dragon: 100F, F16 combat pilot: 110F, Gunship: 130F, Bad blood: 100F. olivier tél: 49.86.45.05 ou 49.86.46.15.

Vds PC To 16, CGA + joy + carte + souris + nbreux jeux + revues + manuel + logiciels. TBE: 5000F. Tél: 20.09.35.24.

Vds PC compatible couleur + carte son + EGA + 3 joysticks + nbreux jeux (Sim city, Targhan, Indy 500...) nbreux utilitaires peu servi prix à débattre. Tél: 88.82.27.03.

## DIVERS

Vends Amstrad CPC 464 mono + jeux originaux + manette + mag. prix: 1500F à débattre. Vends perfecto taille M neuf 1000 à débattre. Vds machine à écrire Olympia pour débutant(e) px: 400 à déb. Tél: 88.74.53.51.

Depuis bientôt 3 ans!! BEST Club National (par correspondance): déjà 38 bulletins! Permanence téléphonique bi-hebdo! etc... doc contre 4 timbres! Avant le 31! Best Club National "la finellère" 17430 St Coutant

Les hirondelles volent vers le sud. Je

répète, les hirondelles volent vers le sud. N50. S270.

Vends nombreux originaux, prix de 50 à 150F. Vends Block Out, Bomber, Sherman M4, etc. Appeler Alexandre Schubnel au 45.26.99.43.

Ouverture du serveur NEC en 3615 code: LS\*NECLUB, inscription gratuite par simple demande. Joindre coordonnées sur le serveur ou à l'adresse suivante: Neclub C3 les pervenches, 13700 Marignane.

Vends originaux sur ST et Amstrad CPC 6128. Liste contre 1 timbre à 2F30, 100F l'unité. Vds Quickjoy V neuf, jamais servi 140F. Vds NES + 2 manettes + Mario Bros + Life force, valeur 1360F vendu 920 à débattre. Tél: 88.74.77.16 après 18h30.

Salut! Achat d'une imprimante couleur ou non, compatible au ST. Mathieu Lemaréchal, 5 rue Stanislas Bance, 95500 Arnouville les Gonesse. Tél: 39.85.72.52.

Si comme moi vous possédez un Archimedes (tout format) et que vous cherchez trucs et astuces, livres, ou voulez parler softs, assembleur, français comme étrangers, contactez-moi sur le 3615 RTELI.BAL Confeties. Je vous attends...

Free distribution tient à votre disposition un grand nombre de disks pour Amiga. dans le catalogue gratuit, vous découvrirez: les meilleures mégademos, des utilitaires et des jeux du freeware/shareware, Free Distribution, BP 134, 59453 Lys lez lannoy cedex.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nbreux jeux + util traitement de texte et possi de réduc, à cause du transport. Prix 3000F. Tél: 75.06.47.19.

Vends ordinateur Vidéopac Phillips + 2 manettes + 4 jeux: Super Glouton, Guerre Laser, Le monstre de l'espace, Combattants de la liberté, le tout 725F. Tél: 43.02.62.01 après 15h30, demander Patrick (console neuve).

Vds ordinateur MSX + manettes + 12 cartouches de jeux + livres TBE, le tout: 2500F (à débattre) ou séparément Mr Ardouin Alain, 6 cours des Girondins, 33500 Libourne.

Recherche coder région Metz/Nancy urgent. Contactez-moi pour les musiques Amiga/Atari (noisetraacker) de vos jeux. Loricieles, Infogrammes s'abstenir! Diaso Joseph, quartier Mermoz, bat D2 54240 Joëuf. Tél: 82.48.95.12.

Vds CPC 6128 + tuner + antenne + disks + bureau + radioréveil + manettes + accessoires + manuel. Tél pour renseignements 69.38.27.17, 155, avenue de Morangis, 91200 Athis.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 2 joysticks + doubleur + 3 jeux TBE 1900F. Tél: 45.82.25.70 après 18h (Paris), demander Eric.

Vds lecteur de disquettes externe 3\* pour CPC 6128, cable Amcharge et

Urgent! Recherche désespérément Sprite Editor à moins de 100F (importation de sprites sous Spack). Possède Projectyle, Nord et Sud, Chaos strikes back, Rainbow Islands... Ecrire à Olivier Cheminot, 13 rue des Goëlands, 44830 Bouaye.

Vds MSX2 VG 8220 + plusieurs jeu sur cartouches, liste contre 2 timbres. Petit Philippe, 94 rue Curial, tour 1, 79019 Paris.

Vends TO7-70 + extension joystick + jeux + cassettes basic + livres + lecteur de cassettes: 900F à débattre, frais de port compris. Tél: 38.63.41.08 (entre 17h et 19h du lundi au vendredi), demander Thierry.

Urgent! Vends C64 (azerty) + lecteur de disquettes 1541 + moniteur couleur 1802 (parfait état) + très nbreux jeux + 1 joystick + 1 boîte de disquettes vierges + logiciels de graphisme, son... le tout 3000F!! Tél: 47.83.62.00 après 18h. Demander M. Lee.

Vds urgent!!! sur TO et MO (Thomson) plein de jeux (Crazy cars, Top gun, Indiana Jones) prix 50 à 90F en K7 et disks. Chaupin Johann, tél 41.87.90.97.

Vds CPC 6128 écran couleur (2 ans, peu servi) + nbreux jeux neufs + 1 joystick + 2 disks vierges. Prix: 2700F. Tél: 94.59.12.11 ou 94.69.45.76.

Cherchons bons graphistes afin de créer un jeu sur ST. Si vous êtes intéressés, envoyez une disquette avec quelques unes de vos oeuvres. Que vous soyez pris ou non, son retour est assuré. Ecrire à Montoya Eric, 2 traverse de l'imprévu, 95800 Cergy St Christophe. Sachez saisir votre chance!!!

Team 21 freeware diffuse des domaines publics sur Atari ST/STE. Liste contre 2 timbres à 2F30. Recherche tous doubleur pour étoffer catalogue. % sur diffusion. Team 21 freeware, 9 rue des ribottes, 21000 Dijon.

Vends borne arcade (café) 5000F si installation pour Paris ou RP. Vds A-max sans rom 500F (à déb.). Schmitz Yan, 42 rue Godefroy Cavaignac, 75011 Paris. Tél: 43.79.66.12.

Notre catalogue du domaine public pour Atari ST et comp. PC est disponible gratuitement. Vous y trouverez des utilitaires en tout genre, des soundtrackers, des jeux, des mégédemos, des logiciels de communication... Proposez-nous vos créations, IFA peut vous faire gagner de l'argent IFA (International Freeware Association) 59680 Cerfontaine. Tél: 27.65.86.11. répondeur minitel: 27.65.58.11 et bientôt 36.15 IFA.

Echange ou vends nombreux freeware (demos, music, animation etc...) sur Amiga. Jouvencon Alexandre, 12 rue Maurice Chalus, 03700 Bellerive/Allier.

Vds lecteur de disquettes externe 3\* pour CPC 6128, cable Amcharge et

de nombreux et utilitaires (Discologie...) Téléphoner au 76.25.35.50.

Vends CPC 6128 couleur + bureau + tuner TV + radio + joystick + nbreux jeux. Prix: 3200F (état neuf).

Recherche carte sonore Sound blaster prix (1000F). Olivier tél: 49.86.45.05 ou 49.86.46.15.

Vds imprimante SMM 804 Atari, Oric Atmos, console Coleco + cartouches ainsi que Buggy 4x4 elect radiocommandé. Philippe 13800 Istres, tél 42.56.04.24.

Club Atari top cherche toujours de nouveaux membres, débutant ne pas s'abstenir! Nous cherchons des prog pour démos. Envoyez timbre + enveloppe à: Jean-Luc Gébéloux, campagne-tronc, 13140 Miramas.

## CONSOLES

Echange jeux sur Gameboy, échange aussi jeux Amiga contre jeux Gameboy. Contacter Follet Arnaud, 68 rue du Gal Leclerc, 95380 Puiseux en France.

Vds Mégadrive japonaise garantie nov 91 + 3 jeux: 1200F. Vds nombreux jeux sur Nec et sur Mégadrive (japonaise et française). Tél: Jean-Jacques, 46.30.32.64.

Vends Mégadrive + 6 jeux (Last Battle, Monaco GP, Populous, Alex Kid, World Cup Soccer, Super Real Basketball) le tout pour 3500F. Région parisienne, tél 43.75.00.30.

Vends console Nintendo + 2 manettes + 7 jeux (Batman, Gradus, etc.) 1800F. Tél à partir de 19h30: 34.13.74.89.

Vends console Séga Master Systeme Plus + lunettes 3D + 6 jeux (Casino Games, Thunder Blade, RC Grand Prix, Poseldon War 3D, Gangster Town, Great Basketball) le tout état neuf: 3000F, cédé à 1250F. Tél: 34.62.10.98 (région parisienne).

Vends console Séga Master System + Phaser + 2 manettes + 11 jeux, neuve (1an) prix 1700F. Meull Jacques, 35 rue des Brières, 78113 Conde/Vesgre. Tél: (16.1)34.87.00.79 (seulement week end).

Vds consle Séga Master System + Light Phaser + 7 jeux, état neuf, sous garantie: 1400F (91). Tél: 69.38.80.04.

A vendre Séga achetée il y a un mois, 1100F avec 2 jeux: Vigilante et Thunder Blade+ (jeu incrusté dans la mémoire Alex Kid) et jeux pour Nintendo: Batman 250F et Mario Bros 200F. Tél: 46.57.07.54.

Vends Supergrafx + Ghouls & Ghosts + Shinobi (achetée en août 90): 2000F à débattre, envoi contre remboursement. Fazzi Régis, 24 rue du Château, 57600 Forbach. Tél: 87.88.37.45.

Vends Supergrafx + 11 jeux: Grand

Zort, Ghouls & Ghosts, Battle Ace... le tout TBE et sous garantie, valeur 6000F, vendu 3500F. Tél: 54.74.89.63.

Vends console Atari 2600 + superjoy + 4 super jeux, peu servi, acheté dans l'année, le tout à 300F. Profitez-en! Tél: 60.12.30.81.

Vends Nintendo (avec garantie) + pistolet + 2 joysticks + 9 jeux (Zelda 1 et 2, Mario Bros 1 et 2...) TBE, prix 2400F (valeur 3700F) sur Paris si possible.

Vends jeux Séga: Double Dragon, Kenselden, Thunder Blade, Vigilante, 200F pièce. Tél: 20.96.00.75 après 18h. Demander Grégory. TBE.

Vends PC Engine avec Autofire et prise 2e joystick + 2 jeux: Wonderboy 2 et Dragon Spirit, TBE, prix 1000F. Tél: 54.74.89.63.

Vends console Séga + rapid fire: 700FF, 5 jeux: Wonder Boy III, Golden Axe, F16 Fighter, Fantasy Zone II, R-Type: 200F pièce. Appeler Matthieu au 39.13.07.53.

Vends jeux Nintendo (Tortues Ninja, Castlevania, Link, etc.) entre 180 et 250F (à débattre). Appeler au 43.88.11.84 après 18h sur RP.

Urgent, vends console Nintendo + 10 jeux (Tortues Ninja, Simons Quest, Metroid, etc...) avec pistolet, robot, joystick Ni-S, 2 manettes, excellent état -1 an- 2600F. Tél: 47.49.58.92.

URGENT vends console Atari XE System + clavier, prise péritel, transf. Etat neuf servi une fois nbreux jeux + 2 joysticks. Emballage d'origine le tout 2200F. Tél: 55.23.29.63 à partir de 12h.

Vends console Lynx + 5 cartouches achetée fin 90. Prix neuf: 2650F, vendue 2000F. Demander Pierre-Olivier Pentecote tél: 40.35.12.72.

Vends console Séga + 2 manettes + light phaser + 4 jeux en parfait état valeur 1600F prix 850F. Tél: 42.62.85.72 après 17h.

Vends Nintendo + pistolet + 4 jeux + 2 joysticks le tout: 1100F. Demander Laurent au 76.46.54.19.

Vends Mégadrive Séga Virgin (version française) 16 bits (moins d'un an) TBE 1200F. Appeler Jacques au 43.63.64.38 après 19h. Possibilité d'insérer des jeux japonais (cartouches).

Vends jeux Nintendo (Mario2, Batman...), achète jeux Mégadrive 250F maxi. Achète moniteur couleur 900F maxi, achète jeux Gameboy. Delalonde Alexandre, 14 chemin des meuniers, 91320 Wissous. Tél: 60.11.56.35.

Vds console Nintendo + 2 jeux (Punch out, Mario Bros) prix 1350F, vendu 750F. Tél à Mr Blin Valéry: 80.22.74.67 TLJ heures repas.

Vends console Séga Master System

Plus avec 11 super jeux (Golden Axe, Double Dragon...) prix 4100F, vendu 2750F. Tél autour de 18h, demander Guillaume au 31.86.25.91.

Vends 5 jeux pour console Mégadrive 280F l'unité. Tél: 48.86.40.69 à part. 18h.

Vends Nintendo (1 an) + 4 jeux + pistolet / robot + 2 joysticks le tout 1100F, tél: 20.40.29.22, demander Vincent.

Vends jeux Nintendo (Punchout, Skate or die...) variant de 220 à 150F. Tél 20.40.29.22 demander Vincent.

Vds Séga 16 bits cause double emploi (neuve: garantie 12 mois) + 2 manettes + 2 jeux: 1690F. Vaires/Marne 77360, 25 rue des coquelicots. 60.20.76.76.

Cherche contact Mégadrive (française). Vente, achat, échange. Tél: 75.34.27.48 après 18h.

Vends console Séga + lunettes 3D + light phaser + control stick + 6 jeux (missile défense 3D, Zillion, American pro football, Pro wrestling, Cyborg hunter, Fantasy zone). Etat neuf (déc 89). Prix: 2000F. Tél: (1)48.89.18.69, Marc en soirée ou laissez message sur répondeur.

Vends Séga 8 bits light phaser avec trois jeux + Shinobi, After burner, Altered beast, Enduro racer, Super hang-on, Golf, Teddy boy, TBE 1100F. Guillaume Hocquiné, 37 rue de docteur Lebled, 37210 Vouvray. Tél: 47.52.57.31.

Vends pour Nintendo: pistolet 160F, Wizzard and warriors 160F, Castlevania 1: 150F, Mario 1: 140F, Dragonball: 145F, Zelda 1: 185F, Metroid: 170F. Le tout pour 950F (codes, trucs et astuces) TBE. Donne Top Gun pour tout achat de 4 jeux. Bochenko Sébastien, 20 av. du Mal Davout (résidence Talma), 91800 Brunoy. Tél: 60.46.48.73.

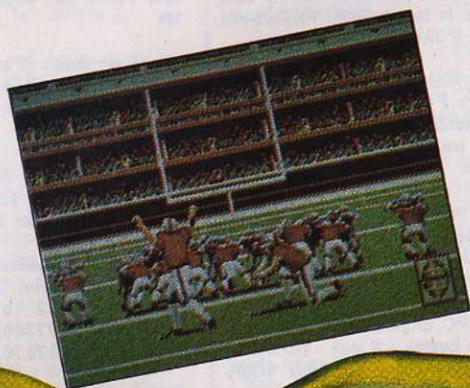
Pour se prêter jeux sur Nintendo 17 jeux sur Mégadrive vends Mégadrive neuve 1500F gar. 1 an sans jeux (pour échan) sur région nantaise ach jeux Nintendo 50-150F Séga 16 bits 100-200F Sophie Marsais 25 rue Appert 44100 Nantes. Tél: 40.69.68.50.

Gamelink est le premier réseau de contacts entre possesseurs de Gameboy dans toute la France. Rejoignez-nous gratuitement Ecrire ou téléphoner pour renseignements. Gamelink - F. Antonmattel, 182 rue des Rabats, 92180 Antony. Tél (à partir de 18h, demander Fabrice) 42.37.94.82.

Vds console Nintendo année 89 + robot + phaser + 2 manettes + 8 jeux récents 2200F. tél: 43.34.51.65. Demander Jérôme après 18h.

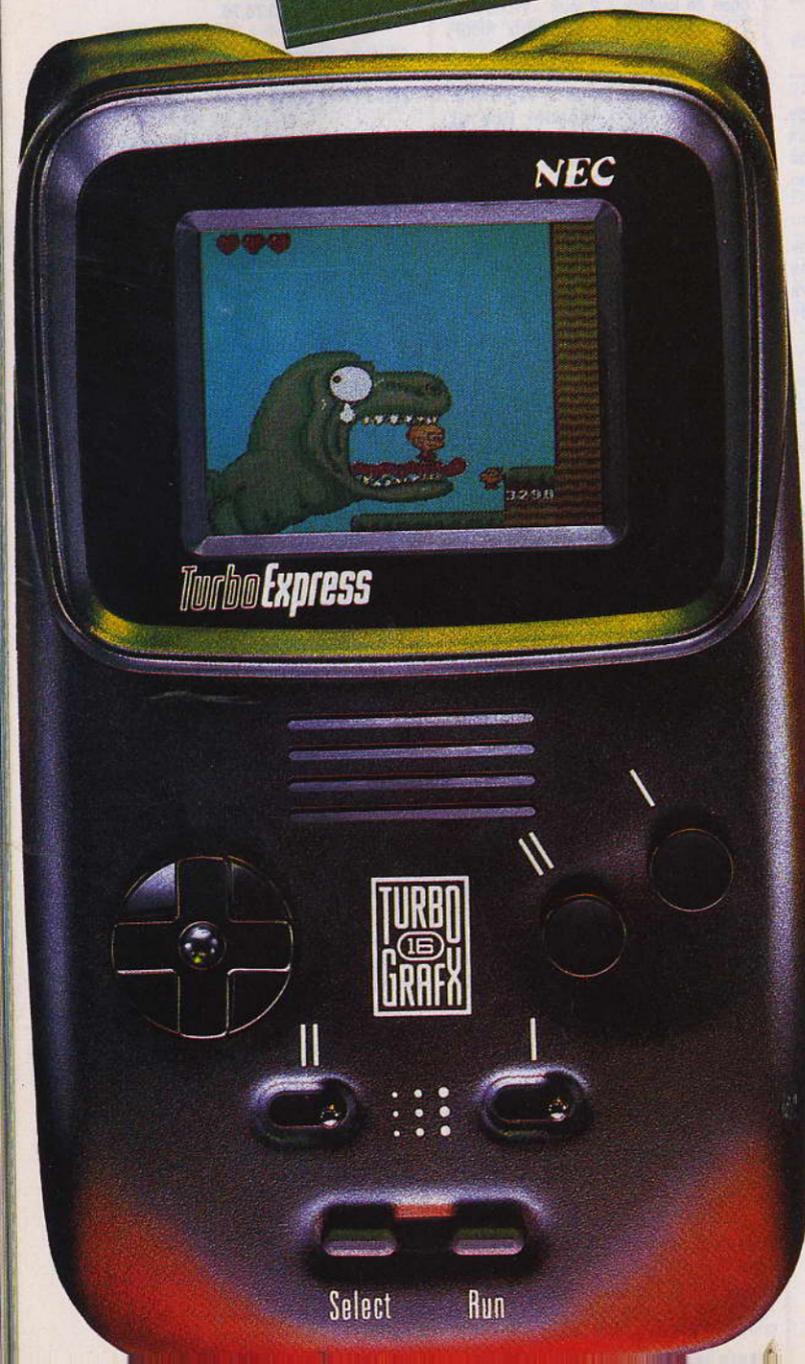
# LA NEC

## Portable



La Turboexpress ou plus exactement la PC Engine GT, appelez-la comme vous le voulez, le nom changeant suivant les pays, console portable de la société Nec, est enfin disponible en France, et plus particulièrement à Paris, toujours dans les très branchées boutiques Ultima (rue de Turin et bld Voltaire). Offrant des possibilités classiques, prise casque et câble de liaison pour jouer à deux, elle a tout de même la particularité de se transformer en récepteur TV (NTSC, attention!) via un petit module se connectant sur le côté droit de la console. Mais ne vous bercez pas d'illusion, ce module est quasi-introuvable est France, et la situation n'est pas prête de changer. En effet, l'importer en tant que récepteur TV freinerait sa diffusion au niveau des douanes, puisqu'elle tomberait sous les quotas français envers les produits japonais.

De couleur sombre et assez petite (environ 1,5x la Gameboy) la Turboexpress se révèle très ergonomique et offre exactement la même chose qu'une Coregrafx, techniquement parlant bien sûr, hormis l'écran, l'autofire réglable en sus! Et cet aspect est bien évidemment sa grande force, puisqu'elle est donc entièrement compatible avec la totalité de la logithèque Nec. Voulant vérifier cet argument de vente, nous avons donc essayé une multitude de jeux et vous livrons nos impressions sur le produit. Première remarque, l'écran LCD couleur rétro-éclairé est de dimension vraiment réduite et la lisibilité concernant quelques jeux s'en ressent. En revanche, la qualité de ce dernier est irréprochable et surpasse tous ceux existant à l'heure actuelle, c'est-à-dire celui de la Lynx d'Atari et de la Gamegear de Sega. Après quelques heures de jeu (et beaucoup de piles... il est d'ailleurs regrettable qu'elle ne soit pas livrée avec l'adaptateur secteur, 6 piles autorisant à peine une heure de jeu), il faut bien avouer que le résultat est saisissant. Tous les logiciels essayés fonctionnent bien évidemment, mais surtout le rendu visuel est exceptionnel, pratiquement mieux que sur un grand écran! Toutefois, il faut émettre une réserve pour la majorité des jeux de tir. Si vous jouez à Gunhead, Super Star Soldier ou Cyber Core par exemple, la profusion de sprites à l'écran (ennemis et tirs) rendent le jeu peu jouable. Il est en effet difficile de s'y retrouver et de voir venir les missiles adverses. Autre problème d'un autre type dont souffre la Turboexpress, la rémanence prononcée de l'écran, sensible surtout sur World Court Tennis. Les lignes du terrain qui s'effacent disparaissent très lentement. Mais dans l'ensemble, la Turboexpress offre une excellente qualité de jeu et s'affirme comme la Rolls des consoles portables, et ce dans tous les sens du terme puisque son prix est de 3490 francs avec un jeu: Super Star Soldier. Que voulez-vous, l'exclusivité ça se paie!



# The AMAZING SPIDER-MAN

Partez sur les traces de Spiderman, le super-héros des Comics Marvel dans cette course éffrénée pour sauver Mary-Jane des mains de Mysterio.

- ★ Rampez à travers des égouts infestés de rats. Prenez garde aux changements constants de gravité.
- ★ Défendez-vous face à des momies mécaniques dans des tombeaux antiques.
- ★ Combattez Godzilla sur les Buildings de Manhattan. Explorez des mines d'or en évitant les charges d'explosifs.
- ★ Balancez-vous de toile en toile au-dessus des douves infestées de requins et au-dessus de trous de feu.
- ★ Plate-formes mouvantes, murs illusoire, sols électrifiés et robots intelligents.

**265 SPRITES POUR L'ANIMATION DE SPIDERMAN • CONTRÔLE COMPLET DE LA FORMULE SECRÈTE DE PETER PARKER • TIR DANS 8 DIRECTIONS • DÉTRUISEZ LES ROBOTS • ESCALADEZ ÉVITEZ LES PIÈGES ET EMBUSCADES POSÉES PAR MYSTERIO.**

"GET YOUR TEETH INTO THIS GAME AND YOU'LL SOON FIND YOURSELF WELL AND TRULY ADDICTED!" C + VG 87%



SCREEN SHOTS ARE FROM THE AMIGA VERSION

Spider-Man, Mysterio and all Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

THE AMAZING SPIDER-MAN is produced under license from the Marvel Entertainment Group Inc.

THE AMAZING SPIDER-MAN WILL HAVE YOU CLIMBING UP THE WALL.

**FISH WAR**

Fish? Spam! Fish War est à la fois écolo et drôle, et prouve à nouveau l'amour immodéré des Nippons pour la faune marine, ainsi que leur penchant pour la philo à la portée de tous. Dans ce jeu vous incarnez un poisson, carnivore bien entendu, qui a deux buts dans la vie: manger et ne pas être mangé. Il se nourrit donc de poissons plus petits que lui (c'est lâche, mais c'est bon) qui grouillent et détalent avec l'énergie du désespoir, et est à son tour la proie des plus grands que lui. On passe donc son temps à fuir, tout en essayant de glaner la précieuse nourriture au passage. Une solution pour échapper à son vorace poursuivant: bondir hors de l'eau, mais là aussi le danger est grand, car oiseaux ou pêcheurs vous attendent au coin du récif. C'est le stress garanti au long des trois tableaux de chacun des trois niveaux, et c'est très dur! Un code permet de passer directement au niveau 2 ou 3, mais il vous faudra ramer pour les obtenir, et votre pouce en souffrira ainsi que vos heures de sommeil. Détail amusant, au niveau 2 les sprites sont plus gros; le poisson que vous incarnez a la taille de ceux qui vous pourchassaient, mais ne vous inquiétez pas: on trouve toujours plus méchant que soi, c'est la leçon de la vie. Un excellent jeu, un peu décourageant au départ, mais c'est le gage d'une bonne durée de vie.

8/10

**GODZILLA**

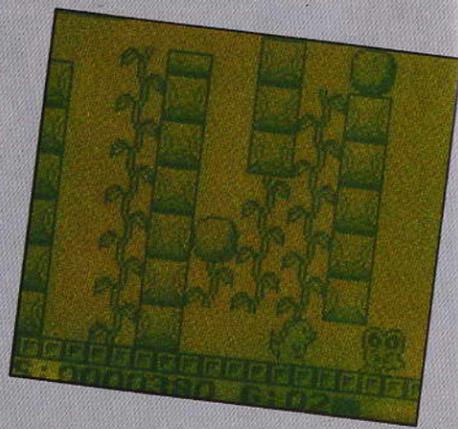
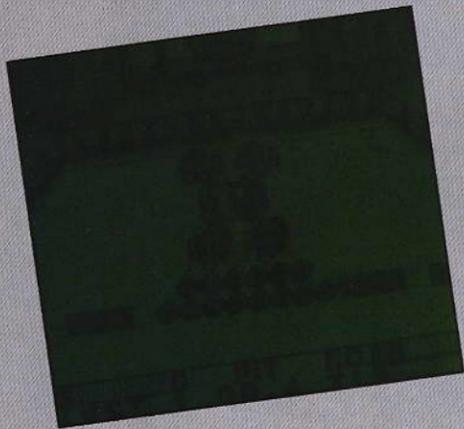
Godzilla n'a rien du monstre énorme qui ravage les mégapoles de l'archipel du Soleil Levant; il a l'apparence d'un sympathique lézard, et parcourt 64 niveaux à la recherche de son cher bambin Minilla. Les 64 cases sont en fait les pièces d'un labyrinthe dans lequel on se dirige à l'aide d'un plan général. Vigilance! Car deux sorties d'un tableau sont toujours possibles, et l'inattention conduit parfois à refaire un tableau; crispant... Dans chaque scène apparaissent ses fidèles ennemis, qui nous sont énumérés dans une superbe présentation (mis à part le noir et blanc, c'est à se demander si l'on est devant un écran de Gameboy...). Les plus redoutables sont l'oiseau Rodan, qui suit Godzilla comme son ombre, et Hedrah, que les terribles coups de poing de notre héros ne font que reculer. Pour trouver les issues, il faut détruire tous les rochers, en faisant attention à ne pas se retrouver coincé. Inutile de préciser qu'ils peuvent malencontreusement retomber sur les poursuivants... ou sur Godzilla lui-même! Cela devient carrément incroyable lorsque l'on sait qu'il est possible de sauvegarder une partie pour la continuer par la suite. Un jeu très distrayant aux multiples astuces.

7/10

**ROADSTER**

Cette course de voitures est plus un jeu d'arcade qu'une simulation. Dans un premier temps, vous choisissez un pilote et sa voiture parmi plusieurs possibles. Chaque véhicule a un certain nombre de points de carrosserie et de pneus, le meilleur véhicule étant évidemment celui qui a le plus grand nombre de points. Durant la course, vous verrez que vous perdrez très vite vos points de pneus et cela entraînera une perte de précision lors des virages. De même que si vous n'avez plus de points de carrosserie, votre personnage sera éjecté du véhicule, et vous devrez alors le faire courir le plus vite possible jusqu'à la voiture afin de reprendre la course. Toutefois, vous pourrez vous arrêter au stand pour faire remettre en état la voiture, pour peu que vous ayez choisi au préalable un nombre de tours importants, car les secondes perdues lors de la remise en état ne sont peut-être pas justifiées sur une course de petite durée. Parfois, on a un peu l'impression d'être engagé dans une course de stock, car les adversaires n'hésitent pas à venir vous couper la route en plein milieu d'une ligne droite, afin de vous faire sortir dans les décors. D'autre part, vous verrez de temps à autre que des bidons d'huile traînent sur la route, et si vous roulez dessus, votre voiture partira en tête à queue. Des doses de nitro peuvent être également trouvées, vous donnant alors une vitesse maximale très élevée pendant un certain temps. Ce jeu est une excellente course de voitures, mais pas la meilleure... puisqu'il y a F1 Race.

8/10



**L'ACCES CONSOLES**

**CONSOLES NEC**

- Coregrafx +1 jeu ..... 1290 Frs
- Coregrafx + CD Rom + 1 jeu ..... 3990 Frs
- Supergrafx +1 jeu ..... 1990 Frs
- CD Rom unit ..... 2990 Frs
- Turbo Express GT ..... 2490 Frs
- Pour tout achat d'une Console NEC+2 jeux en cadeau une Boite de rangement
- Adaptateur 2 joueurs ..... 199 Frs
- Adaptateur 3 joueurs ..... 249 Frs
- Adaptateur 5 joueurs ..... 299 Frs
- CD Rom system card ..... 349 Frs
- Adaptateur SGX/CD ..... 399 Frs
- Joypad Nec ..... 299 Frs
- Joystick HORI ..... 199 Frs
- Turbo Pad ..... 190 Frs
- Joystick XE-1 PC-CF ..... 550 Frs
- Joystick XE-1 Pro ..... 889 Frs
- Boite de rangement 15 jeux Nec ..... 120 Frs

**Les NOUVEAUTES à 349 F**

- Dark Legend
- Kick Ball
- Alice in Wonderland
- Violent Soldier
- Zipang
- Hurricane
- Thunder Blade
- Saint-Dragon
- Bomber Man
- Cyber Combat Force
- Out Run
- Jackie Chan
- Dodge Ball
- Okinawa
- Spin Pair
- Puznic
- Aero Blasters
- Formation Soccer
- Ninja Spirit
- Afterburner II
- Batman
- Power League Baseball III
- W-Ring
- Operation Wolf
- Momo Show
- Die Hard
- Final Blaster
- Rabio Lepus Special
- Gomola Speed
- F-1 Circus
- Devil Crush
- Super Star Soldier
- Super Volleyball
- Klax

**Les HITS à 399 F**

- F-1 Triple Battle
- Ninja Warrior
- Cyber Core

**Heavy Unit**

- Mister Heli
- Son Son 2
- Ordyne
- Bloody Wolf
- Chose HQ
- World Court Tennis
- PC Kid
- Psycho Chaser
- Download
- Rastan Saga II
- Image Fight
- Hell Explorer
- Vigilante
- Shinobi
- New Zealand Story
- Super Foolishman
- P-47
- Knight Rider K200

**Les CLASSIQUES à 299 F**

- SpaceHarrier
- Pacland
- Veigs
- Xevious
- World Beach Volley
- Lode Runner

**Jeux CD ROM à 449 F**

- CD Crazy Cars Racing
- CD Side Arms
- CD Death Bringer
- CD Final Zone II
- CD Golden Axe
- CD Red Alert
- CD Super Darius
- CD Shangai 2
- CD Wonderboy II et III
- CD Fantasy Soldier
- CD JB Murder Club
- CD Legion

**Jeux SUPER GRAFX à 449 F**

- SG Strider
- SG Galaxy Force II
- SG Aldyne
- SG Darius Plus
- SG Ghoulst 'n' Ghosts
- SG Grand Zork
- SG Battle Ace

**CONSOLES SEGA**

- Master System ..... 749 Frs
- Master System Plus ..... 1149 Frs
- Megadrive Fr.+Altered Beast ..... 1890 Frs
- QuickJoy SG Fighter ..... 199 Frs
- Control Stick ..... 165 Frs
- Arcade Power Stick ..... 379 Frs
- Control Pad ..... 129 Frs
- Adaptateur Master/Megadrive ..... 329 Frs

**Jeux MEGADRIVE**

- Alex Kid ..... 299 Frs
- After Burner ..... 369 Frs
- Atomic Robot Kid ..... 369 Frs
- BaseBall ..... 369 Frs
- BasketBall ..... 369 Frs
- Battle Squadron ..... 369 Frs
- Budokan ..... 449 Frs
- Burning Force ..... 369 Frs
- Columns ..... 369 Frs
- E-Swat ..... 369 Frs
- Forgotten World ..... 369 Frs
- Ghostbusters ..... 369 Frs
- Ghoulst'n'Ghosts ..... 449 Frs
- Golden Axe ..... 369 Frs
- Golf ..... 449 Frs
- Hard Drivin ..... 369 Frs
- Hell Fire ..... 369 Frs
- J Buster Boxing ..... 369 Frs
- Klax ..... 369 Frs
- Last Battle ..... 369 Frs
- Mystic Defender ..... 369 Frs
- Moonwalker ..... 369 Frs
- Populous ..... 449 Frs
- Rambo III ..... 299 Frs
- Road Blasters ..... 369 Frs
- Shadow Blasters ..... 369 Frs
- Space Harrier II ..... 369 Frs
- Stormlord ..... 369 Frs
- Strider ..... 369 Frs
- Super Hang On ..... 369 Frs
- Super Monaco GP ..... 369 Frs
- Super Shinobi ..... 369 Frs
- Super ThunderBlade ..... 369 Frs
- Thunder Force II ..... 369 Frs
- Truxton ..... 369 Frs
- World Cup Italia 90 ..... 329 Frs
- Zany Golf ..... 369 Frs
- Zoom ..... 299 Frs

**CONSOLE NEO-GEO à 3490 F**

manette Neo-Geo 480 Frs

**Jeux Neo-Geo à 1890 F**

- Nam 1975
- Magician Lord
- Riding Hero
- BaseBall Stars
- Top Player Golf
- Ninja Combat

**NOUVEAUTES NEO-GEO à 2000 F**

- Cyber lip
- Super Spy

Pour toutes les autres consoles nous contacter!

De nombreux arrivages sur GAME BOY, LYNX, NINTENDO ...

**MATERIELS MICRO**

**JOYSTICKS**

- SpeedKing Konix 99/PC ..... 259 Frs
- Phaser one+une montre ..... 149 Frs
- Zipstick Superpro autofire ..... 159 Frs
- Zipstick Superpro std ..... 135 Frs
- Control Stick ..... 165 Frs
- Captain Grant ..... 69 Frs
- Turbo Blaster ..... 99 Frs
- Quick Gun Turbo pro ..... 159 Frs
- Quick Gun Turbo profi ..... 139 Frs
- QuickGun Turbo VI ..... 119 Frs
- QuickGun Turbo III ..... 139 Frs
- Turbo Junior ..... 69 Frs
- Wico Ergostick ..... 220 Frs
- Wico The Boss ..... 169 Frs

**DIVERS**

- Cordon doubleur joystick ..... 55 Frs
- Prolongateur ATARI ..... 35 Frs
- Boite de rangement 3,5- 40 dk ..... 69 Frs
- Boite de rangement 3,5- 80 dk ..... 79 Frs
- Boite de rangement 5,4- 50 dk ..... 79 Frs

**SOURIS et TAPIS**

- Turbo Mouse IBM Luxe ..... 450 Frs
- Turbo Mouse AMIGA ..... 350 Frs
- Turbo Mouse ATARI ..... 319 Frs
- Souris PILOT PC ..... 490 Frs
- Souris PILOT ATARI ..... 365 Frs
- TrackBall ANKO ATARI ..... 439 Frs
- TrackBall ANKO AMIGA ..... 469 Frs
- Tapis Mouse Mat gris ou bleu ..... 50 Frs

**DISQUETTES VIERGES**

- 3"1/2 Neutres DF/DD (les 10) ..... 45 Frs
- Konica 3"1/2 MF-2DD (les 10) ..... 99 Frs
- Konica 5"1/4 MD-1D (les 10) ..... 79 Frs
- Sony 3"1/2 MFD2-DD (les 10) ..... 119 Frs
- Pack Sony 20 MFD2-DD+boite ..... 239 Frs
- 3"-DF PC Land (les 10) ..... 289 Frs



**DIGITAL ACCESS**

**c'est aussi l'accès Micro !**

les HITS, les compils, les nouveautés  
Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC,  
IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

**Commandez-les au ☎ : 91.81.26.44**

Pour toute commande précisez le type de matériel

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix
Participation aux frais de port: (Etranger nous contacter) - 30 Frs Accessoire, consommable, 100 Frs Matériels - ajouter 35 Frs Frais contre remboursement - Frais de port gratuits pour le 1er Logiciel! + 10 Frs par logiciels supplémentaire FRANCE & C.E.E.		
Préciser : <input type="checkbox"/> DISK <input type="checkbox"/> CASSETTE		<b>Total :</b>

Nom : ..... Adresse : .....

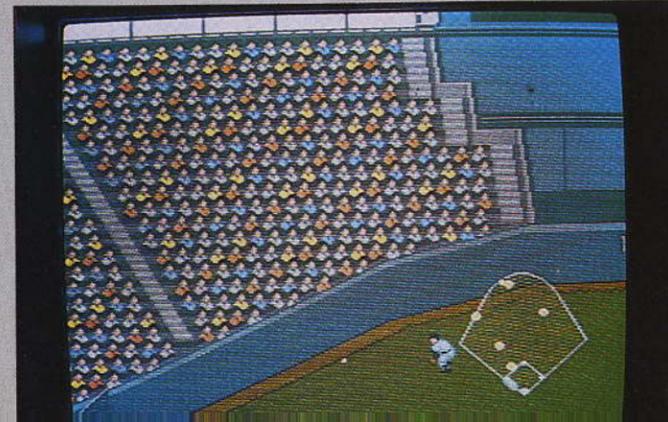
Code Postal : ..... N° Tél. : .....

Signature : .....  
Réglement :  chèque Bancaire  C.C.P.  Mandat lettre

GRANADA X

De nouveau un shoot'em-up, mais celui-ci est différent des autres dans la mesure où vous conduisez un char dans un décor qui varie à chaque niveau. Au début du jeu, votre char évolue dans une sorte de labyrinthe, et un radar vous indique par des points rouges les cibles que vous devez trouver et détruire. Une fois que vous approchez d'une cible, une multitude de chars ennemis et autres véhicules se dirigent vers vous et se mettent à vous tirer dessus. Il vous faut donc éliminer tous ces ennemis et détruire la cible qu'ils protègent. Si vous parvenez à mener à bien votre mission, il vous restera à affronter un grand vaisseau ennemi qui vous empêche de passer à la mission suivante. La deuxième mission reprend le principe de la première, mais là, vous vous trouvez dans le ciel sur un immense vaisseau dont les pistes sont à moitié détruites. Si vous roulez dans un trou, vous tombez alors et vous perdez votre char. Deux armes sont à votre disposition: un genre de mitrailleuse qui peut tirer en continu ou un canon laser très dévastateur mais qui est assez long à cracher son feu. Ce canon a aussi un énorme recul, donc évitez de tirer lorsque vous êtes le dos au vide. Parfois, vous découvrirez des carrés qui, si vous les touchez, viendront ajouter de la puissance à vos tirs et de temps à autre iront faire un tour aux alentours pour détruire ce qu'ils trouvent sur leur chemin. Comme à l'habitude, le son est à la hauteur de la console et les graphismes sont bien réussis avec une bonne impression de relief. Une page d'option permet de choisir le nombre de vies que vous désirez, d'écouter toutes les musiques et les bruitages du jeu. Vous avez aussi la possibilité de choisir quels boutons vont faire quoi dans le jeu.

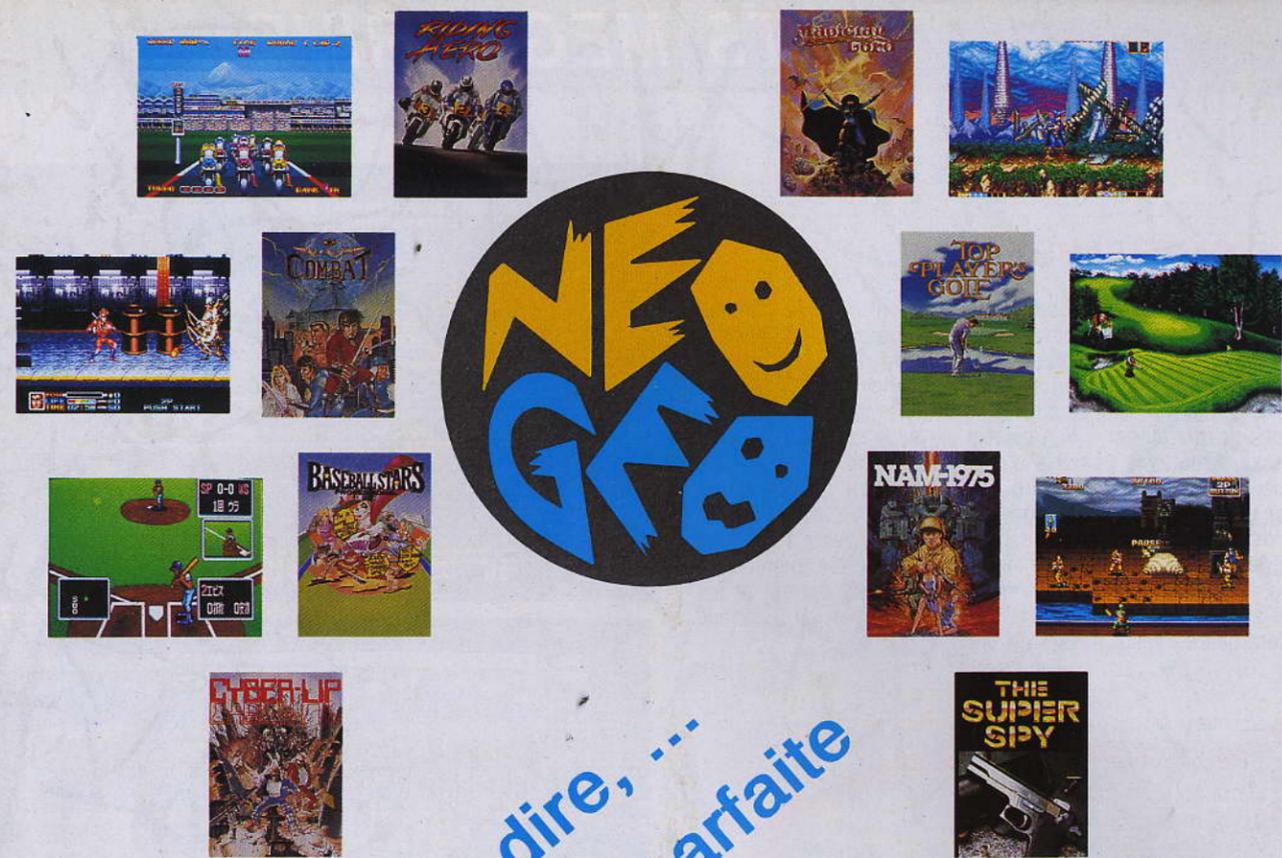
7/10



JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Electronic Arts a encore frappé, et je dois dire que les quelques jeux qu'ils ont fait sur la Megadrive sont vraiment des réussites. Ce troisième n'échappe pas à la règle, puisque les personnages sont de grande taille, leur maniement est précis et on retrouve toutes les phases de ce jeu légèrement brutal. Toutes les actions sont accompagnées de digitalisations qui viennent augmenter le plaisir que l'on a de jouer à ce sport. Un mode d'emploi assez épais vient vous expliquer toutes les options que l'on trouve dans ce jeu et, tenez-vous bien, il est en plein de langues, dont le français. Que demander de plus? Pour ceux qui auraient quelques peines à comprendre le jeu, sachez que le principe repose sur une règle très simple: ça passe ou ça casse. En effet, lorsque vous avez le ballon, vous avez trois essais pour avancer de trente yards. Si au bout de ces trois essais vous n'y êtes pas parvenu, la balle passe à l'équipe adverse et ce sont eux qui doivent atteindre les trente yards. Mais ce n'est pas si simple d'avancer, car l'équipe adverse doit stopper l'avance par tous les moyens, et le plus simple est de plaquer l'adversaire. A cela viennent s'ajouter les ruses comme les lancers de balles, tous les coups possibles étant expliqués avec des schémas dans la doc. Vous devez donc sélectionner la tactique que vous allez adopter suivant votre position, et tenter de la franchir cette \*%?; \*\*\$\$ de ligne des trente yards.

9/10



N'hésitons pas à le dire, ...  
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT



"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

JOYSTICK

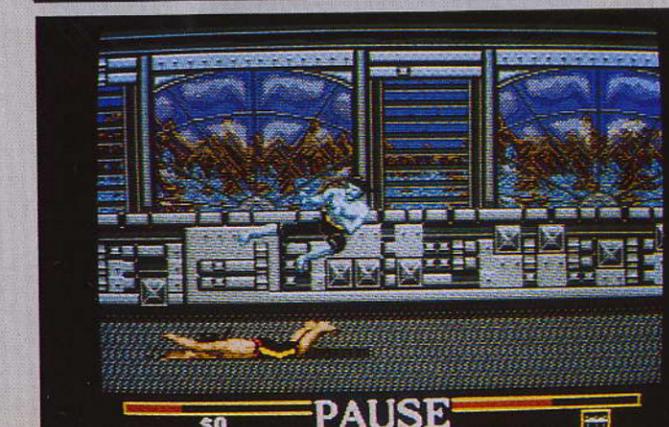


IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR  
GUILLEMOT INTERNATIONAL  
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

**SAME SAME SAME**

Ici, vous êtes aux commandes d'un petit avion et devez affronter des ennemis au sol et dans le ciel. Lorsque vous parvenez à descendre un ballon dirigeable, celui-ci laisse place à un bonus qui augmente votre puissance de feu ou encore modifie votre armement. Vous possédez aussi un certain nombre de bombes que vous devrez utiliser à bon escient car vous en avez très peu. Il vous sera toutefois possible d'en récupérer de temps à autre lorsque vous rencontrerez un "bonus-bombe". Durant vos missions, vous allez devoir affronter des avions, des chars et aussi des bateaux. Ce jeu n'est pas sans rappeler Tiger Heli connu des possesseurs de consoles Nec. Je préfère toutefois ce dernier à Granada. Le maniement de l'avion est correct et les décors assez réussis. Sans toutefois être un super jeu, Granada vous fera quand même passer de bons moments.

6/10



**FATMAN**



Fatman est un jeu qui vous propose d'affronter toutes sortes d'ennemis dans des duels d'arts martiaux. Chaque combat victorieux vous permet d'affronter un nouvel ennemi complètement différent du précédent. Ces ennemis sont loin d'être humains et possèdent tous des pouvoirs étranges, et ainsi, certains vous bloqueront et vous empêcheront de donner des coups pendant un certain temps, d'autres inverseront vos commandes. Mais vous aussi possédez des pouvoirs, et vous pourrez cracher des flammes (que je n'ai personnellement pas trouvées très efficaces). Vous avez aussi la possibilité d'envoyer un sort qui fait apparaître une planche à clous au-dessus de votre ennemi, l'empêchant ainsi de sauter (attention, il peut en faire de même). Sans quoi le reste du jeu est un combat de karaté avec toutes sortes de coups. Si vous gagnez un combat, et ce n'est pas évident, vous aurez alors de l'argent qui vous permettra d'acheter de la résistance, de la puissance dans vos attaques, ou encore ces fameux sorts antisauts. Mais toutes ces choses sont très chères et vous ne gagnez pas beaucoup d'argent à chaque victoire.

Les décors sont assez beaux et les ennemis très étranges, mais je ne sais pas si c'est le manque d'habitude de la manette, mais je me suis retrouvé avec un poignet douloureux après dix minutes de combat sans merci. Remarquez que si cela avait été pour de bon, je n'aurais peut-être pas eu que le poignet d'endolori. Quoi qu'il en soit, un jeu sympathique, sans plus...

5/10

INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE

# ULTIMA

5 Bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél. (1) 43 38 96 31  
Fax. (1) 43 38 11 86  
métro République

72/74 Rue de Paris  
59000 LILLE  
Tél. 20 42 09 09  
Fax. 20 57 09 29  
métro gare

Place du Capitole  
35, rue du Taur  
31000 TOULOUSE  
Tél. 62 27 04 38/37  
Fax. 62 27 10 97

**ATARI**

- ▶ **520 STE** **2990F**
- ▶ **520 STE couleur** **4990F**
- ▶ **520STE + 2 barrettes 256Ko pour extension à 1Mo** **3290F**
- ▶ **520 STE** **3290F**
- ▶ **1040 STE** **3990F**
- ▶ **520 STE couleur SC1435** **5490F**
- ▶ **1040 STE couleur SC1435** **5990F**
- ▶ **1040 STE monochrome** **4990F**
- ▶ **Super promo 1040 STF (quantité limitée, dépêchez-vous)**
- ▶ **1040 STF** **2990F**
- ▶ **Disque Mégafile 30** **3690F**
- ▶ **Carte d'extension de 512Ko pour 520STF** **530F**
- ▶ **Console de jeux ATARI LYNX**
- ▶ **Lynx + California Games + 1 jeux au choix** **1490F**

SEGA GAMEGEAR et Amstrad GX 4000

**Pour la première fois en France la SEGA GAMEGEAR (avec 3 jeux: Monaco GP, Columns, Pengo)**

**Amstrad GX4000 + 1 jeu 990F**

**Paiement**

**possibilité de paiement en 4 fois, crédit Cetelem 23,74% après acceptation du dossier.**

**BON DE COMMANDE**

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

Nom.	Prénom.	Adresse.	Code Postal.	Ville.	Tél.	Carte bleue n°.	Date d'expiration.	Signature.	Paiement par chèque ou CB	transport logiciel 25F, matériel 140F	Les prix sont TTC, les promos ne sont pas cumulables.

Offres valables du 01/12/90 au 31/12/90

Demander Marie-Hélène au (1) 43 38 96 31

Articles dans la limite des stocks disponibles

**COMMODORE AMIGA**

- ▶ **AMIGA 500** **3290F**
- ▶ **AMIGA 500 Couleur** **5290F**
- ▶ **AMIGA 2000** **5990F**
- ▶ **AMIGA 2000 Couleur** **7990F**
- ▶ **PRO 24** **2490F**

**CONSOLE NEC**

- ▶ **PC ENGINE/COREGRAPHX + 2 JEUX** **1290F**
- ▶ **COREGRAPHX + 3 JEUX** **1390F**
- ▶ **COREGRAPHX + CD ROM** **3890F**
- ▶ **SUPERGRAPHX + 3 JEUX** **1990F**
- ▶ **CD ROM** **2790F**

**venir découvrir la Gameboy jeux à partir de 100F**

**CONSOLE SEGA**

**SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX\*** **1690F**

possibilité d'acquiescer la console seule. \*les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences. \*Vitrine MEGADRIVE

**SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 1 jeu SEGA MÉGADRIVE SEULE** **1490F**

**PRIX CANON**

**CONSOLE NEO GEO SNK**

- ▶ **LA NEO GEO SNK** **3490F**
- ▶ **Console + 2ème manette** **3880F**
- ▶ **Console + 1 jeu** **4490F**
- ▶ **JEU À PARTIR DE 1490F**

## LEGEND OF DEKOBOKO

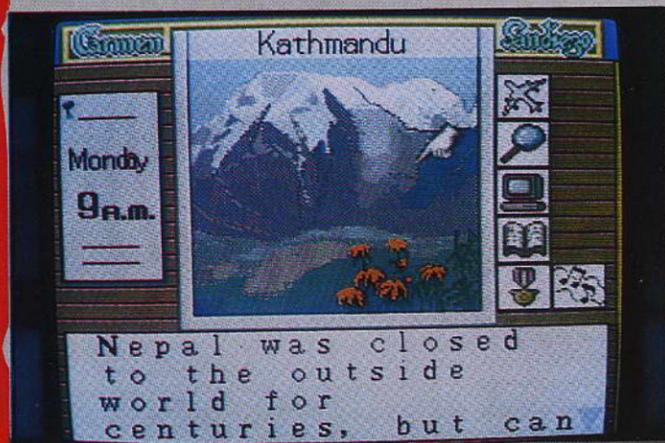
Ce titre évocateur vous fait sûrement penser à un jeu d'aventure ou encore à un jeu du genre de Legendary Axe, mais il n'en est rien. Ici, il s'agit d'un jeu qui n'est pas sans rappeler Bump and Jump, jeu dans lequel vous dirigez une voiture devant expulser ses adversaires de la piste. C'est bien de ce genre de jeu qu'il s'agit puisque vous devez parvenir au bout d'un circuit parsemé d'embûches. Pour éviter ces obstacles, vous avez deux solutions : contourner l'obstacle ou alors sauter par-dessus celui-ci. Les obstacles sont très diversifiés et changent à chaque course. Ainsi, durant la première course, vous devrez éviter des tonneaux, des arbres, des pierres, et pour finir des mines, alors que pendant la deuxième course, il y aura des vaches, des palissades et de temps à autre des petits bonshommes qui se courent après en se lançant des bâtons de dynamite. Ces obstacles ne sont que quelques-uns parmi une longue liste. Mais si vous êtes sur un circuit, il y a forcément d'autres concurrents, et vous devrez donc faire la course avec cinq autres voitures. Chaque choc avec une autre véhicule ou un obstacle enlève des points de résistance à votre voiture, et une fois que vous aurez épuisé tous vos points, votre automobile sera alors définitivement immobilisée. Mais rassurez-vous, vous partez avec cinq crédits, et donc si vous avez terminé plusieurs courses, vous pourrez continuer à jouer. Après chaque course, vous marquez un certain nombre de points qui se transforment en argent. Grâce à cet argent, vous pourrez remettre votre voiture en état et même acheter de l'armement pour vous débarrasser des adversaires. Mais ceux-ci peuvent bien sûr en faire autant, alors méfiez-vous et ne restez pas trop souvent derrière ceux-ci. Parmi l'armement disponible, vous pourrez acheter des mines, des obus, des gants de boxe et bien d'autres choses encore. Mais à condition que vous ayez terminé en bonne position la course précédente.

Ce jeu est amusant et plein d'humour. La musique qui accompagne les courses est excellente, comme toujours dès qu'il s'agit d'un jeu en CD, et pour les mélomanes, vous aurez droit à une chanson typiquement japonaise. On se demande pourquoi ce jeu est en CD-Rom, car il ne tiend sûrement pas trop de place, à moins qu'il n'y ait un grand nombre de circuits différents. Néanmoins, le jeu est vraiment amusant!

7/10



## WHERE IN THE WORLD CARMEN SAN DIEGO



Ce jeu rappellera peut-être quelque chose à certains car il existe sur plusieurs micros. Sous des allures de jeu de détective, Carmen San Diego fait surtout appel à vos connaissances générales et un peu aussi à votre instinct de déduction. Vous êtes un détective chargé de suivre à la trace un suspect, de l'identifier, et si possible de l'arrêter. Pour ce faire, vous avez à votre disposition un ordinateur qui analyse les données que vous entrez et vous ressort la liste des suspects. Vous commencez votre enquête sur les lieux du crime, et pouvez vous rendre dans trois lieux différents de la ville pour interroger trois personnes différentes. Chacune vous dira qu'elle a vu le suspect et sera plus ou moins précise dans ses déclarations. Grâce à ces dernières, vous apprendrez peut-être un détail sur la physiologie du suspect que vous transmettez alors à votre ordinateur, ou un indice sur la prochaine destination de la personne que vous recherchez. Si vous êtes sûr de la destination, vous vous rendez alors à l'aéroport, et là, vous vous embarquez pour une ville du pays de votre choix. En interrogeant de nouveau les témoins, vous saurez tout de suite si vous êtes sur le bon chemin. A force de témoignages, vous ne tarderez pas à découvrir le nom du suspect et une fois celui-ci identifié, il ne vous restera plus qu'à le rattraper et à procéder à son arrestation. Mais ne traînez pas, car vous avez un délai pour capturer le voleur et passé ce délai, d'autres l'arrêteront à votre place. Si vous avez mené votre mission à bien, vous aurez alors le privilège de monter d'un grade. Après cette première mission, d'autres vous attendent et d'autres pays vous ouvriront alors leurs frontières.

Carmen San Diego est le genre de jeu qui manquait sur la console Nec, tout particulièrement sur CD-Rom. C'est un jeu intelligent qui vous permet de tester vos connaissances, et ainsi de vous rappeler que le palais impérial est en Chine et que les Mayas vivaient au Mexique. De plus, le jeu est au choix en anglais ou en japonais ce qui n'est pas un mal!

A chaque fois que vous arrivez dans un pays, vous avez droit à un petit "historique" de celui-ci et à l'indication du nombre d'habitants. A la limite, je dirais presque que ce jeu a des airs de jeu éducatif... Mais si c'est le cas, pourquoi ne sont-ils pas tous comme cela?

En un mot comme en cent, ce jeu est super, et sauve automatiquement votre partie là où vous l'arrêtez. Que demander de plus?

10/10

## SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU  
1290 Frs\*

CD ROM  
2990 Frs\*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU  
3990 Frs\*



PC ENGINE GT + 1 JEU  
2490 Frs\*



SUPER GRAFX + 1 JEU  
1990 Frs\*

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

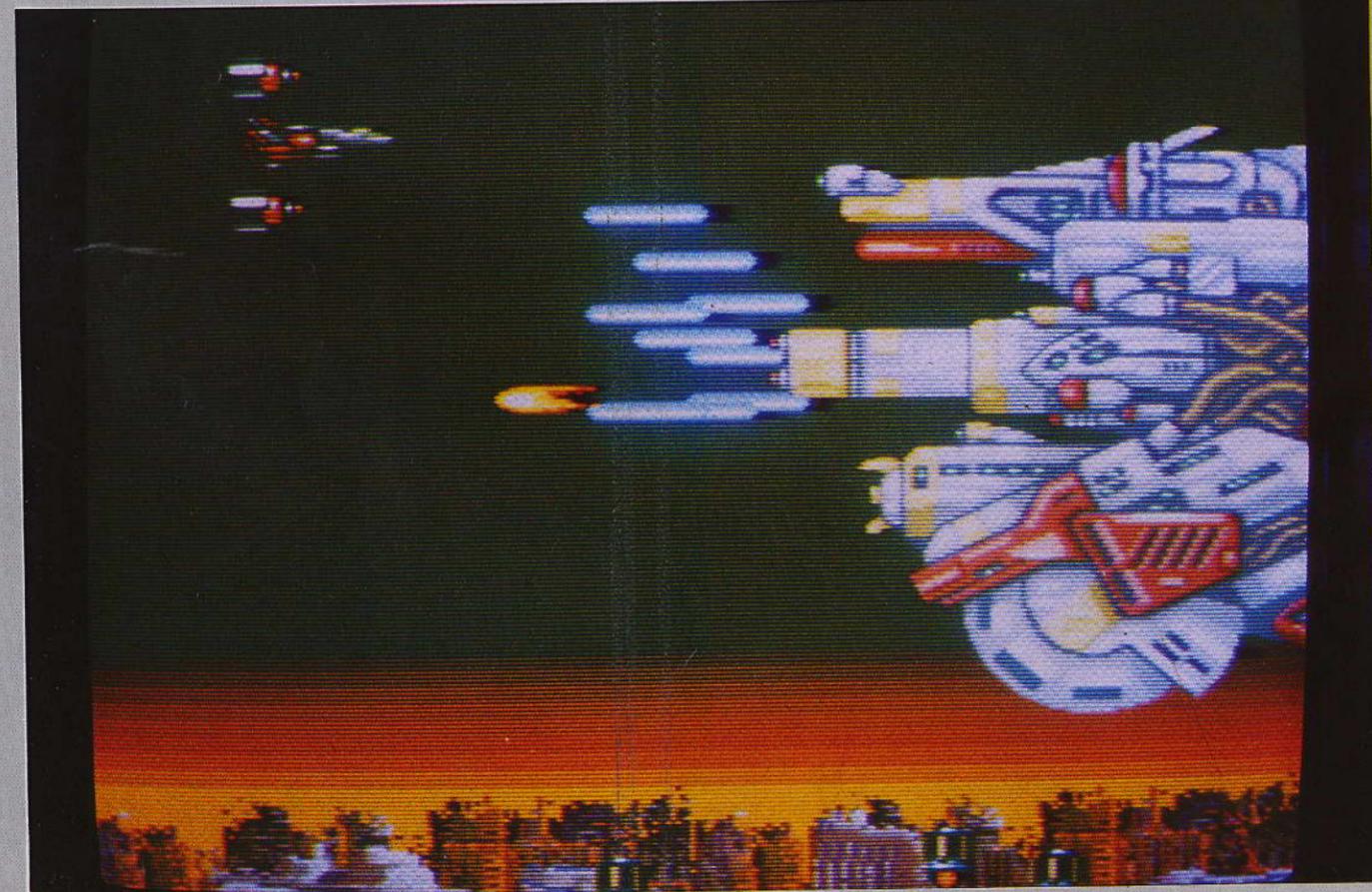
(16)99.08.89.41  
HOT LINE(16)99.08.95.72

Distributeurs:  
ESPAGNE: TOUR VISION SA 358 55 86 - BENELUX: J.P. ELECTRONICS (02)720 93 80 - SUISSE: LOGICOSOFTWARE 212 65 212.



## AERO BLASTER

Allez! On le dit? Bon alors on va le dire... c'est le plus beau des shoot'em'up. Voilà, je l'ai dit! C'est vrai que des fois, les gens se laissent emporter par leur enthousiasme et leurs mots dépassent la réalité, mais là, je ne pense pas que ce soit le cas. C'est le plus beau, mais aussi le plus difficile! Quand vous n'avez pas une cinquantaine de vaisseaux ennemis qui vous chargent, c'est une vingtaine de missiles téléguidés qui vous suivent, jusqu'à ce que vous soyez touché ou que vous les ayez éliminés. Pour le reste du jeu, c'est toujours le même système: vous tirez sur tout, et certaines fois, des vaisseaux explosent en une pluie de bonus qui vous permettent d'améliorer votre armement. A vous de choisir le bonus qui convient à la circonstance. Les lettres P,



elles, augmentent votre puissance de tir. Tout est beau dans ce jeu, les décors, qui changent à chaque tableau, les vaisseaux ennemis, ils sont très nombreux et très variés, et les musiques. On peut le dire, c'est une réussite. Certains passages sont particulièrement stressants et vous obligent à zigzaguer entre des murs pour ramasser des points. Heureusement, vous pourrez vous procurer des sortes de pare-chocs qui vous protégeront des petits chocs avec les parois. Mais en cas de choc violent, vous perdez votre vaisseau, et comme la vie suivante, vous n'avez pas de pare-chocs et que le jeu va très vite, vous ne ferez pas long feu. Heureusement, si vous avez à vos côtés un ami, un proche, ou un parent, vous pourrez jouer à deux simultanément, et là, vous arriverez peut-être à apercevoir le début du cinquième niveau. Je l'ai dit et je le redis, le plus beau et le plus dur des jeux de ce genre! 10/10

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

# BOUTIQUE PC ENGINE SODIPENG

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

- 02 NEW GAMES 2000**  
Espace les Oriels  
Place de l'Hotel de Ville  
02100 St Quentin  
Tél:23.64.36.84
- 05 PAPETERIE BURLE**  
30, Rue Pasteur  
05000 Gap  
Tél: 92.52.30.14  
**PAPETERIE GENERALE**  
Bd du General De Gaulle  
05100 Briançon  
Tél:92.21.11.37
- 06 ESPACE SORBONNE**  
22, rue Masséna  
06000 Nice  
Tél: 93.88.31.32  
**GAME'S**  
67, Bd du Maréchal Juin  
06800 Cagnes s/ Mer  
Tél: 93.22.55.21
- 13 C.I.M**  
59, Bd Jean Mermoz  
Immeuble le Versailles  
13007 Marignane  
Tél: 42.77.73.70  
**DIGITAL DREAM**  
1, rue du Dragon  
13006 Marseille  
Tél: 91.81.26.44  
**MEGASTORE**  
75, rue St Ferreol  
13006 Marseille  
Tél: 91.55.55.00  
**BIRD'S**  
58, Bd Baille  
13006 Marseille  
Tél: 91.78.08.25  
**CARREFOUR**  
Av. Pierre Mèrimée  
13014 Marseille  
Tél: 91.98.90.07  
**DELTA LOISIRS**  
84, Av. Cantini  
13272 Marseille  
Tél:91.79.91.15  
**C.B.I**  
6, rue Mazarine  
13100 Aix en Provence  
Tél: 42.27.00.40  
**CARREFOUR VITROLLES**  
RN 113 Quartier Griffon  
13127 Vitrolles  
Tél: 42.75.82.00  
**AUCHAN AUBAGNE**  
Route de Gemenes  
13400 Aubagne
- 20 BLANC MUSIQUE**  
6, rue Stepanopoli  
20000 Ajaccio  
Tél: 95.21.07.62
- 26 ETS JOLIVET**  
113, rue P. Julien  
26200 Montélimar  
Tél: 75.51.05.74
- 27 LABYRINTH**  
13, rue du Quai  
27400 Louviers  
Tél: 32.40.28.61  
**CHIC CHIC VIDEO**  
C.C La Rocade  
27500 Pont Audemer  
Tél: 32.41.36.08
- 33 MEGASTORE**  
Place Gambetta  
33000 Bordeaux  
Tél:56.51.10.98
- 34 COCONUT**  
C.C Le Triangle Niveau bas  
34000 Montpellier  
Tél: 67.68.58.88  
**SORO**  
8/9, rue Fourrier  
34500 Beziers  
Tél: 67.28.40.56
- 35 RALLYE RENNES**  
route de St Malo  
35760 St Grégoire  
Tél: 99.59.21.51
- 38 COCONUT**  
8, Cours Berriat  
38000 Grenoble  
Tél: 76.50.99.41
- 42 MICROSPOT**  
56, rue du 11 novembre  
42100 Saint Etienne  
Tél: 77.33.12.52
- 44 MICROMANIE**  
C.C Le Sillon  
44800 St Herblain  
Tél:40.63.07.22
- 48 TROPIC**  
06, rue Chaptal  
48000 Mende  
Tél: 66.65.05.41
- 56 LA BOUQUINERIE**  
7, rue du Port  
56100 Lorient  
Tél: 97.21.26.12
- 59 CARREFOUR DOUAI**  
39/41, rue Paul Chenavard  
59128 Flers en Escrebieux  
Tél:27.96.00.09  
**CONTINENT**  
59, Av. du Grand Cottigny  
59290 Wasquehal  
Tél: 20.72.44.21  
**AUCHAN ENGLOS**  
RN 352  
59320 Haubourdin  
Tél:20.92.92.33  
**AUCHAN ANZIN**  
RN 45  
59410 Anzin Petite Forêt  
Tél:27.46.86.54  
**DIGIT CENTER**  
C.C V2  
59650 Villeneuve D'Ascq  
Tél: 20.47.44.23
- 60 MAJUSCULE**  
20,rue St Pierre  
60000 Beauvais  
Tél: 44.45.50.50  
**PIQUANT BURETIC**  
Point PIBI Rue Arago  
ZAC Dether  
60000 Beauvais  
Tél:44.05.28.28  
**QUENEUTTE**  
22, rue de la République  
60105 Creil  
Tél: 44.25.04.26
- 62 MAJUSCULE DUMINY**  
48, rue Faidherbe  
62200 Boulogne s/ Mer  
Tél: 21.87.43.44  
**AUCHAN NOYELLES**  
GODAULT RN 43  
62950 Noyelles Godault  
Tél:21.20.36.36
- 63 NEYRIAL**  
1, Cours Sablon  
63800 Clermont Ferrand  
Tél:73.93.94.38
- 64 BASE 4**  
11, rue Samonzet  
64000 Pau  
Tél:59.83.78.78  
**BASE 4**  
43, Av. J.L Laporte  
64600 Anglet  
Tél:59.52.47.51
- 65 BASE 4**  
57, Bd Laçauscade  
65000 Tarbes  
Tél:62.51.36.13
- 67 RADIO TELE PHILIPS**  
100, Grande Rue  
67100 Saverne  
Tél: 88.91.14.39  
**HYPERMEDIA**  
34, Rte de Strasbourg  
67550 Vendenheim  
Tél: 88.31.91.19
- 68 HYPERMEDIA**  
17, rue Jean Monnet  
68100 Wittenheim  
Tél: 89.50.35.30  
**CORA HYPERDORNACH**  
258, rue de Belfort  
68200 Mulhouse  
Tél: 89.59.55.00
- 69 GENERAL VIDEO**  
39/41, rue Paul Chenavard  
69001 Lyon  
Tél: 72.00.96.96  
**MAJUSCULE LYON**  
7, Cours Gambetta  
69003 Lyon  
Tél: 78.60.33.60  
**AUCHAN ST PRIEST**  
ZAC du Champs du Port  
69800 St Priest  
Tél: 78.41.81.18
- 74 NEURONES BOUTIQUE**  
11, rue de la Préfecture  
74000 Annecy  
Tél: 50.51.58.70  
**TEMPS X**  
Galerie Royal Center  
74000 Annecy  
Tél: 50.45.46.19
- 75 MEGASTORE**  
52/60 Av. des Champs Elysées  
75008 Paris  
Tél:(1)40.74.06.48  
**GENERAL VIDEO**  
10, Bd de Strasbourg  
75010 Paris  
Tél:(1)42.06.50.50  
**COCONUT**  
13, Bd Voltaire  
75011 Paris  
Tél:(1)43.55.63.00  
**COCONUT**  
41, Av. de la Grande Armée  
75016 Paris  
Tél:(1)45.00.69.68  
**SHOOT AGAIN**  
145, rue des Flandres  
75019 Paris  
Tél: (1)40.38.02.38
- 76 ALPHA 01**  
8, rue Félix Faure  
76430 St Romain  
Tél:35.55.73.60
- 76 UNIVERS INFORMATIQUE**  
21, rue de Verdun  
76600 Le Havre  
Tél:35.24.20.93
- 77 BD VIDEO**  
Place du Vieux Marché  
77130 Monterau Fault Yon  
Tél:(1)64.32.22.10  
**HYPERMEDIA**  
C.C Les Villiers  
77195 Dammarie les Lys  
Tél: 64.87.64.87  
**HIGH SCORE**  
C.C Boissenart 13 rue du Fer  
77176 Melun Sénart  
Tél: (1)64.41.88.98  
**CONTINENT TORCY**  
Route de Croissy  
77200 Torcy  
Tél:(1)60.05.90.05
- 78 CONTINENT**  
RN 13  
78240 Chambourcy  
Tél: (1)39.65.56.66  
**AUCHAN PLAISIR**  
Chemin départemental 161  
78370 Plaisir  
Tél: (1)30.55.80.35
- 84 AUCHAN AVIGNON**  
RN 542 ZAC du St Tronquet  
84130 Le Pontet  
Tél: 90.23.20.20  
**BOULANGER AVIGNON**  
C.C Auchan  
84130 Le Pontet  
Tél: 90.31.46.38
- 86 MAJUSCULE**  
3, bis rue de l'Eperon  
86000 Poitiers  
Tél: 49.41.05.53
- 91 MAJUSCULE**  
C.C Art de Vivre  
rue J. Cocteau  
91100 Corbeil  
Tél: (1)64.96.94.62  
**CONTINENT**  
La croix St Jacques  
91620 La Ville Du Bois  
Tél:(1)69.01.20.04
- 92 HAZARDOUS AREA**  
6, rue d'Aguesseau  
92100 Boulogne Billancourt  
Tél: (1)48.25.39.83  
**AUCHAN LA DEFENSE**  
C.C Les 4 Temps  
92800 Puteaux  
Tél:(1)47.76.43.03
- 94 AUCHAN FONTENAY**  
Av. Charles Garcia  
94120 Fontenay sous Bois  
Tél:(1)43.94.84.0  
**CONTINENT ORMESSON**  
Route nationale 4  
94490 Ormesson  
Tél:(1)45.76.96.40
- 95 MAJUSCULE**  
C.C Art de Vivre  
rue du Bas Noyer  
95160 Eragny  
(ouverture novembre)  
**CONTINENT ST BRICE**  
Av. Robert Shuman  
95350 St Brice La Forêt  
Tél: 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE CONTACTEZ LA HOT LINE AU (16)99.08.95.72  
POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41 DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88



**MS. PAC-MAN**

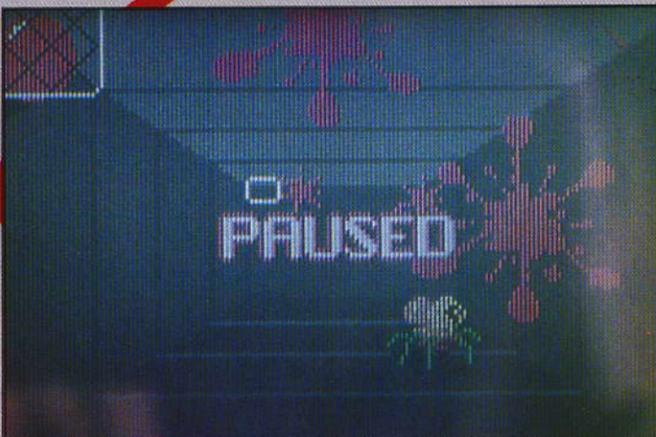
Que vous dire de cette adaptation d'un grand classique de l'arcade (Namco 1982 !), si ce n'est que les aficionados ne seront pas déçus; ce jeu a toutes les caractéristiques de son original, même les animations entre les tableaux avec Monsieur et Madame qui se courent après. Les sprites sont évidemment assez petits, mais leur taille est toutefois largement suffisante pour ne pas nuire à la jouabilité. Le principe a gardé toute sa force, d'autant plus que les moins doués auront la chance d'avoir, après huit ans d'attente, enfin accès aux niveaux supérieurs dans le menu de départ. Après l'excellent Space Invaders sur Gameboy, il fallait bien renouer avec cet autre ancêtre ! Nostalgie, quand tu nous tiens...

6/10



**ROBO SQUASH**

Certainement la plus originale des nouveautés Lynx, Robo Squash réunit toutes les qualités propres à en faire un hit. Mes explications vont peut-être vous sembler obscures, mais le jeu est en fait d'une clarté limpide: il s'agit de rattraper une jolie balle rouge dans un tunnel parallélépipédique, grâce à une raquette rectangulaire. La perspective du jeu est la même que dans Welltris; vous défendez le "plafond", et votre but est de marquer trois points en envoyant la balle au "plancher". L'animation est très fluide et la balle qui arrive parfois très vite est d'un réalisme saisissant. Lorsque vous marquez un point, la balle s'écrase contre la "paroi", à la manière d'une tomate trop mûre; la visibilité en est fortement amoindrie, ce qui n'est pas pour vous faciliter la tâche. Mais les choses ne s'arrêtent pas là! Le plan situé à mi-distance des deux protagonistes est en partie constitué de briques détruites par la balle, qui vous font marquer des points supplémentaires et gênent également la vue du camp adverse; de plus, quatre pouvoirs fort utiles sont accordés au premier qui les atteint, à la manière des bidons dans Arkanoid. Ce n'est pas tout! Lorsqu'il n'y a plus ni briques ni pouvoirs, une "mystérieuse araignée mécanique" apparaît, et le premier qui la détruit remporte la manche. Une partie complète est constituée de seize manches, représentées par un diagramme de quatre boules sur quatre (une manche gagnée donne la couleur du vainqueur à la boule sélectionnée, et le gagnant choisit la suivante) et des points supplémentaires sont accordés à chaque joueur selon les



8/10

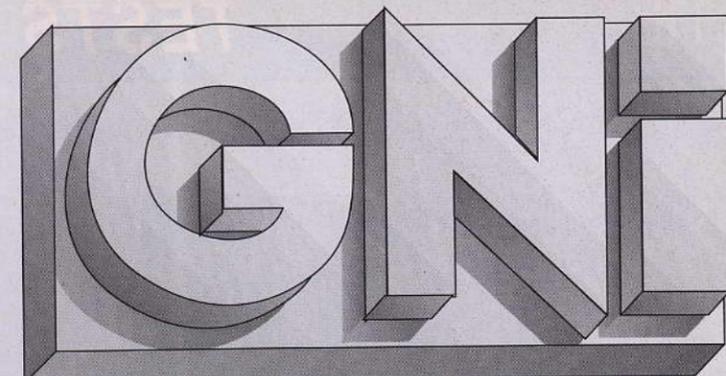


**XENOPHOB**



Ne vous fiez pas à la mauvaise impression que vous avait laissée le jeu du même nom sur ST/Amiga; Xenophobe est prenant et assez élaboré malgré de faux airs "moi vois moi tue", auquel il est possible de jouer à quatre avec le système Gamelink! Le sujet est des plus simples: vous incarnez un(e) mercenaire chargé(e) de nettoyer une base ou un vaisseau spatial infesté par une horde d'aliens verdâtres. Détail piquant, le choix du personnage vous est laissé au début du jeu; de l'homme-canard au droïde, c'est chacun son goût. De plus, on peut recommencer au point où l'on a perdu, et ce jusqu'à concurrence de cinq personnages "usés". Vous voilà donc téléporté dans une série de salles formant un anneau; un témoin vous indique le pourcentage d'aliens restant à détruire. Vous partez avec 2000 points de vie (ce qui a l'air beaucoup, mais ils partent très vite) et un flingue somme toute assez quelconque; chemin faisant, il est possible et même recommandé de ramasser tout ce qui traîne; vitamines et potions vous redonneront de la vitalité, et des armes plus efficaces sont fort utiles. Le bouton B permet de sauter, cependant qu'avec la manette on se dirige et on oriente le tir. Le bouton "option 1" sert pour utiliser les instruments divers (grenades, jetpack ou ascenseur). Quant aux monstres, ils sont de plusieurs sortes, depuis les tentacules dépassant du sol et du plafond, jusqu'à une créature abominable qu'il ne faut pas regarder dans les yeux, en passant par des sortes de bernard-l'hermite qui vous sucent le sang de façon insidieuse cependant que l'on est occupé avec une bestiole plus conséquente... Un jeu très agréable, plein de ruses et aux graphismes cocasses, qui saura vous stresser sans vous lasser.

7/10



**LE GENIE DES PRIX**

PAR CORRESPONDANCE

**67 65 05 89**

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

**MEGADRIVE**

MEGADRIVE JAPONAISE + JOYPAD 1290	MICKY (FIN NOV) 360	BURNING FORCE 390	MOONWALKER 380
MEGADRIVE FRANCAISE + ALTERED BEAST 1890	MONSTER LAIR 390	COLUMNS 349	NEW ZEALAND STORY 375
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPONIBLES	STAR CRUISER 440	DJ BOY 349	NORTH KEN 365
APPELÉ LE 67 65 05 89 NOUVEAU	ADAPTEUR 8 BITS 450	ESWAT 375	PHANTASY STAR 2 435
DARIUS (FIN DEC) 450	SHADOW DANCER 425	FATMAN 440	PHELIOS 349
DANGEROUS LAND (FIN DEC) 390	POPULOUS 425	FINAL BLOW BOXE 395	RAINBOW ISLAND 440
FIRE SHARK (15 NOV) 390	DYNAMITE DUKE 395	FORGOTTEN WORLDS 375	SHINOBI 395
GAIN GRAND 390	SAME SAME SAME 395	GHOSTBUSTERS 375	STRIDER 440
GRANADA (FIN NOV) 390	ARROW FLASH 395	GOLDEN AXE 375	SUPER MASTER GOLF 375
BAT TURBO 390	ALEX KID 299	GOULDS N GHOSTS 365	THUNDERFORCE 3 395
	ALTERED BEAST 340	HELLFIRE 440	TRUXTON 320
	AXIS 345	INSECTOR X 380	WORLD CUP SOCCER 340
	BASEBALL (JAP) 240	KLAX 420	
	BASKETBALL 375	MYSTIC DEFENDER 375	
	BATMAN 380	MONACO GP 420	

**NEC PC ENGINE**

PC ENGINE + 1 JEU 990	BLUE BLINK 340	GUNHED 370	SHINOBI 390
SUPER GRAFX +1 JEU 1890	CHASE HO 370	HELL EXPLORER 340	SHOW MOMOTARO 340
CD ROM 2 + 1 JEU 2690	DEVIL CRASH 275	HONEY IN THE SKY 2 390	SPLATTER HOUSE 340
PROMO :	DIE HARD 290	IMAGE FIGHT 340	SUPERSTAR SOLDIER 270
RASTANSAGA 2 190	DRAGON SPIRIT 390	LODE RUNNER 240	SUPER VOLLEYBALL 340
DEEP BLUE 190	DOWNLOAD 340	NEW ZEALAND STORY 390	TIGER ROAD 340
WAREHOUSE GUY 190	DUNGEON EXPLORER 370	NINJA SPIRIT 295	VIGILANTE 390
BLODIA 190	FINAL BUSTER 340	NINJA WARRIOR 390	WORLD BEACH VOLLEY 290
SPACE INVADERS 190	FORMATION SOCCER 290	OPERATION WOLF 290	WORLD COURT TENNIS 290
SPACE HARIER 190	F1 CIRCUS 290	PC KID 290	W RING 290
AFTER BURNER 2 340	F1 TRIPLE BATTLE 360	POWER DRIFT 390	
BATMAN 340	GONOLA SPEED 340	PLUZNIC 340	JEUX SUPER GRAFX DISPO
BIG MAN WORLD 190	GOLF NAXAT 390	RADIO LEPUS SPECIA 290	JEUX CD ROM

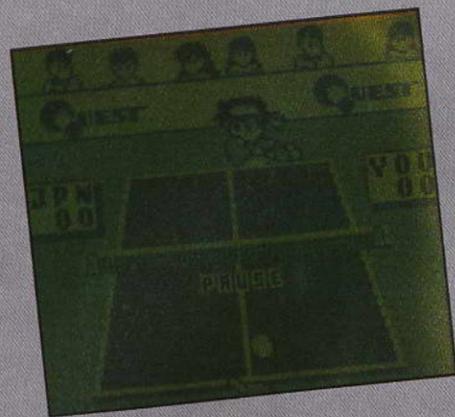
**GAMEBOY**

GAMEBOY + 2 JEUX 750	GHOSTBUSTERS 2 240	NEMESIS 195	SOLARSTRIKER 175
ALLEWAY 175	KEN 240	NINJA ADVENTURE 240	SPACE INVADERS 195
BOXING 195	LEGEND 240	PACMAN 240	SUPERMARIOLAND 195
BATTLER BULL 240	MAKAIMURA 240	PINBALL 190	ROADSTAR 240
CADILLAC 2 240	MICKY 195	POPEYE 195	TENNIS 195
DOUBLE DRAGON 240	MONSTERTRUCK 240	QUIX 175	TRUMP BOY 2 240
F1 SPIRIT 240	MOTOR CROSS 195	RADAR MISSION 190	TWIN BEE 240
F1 RACE 240	MUTANT TURTLES 240	SNOOPY 175	WORLD BOWLING 195
GREMLIN 2 240	NAVY BLUE 240	SOCCER BOY 195	WARS 240

**BONDE COMMANDE**  
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompiagne 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	PRIX _____
ADRESSE _____			
VILLE _____			
CODE POSTAL _____			
Tél _____			
Frais de port et d'emballage: _____ +15F			
N° Carte Bleue _____ * TOTAL à payer: _____			
Date d'expiration _____ / _____ / _____	Règlement : <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre		
<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)			
Signature : _____ + Frais de port consoles forfait de 100F T1 83			

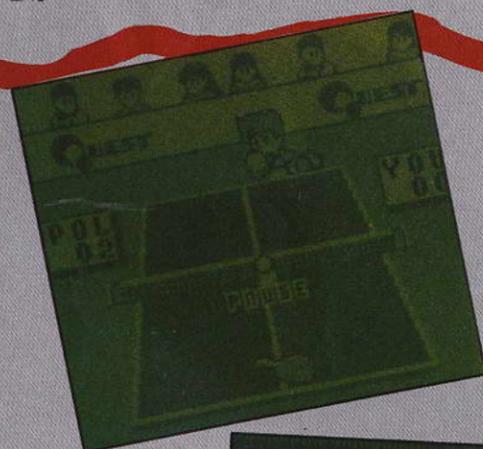
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



### BATTLE PING PONG

Une simulation sportive ayant pour thème le tennis de table paraissait alléchante, surtout après la réussite incontestable de son aînée Tennis. Il n'en est hélas rien: Battle Ping Pong est un jeu ennuyeux, qui ne restitue pas grand-chose des sensations de ce sport pourtant riche en émotions et spectaculaire. La vue du jeu est en perspective, mais la visualisation à l'écran du pongiste que vous incarnez aurait bien entendu masqué la visibilité de la table; seule la raquette est visible. Il est possible de choisir son adversaire parmi les nations qui dominent les compétitions internationales; les Suédois (représentés par une blondinette, of course!) sont les plus redoutables. Mais c'est la jouabilité que je remets en cause, car il est pratiquement impossible de prendre de vrais angles pour déborder l'adversaire. Le jeu se borne donc à une série d'échanges interminables, qui verra la victoire du plus régulier. Un jeu somme toute assez lassant, qui ne permet pas beaucoup de coups. Le meilleur moment est la mine réjouie du Japonais victorieux, façon dessin animé.

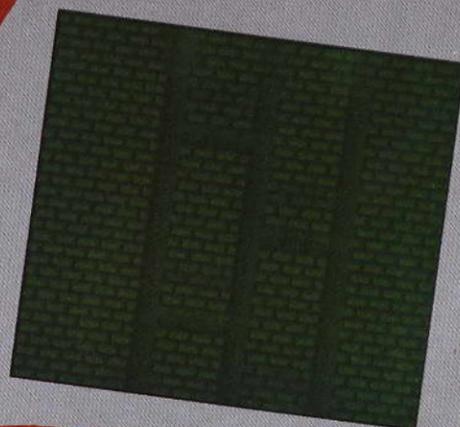
2/10



### AMIDA

Il s'agit là d'un jeu de grimpe à l'envers, si vous voyez ce que je veux dire; le but est de faire descendre le personnage patatoïde (NDLR: Didier!) vers sa maisonnette tout en le préservant des têtes de mort qui parsèment son chemin. Au début de chaque tableau notre ami opte aléatoirement pour une des trois issues qui s'offrent à lui; il a la désagréable habitude de tourner dès qu'un virage se présente, et il faut alors réagir promptement pour placer un pont sous ses petons afin de le diriger dans la bonne direction. Un jeu qui exige de bons réflexes et un minimum de réflexion, avec une profusion de niveaux et une animation sympathique; on s'attache au personnage mignon et sautillant (Didier?), et si les débuts sont faciles après que l'on ait assimilé le mode de fonctionnement, la suite vous donnera du fil à retordre. Des codes sont prévus pour permettre de progresser sans avoir à tout recommencer. Un jeu attachant au point d'en devenir crispant, mais somme toute assez original et bien conçu.

6/10



### AFTER BURST

Un jeu de tir de plus? Non! Un vrai bon jeu d'arcade-aventure, avec moult ruses et problèmes à résoudre. After Burst comprend de nombreux niveaux, d'une complexité croissante bien entendu, sur lesquels il faut parfois "plancher" sur plusieurs parties pour en découvrir la solution. Vous jouez un personnage mi-homme mi-robot, qui peut sauter (franchissant près de la moitié de l'écran) et bien sûr tirer. Mais les choses se compliquent en ce qui concerne le tir, car il ne suffit pas d'appuyer sur un bouton pour tout blaster. On dose la puissance en maintenant la pression sur le bouton B, et les positions "haut" et "bas" servent à orienter le tir. On obtient alors des tirs tendus ou paraboliques. Le but de chaque tableau est la destruction de la réserve énergétique, symbolisée par un ballon. L'accès à celui-ci est protégé par des robots, des soucoupes volantes et des androïdes, mais le plus dur est de trouver l'unique chemin rendu praticable par la destruction de certaines parties de murs. Attention! L'effet secondaire est parfois dangereux, car on peut se retrouver bloqué ou aplati par une paroi entière. Il faut même pousser le vice et l'analyse jusqu'à ne pas détruire certains ennemis, car monter dessus s'avère être la seule solution pour accéder à la suite. A noter la possibilité de jouer l'un contre l'autre, et bien sûr des codes pour ne pas tout recommencer à chaque fois. Un jeu très prenant pour les longues soirées d'hiver.

9/10

# Une sélection Fnac de logiciels de jeux fascinants, fascinants, fascinants...



Des jeux fascinants, un choix fascinant (le plus grand catalogue de France) et la meilleure sélection de jeux sur consoles et ordinateurs...  
Demandez le guide au rayon logiciels.

fnac



# CADAVER : deuxième niveau

En arrivant au deuxième niveau, vous perdez toutes vos possessions, mis à part les sorts et les potions. Vous êtes au rez-de-chaussée du château Wulf, demeure de lord CAROLUS et de ses six capitaines. A ce niveau, il vous faut trouver six pierres de téléportations, une urne contenant les cendres d'un capitaine, et une émeraude pour passer au niveau suivant. A ce niveau, il existe beaucoup de bonus à récolter. Nous allons nous contenter de présenter une des solutions pour passer ce niveau, sans dévoiler toutes les astuces et toutes les pièces bonus. A vous de bosser un peu.

1) Salle de départ. Rien d'intéressant. ->N.

2) Ouvrez le coffre sur le sol. Prenez la POTION DE PROTECTION DES TIRS. Montez sur l'autel en évitant les flammes (ou utilisez une potion pour se protéger). Ouvrez la boîte en métal. Prenez la baguette (SORT DE MASSACRE) et les SHURIKENS. ->N.

3) Tuez les deux créatures. Prenez la POTION D'ENDURANCE. ->E par n'importe laquelle des ouvertures. ->S.

4) Des piques apparaissent. Pour libérer le passage, appuyez sur le levier quand les deux lumières sont éteintes (noires). Ouvrez le coffre. Prenez les SHURIKENS. Lisez les bouquins et prenez-en un ou deux. ->N.

5) Ramassez les CENDRES. Prenez sur l'autel, le PARCHEMIN et l'URNE. Mettez les CENDRES dans l'URNE (déposez l'URNE, et insérez les CENDRES à l'intérieur). Reprenez l'URNE. ->N.

6) Lancez un des LIVRES que vous aviez ramassés entre les deux blocs de pierre. Vous n'avez plus qu'à pousser le levier pour que les blocs se soulèvent. Passez en dessous sans vous faire toucher ->E.

7) Poussez le levier et attendez que le bloc de pierre soit en hauteur. La porte EST est fermée pour l'instant, mais ce que vous avez fait précédemment a permis de dégager ce qui sera plus tard un raccourci. ->O. ->S. ->O. ->N jusqu'au tombeau des Seigneurs.

8) Ouvrez le coffret et la boîte métallique. Prenez le parchemin d'EXPLOSION CEREBRALE (pouvoir de 0 pour l'instant). Placez le parchemin dans le coffret, puis le coffret dans la boîte en métal. Le sort d'EXPLOSION CEREBRALE a été rechargé, vous pouvez le reprendre. Sautez pour toucher les deux crânes sur le mur Nord. Cela ouvre un passage qui vous sera utile plus tard. ->S. Prenez la PIERRE DE TELEPORTATION. Vous vous retrouvez alors dans une nouvelle salle. ->S.

9) Prenez rapidement la PIECE, en évitant le contact avec la Slime (venimeuse) et en vous débarrassant de l'oeil (c'est lui qui vous paralyse). ->N. Poussez les leviers suivant la séquence: gauche, droite, milieu, gauche. Appuyez alors sur le bouton. La porte est ouverte ->O. ->S. ->W par le passage du milieu.

10) Utilisez le sort d'EXPLOSION CEREBRALE pour détruire les créatures présentes dans cette pièce. ->O.

11) Buvez la POTION DE PROTECTION DES TIRS. Prenez la baguette (SORT DE SOMMEIL) et la PIECE pendant que la potion est efficace. ->O.

12) Appuyez sur le bouton. Fouillez la chaise pour y trouver un mécanisme secret. Déclenchez celui-ci. Un autre bouton est révélé sur le mur Ouest. Appuyez dessus. Vous trouvez alors un livre qui vous donne des indices sur une salle aux trésors. ->O.

13) Poussez le levier. ->E. ->N en haut des escaliers. ->S. Prenez la clef et tombez à côté du coffre. Ouvrez le coffre. Ramassez d'abord l'OR puis la PIERRE DE TELEPORTATION. Vous vous retrouvez alors dans une nouvelle pièce. ->S. ->S. ->S.

14) Attention à l'oeil qui vous paralyse. La Slime peut alors vous toucher et vous empoisonner. ->E le passage le plus au nord. Prenez le HACHOIR. Le baril le plus à gauche contient de la potion de Vitalité. Profitez-en pour en boire et regagner des points de vie. ->O. ->E, le passage du bas. Prenez la POTION DE SOIN DU POISON. ->O. ->S. ->S.

15) Dans cette salle, tout le mobilier est sous l'emprise d'un sortilège de lévitation. Débrouillez-vous pour atteindre le coffre et l'ouvrir. Vous y trouvez une CLEF. ->N. ->E.

16) Lancez le SORT DE SOMMEIL sur l'Oeil-gardien. Le passage à l'Est s'ouvre alors. ->S.

17) Montez sur la boîte métallique pour toucher le trophée mural. Vous découvrez un petit levier que vous pouvez alors activer. Ouvrez la boîte et prenez l'OR. ->O. Appuyez sur le bouton pour débloquer la porte. Ouvrez le coffre. Prenez les deux BOUTEILLES, puis la PIERRE DE TELEPORTATION. Vous vous retrouvez alors dans une nouvelle pièce.

18) Montez sur la plate-forme. Poussez les dix bouteilles en bas de la plate-forme pour qu'elles se cassent. Vous trouverez ainsi une CLEF et obtiendrez de l'OR et des points d'expérience. ->N. Utilisez la CLEF sur la serrure. ->E.

19) La CLEF pour la serrure sur le mur se trouve cachée sous la plate-forme. Utilisez donc cette clef pour faire apparaître une chaîne. Montez sur la plate-forme et tirez sur la chaîne. Cela ouvre le puits au milieu de la salle.

# SPEEDBALL

## 2

### BRUTAL DELUXE

ST/STE  
AMIGA  
PC

Distribué par  
**UBI SOFT**  
8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil  
16 1 48 57 65 52

Cela fait deux ans que tous les branchés micro jouent à SPEEDBALL.

SPEEDBALL 2 arrive avec de nouvelles équipes, un nouveau stade et de nouvelles règles de jeu.

L'arène est plus vaste, les joueurs sont plus forts et l'action est encore plus rapide.

Le défi consiste à manager les Brutal Deluxe. C'est la plus mauvaise des équipes et vous devez en faire des champions !

## SPEEDBALL 2 VOUS NE POURREZ PAS VOUS EN PASSER



Transformez les Faiblards en tueurs dans le gymnase.



Une équipe de femmelettes qui doit devenir une équipe star.



Seulement deux divisions et 16 équipes vous séparent du championnat.



1990 THE BITMAP BROTHERS  
1990 MIRRORSOFT LTD  
IMAGE WORKS, IRWIN HOUSE  
118 SOUTHMARK STREET  
LONDON SE1 0SW  
TEL: 071-926 1454  
FAX: 071-583 3494



C'est un but !



Célébrez ce moment de gloire.

Descendez.

20) Appuyez sur le levier et descendez à nouveau dans le puits. Prenez rapidement les deux CLEFS et appuyez sur le levier. Une chaîne apparaît alors, et en même temps, une deuxième Slime est libérée. Il suffit de toucher la chaîne pour remonter.

21) Touchez la chaîne pour monter encore une fois. ->O. ->O. ->O. Lancez le HACHOIR sur la tortue. Ramassez le HACHOIR. Fouillez la tortue. Utilisez la CLEF en écailles de tortue sur la serrure à l'Ouest. Cela ouvre la porte Nord. ->N. ->N. ->E. ->N. Montez les escaliers. ->N. ->N.

22) Insérez la deuxième CLEF (celle en or) dans la serrure. Buvez la POTION DE RAPIDITE. Attendez que les lumières soient éteintes pour vous précipitez et prendre le PARCHEMIN et la PIECE. ->N.

23) Ouvrez le coffre et prenez la PIERRE DE TELEPORTATION. Remontez en haut de l'escalier. ->S. ->S. ->S en descendant les escaliers. ->S. ->E. Un sac vide apparaît. Si vous revenez trois autres fois dans cette pièce, vous trouverez respectivement un autre sac vide puis deux SACS DE PIECES D'OR. ->E. ->E. ->N. ->N.

24) Vous êtes dans le passage avec les trois yeux-gardiens. Lancez le SORT DE SOMMEIL sur ces yeux pour libérer le passage nord. ->N. Prenez la dernière PIECE. Mettre les PIECES dans la fente sur le mur dans l'ordre suivant. La

sur le coffre. Ouvrez alors le coffre et ramassez son contenu.

27) ->O. Tuez la tortue avec le HACHOIR. Fouillez la tortue et prenez la CLEF. ->O. Vous vous retrouvez alors dans la pièce correspondant au point 23).

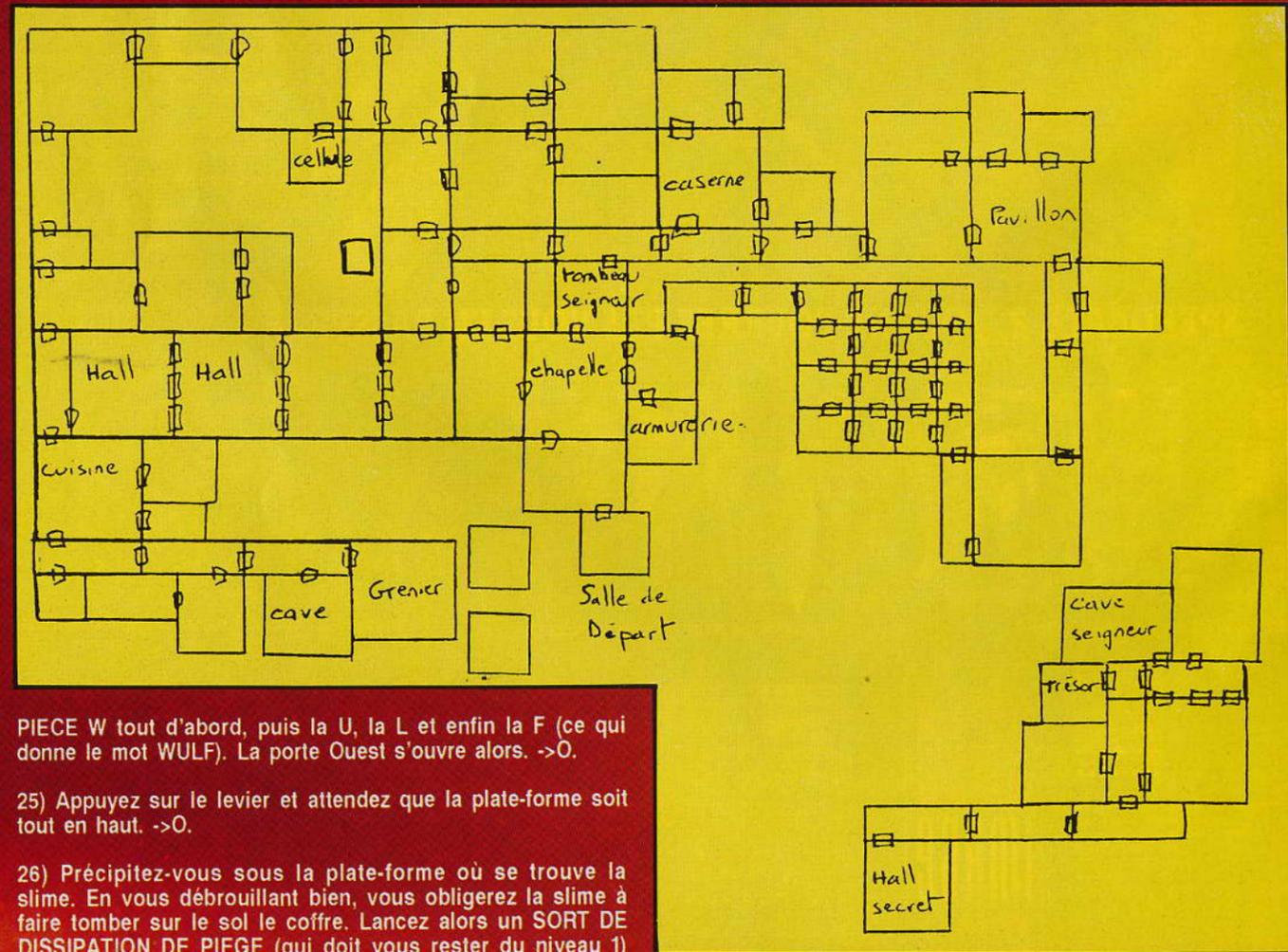
28) ->E. ->E pour revenir dans la salle. ->S. Cette salle est une pièce bonus que vous n'êtes pas obligé de visiter. Poussez le levier. Prenez la PIECE et les SHURIKENS. Les grilles se referment sur vous et une bouche magique commence à vous parler. Elle vous donne de la VIANDE, de l'OR puis une POTION DE SUICIDE. Ramassez la POTION DE SUICIDE et lancez dans la bouche pour la tuer et vous libérer. Si vous manquez votre coup, il vous reste une chance. Au bout d'un moment, une créature entre dans la pièce. Si vous lui donnez la VIANDE, vous serez libéré. ->N.

29) Grimpez les escaliers. ->E. Prenez la POTION DE FORCE et le SORT. ->E. Abaissez le levier. ->O. Descendez au niveau du sol. ->E. ->E.

30) Abaissez le levier. Poussez la planche sur le puits. Appuyez sur le levier. ->N. Prendre la CLEF. ->E.

31) Les trois yeux-gardiens doivent être neutralisés grâce à un SORT DE SOMMEIL. Prendre les GEMMES. Remontez les escaliers. ->O. ->S. ->S. ->E.

32) Prenez la GEMME sphérique et le SORT D'OUVERTURE.



PIECE W tout d'abord, puis la U, la L et enfin la F (ce qui donne le mot WULF). La porte Ouest s'ouvre alors. ->O.

25) Appuyez sur le levier et attendez que la plate-forme soit tout en haut. ->O.

26) Précipitez-vous sous la plate-forme où se trouve la slime. En vous débrouillant bien, vous obligerez la slime à faire tomber sur le sol le coffre. Lancez alors un SORT DE DISSIPATION DE PIEGE (qui doit vous rester du niveau 1)

mais... c'est génial!!!!\*

\*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

**SOURIS OPTIQUE**  
Une souris pas comme les autres

VU À LA TÉLÉ

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni contacteur, ni pannes! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.

\*Durée de vie supérieure à 5 ans!

Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi) : 490 F TTC

Modèle PC XT/AT (100/800 dpi) et PS/2 (port DB 25) : 695 F TTC

**LECTEUR**  
Le lecteur du pro!

VU À LA TÉLÉ

Enfin, une idée géniale... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne\* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez".

Modèle ATARI ou AMIGA en 3 1/2" : 990 F TTC

\*Durée de vie supérieure à 10.000 heures d'utilisation.

**SCANNER A MAIN**  
Enfin un scanner pour tous!

VU À LA TÉLÉ

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.

Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

**GOLDENIMAGE®**  
Vous devriez en parler à votre spécialiste micro!

**IMAGINE'S**  
27-41, boulevard Louise MICHEL  
92230 GENNEVILLIERS - Tél. : 47.91.06.25  
Fax : 47.91.38.07 - Télex : 620 294

Ce dernier permet d'ouvrir deux des trois coffres. De gauche à droite, ils contiennent 2 SACS D'OR, une POTION BENITE (qui augmente l'effet d'une autre potion) et une POTION DE VITALITE. ->O et tombez de la plate-forme.

33) Approchez-vous du pilier en pierre. Buvez la POTION DE FORCE. Poussez le pilier contre la plate-forme, près de chaque objet. Cela les fait tomber au sol. Seule la CLEF est indispensable. Elle permet d'ouvrir la porte du mur Ouest. ->O. ->S, dans le passage central avec une mouche et un trou triangulaire dans un mur.

34) Placez les trois GEMMES dans le trou correspondant. La grille sur le mur Est s'ouvre. Vous pouvez laisser à cet endroit un certain nombre d'objets inutiles pour l'instant (4 PIERRES DE TELEPORTATION, 2 BOUTEILLES, l'URNE), histoire de faire un peu de place dans votre sac. ->E.

35) Ce couloir est piégé. Sautez par-dessus les piques, après avoir bu si possible une POTION DE SAUT DE GEANT (trouvée au niveau 1). ->E.

36) Prenez la CLEF. Vous ne pouvez passer les grilles avec celle-ci. Lancez-la de l'autre côté ou poussez-la, puis avancez et touchez les grilles qui s'ouvrent alors. Reprenez la CLEF. ->E.

37) Il vaudrait mieux tuer la Slime maintenant, grâce à des shurikens par exemple. ->N. ->N. ->E.

38) Prenez la PIQUE. Ouvrez le coffre si vous voulez, mais ce n'est pas indispensable. ->O.

39) Ouvrez le coffre et prenez le GANTELET. Appuyez sur le bouton. Enfoncez alors la PIQUE dans le trou qui est apparu au dessus du lit. ->S.

40) Sautez pour toucher la tapisserie marron. Déplacez le saut pour monter dessus et appuyez sur le bouton. Ouvrez le coffre qui apparaît. Prenez la VIANDE et l'OR. ->E.

41) Prenez le morceau de VIANDE et donnez les deux morceaux en votre possession à la bouche magique. Prenez les deux bouteilles. ->S. ->O. Prenez la PIERRE DE TELEPORTATION. Insérez la CLEF dans la serrure pour débloquent la sortie. ->E.

42) Poussez le levier ce qui fait tomber deux blocs de pierres devant les passages Est et Ouest. Ne touchez surtout pas à la gemme ! Poussez d'autres objets sur le sol (bouclier, Os) pour la déplacer. Une fois qu'elle n'est plus entre les deux blocs, prenez la GEMME.

43) ->N. Cette pièce est une salle bonus qui permet de gagner expérience et or. Pour sortir, lancez la POTION DE POISON dans la bouche magique. ->S.

44) ->E. Escaladez les escaliers les plus à gauche. ->N. Touchez le deuxième barreau en partant de la droite. Prenez alors la BAGUETTE et l'OR. Pour ressortir, touchez le deuxième barreau en partant de la gauche. ->S.

45) Poussez le levier. Déplacez la plate-forme sur le vide. Appuyez deux fois sur le levier. Montez sur la plate-forme et appuyez sur le bouton. Allez en haut des escaliers les plus à droite. ->N. Buvez la POTION DE RESISTANCE AU FEU. Prenez la GEMME. ->S. ->S. ->S. ->S.

46) Voici une salle délicate. Appuyez sur le bouton. Montez sur la plate-forme centrale et prenez la gemme. Retournez à l'entrée et ressortez par où vous êtes entré. ->N. ->E.

47) Insérez les trois GEMMES dans le bon ordre. Descendez les escaliers. ->N.

48) Appuyez sur le bouton. ->O. Prenez la CLEF. ->E. Insérez la CLEF dans la serrure. ->E en haut des escaliers. ->N. ->O.

49) Utilisez le GANTELET pour ouvrir la boîte. Prenez l'ARGENT, les SHURIKENS et abandonnez le GANTELET. ->E. ->N. ->O.

50) Prenez l'OR. Ouvrez la boîte. Prenez les sacs d'OR. ->E. L'Oeil-gardien vous empêche de sortir. Il suffit de mettre les sacs d'OR dans la boîte, un par un, et d'appuyer sur le levier pour pouvoir sortir. Il faut ensuite vider la boîte et recommencer l'opération. ->E.

51) Buvez une POTION DE PROTECTION DES TIRS. ->S et précipitez-vous en bas des marches pour prendre la CLEF. ->N.

52) Insérez la CLEF dans la serrure. ->N dans la salle la plus à gauche pour une salle bonus. ->S. ->N dans la salle de droite.

53) Ouvrez le coffre et prenez les deux CLEFS. Sacrifiez vos sacs d'OR à la bouche magique pour obtenir des informations. Touchez les deux crânes. Prenez la PIERRE DE TELEPORTATION la plus à gauche, l'autre est un piège.

54) ->O. ->S. ->S pour revenir à la salle avec la plate-forme centrale. Il faut dans un premier temps prendre le SORT D'OUVERTURE DE PORTES. Il faut ensuite appuyez sur le bouton (mur ouest), et prendre le passage ainsi révélé. ->O. ->N.

55) Vous êtes dans le labyrinthe. Utilisez votre SORT D'OUVERTURE DE PORTES pour ouvrir les nombreuses portes. Le but est de rejoindre la pièce la plus au Nord-Ouest du labyrinthe. Appuyez sur le levier. Prenez l'OR. Utilisez une CLEF sur la serrure. ->O. Prenez l'EMERAUDE.

56) ->O. ->S. ->O. ->O. ->N. ->O. Reprenez les objets que vous avez éventuellement laissé ici. ->S. ->O. ->O. ->O. ->N. Vous êtes devant la porte qui jusqu'alors vous était interdite (car vous n'étiez pas reconnu comme un des six capitaines). Avant d'aller plus loin, utilisez tous les sorts et potions qui peuvent vous être utiles (soins...). En entrant dans la pièce suivante, vous allez tout perdre. ->E.

57) Déposez l'URNE sur le bloc approprié. Déposez l'EMERAUDE sur le même bloc. Jetez vos six PIERRES DE TELEPORTATIONS dans le trou. ->E.

58) Appuyez sur le levier et entrez dans le pentacle, dessiné en rouge sur le sol. Vous allez bientôt être téléporté vers le troisième niveau de CADAVER.

## ABONNEZ-VOUS A GÉNÉRATION 4!

# FLATLINERS

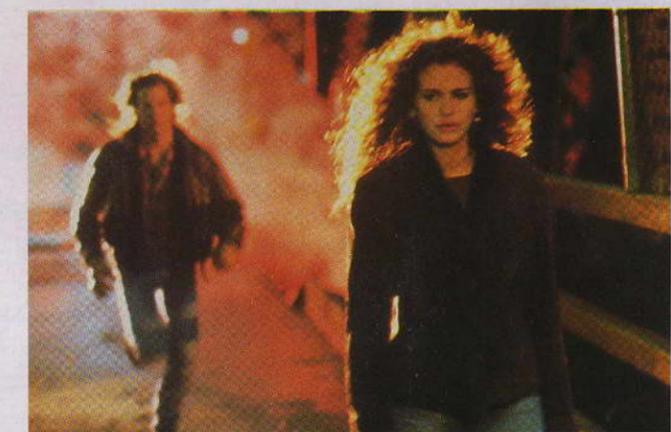
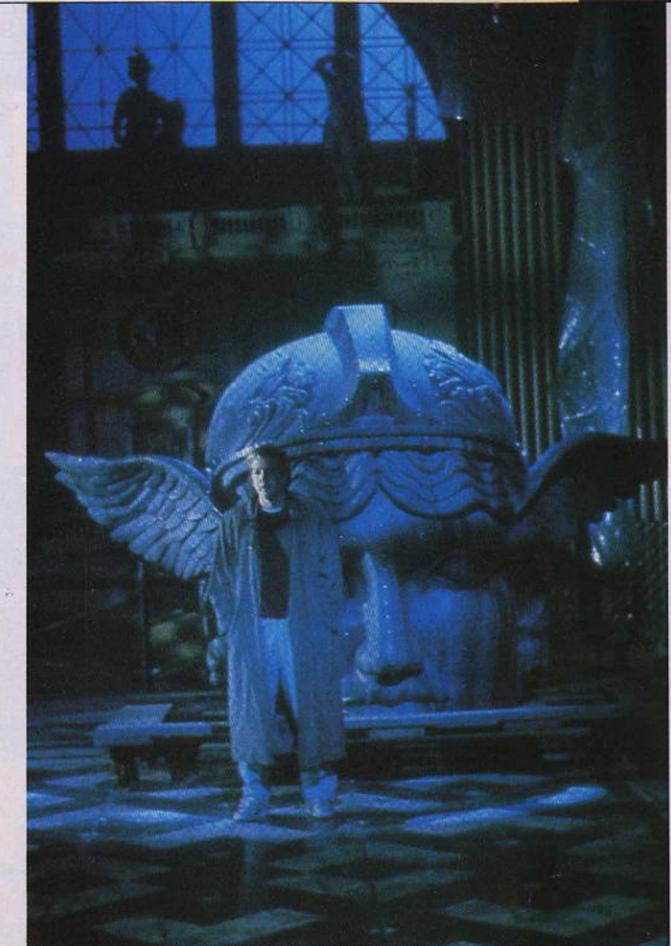
## L'EXPÉRIENCE INTERDITE

Flatliners, c'est le nouveau film de Joël Schumacher, réalisateur remarqué par Cousins et Génération Perdue, mais c'est aussi un film produit par Michael Douglas, qui a déjà connu le succès à ce poste, avec Vol au-dessus d'un nid de coucou, Le Syndrome chinois, Liaison fatale et d'autres hits!

Flatliners, c'est l'histoire d'élèves d'un Centre Hospitalier Universitaire qui, mené par Nelson Wright (Kiefer Sutherland), se donnent un à un une mort artificielle, en s'injectant du chlorure de potassium dans les veines, et reviennent à la vie après les quelques minutes où ils sont physiquement morts. Leur but : découvrir enfin ce qui attend chacun de nous après ce moment inévitable où l'on passe de vie à trépas. Ils découvriront qu'il y a quelque chose après la mort, mais ce qui peut paraître à première vue magnifique se révélera peu à peu être un véritable cauchemar dans lequel Rachel Mannus (Julia Roberts), David Labraccio (Kevin Bacon), Joe Hurley (William Baldwin) et d'autres seront quelque peu impuissants...

Flatliners est d'avantage un film d'atmosphère qu'un film d'action, ne serait-ce que par ses décors et ses éclairages inquiétants, mais aussi par le sujet même. Cependant, le scénario dérape quelque peu sur la fin, pour plonger dans un puritanisme au goût désagréable. Quoi qu'il en soit, ne serait-ce que pour certains passages sympathiques, Flatliners, L'Expérience interdite, devrait connaître un certain succès.

Distribué par Columbia Tri-Star  
Sortie nationale : 9 Janvier 1991



# NOUVEAUTE MICROIDS : 350



Votre but :  
tout faire disparaître en permettant les cases.  
La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers aux combinaisons infinies dont vous ne pourrez plus sortir.

- Plus de 300 niveaux de jeu.
- Des millions de terrains.
- Des milliards de combinaisons.

# SWAP

**TAPEZ 36 15 MICROIDS**

ATARI ST  
AMIGA  
PC & COMPATIBLES  
AMSTRAD

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

REFLEXION

# SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL...!!

PROGRAMME ET MANUEL EN FRANCAIS

"ROMEO 25- ICI MIKE 77- COMPTE-RENDU DES OPERATIONS - 5 TANKS T72- AVANÇONS EN DIRECTION DE L'EST- FIN DE LA COMMUNICATION."

Le Capitaine Sean Bannon tourna son regard vers la droite. L'ennemi ne pouvait être que dans cette direction, sur la colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Yankee allait enfin savoir si le jeu en valait vraiment la chandelle...

Team Yankee a été conçu pour tester vos capacités stratégiques de dirigeant. Vous contrôlez 4 bataillons de chars que vous pouvez visualiser simultanément à l'écran.

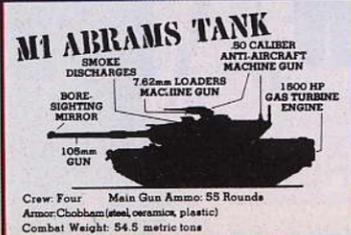


Vous disposez d'une carte d'état-major reproduisant le champ de bataille, d'une visualisation en 3D, et d'un écran d'état reproduisant la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles d'ordre stratégique vous sont divulguées pendant le jeu.

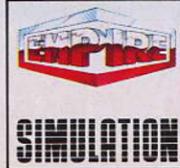


A côté de la Boussole, cinq icônes illustrent les différents types d'armes disponibles. Le rôle principal des cartes d'état-major est de modifier le mouvement d'ensemble et la formation des bataillons. Le plan peut être visualisé dans son ensemble. Vous pouvez aussi zoomer sur une partie du champ de bataille, en utilisant les icônes prévues à cet effet.

MACHINE GUN: Toujours disponible - Réserves infinies en cartouches.  
SMOKE: Grenade fumigène qui permet de troubler la vue de l'ennemi.  
HEAT: Cartouche très explosive.  
SABOT: Obus anti-char en tungstène.  
TOW: Missile anti-char à longue portée.



5 scénarios de guerre géniaux inspirés du roman à grand succès.



ICône de déplacement. Les quatre flèches sous vous permettent de déplacer le plan dans la direction correspondant à la flèche.  
ICône «Arrêt complet». Permet de stopper l'évolution de votre bataillon.



En ligne. Place vos véhicules en ligne de front (relativement à votre direction).  
Alte droite. Place vos véhicules sur une diagonale ascendante de gauche à droite (relativement à votre direction).

Team Yankee est une simulation hyper-réaliste de char. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrons permettant de visualiser l'évolution de vos troupes. Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges. Restez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.



Image infra-rouge (ou thermique). Ce système est essentiel pour visualiser l'action quand il fait nuit ou lorsque les forces ennemies sont couvertes par la fumée. Tout ce qui produit de la chaleur peut être aperçu à l'aide de la lunette.  
Zoom. A l'aide du zoom, la partie centrale de l'écran peut être agrandie dix fois.  
Règleur de tir laser. Le règleur de tir laser se bloque sur une cible réfléchissante si le curseur de tir est placé directement sur l'objet.

Forme d'échappement: Votre bataillon produit de la fumée. d'échappement, système destiné à troubler la vue de l'adversaire. ICône de rotation et boussole.

ICône de formation étendue. Permet d'augmenter la distance séparant les véhicules de 100m.

ICône de formation rapprochée. Réduit l'espace entre les véhicules de 50m.

V Place vos véhicules en formation en V.  
Alte gauche. Place vos véhicules sur une diagonale descendante de gauche à droite (relativement à votre direction).  
Peloton. Place vos véhicules en peloton.



DISTRIBUTION EXCLUSIVE par

# BATTLE ISLE

Déjà présenté en previews il y a deux mois, Battle Isle est pratiquement terminé et devrait rapidement sortir. Les dernières phases de jeu, essentiellement les combats, sont implémentées et donnent au jeu une dimension encore accrue. S'il tient toutes ses promesses, Battle Isle pourrait bien être la nouvelle référence dans le domaine des wargames. Alliant des graphismes correspondant enfin à quelque chose, le joueur reconnaît les différentes troupes et la nature du terrain du premier coup d'oeil, et un système de jeu très simple entièrement géré à la souris, Battle Isle renouvelle vraiment le genre. La seule inconnue concerne, en mode un joueur, l'intelligence de l'ordinateur. Mais sur ce point précis on peut faire confiance à l'équipe Blue Byte, spécialiste de ce genre de problème. Test prévu le mois prochain!

UBI SOFT  
Janvier  
Amiga / PC / ST



## NOUVEAUTE MICROIDS : 50%

# Sliders

Suspense, intensité, vitesse, violence ; SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 écrans
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

ATARI ST AMIGA  
PC & COMPATIBLES AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

ACTION

# LIGHTQUEST

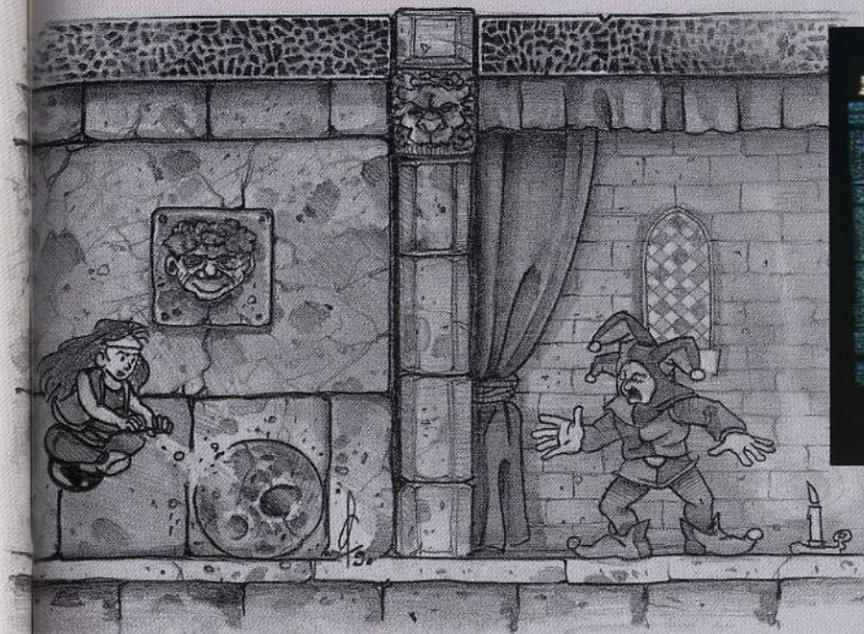
Dernier volet de la saga Light Quest dans Génération 4 ce mois-ci, avec l'étude du dernier personnage, la Magicienne. Pour mémoire, sachez que le logiciel peut se jouer de trois façons différentes, qui correspondent à trois approches distinctes, illustrées par le choix de trois personnages: guerrier, fardet et magicienne. En choisissant le premier, le joueur opte pour un jeu essentiellement axé sur l'arcade. En sélectionnant le deuxième, le joueur devra faire preuve d'imagination et d'astuce pour progresser. Enfin avec la magicienne, le joueur se retrouve dans un jeu dont l'accent est plus particulièrement porté sur l'aventure.

Pour ses déplacements, cette dernière se sert de sa boule de cristal, assise dessus à califourchon, elle utilise ses pouvoirs de lévitation. Pendant l'aventure, elle trouvera des objets dont certains pourront lui permettre d'accroître ce pouvoir, et de léviter ainsi plus ou moins près du sol. Pour se défendre, elle possède bien sûr d'autres sorts, essentiellement de deux types, création et transformation, mais aussi d'une retraite magique, dans sa boule de cristal. Une fois à l'intérieur, elle devient invulnérable (attention à ne pas puiser trop d'énergie vitale).

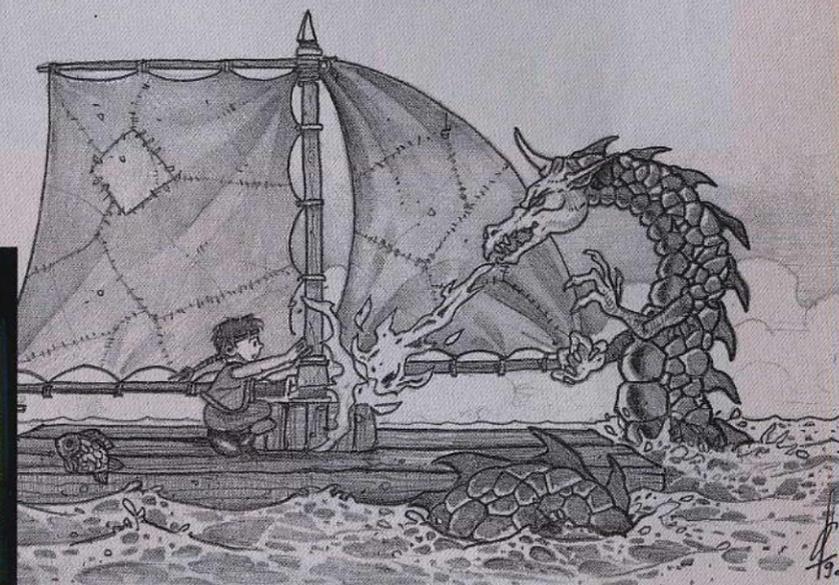
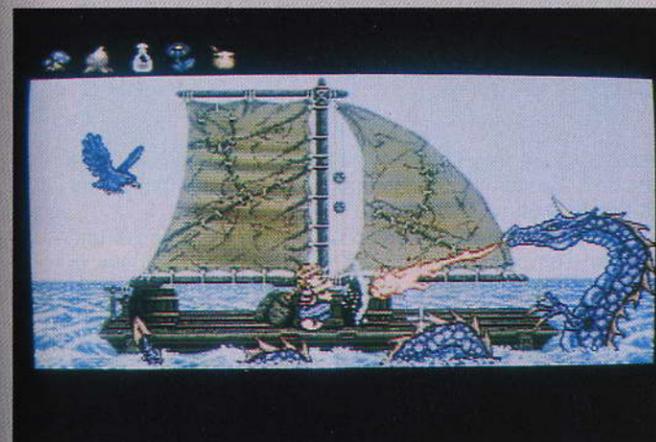
En ce qui concerne les sorts de création, la magicienne peut à tout moment faire apparaître un buisson empoisonné qui tuera toutes les créatures qui le touchera, la mouche du sommeil, un éclair, un essaim d'abeilles tueuses, un nuage de poussière, une boule de feu brûlant tous les adversaires, ou encore une météorite lunaire qui écrasera l'ennemi. Au niveau des sorts de transformation, elle est également bien pourvue, et peut en un tour de main transformer une créature en lapin, en pantin de

bois, en escargot, en oiseau-lyre, en souris ou en chat. Bien sûr, pour chacune de ces transformations, une animation spécifique est prévue.

Enfin, dernier élément, comme pour les autres personnages, les élixirs rouges ont pour but de remonter l'énergie vitale au maximum, et les pommes sont régénératrices, alors que les gros champignons et les fleurs rouges ont pour conséquence d'abaisser cette énergie vitale. Encore plus de détails lors du test de Light Quest!



UBI SOFT  
Janvier  
Amiga / PC / ST



## NOUVEAUTE MICROIDS:



Battez vous contre les six motos pilotées par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.

- 1 ou 2 joueurs simultanés.
- 12 authentiques circuits du Championnat du monde de vitesse 500 CC.
- Entièrement en 3 D.

ATARI ST  
AMIGA  
PC & COMPATIBLES  
AMSTRAD

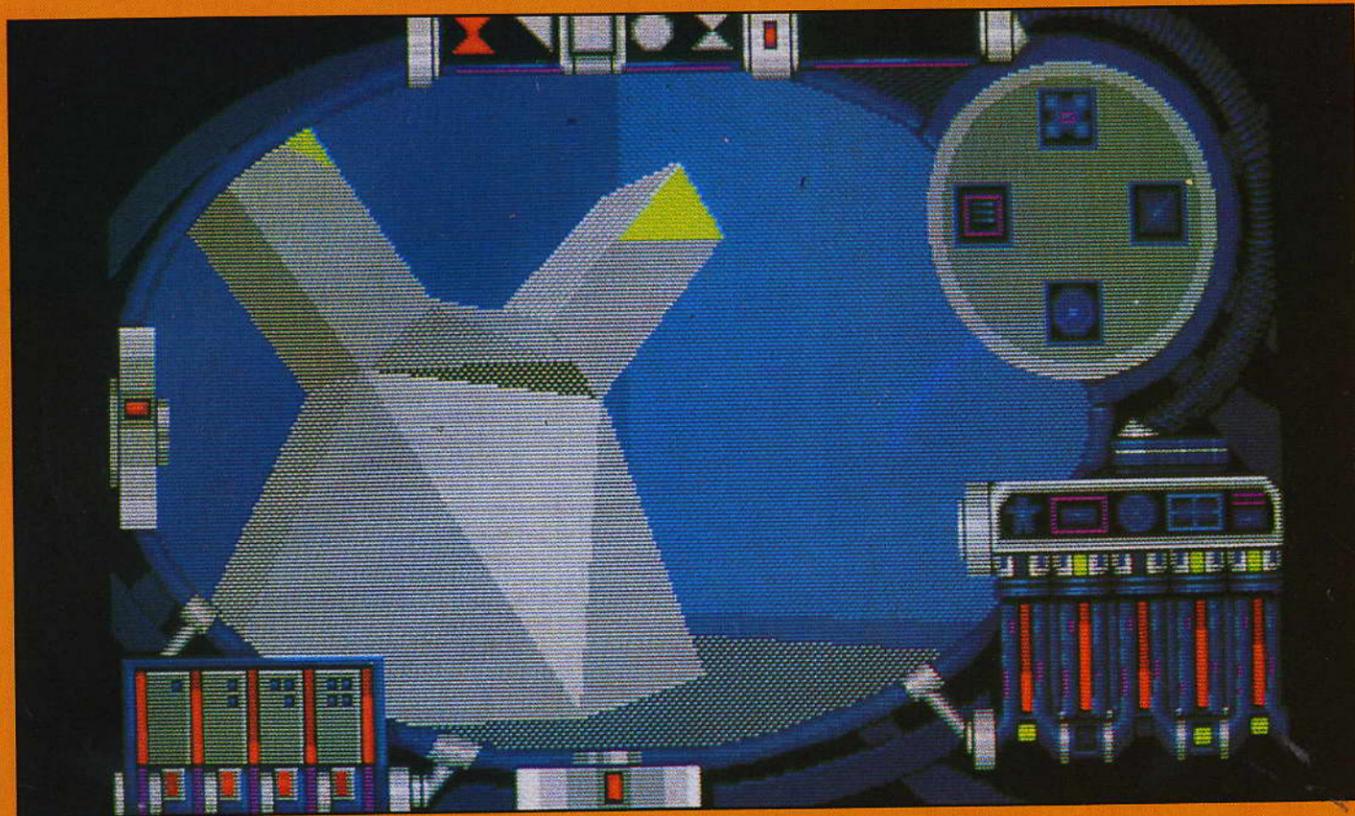
# GRAND PRIX 500

**TAPEZ 36 15 MICROIDS**

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00



SIMULATION



US GOLD  
Janvier  
Amiga / ST

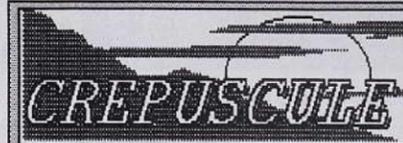
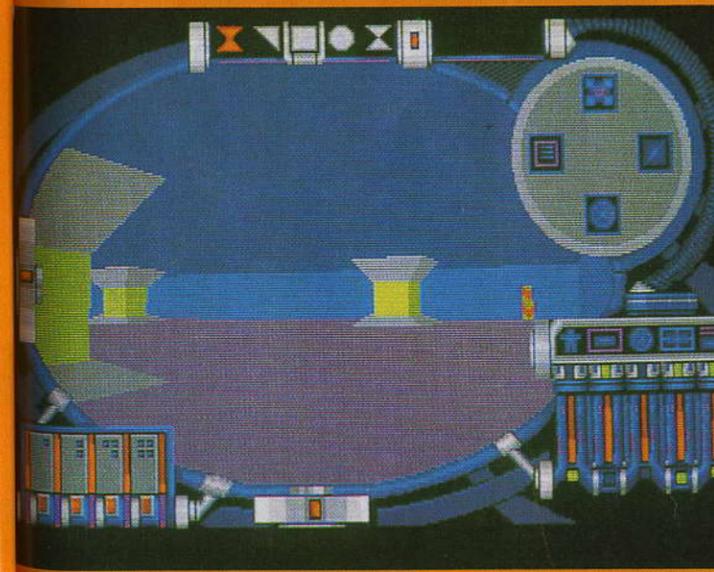
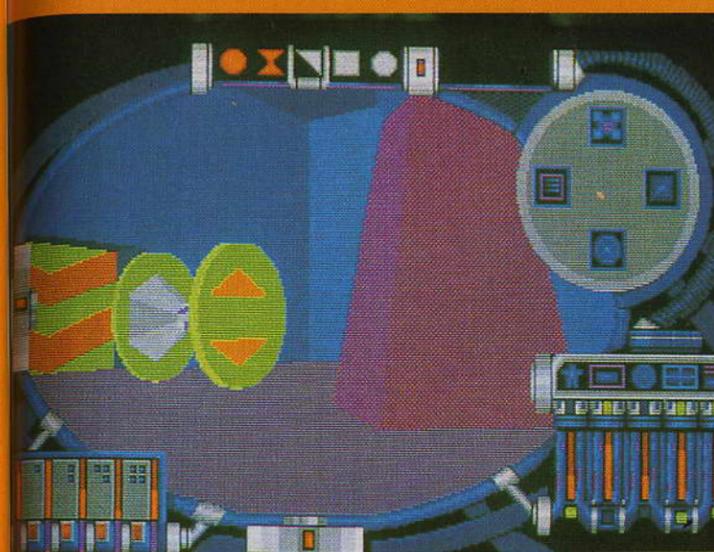
### CYBERCON III

Cybercon 3, c'est déjà le nouveau jeu d'Assembly Line, les auteurs de E-Motion et Vaxine, qui travaillent véritablement comme des fous en ce moment.

C'est un jeu d'aventure et de réflexion en 3D, qui propose une vue réaliste d'un complexe un peu particulier, où se trouve le Cybercon 3. C'était le plus puissant des ordinateurs, celui qui contrôlait les défenses de la Terre entière, mais d'années en années, il a acquis une intelligence quasi-humaine, étant devenu récemment fou, il a détruit presque tous les humains sur Terre. Seule une poignée de rebelles sont encore en vie, et ils vont tenter d'atteindre l'ordinateur dans le complexe où il se trouve, afin de le détruire.

Equipé d'une armure puissante, vous permettant de faire des bonds incroyables et de pousser des objets très lourds, vous allez seul à l'assaut du complexe. Vous découvrirez vite que l'ordinateur est protégé par de nombreux obstacles, par une armée de robots, mais aussi par quelque chose de bien plus terrifiant, qu'il a envoyé ici uniquement pour vous détruire...

Cybercon III est un jeu mêlant aventure (pour la recherche d'objets, l'exploration), réflexion (pour la recherche de code d'ouverture, pour la logique) et arcade (pour les déplacements sur des corniches, les bonds au-dessus de gouffres, etc.). Le point fort du jeu est de présenter un complexe gigantesque, et surtout particulièrement réaliste, grâce à des graphismes très atmosphériques et à une 3D fluide. Il est possible de regarder de tous les côtés à tout moment, et même de ramper, sauter, marcher sur le côté, etc. Impressionnant lorsqu'on regarde du haut d'une corniche et que l'on voit, quelque 50 mètres plus bas, une autre pièce! Autant dire qu'on n'a pas du tout envie de tomber.



COMMANDER PAR  
TELEPHONE AU:  
(16.1)64.30.34.83

EXPEDITION  
ETRANGER / DOM-TOM

AMIGA * A PARAITRE	NEC Nous contacter	ATARI * A PARAITRE
4D BOXING* 239	PC	4D BOXING* 239
A10 TANK 339	* A PARAITRE	ADDIDAS CH.FOOT* 239
ADDIDAS C.FOOT* 239		APPRENTICE 239
AQUAVENTURA* 339		ARMOUR GEDDON* 239
AMNIOS* 189		BABAYAGA* 239
ARMOUR GEDDON* 239		BARBARIAN 2 (PSY)* 239
AWESOME 339		BATTLE COMMAND 239
BARBARIAN 2 (PSY)* 239		BATTLE MASTER 289
BATTLE COMMAND 239		BATTLE STROM* 239
BATTLE STROM* 259		BATTLE OF BRITAIN 279
BETRAYAL* 289		BETRAYAL* 289
CADAVER 239		CADAVER 239
CAPTIVE 239		CAPTIVE 239
CARTHAGE 239		CARTHAGE* 239
CENTURION 239		CENTURION* 239
CHASE HQ2 239		(DUNGEON+CHAOS) 299
CHAOS S.BACK* 239		CHASE HQ2 239
COOPERATION 289		CROISIERE POUR
COOREP M.DISC1 189		UN CADAVRE* 289
CROISIERE POUR		COOPERATION 289
UN CADAVRE* 279		COOREP M.DISC1 189
CRYSTALS		CRYSTALS
OF ARBOREA 239		OF ARBOREA 239
CUTIFOO* 239		CUTIFOO* 239
DRAGON'S STRIKE 289		DICK TRACY 239
ELVIRA 285		DRAGON'S FLIGHT 239
EMPIRE (COKTEL) 289		ELVIRA 285
EPIC* 235		EPIC* 235
EXPLORA III 239		E-SWAT 239
FL19 259		EXPLORA III 239
FL15 S.EAGLE 2* 269		FL1 MANAGER* 289
FALCON M.DISK 2 189		FL19 259
FIREBALL* 239		FL15 S.EAGLE 2* 269
FLIMBO'S QUEST 239		FALCON M.DISK 2 189
FLOOD 239		FIREBALL* 239
GP 500CC 239		F.AND BRIMSTONE 239
GREAT COURT 2* 239		FIRE & FORGET 2 259
GUNBOAT* 239		FLI. OF INTRUDER 289
HAR DRIVIN2* 239		FLIMBO'S QUEST 239
HARPOON* 239		FLOOD 239
INDI 500 239		FORMULA 1 3D* 289
INT SOCCER CHA 239		GOLDEN AXE* 239
ISHIDO 239		GP 500CC 239
IT CAME FROM DESERT 289		GREAT COURT 2* 239
JACK NICKLAUS 3 119		HARD DRIVIN2* 239
KICK OFF 2* 239		INT SOCCER CHAL 239
KICK OFF 2 179		JAMES FOND* 239
KILLING G.SHOW 239		JUDGE DREDD 239
LEG. OF FAERGHAIL 289		KICK OFF 2 179
LEMMING'S* 239		LOOM 239
LHX 289		L. OF RISING SUN* 239
LOTUS T.ESPRIT 239		LEMING'S* 239
M1 TANK 239		LOTUS 289
MAUPITI ISLAND 239		LOTUS ESPRIT 239
MONKEY ISLAND* 239		M1 TANK 239
MUDS* 239		MAUPITI ISLAND 259
MURDER* 239		MIG 29* 339
MYSTICAL* 239		MONKEY ISLANDS* 239
NARC* 239		MUDS* 239
NIGHTBREED (ARC) 239		MURDER* 239
NIGHTBREED (AV) 239		NIGHTBREED (ARC) 339
NIGHT SHIFT* 239		NIGHTBREED (FILM) 339
OBITUS* 239		NIGHT SHIFT* 239
OPER STEALTH 279		MYSTICAL* 239
P.KINK BOXING 239		NARC* 239
PICK'N FILE* 189		NEBULUS 2* 239
PLOTTING 239		NIGHTBREED (ARC) 239
PANZA K.BOXING 279		NIGHTBREED (AV) 239
POLICE QUEST 2 239		NIGHT SHIFT* 239
POWERMONGER 239		OPER STEALTH 279
PUGGSY* 339		OBITUS* 339
RA 239		FANG 239
REACH FOR SKIES 289		PANZA K.BOXING 239
RICK DANGEROUS 2 239		PICK'N FILE 189
ROBOCOF2 239		PLOTTING 239
SAINT DRAGON 239		POWERMONGER 239
SHADOW OF BEAST 2339		RICK DANGEROUS 2 239
SPEEDBALL 2* 239		ROBOCOF 2 239
S.OFF R.RACER 239		SAINT DRAGON 239
STRIDER 2 239		SPEEDBALL 2 239
SWAP* 239		S.OF ROAD RACER 239
SWIV* 239		STRIDER 2 239
TEST DRIVE III* 239		SWAP* 239
THE BLUE MAX* 289		SWIV* 239
THE IMMORTAL 239		THE BLUE MAX* 289
TOTAL RECALL* 239		THE IMMORTAL 239
TOKI* 239		TOTAL RECALL* 239
TURTLES 239		TOKI* 239
UMS 2 239		TORVAK* 239
UN SQUADRON 239		TURTLES 239
VROOM* 239		UMS2* 239
WAR JEEP* 239		UN SQUADRON 239
WELLTRIS 239		VROOM* 239
WOLFPACK* 289		WAR JEEP* 239
WINGS (500 KO) 289		W L F* 239
W L F* 239		WOLFPACK* 289
Z-OUT* 239		Z-OUT* 239

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY

NOM/PRENOM. ....

ADRESSE .....

VILLE. .... CODE POSTAL. ....

TITRES ..... PRIX .....

TEL. ....

MODE DE PAIEMENT

CCP  CHEQUE BANQ  C.REMBOURS

FRAIS DE PORT ..... TOTAL .....  
JE PREFERE PAYER AU FACTEUR A RECEPTION EN AJOUTANT (25F POUR FRAIS DE REMBT)

AMIGA  PC.  ATARI



## TURRICAN 2

Turrigan est de retour, et aussi surprenant que cela puisse sembler, les versions Amiga et ST que nous avons pu voir de Turrigan 2 laissent présager un jeu encore meilleur que le premier!

Je passe sur le scénario quelque peu faible, puisqu'il vous faut affronter à nouveau Morgul, sur une autre planète, pour vous parler plus en détail du jeu.

Il est composé de nombreux niveaux, chacun étant particulièrement grand, c'est-à-dire presque 4 à 5 fois plus grand que ceux de Turrigan. Comme ils ne sont pas linéaires, et qu'il faudra souvent les explorer dans les moindres détails, cela veut dire qu'avant de connaître un niveau par coeur, il vous faudra bien dix bonnes minutes avant d'en avoir exploré la totalité. Autant dire qu'avec le nombre élevé de niveaux, vous n'êtes pas au bout de Turrigan 2 une heure après l'avoir acheté. C'est bien sûr le point fort du jeu, ce qui en fait un produit visiblement dément... Turrigan va de mondes futuristes à des cavernes perchées en passant par des grottes sous-marines et j'en oublie.

Côté jeu, il y a des changements, avec de nouvelles armes, toujours impressionnantes, dont la méga-arme qui détruit tout à l'écran pendant près de 10 secondes. Mais ce qui frappe le plus, c'est la réalisation encore plus soignée que celle de Turrigan. Sur Amiga, en 32 couleurs, ou sur ST en 16 couleurs, on a droit à des dégradés de couleur dans le fond, à un scrolling différentiel rapide, mais surtout à une animation du robot et des ennemis à couper le souffle. Le robot bouge vraiment magnifiquement, ne serait-ce que lorsqu'il utilise son laser et le fait tourner autour de lui. Dans le premier Turrigan, seul le rayon bougeait... Ici, le

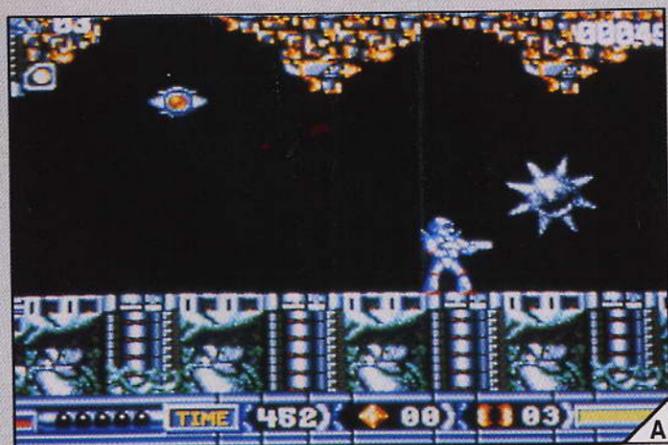


Turrigan bouge les bras en fonction!

Côté son, la version Amiga est également fabuleuse, et fait vraiment penser aux bruitages et musiques d'une machine d'arcade.

A noter qu'au dernier niveau, le Turrigan se transforme en vaisseau, et l'on a droit à un shoot'em'up très bien réalisé pour finir ce second volet, que nous attendons impatiemment!

RAINBOW ARTS  
Février  
Amiga / ST



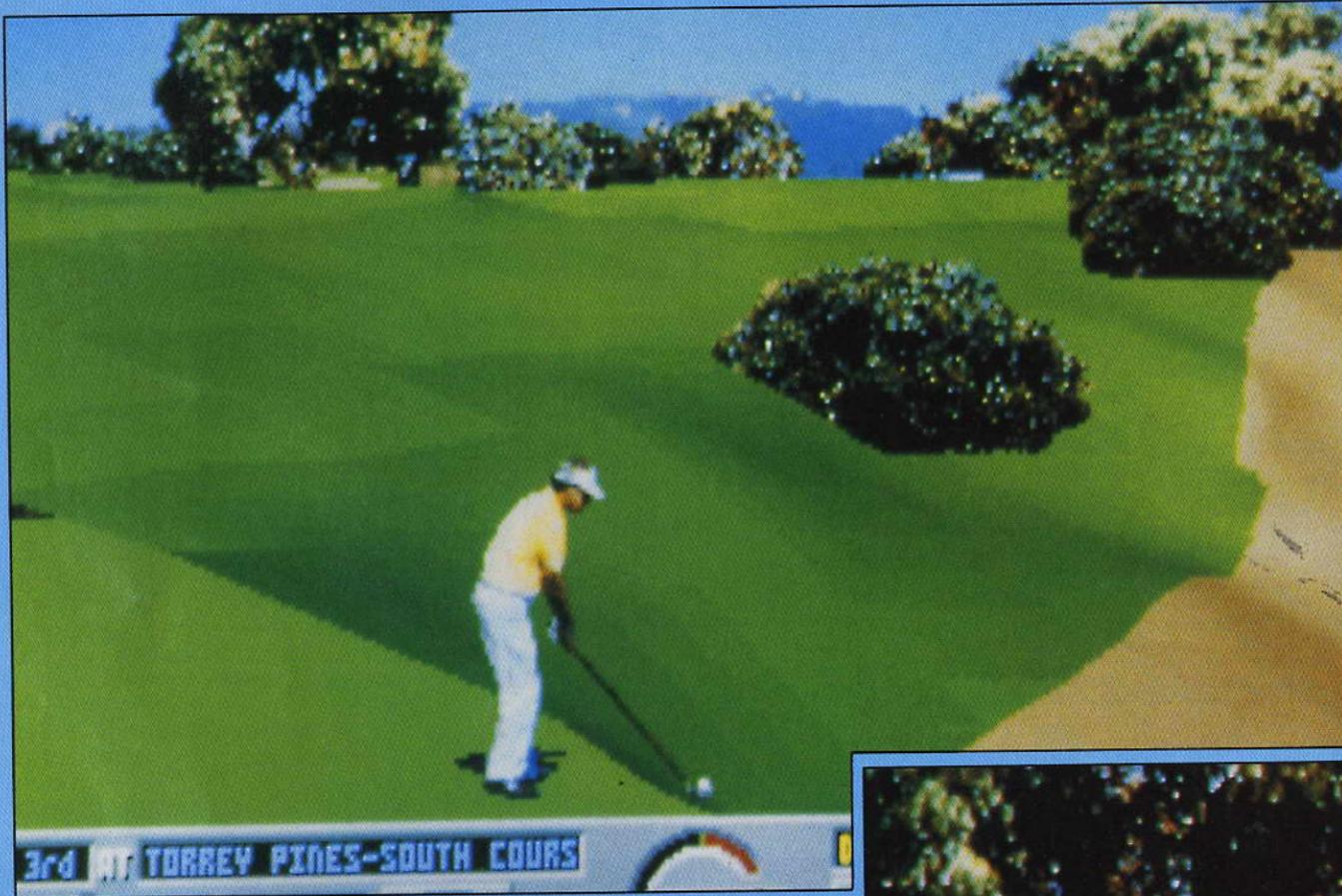
L'ENFER  
DE LA  
FORMULE 1  
Atari ST/STE  
Amiga

# VROOOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

# LINKS

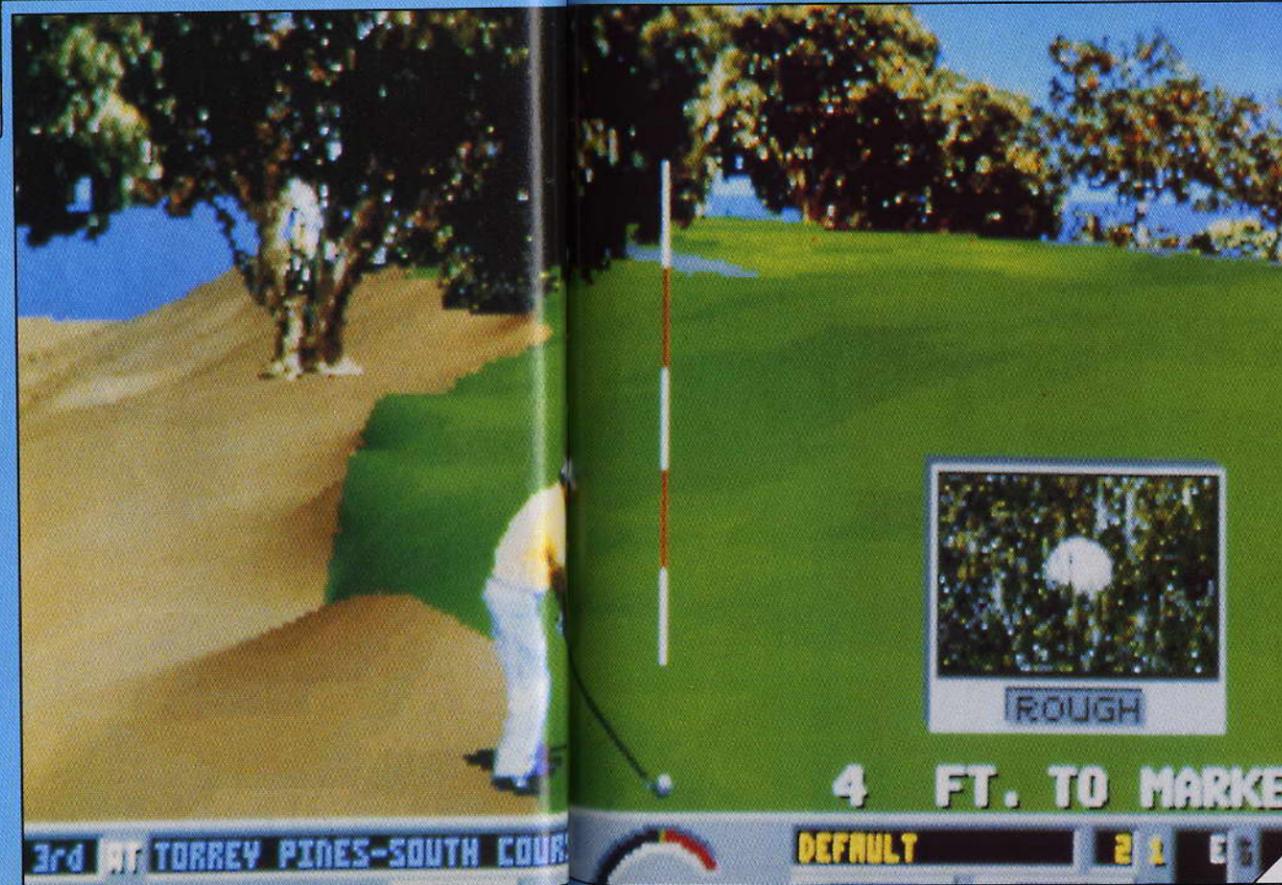


Links, c'est la toute nouvelle simulation de golf réalisée par les auteurs de Leader Board, mais c'est avant tout la première simulation de golf ne tournant qu'en VGA 256 couleurs, et vous aurez compris pourquoi en jetant un coup d'oeil aux photos de cet article.

Links est en effet visuellement incroyable, avec des paysages d'un réalisme inouï, grâce à l'utilisation des 256 couleurs pour les effets d'ombres rendant le relief, et la digitalisation de décors de fonds et d'arbres divers...

Au niveau des possibilités, on retrouve les habituelles options des simulations de golf, avec un choix de multiples courses, de nombreux clubs, et de différentes possibilités de frappe de la balle. On peut revoir les coups selon divers angles (y compris à partir du point de chute de la balle), et régler de très nombreux facteurs incluent sur le jeu.

Comme tous les récents jeux Access, Links bénéficie du système Realsound, qui permet d'avoir d'excellents bruitages digitalisés sans carte sonore!



ACCES  
Février  
PC



VOTRE JEU  
48 H CHRONO  
EN ☎  
AU 70.46.20.48  
POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO  
EXPLORA 3, UNREAL, F 15, F 19 ETC...

ATARI		
PASSING SHOT.....	69	
XENON 2.....	149	
INDIANA ARCADE.....	69	
ROCK STAR.....	149	
ITALY 90.....	149	
BLOODWYCH.....	149	
XENON 2.....	149	
CHALLENGER.....	289	
GREAT COURTS / SUPER SKI		
STUNT CAR / KICK OFF / BOMBER		
FULL BLAST.....	289	
RICK DANGEROUS / P 47		
CARRIER COMMAND / CHICAGO 88		
HIGHWAY PATROL 2 / FERRARI F1		
LES CHEVALIERS.....	239	
BLACK TIGER / DYNASTY WARS		
STRIDER / GHOU'S N GHOSTS		
DECLUC.....	289	
MANOIR DE MORTEVELLE / TETRIS		
TRIVAL / WALLSTREET / CHESSMASTER		
NR.....	249	
NORTH & SOUTH TWINK SUR LA LUNE		
PRE & FORGETTEENAGE CLUBHOUSE		
MIND GAMES.....	299	
WATERLOO VF / AUSTRALIA VF		
CONFLICT EUROPE VF		
POWER PACK.....	249	
LOMBARD RALLY / BLOODWYCH		
XENON 2 / TV SPORTS FOOTBALL		
TRIAL 3.....	285	
SPEEDBALL / BLOOD MONEY		
ROCKET RANGERS		
INDIANA JS AVENTURE VF +		
ZAC MC KRAKEN VF.....	289	
DUNGEON MASTER +		
CHAOS STRIKE BACK.....	289	
FALCON + MISSION 1.....	289	
10 MEGA HITS VOL 2.....	345	
EPYX SPORTING GOLD.....	269	
HOLLYWOOD COLLECTION.....	239	
LES BATTANTS.....	289	
LES JUSTICIERS 2.....	239	
MONDE DES MERVEILLES.....	239	
AFTER THE WAR.....	189	
AQUANAUT.....	249	
B.A.T.....	349	
BACK TO THE FUTURE 2.....	239	
BADLANDS.....	239	
BATTLE COMMAND.....	239	
BETRAYAL.....	239	
BLOCK OUT.....	199	
BOMBER.....	285	
BOMBER MISSION.....	185	
CADAVER.....	239	
CAPTIVE.....	235	
CHASE HO 2.....	239	
CHESS CHAMPION 2175.....	289	
CHUCK YEAGER 2.....	239	
CONQUEROR.....	239	
DAMES SIMULATOR.....	269	
DARK CENTURY.....	259	
DAY OF THE THUNDER.....	245	
DELUXE PAINT VF.....	550	
DRAKKN.....	269	
EXPLORA 3.....	289	
ELVIRA.....	289	
F 19 STEALTH FIGHTER.....	259	
F 29 RETALIATOR.....	199	
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185	
FIENDISH FREDDY.....	269	
FINAL WHISTLE (KICK OFF).....	139	
FLIGHT INTRUDER.....	285	
FLIGHT SIMULATOR 2 VF.....	369	
FLOOD.....	239	
FOOT.....	220	
GOLD OF THE AZTECS.....	189	
GOLDEN AXE.....	239	
GREAT COURTS 2.....	245	
HARD DRIVIN' 2.....	239	
INDIANA JS AVENTURE VF		
INFESTATION.....	199	
INTER SOCCER CHALLENGE.....	235	
INTERPHASE 3 D.....	235	
IRON LORD.....	269	
JAMES POND.....	239	
JUPITER'S MASTERDRIVE.....	245	
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	220	
LES VOYAGEURS DU TEMP.....	239	
LOOM VF.....	280	
LOST PATROL.....	239	
LOTUS TURBO ESPRIT.....	189	
M1 TANK PLATOON VF.....	245	
MAUPTI ISLAND.....	239	
MIDWINTER.....	239	
MURDER.....	189	
OCEAN BEACH VOLLEY.....	169	
OFF ROAD RACER.....	235	
OPERATION STEALTH.....	269	
ORIENTAL GAMES.....	199	
PANG.....	239	
POPULOUS.....	199	
POWERMONGER.....	239	
PLAYER MANAGER.....	249	
PLOTTING.....	239	
PROJECTYLE.....	189	
RA.....	189	
RED STORM RISING.....	265	
RESOLUTION 101.....	239	
RICK DANGEROUS 2.....	235	
RINGS OF MEDUSA.....	289	
ROBOCOP 2.....	239	
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289	
SHADOW OF THE BEAST.....	235	
SIM CITY.....	245	
SLIDERS.....	239	
SPEEDBALL 2.....	235	
STRIDER 2.....	239	
STUNT CAR.....	189	
SWIN.....	239	
TENNIS DE TABLE.....	199	
THE IMMORTAL.....	239	
THE LIGHT CORRIDOR.....	239	
TIE BREAK.....	199	
TEAM SUZUKI.....	239	
TOTAL RECALL.....	239	
TOWER OF BABEL.....	239	
TURRICAN.....	189	
TURTLES TEENAGE MUTA.....	239	
TV SPORTS BASKETBALL.....	239	
ULTIMATE RIDE.....	239	
VAXINE.....	239	
WATERLOO VF.....	239	
WELLTRIS.....	239	
WORLD CHAMPION SOCCER.....	239	
ZAC MAC CRACKEN VF.....	199	
4 D BOXING.....	289	
688 SUBMARINE.....	269	
BATTLE OF BRITAIN.....	285	
BETRAYAL.....	290	
CAPTIVE.....	285	
COLONY.....	320	
DAS BOOT.....	360	
EXPLORA 3.....	289	
F 19 STEALTH FIGHTER.....	369	
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	335	
FALCON 3.....	335	
FLIGHT SIMULATOR 4.....	435	
FLIGHT INTRUDER.....	329	
GREAT COURTS 2.....	239	
INDIANA JS AVENTURE VF		
KICK OFF 2.....	235	
LES VOYAGEURS DU TEMP.....	269	
LHX ATTACK CHOPPER.....	369	
LOOM VF.....	285	
LOST PATROL.....	249	
M1 TANK PLATOON.....	369	
OPERATION STEALTH.....	289	
POPULOUS.....	235	
RAILROAD TYCOON.....	299	
RED STORM RISING.....	299	
RICK DANGEROUS 2.....	239	
SECRET MONKEY ISLAND.....	285	
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289	
SILENT SERVICE 2.....	369	
SIM CITY.....	245	
SIM EARTH.....	289	
TEST DRIVE 3.....	239	
THE BLUE MAX.....	289	
U.F.O.....	369	
VETTE.....	289	
WING COMMANDER.....	299	
WOLFPACK.....	299	

PC COMPATIBLES		
BUDOKAN.....	199	
FERRARI F1.....	149	
GREAT COURTS.....	199	
INDIANAPOLIS 500.....	199	
MANOIR DE MORTEVELLE.....	199	
WATERLOO.....	199	
GATO.....	99	
CARTE SOUND BLASTER.....	1690	
ALBUM Epyx 2.....	239	
10 MEGA HITS VOL 2.....	345	
CHALLENGERS.....	299	
DECLUC.....	299	
EPYX SPORTING GOLD.....	269	
FULL BLAST.....	299	
LES BATTANTS.....	269	
MASTER COLLECTION.....	289	
PC GOLD HITS.....	199	
SILVER COLLECTION.....	289	
688 SUBMARINE.....	269	
BATTLE OF BRITAIN.....	285	
BETRAYAL.....	290	
CAPTIVE.....	285	
COLONY.....	320	
DAS BOOT.....	360	
EXPLORA 3.....	289	
F 19 STEALTH FIGHTER.....	369	
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	335	
FALCON 3.....	335	
FLIGHT SIMULATOR 4.....	435	
FLIGHT INTRUDER.....	329	
GREAT COURTS 2.....	239	
INDIANA JS AVENTURE VF		
KICK OFF 2.....	235	
LES VOYAGEURS DU TEMP.....	269	
LHX ATTACK CHOPPER.....	369	
LOOM VF.....	285	
LOST PATROL.....	249	
M1 TANK PLATOON.....	369	
OPERATION STEALTH.....	289	
POPULOUS.....	235	
RAILROAD TYCOON.....	299	
RED STORM RISING.....	299	
RICK DANGEROUS 2.....	239	
SECRET MONKEY ISLAND.....	285	
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289	
SILENT SERVICE 2.....	369	
SIM CITY.....	245	
SIM EARTH.....	289	
TEST DRIVE 3.....	239	
THE BLUE MAX.....	289	
U.F.O.....	369	
VETTE.....	289	
WING COMMANDER.....	299	
WOLFPACK.....	299	

DISQUETTES  
3 1/2 DF DD  
4.50 F par 100  
5.50 F pièce par 50  
6.40 F pièce par 10

AMIGA		
GREAT COURTS.....	99	
KICK OFF.....	99	
THE STRIDER.....	99	
OPER THUNDERBOLT.....	99	
DRIVEN FORCE.....	149	
EXTENSION 512 K		
+ HORLOGE.....	499	
10 MEGA HITS VOL 2.....	345	
CHALLENGER.....	289	
DECLUC.....	289	
EPYX SPORTING GOLD.....	269	
FULL BLAST.....	289	
HOLLYWOOD COLLECTION.....	239	
LES GEN D'OR.....	239	
LES BATTANTS.....	289	
LES JUSTICIERS 2.....	239	
MONDE DES MERVEILLES.....	239	
688 SUBMARINE.....	229	
AWESOME.....	239	
BAT.....	289	
BETRAYAL.....	289	
BOMBER.....	285	
BUDOKAN.....	235	
CADAVER.....	239	
CAPTIVE.....	235	
CARTHAGE.....	239	
CHAOS STRIKE BACK.....	239	
DRAKKN.....	259	
DUNGEON MASTER VF.....	269	
EXPLORA 3.....	289	
F 29 RETALIATOR.....	235	
FALCON VF.....	289	
FALCON MISSION 1 ou 2.....	189	
FLOOD.....	239	
GOLDEN AXE.....	239	
HOUND OF THE SHADOW.....	249	
INDIANAPOLIS 500.....	199	
INDIANA JS AVENTURE.....	199	
IRON LORD.....	269	
JET.....	329	
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	220	
LOOM VF.....	289	
LOTUS TURBO ESPRIT.....	220	
M1 TANK PLATOON.....	245	
MAUPTI ISLAND.....	269	
OPERATION STEALTH.....	269	
PANG.....	239	
POPULOUS.....	220	
POWERMONGER.....	239	
RICK DANGEROUS 2.....	235	
ROBOCOP 2.....	239	
RVF HONDA.....	249	
SHADOW BEAST 2.....	335	
SIM CITY.....	239	
SPEEDBALL 2.....	239	
THE IMMORTAL.....	239	
TOTAL RECALL.....	239	
TV SPORTS BASKETBALL.....	239	
UNREAL.....	239	
UN SQUADRON.....	239	
WINGS.....	279	
WOLFPACK.....	285	
Z OUT.....	239	

A RETOURNER A : CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX (OU RECOPIER)

NUM : \_\_\_\_\_ ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : \_\_\_\_\_  CONTRE REMBOURSEMENT + 24 F

\_\_\_\_\_  CHEQUE  CARTE BLEUE

VILLE : \_\_\_\_\_ N° CB : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_

TYPE D'ORDINATEUR : \_\_\_\_\_ TELEPHONE : \_\_\_\_\_ DATE D'EXPIRATION : \_\_\_\_\_

TITRES : \_\_\_\_\_ PRIX : \_\_\_\_\_

FRAIS D'EXPEDITION :  
 NORMAL 15 F  
 COLISSIMO 25 F  
 Livraison gratuite sous 48 H  
 PORT 50 DISCS 30 F  
 100 DISCS 50 F

04 28 FRAIS DE PORT TOTAL : + SIGNATURE : \_\_\_\_\_

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

HEADLINE - PENDANX

# DIABOLO

LE SOLENNEL

4e Partie

Après avoir lamentablement échoué dans sa tentative de pillage du temple de Poush, Diavolo se retrouve fortuitement face à l'un des autres débiteurs de son maître, le sorcier Fibulle. C'est cette fois à un riche négociant en curiosités, Emil Sausturce, que notre héros va devoir arracher l'argent. Mais le marchand a fait expulser manu-militari Diavolo d'un baril de mélasse où ce dernier s'était habilement dissimulé. Gageons que le solennel ne va pas si facilement renoncer...

**ZENDA**  
EDITIONS





OH! UNE MERVEILLEUSE MARRÉE DE MOULLES!

JOIE! LA PROLIFÉRATION EST À SON COMBLE!

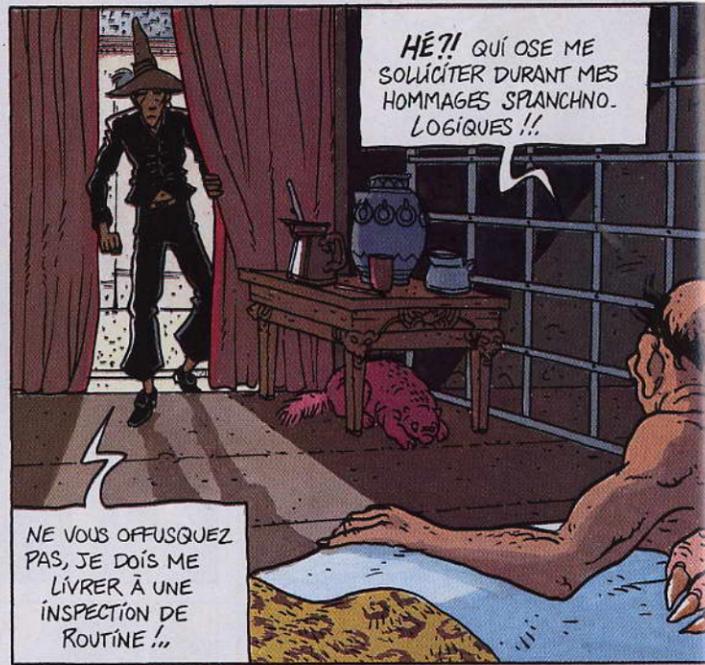


PROPOS... NON! PAS SI FORT!

MES PRÉCIEUSES COLLECTIONS! MON FABULEUX TRÉSOR! NE ME QUITTEZ PAS MES AGNEAUX!



AH! VOICI CES FAMEUSES CAGES AU TRÉSOR! PROFITONS DE CETTE AUBAÎNE...



HÉ?! QUI OSE ME SOLICITER DURANT MES HOMMAGES SPANCHNO-LOGIQUES!!

NE VOUS OFFUSQUEZ PAS, JE DOIS ME LIVRER À UNE INSPECTION DE ROUTINE!!



AH BON! MAIS FAITES VITE! PROPOS N'AIME PAS ÊTRE DÉRANGÉ, CELA EXCITE SES INSTINCTS BRUTAUX...



RASSUREZ-VOUS, JE SERAI DE LA PLUS EXTRÊME DOUCEUR...

OOH! ÇA BRILLE! ON DIRAIT DE JOLIS JOYAUX!



PAR ICI LA MONNAÏE!



C'EST LUI! JE LE RECONNAÎS, C'EST LE FILOU QUI RÔDAIT DANS MA MÉLASSE! IL EST VOUÉ À MA PERTE! LAISSEZ-LE MOI! JE VAIS L'ÉVISCÉRER!!

CALMEZ-VOUS, MESSIRE SAUSTURCE!

RASSUREZ-VOUS! J'ENTREVOIS UNE SOLUTION... CE MALENTENDU SERA RÉGLÉ SELON LES BONS PROCÉDÉS EN VIGUEUR DANS NOTRE FÊTE...



HA! MONSIEUR, VOUS AVEZ CONTRIBUÉ À L'ESPRIT DE NOS FESTIVITÉS EN LIBÉRANT CES GAÏES CRÉATURES LEPTOCÉPHALES!!

MERCI MON BRAVE... MON OEUVRE GÉNÉREUSE EST ACHÉVÉE, ET JE VAIS DONC VOUS QUITTER SANS PLUS TARDER...

NÉANMOINS, VOTRE FAUTE EST GRAVE! VOUS AVEZ PÉCHÉ PAR EXCÈS D'ENTHOUSIASME, ET MESSIRE SAUSTURCE EN A SUBI UN VIF DÉSAGRÈMENT!!

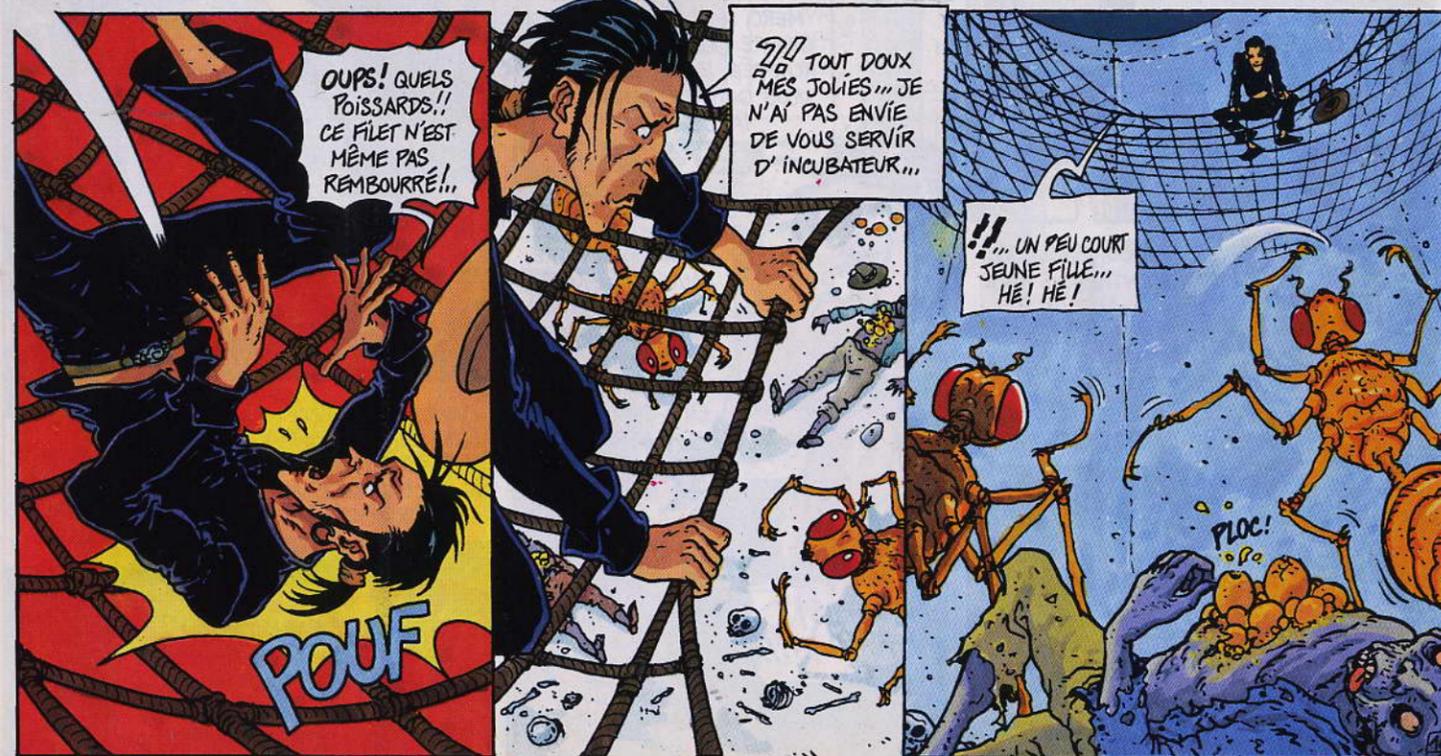
PROPOS!! ARGLET!!



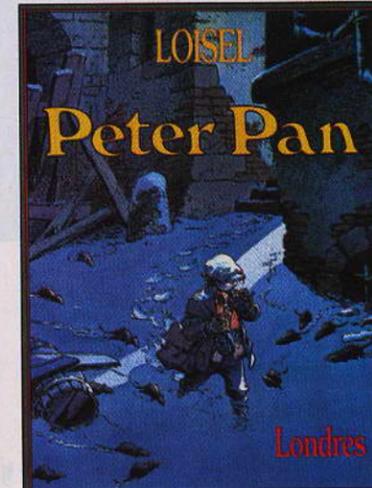
...VOUS ALLEZ AVOIR L'INSIGNE NONNEUR DE PARTICIPER ACTIVEMENT À LA CÉRÉMONIE DE LA FORMICATION!

... JE VOUS ENVIE! QUELLE VOLUPTÉ EN PERSPECTIVE POUR VOUS...

! FORMICATION?.. OÙ AI-JE FOURRÉ MON TALISMAN ÉROTIQUE!!?



CLASSIQUE



Genre: classique  
Editeur: Vent d'Ouest

ALBUM DU MOIS

**L**oisel, auteur de *La quête de l'oiseau du temps*, devait bien un jour finir par rencontrer Peter Pan, depuis qu'il promène ses héros aux frontières du Pays de Nulle-Part, à la lisière de l'enfance. C'est maintenant chose faite puisqu'il vient d'adapter le chef d'oeuvre de James Barrie en bande dessinée. Peter, enfant des bas-quartiers londoniens du siècle dernier, battu par son ivrogne de mère, a demi violé par le Manchot, s'invente des rêves pour oublier la réalité. Jusqu'au jour où ses rêves deviennent réalité avec l'arrivée de la Fée Clochette, qui l'emène au Pays de Nulle Part,

dont il est le dernier espoir. Ne croyez surtout pas que *Peter Pan* soit une BD "pour enfants"; la vie souvent difficile de ce gamin des rues, empli d'une véritable haine des "grands", est une histoire fondamentalement adulte. La douceur et l'innocence de l'enfance sont présentes, mais la cruauté et la brutalité le sont aussi. "Vieillir, c'est se rappeler qu'un jour on a été un enfant" dit Loisel dans *Peter Pan*. Alors, à votre tour, souvenez-vous de votre enfance. Rejoignez Peter et le Capitaine Crochet dans le Pays de Nulle Part.

Vent d'Ouest, pour les fêtes de Noël, a sorti une version en coffret de *Peter Pan*, où l'album est accompagné de ses crayonnés dans lesquels le trait de Loisel prend toute sa force et sa beauté.

SQUAL 88

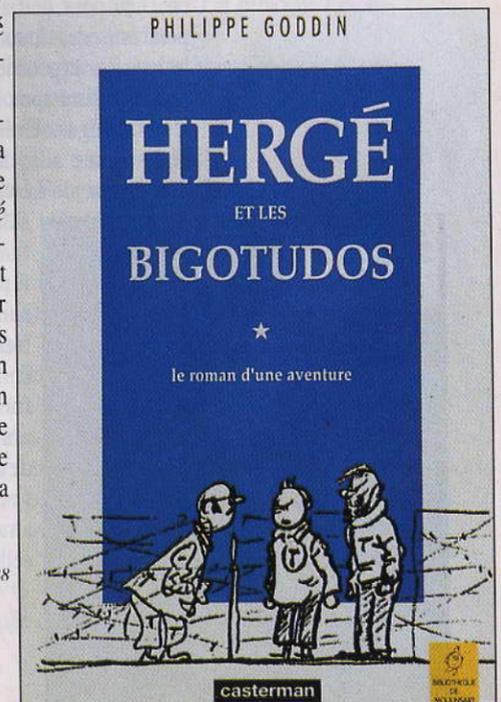


**A**ncien professeur d'arts plastiques, Philippe Goddin, secrétaire général de la Fondation Hergé est devenu l'exégète de l'oeuvre du père de la bande dessinée moderne. Auteur de nombreux ouvrages de référence sur l'univers de Tintin (*L'aventure du journal Tintin*, *Hergé et Tintin reporters du Petit Vingtième...*), il raconte aujourd'hui, dans *Hergé et les Bigotudos*, la genèse du dernier album d'Hergé: *Tintin et les Picaros*. A l'aide d'esquisses, d'analyses et de découpages inédits qui illustrent les différentes transformations du futur

album; de la première mouture de "Tintin et les Bigotudos" (dont on retrouvera bon nombre d'éléments dans *Vol 714 pour Sidney*), à l'ultime version de *Tintin et les Picaros*; Goddin nous plonge au coeur du travail



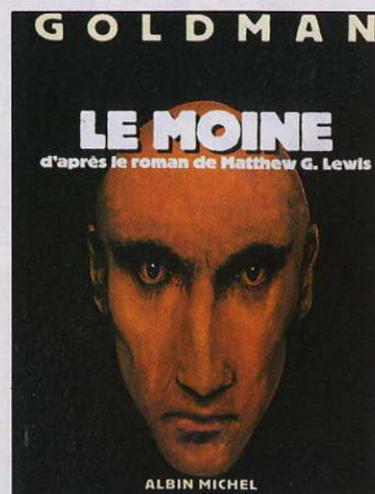
Genre: classique  
Editeur: Casterman



SQUAL 88

## FANTASTIQUE

**A**u 18ème siècle, la littérature fantastique était à peu près inexistante. C'est pourtant en 1795 que Matthew Gregory Lewis, alors âgé de vingt ans, écrivit *Le Moine*, un roman sulfureux qui fit scandale à l'époque et qui est encore considéré comme l'un des romans-phares de la littérature fantastique. Aujourd'hui, *Le Moine* est enfin adapté en bande dessinée par Goldman, dont le domaine habituel est la peinture et qui réalise ici une oeuvre forte qui ne fait aucune concession aux "lois" de la BD classique. En effet, chaque page, chaque image même, est un tableau qu'on ne se lasse pas de regarder. *Le Moine* commence à Madrid, dans les geoles de



Genre : fantastique  
Editeur : Albin Michel

ALBUM DU MOIS

l'Inquisition où croupit frère Ambrosio, accusé de sorcellerie. Littéralement envouté par Mathilde la sorcière, Ambrosio découvre avec elle des plaisirs que l'église condamne et que la morale réprouve. Faisant fi de ses croyances, il abandonne la foi en Dieu pour défier les femmes; et pour posséder Antonia, jeune fille de la haute bourgeoisie madrilène, il est prêt à utiliser tous les moyens, tous les sortilèges. Goldman a réussi à réaliser une adaptation magnifique de l'oeuvre de Lewis, où l'ambiance sulfureuse et étouffante de ce monastère espagnol est remarquablement bien rendue par des images dont la force est peu commune. Si vous ne deviez lire qu'une seule BD cette année, que ce soit celle-ci.

SQUAL 88

David RANDALK

**C**abal, de Clive Barker a été l'un des films fantastiques les plus réussis de cette année. Ce film bénéficie aujourd'hui d'une adaptation en BD par Jim Baikie, Alan Grant et John Wagner, qui retranscrivent parfaitement l'ambiance sinistre et oppressante des romans de Clive Barker. Accusé de massacrer des familles entières de manière pour le moins horrible, Aaron Boone, jeune guitariste de rock, se rend à Midian, la ville des monstres, pour échapper à la justice des hommes. Tué par ces derniers



Clive Barker

dédicacera son album le 10 janvier 91

à la librairie Album à 18h,

8 rue Dante, 75005 Paris.

**BD** qui lui apprennent qu'il est innocent, il n'aura de cesse, une fois mort, de se venger du véritable assassin. Sous des dehors horribles, *Cabal* est une BD humaniste, qui prône le droit à la différence.

Les véritables monstres sont ici les humains, payans bardés d'armes à feu qui exterminent la population de Midian, simplement parce qu'elle est "différente" et non les pauvres victimes de hasards génétiques harcelés par une bête sauvage qu'on appelle "homme civilisé".

Genre : fantastique  
Editeur : Comics USA



USA

## RAN CORVO VOUS PARLE!

2ème épisode LE RETOUR

**RAN CORVO:** Revenons à notre sujet. Racontez-nous vos débuts dans le métier d'agent secret.

**RAN CORVO:** Eh bien, à la suite d'une déception amoureuse avec un de mes camarades de collège technique, Sulfura S. pour ne pas la nommer, qui avait été recrutée pour ses talents plastiques par Helmer Cheap, chef suprême des forces du MIF, je décidai de lui emboîter le pas dans cette belle carrière où tout mon magnifique talent pouvait s'exprimer dans sa pleine mesure... Malheureusement, je me perdis dans les couloirs et terminai ma filature à la cave, au fond du stand de tir des agents borgnes, et c'est là que je découvris ma vocation...

**RC:** Vous avez du subir un entraînement rigoureux?

**RC:** Je ne le vous cache pas... La thérapie de choc aussi était plutôt violente. Mais je ne recule devant aucun sacrifice lorsqu'il s'agit de faire triompher la justice! Déjà tout enfant, je manifestais des dons exceptionnels pour le métier de redresseur de torts, et à la chasse aux écureuils, j'excellais dans le maniement du pourfendeur à fragmenticules...

**CHEPIOK:** Bzot!

**RC:** Pouvez-vous nous éclairer quant à l'origine de ce bel animal vert vif qui vous suit partout?

**RC:** Euh... Il s'agit d'un orphelin de l'espace, le dernier de son espèce... Mon bon coeur m'a fait le prendre sous l'aile tel l'albatros altruiste que je suis... Cette petite bête s'est attachée à mes pas...

**RC:** Et ce gros tas de muscles juste à côté de vous...?

**RC:** Hein? Je ne vois pas de quoi vous voulez parler...

**HOPPY HARMSTRONG:** Mais, chef... C'est de moi qu'il s'agit! Hoppy, votre fidèle assistant...

**RC:** Hoppy! Tais-toi bon sang! Tu es muet, enfin! Va donc jouer avec une clé à molette ou un paquet de boullons, cela t'occupera!

**RC:** Votre expérience mystique auprès des races extraterrestres doit avoir été tout particulièrement enrichissante?

**RC:** Certes. La philosophie intrinsèque des pommes de terre de l'espace est authentiquement passionnante.

**SULFURA SOKOLOV:** Chef! J'ai envie de faire pipi!

**RC:** Pas maintenant, Sulfura! Attends que nous soyons seuls!

**RC:** Votre cerveau surpuissant a certainement imaginé un moyen audacieux d'anéantir le crime d'une manière définitive et partout à la fois?

**RC:** En effet. Vous êtes perspicace. J'élabore en ce mo-

ment même un plan génial qui vous laissera pantois et me permettra de sortir de cet ascenseur. Son but ultime

est non seulement l'anéantissement de la méchanceté gratuite sous toutes ses formes, mais encore l'avènement d'un règne de luxe et d'abondance où j'occuperai une place de tout premier plan. Je ne vous en dirai pas davantage pour l'instant.

**RC:** Cela vaut mieux en effet. Une autre facette de votre immense talent est votre maîtrise absolue du déguisement...

**RC:** Oui, je suis un véritable caméléon humain, pour ainsi dire. Ce don prodigieux m'a déjà permis de faire face aux situations les plus diaboliques et d'échapper à d'innombrables menaces, comme par exemple mon percepteur ou la facture de l'épicer.

**RC:** Vous est-il déjà arrivé d'échouer au cours d'une de vos missions?

**RC:** Je ne comprends pas la question.

**RC:** Autre chose. On dit souvent que vous nourrissez une violente passion érotique pour votre sculpturale assistante, Sulfura Sokolov...

**RC:** C'est grotesque. On vous a mal renseigné.

**RC:** Seriez-vous schizophrène?

**RC:** Qui me parle?

-- CLONKKK--

**BARNEY BLACK:** Chef! Ca y est! J'ai débloqué l'ascenseur grâce à ma trousse à outils!

**RC:** Ne me distrais pas, fidèle assistant! Je réponds aux questions de ce sympathique garçon.

**RC:** Merci. Je disais donc...

**RC:** Attendez! C'est moi qui parlais!

**RC:** Très juste! Poursuivez, mon jeune ami!

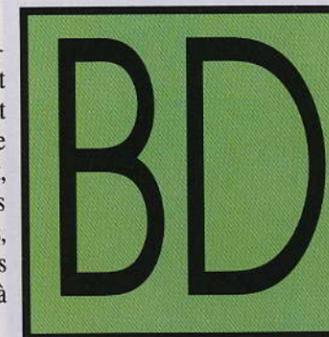
**BARNEY BLACK:** Chef! Nous arrivons au trente-sixième étage!

**RC:** Eh bien, il va nous falloir abrégé cette palpitante conversation! Merci Monsieur Corvo. Je crois que votre immense talent a éclaté de manière indiscutable dans cette interview...

**RC:** C'est grâce à votre maîtrise du journalisme, mon jeune ami. Mais j'avoue qu'une fois de plus, j'ai été très bon. Espérons que tous ces jeunes lecteurs investiront dans mon bel album, ce qui fera de moi un tyran littéraire autant qu'un incomparable bienfaiteur de l'humanité...

**RAN CORVO - Le Maître de l'Impossible.** Un bel album de bande dessinée aux Editions Zenda.

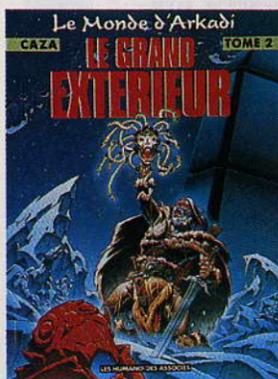
The End



# IMAGES SUR IMAGES

**C**aza récidive ce mois-ci avec la parution du second volet des aventures du *Monde d'Arkadi*; toujours de qualité, son dessin n'évolue pas, ce qui est un peu dommage. Il donne l'impression de tourner en rond, mais Caza a du talent, ce qui nous permet de mieux digérer la pillule! L'histoire un soupçon ésotérique, qui mêle adroitement le fantastique et la SF, est sans surprise mais belle, un rien complexe, et me défend de vous narrer le début sans vous gâcher le plaisir de la découverte de certains événements.

Ginette STROMBOLI

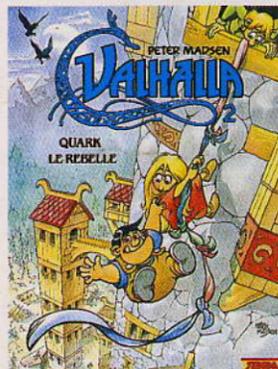


Genre: fantastique  
Editeur: Humanoïdes Associés

**V**alhalla, vous vous souvenez, on a parlé de la sortie du premier tome il y a environ un mois; eh bien, de nouvelles aventures viennent d'être publiées. Décidément

les dieux nordiques sont menés à dure épreuve par Peter Madsen, dessinateur et scénariste de ces créatures déiques burlesques et attachantes, possédant femmes, enfants et problèmes domestiques. Cette fois-ci la scène est tenue par Quark, petit géant teigneux que le dieu Loki a dû adopter au terme d'un pari stupide. Ces nouvelles galéjades nordiques vous feront à coup sûr sourire, et pourquoi pas mourir de rire.

Fanny RUBÖL



Genre: drôle  
Editeur: Zenda

**L**éon-la-Terreur est de retour! Cachez vos filles, vos copines, votre voiture et votre grand-mère. Le héros le plus salace de la tendance "Ligne-claire" s'est cette fois-ci décidé à courir après la gloire et pour cela, quel meilleur moyen pour Léon que d'écrire ses mémoires? Mais encore faudrait-il qu'il lui soit arrivé quelque chose. Léon part alors en quête

d'aventures dignes de figurer dans ses mémoires. L'humour caustique et absurde de Théo van den Boogaard et Wim Schippers est au rendez-vous et fait de *Léon-la-Terreur casse la baraque* un des meilleurs albums de l'intraitable vieillard.

SQUAL 88

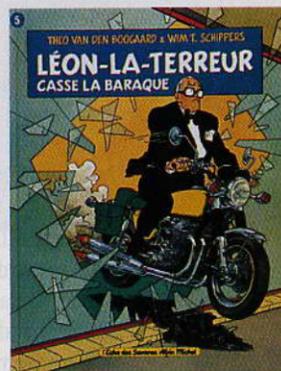
**M**ike Steve Donovan, dit *Blueberry*, est un des personnages les plus célèbres de la BD française; il est la "créature" de Jean-Michel Charlier et Jean Giraud, alias Gir, alias Moebius. Les aventures tumultueuses de cet ex-lieutenant de cavalerie se déroulent depuis près de

trente ans au fil de 29 volumes (dont trois dessinés par Wilson) dans lesquels toutes les facettes du genre western sont abordées et renouvelées par le génie inventif de Charlier, et Gir (qui contribue également au scénario) a mis ce

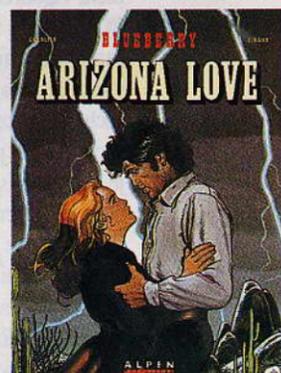
labeur de longue haleine à profit pour arriver à la qualité actuelle, plus dépouillée et réellement incomparable. On retrouve avec plaisir tous les héros de cette saga monumentale dans le dernier tome intitulé *Arizona love*; *Blueberry* est riche, n'a plus d'ennuis avec la loi, mais il va s'en créer en enlevant Chihuahua Pearl pendant son mariage avec Stanton! Un must pour les nombreux fans, à n'en pas douter une révélation pour les autres.

Oscar LOMBRIK

**U**n supermarché de banlieue, un jour comme les autres; une vieille dame, des mères de famille, un jeune couple vaquent à leurs commissions quand l'horreur se déchaîne avec l'arrivée d'un groupe de tueurs, dissimulés derrière des masques de carnaval qui font un carnage aveu-



Genre: humour  
Editeur: Albin Michel



Editeur: Alpen Publishers  
Genre: classique western



Genre: fantastique  
Editeur: Humanoïdes Associés



Genre: Humour  
Editeur: Futuropolis



Genre: super-heros  
Editeur: Comics USA

gle. Le genre de faits divers que l'on lit trop souvent dans le journal. Mais plus que le récit d'un braquage sanglant, *Un après-midi de plomb*, de Smolderen et Marcelé est l'histoire de la rencontre de deux femmes, dont l'une a perdu son fils, l'autre son fiancé et son bébé dans la tuerie. Unies seulement par la douleur, victimes toutes deux de l'incompréhension du monde et qui décident, avec leurs faibles moyens mais toute la force de leur colère d'en finir avec ceux que la presse nomme déjà les "tueurs au masque de carnaval".

JOSEPH.K

**V**ous souvenez-vous de vos pires vacances? Allez, faites un effort; la Bretagne sous la pluie, les mauvaises cuites, les frites grasses, les minettes qui vous annoncent froidement qu'elles vont rejoindre leur copain après vous avoir plumé au strip-pocker. Pascal Rabaté vous replonge dans ce cauchemar estival avec *Vacances, vacances*, la pénible odyssée de trois adolescents en proie aux pires galères qui puissent arriver durant les vacances. En noir et blanc bien sûr, parce que même la couleur a refusé de les prendre en stop.

JOSEPH.K

**L**es "team-up", réunions souvent arbitraires de super-héros, ont longtemps permis à des scénaristes en mal d'inspiration de boucler leurs pages mensuelles tout en satisfaisant le jeune public, ravi de ces associations contre nature; la qualité et l'intérêt étaient hélas généralement absents de ces récits. Pourtant, *Mondes à Part*, qui réunit Batman et Superman est un team-up très réussi. Lex Luthor, qui veut étendre son empire s'apprête à faire main basse sur Gotham; pour cela, il devra s'entendre avec le Joker et lui "céder" Métropolis pour deux mois. Batman et Superman vont rapidement se trouver dépassés par ces adversaires inattendus. Ridiculisé par les facéties du Joker, Superman se

met à déprimer tandis que Batman a fort à faire pour se sortir d'une campagne de presse menée contre lui par Lex Luthor. *Mondes à part* de Dave Gibbons (*Les Gardiens*) et Steve Rude (*Nexus*), est un comic ultra-rapide, à la limite du dessin animé (le Joker paraît d'ailleurs de plus en plus évadé d'un cartoon de Tex Avery). Apparemment enfantin, il recèle des surprises qui plairont aussi aux lecteurs les plus adultes.

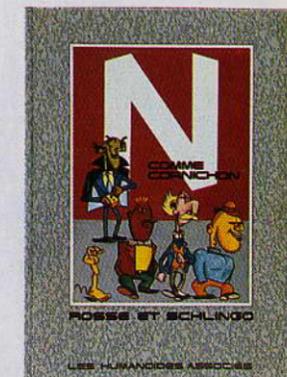
CAPTAIN MANDRES

**C**onaissez-vous l'orthographe exacte de cornichon? Un Nou deux? Gros Coincoin et Fatafata, les deux héros de Rosse et Schlingo partent dans *N Comme Cornichon*, à la recherche de "l'orthocorniche". Vous l'avez certainement compris, *N comme Cornichon* fait partie de ces BD à l'humour absurde, totalement surréalistes qui firent les beaux jours de Métal Hurlant. Allez; je vous laisse, je pars à Toulouse trouver le vide intérieur grâce au cassoulet. Vluvu tout le monde!

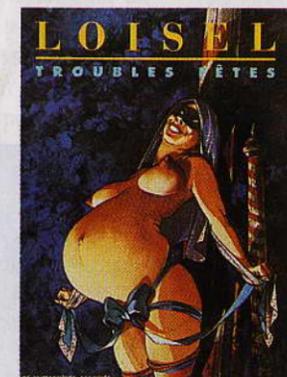
SQUAL 88

**L**a bande dessinée "érotique" a souvent été un prétexte pour sortir des BD de qualité et d'intérêt médiocres. Régis Loisel, auteur de *La Quête de l'oiseau du temps* et de *Peter Pan*, bouleverse ces tristes habitudes avec *Troubles fêtes*, un recueil d'histoires érotiques d'excellente qualité, où son graphisme, toujours plus achevé prend toute sa force. Les trois histoires; qui content les amours d'un centaure et d'une nymphe, les émois d'un puceau et l'étrange voyage à Venise d'une femme enceinte, présentent toutes des fêtes paiennes, véritables hymnes au corps et à l'Amour. Elles sont accompagnées de textes de Rose le Guirec qui sont absolument superbes.

SERGUEI MALDOROR



Genre: Humour  
Editeur: Humanoïdes Associés



Genre: érotique  
Editeur: Humanoïdes Associés

**P**as de preuves, pas de TVA, pas d'emmerdes! C'est la devise de Richelieu et Barane, deux petits truands de Brigoulin-sur-Mer, petite station balnéaire de la Côte d'Azur, nichée entre Cannes et Le Gai Morbac. Voleurs de "chiens de luxe", trafiquant tout et (surtout) n'importe quoi, leurs affaires marchent plutôt bien jusqu'à ce qu'ils embauchent Eché et Mat, deux spécialistes de l'initiative catastrophique qui débarquent au sein du gang nantis d'un camion rempli d'animaux sauvages, qu'il va bien falloir fourguer. Ce qui, dans un trou perdu comme Brigoulin-sur-Mer est loin d'être une tâche aisée... Les aventures désopilantes de ces losers nous sont contées par Joan et Harty dans *Retour de Manivelle*, le dernier né des éditions Rackham, préfacé

par Gotainer (excusez du peu!). Foncièrement immorale, glauque et drôle, cette histoire pourrait presque être vraie si, comme il est précisé dans l'album, elle n'était "basée sur des faits réels issus de l'imagination des auteurs".?

Rackam est l'un de nos éditeurs fétiches. Et pour cause, ils s'acharment à sortir mois après mois des albums originaux, drôles, acides, pas chers, inventifs... Bref excellents! Joan et Harty, auteurs de *Retour de Manivelle*, la dernière cuvée de che Rackham viennent de passer à la

rédaction et nous ne nous en sommes pas remis. En effet des iguanes squattent encore un tiroir, mais il nous a été impossible de les retrouver; quant à la concierge, elle cherche toujours son chat que les deux malfaisants ont kidnappé. Tous les détails de l'affaire.

**Génération 4:** Joan, Harty; vous signez chez Rackam Production votre premier album: *Retour de manivelle*. Il y est question de routiers, de truands, d'animaux et de cinéastes; mais nulle part de cowboys ni d'indiens, ni même de Zembla. Pourquoi?

**Joan:** La tentation fut grande, mais j'ai résisté. Brigoulin-sur-Mer, ville portuaire française, est plus renommée pour ses bars, sa fête de la morue et son nouveau camping, que pour ses ranchs, ses têtes de bétail et ses hommes habillés en peaux de bêtes.

**Gen4:** Vos personnages baignent dans un univers contemporain que certains, qui ne reculent devant rien, qualifieraient facilement de "zone". Comment expliquez-vous que Gotainer, auteur de la préface, se soit compromis dans cette affaire louche?

**Harty:** Richard G. a voulu associer son nom à la réus-

site exemplaire de notre album. Il prouve par là même son opportunisme. A ce propos, nous lui rappelons que nous attendons toujours notre chèque de 400 francs.

**Gen4:** *Retour de manivelle* présente sous une facette ironique, voire même caricaturale, la presse régionale et les radios FM vacancières. Serait-ce un règlement de compte?

**Joan & Harty:** Nos rapports avec la presse sont excellents (rires). Ces pique-assiettes de journalistes à qui on est obligés de faire des cadeaux font beaucoup pour notre promotion. Y compris la presse régionale. Nous les apprécions à leur juste valeur (qui oscille entre 5 F et 6,50f) et bien loin de nous, l'idée de nous en moquer.

**Gen4:** Des projets?

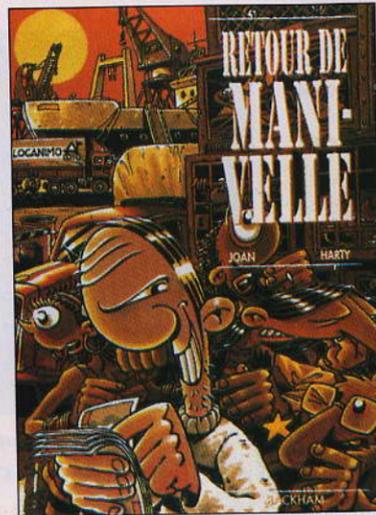
**Harty:** Vendre un maximum d'albums, et devenir célèbres à Brigoulin-sur-Mer.

## HUMOUR



## ALBUM DU MOIS

**BD**



Genre: humour  
Editeur: Rackham



**G**eof Darrow est, en vrac, un fan de James Ellroy, de Chester Himes, de Sam Raimi, de Jacques Tati, de Tex Avery, de *King Kong* (le vrai, en noir et blanc), il a détesté *Nikita* et *Métal hurlant*



(le film), il est consterné par *Avis de recherche* et *Sacrée soirée*, il aime les dessins animés de Don Bluth mais pas le personnage puritain et ses scénarii gnan-gnan (on lui demande de nous excuser s'il se fâche avec des gens), et c'est surtout un

grand amateur de BD française, Moebius en premier. Il est américain, habite en France et est très grand, il se peut donc que vous le reconnaissez dans la rue grâce à notre photo! Accessoirement, il a fait des études de dessin académique (au lieu de pomper le style de quelqu'un comme cela se fait), il a beaucoup travaillé pour le dessin animé et est le dessinateur époustouflant de *Hard boiled*, d'après le scénario de Frank Miller (qu'on ne présente plus), un des hits du mois dernier, et dont la suite nous est promise pour le printemps (c'est loin!).

**Génération 4:** Comment vous est venue l'idée de ce personnage?

**Geof Darrow:** J'avais envie de faire une BD de ce type, dans le genre des films de Clint Eastwood, violente, pleine de destruction, où l'on ne se pose pas trop de questions. Frank Miller a écrit le scénario, mais il m'a laissé le champ libre, contrairement à certains comme Moore dont les scripts ressemblent à des annuaires téléphoniques. Pour ce qui est des couleurs, j'ai choisi Claude Legris (maman ces jours-ci, ce qui ne fait pas aller la BD plus vite!)



car j'avais adoré le travail qu'elle avait fait pour Arno. Je trouve d'ailleurs que les coloristes français sont des artistes, contrairement aux Américains qui ont tendance à bâcler. Je ne vais pas raconter le deuxième et dernier tome, sachez seulement qu'il y a plus d'action! Je ne l'ai pas encore fini, et il se peut qu'il y ait une suite; mais le héros qui est déjà dans la merde à la fin le serait encore plus si ses aventures devaient continuer.

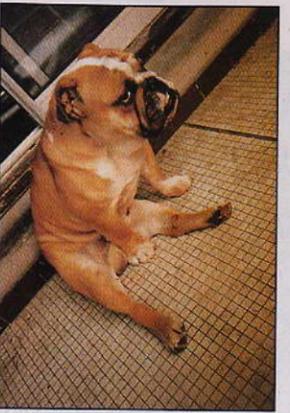
**Gen4:** Une adaptation cinématographique?

**GD:** cela me plairait beaucoup; j'ai une idée derrière la tête, mais

c'est encore "top secret", comme toujours au cinéma. De toutes façons ça se fera aux Etats-Unis, car il n'existe pas de budget pour ce type de réalisation dans le cinéma français (à part *Terminus* avec Johnny Halliday qui a fait un flop malgré toute la promotion). En ce qui concerne la BD, je travaille sur le projet le plus commercial de l'année 91 aux USA! Ce qui me navre aux Etats-Unis, c'est que les seules BD qui marchent sont les histoires de super-héros. J'apprécie beaucoup plus la BD française, que je considère comme la meilleure du monde, et dans laquelle j'ai trouvé des modèles comme Moebius, avant de me forger mon propre style. Ceci dit la BD fait des progrès aux Etats-Unis. Le dessin animé en

général est, à mon avis, fait pour réaliser les choses impossibles au cinéma, pas pour copier le réel. Tex Avery le faisait très bien; il existe aussi une série des années 40 de Fleisher (*Betty Boop* et les vieux *Popeye*) sur Superman qui est fantastique! Il y a de bonnes choses dans la série *Beetlejuice*, mais ce qui se fait de mieux en ce moment est sans conteste *Les Simpson*; c'est une caricature de la famille américaine, avec le père dégueulasse qui se gratte le nez ou les fesses, et le fils qui est un vrai voyou.

Par SD & TL

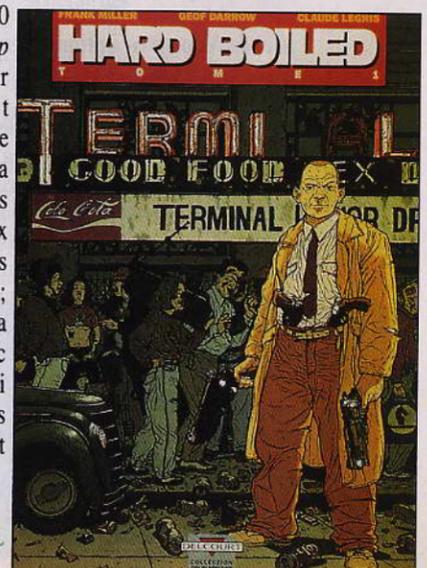


Monsieur Vache

**D'ARROW**

**BD**

**INTERVIEW**



**E**nki Bilal, illustre auteur de BD originaire de Yougoslavie dont les oeuvres sont autant de best-sellers, a trente-neuf ans et ne les fait pas. Ses albums sont réédités chez les Humanos, avec une agréable surprise pour les fans de *Partie de chasse*: Bilal et Christin ont "réactualisé" ce chef-d'oeuvre de 1983.

#### Génération 4: Comment vous est venue l'idée de cette version augmentée de *Partie de chasse*?

**Enki Bilal:** Tout simplement de l'actualité de cette fin de décennie 80 qui fut un peu précipitée sur le plan des événements à l'Est avec cette mort définitive du communisme: la chute du Mur, Ceausescu, Vaclav Havel, cet énorme chambardement politique et la fin d'un fantôme politique et d'un système. Comme en plus Christin et moi venions de quitter Dargaud pour passer chez les Humanos Associés, il fallait rééditer nos albums presque tous épuisés, mais pas seulement les réimprimer. *Partie de chasse* était devenu un livre appartenant au passé, tant par l'histoire qui se finissait sur des points de suspension que par la présentation. J'ai pensé que, sans aucun risque de passer pour des opportunistes, on pouvait essayer de prolonger et de finir le propos de *Partie de chasse*, qui est politique et historique dans le fond, mais traite aussi de personnages que nous avons laissés dans la nature en 83. Ce sont des êtres de fiction, mais aussi des personnages emblématiques du système communiste. Christin n'était pas très chaud, justement par rapport à une sorte d'éthique: je lui ai soumis le principe d'illustrations sur un texte, ce qui lui paraissait plus intéressant qu'une petite BD. Il a trouvé un texte tout à fait dans l'esprit de *Partie de chasse*, puisqu'il tourne autour de ses personnages. En même temps en filigrane le lecteur peut parfaitement identifier ces personnages aux événements qui ont eu lieu. C'est une façon pour moi de couper le cordon avec les pays de l'Est, et aussi de mettre un point final à *Partie de chasse*.

#### Gen4: Vous êtes optimiste en ce qui concerne la situation à l'Est?

**EB:** Pas vraiment; c'est bien sur le plan humain, mais cela risque de poser des problèmes économiques. Et on voit bien qu'en Pologne déjà, les gens ont du mal à admettre qu'il faudra attendre longtemps avant que l'économie polonaise puisse leur rendre ce qu'ils attendent; d'où la fulgurante réussite d'un Timinski qui s'amène en promettant monts et merveilles pour demain. C'est aussi symptomatique d'un manque de maturité politique de la part de populations qui n'ont jamais eu l'occasion de voter ni de raisonner politiquement, qui avaient simplement un mirage occidental derrière le Rideau de Fer. C'est un dur apprentissage. Il y a en plus les autres paramètres internationaux qui font que les priorités risquent de se tourner vers d'autres horizons, pas forcément des plus roses... La situation n'est pas des plus reluisantes!

#### Gen 4: D'autres projets en BD?

**EB:** J'ai commencé la suite et fin de la trilogie constituée de *La foire aux immortels*, *La femme piège*, et dont le troisième volet intitulé *Froid équateur* sortira fin 1991. En fait je passe mon temps à mettre des points finaux. *Froid équateur* représente le virage que j'ai amorcé à la fin de *La femme piège*; c'est une façon de tourner le dos à l'Est en se dirigeant vers le sud, l'Afrique... une façon de quitter l'Europe. *Froid équateur* sera pour la première fois situé dans un autre continent.

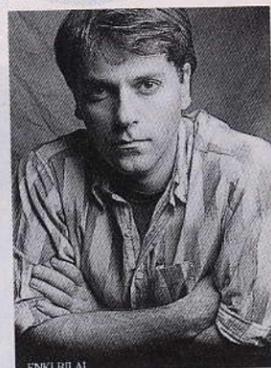
#### Gen 4: Qu'avez-vous retiré de l'expérience de *Bunker Palace Hôtel*?

**EB:** Beaucoup de choses sur le plan humain, et au niveau professionnel j'ai

appris comment faire un film. Je ne le regrette pas; je n'ai en fait qu'une seule envie, c'est en faire un deuxième pour mettre en application les conséquences que j'ai tirées de la première expérience, laquelle fut satisfaisante et en même temps frustrante. C'est un film que je revendique à 100% mais qui me satisfait à 50%; j'espère un jour réussir un film à 75 ou 80%, mais je ne pense pas qu'on puisse réussir à 100%. Cela a certainement eu lieu dans l'histoire du cinéma, mais pour être soi-même satisfait, je pense qu'il faut avancer comme je l'ai fait dans la bande dessinée et non se contenter d'un seul essai; chaque expérience est enrichie par la précédente.

#### Gen4: Comment avez-vous trouvé des acteurs qui ressemblent tant aux personnages de Bilal?

**EB:** En fait, le but n'était pas de trouver les caricatures de mes personnages dessinés, je pense que l'acteur fait un pas vers le réalisateur dans ces cas-là. L'un des aspects très agréables est que les acteurs, à la lecture du scénario, se sont rendus compte que ce n'était pas un film comme les autres: ce n'était pas un film psychologique où l'affectivité joue un rôle important, il n'y avait pas d'histoire d'amour, pas de séduction réelle. C'est un film dur, froid, souterrain, sur des personnages emblématiques qui manquent de réelle chair humaine. Ils ont quand même accepté, car ils ont senti qu'il y avait un projet, une ambition de renouer pour moi avec les albums que j'ai dessinés. La référence s'arrête là, *Bunker Palace Hôtel* restant un scénario original et n'étant pas inspiré par mes albums. Pour eux c'était une démarche, faire un pas vers moi, vers ce qu'ils avaient ressenti à la lecture de mes albums. Certains les connaissaient, d'autres les ont découverts; il y avait quand même entre eux et moi le dessinateur en permanence, ce qui aurait pu être gênant, mais s'est avéré finalement plutôt stimulant et qui les a amusés. Je cite l'exemple de Trintignant, que j'avais contacté et que j'adorais comme acteur; il fallait que je lui trouve un look qui me convienne; c'était évidemment, en tout cas pour moi, lui raser le crâne. Quand je lui ai proposé,



BILAL

BD

INTERVIEW

et qu'il a dit oui pour le film, il en avait déjà accepté l'idée; il m'a même dit qu'il en rêvait depuis des années.

Ce sont de tels rapports qui font que l'on se sent soutenu par un acteur, ce qui est bien lorsqu'il s'agit de quelqu'un d'important. Pour Carole Bouquet, ce fut plus compliqué; je la destinai à un autre rôle. Elle connaissait mes albums et était très partante même pour un petit rôle. Elle avait envie elle aussi de se "destroyer", de casser son image de belle femme bourgeoise un peu Chanel, que l'on retrouve juste après dans *Trop belle pour toi* de Blier. Pour elle aussi c'était passionnant de donner dans un registre à

l'opposé de ce qu'on attendait. Tous ont eu envie de s'intégrer à cet univers et de jouer entre acteurs bien sûr, mais ce n'est pas un film basé sur des scènes fortes entre les acteurs, ce qui est un peu une hérésie, mais sur les rapports de ces personnages avec un environnement, avec un lieu, avec ce décor, ce souterrain. En ce qui concerne mon prochain film,

je ne peux rien dire car le cinéma n'est jamais simple à concrétiser. J'ai écrit un scénario en principe sera monté par le même producteur que *Bunker*, mais c'est le succès du film précédent qui détermine le prochain; c'est la loi du cinéma. Que ce soit avec Maurice Bernard ou pas, ce film devrait démarrer dans le courant de l'année 91, mais je ne peux pas être plus précis. En tout cas ce sera un film dans un registre semblable à *Bunker*: je ne vais pas faire une comédie, une love-story ni un film de cape et d'épée, mais il y aura tout ce qu'il n'y avait pas dans *Bunker*, à savoir l'affectivité, une histoire d'amour, et une forte présence des acteurs par rapport aux décors. L'acteur prendra le dessus sur l'acteur.

#### Gen4: Les acteurs qui ont aimé travailler avec vous sont-ils partants pour renouveler l'expérience?

**EB:** Je ne m'en fais pas pour les acteurs; la plupart de ceux qui ont travaillé avec moi (je ne veux pas citer de noms) seraient prêts à recommencer, car cela s'est bien

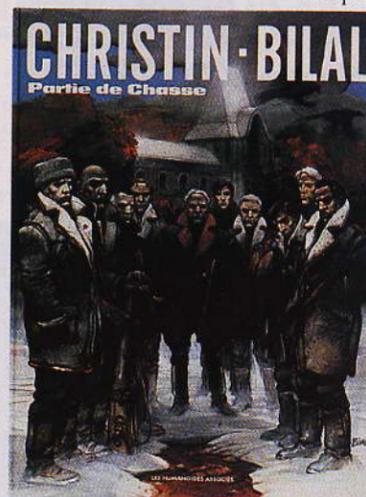
passé. Ce fut un tournage agréable, en tout cas pour moi, avec des moments difficiles et des moments de tension, c'est évident, mais le problème n'est pas là; chaque film a ses propres lois, et le casting est une loi interne au scénario, au film et à la logique du metteur en scène. Je ne pense pas qu'il soit bon de reprendre systématiquement les acteurs avec lesquels on a tourné, même si l'on peut en retrouver certains.

#### Gen4: Que ce soit dans vos BD ou dans votre film, il y a toujours des personnages avec des traits marqués; pensez-vous, en vieillissant, avoir la tête de vos personnages?

**EB:** En général, on me dit que je ne fais pas mon âge; effectivement, dans le film, Trintignant a un visage volontairement durci par la lumière; mais je trouve Carole Bouquet très belle comme ça! Elle n'est pas marquée, sauf par les épreuves du film.

C'est vrai que le sujet voulait ça, comme dans *Partie de chasse* ou dans *Les phalanges de l'ordre noir*, qui sont avant tout des histoires de vieillards, car le pouvoir leur appartenait jusqu'à ces derniers mois. Je dessinais donc des vieillards. Et plus un vieillard est marqué, plus il a d'impact, plus il génère de charisme. Là aussi ce sont les circonstances, la logique des scénarios et des sujets abordés qui ont fait que j'ai dessiné à une certaine époque pas mal de gens marqués. Mais ce n'est pas le cas dans *La femme piège* ou *La foire aux immortels*. Je dessine en général des visages forts, et j'aime bien qu'un visage porte des stigmates, quitte à ce qu'ils soient exagérés; de plus, rien n'est plus emmerdant en graphisme qu'une peau lisse. Dans le dessin et la BD, les textures et les matières m'intéressent beaucoup. On peut même dire que jusqu'à présent mes textures ont convergé vers une seule et même texture; la peau des person-

nages, la pierre des décors, même l'eau et la neige sont traités avec la même volonté de rapprochement. C'est peut-être ça qui crée un trouble, mais c'est ce que j'aime.



Ruez-vous à l'expo "Transit" à la galerie Escale à Paris, 14 avenue de la Bourdonnais, 75007 Paris.



par Oscar LOMBRIK

Greetings to SD



LIVRES

**M**ichel Honaker est un auteur fantastique français, autant dire un oiseau rare. Son oeuvre compte déjà une trentaine de romans qui touchent tous au sulfureux, par les voies parfois détournées de la SF et du thriller.

**Génération 4: Que pensez-vous de la littérature SF/fantastique française?**

**Michel Honaker:** Pas grand-chose. Je lis très peu. Et quand ça m'arrive, pas hexagonal. J'évite de toute façon la SF ou le fantastique. Cela m'implique trop. Jusqu'à en être pénible. J'ai assez de mes cauchemars, merci.

INTERVIEW:

MICHEL HONAKER

**Gen4: Quels sont vos domaines d'inspiration?**

**MH:** Tous sauf littéraires. La musique classique, l'opéra, le cinéma américain - pas tout, mais en général, le cinéma français me gonfle: plus guère de spectacle et beaucoup d'états d'âme ne passionnant que les auteurs, lesquels pleurent sur le dépeuplement des salles. Je voyage rarement, je sors peu. Je n'éprouve aucun besoin de voir des gens. Je me fous de la notoriété.

**Gen4: Comment vous définissez-vous?**

**MH:** Mal. Non. En fait je suis un auteur d'instinct. Je n'ai aucun bagage, aucune culture littéraire. Je fonctionne au feeling, c'est tout. Comme ces jazzies qui jouent du piano sans jamais avoir ouvert de solfège.

**Gen4: Comment vous situez-vous dans le monde du fantastique?**

**MH:** Quelque part entre Dracula et Merlin l'Enchanteur.

**Gen4: Avez-vous un processus de création? Si oui, lequel?**

**MH:** Je me lève à neuf heures, sale, pas rasé et en pyjama. Café fort, et je plonge. C'est beau, non?

**Gen4: La femme-victime est un personnage souvent moteur dans le cycle du Commandeur. Pourquoi tant de haine? Hein?**

**MH:** Si vous voulez me faire dire que plastiquement, je préfère le cadavre d'une femme à celui d'un mec, oui, il me reste encore quelques tendances saines. Mais de la haine? Où vous avez trouvé ça? D'ailleurs, j'adore les femmes. Surtout la mienne.

**Gen4: Votre vision du monde, le sens de la vie?**

**MH:** Vision du monde? Noir. Sens de la vie? Néant. Je hais la religion, d'où qu'elle vienne. C'est la pire cochonnerie créée par l'homme pour asservir l'homme.

**Gen4: Qui est le Commandeur, d'où vient-il?**

**MH:** Le Commandeur est une sorte d'hybride, né

d'un père prince de l'enfer et d'une femme ordinaire. Il aspire à une humanité totale, peut-être utopique. Il pense en combattant les ténèbres trouver sa propre rédemption. Je crois que c'est cette ambiguïté qui le rend intéressant.

**Gen4: Son avenir proche?**

**MH:** Un grand nombre d'aventures. C'est une série de longue haleine. J'ai ce personnage dans la peau. Lui et moi, c'est une histoire qui remonte à loin, quand j'étais tout gosse. Je cherchais à lire des histoires comme ça, avec un personnage dur et intraitable opposé à des forces surnaturelles. N'en trouvant pas, je les ai écrites. Le Commandeur a connu de nombreux prototypes jusqu'à sa forme actuelle.

**Gen4: D'autres perspectives en-dehors de ce cycle?**

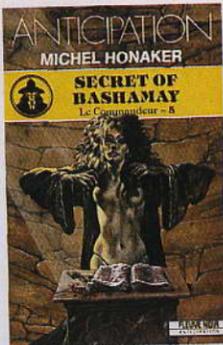
**MH:** Plusieurs romans à sortir ou en préparation. Un conte fantastique, un thriller, un grand format. J'espère aussi avoir l'occasion d'écrire un scénario. C'est une discipline qui m'apporte encore plus de sensations.

**Gen4: Le fantastique, un genre mineur?**

**MH:** Il est plus facile de pondre un Bernard-Henri Lévy qu'un bouquin fantastique. On puise dans ses angoisses les plus profondes, on joue avec sa santé mentale. SF idem. Ce sont des genres difficiles, qui vous torchent un auteur, le laissent sur le carreau. Pas le temps de remettre une mèche en place et de se trouver bon.

**Gen4: Le cinéma fantastique, passion, déceptions, projets?**

**MH:** Passion pour le cinéma fantastique d'antan, style Hammer Film, qui savait conjuguer horreur et lyrisme sans une goutte de gelée de groseille. Aujourd'hui, exception faite de superbes réussites à gros budget, les petites productions s'embourbent dans le gadget à la mode. Peu d'histoires, peu de rêve. Je ne parle même pas du cinéma fantastique français jadis initiateur, aujourd'hui inexistant. Je n'ai qu'une déception dans la vie: j'aurais voulu être chef d'orchestre.



propos recueillis par Cid DOPEY

Editeur: Anticipation  
Fleuve Noir  
Genre: Fantastique

BONJOUR CHEZ VOUS !

LIVRES

Comme il est parfois utile de ressasser certains lieux communs, je n'hésiterai pas à dire que la télévision, lorsqu'elle n'est pas malmenée par d'insondables mammifères incompetents



qui sub-existent à la "tête" de nos chaînes publiques, est un outil de culture à part entière et a su générer certaines créations originales qui formeront la mémoire du vingtième siècle. L'exemple le plus frappant est à n'en point

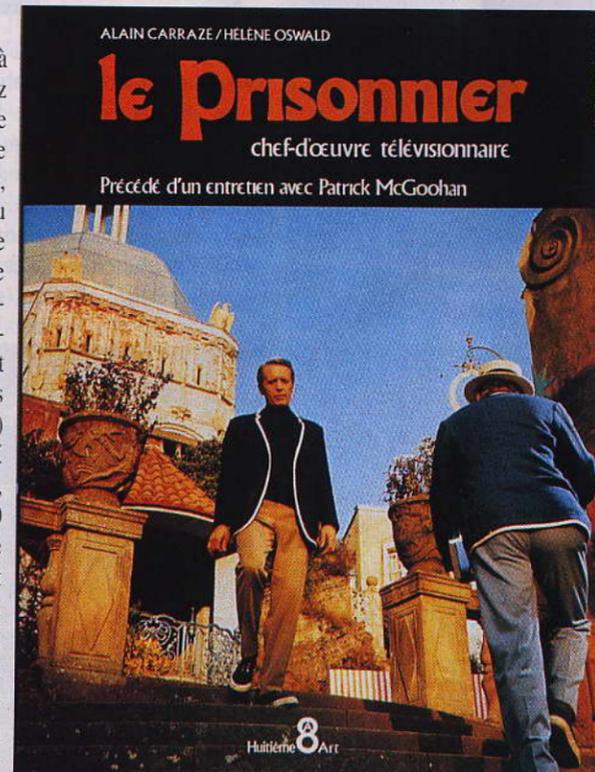
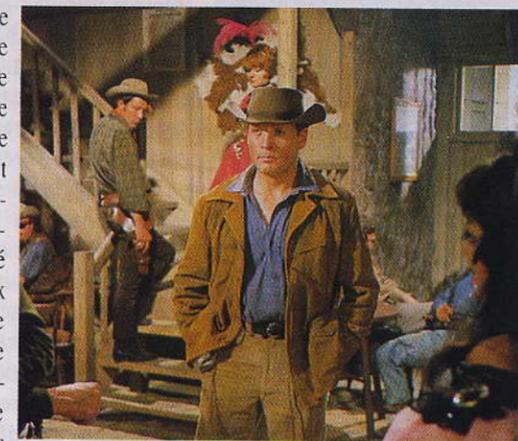
douter la mythique série britannique *Le Prisonnier*. Il était grand temps qu'existe un ouvrage de référence sur ce morceau de bravoure de la télé, et les éditions Huitième Art ont joué les précurseurs l'an dernier avec le superbe livre d'art consacré au *Prisonnier*. Alain Carrazé et Hélène Oswald en sont les auteurs, et cela n'a rien de surprenant; le premier est un authentique enfant de la télé (collaborateur régulier de *Vendredi 13* et *Science Fantasy* et d'émissions comme *Les accords du Diable* ou *Temps X*), et des fées ayant pour nom *Phantom of the paradise* et *Cosmos 1999* se sont penchées sur son berceau. Hélène Oswald est quant à elle une figure à part dans le monde de la SF et de l'édition française; co-directrice des Nouvelles éditions Oswald (NéO, à qui nous devons les traductions intégrales d'une pléiade d'auteurs



incontournables, comme Howard (ou E.R. Burroughs), elle n'a découvert la série qu'en 1988, coup de foudre dont la conséquence est cet ouvrage d'un genre nouveau. En effet, s'il existe une multitude d'excellents livres sur le cinéma, la télévision est à ce point boudée en tant que véhicule culturel et artistique qu'il a fallu attendre l'année du bicentenaire pour voir arriver ce précurseur.

On aurait pu craindre que cette heureuse initiative ne reçoive pas l'accueil qu'elle mérite; mais le pessimisme n'était pas de mise, car le succès n'est pas seulement commercial, puisque *Le Prisonnier*, chef-d'oeuvre télévisonnaire a récemment été récompensé par le Grand Prix de la science-fiction française (catégorie essai). Un hommage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à *Chapeau melon et bottes de cuir* nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, dédiés à d'autres séries-culte comme *Destination danger*, *La quatrième dimension*, *Les envahisseurs* ou *Mission impossible!*

La première chose à faire si vous n'avez pas encore vu cette série est bien sûr de combler cette lacune, ce qui est rendu aujourd'hui possible grâce à l'existence de l'intégrale du *Prisonnier* en vidéocassettes; les dix-sept épisodes (dont trois inédits à la télévision) sont regroupés sur SIX cassettes (of course!), pour un total de 880 minutes de spectacle étonnant. Celles-ci sont éditées par Polygram Music Vidéo, et si vous éprouvez des difficultés à les trouver, n'hésitez pas à contacter Hélène Os-





wald à la librairie Huitième Art, 5 rue Cochin, 75005 Paris. Les amateurs de la fameuse musique pourront quant à eux se régaler grâce à la bande originale sur CD distribuée par Danceteria.

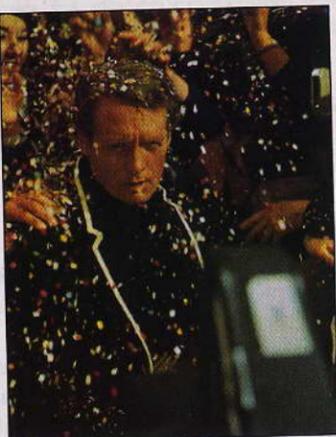
NOUS VOULONS DES INFORMATIONS

La vraie question est: pourquoi une série télé née en 1966, arrêtée début 1968 après dix-sept malheureux épisodes en raison de son insuccès auprès du public britannique, suscite-t-elle un tel engouement, que dis-je, un véritable culte, et ce de part le monde? Que contiennent ces quinze heures de tellement extraordinaire pour devenir un phénomène de société, pour qu'un club de fidèles regroupant plusieurs générations de téléspectateurs se crée avec des ramifications dans de nombreux pays, pour qu'enfin, le village qui servit de décor devint un lieu de pèlerinage?

QUI EST LE NUMERO UN ?

Patrick McGooohan est l'instigateur de cette série dont il est l'inoubliable N°6; le succès de la série d'espionnage Destination danger l'incita à imaginer une suite, dont il fut l'acteur principal, le co-producteur, mais également à l'occasion le scénariste et le réalisateur. Il soumit son idée au big boss d'ITC qui lui donna le feu vert, et commença alors la réalisation d'un projet ambitieux qui

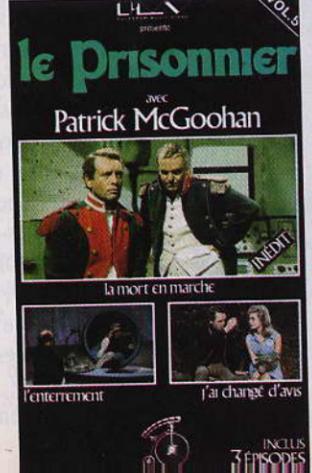
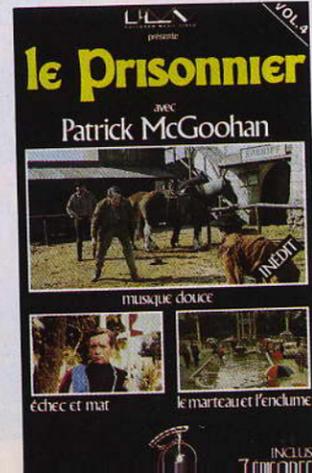
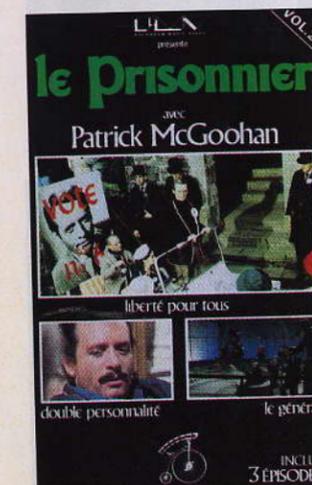
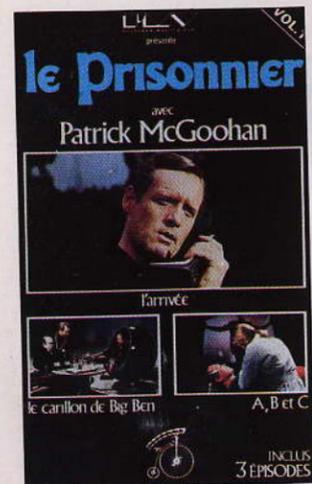
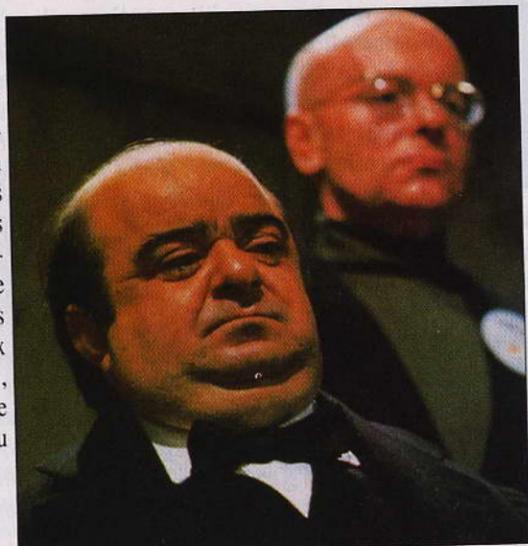
n'avait en fait que peu de liens avec son "ancêtre". Ce fut une des raisons de l'incompréhension du public, lequel attendait le prolongement d'une série palpitante mais foncièrement conventionnelle, et se trouva face à une satire



allégorique déroutante, féroce et sans concessions de la société moderne.

Le générique époustouflant du premier épisode nous livre les clés de l'intrigue-prétexte: un agent secret donne sa démission pour des raisons inconnues, et des "instances supérieures" (ses cheffs, une puissance ennemie, allez savoir), craignant qu'il divulgue les secrets qu'il pourrait détenir

et désireux de comprendre son geste, le font enlever pour le placer au "Village", lieu irréel où rien n'est laissé au hasard et dont il est impossible de s'échapper. Commence alors un ballet inquiétant, dont le but est de faire parler celui qui est devenu le Numéro 6 et que l'on pousse dans ses derniers retranchements, voire au-delà.



La vue des décors hallucinants amène plusieurs réflexions, notamment au sujet de la santé mentale de leurs créateurs; et l'on se rend compte qu'une fois de plus la réalité dépasse la fiction, car il ne s'agit nullement d'un environnement factice en papier mâché, mais d'une bourgade bien réelle! Portmeirion est un village-hôtel situé dans le nord du Pays de Galles, et est l'oeuvre d'un architecte génial du début du siècle nommé Sir Clough William Ellis. Ce lieu baroque est sans aucun doute un des éléments moteurs de la série, et lui confère une âme authentique.

JE NE SUIS PAS UN NUMERO

La thèse développée dans Le Prisonnier transparaît de manière éclatante dès les premières minutes, c'est celle de la défense de l'individu dans une société à tendance totalitaire. Il s'agit d'une critique acide de la civilisation occidentale, qui écrase l'homme libre sous la raison d'état en se masquant derrière la respectabilité de la démocratie. Cette provocation ouverte ne laissa pas les téléspectateurs indifférents, et le mécontentement ne tarda pas devenir intolé-



nable. Mais le message demeure, et est perçu encore aujourd'hui.

L'immense succès "à postériori" que connaît depuis plus de vingt ans cette oeuvre truffée de références ne vient pas uniquement de cette interprétation polémique: c'est avant tout le talent avec lequel les auteurs l'ont fait passer qui confère à la série son charme irrésistible. Les trouvailles innombrables de mise en scène, les situations extrêmes dans lesquelles est placé le héros, le raffinement des techniques mises en oeuvre pour le faire parler, l'esthétisme indiscutable et l'atmosphère surréaliste qui règne dans ce village sont autant de traits de génie qu'on ne se lasse pas de redécouvrir.

HOMMAGE A L'HOMMAGE

Revenons-en à l'ouvrage proprement dit, qui vous apportera toutes les réponses aux questions que vous autres fans devez inévitablement vous poser. Il est en effet conçu à la fois comme un livre d'art, avec 250 photos dont 20 en pleine page et une qualité d'édition qui en font un superbe cadeau pour les fêtes de fin d'année, mais aussi comme une référence très largement documentée, véritable bible pour les admirateurs du numéro 6, à tel point qu'il est traduit en Anglais; c'est le monde à l'envers! On y trouve une interview de Patrick McGooohan "soi-même", ainsi que les témoignages de nombreuses personnalités comme Roland Topor ou Issac Asimov; le gros morceau est bien sûr la description détaillée épisode par épisode, jusqu'à l'apothéose du Dénouement (avec des extraits en Français et en VO des dialogues les plus marquants), mais aussi "l'histoire de l'histoire": une présentation de Destination danger, la pré-production et le tournage du Prisonnier, une biographie de Patrick McGooohan (qui s'illustra notamment dans L'évadé d'Alcatraz et Scanners, et fut entre autres l'acteur-réalisateur de deux épisodes de Columbo), l'historique du "Village" Portmeirion, un hommage aux personnages les plus marquants (particulièrement les N°2 successifs), et le meilleur pour la fin: un reportage sur le "Six of One", LE club des inconditionnels, qui a vu le jour en 1977.

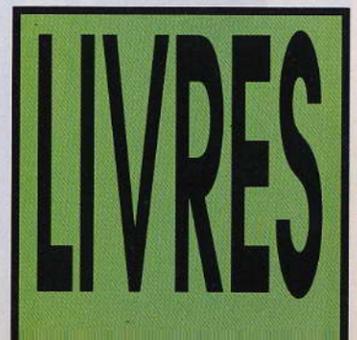
Quoi qu'il en soit, que vous découvriez le livre par le biais de la série ou le contraire, agissez avant de mourir idiot, et "be seeing you"!

Six of One France: Jean-Michel Philibert, BP 633, 42042 (un hasard?) Saint-Etienne Cedex.

Mr WONDERFUL



Pour tout renseignement sur les publications NéO: Librairie Huitième Art 5, rue Cochin 75005 Paris



## LIVRES

## L'AGE D'OR DE LA TELE

L'autre cadeau de fin d'année que nous proposons les éditions Huitième Art est consacré à une série en apparence fort différente, mais dont certains aspects ne sont pas étrangers à ce que l'on peut appeler la "philosophie" du *Prisonnier*. Le premier co-auteur n'est autre qu'Alain Carrazé, récidiviste notoire, lequel a fait appel à son "collègue de bureau" Jean-Luc Putheaud, lui aussi grand spécialiste de SF, pour la réalisation d'un ouvrage commun consacré à un autre monument télévisuel. Il s'agit des *Avengers* (les vengeurs), série diffusée en France sous le titre évocateur et élégant de *Chapeau melon et bottes de cuir*. Tout semble en effet séparer ces deux créations, si ce n'est leurs dates de naissance respectives (*Chapeau melon* étant l'aîné de cinq ans) et leur nationalité britannique.

## L'ESPRIT SIXTIES

L'une a connu un succès immédiat et une longévité exceptionnelle (qui n'en a pas vu au moins 42 épisodes?), l'autre une fin précoce; il est vrai que la série de Brian Clemens est d'un abord plus facile, et peut se regarder comme un "aimable divertissement sans prétention", tandis que *Le Prisonnier* se distingue par un ton notoirement plus agressif et percutant. Mais ces divergences de façade ne masquent pas longtemps les points communs qui apparaissent à la lumière d'une étude même succincte. Car la critique est également présente dans *Chapeau melon et bottes de cuir*, même si elle est plus diluée et insidieuse et "agit à la manière d'un long drink", pour reprendre une formule adroite des auteurs. Toutes les facettes de notre société sont passées au crible avec un humour ravageur: la noblesse crispée dans un immobilisme désolant, la bourgeoisie affairiste et vulgaire, les excès et outrances de notre système social, chacun a son petit paquet. Ajoutez à cela une interprétation exceptionnelle, un style absolument inimitable, un univers décalé, des scénarios délirants, truffés d'humour et variés à l'extrême, et le chef-d'oeuvre était inévitable.

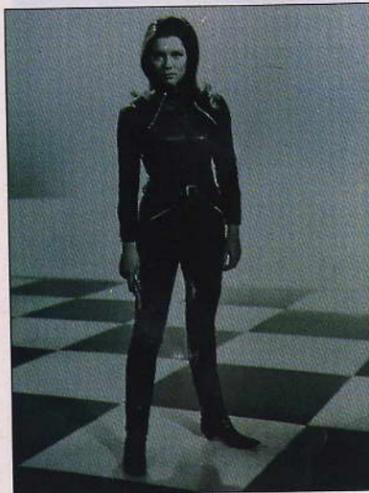
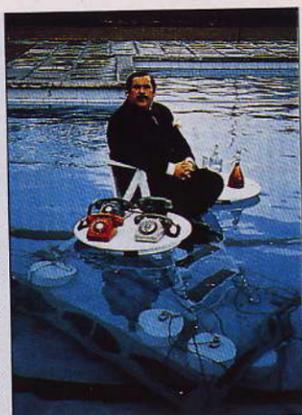
## PERFECTION

Le succès et le côté intemporel d'une telle série s'expliquent par plusieurs facteurs que sauront mieux que moi vous expliquer les auteurs; les éléments fondamentaux sont tout d'abord le telescopage harmonieux du classicisme et de l'avant-garde, incar-

nés respectivement par le gentleman très smart John Steed et la sculpturale Emma Peel, qui fut l'égérie de couturiers audacieux comme John Bates et Alan Hughes. Le prétexte fallacieux de la série d'espionnage est l'occasion de tribulations échevelées où les rebondissements se succèdent à un rythme d'enfer, où l'action plus esthétique que violente vient débloquer les pièges d'une intrigue souvent tordue, et permet de mettre en scène des personnages hauts en couleur, qu'ils soient maîtres du monde, savants géniaux mais un tantinet dérangés, agents étrangers, monstres de métal, que sais-je encore... En bref, un univers magique et fou dans la pure lignée du délire anglo-saxon des années soixante, une oeuvre à nulle autre pareille dont la qualité nous laisse rêveurs et admiratifs près de trente ans après sa genèse. Aussi l'initiative d'un livre à la fois bel et bon est-elle la bienvenue, et retient-elle toute notre attention.

## C'EST BEAU LA SCIENCE

*Chapeau melon et bottes de cuir*, c'est non seulement un document exhaustif, indispensable à tous les fans présents et futurs, mais aussi un livre d'art superbe fourmillant littéralement d'illustrations, comme vous pouvez le constater de vos yeux ébahis. Vous y apprendrez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur cette série monumentale, que la majorité d'entre vous doit connaître par le biais des "new avengers", le dernier volet (qui passe sur TFI à une heure pour le moins tardive) d'une saga télévisuelle qui s'étend sur près de vingt ans (la route est encore longue pour *Dallas*!). Cette partie n'est d'ailleurs pas celle qui tient la plus grande place dans mon coeur, car elle me paraît plus conventionnelle, et ne possède pas



le charme délirant et l'esthétisme exacerbé des saisons "reines" où Mme Peel envoûtait les téléspectateurs, malgré de trop rares épisodes d'une indéniable qualité où l'on retrouve la verve créative de la "grande époque". Purdey et Gambit

sont certes sympathiques, mais paraissent quelque peu fades après la magie qu'exercèrent la divine Emma puis la troublante Tara.

## INCROYABLE MAIS VRAI

L'information la plus marquante, que les inconditionnels ne doivent certainement pas ignorer, mais qui surprendra les autres, est l'existence de cette "préhistoire" de *Chapeau melon et bottes de cuir*, à savoir les trois premières saisons qui furent tournées sur bande vidéo entre 1961 et 1964, où John Steed tenait le premier rôle aux côtés d'Honor Blackman alias Cathy Gale, dont le visage ne peut forcément pas vous dire grand-chose, étant donné que ces 78 épisodes ne furent jamais diffusés en France! C'est toute une période fascinante qui nous échappe et nous laisse un goût amer; et l'on se souvient des scénarios complètement farfelus, et du générique ensorcelant, lequel a été (fort bien) choisi pour illustrer la couverture...

## 187 EPISODES AU CRIBLE

Saluons donc le travail de romain que représente le résumé de l'intégralité de la série, avec toutefois une pointe d'envie et de jalousie! La construction du livre est semblable à celle du *Prisonnier*: les témoignages des acteurs et d'admirateurs de la série précèdent le résumé de l'histoire de *Chapeau melon et bottes de cuir*, saison par saison avec un résumé de chaque épisode. Vient ensuite une partie plus originale, constituée d'une sélection (arbitraire, bien sûr, mais juste d'après mes



souvenirs!) des épisodes les plus significatifs, qui sont décortiqués méthodiquement. Là encore la frustration est au rendez-vous, car le premier épisode traité, intitulé *The house that Jack built* n'a jamais été diffusé en France, ce qui a de quoi vous dégouter de la vie à la lecture du descriptif! Les chapitres suivants sont consacrés à d'inoubliables épisodes; citons entre autres *Le vengeur volant*, *Caméra meurtrière*, *Rien ne va plus dans la nursery*, *Le joker*, *Jeux*, *Clowneries...* et enfin la saga des *Cybernautes*, ces robots en imperméable et chapeau mou qui sèment la terreur à coup de manchettes redoutables.

## LES DIEUX DE L'ECRAN

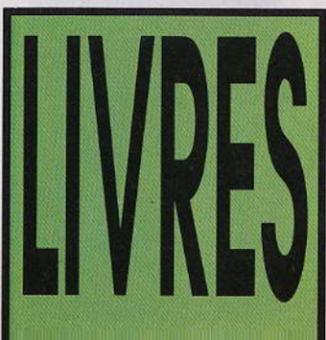
A tout seigneur tout honneur, Brian Clemens est l'invité obligé des pages suivantes. La carrière des protagonistes est évoquée, de l'incontournable et granitique Patrick McNee (Steed) à Joanna Lumley (Purdey), en passant par Ian Hendry, le premier héros décédé en 1984, Honor Blackman (Kathy Gale), Diana Rigg (Emma Peel), Linda Thorson (Tara King) et Gareth Hunt (Gambit). Parmi les stars qui firent leur apparition dans la série, on remarque des noms étonnants comme le magnifique Donald "1900" Sutherland, Christopher "Dracula" Lee ou John Cleese (ni!). Une place de choix est enfin réservée à tout ces objets de culte qui ont contribué à faire la beauté et la force de *Chapeau melon et bottes de cuir*, c'est à dire les véhicules et la "mode Avengers". Qui peut prétendre avoir oublié les Bentley de Steed et surtout, SURTOUT, les ensembles en cuir d'Emma?

## REVOLUTION

Cette dernière facette n'est certainement pas la moindre, car il est remarquable de constater qu'une série télé ait été le miroir fidèle des bouleversements d'une époque qui vit Madame Peel être une des premières femmes "libérées", une des seules héroïnes fortes depuis Vivien Leigh dans *Autant en emporte le vent*. Après avoir dévoré les deux superbes ouvrages d'une collection que l'on espère prospère, il ne nous reste plus qu'à prendre notre mal en patience, et à espérer que la télévision de demain produira des chefs-d'oeuvre de la taille du *Prisonnier* et de *Chapeau melon et bottes de cuir*.

Même si l'optimisme n'est pas de mise en ces temps troublés de misérabilisme télévisuel et d'austérité du service public, il faut se garder de sombrer dans une nostalgie d'anciens combattants!

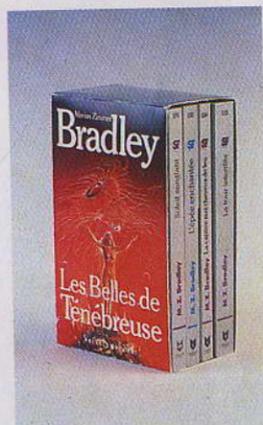
Oscar LOMBRIK  
Merci à SD pour sa patience



## LIVRES

## OXYGEN A LU POUR VOUS

1



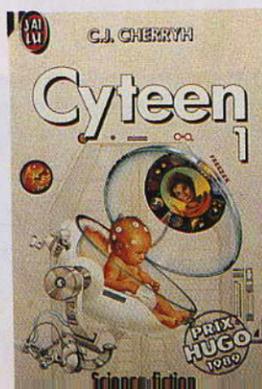
Marion Zimmer Bradley est née en 1930 dans l'Etat de New York dans une famille de cheminots. Elle est l'auteur de nombreux romans de science-fiction et c'est avec une fresque monumentale qu'elle acquiert une célébrité internationale bien méritée: *Les dames du lac* (prix du Grand Roman d'évasion 1986) et *Les brumes d'Avalon*, que vous pourrez trouver aux éditions du Livre de poche. Toutefois, si la

lecture de ces deux chefs-d'oeuvre est instamment recommandée, ce n'est pas de ceux-là que je vais vous entretenir, mais de *La romance de Ténébreuse*. Publiée originellement, mais de manière incomplète, dans la langue de Des-cartes par Albin Michel, cette saga est enfin rééditée aujourd'hui dans son intégralité par Presses Pocket. Abandonnez pour un temps vos consoles et plongez dans un univers fantastique où la fantasy se mêle à la science-fiction. Quittez un instant la magie fade et sans fondement des jeux d'arcade pour la sombre magie de Ténébreuse, la planète aux vents de folie. On n'en ressort pas indemne, on ne reste pas insensible à l'appel de cette planète et à la lutte de son peuple pour la sauvegarde de ses racines. En ce temps-là, l'Empire terrien étend son pouvoir aux confins des univers. Mais sur Cottman IV, Ténébreuse, s'ils sont présents, les fils de Terra restent cloîtrés dans leur Cité du commerce. Ce monde à la technologie médiévale les refuse, les repousse et n'accepte de commercer avec eux que parce qu'il est pauvre en fer. Ténébreuse n'est pas une colonie. Pourtant, des hommes et des Ténébrans vont faire l'effort d'aller l'un vers l'autre, d'apprendre à se connaître. Ce n'est pas de l'Heroic Fantasy, mais ces ouvrages possèdent une petite dose de science-fiction et une grande bouffée de High Fantasy. A lire absolument.

Olivier FARANDOL

Genre : science-fiction  
Editeur : Presses Pocket

3



Les Contes des mille et une nuits sont connus de tous; pourtant peu d'entre nous les ont vraiment lus. cette superbe réédition en coffret est l'occasion de prendre enfin connaissance de son contenu et de ses mystères. Rien à voir

avec les mièvreries édulcorées des médiocres livres pour enfants (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en ait pas de qualité). Ici souffle le véritable vent du désert, de la magie, des génies et autre créatures merveilleuses et subtiles de ce chef-d'oeuvre multiséculaire. Différents niveaux de lecture sont possibles: de la simple fable orientale en passant par une description d'une civilisation maintenant presque disparue, vous pourrez aussi l'aborder comme un conte philosophique. Mais peu importe la façon dont vous le lirez, l'important est que vous ne vous y ennuyiez pas. C'est beau, bien écrit; c'est rare! Profitez-en, le merveilleux n'a pas de prix!

Cid DOPEY

Genre : classique  
Editeur : Presses Pocket

C.J. Cherryh est un écrivain américain dont je vous ai déjà parlé dans un précédent numéro pour son livre *Les Légions de l'Enfer*, roman d'anticipation original si vous vous souvenez. Elle réapparaît ce mois-ci avec un récit conséquent, puisqu'il se trouve être publié en deux volumes de cinq cents pages chacun sous le titre *Cyteen 1 et 2*. Je précise que cette oeuvre a reçu le prix Hugo en 1989. Déjà primé en 1982, cet auteur semble consolider son statut d'écrivain talentueux. Ce nouveau roman mélange adroitement décors de SF et intrigues politiques et génétiques, avec un soupçon de sexualité et de passion inconsidérée. L'étoffe d'un best-seller, sans la médiocrité inhérente à cette catégorie. C.J. Cherryh a su éviter les pièges du déjà-vu et de la banalité en dotant ses personnages de personnalités complexes et de désirs humains, intelligents, même si parfois irréflectifs. En un mot pas grand-chose à voir avec Dallas. Ariane Emory, chercheur en génétique de génie et politicienne accomplie, ne recule devant rien pour parfaire son destin. Jouer avec les hommes et Dame Nature pour acquérir l'immortalité n'est qu'un pari de plus dans la vie de cette femme dont les laboratoires produisent des être humains asservis à une tache spécifique en fonction du choix de leur QI. Son sens moral s'est effrité il y a bien longtemps au profit d'un machiavélisme débordé. Un Hugo mérité, c'est indiscutable.

## LIVRE DU MOIS

Ginette Stromboli

Genre : SF  
Editeur : J'ai Lu

Caramba! Voilà un premier book qu'il est bien! Ce polar made in USA a une saveur bien particulière qui laisse présager qu'en vieillissant Jay Brandon -l'auteur- nous distillera des fécits fort intéressants. Et pourquoi donc? C'est pourtant simple! Ce qui arrive à Gray pourrait arriver à n'importe quel avocat (la papa du roman est lui-même avocat à la cour d'appel d'Austin et il sait de quoi il parle.)Le héros a été amené à défendre un individu que d'aucuns qualifieraient de sinistre. Il a perdu son procès, ce qui a conduit son client, Simon Hocksley, en prison. Ce sont des choses qui arrivent! Ayant purgé sa peine, hucksley va chercher son magot, mais O surprise! Il n'est plus là! Sacrédiou, qui a fait le coup? Ce pourrait bien être ce gentil petit avocat. Commence alors un jeu de chat et de souris entre Gray et Simon. Et puis pourquoi cette jeune fille, Marcie, s'obstine-t-elle à passer chez Gray pour lui parler de cette affaire? Comme je l'ai dit, le récit est vraiment prenant et l'on peut parfaitement imaginer un éventuel film tourné à partir du roman, tant le suspense est bien ménagé. Je n'ai rien à ajouter, sauf peut-être ceci: j'aime bien la couv du "polar USA", c'est sobre mais efficace!

Esteban M.

Genre : polar  
Editeur : Gérard de Villiers

Le milieu de la mode vous fascine! Vous avez toujours été impressionné(e) par ce qu'on appelle communément les petites bêtes, et en plus un polar de temps en temps n'est pas fait pour vous rebuter! J'ai ce qu'il vous faut! Avec *Meurtre apparent*, Neil Ferguson signe un premier roman digne d'intérêt. Avec un nom pareil, c'est probablement un Suédois ou un Norvégien, me direz-vous. Eh bien vous n'y êtes pas du tout, il ne s'appelle pas Fergus Ferguson!... C'est un Anglais vivant à Londres et occasionnellement dans le Lot (en France!). L'inspecteur Max Faraday n'est pas un flic comme les autres. Il est avant tout sémiologue; qu'est-ce que ceci? C'est un spécialiste de l'interprétation des signes. Il peut de ce fait aller directement à l'essentiel en sachant ce qu se cache derrière les apparences. C'est là toute sa force, et c'est à lui qu'il incombe de savoir pourquoi on a fait exploser l'atelier où se trouvait l'atelier de Mr Torelli, créateur célèbre! Est-ce parce qu'il contenait la robe que devait porter Tina Rauch, candidate à la mairie, lors de son duel télévisé avec son adversaire? Cela pourrait être une raison! La tâche de Faraday ne sera pas simple, d'autant plus qu'un assassinat viendra s'ajouter à tout ceci. Comment Dia-

ble (NDLR: ha ha!) s'en sortira-t-il? Je vous le sers dans la langue de Shakespeare, it's up to you now!

Hector PRULLE

Genre : policier  
Editeur : Albin Michel

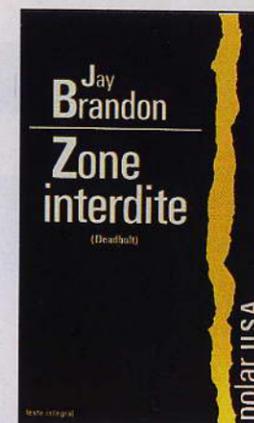
Une fois encore, la collaboration de deux écrivains permet à un très bon roman de voir le jour. Nous ne vous cacherons pas son titre plus longtemps, il s'agit de *La Rose du Prophète* de Margaret Weis et Tracy Hickman. Deux noms qui, soit dit en passant, ne sont pas inconnus des fans de D&D qui ont sûrement eu l'occasion de les rencontrer dans leurs multiples aventures. Ici, les amateurs de désert, de chameaux, de tentes et surtout de contes des mille et ue nuits seront servis. C'est dans ce décor "féérique" que notre histoire prend sa source. Source, désert, ce ne peut être que dans un oasis, me direz-vous! On ne peut vraiment rien vous cacher. Depuis le commencement, vingt dieux se partageaient l'univers, chacun ayant sa zone d'influence et donc ses adorateurs. Avec le temps, les dieux ont créé des intermédiaires entre eux et les hommes: les djinns, les anges, etc. Tout se passait très bien jusqu'au jour où les dieux commencèrent à connaître quelques déboires. Deux d'entre eux "disparurent": quel-que dieu avait décidé de s'emparer du pouvoir pour lui seul. C'est alors qu'Hazrat Akhran intervint, en obligeant deux tribus l'adorant mais néanmoins ennemies à s'unir (par le mariage des héritiers des deux chefs). Il tente de s'opposer à Quar l'ambitieux, qui veut être le seul maître. La réussite de cette union contrainte sera consacrée lorsque la Rose du Prophète fleurira. Tout cela ne se fera pas sans peine, et les multiples complots qui naissent entre les différentes tribus et les dieux rendent ce récit passionnant. Cet épais livre aurait fort bien pu l'être encore plus, la fin étant quelque peu rapide à mon goût.

## LIVRE DU MOIS

Hector PRULLE

Genre : mille et une nuits  
Editeur : Presses de la Cité

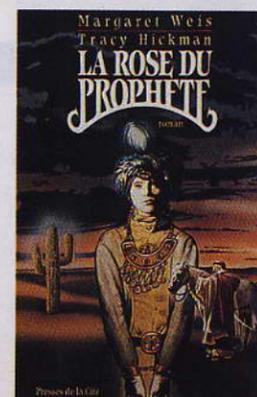
Après cinq années de silence, Robert Bloch réapparaît avec *Lori*, son nouveau roman. Terrifiant serait un faible mot pour le qualifier. Du plus loin dont je me souviens, Bloch a toujours possédé ce génie de la peur qui amène le lecteur à coeur. *Lori* est sans nul doute une réussite du genre, et souligne le retour (du



4



5

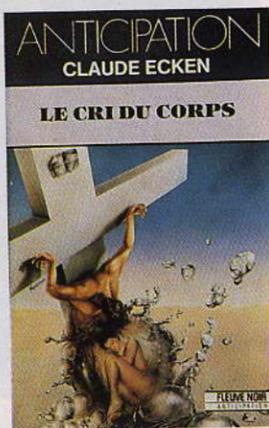


6



7

8

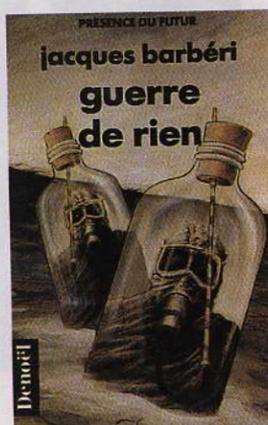


moins nous l'espérons) de cet écrivain et de ses chimères monstrueuses et fascinantes. Le récit est celui d'une jeune femme, Lori, sans histoire si ce n'est que ses parents, un vieil homme alcoolique est une vieille dame paralysée, périssent dans un incendie qui se révélera criminel, le jour même de la remise de son diplôme alors que la vie semble devoir tout lui offrir. Sa vie basculera dans un cauchemar où médium, psychiatre et police essayeront de la préserver de la folie meurtrière d'un être ressurgi du passé. Le récit est construit de telle façon qu'une fois le roman commencé, s'arrêter devient un supplice, du moins pour les individus curieux de nature; les autres réussiront tant bien que mal à se ménager des poses entre deux sueurs froides. Je rappelle que cet auteur est le père de Psychose; le Motel Bates ne vous dit rien? pour conclure Lori est un livre à ne pas mettre entre toutes les mains, mais à lire de toute façon.

Georgie BLUCOW

Genre : Terreur  
Editeur : Presses Poché

9



Certains malades ressentent des douleurs physiques dont l'origine n'est que psychosomatique; l'effet placebo peut souvent venir à bout de leur mal. Mais comment guérir un homme qui invente au fur et à mesure une maladie monstrueuse qui a de fortes chances de le tuer en le transformant en quelque chose qui n'a pratiquement plus rien d'humain? C'est la question à laquelle se retrouve confrontée Aziki M'Bouhilié, jeune médecin noir de Montpellier. Face aux exigences tyranniques de "son" malade, véritable énigme pour la science, qui tisse patiemment entre elle et lui un lien si fort qu'il ne se brisera qu'avec la mort de l'un ou de l'autre, Aziki parviendra-t-elle à échapper à la folie? Avec *Le cri du corps*, Claude Ecken réalise un thriller fantastique oppressant où, sans cesse, transparaît la question: qui est le plus monstrueux? Ce malade, dont l'aspect devient plus repoussant chaque jour ou bien les médecins, indifférents à sa survie et qui ne voient en lui qu'un sujet d'expériences?

Joseph K.

Genre : Thriller fantastique  
Editeur : Fleuve noir

10



"Guerre et paix" et "Petit Poucet", deux intelligences artificielles devenues folles combattent, utilisant les êtres humains pour résoudre leur querelle. Pour Bor Durin, seul survivant de son unité, l'hibernation est la seule solution. Lorsqu'il se réveille sept ans plus tard, c'est pour découvrir que les I.A. en pleine crise de démen-

ce, ont totalement remodelée la Terre et ses habitants, pour les adapter à leurs cafouillages. Guidé par Laetitia, l'enfant crevette, et Crane d'oeuf, il part à la découverte de ce monde, qui lui est devenu étranger. Des plaines où s'élèvent les montagnes humaines, jusqu'aux ruches à homoncules, qui abritent les réfugiés des abris anti-atomiques, son voyage le dirige toujours plus au Nord, à la rencontre de la responsable de cette mutation: Guerre et Paix. Jacques Barbéri, auteur (entre autres) de *Kosmokrim* et *Narcose*, confirme son talent et son inventivité avec *Guerre de rien*, un roman à lire absolument.

## LIVRE DU MOIS

Darvick RANDALK

Genre : SF  
Editeur : Denoël, Présence du futur

Talbot Mundy est un pur produit de l'école très particulière des auteurs européens de littérature fantastique du début du siècle qui se sont inspirés de l'oeuvre et des thèses de Charles Fort. Né à Londres en 1877, il a su exploiter ses expériences personnelles et des connaissances acquises sur le terrain, à la manière d'un Ian Fleming un quart de siècle plus tard; ce citoyen de sa Gracieuse Majesté a en effet servi dans l'Intelligence Service, principalement en Inde et en Afrique. Ses écrits sont imprégnés d'une croyance tenace en la survivance de savoirs obscurs issus de civilisations presque disparues; le présent ouvrage *Il était une porte* est à ce titre le plus significatif de son oeuvre. Le héros en est Blair Warrender, agent secret britannique lancé à la recherche du général Frensham, lequel a disparu dans des circonstances mystérieuses. Warrender est un enquêteur compétent, pourvu d'un moral d'acier, qui ne se laisse pas emporter par son imagination. Il va trouver sur sa route la belle Henrietta Frensham, à qui il était plus que lié auparavant, et l'énigmatique Wu Tu, femme redoutable et fascinante à la fois; il va délibérément tomber dans les pièges qui lui sont tendus afin de progresser dans une enquête aux ramifications complexes. Certaines références font parfois défaut au lecteur occidental pour saisir la finesse des relations existant entre les différents protagonistes, mais il n'en demeure pas moins que ce roman constitue un excellent divertissement à l'atmosphère originale, ténébreuse et envoûtante.

## LIVRE DU MOIS

Mr Wonderful

Genre : fantastique  
Editeur : NéO

11



Dans les romans de Michel Pagel (*Le diable à quatre*, *Désirs cruels*), Dieu et le diable, oubliés par la plupart des gens, n'en continuent pas moins leur guerre millénaire qui a désormais pour cadre le monde moderne. Dans *L'antre du serpent*, premier tome du cycle des *Antipodes*; Satan, enfin libre après deux mille ans d'emprisonnement n'a plus qu'un souhait: assurer sa descendance sur Terre, préparer l'avènement de l'antéchrist. Le danger représenté par cette naissance est si grand qu'il pousse Dieu à vouloir de nouveau enfanter, afin de contrer l'antéchrist. Dans *L'antre du serpent*, tous les éléments du cycle à venir se mettent en place; nous tenant en attente jusqu'à la sortie du tome 2. Vite au nom du ciel!

Sergueï MALDOROR

Genre : Fantastique  
Editeur : Fleuve noir

Lyonnesse, c'est une région des Isles Anciennes, au sud de l'Irlande, à l'ouest de l'Armorique et au nord de la Galice. Aujourd'hui, le règne du roi Casimir suit son cours. Un cours plutôt tourmenté. Les Isles sont divisées en royaumes et les complots vont bon train pour déstabiliser le voisin. En la matière, Casimir est un spécialiste, même s'il a toujours affaire à plus fort que lui. Dans la famille, cela ne va pas fort. Le premier enfant est une fille, Suldrun, qui, au grand dam de Casimir, préfère les longues rêveries solitaires dans le jardin du château à l'attente d'un mariage de raison qui scellerait l'union de deux royaumes. Un jour, Allias, traîtreusement jeté à la mer par un cousin avide de pouvoir, arrive, épuisé, sur la plage. Leur idylle se termine tragiquement par le suicide de Suldrun et l'emprisonnement d'Allias, après la naissance de Druhn, vite échangé avec Madouc, la fille d'une fée. L'ambiance n'est pas seulement moyenâgeuse, car les sorciers y jouent un rôle, même si une charte déontologique les empêche d'intervenir dans les affaires politiques. Mais toute confrérie a ses brebis galeuses. En trois volumes, Jack Vance nous plonge dans les intrigues de palais, les complots de sorciers, les amours adolescentes et les faits d'armes. À la fin, les héros gagneront, les amoureux s'aimeront, les méchants seront punis et tout se terminera bien. L'ensemble se lit plaisamment, sans ennui ni enthousiasme excessifs. Le genre se rattache à la light fantasy, et même si l'humour et l'insolence pointent légèrement dans le personnage de Madouc, le style général reste très... allégé. Vance nous a inventé des mondes et des cultures beaucoup plus marquants. A cet

égard, un recueil de nouvelles, comme le *Papillon de lune* (Presse Pocket 5097), montre la véritable facette de son immense talent, et là, celle-ci brille de tous ses feux.

Léon Mortadelle

Genre : light fantasy  
Editeur : Presses pocket

Francis Berthelot est docteur ès sciences, né à Paris en 1946 et désormais un habitué des prix littéraires; après le prix Rosny-Ainé en 87 avec *La ville au fond de l'oeil*, il est le lauréat 90 du Grand Prix de la SF française pour le présent ouvrage. A la lecture de ce dernier il est certain que moult autres récompenses viennent saluer un vrai talent littéraire. *Rivage des intouchables* vous emportera très loin dans un monde dur et étonnant, à la fois exotique et familier par les problèmes que ses habitants y rencontrent. Erda-Rann est une planète étrange, mi-désert mi-océan. Celui-ci est doué d'une volonté propre, et les colons humains se sont divisés en deux camps, chacun ayant élu domicile dans un des deux mondes opposés. Mutations, haine, guerres atroces ont fait place à un status-quo crispé. Le héros s'appelle Arthur, il a un an au début du récit; je n'en dis pas plus, sachez seulement que c'est génial, et qu'une interview de l'auteur est fortement envisagée!

## LIVRE DU MOIS

Oscar LOMBRİK

Genre : SF  
Editeur : Denoël/Présence du Futur n°507

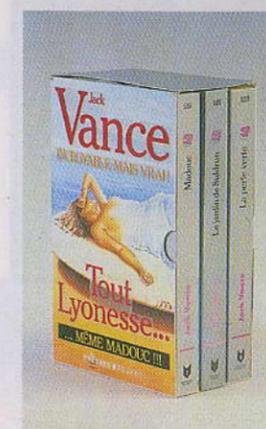
Hé oui! Il fallait bien qu'un jour on dise du bien de lui, après tout comment passer à côté de ce monstre commercial qu'est (vous l'avez peut-être deviné) Stephen King le bien nommé. Celui-ci réapparaît aux éditions J'ai Lu dans une superbe réédition en coffret de *Ça* qui, à ma plus grande surprise, n'est pas mal du tout surtout au début. L'auteur dérapant comme à son habitude sur la fin, ne résistant pas aux clichés qu'on lui connaît bien (jelly américaine oblige). Somme toute, soyons quand même objectif, *Ça* est un roman qui se laisse dévorer, je l'avoue.

## LIVRE DU MOIS

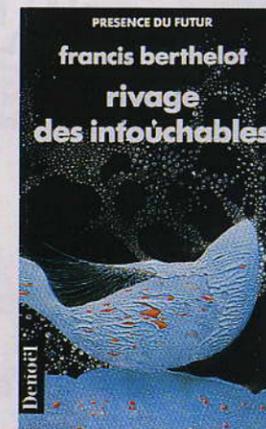
Evariste AZARD

Genre : terreur  
Editeur : J'ai Lu

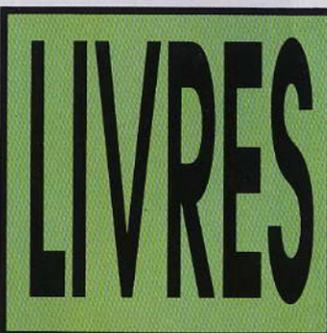
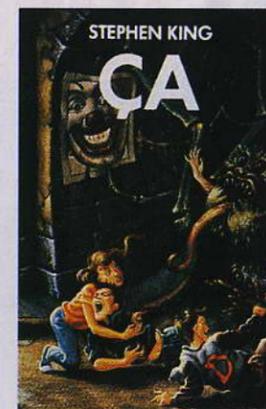
12



13



14



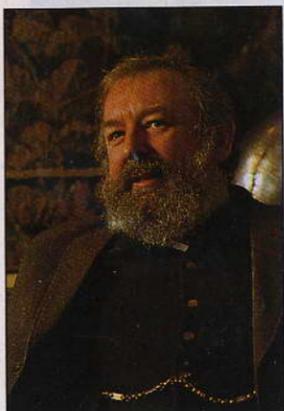
## LIVRES

Propos recueillis par Loretta FREUD  
Special guest star S.D

**M**ichael Moorcock est un auteur anglais éclectique, dont nous avons déjà eu l'occasion de parler lors de la réédition de son fameux cycle d'Elric (voir Gen4 n° 26). Sa popularité mondiale n'est nullement usurpée, car son oeuvre a réellement une place à part dans la littérature "hors normes". Il est d'ailleurs regrettable, à la lecture de sa bibliographie impressionnante, qu'une part conséquente n'en ait pas à ce jour été traduite et diffusée en France. A l'occasion de son passage à Paris, nous avons eu la chance de le rencontrer et de lui poser quelques questions qui nous tenaient depuis longtemps.

## INTERVIEW:

## MICHAEL MOORCOCK



Michael Moorcock

**Génération 4: Que pensez-vous d'Elric, votre personnage le plus célèbre et votre préféré, que vous avez créé en 1961?**

**Michael Moorcock:** J'ai créé les Champions Eternels auparavant dans des fanzines; ensuite j'ai conçu Elric vers 17 ou 18 ans, et j'ai commencé à l'écrire, je pense, lorsque j'avais 19 ans. J'ai débuté un nouveau tome en août dernier. Je pense que ce sera le dernier, car la structure de la série est telle que la continuer l'affaiblirait. Mais je réutiliserai certains personnages de la série, notamment un personnage féminin qui apparaît dans le dernier et que j'aime beaucoup. Il faut savoir arrêter une série comme celle des *Champions éternels*, car les lecteurs finissent par s'ennuyer. Cela devient de l'exploitation de votre propre succès, je préfère faire quelque chose de nouveau.

**Gen4: Votre opinion sur les jeux de rôle tirés de votre oeuvre?**

**MM:** Je ne joue pas moi-même, mais je suis allé à quelques conventions. J'y ai rencontré des personnes très différentes; cela me fascine et je pense que c'est une bonne chose, un phénomène social extraordinaire qui répond à un besoin. C'est une façon de résoudre certains problèmes en se réunissant pour en discuter. Aux USA certains disent que les jeux de rôle sont néfastes et tuent des jeunes, mais c'est normal; c'est le raisonnement que tiennent les adultes à propos de tout ce qu'ils ne peuvent contrôler, que ce soit la drogue, le sexe ou les concerts de rock. Dans les années 60, on disait que ceux qui prenaient du LSD sautaient par la fenêtre parce qu'ils croyaient pouvoir voler... Peut-être un psychopathe l'a-t-il fait une fois. C'est la même

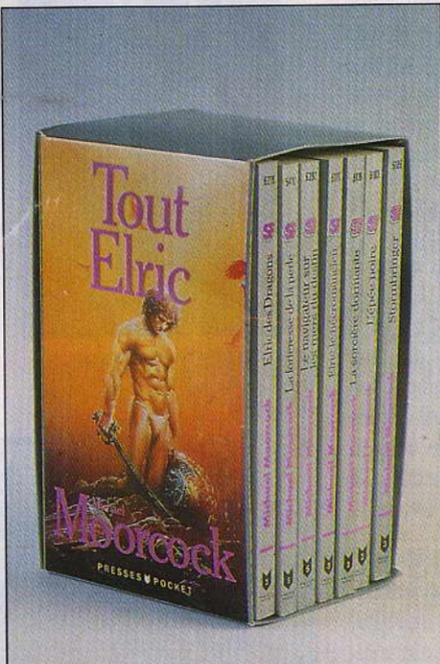
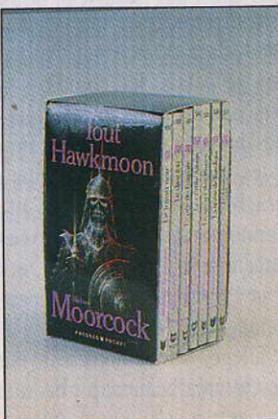
chose avec les jeux de rôle; chacun est lié par ses propres psychoses. Aux Etats-Unis, un phénomène comme les jeux de rôle est particulièrement important, car en dehors de l'école, le seul moyen d'intégration sociale pour les jeunes est le sport.

**Gen4: Comment vous situez-vous dans la science-fiction britannique, vous qui en avez été un des piliers en tant que directeur de la revue *New worlds* dans les années 60?**

**MM:** Il est difficile de parler d'un mouvement d'*avant garde* (en français dans le texte) dans lequel on a été impliqué lorsque l'on vieillit! Je n'ai aucune nostalgie, c'est le présent qui m'intéresse. C'était le bon temps, mais c'était les sixties, tout le monde était optimiste et pensait que le monde allait vers un proche âge d'or. En ce temps il y avait une grande idée qui était celle que l'art populaire, la SF et le rock'n roll pouvaient aussi être sérieux, et porter la même responsabilité morale que les romans du XIXe siècle. J'y crois encore et je travaille dans cette optique. Cela vient d'un enthousiasme pour ces formes d'art, d'un attrait authentique et non d'un examen intellectuel et cultivé. *New worlds* était un essai de revue populaire allant dans ce sens. Mais l'histoire change et les gens sont devenus méfiants; comme pendant le Directoire qui a suivi la Révolution Française, le statisme et le formalisme sont venus après la révolution des années 60. Celle-ci n'a d'ailleurs eu d'effet qu'en surface; il y a plus de changements sociaux actuellement qu'il n'y en eut à l'époque. Il semble qu'il y ait maintenant plus de différences entre quelqu'un de vingt ans et quelqu'un de trente ans qu'alors; c'est comme si le temps rétrécissait. Je suis très optimiste en ce qui concerne le présent.

**Gen4: Certains font le rapprochement entre les initiales de Jerry Cornelius, de Jherik Carnelian et celles de Jésus Christ...**

**MM:** C'est une pure coïncidence! Il n'y a aucune référence. Dans *Le chien de guerre* je parle de religion, de la quête du Graal... De même que je j'utilise la magie en héroïc fantasy. Je m'en sers, mais je n'y crois pas! Je suis une personne très rationnelle. J'étudie la religion comme n'importe quel phénomène social, par exemple l'histoire dans *Le seigneur des airs* (éditions Opta). Je fais d'ailleurs un film en ce moment avec Richard Dreyfuss, situé dans un univers proche de celui du *Seigneur des airs*. C'est un très bon projet, que pense mener à bien avec la BBC; on peut ainsi travailler avec moins d'argent plus d'intelligence!



Genre: heroic fantasy  
Editeur: Presses Pocket

## GREAT COURTS



● GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes

● CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !

● Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)

● Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE

● TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS  
REMET  
SON TITRE EN JEU!

UBI SOFT  
Entertainment Software



# NARC

TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



## ocean<sup>®</sup>

NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrer les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ... enfin, si vous pouvez tenir jusque là. Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire! Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant là complètement essoufflé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big? Non, il est **Mr. BIG!**

**AMSTRAD CBM AMIGA ATARI ST**

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