

# GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

SPECIAL C.E.S.  
DE LAS VEGAS:  
30 PAGES DE  
NEWS  
INCROYABLES!

## PREVIEWS:

Alcatraz  
Might & Magic 3  
Super Monaco G-Prix  
Switchblade 2  
Wing Commander 2  
World Of Ultima: 2

## TESTS:

Lemmings  
Obitus  
Red Barron  
Rise Of The Dragon  
Team Suzuki  
Turrican 2

M 4681 - 30 - 25,00 F



SOYEZ PRÉSENTS  
À LA GRANDE  
SOIRÉE DES  
4 D'OR

CONSOLES: TOUTES LES NEWS ET PREVIEWS POUR LYNX,  
GAME-BOY, GAME-GEAR, COREGRAFX, NEO-GEO,  
MEGADRIVE & SUPER-FAMICOM



# GREAT COURTS



THE BEST JUST GOT BETTER

2

**GREAT COURTS  
REMET  
SON TITRE EN JEU!**

- 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

**UBI SOFT**  
Entertainment Software



# L'EXORCISTE

LA SUITE

## ON SE CALME!

L'Opération Infogrames du dernier numéro est un succès monstre! À l'heure où j'écris cet édit, je suis sous deux tonnes d'enveloppes et de bulletins. Fort heureusement, l'opération est terminée, les bulletins reçus après le 1er février ne sont plus valables... Infogrames s'occupe maintenant du traitement des informations et de l'envoi des jeux, ce qui risque de prendre un mois. Ne nous appelez donc pas au téléphone constamment, ne vous inquiétez pas, vous devriez recevoir vos produits d'ici la fin février. Bonne nouvelle, Infogrames s'engage même à refaire quelques exemplaires des jeux qui pourraient être en rupture de stock!

Les 4 d'Or Fnac / Génération 4 auront lieu le 7 mars au Grand Rex, et autant dire qu'il va y avoir un monde fou pour cette grande fête. N'oubliez pas de voter si vous ne l'avez pas encore fait, le bulletin et la liste des nominés se trouvent dans le précédent numéro. 400 d'entre vous vont avoir l'extrême plaisir de pouvoir y participer, mais pour plus de détails, rendez-vous à la page 124. Des informations complémentaires seront données sur le serveur 3615 GEN4 et au cours de Giga sur Antenne 2.

Devant l'actualité quelque peu agitée du moment, nous n'avons pu vous proposer la nouvelle formule ce mois-ci, avec nos nouvelles têtes et un look encore plus beau. Ce sera pour le mois prochain! Notez également que comme d'habitude en janvier, l'actualité micro est quelque peu menue, contrairement aux consoles qui s'en donnent à coeur joie. Le mois prochain devrait voir le retour en force des jeux micros, aussi bien en test qu'en previews, avec l'approche de Pâques.

Enfin, notre service d'abonnement s'améliore, et devient véritablement performant dès ce mois-ci, donc n'hésitez pas à vous abonner (voir page 167). Notez bien que pour un abonnement de deux ans, nous vous proposons une carte UGC Privilège qui vous permettra d'aller voir quatre films au cinéma, gratuitement!

## RÉDACTION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli  
 Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard  
 Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire  
 Chefs de Rubriques: Sophie Dumas, Laurent Katz  
 Chef de Rubrique adjoint: Tristan Lathière  
 Rédacteurs: Jean Delaite, L. Fox, Olivier Floc'Hic,  
 Betty Franchi, Didier Latil, Jean-François Micard,  
 Philippe Querleux  
 Secrétaire de rédaction: Françoise Germain  
 Fabrication, maquette et photogravure: Michel  
 Lhopitault, Mireille Guérineau.  
 PAO: Guillaume Saviard

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

## ADMINISTRATION

Tel: (1).45.22.38.60.

3615 GEN4: Mic Dax  
 Abonnements: Nicole Gabert  
 Services Comptables: Charles Convalot, Alain Tatem  
 Gestion Commerciale: Jérôme Forneris

## PUBLICITÉ: Antoine Harmel

Tel: (1).43.87.01.39.

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL  
 de presse au capital de 2000 francs et dont le siège  
 social est situé au 210 rue du Faubourg Saint-Martin,  
 75010 Paris. La copie et la traduction, même  
 partielles, de nos textes ou documents est  
 formellement interdite sans notre autorisation.  
 L'envoi de textes, photos ou documents implique  
 l'acceptation par l'auteur de leur libre publication  
 dans le journal. Documents non retournés. La bande  
 dessinée Diavolo est Copyright Zenda.  
 Dépôt légal: deuxième trimestre 91.



Membre inscrit OJD  
 Commission paritaire: 69731  
 ISSN: 0987-8700X

## ERIC ET TOI ET MOI

Si la formule est changée, "Gros plan sur la souris", la séquence jeux vidéo  
 dont nous nous occupons dans cette émission qui passe tous les mercredi  
 sur Antenne 2 demeure. Voici le programme des prochaines Souris, qui  
 passent aux environs de 9H00.

30 janvier

Tests: Battle Squadron (Megadrive), Burning Angel (Coregrafx), Supereal Basketball  
 (Megadrive), NAM 75 (Neo-Geo), Elemental Master (Megadrive)  
 Truc: Crack Down (Megadrive)  
 Preview: Super Monaco Grand Prix (Amiga)

6 février

Tests: Lemmings (Amiga), Aleste (Megadrive), Final Fight (Super Famicom), Cyber  
 Lip (Neo-Geo), Team Suzuki (Amiga)  
 Truc: Devil's Crush (Coregrafx)  
 Preview: Toki (Amiga)

13 février

Tests: Super Mario World (Super Famicom), Heavy Unit (Megadrive), Rampage  
 (Lynx), Pilot Wings (Super Famicom), Saint-Drac (Coregrafx)  
 Truc: Afterburner 2 (Megadrive)  
 Preview: Histoire Sans Fin 2 (Amiga)

## GÉNÉRATION 4

3	EDITO
124	4 D'OR FNAC / GÉNÉRATION 4
167	ABONNEMENT
194 à 196	PETITES ANNONCES

## MICRO-ORDINATEURS

6 à 40	TESTS MICRO
48 à 71	PREVIEWS MICRO

## CONSOLES

73 à 120	TESTS CONSOLES
118-119	SOUS LES ARCADES
121	
125 à 128	PREVIEWS CONSOLES
123	LE NIPPON DÉGLINGUÉ

## NEWS

130	DOSSIER HISTOIRE SANS FIN 2
136 à 145	NEWS
146 à 182	SPECIAL C.E.S. DE LAS VEGAS
184 à 191	HIGH-TECH SPÉCIAL C.E.S.

## OXYGEN

197 à 199	CINÉMA
200-201	REPORTAGE: FANTOME
202 à 217	BD
218 à 224	LIVRES
225-226	JEUX

## INDEX DES ANNONCEURS

20 CENTURY SOFT	53
A.M.I.E.	122-123
AMSTRAD	9
COCONUT	15-16-161
C.P.I.O.	69
CREPUSCULE	165
DIGITAL ACCESS	171
DISC COMPANY	195
DOMARK	133
ELECTRON	51
ELITE	35
EXPONENTIA	7
FNAC	83-85
GOLDEN IMAGE	227
GRAND REX	132
GREMLIN	127
HAZARDOUS AREA	89
INFOGRAMES	47-101
JESSICCO	183
LANKHOR	61
MICROIDS	55-57-59
MICROMANIA	21-73-90-91
	102-145-147
	148-149-150
	151
	24-25
MICRO VIDÉO	37
MINDSCAPE	141
NEYRIAL	42-43-49-228
OCEAN	225
OEUF CUBE	75
RAINBOW ARTS	129
SODIPENG	13-19
TITUS	11-45-193
UBI SOFT	137
US GOLD	81
ULTIMA GAMES	153
VIDEOSHOP	

## INDEX DES TESTS

OBITUS	
ENCHANTED LAND	
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	
TEAM SUZUKI	
TURRICAN 2	
WARLOCK	
LEMMINGS	
KNIGHT OF THE SKY	
LIFE & DEATH 2	
LORD OF THE RINGS	
QUEST FOR GLORY 2	
RED BARRON	
RISE OF THE DRAGON	
SHANGHAI 2	

ALICE IN WONDERLAND	COREGRAFY	78
AVENGERS	COREGRAFY	77
BOMBER MAN	COREGRAFY	79
BURNING ANGEL	COREGRAFY	88
CHAMPIONSHIP WRESTLER	COREGRAFY	88
CYBER-COMBAT PILOT	COREGRAFY	85
DARK LEGEND	COREGRAFY	74
HURRICAN	COREGRAFY	83
KICK BALL	COREGRAFY	79
MARCHEN MAZE	COREGRAFY	77
MURDER CLUB	COREGRAFY	87
OUTRUN	COREGRAFY	84
RANA...	COREGRAFY	86
SAR OF DRACULA	COREGRAFY	76
SAINT-DRAGON	COREGRAFY	82
THUNDERBLADE	COREGRAFY	89
TOYSHOP BOYS	COREGRAFY	78
VALIS 3	COREGRAFY	72
VIOLENT SOLDIER	COREGRAFY	86
ZIPANG	COREGRAFY	84

BALLOON KID	GAME-BOY	104
BATTLE BULL	GAME-BOY	104
CADILLAC 2	GAME-BOY	104
DRAGON SLAYER	GAME-BOY	106
DRAGON TAIL	GAME-BOY	104
GO! GO! TANK	GAME-BOY	105
GREMLINS 2	GAME-BOY	107
KLAX	GAME-BOY	103
KORODICE	GAME-BOY	107
KUNIO BOY	GAME-BOY	105
MR.CHIN'S GOURMET PARADISE	GAME-BOY	105
POCKET STADIUM	GAME-BOY	107
PRO WRESTLER	GAME-BOY	107
RADAR MISSION	GAME-BOY	106
ROBOCOP	GAME-BOY	106
SKATE OR DIE	GAME-BOY	103
SIDE POCKET	GAME-BOY	103
DRAGON CRYSTAL	GAME-GEAR	110
G-LOC	GAME-GEAR	111
WAREHOUSE MAN	GAME-GEAR	111

## MACHINES

AM	PAGE	WONDERBOY	GAME-GEAR	110
AM/ST	32	PAPERBOY	LYNX	109
AM/ST	6	RAMPAGE	LYNX	109
AM/ST	8	ROADBLASTERS	LYNX	108
AM/ST	20	RYGAR	LYNX	108
AM/ST	10			
AM/ST	12	ALESTE	MEGADRIVE	99
AM/PC/ST	38	ATOMIK ROBO-KID	MEGADRIVE	95
PC	18	BATTLE SQUADRON	MEGADRIVE	91
PC	34	CRACK DOWN	MEGADRIVE	102
PC	22	DANGEROUS SEED	MEGADRIVE	92
PC	30	DARIUS 2	MEGADRIVE	94
PC	14	ELEMENTAL MASTER	MEGADRIVE	94
PC	26	HEAVY UNIT	MEGADRIVE	99
PC	36	JUNCTION	MEGADRIVE	100
		MEGA PANEL	MEGADRIVE	92
		MICKY MOUSE	MEGADRIVE	97
		PHANTASY STAR 2	MEGADRIVE	98
		RING SIDE ANGEL	MEGADRIVE	100
		SHADOW DANCERS	MEGADRIVE	96
		SWORD OF SODAN	MEGADRIVE	101
		TECHNOCOP	MEGADRIVE	93
		THUNDERBLADE	MEGADRIVE	90
		WONDER LAND	MEGADRIVE	96
		ZANY GOLF	MEGADRIVE	93
		CYBER LIP	NEO-GEO	73
		SUPER SPY	NEO-GEO	73
		BOMBUZAL	SUPER-FAMICOM	120
		FINAL FIGHT	SUPER-FAMICOM	114
		GRADIUS 3	SUPER-FAMICOM	116
		PILOT WINGS	SUPER-FAMICOM	112
		POPULOUS	SUPER-FAMICOM	117

## AMIGA

Pressimage recherche un bon programmeur C  
 sur Amiga, sympa, propre, beau, pas cher, pour  
 développer un logiciel de communication.

Envoyer propositions à:

Pressimage, Télématique  
 19 rue Hégésippe Moreau  
 75018 Paris  
 Fax: 45 22 70 31  
 Bal SYSOP sur 3615 GEN4

Programmeurs nuls, pénibles, sales, moches et  
 chers s'abstenir.

# Enchanted Land

Toutes les cérémonies de magie organisées par Jean dans son nouvel appartement se soldant par des échecs cuisants (ce dernier mot étant véritablement le bon, puisque la manipulation de produits chimiques de la part de Jean l'a souvent amené à refaire les plâtres de son salon), il commençait à désespérer de ses pouvoirs occultes. A la demande générale, et surtout à celle de ses voisins de palier, la rédaction lui a donc donné ce jeu à tester, unique moyen de réaliser son rêve: devenir magicien. Alors, le jeu est-il à la hauteur de ses ambitions?



Le Pays Enchanté vit dans la joie et le bonheur depuis des années. Ses habitants ont l'habitude de faire appel au bon Roi qui détient l'Ame de la Sagesse lorsqu'ils ont des problèmes. Mais derrière ce sentiment de calme et de bonheur, le vieux sorcier aigri Plogthor rumine sa rancoeur: personne ne fait plus appel à sa magie. Un jour, il se présente aux portes du palais suivi d'une étrange boîte noire flottant sur un champ magnétique. Le soir même, une terrible explosion détruit en partie le château et l'Ame de la Sagesse. Dans un pays voisin, le sorcier Kurgan a pour mission de rassembler les fragments de l'Ame de la Sagesse afin d'affronter d'égal à égal le terrible Plogthor.

Kurgan devra parcourir les six régions du Pays Enchanté avant d'atteindre son but final. Le tout, le long d'un scrolling multidirectionnel multiplan. Ce scrolling est d'excellente qualité et très fluide. Les graphismes sont aussi fort bien réalisés et le choix des couleurs (très vives) ne gêne pas contrairement à d'habitude dans ce genre de jeu. Donc Kurgan devra éviter ou détruire les obstacles qui se dresseront sur son passage. Au départ, il dispose d'un sort: Magic Flash. En cours de jeu, vous aurez accès à d'autres sorts tels qu'un bouclier, un pistolet, un tir sinusoïdal, des explosions, un tir à tête chercheuse ainsi qu'un tir rotatif. De plus des bombes seront à un moment ou à un autre à votre disposition. Certaines partent dans la direction opposée à votre tir, d'autres envahissent l'écran de cristaux. Le jeu est

bourré d'autres gadgets qui vous seront très utiles: les cristaux qui vous rendent de l'énergie, de la magie, des munitions. Les champignons pourront aussi (plus ou moins) venir à votre secours: secousses sismiques, invincibilité, paralysant... Les potions vous donneront des armes supplémentaires, une plus forte puissance de tir et une plus grande vitesse de tir. On remarquera très peu la ligne de statut de jeu (là où votre énergie, et le reste, sont spécifiés) car celle-ci est minuscule et située en haut de l'écran. D'un autre point de vue, ce n'est pas si mal puisque l'on a l'impression de jouer en plein écran. En conclusion, Enchanted Land est un bon jeu d'arcade, jouable, beau (voire même mignon) et agréable à jouer. Digne de Thalion.

Enchanted Land / Thalion

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 84%

SON: 76%

JOUABILITÉ: 62%

INTÉRÊT:

81%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

ST (en vente)

Jeu en anglais

P.Q. T.L. D.L.

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

4

EXPONENTIA

14, Bd Marcel Sembat

93200 Saint-Denis

Tél. : 48 09 22 57

A la fin du XX<sup>ème</sup> siècle, des informaticiens découvrent un nouveau procédé d'intelligence artificielle qui déclenche un processus d'évolution exponentielle des machines... Dès la première moitié du XXI<sup>ème</sup> siècle, la suprématie du genre humain est remise en cause. Une série de tournois homme/machine est organisée par la Confédération des Ordinateurs Interconnectés.

Ces combats allient rapidité et stratégie et nécessitent une grande faculté d'adaptation. L'enjeu est énorme: prononcer l'abolition du règne du genre humain ou bien stopper la croissance démente des machines. La violence de ces combats atteint de tels paroxysmes que les premiers survivants humains ont nommé ces batailles homme/machine:

# ADRENALYNN<sup>®</sup>



AMIGA

JEU D'ARCADE : PLEIN ECRAN DE PLUS DE 64 COULEURS, 50 IMAGES/SECONDE.

# HORROR ZOMBIES

## From THE CRYPT

Dotée d'une grande conscience professionnelle, Betty, après avoir testé ce jeu, n'a pas hésité à visiter tous les cimetières de Paris et sa région pour revivre la grande aventure de ce jeu. Aux dernières nouvelles, elle avait planté sa tente canadienne au Père-Lachaise...



Après les aventures du gentil Kid Gloves, Millenium change radicalement d'atmosphère et nous présente un film d'épouvante: Horror Zombies from the Crypt. Le rideau rouge se lève, accompagné d'une musique de Prokofiev (Roméo et Juliette) et dès la première image, toute la salle frémit! Dans la nuit opaque, un homme pousse un portail délabré... des cris étranges s'élèvent... l'homme se réfugie dans une bâtisse faiblement éclairée... et clac! Le piège se referme... il vient d'entrer dans le manoir du comte Valdemar... Dans le hall, des zombies surgissent de derrière les armures rouillées, mais en grimant sur le linteau de la cheminée, il peut s'armer d'une épée et se défendre efficacement. Notre courageux héros va ainsi, de pièce en pièce, affronter sorcières, fantômes, loups-garous... tout en récupérant des crânes en échange de sa liberté. Si certaines portes sont ouvertes, d'autres nécessitent des clés, et des issues secrètes sont quelquefois cachées dans des cheminées, dans des tableaux, sous des statues, etc. Bref, il faut passer le décor au peigne fin si l'on ne veut pas rester bloqué. Des objets magiques aident à franchir les obstacles; le premier que l'on trouve est une paire de bottes silencieuses qui permet de marcher sur la pointe des pieds. Horror Zombie est plein d'astuces, et la difficulté du jeu ne vient pas des ennemis (qui se laissent tuer sans trop de résistance), mais des cachettes et de la bonne utilisation des objets.

A la fin de chaque niveau on reçoit un mot de passe pour l'étape suivante, ce qui évite le rabâchage des tableaux connus lors de parties ultérieures. Les bruitages sont excellents, et si le décor est assez dépouillé, cela permet de bien voir les monstres, qui eux sont particulièrement bien dessinés et colorés. Sans être un Hit, Horror Zombies est tout de même un jeu bien sympathique.



Horror Zombies From the Crypt - Millenium

GRAPHISME: 73%  
ANIMATION: 75%  
SON: 67%  
JOUABILITÉ: 70%  
INTÉRÊT:  
69%

Doc: -		
Packaging: -		
Amiga / ST (en vente)		
Jeu en anglais		
P.Q.	D.L.	R.F.
F.L.	S.L.	J.D.
3		

# NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



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

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

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

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

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

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

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

\* Prix public généralement constaté en version monochrome.

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

**AMSTRAD**

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

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

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_ Age: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_ Tél.: \_\_\_\_\_

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

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



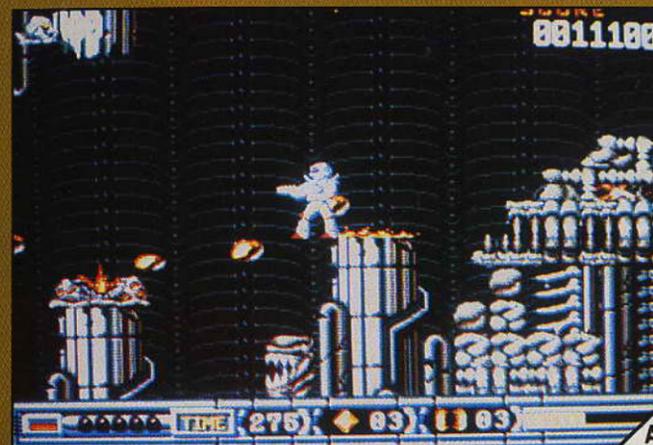
# TURRICAN 2

Changer d'arme en un quart de seconde, manier le fusil dans tous les sens, sauter d'un endroit à l'autre de sa chambre en évitant les chaises, éviter les projectiles, rouler sous son lit... Jean est devenu un parfait combattant. Peut-être joue-t-il trop avec son ordinateur? En tout cas, il a insisté pour écrire le test de Turrigan 2, histoire d'apprendre de nouvelles ruses de combat.

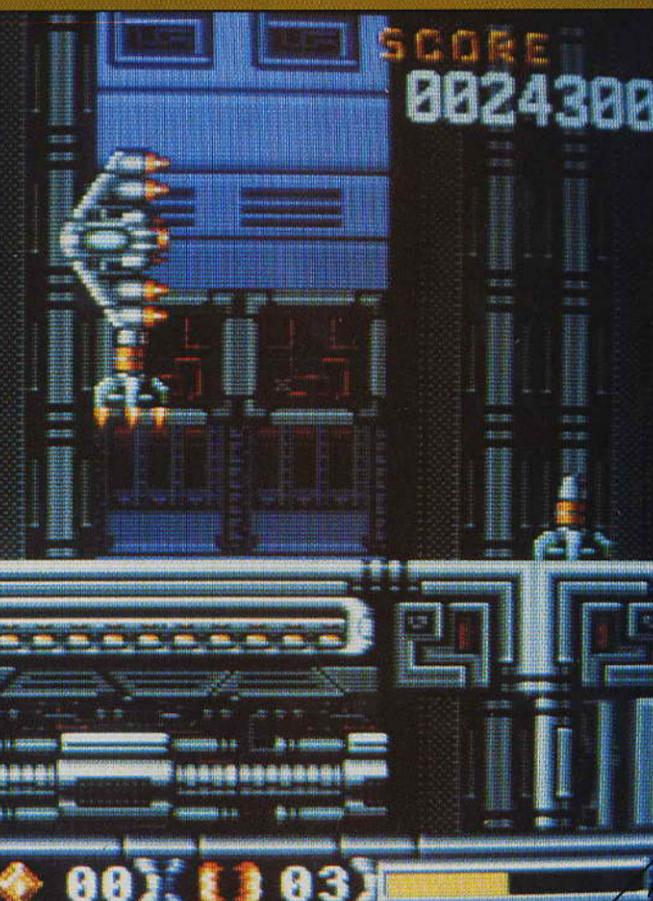


La suite des aventures de Turrigan est arrivée et les choses n'ont pratiquement pas changé par rapport au premier. Notre avis non plus d'ailleurs: il est toujours aussi bien. Le scénario est faible, comme dans tous les kill'em all: Morgul a encore pris possession d'une planète et c'est à vous de détruire ses forces. Turrigan II est composé de huit niveaux. Chaque niveau est immense, du moins par rapport au I. Ils ne sont pas linéaires, c'est-à-dire qu'il faut se balader un peu partout avant de découvrir le bon chemin. Le tout avec un scrolling fluide et une animation plus que géniale. Il faut voir le

robot courir, c'est réellement fabuleux. Le deuxième volet est également supérieur par ses nouvelles armes et sa nouvelle arme secrète à laquelle rien ne résiste. Turrigan se transforme en arme et détruit tout ce qui se trouve à l'écran, et cela durant à peu près 10 secondes. De plus, mis à part les tirs classiques, il dispose d'une option en tir continu avec laquelle il arrose ses ennemis tout autour de lui. A partir du cinquième niveau, Turrigan se transforme en vaisseau et c'est parti pour un shoot'em up qui d'ailleurs est très jouable (plus qu'avec le robot). Dans l'ensemble, Turrigan II est un très bon jeu, bien construit et je ne saurais que trop vous le recommander (surtout sur ST).



Turrigan II / Rainbow Arts			
GRAPHISME: 91%	Doc: -		
ANIMATION: 94%	Packaging: -		
SON: 94%	Amiga / ST (février)		
JOUABILITÉ: 70%	Jeu en anglais		
INTÉRÊT: <b>94%</b>	P.Q.	B.F.	T.L.
	D.L.	S.L.	F.L.
	5	5	5



**OFFRE N°1** **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand. **65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port**



**LES AUTOCOLLANTS AUSSI !**

**OFFRE N°3** **RELIURES**

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°. **reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



**Le CD laser des musiques de ROCKSTAR**  
**65 ff l'unité (port compris). SUPER!!**

**AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??**

**OFFRE N°2**

**☆ LE PACK D'ENFER ☆**

- N°1  N°2  N°3  N°4  N°5  N°6
- N°7  N°8  N°9  N°10  N°11  N°12
- N°13  N°14  N°15  N°16  N°17  N°18
- N°19  N°20  N°21  N°22  N°23  N°24

**ATTENTION!** Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours. **Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:**

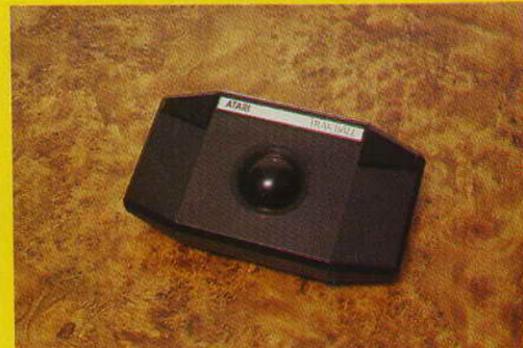
**270 ff (port compris)**

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

**3 MANETTES EN UNE SEULE**

**OFFRE N°4** **Une souris (solide) + un Track ball (rapide) + 345 Ff +15ff de port**

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



**Super Nouveau Chouette Facile**  
**C'est possible...**

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir 3 T-shirts		80 165	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 <input type="checkbox"/> / CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>			

Attention: Il existe trois tailles différentes de T-shirt, indiquez votre choix ci-dessous. Petit  x... Moyen  x... Grand  x...  
Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.  
NOM : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : .....  
Ville : .....  
Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGÉ, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger: virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

DU TÉLÉCHARGEMENT...  
**3615 TITUS**

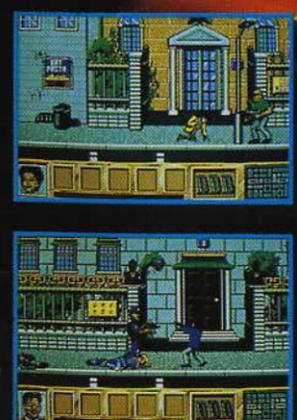
**LE CRIME NE PAIE PAS**



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

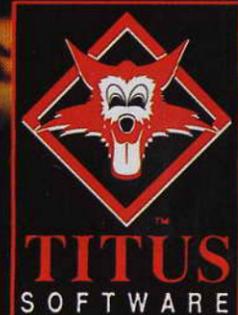
AMIGA  
ATARI ST  
PC/PS

Avec votre clan de mafiosi sans scrupules, italien ou chinois, lutez 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 propositions qu'ils ne pourront pas refuser! Pillez les banques, extorquez des documents compromettants et collectez des renseignements dans les 200 pièces de la ville...

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



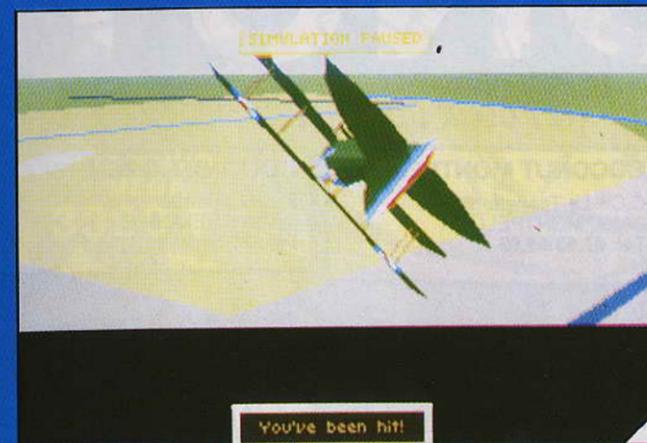
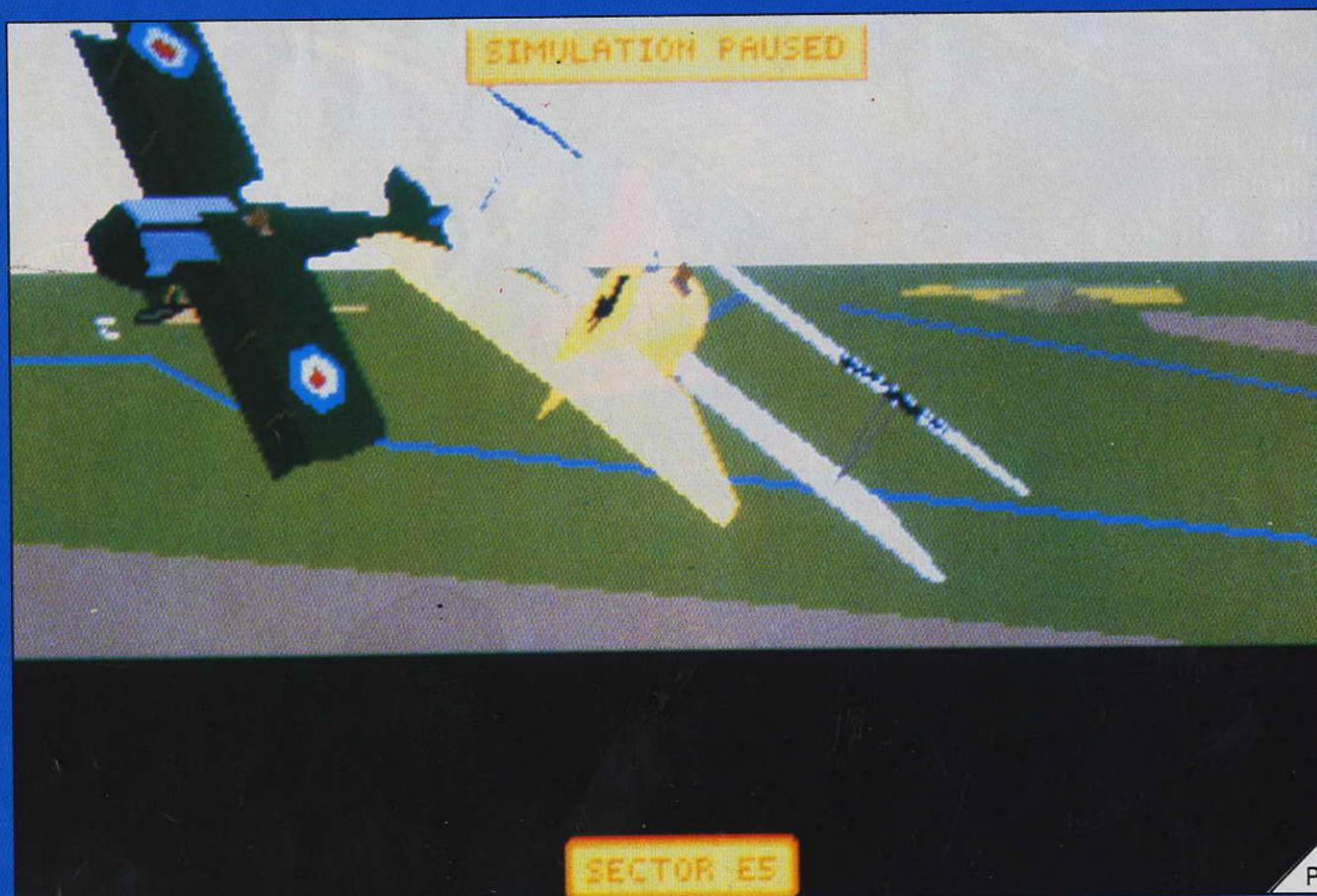
# Red Baron

Jean est très consciencieux, il se plonge entièrement dans les jeux qu'il teste. Quelle ne fut pas notre surprise en le voyant débarquer à la rédaction avec un casque d'aviateur, des lunettes, des bottes fourrées, un flying-jacket et une écharpe blanche pour venir tester Red Baron. Il est même allé jusqu'à coller un timbre sur le mur pour chaque appareil ennemi abattu... enfin il le fera dès qu'il visera juste! Il vous livre ses impressions juste après un atterrissage catastrophe.



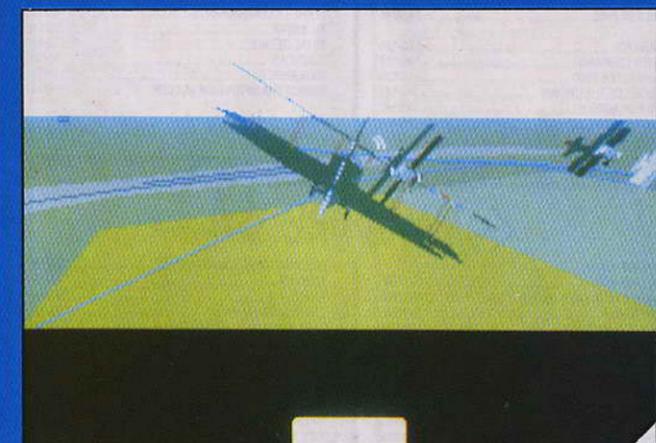
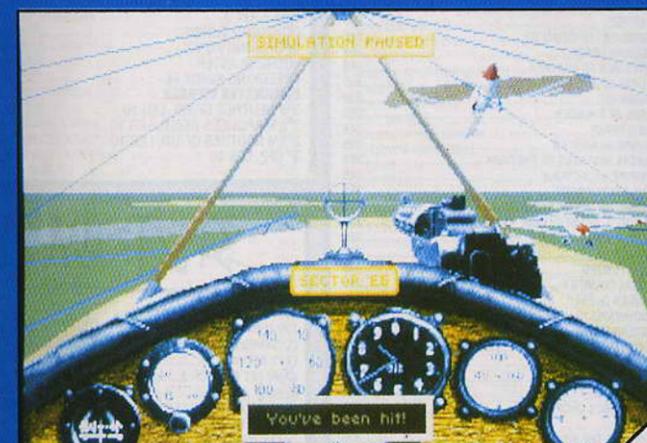
Red Baron est le deuxième simulateur de vol, ce mois-ci, se déroulant durant la Première Guerre mondiale. Vous allez être aux commandes d'un des 28 avions de diverses nationalités qui évoluaient dans les cieux d'antan. Red Baron est composé d'une longue suite de menus d'options (rassurez-vous, c'est rapide). Sur le menu principal vous pourrez sélectionner l'option générale de votre vol: combattre contre un As, commencer une carrière, faire une simple mission, regarder les beaux avions sous tous les angles

ainsi que vos pilotes. Une toute nouvelle option figure au menu de Red Baron: mission recorder. C'est en fait un magnétoscope qui enregistre toute votre mission et une fois à terre, vous pouvez la visionner sous tous les angles et même intervenir à nouveau afin de corriger certaines fautes de pilotage. C'est exactement ce qu'il faut pour épater les copains, étant donné que rien ne marche lorsqu'ils sont là. Au niveau du contrôle de l'avion, il n'y a rien de plus simple: les gaz et hop! A la souris comme au joystick, le pilotage est extrêmement maniable et c'est vraiment un plaisir que d'évoluer ainsi sans avoir à corriger sans cesse son assiette. Comme d'habitude, diverses vues sont



accessibles: intérieures comme extérieures. Mais là où Red Baron est génial, c'est que pour passer du cockpit en vue extérieure, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris (l'autre étant pour le tir). Il existe aussi un panel contenant des options qui rendent votre simulation plus réaliste, telles que la vitesse du vent, le soleil de face ou non, les mitrailleuses qui s'enrayent...

Une fois que vous avez sélectionné votre vol, s'il s'agit d'un vol libre, vous pouvez partir seul ou bien en escadrille (en choisissant bien sûr votre formation). J'aurais énormément de mal à vous décrire ce que ça fait de voler en escadrille alors que les ennemis attaquent, les mots me manquent... Les missions sont aussi très variées. On peut revivre les grandes batailles, contrecarrer les plans d'un as, affronter un escadron ennemi,



patrouiller sur le front, escorter des bombardiers, arrêter un raid de bombardiers, attaquer un Zeppelin (si vous n'êtes pas allemand), défendre un ballon... de plus chaque mission est paramétrable (vent, lieux, nombre d'ennemis).

Les graphiques sont superbes et l'animation est excellente et superfluide, du moins sur un 386. Et si vous possédez une carte sonore (MT32, Ad Lib) vous vous intégrerez encore plus facilement dans la bataille, puisqu'on entend très distinctement les impacts de balles sur la carlingue (que l'on peut aussi voir apparaître). Il y a longtemps que je m'amuse sur des simulateurs de vol, mais Red Baron est le seul qui m'ait véritablement accroché. La preuve, je vais m'empresser d'acheter un PC pour continuer chez moi!

Red Baron / Dynamix

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 94%

SON: 34% / 67%

JOUABILITÉ: 83%

INTÉRÊT:

95%

Doc: 8/10

Packaging: 8/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	D.L.	S.D.
5	5	5
F.L.	S.L.	T.L.
5	5	5



# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

## COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée  
75016 PARIS  
Tél : (1) 45.00.69.68  
Métro Argentine

## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

C. Ch. Le Triangle-Ni. Bas  
34000 MONTPELLIER  
Tél : 07.58.58.88

## COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

## AMSTRAD CPC

<b>COMPILATIONS</b>	145/195	F16 COMBAT PILOT	145/195
10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195	FIRE & FORGET 2	129/169
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195	FLIMBO'S QUEST	99/149
15 MEGASTARS	ND/225	GOLDEN AXE	95/145
CARTOONS	155/25	GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
CHALLENGERS	ND/295	GREMLINS II	99/159
CLAP CINE	169/239	IRON LORD	ND/195
DOUBLE ACTION	145/195	KICK OFF 2	95/145
EDITION N°1	125/245	L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
EPYX 21	145/195	LINE OF FIRE	95/145
GAME SET & MATCH 2	129/169	LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
HEROES	145/195	MANCHESTER UNITED	129/169
LA COLLECTION II	169/245	MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195	MOKOWE	ND/195
LES AVENTURIERS	145/195	NARCO POLICE	109/169
LES BATTANTS	145/195	NIGHT HUNTER	ND/175
LES BARBARES	99/149	NINJA SPIRIT	99/149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195	PANZA KICK BOXING	165/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225	POLE 500	145/175
LES FANATIQUES	145/195	ROBOCOP II	ND/245
LES FOUS DU FOOT	165/225	RICK DANGEROUS II	99/149
LES GEANTS DU SPORT	145/195	SAGA	ND/195
LES GUERRIERS NINJA	145/195	SAINTE DRAGON	95/145
LES JUSTICIERS II	145/195	SATAN	145/175
LES MAITRES NINJA	125/175	SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225	SHADOW OF THE BEAST	129/159
LES TILT D'OR LORICIELS	ND/195	SHADOW WARRIORS	95/145
LES VAINQUEURS	145/195	STORMLORD 2	95/145
OCEAN DYNAMITE	149/199	STRIDER II	95/145
SEGA ARCADE TURBO	145/195	SWITCHBLADE	95/145
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245	TENNIS CUP	165/195
WHEELS OF FIRE	145/245	TERRE ET CONQUERANTS	160/195
		TIE BREAK	95/145
		TOTAL RECALL	95/145
BLOODWYCH	125/165	TURRICAN	95/145
CARRIER COMMAND	139/189	DICK TRACY	249
CHESSMASTER 2000	169/239	DUNGEON MASTER	395
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189	ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
DOUBLE DRAGON II	95/145	EMPIRE GALACTIQUE	345
DRAGON BREED	99/169	F19 (MICROPROSE)	385
ESWAT CYBER POLICE	95/145	FLIGHT OF THE INTRUDER	345
		FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
		FLIGHT SIMULATOR 4	450
		GEISHA	295
		GETTYSBURG	245
		GREAT COURTS II	245
		HERO'S QUEST	249
		INDIANAPOLIS 500	249
		INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
		KICK OFF 2	140/195
		L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/169
		LAST NINJA III	ND/169
		LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
		LEISURE SUIT LARRY 3	395
		LHX ATTACK CHOPPER	149
		LOOM	289
		LORD OF THE RING	245
		M1 TANK PLATOON	389
		OPERATION THUNDERBOLT	269
		PIPE MANIA	ND/180
		POOL OF RADIANCE	ND/269
		Q & B	129/149
		RAINBOW ISLAND	120/169
		RICK DANGEROUS	99/149
		RICK DANGEROUS II	109/169
		SAINTE DRAGON	109/169
		SATAN	145/169
		SCRAMBLE SPIRIT	95/160
		SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
		SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
		SERVE AND VOLLEY	95/145
		SHADOW WARRIORS	109/169
		SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
		SKI OR DIE	ND/169
		SNOW STRIKE	99/149
		SPEEDBALL	99/169
		STRIDER	95/145
		TEST DRIVE 2	145/195
		EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/89
		TIE BREAK	129/189
		TURBO OUT RUN	110/160
		TURRICAN	109/169
		TUSKER	129/169
		TV SPORT FOOTBALL	ND/195
		TWINWORLD	109/169
		VENDETTA	109/169
		WILD STREET	120/160
		ZOMBI	149/199

## COMMODORE 64

<b>COMPILATIONS :</b>	145/190	INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
100% DYNAMITE	140/195	KICK OFF 2	140/195
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269	L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/169
CHALLENGERS	ND/295	LEGEND OF FAERGHAIL	295
GAME SET & MATCH 2	139/189	LEISURE SUIT LARRY 3	395
HEROES	145/195	LHX ATTACK CHOPPER	149
HOLLYWOOD COLLECTION	125/165	LORD OF THE RING	245
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245	LOST PATROL	245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189	M1 TANK PLATOON	389
STARWARS TRILOGY	160/195	MANCHESTER UNITED	269
TAITO COIN OP HITS	125/165	MIDWINTER	345
TNT (HITS TENGEN)	ND/295	NARCO POLICE	269
WHEELS OF FIRE	149/249	NINJA TURTLES	295
		OPERATION STEALTH (256 COUL)	345
		PANZA KICK BOXING	285
		POPULOUS DATA DISK	89
		POPULOUS	245
		PRINCE OF PERSIA	245
		RAILROAD TYCOON	345
		RICK DANGEROUS II	245
		SATAN	240
		SECRET OF MONKEY ISLAND	345
		SHINOBI	245
		SILENT SERVICE 2	395
		STORMLORD	295
		STORMOVIC	295
		STRIDER	279
		TEST DRIVE III	145/195
		THUNDERSTRIKE	249
		TORVAK THE WARRIOR	245
		TV SPORT BASKETBALL	345
		ULTIMA 5	295
		ULTIMA 6	299
		U.M.S. II	349
		VETTE	295
		WING COMMANDER	295
		XENON II	290

## IBM ET COMPATIBLES

<b>COMPILATIONS :</b>	345	ADVANCE DESTROYER SIMULATION	285
10 MEGA HITS VOL 2	245	B.A.T.	295
ACCOLADE IN ACTION	295	BARO'S TALE III	245
CHALLENGERS	295	SDAW	245
DECLIC	295	BATTLE MASTER	249
EPYX SPORTING GOLD	295	BETRAYER	89
FULL BLAST	245	BUDOKAN	245
HEROES	2490	CAPTIVE	295
LES BATTANTS	295	CONQUEST OF CAMELOT	445
LES DIEUX DU CIEL	295	COUGAR FORCE	269
NIGHT HUNTER	295	CRYSTALS OF ARBOREA	249
LES GEANTS DU SPORT	245	CURSE OF THE AZURE BOND	345
LES TILT D'OR	295	DAS BOOT	399
PC GOLD HIT II	295	DAYS OF THUNDER	295
POWER CRASH	325	DICK TRACY	249
POWER PACK	2490	DUNGEON MASTER	395
TITUS ACTION	150	ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
		EMPIRE GALACTIQUE	345
		F19 (MICROPROSE)	385
		FLIGHT OF THE INTRUDER	345
		FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
		FLIGHT SIMULATOR 4	450
		GEISHA	295
		GETTYSBURG	245
		GREAT COURTS II	245
		HERO'S QUEST	249
		INDIANAPOLIS 500	249
		INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
		KICK OFF 2	140/195
		L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/169
		LEGEND OF FAERGHAIL	295
		LEISURE SUIT LARRY 3	395
		LHX ATTACK CHOPPER	149
		LOOM	289
		LORD OF THE RING	245
		LOST PATROL	245
		M1 TANK PLATOON	389
		MANCHESTER UNITED	269
		MIDWINTER	345
		NARCO POLICE	269
		NINJA TURTLES	295
		OPERATION STEALTH (256 COUL)	345
		PANZA KICK BOXING	285
		POPULOUS DATA DISK	89
		POPULOUS	245
		PRINCE OF PERSIA	245
		RAILROAD TYCOON	345
		RICK DANGEROUS II	245
		SATAN	240
		SECRET OF MONKEY ISLAND	345
		SHINOBI	245
		SILENT SERVICE 2	395
		STORMLORD	295
		STORMOVIC	295
		STRIDER	279
		TEST DRIVE III	145/195
		THUNDERSTRIKE	249
		TORVAK THE WARRIOR	245
		TV SPORT BASKETBALL	345
		ULTIMA 5	295
		ULTIMA 6	299
		U.M.S. II	349
		VETTE	295
		WING COMMANDER	295
		XENON II	290

## MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

<b>ATARI :</b>	PROMO
520 STE	295
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
EDITION N° 1	245
EPYX SPORTING GOLD	295
HEROES	295
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	245
LES GUERRIERS NINJA	299
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	290
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285
APPRENTICE	245
B.A.T.	299
BACK TO THE GOLDEN AGE	260
BATTLE COMMAND	105
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYER	295
BATTLE OF BRITAIN	285
BUDOKAN	295
CAPTIVE	129
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
<b>DISQUETTES VIERGES :</b>	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

## SPECTRUM

<b>COMPILATIONS :</b>	169
100 DYNAMITE	225
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	160
EPYX ACTION	149
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	189
FIRE & BRIMSTONE	345
FLIGHT SIMULATEUR II (FRA)	295
FLIGHT OF THE INTRUDER	245
FLOOD	245
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	295
FORMULA 1 3D	269
GEISHA	345
GETTYSBURG	345
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVE	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
KICK OFF	140
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	110
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	95
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	95
STORMLORD	110
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95

## AMIGA 500

EXTENSION  
1 MEGA  
3390 F

## ATARI ST/STE

<b>COMPILATIONS :</b>	269	GOLD OF THE AZTECS	245
CARTOONS	269	GOLDEN AXE	245
CHALLENGERS	295	GREAT COURTS II	245
DECLIC	295	GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249	IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195	KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245	LES CHEVALIERS DE CAPCOM	295
L'ART DE LA GUERRE	295	LES GEANTS DU SPORT	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	295	LES GUERRIERS NINJA	299
LAST NINJA REMIX	295		

# KNIGHTS

## Of The Sky

Lorsqu'il ne passe pas son temps dans les salles obscures à visionner des films gore, Jean rêve d'une chose: être un as de la Première Guerre mondiale pour enfin bénéficier de la considération de tous. Malheureusement les cockpits de l'époque ne lui permettent pas de s'installer aux commandes. Pour néanmoins assouvir sa passion, il se rabat sur les simulations micros dans lesquelles il est passé maître!



déroule dans le nord de la France ainsi que dans la région des Flandres.

Comme la mode du rétro revient en force, Microprose vous permet de remonter jusqu'en 1914 lors de la Première Guerre mondiale. Vous êtes un pilote confirmé (après être passé par l'entraînement), et vous avez le choix entre participer directement au conflit, affronter un as des as, ou bien encore vous connecter via modem avec un de vos amis pour un autre tête à tête. Au niveau du contexte, l'action se

En mode entraînement, vous aurez le choix entre 20 avions différents (français, britanniques et allemands), puis vous sélectionnez l'un des cinq niveaux de difficulté. Diverses options s'offrent encore à vous, telles que voler sans ennemis, avec des ennemis, non armés ou bien la "totale".

Si vous préférez mettre directement un pied dans la Première Guerre mondiale, sachez que rien ne vous sera épargné. Tout d'abord, le choix d'avions se fera parmi deux (c'est mince), du moins au début. En revanche les missions qui vous sont proposées (environ une centaine) sont assez bien faites, mais restent dans un domaine assez répétitif: bombardements, destruction de ballons dirigeables, reconnaissance, interception et support de troupes au sol. D'une manière comme d'une autre votre but est simple: devenir un as.

De temps en temps, vous rencontrerez un as de l'aviation allemande. Si ce n'est pas le cas, en revenant de mission, on vous apprendra sa dernière position. D'ailleurs en parlant d'eux (les s), vous avez aussi la possibilité de les rencontrer (tous les 16) en combat (face à face) en sélectionnant le mode "Head to Head". Les missions proposées sont tirées aléatoirement, donc pas de difficulté croissante (tout dépend du niveau). Malgré les problèmes pour maintenir l'avion en ligne droite (pas très maniable), le scrolling saccadé (sur une grosse bécane) et les graphismes assez moyens (pour du VGA), Knights of the Sky ne devient attachant que si vous y jouez suffisamment longtemps pour le manier sans problème; mais là où ça devient un véritable cauchemar, c'est lorsqu'il vous faut faire des acrobaties pour échapper à un Baron, as de l'aviation allemande. En bref, Knights of the Sky aurait pu être un supersoft si la réalisation avait été plus soignée, mais il reste tout de même très sympa.

Knights Of The Sky / Microprose

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 63%

SON: 58%

JOUABILITÉ: 67%

INTÉRÊT:

68%

Doc: 9/10

Packaging: 8/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

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

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

3



QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

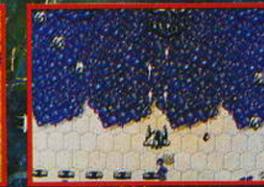
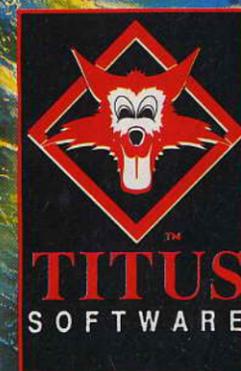
# BATTLESTORM

## L'ULTIME SHOOT'EM UP

Revenant des conflits de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengeance a sonné.

Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

- JOUABILITÉ D'ARCADE
- RAPIDITÉ EXCEPTIONNELLE
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- 50 IMAGES/SECONDE
- 8 MONDES DIFFÉRENTS
- ARMES ET BONUS



AMIGA  
ATARI ST/STE  
PC/PS  
AMSTRAD CPC/CPC+  
GX 4000  
SPECTRUM  
C 64/C 64 GS

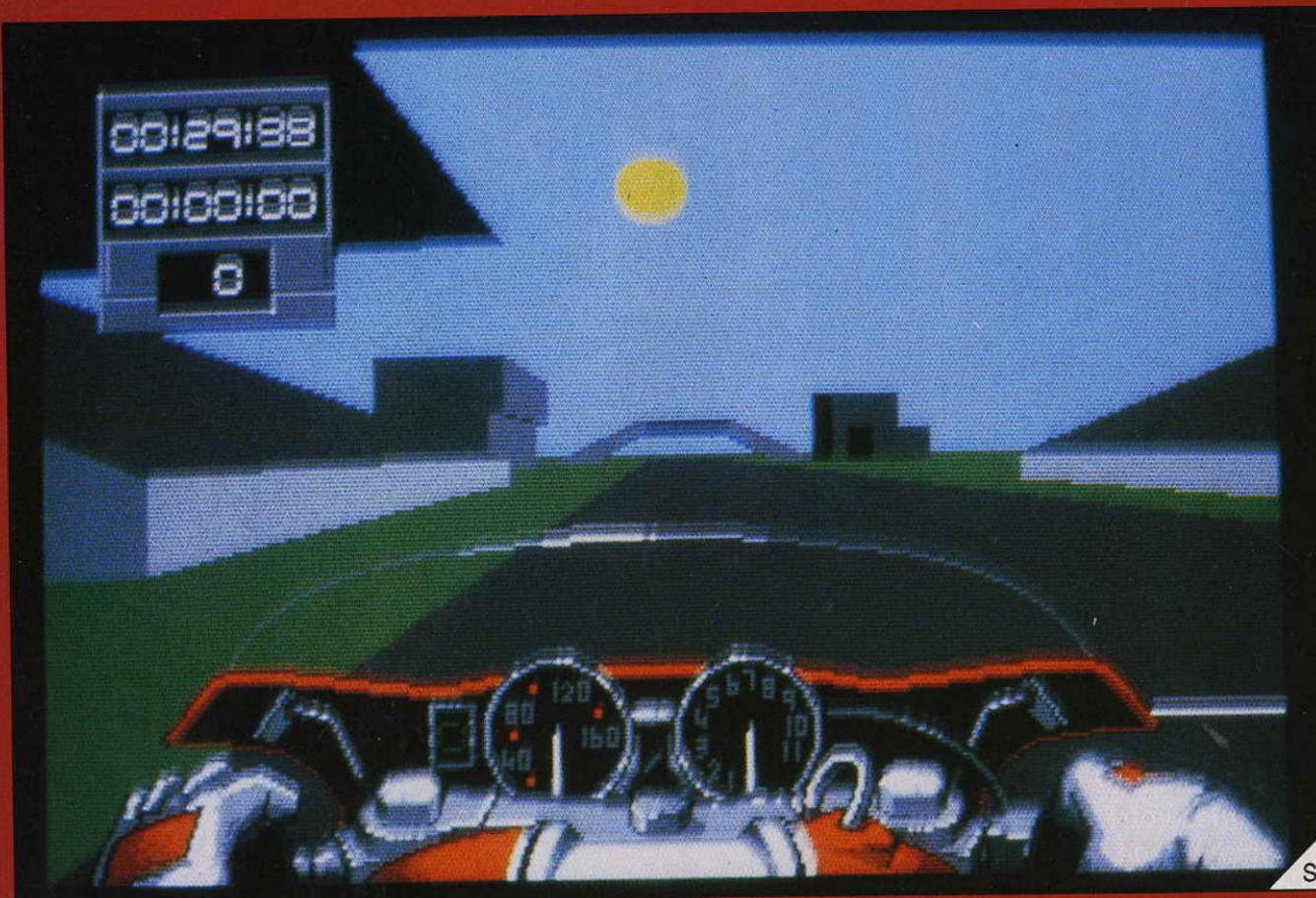


DU TÉLÉCHARGEMENT,  
DES JEUX, DES CADEAUX,  
DES DIALOGUES EN DIRECT,  
DES INFO:

3615  
TITUS

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

AMIGA Version



# TEAM SUZUKI

Ne manquant aucune retransmission des grands prix motos à la télévision (domaine qu'il commence à bien connaître!), Frank Ladoire n'a laissé à personne d'autre le soin de tester Team Suzuki. Maintenant le plus dur, c'est de le persuader de quitter son casque et ses gants, cet équipement le retardant grandement dans l'écriture de ses tests...



Gremlin n'en finit pas de nous étonner! Au vu de ses dernières productions, Lotus Turbo Esprit Challenge, et dans une moindre mesure Celica Rallye, cette société s'affirmait comme l'une des plus qualitatives de la fin de l'année 90. Cette tendance se confirme avec la sortie de Team Suzuki, simulation de course motos réalisée entièrement en 3D, et la prochaine arrivée de Switchblade 2, présenté en preview.

Au niveau des options, Team Suzuki est très complet et offre, en plus du classique entraînement, la possibilité de s'engager dans une simple course ou bien l'inscription au championnat du monde

plant tous les circuits référencés. Dans un cas comme dans l'autre, un nouveau menu vous permettra de choisir entre un certain nombre d'options, comme courir sur des tracés supplémentaires (non encore disponibles) ou bien modifier le nombre de tours de course. Bien sûr, en mode championnat, il est possible de sauvegarder votre partie pour la reprendre ultérieurement. Mais avant de démarrer, vous devez également choisir votre catégorie, c'est-à-dire la cylindrée de votre moto. Si le jeu vous place d'entrée aux commandes d'une 125 cm<sup>3</sup>, il est possible de changer de machine et d'opter pour les quarts de litre (250 cm<sup>3</sup>) ou alors passer directement sur une 500 cm<sup>3</sup>, la catégorie reine des courses de vitesse moto. A noter que la 125

cm<sup>3</sup> possède une boîte de vitesse automatique, alors que les deux autres sont équipées de boîtes manuelles, beaucoup plus délicates à maîtriser.

Après avoir sélectionné votre machine et le mode de course, vous êtes prêt à prendre le départ, votre position étant déterminée par votre tour le plus rapide lors des qualifications. Une fois lancé, vous visualisez le tracé, les autres motos et votre tableau de bord, mais si cela ne vous convient pas, vous pouvez enlever ce dernier et voir directement la piste devant vous. De plus, l'angle de caméra est également variable, et celle-ci peut se placer derrière ou devant votre moto, à n'importe quel endroit souhaité. Dernière précision, les pilotes des autres motos peuvent aussi être affichés ou non, suivant votre désir.

La réalisation de Team Suzuki est exceptionnelle. La gestion de la 3D est sans aucun doute l'une des meilleures jamais observées sur micro (il faut d'ailleurs préciser que la version ST est légèrement plus fluide que la version Amiga). Enfin un jeu de motos où le réalisme est présent, car tout comme dans Ultimate Ride, c'est tout l'écran qui bouge lorsque vous prenez un virage (à noter que c'est bien là le seul point commun, tellement Ultimate Ride est mauvais, n'en déplaise à d'autres journaux!). De même, lors de vives accélérations, la moto effectuera un "weeling" (une roue arrière) du plus bel effet. Pour être toujours plus fidèle à la vraie course, les programmeurs ont inclus la possibilité de se retourner, en pressant la barre d'espace, pour visualiser les concurrents qui se trouveraient derrière. Utile mais dangereux! Et pour couronner le tout, la jouabilité est au rendez-vous, même si les premiers tours de roues risquent d'occasionner quelques chutes. Avec un minimum de pratique, et surtout en sachant calmer ses ardeurs à l'approche des courbes, le jeu s'avère tout à fait maniable. En définitive, une réussite sur toute la ligne!



Team Suzuki / Gremlin			
GRAPHISME: 77%		Doc: 7/10	
ANIMATION: 96% / 93%		Packaging: -/10	
SON: 66%		Amiga / ST (février)	
JOUABILITÉ: 69%		Jeu en anglais	
INTÉRÊT:		P.Q. B.F. R.F.	
93%		F.L. S.L. J.D.	
		5 5	

## 2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

### MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91  
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



# Lord Of The Rings

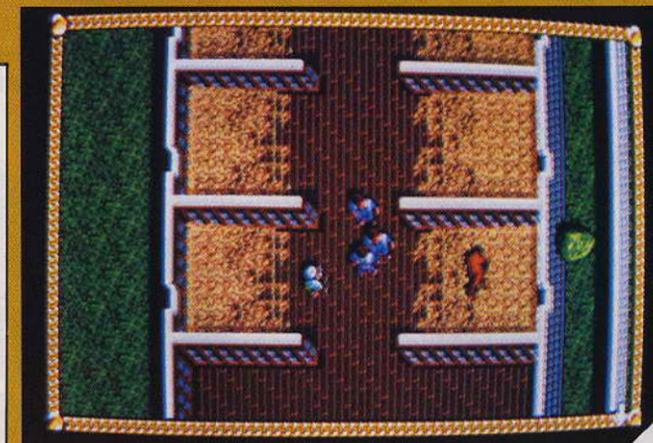
Les adaptations du Seigneur des Anneaux se succèdent régulièrement, sans jamais parvenir à être le jeu dont on rêve... C'est pourtant ce qu'Interplay semble avoir réussi, à voir la mine réjouie de notre hobbit de la rédaction, Didier Latil.



Les véritables adaptations des romans de J.R.R. Tolkien, "Bilbo le Hobbit" et "Le Seigneur des Anneaux", assez rares, étaient jusqu'à maintenant réussies mais sans plus: War in Middle Earth de chez Melbourne, Riders Of Rohan de chez PSS (testé le mois dernier). Lord Of The Rings de chez Interplay est sûrement le mieux fini et le plus intéressant de tous. Pour ceux qui persistent à ignorer les romans de J.R.R. Tolkien, je vais faire un 25e et dernier résumé de l'histoire et surtout vous conseiller de lire ces romans, vous ne le regretterez pas. L'aventure commence dans une région appelée La Comté, une province du monde de la Terre du Milieu, habitée par les hobbits, un peuple d'humanoïdes de petite taille. Pacifiques, volontaires, aimant boire et manger, les hobbits craignent plus ou moins les autres races (humains, elfes, nains, orcs...). La Terre du Milieu est un pays fantastique où la magie est relativement courante, les monstres assez nombreux et les dragons heureusement très rares. L'histoire commence alors que Frodo Baggins, un jeune hobbit vient d'hériter d'un mystérieux anneau. Son ami magicien, Gandalf, lui révèle qu'il s'agit d'un objet maudit très puissant, qui doit absolument être détruit. Le

seigneur des ténèbres, Sauron, s'il le trouvait, aurait alors la possibilité de dominer le monde entier. Frodo décide donc de partir pour une très longue quête, à travers tout le pays de la Terre du Milieu. Sa longue mission lui fera visiter de nombreux lieux, rencontrer des créatures merveilleuses et affronter des dizaines de dangers. Il s'agit donc d'un jeu de rôle, dans lequel vous dirigez Frodo Baggins et ses amis, dans une aventure qui correspond au premier tome du roman "Le Seigneur des Anneaux". S'il est possible de suivre assez fidèlement, l'aventure telle qu'elle se passe dans les romans, il est surtout possible de choisir ses propres solutions pour résoudre les problèmes que rencontre la Compagnie, votre groupe d'aventurier. En fait de nombreux personnages, lieux et petites aventures ont été ajoutées à l'histoire telle qu'elle apparaît dans l'oeuvre originale de J.R.R. Tolkien, mais sans pour autant la défigurer. Au contraire, vous retrouvez presque tous les personnages du roman ainsi que la plupart des lieux, le tout représenté par des graphismes superbes et des dialogues totalement dans l'esprit du roman. Ce souci de garder l'ambiance merveilleuse du roman se poursuit par de nombreuses séquences d'écrans graphiques, reprenant les moments forts du roman et par une documentation très complète avec l'histoire de la Terre du Milieu, une carte de

La Comté avec les principaux lieux, une présentation des personnages, des noms et de divers autres endroits du monde... Le tout donne une atmosphère très proche de celle des romans et rien que pour cette prouesse, il faut féliciter les auteurs de ce soft. La représentation du terrain et des personnages fait tout de suite penser à celle d'Ultima VI, à la différence près que cette fois, tout l'écran est utilisé (ce qui explique une certaine lenteur de déplacement et un scrolling légèrement haché sur une machine à moins de 16 MHz). En cliquant sur le bouton droit de la souris, apparaît alors un menu, constitué de 10 icônes. Celles-ci permettent d'utiliser la magie, de combattre, de désigner un leader pour le groupe, d'utiliser les compétences d'un personnage, de discuter, de prendre ou d'utiliser ou d'échanger ou encore d'abandonner un objet... Les dialogues avec quelqu'un



concernent les déplacements des personnages, pas très réalistes. Seuls quatre directions sont accessibles (et pas les diagonales) et pour entrer dans une pièce, il faut vraiment se trouver précisément et exactement en face de la porte, ce qui n'est pas toujours très facile. De même pour éviter un obstacle (arbre, mur...), il faut vraiment passer assez loin de celui-ci. En plus, le programme garde en mémoire un certain nombre de déplacements, alors n'appuyez pas en continu sur une touche car vous risquez d'aller trop loin. Une fois habitué à ce problème de maniabilité, c'est un véritable régal que de jouer à Lord Of the Ring, d'autant plus qu'il semble posséder une très grande durée de vie. Un autre léger problème vient du fait que vous ne disposez que de deux sauvegardes, ce qui vous oblige à recopier celles-ci sur des disquettes pour en avoir autant que vous voulez. Pour l'heure, je retourne dans le monde de la Terre du Milieu car Frodo semble avoir quelques problèmes pas dans Khazad-Dum, soit les mines de la Moria en langue commune...

permettent d'obtenir de nombreuses informations et surtout de recruter des alliés (attention aux traîtres). Vous pouvez en fait engager de nombreux personnages qui n'apparaissent pas dans les romans ou au contraire ne pas recruter Pippin ou Merry par exemple, qui dans le roman participent à toute l'aventure. La plupart des missions ne sont pas indispensables, mais elles permettent de trouver argent, informations et matériel. Au cours de ces missions, il faut utiliser au mieux les compétences de chacun. "Hide" (se cacher) permet d'entrer dans un endroit de façon très discrète. "Climb" (escalader) rend possible le fait d'escalader une paroi rocheuse. "Charisma" vous donne des talents d'orateur pour convaincre quelqu'un à l'origine hostile... En bref, les compétences servent réellement et l'interaction de vos caractéristiques avec le monde est sensible. Mes seuls reproches



Lords Of The Rings / Interplay

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 57%

SON: 43% / 69%

JOUABILITÉ: 53%

INTÉRÊT:

94%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

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

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

4 5



# MICRO VIDEO

La compétence d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

## Consoles

NEOGEO = 3490F  
NEOGEO + Moniteur  
couleur stéréo = 5590F  
LOCATION CARTOUCHE

NEOGEO:  
150F le week-end.  
300F la semaine.

Cordon MEGADRIVE  
pour moniteurs AMSTRAD,  
CO 1083 Set AT 1435:  
190F



## Packs Jeux

SUPER!  
290F

Exemple pour ATARI:  
-Tower of Babel + Projectyle  
+ Thunderbird.  
-Ferrari Formula 1 + BSS Jane  
Seymour + 7 Gates of Jambala  
AMIGA:  
-Ivanohe + Black Tiger  
+ Anarchie.  
-Knight of the Crystallion  
+ E-Motion + Gravity  
etc...

-20% sur toutes les nouveautés ATARI/AMIGA/PC Compatibles  
OU un jeu gratuit.

A partir du 1 Février dans tous les MICRO VIDEO  
(Sauf magasins de Paris et Belgique)



REPRISE des Cartouches MEGADRIVE® pour  
l'achat d'une nouvelle. Renseignez-vous...

**Mickey Mouse**  
**349 F**  
**Shadow Dancer**

Extrait catalogue jeux à 349 F

Altered Beast  
Arrow Flash  
Columns  
Curse  
DJ Boy  
E Swat  
Golden Axe  
HellFire  
Herzog Zwei  
Insector X  
Junction  
Klax  
Mickey Mouse  
New Zealand Story  
Rastan Saga II  
Shadow Dancer  
Space Harrier II  
Super Basket Ball  
World Cup Soccer  
Whip Rush

... et beaucoup d'autres,  
Demandez notre catalogue...

Console SEGA MEGADRIVE®

MEGADRIVE:

**1290F**

MEGADRIVE + 2 Jeux:

**1650 F**

MEGADRIVE + moniteur stéréo + 1 jeu:

**3390 F**



ATARI LYNX

LYNX + 2 Jeux  
+ Housse de transport

1590 F (dont 1 jeu au choix).

Jeux:

-Blue Lightning  
-Chip Challenge  
-Electrocops  
-Gates of Zendocon  
-Gauntlet  
-Klax  
-Mrs Pac Man  
-Rampage  
-Road Blasters  
-Slime World  
-Xenophobe  
-Zarlor Mercenary  
-Robot Squash  
**275F !** Le jeu

## Jeux GAMEBOY

(Disponible seulement dans certains magasins)

Renseignez-vous...

-Bubble Ghost.....250F -PaperBoy.....250F  
-Card Games.....155F -Pipe Dream....230F  
-Double Dragon...270F -Puzzle Boy.....239F  
-Funny Field.....120F -Puzzle Road...230F  
-Hong Kong.....135F -Qix.....169F  
-Light Boy.....220F -Ranma.....228F  
-Lode Runner.....235F -Renju.....120F  
-Lupin III.....120F -Shangai.....228F  
-Mickey Mouse....249F -Super Chinese.190  
-Monster Truck....219F -Tennis.....175F



ATARI 520 STE à partir de 2990F

520 STE + Ext 512 Ko.....3290F  
520 STE + Moniteur Couleur.....NC  
1040 STE à 2 Mo.....3990F  
Mega ST.....NC  
Scanner à main Golden Image..1890F

Amiga 500 à partir de 3290F



Amiga 500 + Ext 512 Ko.....3590F  
School Pack.....3590F  
Amiga 500 + Moniteur Couleur  
1083S.....NC  
Scanner à main Golden Image..1890F

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous au MICRO VIDEO le plus proche de votre domicile,  
ou MICRO VIDEO BORDEAUX VPC

AMIGA  ATARI ST/STE  MEGADRIVE  GAMEBOY  LYNX

Frais d'envoi: 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 30F  
Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM:..... PRENOM:.....

Adresse: .....

Code Postal: ..... VILLE: .....

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total

CHEQUE  MANDAT CARTE

TOTAL:

## MICRO VIDEO

PARIS: 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ☎ 40.34.97.80

BORDEAUX: 3, Crs Alsace Lorraine 33000 ☎ 56.44.47.70

☎ 56.79.34.89

DAX: 56, Av Victor Hugo 40100 DAX ☎ 58.74.18.63

LYON: 11, 12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74

NANTES: 6, rue Mazagan 44000 NANTES ☎ 40.69.15.92

PERPIGNAN: 8, Av de Gde Bretagne 66000 ☎ 68.34.24.40

TOURS: 81, rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47.05.78.50

## BELGIQUE

BRUXELLES: 1, rue Dons 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489.074

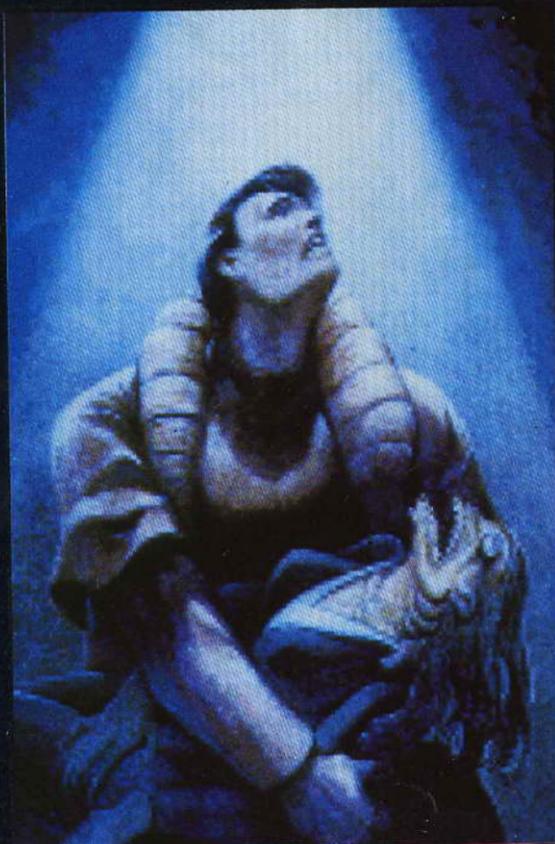
DINANT: 21, Place Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611.451

# Rise of the Dragon

Après Wing Commander et King's Quest V le mois dernier, c'est à nouveau un jeu PC qui a ce mois-ci passionné la rédaction. Rise Of The Dragon emprunte la convivialité du système de B.A.T. et y ajoute un scénario béton, des graphismes sublimes et des musiques de folie. L'ambiance est incroyable... le résultat aussi. Didier Latil a joué les Blade Hunter pour vous.



Tout se joue à la souris. En déplaçant le curseur à l'écran, il se transforme automatiquement pour décrire l'action que vous pouvez effectuer, suivant que vous êtes sur un individu ou sur un objet. Sur certains personnages, le curseur se transforme en bulle de dialogue, indiquant une possibilité de discuter. Le dialogue qui s'ensuit, vous permet à certains moments de choisir ce que vous allez dire parmi trois phrases possibles. A vous de bien sélectionner vos réparties, car obtenir de l'aide et des informations est indispensable pour finir l'aventure. Sur certains objets, le curseur se transforme en loupe, indiquant par là que vous pouvez examiner plus attentivement un appareil, un meuble ou un endroit. Vous aurez l'occasion d'utiliser ainsi des vidéophones, source d'information essentielle. En cliquant avec le bouton droit sur un objet ou une personne, vous obtenez automatiquement une description de ceux-ci. Avec plusieurs sauvegardes possibles, la possibilité de faire varier la difficulté du jeu et surtout celle de gagner, après trois essais ratés, les



Les fêtes de fin d'année révélant toujours de bonnes surprises, c'est la société Dynamix qui la première nous propose un produit de qualité pour ce mois de janvier 1991. Nous vous avons déjà parlé cet été en rubrique Previews, des graphismes exceptionnels de ce soft et d'un autre qui ne devrait plus trop tarder (Heart Of China). Il s'agit d'un jeu d'aventure au cours duquel vous êtes Blade Hunter, un privé qui évolue à travers un Los Angeles violent et dangereux, dans un futur très proche. Vous venez d'être discrètement engagé par le maire de la ville, pour enquêter sur la mort mystérieuse de sa fille. Très rapidement, vous découvrez que derrière ce décès, se cache en fait un sinistre complot, où drogue, criminels et meurtres font bon ménage. Ne pouvant vraiment compter sur l'appui du maire, il vous faut mener seul, une enquête difficile, ce qui bien évidemment ne plaît pas à tout le monde.



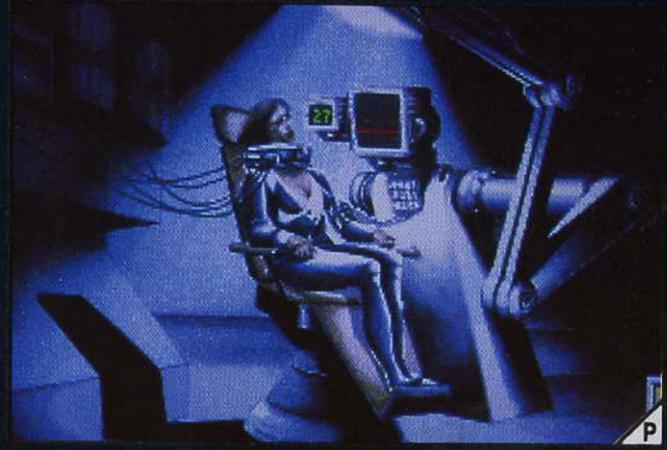
scènes d'arcades, l'aventure est accessible à tous et assez facile. Bref, le système de contrôle du jeu est vraiment convivial et simple. Il faut ajouter à cela quelques scènes d'arcades, dans le style Crime Wave et des scènes de réflexion passionnantes, qui rendent Rise of the Dragon encore plus vivant et prenant. Suivant vos actions, le scénario évolue différemment, car l'écoulement du temps est pris en compte. Ainsi, si vous arrivez sur les lieux d'un meurtre avant la police, vous n'avez que quelques minutes pour interroger ou fouiller la victime, après quoi la police intervient et vous embarque comme suspect. Vous passez alors un certain temps au poste, durant lequel l'histoire continue sans vous, ce qui rend l'affaire plus délicate à traiter. De même, si vous vous faites plaquer par votre fiancée, secrétaire à la mairie, vous avez plus de mal à obtenir des informations confidentielles. Suivant l'heure qu'il est, certains endroits (mairie,



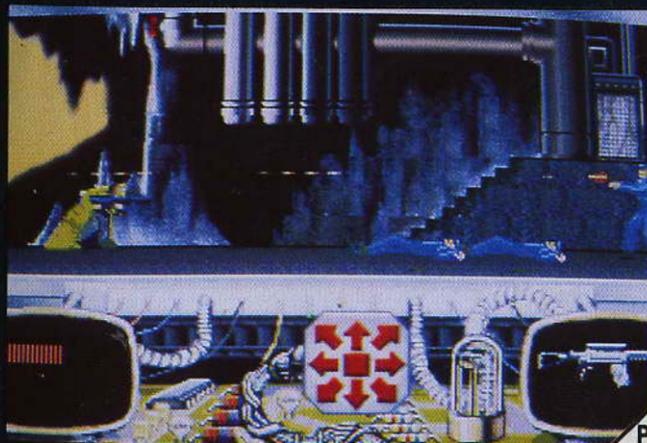
poste de police...) sont fermés et chacun de vos déplacements ou de vos actes prend un certain temps. A vous de bien gérer votre emploi du temps et de ne pas louper un rendez-vous. D'une très grande jouabilité et assez interactif, Rise of The Dragon m'a surtout époustoufflé par ses graphismes novateurs et ses musiques superbes. Ces dernières supportent bien sûr les cartes Adlib, MT32 et Soundblaster, et le résultat est tout simplement merveilleux. De par leur variété et leur style, adaptée à chaque scène tout d'abord, mais surtout de par leur qualité irréprochable... l'ambiance sonore obtenue est une merveille de réalisme! Pour décrire avec de simples mots la finesse des dessins, la beauté des couleurs, je me retrouve un peu dans la même situation que pour King's Quest V, le mois dernier, je ne peux le faire correctement. De plus, le style employé est vraiment génial, avec une impression de flou pour tout ce qui est l'arrière-plan, qui donne aux écrans graphiques une consistance et une beauté jusqu'alors inconnue. Quand ce ne sont pas des animations qui donnent vie aux dessins, ce sont des successions de planches, dans le style BD, qui permettent de visualiser toute une scène. Rise of the Dragon est l'Événement de ce début d'année, avec un grand "E", et ce malgré une durée de vie assez courte (je l'ai



fini en moins d'une semaine). Rien que pour le plaisir, je crois que je vais y rejouer, histoire de voir les quelques scènes qui m'ont échappé et d'apprécier à nouveau les musiques.



DENG HWANG  
I AAAAMMM BAHUMAAATTT!

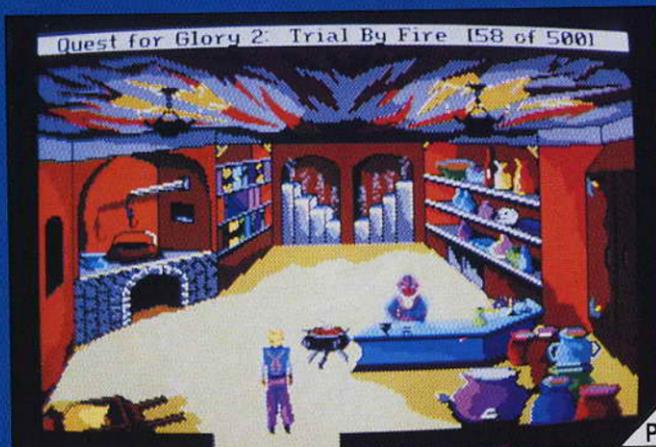


Rise Of The Dragon - Dynamix

GRAPHISME: 98%  
ANIMATION: -  
SON: 33% / 93%  
JOUABILITÉ: 38%  
INTÉRÊT: 91%

Doc: 8/10  
Packaging: 8/10  
PC (en vente)

Jeu en anglais		
P.Q.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	J.D.
5	5	



## QUEST for GLORY II Trial by Fire

Suite de Hero's Quest 1, comme son nom ne l'indique pas (Hero's Quest a en effet été renommé Quest For Glory, son nom d'origine étant celui d'un jeu de plateau connu), Trial By Fire est un nouveau Sierra, en EGA seulement, mais qui a tout de même bien plus à notre vizir à tous, Didier.



Trial By Fire se passe peu de temps après vos exploits dans le village de Spielberg (cf. Hero's Quest I). Vous décidez de suivre votre nouvel ami, Abdulla Doo, pour passer quelques semaines de repos dans sa superbe cité orientale de Shapeir. Malheureusement, à peine arrivé, vous découvrez des signes avant-coureurs d'une catastrophe. L'Emir de la cité voisine de Shapeir, Raseir, a mystérieusement disparu et il a été remplacé par son frère, un véritable tyran. Depuis, la ville de Raseir est devenue aussi dangereuse et pauvre que Shapeir est riche et magnifique. Les constellations représentant l'espoir et la sécurité ont disparu au profit de celles de l'oppression, du pouvoir et de la magie. L'astrologue royal annonce même le début de la corruption et du mal dans la belle cité de Shapeir. Le fléau semble s'étendre et seul un héros venu du Nord, semble être en mesure de combattre cette menace mystérieuse, vous en l'occurrence. Commence alors pour vous, une enquête difficile dans ce pays étranger, rappelant énormément celui des "Contes des mille et une nuits". Au début du jeu, vous pouvez soit reprendre votre personnage de Hero's Quest I, soit créer un nouvel héros, guerrier, magicien ou voleur. Vous retrouvez les mêmes caractéristiques (force, intelligence... honneur) et compétences (magie, utiliser une arme, escalader... communication) suivant votre profession. Le choix de votre métier est essentiel suivant votre style de jeu. Si vous êtes magicien, vous devez plutôt utiliser la magie et votre intelligence pour passer un obstacle, vos

alliés ne sont pas du tout les mêmes que si vous êtes un guerrier, auquel cas votre force et votre aptitude à vous battre doivent suffire à vaincre tous les périls. Le système de combat, peu pratique dans le premier volet de cette saga, a été amélioré, avec trois attaques, trois parades, trois esquives et une meilleure maniabilité, mais ce n'est pas encore vraiment parfait. Le système de jeu est toujours le même, avec une partie des instructions à taper au clavier, essentiellement pour poser des questions aux diverses personnes rencontrées. La magie est toujours aussi simple à utiliser, avec quelques nouveaux sorts. Les voleurs ont eux toujours la possibilité de crocheter les verrous, de voler quelqu'un et d'escalader diverses parois. Le temps est un élément dynamique du jeu, et certains événements se produisent seulement à certains moments, alors faites attention à l'heure qu'il est. La première partie du jeu consiste à visiter la cité de Shapeir, pour y trouver l'équipement nécessaire à la survie en plein désert et surtout obtenir des renseignements sur la situation actuelle. Profitez du calme de ces premiers jours, car très vite, les choses vont prendre une tournure désagréable. L'aventure est vivante, avec des dialogues, des décors, des animations et surtout des musiques qui donnent au monde une réelle consistance et une atmosphère mystérieuse, rappelant celles de "Ali Baba et les quarante voleurs", de "Aladin et la lampe merveilleuse" ou encore de "Sinbad le marin". Vous rencontrerez des créatures mythiques: centaures, djinns, griffons, scorpions géants... Vous assisterez à des scènes de la vie quotidienne de Shapeir: charmeur de serpents, danse du ventre... Les graphismes EGA sont très bien faits, avec de nombreuses animations et les musiques orientales



sont d'une qualité qui est maintenant une constante sur les softs de chez Sierra On Line. Le scénario, assez classique, est accompagné d'une bonne réalisation technique et surtout d'un dépaysement total pour ce qui est du monde. Le plus gros intérêt du jeu reste cependant le fait que pour chaque type de personnage (mago, voleur ou guerrier), l'aventure évolue différemment et qu'il n'existe pas qu'une seule façon pour finir l'aventure. D'autre part, l'interaction de vos caractéristiques sur le jeu et leur évolution rendent le jeu un peu plus intéressant que dans les jeux d'aventure classiques. Un très bon jeu d'aventure interactif, qui nous laisse présager une suite intéressante (Hero's Quest III: Shadows of Darkness), avec là aussi, une possibilité de garder votre personnage de Trial by fire.



### Trial By Fire / Sierra-On-Line

GRAPHISME: 56%  
ANIMATION: 79%  
SON: 31% / 81%  
JOUABILITÉ: 71%  
**INTÉRÊT:**  
**84%**

Doc: 8/10  
Packaging: 9/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	J.D.
4		3

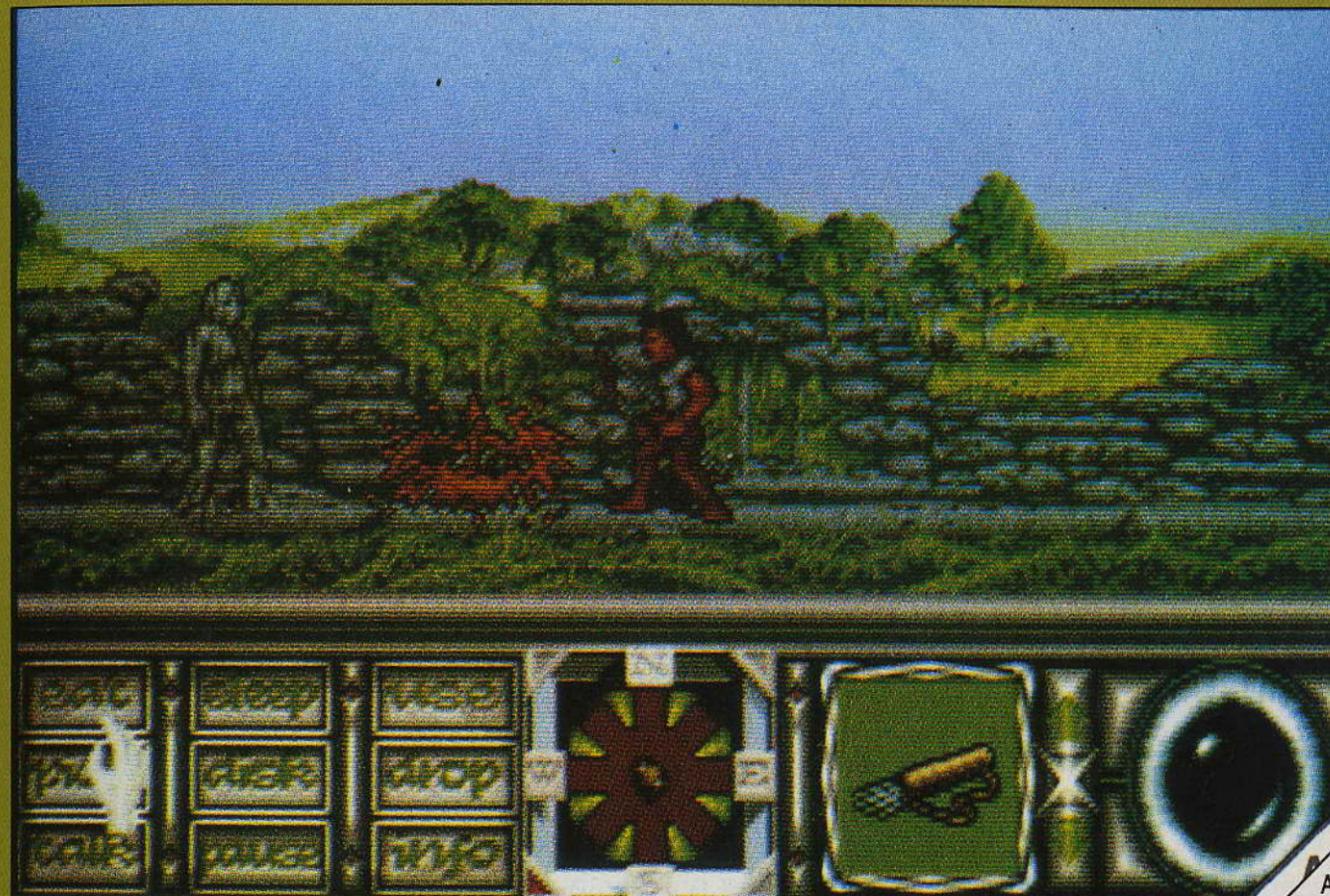
# OBITUS

Nouvelle recrue ce mois-ci dans l'équipe des testeurs de Gen 4, cette personne ne veut en aucun cas révéler son identité, elle craint trop les attentats! Ce n'est qu'une fois toutes les précautions prises (changement d'adresse, opération chirurgicale...) qu'elle consentira à se montrer au grand jour, c'est-à-dire le mois prochain. En attendant, et à l'unanimité, la rédaction a décidé d'utiliser un Lemmings pour la représenter, créature dont elle se rapproche le plus, et ce sur tous les plans.



Obitus, la dernière création de Psygnosis, déjà disponible sur Amiga, n'est pas à proprement parler une révolution dans le monde de l'arcade aventure. Mais après l'avoir vu, vous conviendrez certainement de ses qualités graphiques, et de l'intérêt de la quête qui vous est proposée. Vous incarnez Wil Mason, un individu somme toute assez banal de sexe masculin, et professeur d'histoire de son état. Le décor n'est autre qu'une nuit sans lune, au volant d'une Volvo bientôt accidentée sous une pluie battante (alors qu'il cherchait un raccourci que jamais il ne trouva...): autant dire que vous êtes déjà le héros prédestiné d'un film d'horreur de série Z! Décidé à ne pas rester inactif, vous quittez le confort de votre véhicule endommagé pour aller chercher du secours. Vous vous enfoncez alors dans la forêt (quoi de plus normal!) où vous découvrez quelque temps plus tard un refuge contre les éléments déchaînés: une tour à moitié en ruine à l'intérieur de laquelle vous somez dans un sommeil agité. Le réveil va être beaucoup plus dur et surprenant que vous ne l'imaginez. Vous venez de pénétrer dans le monde merveilleux et médiéval d'Obitus; votre seul but, en plus de survivre bien entendu, sera de revenir à notre époque bénie. Pour se faire il vous faudra trouver les

différentes pièces subtilisées à votre voiture par les quatre princes ennemis du royaume de Middlemere (une légende court à leur propos, je vous la laisse découvrir dans le livret accompagnant le jeu). Tout ceci a peut-être l'air un peu simpliste, mais la simplicité est souvent le gage de la réussite, de plus le tout est amené de telle façon que l'on entre très facilement dans l'ambiance médiévale fantastique. Votre toute première épreuve sera de vous orienter dans la forêt grâce au plan joint dans le manuel. Ces phases d'exploration sont appelées scènes de labyrinthe, et sont en perspective 3D subjective, avec pour angle de vue celui du personnage que vous incarnez. La fluidité de ces scènes est excellente. En bas de l'écran, une boussole vous indique votre direction. Par moment celle-ci se teintera rapidement en rouge bien avant que vous ne soyez arrivé au bout du chemin; ce flash coloré indique une intersection, et pour l'emprunter il vous faudra vous stabiliser à l'aide de la souris, alors que le centre de la boussole est rouge; le reste de l'écran est occupé par différentes touches vous permettant d'exécuter diverses fonctions (comme manger, dormir, prendre...), ainsi que votre indicateur de santé. Je vous conseille d'explorer la quasi-totalité de la forêt, et de commencer par le côté nord-est pour y trouver un arc et des flèches, armes qui vous aideront à tuer l'archer qui se trouve sur le chemin opposé.



Les personnages que vous pourrez rencontrer sont de deux catégories: les "carrément" méchants-jamais contents, qu'ils soient archers, guerriers, ou barbares. Certains d'entre eux parlent et vous révéleront parfois des indices, mais il faudra vous résoudre à les combattre (celui qui est à l'entrée de la clairière en forme de cercle à la sortie de la tour est à déconseiller au début). Les autres sont pacifiques (et non pacifistes), et non contents d'être bavards, ils ont en leur possession des objets qu'ils ne consentiront à vous donner qu'une fois la première flèche décochée. Paix et amour!

L'issue nord de Falcon Wood n'est en fait qu'une impasse sans intérêt; les auteurs auraient été bien inspirés de le faire comprendre de façon plus claire. La sortie viable reste donc celle vers Hobmoor. Une phase d'arcade vous y attend; elle se joue au joystick, de type classique et sans surprise, si ce n'est l'efficacité des scrolls parallax (un vrai régal), sans oublier la jouabilité réellement excellente (alléluia!). La suite devient de plus en plus prenante; les mines sont en tout point semblables (décor excepté) à la forêt, mais le plus intéressant reste à venir: les châteaux, abbayes, églises et donjons sont les véritables bijoux d'Obitus. Attractifs et beaux sont les premiers adjectifs qui me viennent à l'esprit pour qualifier ces scènes mêlant arcade et aventure dans un décor en 3D sprite assez réaliste pour vous piquer au jeu de la découverte systématique de chaque pièce. Attention, celles-ci renferment parfois des pièges et créatures violentes qui ne sont pas là pour rigoler, sans compter que pour ouvrir les portes vous avez besoin des clés trouvées pour la plupart dans les scènes de labyrinthe qu'il vous faudra explorer à fond. Pour conclure, Obitus est un remarquable jeu d'arcade aventure, à l'esthétique envoûtante. On peut déplorer le peu d'effets sonores, ou encore le manque de présence d'esprit des concepteurs pour signifier que certaines sorties de forêts suivies d'une phase d'arcade sont des impasses et non un bug écran! Mais il reste un très beau jeu, à l'intrigue simple mais efficace, sans aucun doute parmi les meilleurs!



Obitus / Psygnosis

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 96%

SON: -

JOUABILITÉ: 78%

INTÉRÊT:

93%

Doc: 7/10

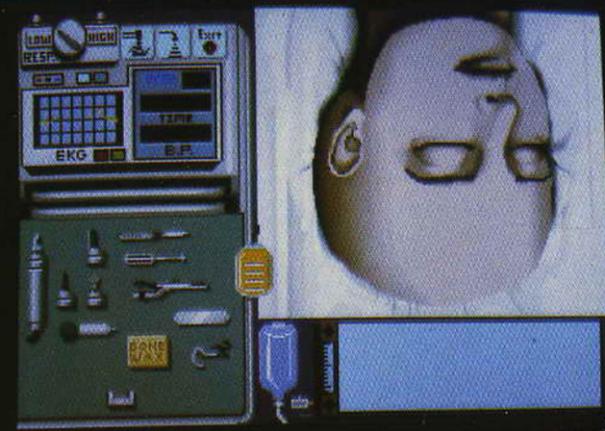
Packaging: 9/10

Amiga (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	T.L.	D.L.
F.L.	S.L.	J.D.
5	4	





## Life & Death II

De morphologie et de sensibilité plus proche d'un ouvrier des travaux publics ou de Jason, que d'un chirurgien diplômé et respecté, Jean s'est très rapidement taillé, à la pointe de son scalpel, une réputation de boucher parmi les malades de cet hôpital. Près de quarante victimes en un après-midi, essayez de faire mieux... ou pire!



The Software Toolworks nous présente le second volet de Life & Death. Vous vous rappelez sûrement du premier, dans lequel vous interprétiez un chirurgien de talent. Eh bien, la nouvelle version vous projette dans un univers bien particulier du corps humain: le cerveau. Au niveau technique L&D II n'a rien à envier aux autres: 256 couleurs, carte Ad Lib...

C'est aujourd'hui le grand jour: vous venez d'obtenir un poste dans un grand hôpital spécialisé en neuropsychiatrie. La première chose à faire en arrivant est de vous rendre en salle de cours pour un premier briefing. Après un passage à votre bureau (histoire de faire connaissance avec vos collaborateurs) vous pourrez aller visiter votre première "victime". En premier lieu, vous devez lire sa fiche sur laquelle figure l'état dans lequel le malade est arrivé et ce qu'il ressent (c'est assez vague - trop). Ensuite on passe à l'examen physique de la tête. Une nouvelle page s'offre à vous, sur laquelle apparaissent les yeux du malade. On peut lui faire suivre une allumette du regard, du moins ça y ressemble (NDLR: un stylo!), afin d'observer sa réaction, et à l'aide d'une lampe on examine la rétraction des pupilles. De plus, une aiguille est à votre disposition pour mesurer la sensibilité du visage. ATTENTION: si vous lui crevez un oeil, c'est le renvoi à l'école avec le joyeux surnom de Freddy Kruegger. Admettons que la première étape s'est bien déroulée, vous aurez accès aux jambes et aux bras pour des tests similaires. Une fois l'examen physique terminé, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur votre bouquin (une véritable encyclopédie neurologique) afin d'établir un diagnostic. Si cela ne suffit pas, essayez de retourner en classe où tout vous est expliqué. Une fois que vous serez plus ou moins fixé sur une maladie, vous

pouvez effectuer des tests supplémentaires, tels un scanner (il en existe deux sortes), une radio du crâne, un examen des vaisseaux sanguins. Ensuite retour au livre pour confirmation, et enfin vous livrez votre conclusion. Attention, c'est le moment le plus délicat puisque le patron de l'hôpital vous attend au tournant. Vous avez le choix entre prescrire des médicaments, un examen psychiatrique, des exercices physiques ou une opération (de quatre types).

La suite est pleine de sueurs et d'angoisse, puisque c'est à vous d'oeuvrer. Personnellement j'en suis à cinq morts dont deux par trépanation. N'ayant pas connu Life & Death, je ne peux pas comparer les deux softs, mais je dirais que le deuxième volet est à la fois très bien réalisé, passionnant et génial!

Life & Death II / The Software Toolworks

GRAPHISME: 88%

ANIMATION: -%

SON: 69%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

81%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga / ST (février)

PC (en vente)

Jeu en français

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

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

4

# MIGHTY BOMB JACK™



TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

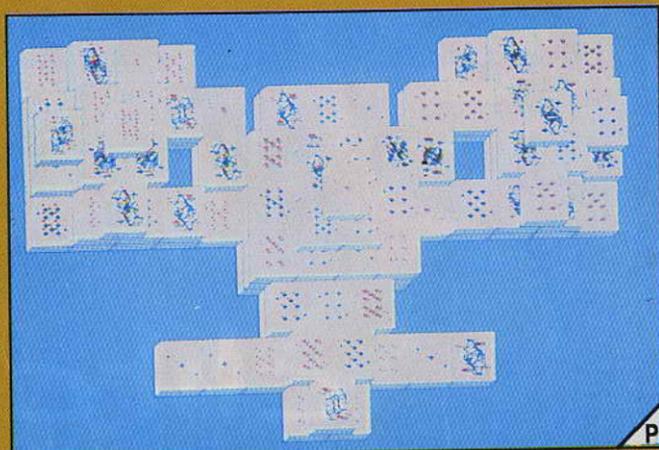
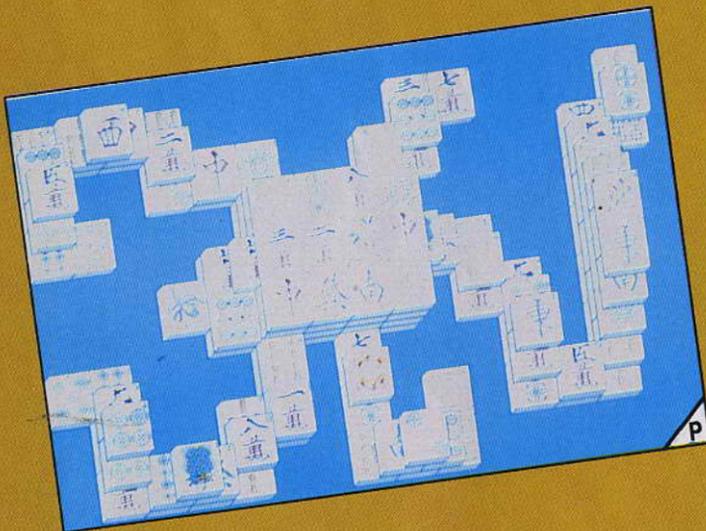
elite

Très versé dans l'exotisme, Jean organise au moins une fois par semaine une séance de Shanghai dans son humble mais néanmoins spacieuse demeure. D'après ses dires, ce jeu lui permet de trouver la paix de l'esprit et d'exorciser les démons qui le tenaillent toute la semaine. Il était donc écrit dans les livres que nul autre personne à la rédaction de Gen 4 ne pouvait tester cette nouvelle version micro. Jean vous donne le fruit de ses réflexions.

# SHANGHAI



Il n'y a rien de bien nouveau par rapport au premier volet. Shanghai reste et restera toujours un jeu de Mah-Jong, mais là où Shanghai II diffère, c'est au niveau de son menu d'options, très complet. Premièrement on peut toujours jouer au jeu classique. On peut remplacer les dessins des tuiles chinoises par d'autres graphiques: médiéval fantastique, drapeaux, cartes à jouer, sports, animaux, fleurs. Si la forme pyramidale du début vous répugne (ou si vous en avez tout simplement marre) vous en avez de nouvelles à votre disposition, basées sur les signes du zodiaque chinois. Ces formes sont classées par difficultés dont la première est le Dragon's Eye (la plus facile). On peut jouer avec un sanglier, un serpent, un lapin (ne riez pas, c'est très dur) ou encore une chèvre. Le plus sympathique, c'est lorsque vous jouez avec les animaux (par exemple), en retirant deux briques représentant des chats, on entend un "miaou" dans les haut-parleurs. Dans la même veine, un "wouah" pour les chiens ou un "côa" pour les grenouilles. En mode médiéval fantastique, le sorcier explosera, les heaumes grinceront. Dans le type chinois, les dragons hurleront et le vent soufflera, et le tout avec de petites animations internes dans la brique même. Lorsque vous aurez complètement terminé une pyramide, un horoscope surgira d'un gâteau chinois et déroulera un message de sagesse. Grâce à Dragon's Eye, Shanghai reprend une deuxième jeunesse et tel le Phénix, il renaît de ses cendres.



Shanghai II / Activision

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: -

SON: 38% / 67%

JOUABILITÉ: 74%

INTÉRÊT:

83%

Doc: 8/10

Packaging: 9/10

PC (en vente)

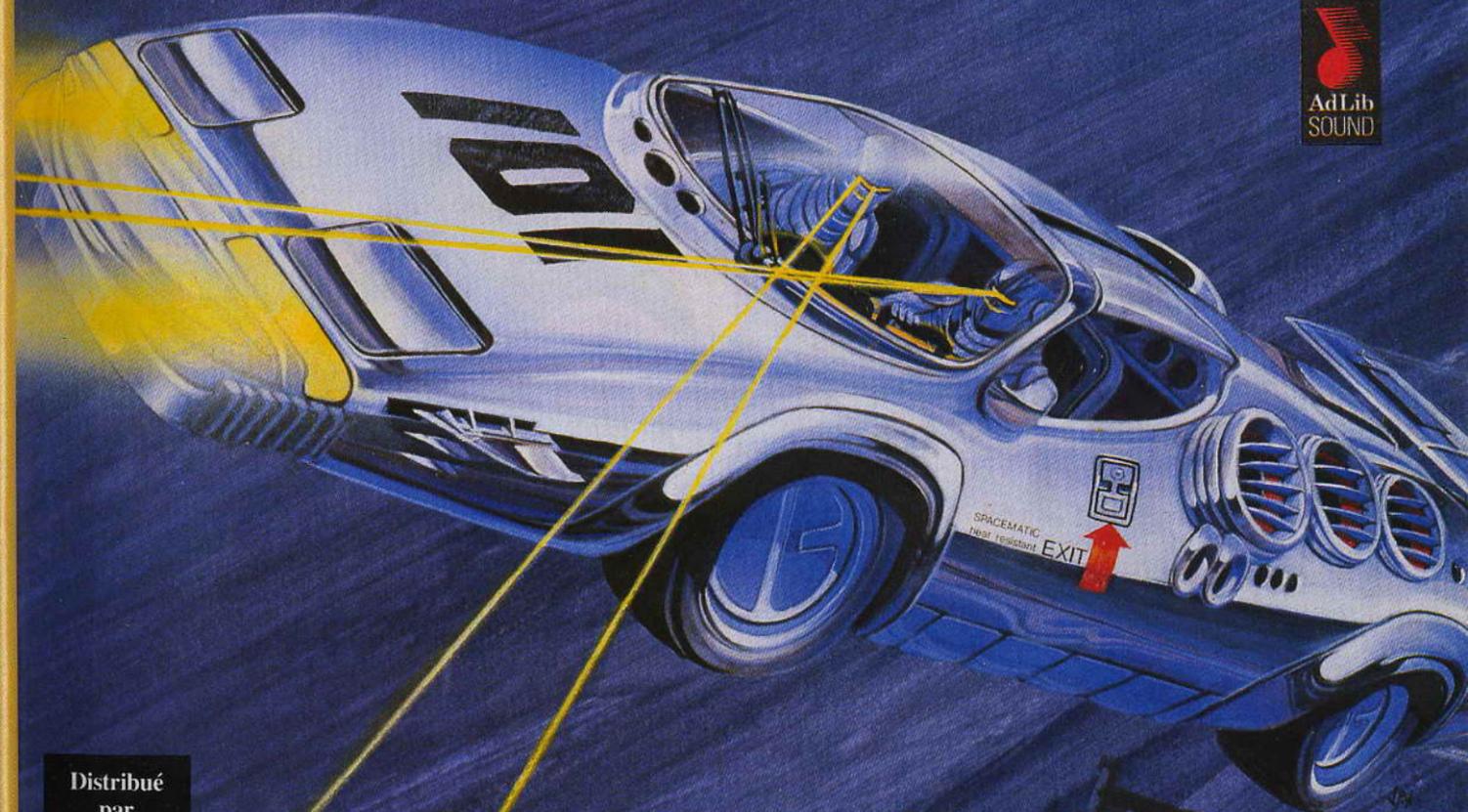
Jeu en anglais

P.Q.	D.L.	T.L.
		5

F.L.	S.L.	S.D.
4	5	4

# SPORTS DRIVING

Voulez-vous piloter dans la 4<sup>e</sup> Dimension?



Distribué  
par  
UBI SOFT

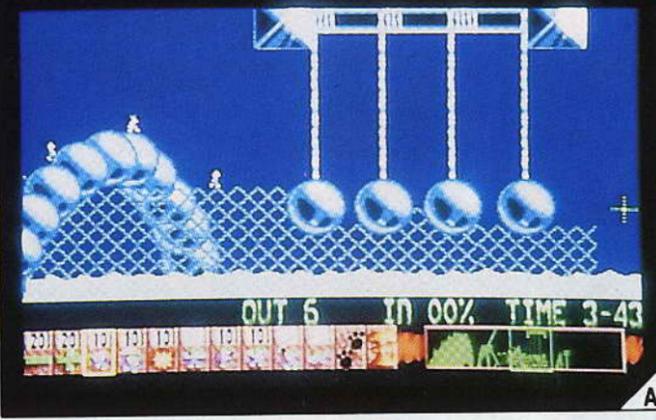
Les créateurs de "Test Drive" et de "The Duel": "Test Drive II" vous transportent une nouvelle fois dans la 4<sup>e</sup> Dimension.

Après "4D Sports Boxing" voici "4D Sports Driving". Au volant d'une Porsche, d'une Ferrari ou d'une Lamborghini, vous repousserez les limites de pilotage autorisées sur circuits.

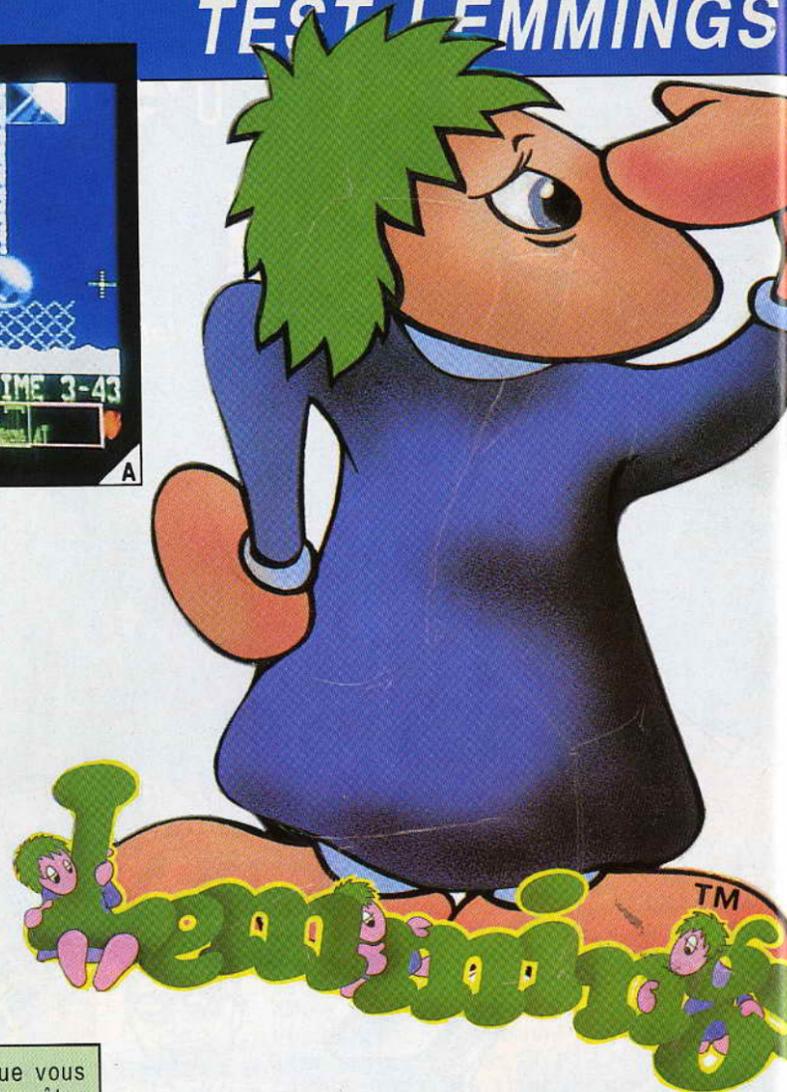
Vous disposez d'une large sélection de circuits étonnamment futuristes ainsi que d'une option pour créer les parcours les plus terrifiants et les plus fous. Alors saisissez l'opportunité que vous offre MINDSCAPE de piloter les bolides les plus prestigieux sur des circuits hors du commun.



MINDSCAPE



Depuis qu'il a testé ce jeu, Stéphane n'agit plus très normalement. Ses phrases sont ponctuées régulièrement de "Oh No!", et il se met régulièrement à creuser dans le plancher de la rédaction pour rejoindre la sortie des bureaux... Quand il ne construit pas des ponts au-dessus des caniveaux!



Un troupeau de lemmings affronte un terrain accidenté

10 dalles de suite, et s'arrêtent. Il faudra donc leur ordonner plusieurs fois cette action si vous désirez construire un pont au-dessus d'un obstacle. Les trois sortes de manière de creuser n'ont rien de particulier. Ils creusent dans les parois qui ne sont pas en béton, et continuent à creuser jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'air libre. Enfin, il est possible de faire exploser un lemming, qui explose alors en se tenant la tête et en criant "Oh No!" avec sa petite voix aiguë. Quelques options sont également utiles, comme la pause qui permet d'étudier un niveau, le Nuke qui fait exploser tous les lemmings (à utiliser lorsque vous ne pouvez plus terminer le niveau dans les conditions voulues... Ça défoule énormément!), et les icônes permettant d'accélérer ou de ralentir la vitesse d'apparition des lemmings. Reste que je ne vous ai pas vraiment parlé des difficultés du jeu, et Dieu sait s'il y en a. Tout d'abord le terrain de jeu est de taille variable, allant d'un écran à une dizaine, auquel cas l'écran scrolle à volonté vers la gauche ou la droite. Ensuite, il y a de nombreux obstacles naturels, et d'autres moins naturels. Certains obstacles sont increusables, d'autres ne peuvent être traversés que dans un sens, etc. N'oublions pas non plus les pièges comme les plantes carnivores, les lames faucheuses, et j'en oublie une bonne centaine. Malgré tout cela, les principales difficultés viennent du terrain et du nombre d'actions possibles. En effet, vous n'avez pas un nombre illimité de tâches à attribuer aux lemmings. Vous n'avez,



Un lemming vient de s'écraser à terre... Le premier d'une longue série!

Awesome revisité.



Si vous avez les cheveux verts, que vous gigotez de tous les côtés, que vous êtes particulièrement idiot, et qu'avec vos congénères il vous arrive de mourir fréquemment et par millier, vous n'êtes pas malade... vous êtes un lemming! Ce nouveau produit de Psygnosis, qui va marquer l'histoire du jeu vidéo, est complètement orienté sur ces petits rongeurs qui vivent dans la toundra. Le problème de ces rongeurs est qu'ils sont franchement débiles. Pendant plusieurs années, la race se reproduit à des allures incroyables, et lorsqu'ils sont trop nombreux, ils ne peuvent plus tous manger, et ils partent alors tous en quête de nourriture, n'hésitant pas à se lancer dans la mer pour la traverser. Après quelques mètres, ils coulent et se noient. Que voulez-vous, ce sont des lemmings, et il n'y a pas plus idiots.

Dans ce jeu déjà appelé par tous le jeu de l'année 91, votre but est de sauver ces animaux débiles au cours de 160 niveaux répartis sur 4 degrés de difficulté.

Le système de jeu est simple. Chaque niveau comporte une ou plusieurs entrées, trappes par lesquelles les lemmings tombent régulièrement, un à un. Votre but est d'amener un certain nombre de lemmings jusqu'à la sortie, afin de passer au niveau suivant. Le problème est que ces bestioles sont décidément trop bêtes, et que vous ne les dirigez pas. En fait, elles avancent bêtement, tout droit, quitte à tomber dans la lave, se noyer dans l'eau, s'écraser au pied d'une falaise, etc. Pour les aider, vous pouvez attribuer à certains lemmings une tâche parmi 8: grimper, sauter en parachute, stopper les lemmings, construire une passerelle, creuser horizontalement, verticalement, en diagonale ou encore exploser.

Grimper permet d'ordonner à un lemming d'escalader les parois qu'ils ne peuvent pas franchir en temps normal. Une fois que vous avez éveillé la vocation de grimpeur chez un lemming, il ne s'en défait pas. Il grimpera donc à chaque obstacle qu'il rencontrera.

Faire d'un lemming un parachutiste est souvent une chose utile, d'autant plus si votre lemming avance à grands pas vers un précipice. Avant de s'écraser, il ouvrira alors un parapluie qui l'empêchera de se pulvériser à terre, dans un petit bruit dégoûtant auquel vous vous habituez fort rapidement. Comme pour les grimpeurs, un parachutiste l'est à vie, et sera toujours sauvé d'une grande chute.

Le stoppeur est un lemming bien utile. Placé au bord d'un gouffre, ou d'une piscine d'eau ou de lave, il oblige les lemmings qui arrivent à faire demi-tour, les sauvant ainsi d'une mort certaine. Le problème? Le stoppeur est un lemming mort. Il ne bougera plus de tout le niveau, et comme il ne faut plus un seul lemming à l'écran à la fin de la partie, vous devrez le faire exploser.

Construire une passerelle est une tâche de longue haleine, surtout pour les lemmings. En effet, ces derniers ne posent que

Sans stoppeur, une petite vingtaine de lemmings vont périr!



Un lemming à la lave...



celui reprenant une image d'Awesome! Simples, mais agréables, et dans l'esprit délirant du jeu. Les musiques sont les pires jamais entendues, non pas au niveau technique, mais au niveau des airs. Lemmings propose une compil des musiques les plus ringardes, de la Danse des Canards à Star Trek... Ce n'est pas un point négatif, bien au contraire, ça fait partie du côté génial et délirant de ce jeu exceptionnel!

Au final, Lemmings combine un système de jeu simple à une réalisation de qualité, mais surtout à une jouabilité parfaite! Lemmings va marquer le jeu vidéo, comme étant tout d'abord un nouveau genre de jeu. Assurément le jeu le plus drôle, le plus prenant, et le plus jouable disponible sur Amiga et ST. Le jeu de l'année! Si vous devez en acheter un en 91, ce doit être Lemmings, qui vous passionnera des années durant. Pas étonnant qu'il soit en cours d'adaptation sur bien des consoles.



Le mur de droite ne peut être traversé que dans le sens des flèches



Un piège à lemmings!



Ce niveau possède quatre arrivées de lemmings. Bonjour les dégâts!

à chaque niveau, droit qu'à un certain nombre de stoppeurs, grimpeurs, etc., et ce, en fonction du niveau. Si au degré de difficulté "Fun" vous en avez largement assez, ceci se compliquera de plus en plus par la suite (Tricky, Taxing, Mayhem), au point de ne plus pouvoir, et ce assez souvent, effectuer un certain type de tâche. Au niveau du terrain, sachez que les auteurs du jeu ont été très imaginatifs et sadiques. Quelques exemples...

Un des niveaux ne vous autorise pas à avoir un seul stoppeur. La partie commence, les lemmings tombent de leur trappe, et courent immédiatement vers la droite, où se trouve une piscine dans laquelle ils se noient. Il faut donc construire un pont pour éviter la noyade générale, mais ceci prend du temps, et comme vous n'avez pas de stoppeur pour les empêcher de continuer leur route, une vingtaine de lemmings mourront déjà dans cette opération. Plus tard dans le niveau, une quinzaine d'autres tomberont de haut et s'écraseront au bas de l'écran. Fort heureusement, il ne faut pour ce niveau sauver que 4% des lemmings, mais ce n'est pas toujours le cas.

Ce qui est très prenant avec ce jeu, c'est que l'on perd souvent, mais qu'à chaque fois, on croit savoir pourquoi, et on recommence en se disant qu'on va y arriver. Et régulièrement, on va un peu plus loin, mais on tombe dans un nouveau piège tendu par les programmeurs...

Côté réalisation, Lemmings n'a rien d'un Psygnosis. Les personnages sont minuscules, mais superbement animés. Il faut les voir sautiller, grimper, exploser... C'est du Prince Of Persia en minuscule! Autant dire que quand vous en avez une centaine à l'écran, ça gigote de tous les côtés. Les graphismes sont volontairement simples, sauf pour certains niveaux délirants, comme celui qui utilise une image de Shadow Of The Beast ou

Lemmings / Psygnosis	
GRAPHISME: 61%	Doc: -
ANIMATION: 95%	Packaging: -
SON: 92%	Amiga (14 février)
JOUABILITÉ: 100%	PC / ST (début mars)
INTÉRÊT:	Jeu en anglais
100%	T.L. B.F. S.D.
	5 5 9999
	F.L. S.L. J.D.
	5 5.42 5

**ST ATARI**  
**AMIGA**  
**MAC et PC**  
émulation

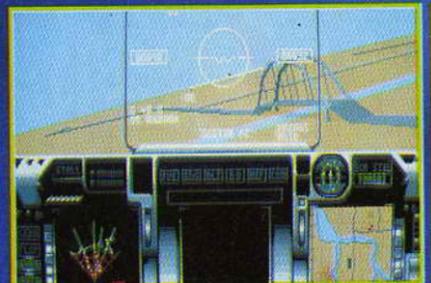
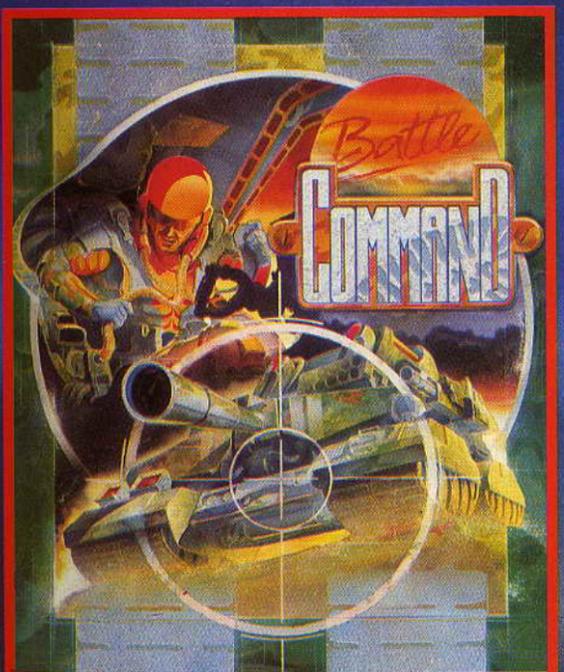
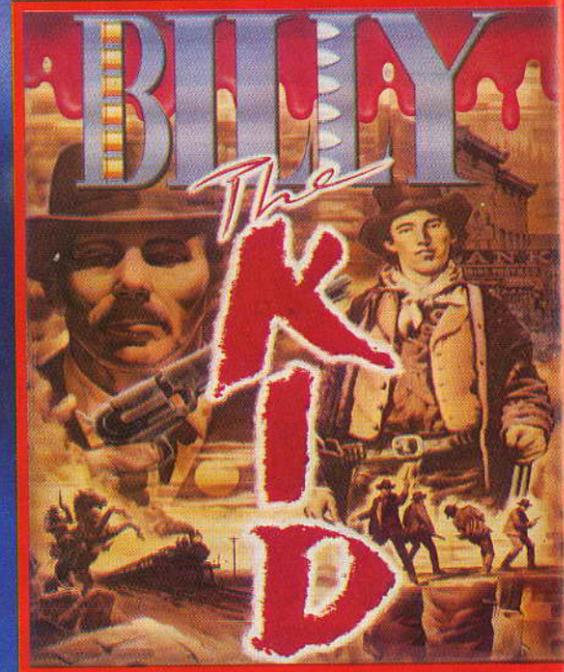
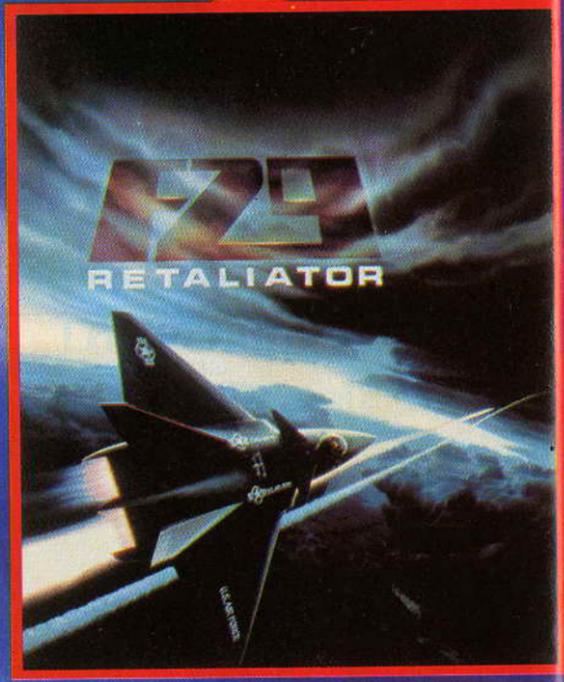
Le magazine  
des 16/32 bitsN° 48 / 25F  
Janv/Fév. 91**ST****PROGRAMMEZ VOTRE DÉMO !****ICD: CARTE DMA/SCSI****CARTE GRAPHIQUE ISAC****TCB SOUNDTRACKER****MINI-DOSSIER RTC****DALI 4****SHERLOOK****PAINT MASTER****REPROSTUDIO****BUROTEXT****AMIGA****3D PROFESSIONAL****LE FORMAT IFF****PICTURE MANAGER****REALTIME 3D****GÉRER LE COPPER**

M 2907 - 48 - 25,00 F



BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95\$C SUISSE : 7.50 FS

# LA PUISSANCE DES PC



## F29 RETALIATOR

Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques

## THE LOST PATROL

Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché...le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir...ça et un détraqué dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!  
NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE ARRIVÉS CHEZ NOUS!!

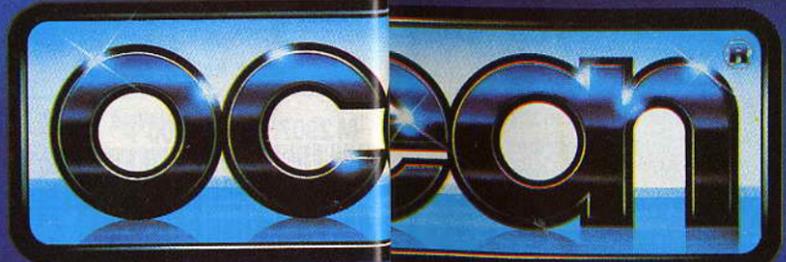
## BILLY THE KID

Un fantastique western, mêlant stratégie et action-arcade pour un ou deux joueurs. Vous pouvez choisir d'être:  
BILLY THE KID  
Il est entré dans l'illégalité pour venger l'assassinat de ses amis par des riches propriétaires au cours de "La Guerre du Conté de Lincoln".  
LE SHERIFF PAT GARRETT  
Respectueux de la loi, le pilier de la société, et déterminé à l'appliquer, il n'hésitera pas à poursuivre un de ses meilleurs amis.

9 jeux d'arcade incluant un duel avec des "pros" de la gâchette, le vol d'un troupeau de bétail, l'attaque d'un train et d'une banque.  
Des effets sonores digitalisés avec une musique (midi) incroyable d'une demi-heure.  
De l'action simultanée pour deux joueurs grâce à la connexion de deux ordinateurs.  
Une histoire de vengeance et d'amour, dans laquelle un seul homme sortira vivant de l'inévitable scène finale.

## BATTLE COMMAND

L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "Mauler" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflit semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos. Le Mauler est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.



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

## EN BREF

### LES GLOKS

TOTAL RECALL (OCEAN/Amiga)

Quelle catastrophe! Avoir une licence aussi forte et faire un jeu aussi moyen. La première partie n'est déjà pas originale, mais elle est en plus pas passionnante, un peu longue et parfois bugguée. Mais ce n'est rien comparé à la deuxième section du jeu, sorte de course de voiture mal faite, avec des graphismes très laids... On est loin de l'excellent Batman de l'année dernière! Quel dommage!

### LES BOFS

BANE OF THE COSMIC FORGE (SIR TECH/PC)

Nouveau produit de la société qui avait fait la série Wizardry, gros succès sur Apple depuis près de 10 ans, Bane of the Cosmic Forge est une sorte de Dungeon Master sur PC. Il est dommage que les graphismes ne soient pas prévus en VGA car la version EGA est décevante. Le jeu en lui-même consiste à explorer des couloirs, des pièces et des cavernes pour découvrir un trésor fabuleux. Vous devez bien sûr trouver les clefs pour ouvrir certaines portes, découvrir des passages secrets, éviter des pièges et déclencher certains mécanismes pour progresser dans l'aventure. Au début du jeu, vous créez votre équipe d'aventuriers, six au maximum. Vous avez le choix entre 11 races différentes, 14 professions et une trentaine de compétences et caractéristiques, ce qui permet d'avoir des personnages variés et intéressants. La magie est elle aussi belle et bien présente, avec des objets, des potions, des armes enchantées et près de 60 sorts différents. Il est dommage que le jeu soit si difficile et linéaire, les graphismes si moyens et que les sons n'utilisent pas les cartes sonores, car le jeu dans son ensemble est intéressant! Une réalisation trop moyenne.

BLITZKRIEG (INTERCINE/Amiga/PC)

Ce wargame concerne la bataille des Ardennes, dernière offensive qui aurait permis aux forces allemandes d'endiguer le déferlement des troupes alliées en Belgique puis en Allemagne, au mois de décembre 1944. Si le jeu est assez classique dans sa représentation des troupes et du terrain (hexagones de plaines, forêts, villes...), il l'est tout autant par les options et les possibilités de jeu. Par contre, le système de jeu est vraiment lourd et décevant, ce qui rend le jeu inintéressant et injouable.

DRAGON'S LAIR 2: TIME WARP (SULLIVAN BLUTH/Amiga)

Ce nouveau volet des aventures du chevalier Dirk est toujours aussi beau, bien animé, et ressemble toujours autant à un dessin animé. Il est, hélas!, toujours aussi peu intéressant à jouer, le jeu consistant une nouvelle fois à mettre son joystick dans une bonne direction (souvent peu logique) au bon moment pour continuer le déroulement de l'action. O.K., c'est très beau, mais ça n'est pas amusant, surtout qu'en y jouant une demi-journée et en sauvegardant régulièrement, on termine le jeu très facilement. D'ailleurs, la solution se trouve déjà dans ce numéro...

SPACE 1889 (PARAGON/PC)

Ce jeu de rôle se passe à la fin du XIXe siècle, époque où colonialisme, découvertes archéologiques et aventures sont de rigueur. Suite aux découvertes sur les phénomènes électriques, les Terriens ont réussi à trouver un moyen pour voyager dans l'espace. Mars, Vénus et la Lune ont ainsi été visités, permettant de découvrir diverses races extraterrestres. Votre aventure commence par une expédition pour trouver une mystérieuse tombe égyptienne, mais très rapidement, des dizaines d'autres aventures, policières, fantastiques ou futuristes vont venir se greffer sur l'histoire princi-

ATARI ST  
AMIGA/ IBM PC et compatibles  
AMSTRAD CPC D et K7  
ATTENTION: Dans la version AMSTRAD CPC, FERRARI & LOMBARD RALLY  
sont remplacés par APB & ACTION FIGHTER

36.15  
UEI

# DRIVE ME CRAZY

CHICAGO 90  
FERRARI FORMULA 1  
STUNT CAR RACER  
LOMBARD RALLY

UBI SOFT  
Entertainment Software

LA COMPILATION VITESSE!  
Réservée aux pros des autos!

# CRAZY

STUNT CAR RACER © GEOFF GRAMMOND  
MICROPOISE SOFTWARE 1989  
FERRARI FORMULA 1 © 1989 ELECTRONIC ARTS ALL  
RIGHT RESERVED  
CHICAGO 90 © MICROIDS  
APB © DOMARK 1989 ALL  
RIGHT RESERVED  
ACTION FIGHTER © MICROPOISE SOFTWARE 1989  
this game has been manufactured under licence from  
EGA ENTERPRISES LTD  
LOMBARD RALLY  
© 1989 mandarin/red cat

UBI SOFT  
Entertainment Software

DISPONIBLE DANS LES FNAC  
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

## EN BREF

# Genghis Khan

Dans une simulation tout à la fois militaire, économique et diplomatique, revivez l'irrésistible ascension d'un simple Chef de tribu, TEMUDJIN, qui deviendra peu à peu le fameux et terrible GENGIS KHAN en possédant le plus grand Empire qui ait jamais existé sur cette terre allant de la Chine jusqu'à l'Oural.

Vous jonglez avec les domaines publics, vous connaissez les environnements ATARI, ST, AMIGA, PC et MAC.

Vous avez des notions de programmation et le sens de l'organisation PRESSIMAGE RECRUTE

Envoyer CV et lettre de motivation en précisant *annonce n°1*



Vous connaissez bien la PAO sur Macintosh

PRESSIMAGE RECRUTE

Envoyer CV et lettres de motivation en précisant *annonce n°2*



Lettre à envoyer à PRESSIMAGE

« Service du Personnel »

19 rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS

pale. Vous devez aussi bien démasquer Jacques l'Eventreur à Londres, que retrouver l'Atlantide ou espionner une faction martienne pour le compte d'un gouvernement terrien. Si le monde et les aventures sont agréables, originaux et prenants, il n'en est pas de même de la réalisation et du système de jeu, qui souffrent de quelques lacunes sérieuses. Dommage, car assez complet pour ce qui est des possibilités de jeu, l'aventure rappelle les romans de SF du début du siècle (Jules Verne, H.G. Wells, Arthur Conan Doyle).

### TOURNAMENT GOLF (ELITE/ST)

Elite nous propose un nouveau jeu de golf, mais certainement pas un jeu de golf nouveau, si vous voyez ce que je veux dire; rien de bien novateur dans cette simulation correcte mais un peu tristounette, qui permet de jouer sur trois parcours différents aux difficultés spécifiques, soit tout seul, soit en tournoi. Cette dernière solution est la plus intéressante; vous partez avec un set de clubs incomplet et peu performant, et il vous faut réaliser un bon score pour pouvoir en acquérir de nouveaux. Si vous possédez déjà Ultimate Golf ou Leader Board, ce soft ne vous apportera pas grand-chose!

### WHITE DEATH (INTERCINE/Amiga/PC)

Adaptation du jeu de plateau, ce wargame reprend la bataille de Velikiye Luki, en novembre 1942, opposant les armées allemandes et russes. Ce logiciel souffre des mêmes défauts que le wargame Blitzkrieg. Une option supplémentaire intéressante vient de la possibilité de jouer à deux par modem. A chaque fin de tour de jeu, vous sauvegardez votre partie et "envoyez" cette sauvegarde à votre adversaire. Un logiciel qui reste fade, classique et lourd à utiliser.

### WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER (ELITE/Amiga)

Cette adaptation du jeu d'arcade et de la version Megadrive du jeu de football de chez Sega n'est pas une réussite. L'écran de jeu n'est pas particulièrement grand, les graphismes sont moyens, le scrolling n'est pas des meilleurs, et surtout, la jouabilité assez arcade le relègue loin derrière Kick Off 2, qui règne toujours en maître sur les jeux de ce type!

### THE HUNT FOR THE RED OCTOBER (GRANDSLAM/?)

Oooh, que c'est beau! Beurk, que c'est nul!!! Cette phrase résume à elle seule le jeu. Les graphismes sont sympathiques et vous mettent l'eau à la bouche ainsi que le scénario des cinq niveaux. Hélas, la jouabilité est vraiment absente et c'est avec une chance incroyable (voire exceptionnelle) que vous passerez le deuxième niveau sous les glaces. En effet, le passage est étroit, le sous-marin est gros et il n'est pas maniable du tout!

### LES UPDATES

#### A.D.S. (LORICIEL/Amiga/ST)

Ce simulateur de Destroyer rappelle par bien des côtés M4 Sherman du même éditeur. Le mélange de sprites et de 3D est réussi, l'animation est rapide et le jeu est simple, ce qui le met à la portée de tous ceux qui débutent avec les simulations. Les autres y trouveront un manque certain de réalisme et de possibilités.

#### EMPIRE GALACTIQUE (TOMAHAWK/Amiga/ST)

Si la version PC de ce jeu était assez réussie au niveau de la 3D, les versions Amiga et ST sont un peu lentes, ce qui est quelque peu énervant. Le jeu demeure cependant original et novateur sur certains points, et, sans être un HIT de ce genre, saura trouver un public de passionnés.



Dans GENGIS KHAN, force et compétence militaire ne suffisent pas. Il faut aussi des talents de diplomate. Un bon mariage permet d'établir des relations stables et longues.



Quel personnage allez-vous incarner? Richard 1<sup>er</sup> roi d'Angleterre, l'Empereur Byzantin ALEXIS III, le Shogun YORITOMO ou le fameux et terrible GENGIS KHAN?



2 scénarios sont possibles. Dans le scénario de la conquête Mongole, en tant que TEMUDJIN, vous aurez la lourde tâche d'unifier toutes les tribus et devenir GENGIS KHAN.

	Temujin	Qasab	Belgatesi	Qashan	Temge
Age	19	17	17	15	13
Leadership	154	112	78	78	64
Judgement	156	78	82	82	55
Planning	66	188	68	68	87
Persuasive	149	73	82	72	76
Physical	128	51	33	87	56
Military	77	138	72	66	64

Choisissez-vous de privilégier votre aptitude au commandement militaire aux dépens de vos talents de négociateur diplomatique?



Contre les Merkits, GENGIS KHAN lance sa redoutable cavalerie. Mais attention aux embuscades!

## BANDITS KINGS OF ANCIENT CHINA

Le prochain jeu retracera en l'an 1101, en Chine, la lutte épique entre le Premier Ministre Gao Qiu qui vient de s'emparer du pouvoir au détriment de l'Empereur et les Seigneurs de Guerre, qui sont l'ultime espoir de la Chine et de l'Empereur déchu.



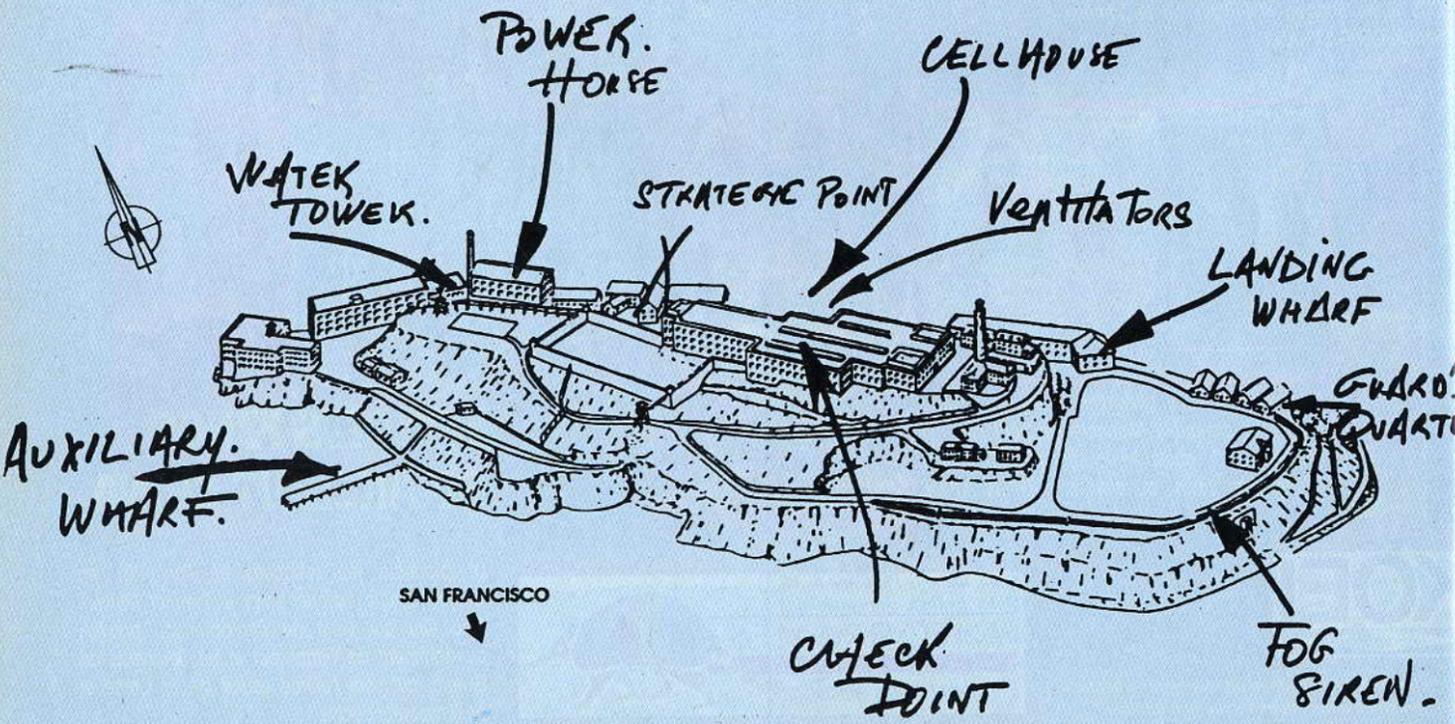
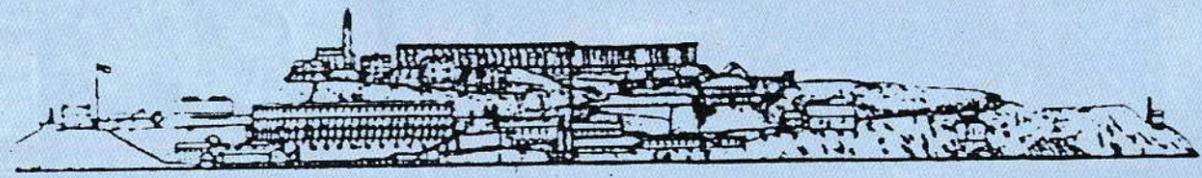
N.B.: Le jeu GENGIS KHAN est entièrement en FRANÇAIS et est livré avec une notice et un livret historique.

INFOGRAMES

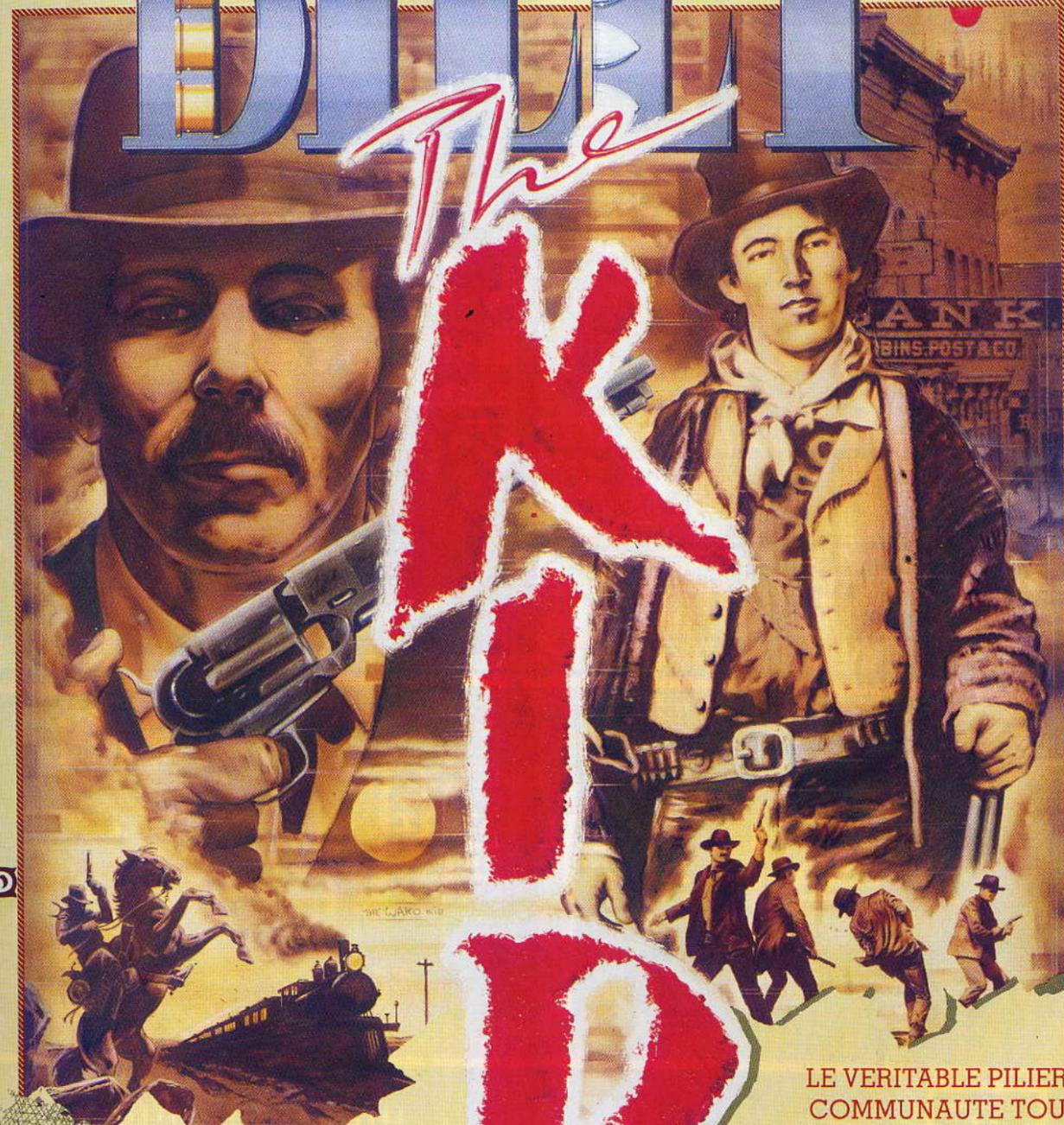




En préparation depuis maintenant plus d'une année, Alcatraz voit sa sortie sans cesse retardée, mais aux dernières nouvelles, il devrait être disponible au mois de mars. Bref rappel du scénario, le cartel de drogue le plus puissant du monde dirigé par un homme à la poigne de fer s'est réfugié avec des otages dans l'ancienne prison d'Alcatraz, en plein port de San Francisco. Engagé par la CIA, votre mission est de former un commando capable de s'infiltrer dans cette forteresse, de délivrer les civils et d'éliminer le chef et sa bande. Car vous dirigez deux personnages, le jeu pouvant d'ailleurs se dérouler à deux joueurs. Encore peu avancée, la version dont nous disposons laissait apparaître néanmoins la majeure partie des phases de jeu. Dans son ensemble, Alcatraz rappelle fortement Hostages de la même société notamment dans le principe des approches et de la progression. Avant de vous lancer dans l'aventure, il convient d'équiper vos hommes en armes, sachant que l'arme blanche (couteau) permet à ces derniers d'opérer



# BILLY



# The KID

"BILLY THE KID" EST UN JEU D'ACTION/STRATEGIE POUR UN OU DEUX JOUEURS. L'ACTION SE DEROULE DANS L'OUEST AMERICAIN ET VOUS PERMET DE JOUER LE ROLE DU CELEBRE DESESPERADO AYANT LE COEUR SUR LA MAIN, BILLY THE KID OU CELUI DE SON EX-MEILLEUR AMI ET EXCELLENT TIREUR, LE SHERIFF PAT GARRETT.

LE VERITABLE PILIER DE LA COMMUNAUTE TOUJOURS SOUCIEUX DU RESPECT DE LA LOI. AMOUREUX DE LA MEME FEMME ILS S'AFFRONTERONT DANS UN UETIME COMBAT... UN SEUL DES DEUX EN SORTIRA VIVANT MAIS N'EST-CE PAS AINSI DANS TOUS LES WESTERNS.



ZAC DE MOUSQUETTE, 08740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: (1) 43350675

ATARI ST / CBM AMIGA



# SNOW BROTHERS

Qui ne sest éclaté comme un fou avec Bubble Bobble? En tout cas, aucun joueur digne de ce nom! Ce logiciel fait maintenant partie de la légende des "cute-game". Réjouissez-vous, car la suite, après être apparue en salle d'arcade, est actuellement en cours d'adaptation sur micros. Le jeu vous plonge au coeur d'un monde très semblable à celui de Bobble Bubble divisé en différents niveaux occupant tout l'écran. Pour passer au suivant il faut juste éliminer tous les ennemis présents. Pour cela, votre personnage, un petit pingouin, a la possibilité de lancer des boules de neige. Certes, une boule de neige opposée à un adversaire de deux fois votre taille ne se révèle pas très efficace, mais plusieurs boules de neige finissent par le recouvrir entièrement et par là même l'immobiliser. Ensuite, il suffit de le

projeter contre un mur pour le tuer. Pour faire d'une pierre deux coups, mieux vaut d'ailleurs le projeter à la figure d'autres ennemis, les passant de vie à trépas par la même occasion! Le jeu comporte cinq niveaux de dix tableaux chacun, soit cinquante écrans de jeu, ce qui est amplement suffisant croyez-moi! De plus, tous les dix tableaux, vous devrez affronter un monstre. Encore une fois, la réalisation est exemplaire et très fidèle à l'arcade. Le programmeur attiré du jeu n'en est d'ailleurs pas à sa première prestation, puisqu'il s'agit de Pierre Adam, auteur principal de Pang, logiciel nommé dans la catégorie des meilleures conversions d'arcade pour le Quatre d'Or, une référence! La sortie de Snow Brothers est prévue pour très bientôt, c'est-à-dire dans les deux mois. Espérons que les délais seront tenus, et ce, malgré la fracture du pouce du programmeur!

OCEAN  
Mars  
Amiga / ST



**20th CENTURY SOFT**

VOTRE JEU  
48 H CHRONO  
EN ☎  
AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO

ATARI	
PASSING SHOT.....	69
XENON 2.....	99
WATERLOO VF.....	99
INTERPHASE 3D.....	99
INDIANA AVENTURE	149
FOFT.....	149
ZAC MC KRACKEN.....	149
CHALLENGER.....	289
GREAT COURTS / SUPER SKI	289
STUNT CAR / KICK OFF / BOMBER	289
FULL BLAST.....	289
RICK DANGEROUS / P 47	289
CARRIER COMMAND / CHICAGO 90	289
HIGHWAY PATROL 2 / FERRARI F1	289
LES CHEVALIERS.....	239
BLACK TIGER / DYNASTY WARS	239
STRIDER / GHOUL'S N GHOSTS	239
DECLIC.....	289
MANOR DE MORTEVILLE / TETRIS	289
TRIVIAL / WALLSTREET / CHESSMASTER	289
WARGAME PACK.....	299
WATERLOO VF / BISMARCK	299
FIRE ZONE / POWER STRUGGLE	299
MIND GAMES.....	299
WATERLOO VF / AUSTERLITZ VF	299
CONFLICT EUROPE VF	299
POWER PACK.....	249
LOMBARD RALLY / BLOODWYCH	249
XENON 2 / TV SPORTS FOOTBALL	249
TRIAD 3.....	199
SPEEDBALL / BLOOD MONEY	199
ROCKET RANGERS.....	199
INDIANA JS AVENTURE VF +	289
ZAC MC KRACKEN VF.....	289
DUNGEON MASTER +	289
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 BATTANTS.....	289
MONDE DES MERVEILLES.....	239
MONDE DES MERVEILLES.....	239
APPRENTICE.....	239
B.A.T.....	289
BACK TO THE FUTURE 2.....	239
BACK TO THE GOLD ADGE.....	239
BADLANDS.....	239
BATTLE COMMAND.....	239
BETRAYAL.....	239
BOMBER MISSION.....	185
CADAVER.....	239
CAPTIVE.....	235
CAR VUP.....	239
CARTHAGE.....	239
CELICA GT4 RALLY.....	239
CHASE HQ 2.....	269
CHESS CHAMPION 2175.....	289
CRYSTALS OF ARBOREA.....	239
CHUCK YEAGER 2.....	239
CONQUEROR.....	239
DAMES SIMULATOR.....	269
DAS BOOT.....	289
DELUXE PAINT VF.....	490
DRAKKEN.....	269
EXPLOIRA 3.....	289
ELVIRA.....	269
EPIC.....	220
F 19 STEALTH FIGHTER.....	259
F 29 RETALIATOR.....	199
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185
FINAL WHISTLE (KICK OFF).....	139
FLIGHT INTRUDER.....	285
FLIGHT SIMULATOR 2 VF.....	369
FLOOD.....	239
GOLDEN AXE.....	239
GREAT COURTS 2.....	245
HARD DRIVIN' 2.....	239
INTER SOCCER CHALLENGER.....	235
IRON LORD.....	269
JAMES POND.....	239
JUPITERS MASTERDRIVE.....	245
KICK OFF 2 - SCENARIO.....	220
LEMINGS.....	239
LES VOYAGEURS DU TEMP.....	239
LOOM VF.....	280
LOST PATROL.....	239
LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
MI TANK PLATOON VF.....	245
MAUPTI ISLAND.....	239
MIDWINTER.....	239
MURDER.....	220
NARC.....	239
NIGHT SHIFT.....	220
OBITUS.....	239
OFF ROAD RACER.....	235
OPERATION STEALTH.....	269
ORIENTAL GAMES.....	199
PANG.....	239
POPULOUS.....	199
POWERMONGER.....	239
PROJECTILE.....	189
RED STORM RISING.....	265
RESOLUTION 101.....	239
RICK DANGEROUS 2.....	235
RINGS OF MEDUSA.....	289
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289
SHADOW OF THE BEAST.....	235
SIM CITY.....	245
SIM CITY FERRARI EDIT.....	189
SLIDERS.....	239
SPEEDBALL 2.....	235
SPINDIZZY WORLD.....	249
SWAP.....	239
SWIV.....	239
TENNIS DE TABLE.....	199
THE IMMORTAL.....	239
THE LIGHT CORRIDOR.....	239
THE TELLER.....	189
TEAM SUZUKI.....	239
THE BLUE MAX.....	289
THE ULTIMATE RIDE.....	239
TOM & THE GHOSTS.....	239
TOTAL RECALL.....	239
TOURNAMENT GOLF.....	245
TURRICAN.....	189
TURTLES TEENAGE MUTA.....	239
TV SPORTS BASKETBALL.....	245
ULTIMATE RIDE.....	239
VROOM.....	239
WELLTRIS.....	239
WOLFPACK.....	245
WORLD CHAMPION SOCCER.....	239
WRATH OF THE DEMON.....	289
Z - OUT.....	199

PC COMPATIBLES	
BUDOKAN.....	199
FERRARI F1.....	149
INDIANAPOLIS 500.....	199
AUSTERLITZ 5p 1/4.....	149
CONFLICT EUROPE 5p 1/4.....	149
WATERLOO 5p 1/4.....	149
GATO.....	99
CARTE SOUND BLASTER.....	1690
ALBUM Epyx 2.....	239
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGERS.....	299
DECLIC.....	299
EPYX SPORTING GOLD.....	269
FULL BLAST.....	299
LES BATTANTS.....	289
MASTER COLLECTION.....	289
SILVER COLLECTION.....	289
AMERICAN DREAMS.....	249
4 D BOXING.....	289
BATTLE OF BRITAIN.....	285
CENTURION.....	239
DAS BOOT.....	380
DUNGEON MASTER.....	380
ELVIRA.....	289
EXPLORA 3.....	289
F 19 STEALTH FIGHTER.....	369
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	335
F 29 RETALIATOR.....	245
FALCON 3.....	335
FLIGHT SIMULATOR IV.....	435
FLIGHT INTRUDER.....	329
KICK OFF 2.....	235
KING'S QUEST 5.....	385
KNIGHT OF THE SKY.....	385
LES VOYAGEURS DU TEMP.....	269
LHX ATTACK CHOPPER.....	369
LOOM VF.....	285
MI TANK PLATOON.....	369
OPERATION STEALTH.....	289
POPULOUS.....	235
RAILROAD TYCOON.....	299
RED BARON.....	435
RED STORM RISING.....	299
RICK DANGEROUS 2.....	239
SAVAGE EMPIRE.....	289
SECRET MONKEY ISLAND.....	285
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289
SILENT SERVICE 2.....	369
SIM CITY.....	245
SIM CITY Architect 1 ou 2.....	199
TEST DRIVE 3.....	280
THE BLUE MAX.....	380
WING COMMANDER.....	299
WOLFPACK.....	299
WRATH OF THE DEMON.....	289

**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
OPER THUNDERBOLT.....	99
DRIVIN FORCE.....	149
ZAC MC KRACKEN.....	149
XENON 2.....	99
EXTENSION 512 K + HORLOGE.....	550
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGER.....	289
DECLIC.....	289
EPYX SPORTING GOLD.....	269
FULL BLAST.....	289
HOLLYWOOD COLLECTION.....	239
TRIAD 3.....	199
LES BATTANTS.....	289
MONDE DES MERVEILLES.....	239
POWER PACK.....	249
AWESOME.....	299
BAT.....	289
BETRAYAL.....	245
BUDOWAN.....	235
CADAVER.....	239
CAPTIVE.....	239
CARTHAGE.....	239
CHAOS STRIKE BACK.....	239
DAS BOOT.....	289
DUNGEON MASTER VF.....	269
ELVIRA.....	289
EXPLORA 3.....	289
F 29 RETALIATOR.....	235
FALCON VF.....	289
FALCON MISSION 1 ou 2.....	189
FLIGHT OF INTRUDER.....	289
GOLDEN AXE.....	239
GREAT COURTS 2.....	245
HARPOON.....	289
INDIANAPOLIS 500.....	220
INDIANA JS AVENTURE VF.....	199
IRON LORD.....	269
KICK OFF 2.....	179
LOOM VF.....	289
LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
MI TANK PLATOON.....	245
MAUPTI ISLAND.....	239
NARC.....	239
OBITUS.....	299
OPERATION STEALTH.....	269
POPULOUS.....	220
POWERMONGER.....	239
RICK DANGEROUS 2.....	235
ROBOCOP 2.....	239
SHADOW BEAST 2.....	335
SIM CITY.....	245
SIM CITY Architect 1 ou 2.....	189
SPEEDBALL 2.....	239
THE BLUE MAX.....	289
THE IMMORTAL.....	239
TV SPORTS BASKETBALL.....	245
UNREAL.....	289
WINGS.....	279
WOLFPACK.....	285
WRATH OF THE DEMON.....	289
Z - OUT.....	239

A RETOURNER A : CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX (OU RECOPIER)

NOM : \_\_\_\_\_ ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : \_\_\_\_\_ CONTRE REMBOURSEMENT + 25 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 garantie sous 48 H  
PORT 50 DISCS 30 F  
100 DISCS 50 F

C4 30 FRAIS DE PORT TOTAL : + SIGNATURE \_\_\_\_\_

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

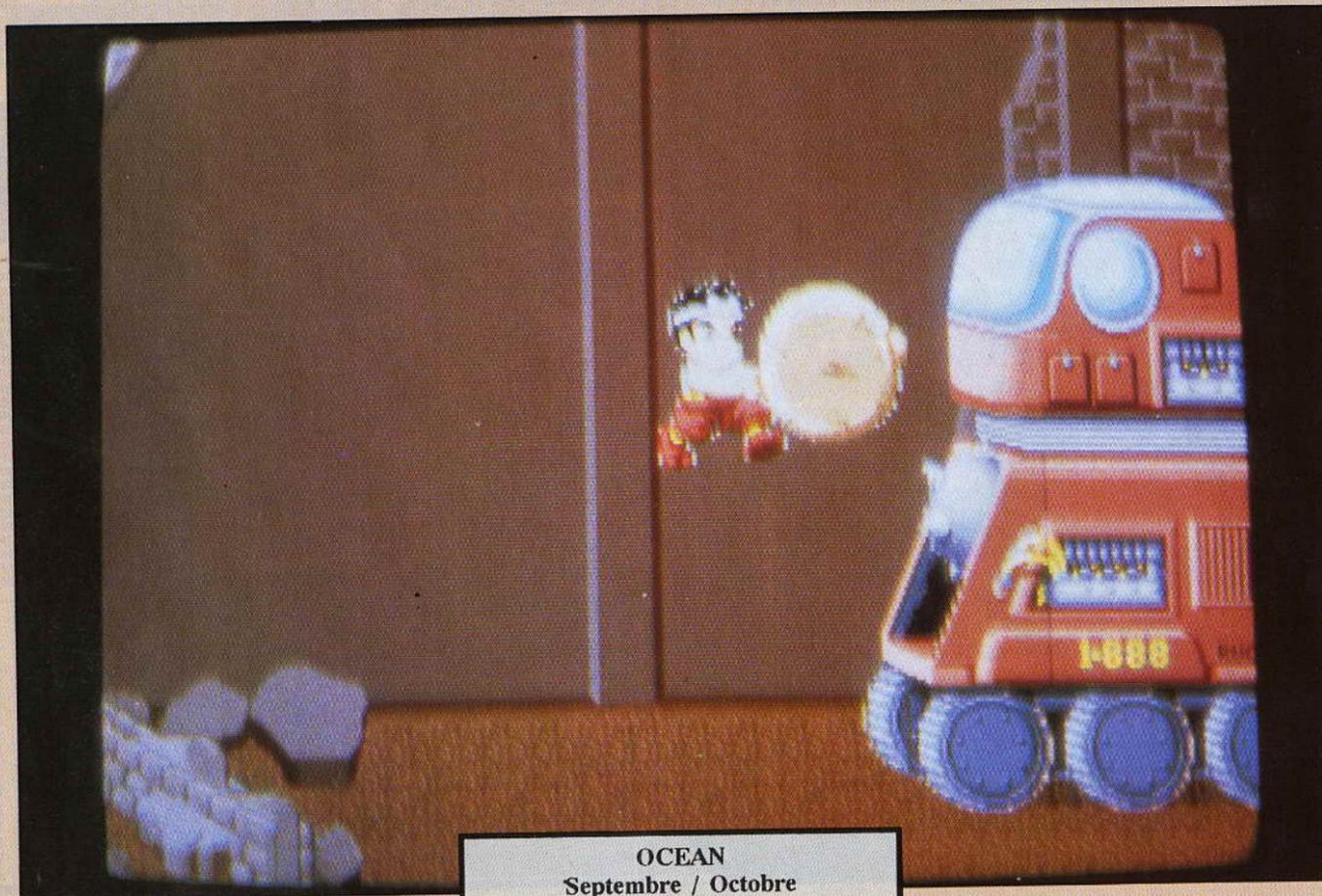
# HAMMER'IN HARRY



Troisième conversion d'arcade et troisième hit micro assuré! L'histoire est pour une fois étonnante, et même si le jeu respecte les classiques ingrédients des jeux de tableaux, la forme change quelque peu. En effet, d'ambitieux et avides promoteurs ont racheté à la ville, via des méthodes douteuses, un immense terrain, dans lequel votre maison trouvait place, pour y construire plusieurs établissements de leur cru. Ayant épuisé toutes les ressources légales, vous n'avez pu éviter la destruction de votre habitation et décidez donc de partir seul en guerre contre ces financiers.

Votre lieu d'action est donc illustré par le chantier du projet immobilier et votre arme est tout simplement un solide marteau. Peu spectaculaire mais bougrement efficace! Classiquement, vous retrouverez à chaque fin de niveau un ennemi plus puissant à

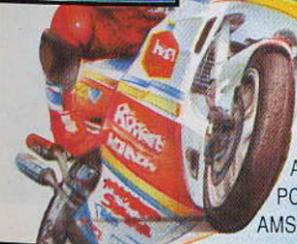
détruire mais avant d'y parvenir, de nombreux pièges vous attendent. Il faudra éviter les parpaings négligemment jetés des brouettes, sauter par-dessus les plaques d'égouts lancées par des ouvriers peu amicaux, retourner à l'envoyeur les sacs de ciments, détruire les barrières et surtout esquiver les boules d'acier équipées de pointes servant habituellement à raser les édifices. Comme d'habitude, il est possible de ramasser des bonus et d'augmenter votre puissance de frappe. Dans ce dernier cas, votre marteau triple, voire quadruple, de volume! Pour cela, ne négligez aucune des caisses en bois de couleur verte! En ce qui concerne la version micro de Hammer'In Harry, il est encore trop tôt pour en juger puisque seuls les graphismes du premier niveau sont actuellement à l'étude. Mais gageons qu'elle sera de nouveau au top!



OCEAN  
Septembre / Octobre  
Amiga / 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

# LIQUID KIDS

Liquid Kids devrait être le dernier à sortir chronologiquement des bureaux d'Ocean France et personnellement, c'est de loin celui que je préfère! Pour situer tout de suite le jeu, sachez qu'il s'agit de la suite de New Zealand Story et que le pari des gens de chez Taito était de faire encore mieux. Manifestement, ils ont réussi et au-delà de toute espérance! Dès la première partie, ce fut le coup de cœur tellement ce jeu rassemble de qualités. Tout d'abord, les graphismes de couleur très pastel sont de toute beauté, la musique sert à merveille l'action, la variété des ennemis est immense, l'animation est de toute beauté et pour finir, le jeu est bourré d'astuce et de bonus à la manière d'un Mario Bros. Croyez-moi, quand vous verrez l'intégralité des premiers niveaux, par la suite cela deviendra beaucoup plus difficile et allez chercher absolument tous les bonus relève autant de l'acharnement que de l'exploit.

L'histoire n'a pas changé et votre but est toujours de mener votre personnage vers sa dulcinée se trouvant à l'autre bout du niveau. Cette fois-ci, votre arme n'est autre que de l'eau. A l'aide de celle-ci, et plus exactement des gouttelettes qu'il est possible de lancer devant soi, vous arrêterez net les ennemis qu'il ne restera plus qu'à éliminer en leur passant dessus tout simplement. Mais parfois, ces gouttelettes seront insuffisantes pour calmer les ardeurs de vos adversaires ou bien pour éteindre un geyser de flamme vous barrant la route. Qu'à cela ne tienne, en pressant plus longuement sur le bouton de votre joystick, vous obtiendrez alors une grosse goutte beaucoup plus efficace et très rafraichissante. En plus de ces ennemis, vous devrez faire face aux difficultés du terrain, c'est pourquoi il sera nécessaire d'emprunter parfois les roues des moulins à eau pour vous rendre d'un point à un autre. Attention toutefois à ne pas l'activer en lançant malencontreusement des gouttes d'eau, la roue s'emballerait vous ôtant alors toute chance de la franchir sans en être éjecté sèchement. Vous souvenez-vous des ballons de New Zealand Story dans lesquels notre héros prenait place pour se déplacer dans les airs? Eh bien, ils sont cette fois remplacés par des embarcations munies de roue à eau (eh oui!) qu'il faut alimenter pour avancer. Le jeu est immense et nombreux sont les raccourcis; de plus après chaque niveau le jeu vous propose deux destinations au choix par l'intermédiaire de deux portes, doublant encore la longueur du jeu et donc le plaisir du joueur. Comme pour Hammer in Harry, l'adaptation micro en est au tout début et pratiquement seuls les graphismes sont terminés, et encore de ceux de certains niveaux seulement. Pour terminer, on peut apprécier que la conversion de ce jeu sur micro soit l'oeuvre d'une équipe spécialisée dans ce domaine, car le jeu est tellement riche qu'il mérite une attention toute particulière, doublée d'une grande rigueur dans la transcription sur micro des différents paramètres, qualités que possèdent totalement (vu de leurs précédentes productions) toute l'équipe d'Ocean France.



OCEAN  
?  
Amiga / ST



NOUVEAUTE MICROIDS : 50%



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

# Sliders

TAPEZ 36 15 MICROIDS

ATARI ST AMIGA  
PC & COMPATIBLES AMSTRAD

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00



ACTION

# SUPER MONACO



US GOLD  
Mars  
Amiga / ST

Fantastique et inoubliable jeu d'arcade, exceptionnelle conversion sur Megadrive, qu'en est-il de la version micro de Super Monaco Grand Prix? Aussi surprenant que cela puisse paraître, la version Amiga est très bien réalisée, et même si elle reste en deçà de la version Megadrive, ce jeu de course automobiles se classe parmi les meilleurs du genre sur cette machine. L'animation est assez réussie avec un bon rendu de la vitesse et des graphismes de bonne qualité. En revanche, les bruitages deviennent rapidement assez stressants, mais cette version n'est vraiment pas définitive. Le jeu peut se jouer soit à la souris, soit au joystick, et il est possible de régler la sensibilité des commandes. Sur le plan de la jouabilité, Super Monaco Grand Prix est bien sûr différent de la version console, plus difficile pour être précis! La voiture a tendance à partir très rapidement en survirage et les sorties de courbes sont souvent trop larges. Autre différence avec la version Megadrive, les voitures concurrentes ne sont pas d'une seule couleur mais habillées comme de véritables F1 d'écuries. Avouez que pour une préversion (les graphismes et la jouabilité doivent notamment être modifiés), le résultat n'est pas si mauvais. Reste à voir si la version finale sera à la hauteur de Lotus Turbo Esprit Challenge. Réponse le mois prochain!



# GRAND PRIX



## NOUVEAUTE MICROIDS : 350



Votre but :  
tout faire disparaître en permutant 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.



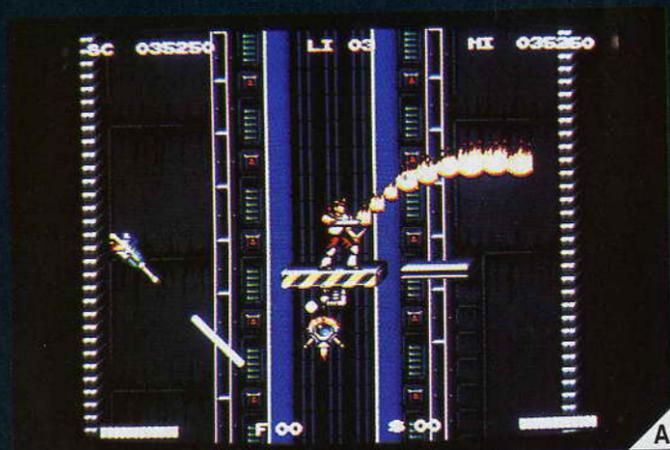
ATARI ST  
AMIGA  
PC & COMPATIBLES  
AMSTRAD

**TAPEZ 36 15 MICROIDS**

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

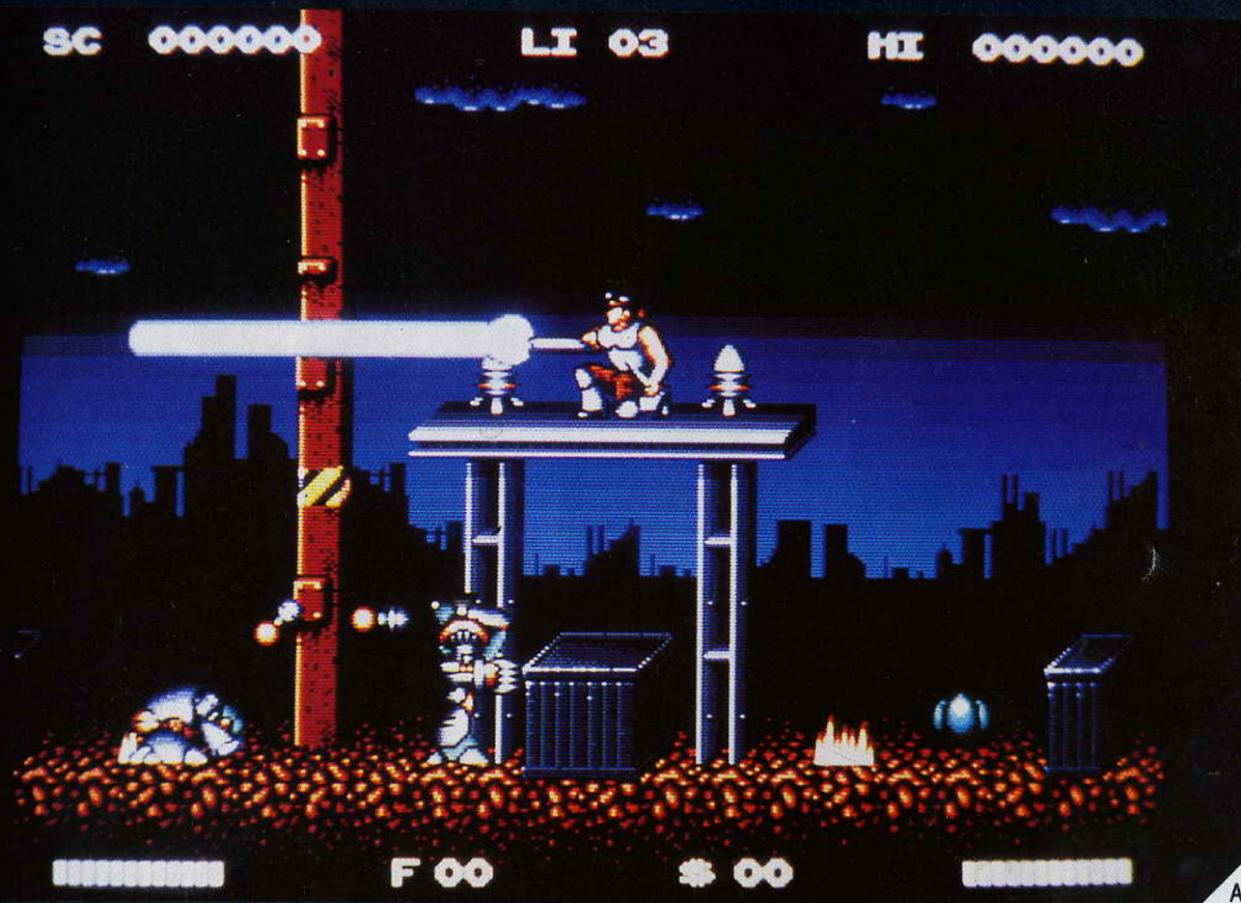
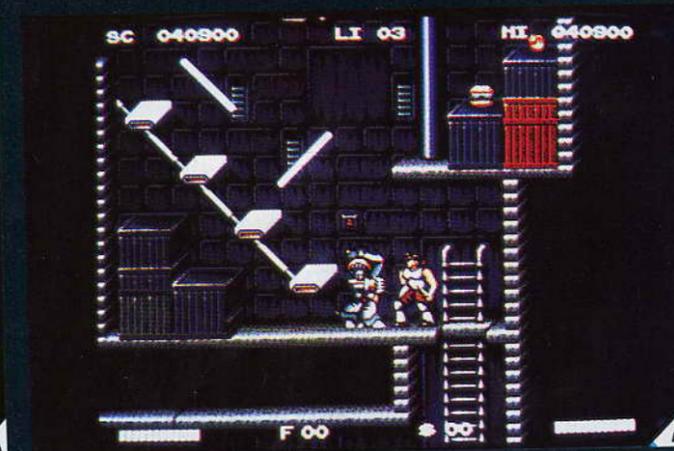
REFLEXION

# SWITCHBLADE 2



Gremlin  
Amiga / ST  
Mars

Après l'immense succès du premier épisode, Gremlin nous propose une suite basée sur le même principe, mais totalement remaniée et bien meilleure techniquement. Vous tous qui croyiez avoir définitivement vaincu Havoc le tyran et libéré votre pays de son égémonie, vous allez devoir reprendre du service, car ce dernier est de retour et projette de rétablir son autorité sur la région.



Cette fois-ci, le personnage mi-homme, mi-robot est beaucoup plus gros et dispose de deux armes bien distinctes: un couteau dans la main droite et un rayon laser sur le bras gauche. Mais bien sûr, de nombreuses armes supplémentaires peuvent être ramassées au cours d'une partie: pistolet, lance-flammes, shurikens, missiles... Les obstacles sont toujours aussi nombreux et difficiles à franchir. Mais la grande nouveauté vient d'un monde encore plus

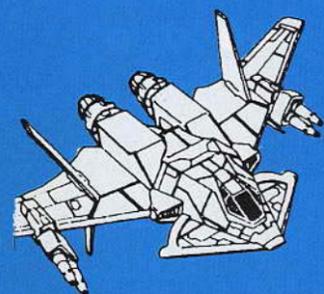
immense, comptant six niveaux d'environ 100 écrans, d'une grande variété d'ennemis (une douzaine) et surtout de graphismes superbes. Rien d'étonnant lorsque l'on sait que les auteurs de Switchblade 2 ne sont autres que les programmeurs de Venus et Team Suzuki, ce dernier étant d'ailleurs testé dans ce numéro. Et pour ne rien gâter, le jeu s'avère très jouable! De longues heures de jeu en perspective.

L'ENFER  
DE LA  
FORMULE 1  
Atari ST/STE  
Amiga

# VROOOM

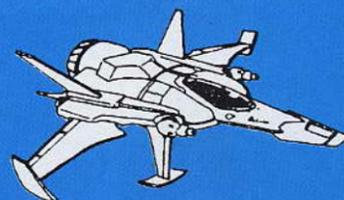
de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR



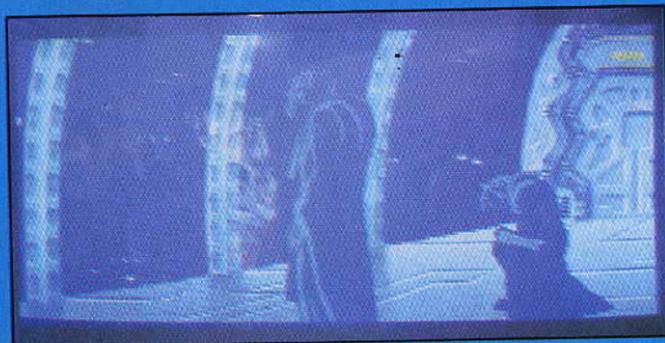
# WING COMMANDER

Vengeance of the Kilrathi



Au CES de Chicago, en juin dernier, Origin présentait deux produits de qualité: Savage Empire et Wing Commander. Ce dernier est considéré par beaucoup comme l'événement de l'année 1990 et c'est donc avec une certaine fébrilité que l'équipe de Génération 4 s'est littéralement précipitée vers le stand de la société Origin, renversant personnes et matériels, pour se planter, la langue pendante, devant un écran. Sur celui-ci passait une démonstration de Wing Commander II, qui laisse présager d'un jeu largement supérieur à son prédécesseur. Comment est-ce

possible? Tout d'abord avec encore plus de scènes animées entre plusieurs missions, avec toujours des graphismes 256 couleurs (VGA) merveilleusement animés. Ensuite, avec une animation plus fluide, plus rapide lors des combats spatiaux, et surtout, si vous possédez de la mémoire étendue, une meilleure définition graphique des sprites représentant les vaisseaux (surtout lorsqu'ils se rapprochent). Les musiques et les sons (Ad-lib, Roland, Soundblaster) semblent être encore plus prenants et plus réalistes. En outre, ceux qui possèdent la carte sonore

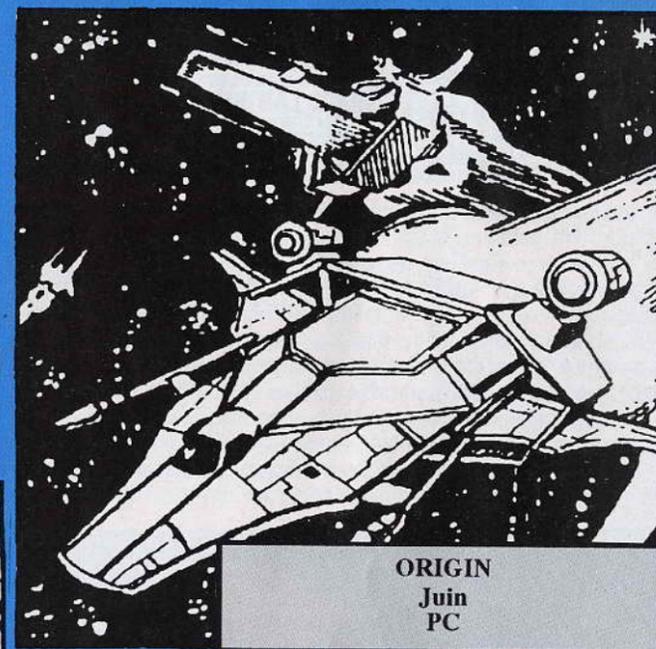


Guards, you are dismissed.



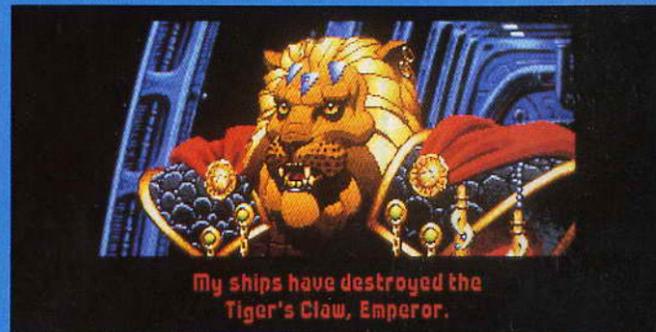
I won't resign, Admiral. I'm innocent.

CMS Soundblaster bénéficieront de synthèses vocales durant les scènes animées. La qualité de la digitalisation des dialogues est tout simplement extraordinaire et les paroles sont totalement compréhensibles. Mais ce n'est pas tout. Un système de caméras va vous permettre d'enregistrer vos missions et de les revoir par la suite, sous différents angles, ce qui vous donnera de précieux renseignements pour étudier la tactique de combat, de vos ennemis et vos erreurs. En plus de toutes ces améliorations techniques, le jeu en lui-même a subi pas mal de modifications. La confédération ainsi que vos adversaires, les Kilrathiens et les pirates, possèdent de nouveaux vaisseaux, plus puissants, plus maniables, chacun possédant ses points forts et ses points faibles (six vaisseaux différents pour vous). Le saut en hyperspace permet d'éviter les "longs voyages fastidieux" du premier épisode. De nouvelles armes sont disponibles dont les torpilles, meurtrières mais difficiles à utiliser. Des leurres et un système de brouillage contre les missiles adverses. En outre, les pilotes ennemis se sont nettement améliorés. Vous affrontez



ORIGIN  
Juin  
PC

moins de vaisseaux à la fois, mais ils ont des tactiques de combats beaucoup plus évoluées. D'autre part, suivant vos prouesses, l'intelligence des pilotes ennemis évolue dynamiquement en votre défaveur ou en votre faveur (si vous êtes assez nul), ce qui laisse présager une excellente jouabilité. Enfin, le scénario n'est plus du tout linéaire et sur la cinquantaine de missions présentes dans le jeu, vous n'en jouerez qu'une quarantaine, suivant vos performances et vos choix. Il semble même qu'un traître fasse parti de votre escadrille, alors ne faites vraiment confiance à personne et démasquez-le. Wing Commander II s'annonce déjà comme une merveille pour l'année 1991, avec un nombre impressionnant d'améliorations et de nouveautés. Il reste cependant lui aussi réservé à une certaine élite. Seule les versions EGA et VGA seront commercialisées et sans une machine à 12 MHz voire plutôt 16 MHz, et une carte son, l'intérêt du jeu sera largement moindre.



My ships have destroyed the  
Tiger's Claw, Emperor.

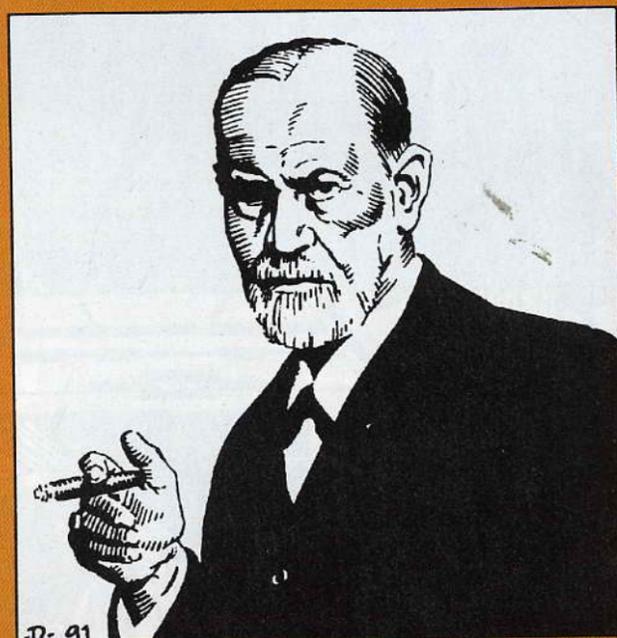
# MARTIAN DREAMS

## PREVIEW

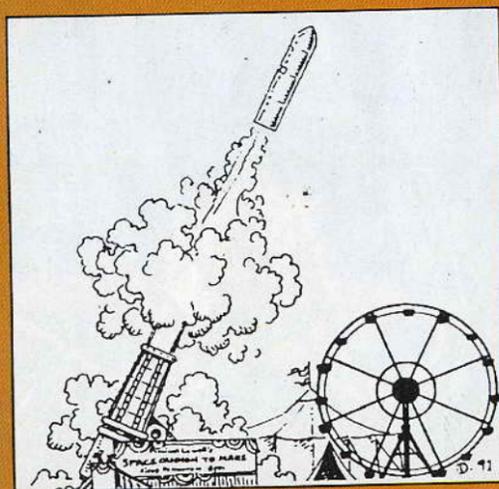
Par Didier Latil



Deuxième produit de la série, les mondes d'Ultima, de chez Origin (le premier étant "Savage Empire"), Martian Dreams s'inspire largement des oeuvres de SF de H.G. Wells et de ses contemporains. Après le monde de l'heroic-fantasy (la saga "Ultima") et celui de la préhistoire ("The Savage Empire"), Lord British nous plonge cette fois à la fin du XIXe siècle, dans une aventure de science-fiction se déroulant sur Mars. Le jeu commence en 1893, durant l'exposition à Chicago, alors que la grande attraction est un gigantesque canon, devant propulser un vaisseau jusqu'à Mars. Malheureusement, alors que les plus célèbres personnages du moment visitent le vaisseau, une mise à feu "involontaire" propulse l'engin en direction de Mars. La



Sigmund Freud



conjonction planétaire ne permet d'envisager une mission de secours que dans deux ans. C'est donc en 1895, que vous, l'Avatar ainsi que le docteur Spector, vous retrouvez une nouvelle fois téléportés. Là avec Nikola Tesla, Sigmund Freud et d'autres personnalités, vous participez à la mission de secours. Une fois sur place, il faudra résoudre bien des problèmes. Le jeu utilise globalement le système qui a fait le succès de Ultima VI et de Savage Empire. Par contre, une partie du jeu semble être totalement novatrice, utilisant les travaux de M.C. Escher pour ce qui est des graphismes, au cours de la deuxième partie du jeu.



Celle-ci consiste à explorer le monde des rêves, grâce à une machine martienne, qui permet d'utiliser la puissance psychique de l'esprit (cf. le film "Planète interdite") pour agir physiquement sur le monde réel. En plus d'un nouveau monde bizarre à explorer, Mars, les programmeurs et les graphistes semblent nous préparer une grosse surprise avec le monde des rêves (et donc des cauchemars).



ORIGIN  
Mars  
PC

DES NEWS, DES INFOS, DES TRUCS...  
3615 GEN4



# COUNTDOWN

Access Software est décidément très productif (on peut d'ailleurs regretter que les productions ne soient pas distribuées dès leur sortie en Europe, mais souvent de nombreux mois après) et fidèle à ses habitudes. Tout comme dans Mean Streets, cette histoire d'espionnage est réalisée en 256 couleurs et pousse encore plus loin le réalisme de l'action, grâce à des digitalisations du plus bel effet. Vous jouez le rôle de l'agent Mason Powers, et alors que vous vous rendez au rendez-vous fixé par Franck McBain, votre chef au sein de la CIA, vous avez été assommé puis traîné dans un hôpital psychiatrique situé en plein coeur du territoire turc. De plus, vous apprenez que Franck McBain est mort, et que dans cette histoire vous portez le chapeau.

A partir de cet instant, toute votre énergie sera consacrée à la recherche de la vérité. Sortir de votre chambre (devrais-je écrire cellule?), fouiner dans tous les recoins de l'établissement, obtenir des informations en interrogeant les autres personnages internés...



Mais attention, votre périple dans les longs couloirs de l'hôpital comporte quelques risques. Vous devrez notamment déjouer la vigilance des gardes et faire attention aux moindres de vos gestes.

Au niveau de la réalisation, Countdown est superbement réalisé avec des graphismes fantastiques (plus de 50 lieux différents), des animations au niveau des mouvements de personnage incroyables, et une ambiance sonore correspondant totalement à l'ambiance du jeu. En bref, un nouveau logiciel étonnant de la part d'Access Software, réalisé comme un véritable film interactif! Test complet très prochainement.

Access  
Mars  
PC



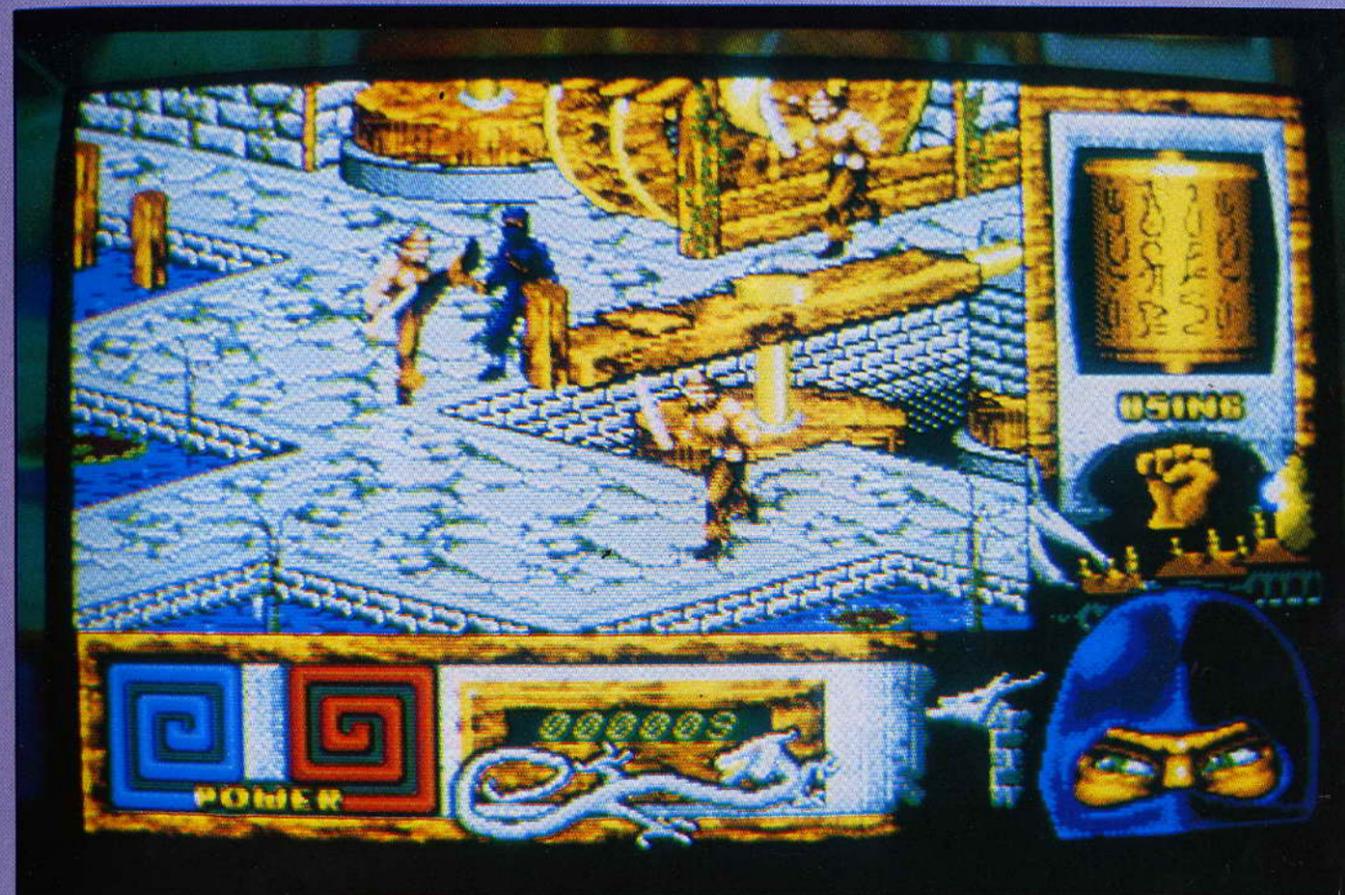
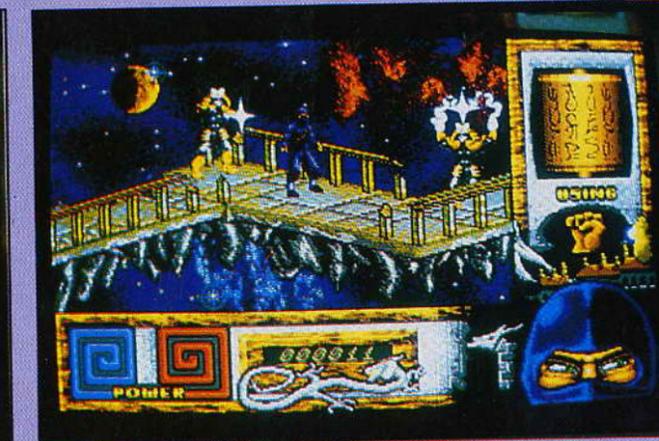
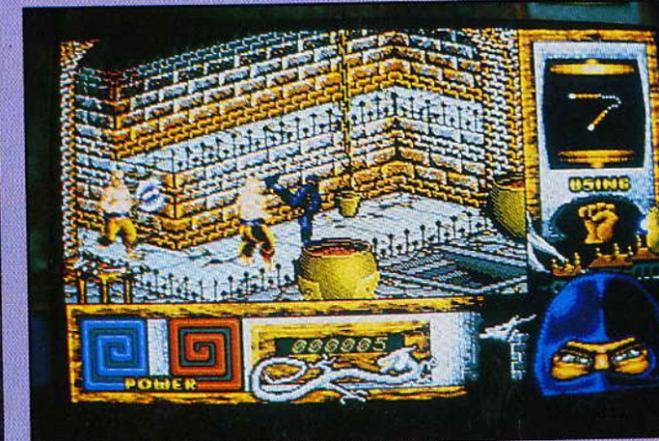
# LAST NINJA

A peine Ninja Remix sorti, voici déjà Last Ninja 3, qui devrait être le meilleur de la série, et assurément l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure de ce début d'année.

Une fois de plus, vous jouez le rôle d'un ninja qui doit parcourir un nombre impressionnant de tableaux à chaque niveau, trouver et utiliser des objets divers aux bons endroits afin de continuer sa quête, et combattre bon nombre d'ennemis pour arriver jusqu'au Chef des troupes, que vous affronterez dans un combat sans merci.

Last Ninja 3, par rapport à ses prédécesseurs, est bien plus beau, il possède des décors plus variés, et il est surtout particulièrement jouable. Plusieurs confrères anglais lui ont déjà donné la note suprême de 100%... Vivement le test, le mois prochain!

System 3  
Février  
Amiga / ST



3615  
FREEWARE

**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, tableaux,  
traitements de texte, utilitaires, démos,  
langages, graphismes et programmes de musique, ect...

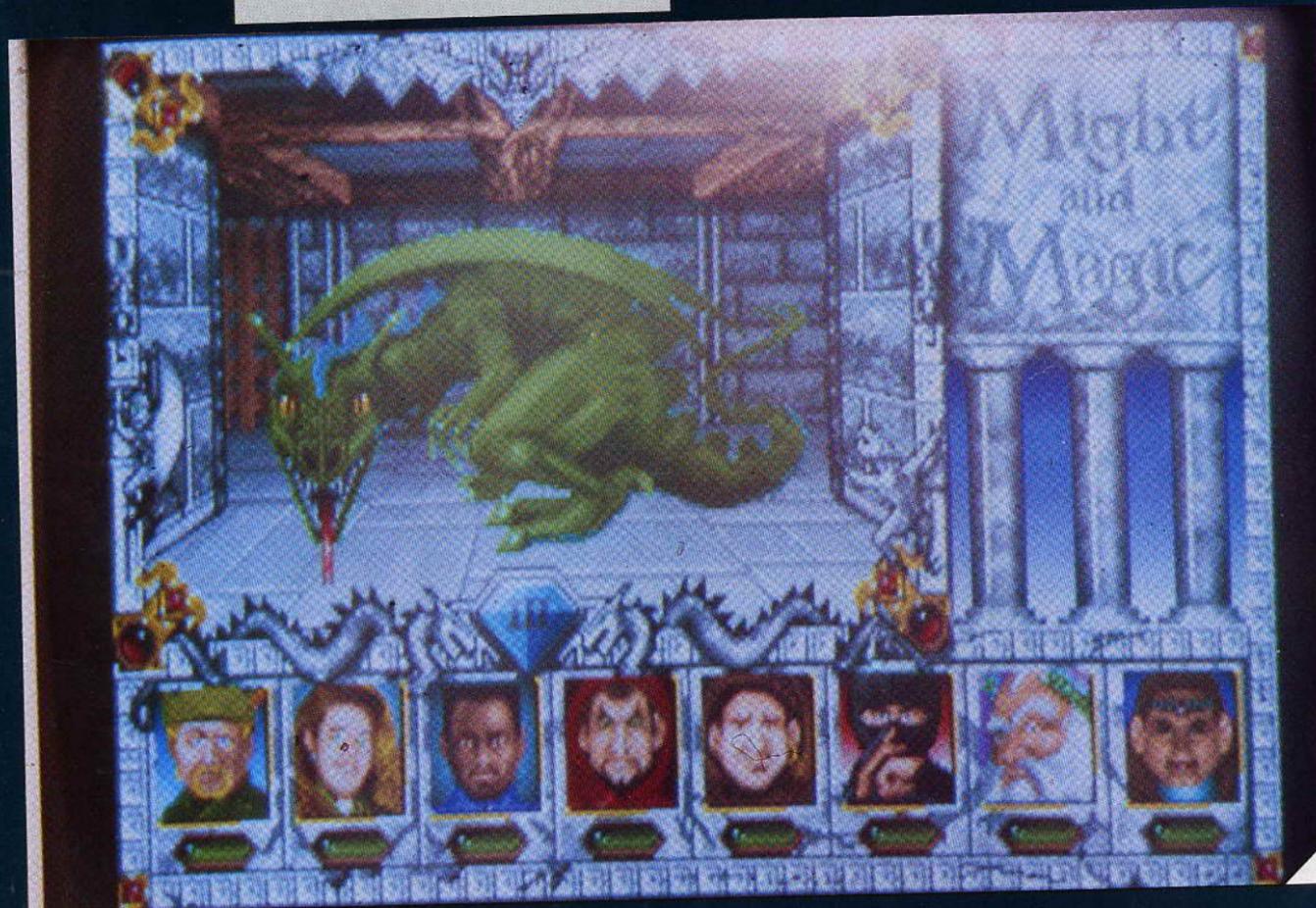
\* IBM PC ou compatibles, ATARI ST

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

# MIGHT & MAGIC 3

Might and Magic 1 et 2 ne nous avaient vraiment pas convaincus sur PC et c'est une agréable surprise que semble nous réserver la société New World Computing. Utilisant cette fois-ci au maximum les capacités graphiques VGA couleur, la souris et les cartes sons, cette troisième partie possède une réalisation qui semble être digne des meilleurs jeux actuellement sur PC. Il s'agit ni plus ni moins que d'un Dungeon Master, avec de superbes décors, des monstres magnifiques, étranges et surtout très bien animés. Votre équipe d'aventuriers peut être constituée au maximum de 8 personnages, ce qui laisse augurer d'un nombre important de possibilités et d'options. Il ne reste plus qu'à savoir maintenant, si le scénario est un peu plus travaillé que pour les habituels clones de Dungeon Master. De même pour la jouabilité et la finition

**NEW-WORLD COMPUTING**  
Mars  
PC



# Valis III



Valis III alias The fantasm soldier, alias Fantasy soldier II vient d'arriver en France. Vous vous souvenez de cette petite jeune fille qui, armée d'une épée avait décidé d'affronter les forces du mal? Et bien comme le mal est de retour, elle a décidé de reprendre du service.

Tout commence alors que la jeune fille est dans son lit. Le Mal a enlevé sa soeur. Son sang n'a fait qu'un tour et la voilà sortie de son lit pour secourir sa soeur. Nous la retrouvons courant sur les toits après le méchant qui vole. Malheureusement, lorsqu'elle arrive au bout des toits, la créature s'échappe avec l'autre jeune fille dans ses bras. Dans un effort surhumain, cette dernière jette son épée et alors vous (la jeune fille qui sort de son lit) vous jetez dans le vide pour attraper cette épée. Une fois l'arme en votre possession, vous vous transformez en une redoutable guerrière. Vous sautez de toits en toits en tuant les monstres que vous rencontrez jusqu'à de grands réservoirs d'eau. Là, ça se complique. Comme la documentation de ce jeu est en japonais, je vais vous expliquer ce qu'il faut faire car vous disposez d'une grande panoplie de mouvements. Il faut pour passer ces réservoirs glisser dessous. Pour exécuter ce mouvement, vous devez vous servir de la touche RUN. Et devant vos yeux ébahis, votre héroïne fera une jolie galipette sous l'obstacle. Après cette petite difficulté, vous vous retrouvez en face du kidnappeur. Vous lui réglez son compte et entrez enfin dans le vif du sujet. Vous avez enfin récupéré votre compagne. Mais vous continuez à traquer le mal. Vous vous retrouvez dans un décor de désert et trouvez un homme blessé. Vous décidez une nouvelle fois de défendre l'humanité et allez progresser pour arriver jusqu'au monstre qui garde ce niveau. En chemin, vous trouvez des bonus qui vous redonnent de la vie, vous rendent plus puissante ou encore vous donnent de la magie. Pour vous servir de cette magie, vous devez presser le bouton de tir après avoir mis votre manette vers le haut.

Passons maintenant à la critique de ce jeu. La musique est de très très bonne qualité grâce au son laser car ce jeu est en CD Rom, le graphisme quand à lui est de temps à autres un petit peu fouillis, mais le reste du temps, il est magnifique. Valis III s'est amélioré par rapport à son prédécesseur, et vous avez



maintenant la possibilité de contrôler plusieurs personnes différentes par une simple pression de la touche RUN. Là où ça se gâte vraiment jusqu'à devenir énervant, c'est lors d'un passage où vous devez sauter, vous bondissez sur la première corniche sans problèmes, mais la deuxième qui n'est pas plus éloignée est pratiquement inaccessible et j'ai passé pas loin d'une heure à tenter en vain de sauter sur cette damnée corniche. Mais je vais encore essayer ce soir. Il doit y avoir un truc. Cela dit, le reste du jeu est très prenant et Valis III trouvera lui aussi une place de choix dans ma logithèque.



## Valis III / Telenet

GRAPHISME: 87%  
ANIMATION: 85%  
SON: 93%  
JOUABILITÉ: 64%

INTÉRÊT:  
87%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR  
CoregrafX



# CYBER LIP



L'ordinateur principal de la ville s'est brusquement déréglé, et les dirigeants ont en toute hâte pensé à vous pour... en fait le bla-bla habituel du scénario (tenant sur un ticket de métro) d'un jeu d'arcade vous permettant de tirer sur tout ce qui bouge, et ainsi de vous dévouer. A l'aide de votre personnage, vous devez donc atteindre l'ordinateur central pour le détruire et bien sûr, le chemin est truffé de pièges et de robots tout acquis à sa cause. D'allure humaine, ces derniers sont en nombre conséquent, de plusieurs types et puissamment armés. C'est ainsi que vous devrez affronter les simples soldats équipés d'un fusil, mais aussi des robots possédant des lance-roquettes ou encore des robots capables de se déplacer dans les airs tout en utilisant leur mitrailleuse. Quant à votre personne, elle démarre avec un simple fusil laser et elle devra s'équiper au fur et à mesure du jeu en ramassant les divers bonus. S'agissant le plus souvent d'armes supplémentaires (lance-missiles, bazookas, lance-flammes...), vous découvrirez également des modules spéciaux effectuant un mouvement

circulaire autour de votre corps le protégeant ainsi de nombreux projectiles adverses.

Comme de coutume, chaque fin de niveau (huit au total) est ponctuée par un combat contre un opposant beaucoup plus puissant. Petit conseil, économisez le potentiel des armes ramassées en chemin pour les utiliser contre ces adversaires de fin de niveau. Vous les terrasserez ainsi beaucoup plus facilement. Sinon, sachez qu'il vous est possible de vous agripper au décor, action nécessaire au franchissement de certains obstacles, et que le jeu n'est pas trop difficile. De plus, avec deux "joypad", il est possible de jouer à deux. Techniquement c'est toujours aussi impressionnant avec une débauche de couleurs (les explosions sont superbes), des animations très soignées et des bruitages géniaux. Mais malheureusement, avec les "continue" en nombre infini, l'intérêt de Cyber Lip ne dure que trop peu de temps. En effet, environ 30 à 45 minutes après l'avoir commencé, un joueur moyen parvient à le terminer. Une option qu'il faut absolument revoir et corriger pour la vente au grand public.



Un seul point positif dans ce jeu, la réalisation technique à la hauteur de la Neo-Geo mais à part cela, rien de bon! En effet, le jeu est répétitif et lasse très rapidement. Jugez donc, après environ 50 minutes de jeu, rien n'est venu rompre la monotonie des combats si ce n'est de nouveaux personnages hostiles. Ma tactique était d'ailleurs simple, pour progresser, le pistolet étant la meilleure arme, je l'utilisais jusqu'à ne plus avoir de munitions, me laissais mourir et repartais (à l'aide d'un "continue", bien sûr) avec un chargeur de nouveau plein. A part l'ennui qui gagne très rapidement le joueur, Super Spy n'appelle aucun autre commentaire!

Cyber Lip / SNK			
GRAPHISME: 84%	Jeu en anglais		
	P.Q	S.L	D.L
ANIMATION: 86%	-	3	-
SON: 81%	T.L	S.D	J.D
JOUABILITÉ: 59%	-	-	4
INTÉRÊT: 72%	DISPONIBLE SUR Neo Geo		

Super Spy / SNK			
GRAPHISME: 64%	Jeu en anglais		
	P.Q	S.L	D.L
ANIMATION: 61%	-	0	-
SON: 57%	T.L	S.D	J.D
JOUABILITÉ: 58%	1	0	0
INTÉRÊT: ?	DISPONIBLE SUR Neo Geo		

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA  
ORUM DES HALLES**  
plus grand magasin d'Europe spécialisé  
logiciels de jeux pour micro-ordinateurs  
consoles de jeux.  
rue Pirouette  
4, passage de la Réale  
veau -2  
étro et RER Les Halles  
L. 45 08 15 78

**MICROMANIA  
CHAMPS ELYSEES**  
Galerie des Champs  
(Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V  
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

**MICROMANIA  
VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91  
et 39 46 89 88

**NOUVEAU**

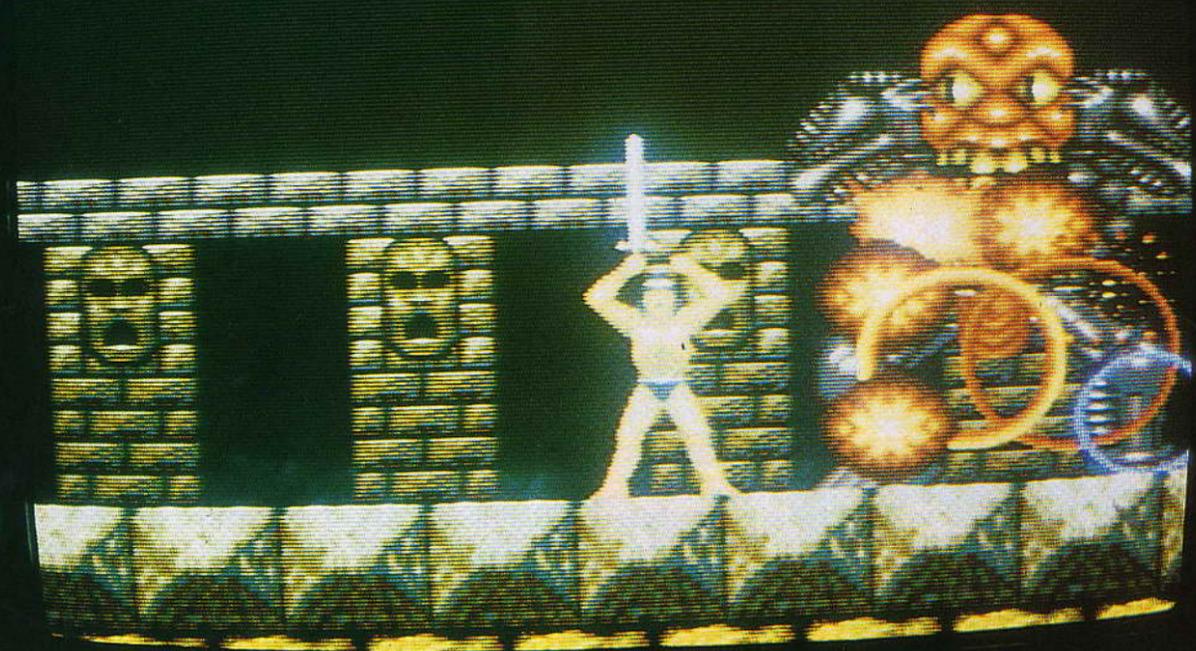
**NOUVEAU**



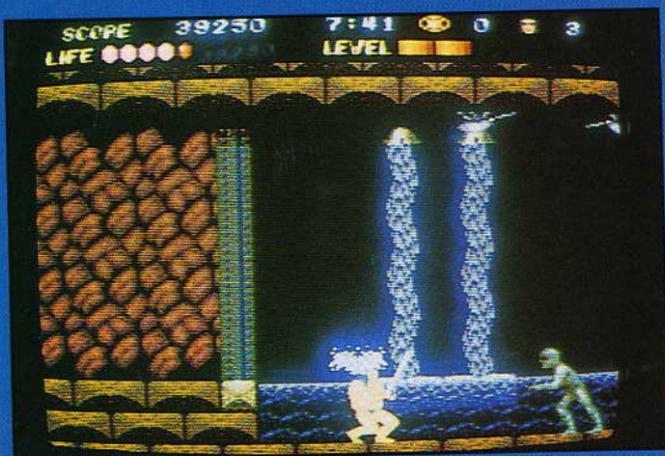
**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

# DARK LEGEND



Dark Legend n'est pas une nouveauté, mais le jeu est maintenant disponible. D'autre part, il n'a pas obtenu le succès qu'il était en droit d'attendre (NDLR: Oui mais comme tu le dis, il est maintenant réellement disponible!). Présenté comme la suite de Legendary Axe, ce jeu est tout simplement superbe. Au début, vous partez armé d'une simple épée. Après quelques pas, vous vous retrouvez face à des ennemis qui font des cabrioles devant vous et vous attaquent. Vous devez alors les frapper! Certains d'entre eux après leur mort laisseront place à un bonus. En fonction du bonus trouvé, vous aurez alors une nouvelle arme, plus de puissance ou encore regagnerez des points de vie que vous aviez perdus lors de précédents combats. Les ennemis que vous rencontrerez sont très divers et lorsque vous n'aurez pas des zombies, qui même décapités continuent à vous attaquer, vous combattrez contre des cafards géants ou des monstres ailés. Les armes que vous pouvez utiliser peuvent être plus ou moins intéressantes suivant la situation. Vous pouvez utiliser hormis l'épée, une hache ou une chaîne avec une pointe à son extrémité. Personnellement, j'ai une préférence pour cette dernière. Suivant les bonus que vous aurez récoltés, votre arme peut être plus puissante. Ainsi, la chaîne est de plus en plus longue. Certains passages sont très stressants, tout au moins durant les premiers temps. Je pense en particulier à l'endroit où vous devez sauter de pierre en pierre afin d'arriver au sommet d'une cascade. Certains y ont passé un long moment. Chaque fois que vous atteindrez la fin d'un niveau, vous devrez affronter un monstre. Chaque monstre est différent et parfois même amusant. L'un d'eux est un petit bonhomme qui tire une grosse boule au bout d'une chaîne. Le graphisme est superbe et plein de petits effets contribuent à la beauté du jeu, comme les éclaboussures lorsque vous sortez de l'eau par exemple. Le son de très bonne qualité apporte également à l'ambiance du jeu. Une bonne idée de cadeau pour ceux qui comme moi sont toujours en retard. Et surtout un jeu qu'il faut absolument posséder!



Dark Legend / Victor			
GRAPHISME : 82% ANIMATION : 85% SON : 83% JOUABILITÉ : 80%  <b>INTÉRÊT : 92%</b>	Jeu en japonais		
	F.L	S.L	D.L
	5	-	-
	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX		

# TURRICAN II

## THE FINAL FIGHT



Photo d'écran C64  
Photo d'écran AMIGA  
Photo d'écran AMIGA  
Photo d'écran AMIGA  
Photo d'écran C64



Une expérience unique pour un jeu comprenant 5 mondes, 12 niveaux, 2 mégabytes de graphismes, 1500 écrans, 400k de sons, 50 effets sonores, 10 échantillons de voix, 50 écrans de scrolling différentiel.

Turrican armé de puissantes armes destructives pénètre dans un monde inconnu et inexploré où il doit anéantir de terribles ennemis ou mourir en essayant de les vaincre.

**TURRICAN II - LE SUCCESSEUR QUI DÉCOIFFE**

Disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad

Distribution exclusive S F M I, Boite Postale 114, 06561 Valbonne

## SAR OF DRACULA



Ce jeu est dans la plus pure lignée de Son Son 2. Vous incarnez un petit personnage qui doit trouver le vilain caché au bout d'un chemin parsemé d'embûches et d'ennemis. Pour vous défendre, vous possédez une sorte de pistolet à eau. Lorsque vous tirez sur un ennemi, celui-ci laisse parfois place à une tomate. Vous devez ramasser cette tomate afin de disposer de réserves pour affronter l'ennemi final. Vous

pouvez toutefois utiliser vos tomates pour vous défaire d'un ennemi coriace en cours de route. Parfois, vous trouverez des bonus qui transformeront votre pistolet à eau en un pistolet à seringues qui contiennent un puissant somnifère. Par endroits, vous trouverez aussi des armures qui transforment votre héros en un guerrier beaucoup plus puissant et à l'armement plus sophistiqué.

Le jeu possède un grand nombre d'endroits secrets et une panoplie d'ennemis très variée. Les graphismes sont, comme toujours dans ce genre de jeux, très "japonais". Tout dans Dracula fait que ce jeu devrait plaire aux amoureux de Son Son 2 ou des autres jeux de ce genre. Chaque niveau est différent du précédent. J'en connais qui l'ont acheté après l'avoir vu seulement dix secondes chez moi.

J'ai lu dans le dernier numéro de Gen4 que tout le monde conseillait tel ou tel jeu comme bonne idée de cadeau pour Noël, alors je dirais que les cadeaux c'est bien, même lorsque ce n'est pas Noël. C'est donc une bonne idée de cadeau pour faire plaisir.

### Sar Of Dracula / Naxat

GRAPHISME: 53%  
ANIMATION: 66%  
SON: 67%  
JOUABILITÉ: 79%

INTÉRÊT:  
91%

#### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
5	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

#### DISPONIBLE SUR

CoregrafX



## Avenger



Avenger est le shoot'm up par excellence. Vous pilotez un hélicoptère très perfectionné et comme il se doit, vous devez repousser les ennemis qui ont envahi la terre. Je ne vous cache pas que le jeu est très difficile et que vous n'avez qu'une vie. Donc, en cas de mort, vous recommencez la mission au début. Pour démarrer, votre hélicoptère n'est pas très puissamment armé, mais grâce aux bonus que vous trouvez en cours de route, vous arriverez à avoir un tir dans toutes les directions avec en plus des missiles téléguidés. A la fin de chacune de vos missions, vous obtenez une nouvelle arme sur votre hélico et devez donc choisir avant de partir laquelle emporter avec vous. Le son comme toujours est sans reproche car il provient du CD-Rom. Côté graphisme, pas de surprise, c'est toujours pareil. Personnellement, je dois dire que mon préféré reste Tiger Heli suivi de près par Hurricane.



### Avenger / Telenet

GRAPHISME: 69%  
ANIMATION: 71%  
SON: 83%  
JOUABILITÉ: 73%

INTÉRÊT:  
73%

#### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

#### DISPONIBLE SUR

CoregrafX

## MARCHEN MAZE



Ce mois-ci, nous avons droit à deux jeux sur l'histoire d'Alice au Pays des Merveilles. Mais rassurez-vous, ces deux titres n'ont rien en commun.

Vous incarnez ici la petite Alice et une nuit, alors que vous dormez, vous vous mettez à rêver et votre rêve devient réalité. Vous voilà projeté(e) dans un monde où une grande partie des créatures du dessin animé viennent vous côtoyer. Mais elles ne sont pas du tout pacifiques. Vous marchez sur des plate-formes au dessus du vide et ces créatures viennent vers vous en vous lançant des projectiles. Ces projectiles ne sont pas mortels, mais leur impact vous fait glisser et si vous vous trouvez trop au bord d'une plate-forme, vous tombez alors dans le vide. Pour éviter ces balles, vous pouvez sauter. Evidemment, vous pouvez vous aussi lancer des balles sur vos ennemis et ainsi les expulser des plate-formes. Une fois que vous êtes arrivé au bout du chemin, vous devez affronter un gigantesque ennemi. Une fois que vous l'avez tué, vous passez au monde suivant peuplé d'ennemis plus puissants. En explorant bien les différents mondes, vous découvrirez des paquets et en tirant sur ces boîtes, des bonus apparaîtront. Ils vous permettront de gagner des ballons qui représentent le nombre de vies dont vous disposez avant le fatal "game over" et d'autres encore qui vous rendent invincible durant un court instant.



### Marchen Maze / Namcot

GRAPHISME: 65%  
ANIMATION: 68%  
SON: 62%  
JOUABILITÉ: 69%

INTÉRÊT:  
67%

#### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

#### DISPONIBLE SUR

CoregrafX

# ALICE IN WONDERLAND



Alice au Pays des Merveilles, vous vous souvenez de ce conte de Lewis Carroll? Eh bien une fois de plus, il a été adapté sur une console. Une version existait déjà sur micros, mais rien à voir avec cette adaptation. Ici, vous avez un jeu du genre de Super Mario ou Wonderboy. Vous (Alice) devez traverser des régions peuplées d'étranges créatures jusqu'à une maison. Une fois arrivé devant la porte de cette maison, vous entrez et vous vous retrouvez devant une créature que vous devez tuer. Pour ce faire, vous avez la

possibilité de tirer. En gardant le bouton appuyé, vous augmentez la puissance de votre tir. Quand vous parviendrez à détruire un monstre, vous vous rendez compte que ce monstre est en fait l'un de vos amis comme le lapin qui a été ensorcelé. Vous commencez donc votre aventure dans la forêt et devez la traverser avant d'arriver dans la maison. Mais ce n'est pas une mince affaire, car dès le début des ennemis viennent vers vous et vous jettent des oeufs explosifs. Même les arbres sont contre vous et vous jettent des haches. Il reste encore les cartes à jouer qui sont des gardes qui vous jettent des lances. Une fois tous ces obstacles passés, vous vous trouverez dans la maison, face à un fantôme. Là, la ruse consiste à attendre qu'il soit près de vous, puis à lui tirer dessus, à sauter par-dessus le spectre qu'il vous lance et à courir de l'autre côté de l'écran, et refaire la même manipulation jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ce n'est pas très évident, mais ce n'est rien à côté de ce qui vous attend dans la maison suivante. Côté graphisme et son, ce jeu n'a pas vraiment évolué par rapport à Mario ou autres, mais nous en plaindrions-nous?

## Alice in Wonderland FACE

GRAPHISME: 73%  
ANIMATION: 66%  
SON: 63%  
JOUABILITÉ: 67%

INTÉRÊT:  
74%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		



# TOY SHOP BOYS



Sous ce titre se cache en fait un super shoot'em up. En effet, rien dans le nom de ce jeu ne le laissait présager, mais la petite boutique de jouets a été dévalisée par un méchant bonhomme, qui va faire en sorte de retourner les jouets contre vous. Mais vous n'êtes pas sans défense et vous n'êtes pas seul non plus. Vous partez à trois enfants et avez le pouvoir de voler. Dès le début, vous vous disposez en triangle. Chaque enfant possède une arme, et ainsi vous pourrez utiliser un fusil ou des boomerangs, ou encore une grande barre qui ressemble à une pale d'hélicoptère. Dès le début du jeu, vous vous rendez compte que les jouets sont devenus fous, et quand ce ne sont pas des petits chars ou des hélicoptères qui vous attaquent, ce sont des trains électriques ou des voitures

miniatures. Comme dans tous les jeux de tir, vous trouvez des bonus qui augmentent votre armement ou vous rendent invulnérable. Vous avez la possibilité de jouer à deux, mais l'un après l'autre. Pour les plus âgés d'entre vous, vous retrouverez dans ce jeu tous les jouets que vous possédiez dans votre chambre d'enfant. C'est vraiment un jeu amusant, bénéficiant d'un très bon graphisme et d'un bon son.

## Toy Shop Boys Victor

GRAPHISME: 80%  
ANIMATION: 75%  
SON: 76%  
JOUABILITÉ: 77%

INTÉRÊT:  
73%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
-	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		

# BOMBER MAN



Bomber Man est un jeu dans la lignée de Doreamon et Batman testés dans un précédent numéro. Le but est simple: vous êtes un expert artificier et devez détruire tous les monstres qui sillonnent des labyrinthes. Je dois avouer que j'ai tellement aimé ce jeu que je l'ai terminé. Je vais même, dans l'un de mes rares moments de bonté, vous donner le code du dernier niveau. Mais n'en profitez pas trop quand même. Et bon courage pour ce dernier niveau. Tapez "ROFKIHNN". Tout comme Batman et Doreamon, ce jeu vous permet de continuer votre progression, car à chaque fin de partie vous est révélé un code. Mais parlons un peu du jeu. En tuant tous les monstres, vous verrez qu'une case clignote, et en faisant exploser une bombe près de cette case, vous aurez alors un bonus qui apparaîtra. Une fois que tous les ennemis sont morts, vous devez découvrir une porte qui se trouve cachée derrière un bloc de pierre. Si par mégarde vous faites exploser une bombe près de la porte, après que celle-ci soit devenue visible, vous ferez alors apparaître d'autres monstres. Ces ennemis vont de la petite bête qui se promène sans vous voir, à celle qui vous traque sans relâche en ayant la possibilité de traverser les murailles, en passant par les monstres qui eux aussi peuvent poser des bombes. Chaque fin de niveau vous met aux prises avec un superennemi et ses comparses, à qui vous devrez régler leur compte! A noter que vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément.

## Bomber Man Hudson Soft

GRAPHISME: 62%  
ANIMATION: 70%  
SON: 68%  
JOUABILITÉ: 88%

INTÉRÊT:  
85%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
5	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		



Voici un jeu qui va peut-être réconcilier les gens qui sont fâchés avec le base-ball. En effet, le jeu reprend le principe de ce sport prisé par les Américains, mais là où réside la différence, c'est que ce sont des animaux qui jouent, et que vous ne devez plus envoyer la balle à celui qui garde la base vers laquelle se dirige l'adversaire, mais sur cet adversaire lui-même afin de l'assommer (NDLR: tu devrais faire des phrases encore plus longues!). De même que vous ne jouez pas avec une batte mais au pied. Vous jouez donc le rôle du lanceur et devez éliminer le "shooteur" par un lancer foudroyant afin d'éviter à l'adversaire d'envoyer la balle trop loin, et si toutefois il la touche, rattraper cette balle afin de l'envoyer sur l'adversaire. Quand vous êtes le "shooteur", vous devez donc inversement frapper dans la balle le plus fort possible afin d'avoir le temps de courir à la première base en évitant de recevoir une balle. Chaque équipe d'animaux possède ses propres caractéristiques. Je dis animaux, mais ce n'est pas tout à fait le cas, car il y a aussi des lutteurs de sumo et autres personnages parmi les équipes proposées. Sans être grandiose, ce jeu est quand même assez amusant et peut trouver des acheteurs, pour peu qu'il soit d'un prix abordable.

# Kick Ball



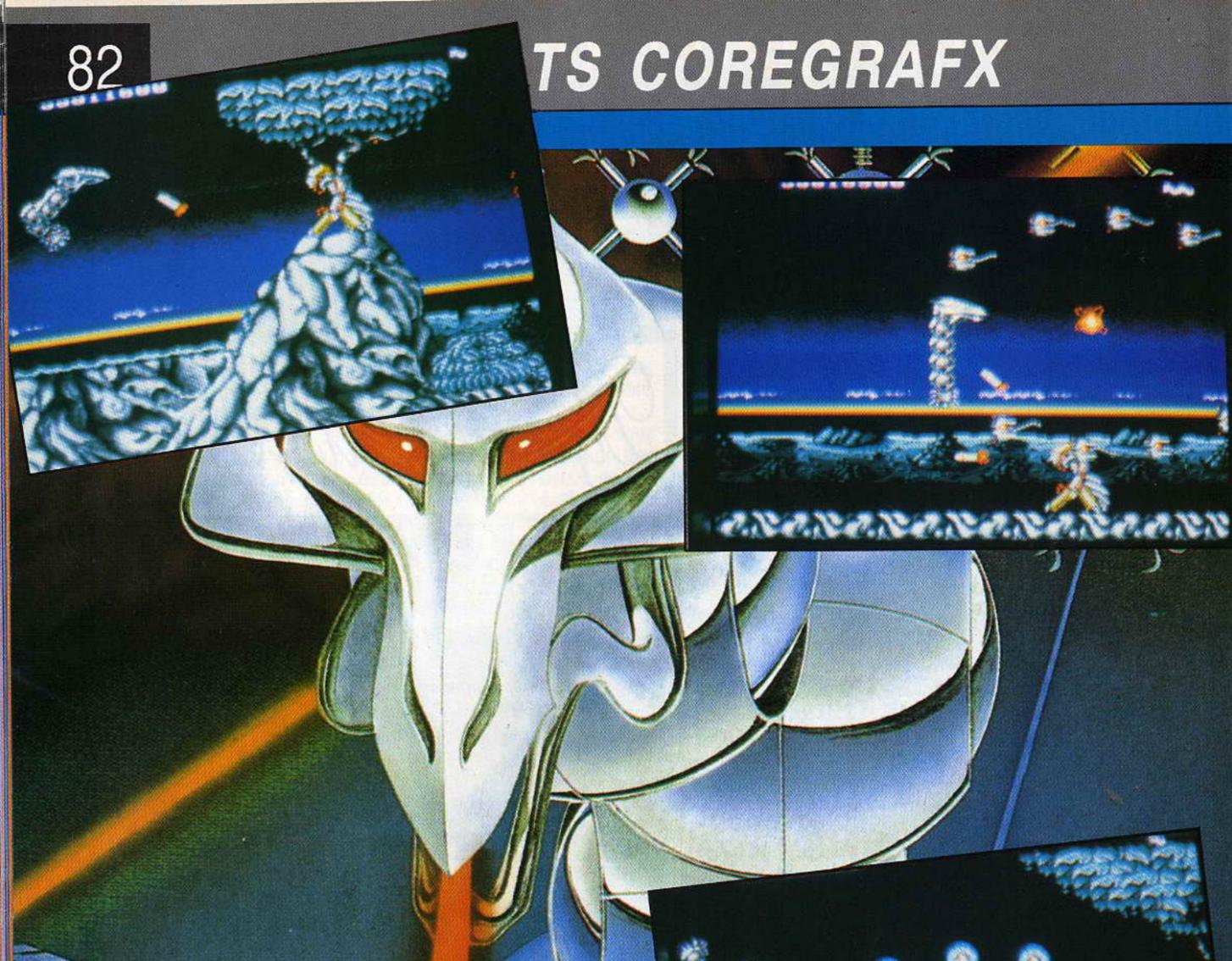
## Kick Ball NCS

GRAPHISME: 64%  
ANIMATION: 66%  
SON: 58%  
JOUABILITÉ: 67%

INTÉRÊT:  
55%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		





Saint Dragon Aicom

GRAPHISME: 82%  
ANIMATION: 87%  
SON: 78%  
JOUABILITÉ: 81%

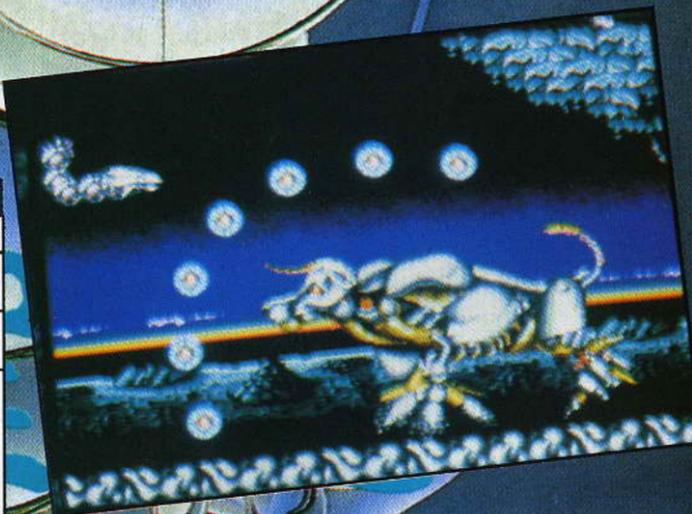
INTÉRÊT:  
91%

## Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
5	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

## DISPONIBLE SUR

CoregrafX



Ces bonus n'apparaissent que si vous tirez sur des objets qui arrivent dans l'écran. Si vous tirez sur ces bonus ils changeront, vous permettant ainsi de choisir entre un nouveau tir ou bien plus de puissance.

Ce jeu est presque sorti simultanément sur console et sur micros.

Vous incarnez ici un dragon, ou devrais-je dire un serpent (NDLR: non, non, un dragon!). Celui-ci peut tirer avec la bouche, et en cas de menace ennemie se protéger en faisant un rempart de son corps. Dans certains cas, il peut même se mordre la queue... On ne rigole pas. Parfois, des bonus apparaissent et vous permettent d'augmenter votre puissance de tir, ou encore de changer d'arme suivant le cas.

Je n'ai pas eu l'occasion d'y jouer assez sur les micros pour pouvoir comparer les adaptations, mais ce que je peux dire, c'est que sur la Nec, ce sera encore une référence en la matière. Je viens encore de passer plus de deux heures dessus. Le jeu est très beau et très jouable, même sur la portable. Les divers reliefs des décors se détachent bien et les couleurs sont superbes. Une option Continue permet de jouer très longtemps et d'avancer, puisqu'il ne semble pas y avoir de limites au nombre de crédits. Durant tout le temps que j'ai passé à jouer à Saint Dragon, je n'ai pas réussi à arriver au quatrième niveau. C'est vous dire que même avec ce Continue permanent, vous n'êtes pas prêt de terminer ce jeu. J'ai beau ne pas trop apprécier ce genre de softs où l'on tire sur tout ce qui bouge, il faut reconnaître qu'il y en a certains qui méritent le détour, et celui-là fait partie du lot!



Ce jeu, que certains ont surnommé Flying Shark, n'a rien à voir avec ce dernier, si ce n'est que vous pilotez un avion de la Première Guerre mondiale. Ce jeu de tir ne m'avait pas accroché les premières minutes durant lesquelles j'y avais joué mais... comme vous le savez tous, chez Gen4, quand on teste, on le fait à fond! Alors j'ai passé plusieurs heures à jouer sur la Turbo GT, pendant que le réparateur tentait sans succès de réparer ma télévision. Toujours est-il que pendant plusieurs heures, j'ai transpiré en évitant les attaques ennemies, et j'ai pesté en tirant sur ces chars et ces avions qui ne me laissaient aucun moment de répit. Vous tirez sur les ennemis, et récoltez des bonus qui vous permettent de tirer sur une surface de plus en plus grande. Le deuxième bouton, si vous le pressez, fait alors apparaître d'autres avions qui viennent vous aider à vous débarrasser des ennemis. Une deuxième pression sur le bouton commande aux avions d'aller s'écraser sur l'objectif visé à la manière des kamikazes japonais. Vous êtes sans cesse confronté à des ennemis de plus en plus forts et arrivez de temps à autre devant d'immenses chars ou bateaux qui vous sembleront indestructibles, mais en vous acharnant dessus, vous verrez qu'ils peuvent eux aussi être éliminés. Je pense avoir été très loin dans ce jeu, et il est amusant de constater qu'il n'y a pas de fin de niveau, tout s'enchaîne sans que vous vous en aperceviez.

Hurricane Nec Avenue

GRAPHISME: 78%  
ANIMATION: 74%  
SON: 72%  
JOUABILITÉ: 70%

INTÉRÊT:  
79%

## Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

## DISPONIBLE SUR

CoregrafX

# La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

**KING QUEST V**

Sierra On Line / PC

**DISC**

Loricel / St &amp; Amiga

**TEAM SUZUKI**

Gremlin / ST &amp; Amiga

**MOONWALKER**

Sega / Megadrive

**SIM EARTH**

Maxis &amp; Ocean / PC

**CAR VUP**

Core Design/ ST &amp; Amiga

**KNIGHTS OF THE SKY**

Microprose / PC

**BOMBERMAN**

Hudson Soft / Nec Core GrafX

**JUPITER'S MASTERDRIVE**

Ubi Soft / ST &amp; Amiga

**KILLING CLOUD**

Mirrorsoft / ST &amp; Amiga

**FAXANADU**

Nintendo / N.E.S.

**GARGOYLE'S QUEST**

Nintendo / Gameboy

**RYGAR**

Atari / Lynx

**MICKEY MOUSE**

Sega / Megadrive &amp; Master System

**NARC**

Océan / Amiga &amp; ST

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.



# ZIPANG



Sur les ordinateurs, ce jeu porte un autre nom. Je ne me souviens plus trop bien, mais il me semble que c'est Solomon's Key (NDLR: gagné!). Le but est simple, atteindre une porte! Mais pour franchir cette porte, vous devez l'ouvrir. Il vous faut donc une clé. Malheureusement l'écran dans lequel vous évoluez est plein d'ennemis, et atteindre cette clé ne sera pas une mince affaire. Pour vous déplacer, vous devez construire et/ou détruire des cubes. Ces cubes vous serviront aussi à éliminer vos ennemis ou du moins la plupart d'entre eux. Pour en tuer un, vous devez le faire monter sur l'un de vos cubes, et une fois qu'il est dessus, vous détruisez ce dernier. La chute lui sera fatale! Vous pouvez également sauter, mais pas très haut, ce qui vous oblige pour gagner le haut de l'écran à vous fabriquer des escaliers grâce à des cubes. Les quelques premiers niveaux sont sans difficulté, mais vers le cinquième, cela se corse énormément. Heureusement, quand vous perdez, vous avez alors un code qui vous permet de reprendre le jeu où vous en étiez. Le seul hic, c'est que ce code est en japonais, donc munissez-vous d'un stylo et d'un papier, car les caractères japonais sont beaucoup plus des dessins que des lettres. Zipang est dans la plus pure tradition des jeux de réflexion/action. Il est amusant, bien fait, et moi je l'aime bien!

## Zipang / Pack-In-Video

GRAPHISME: 60%  
ANIMATION: 56%  
SON: 67%  
JOUABILITÉ: 78%

INTÉRÊT:  
81%

Jeu en japonais		
F.L.	S.L.	D.L.
4	4	-
T.L.	S.D.	J.D.
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		

vitesse faisait que les décors devenaient un mélange de couleurs sans formes. Là, le mal est réparé. A toutes les vitesses, le jeu est beau et les décors restent des décors. Même sur la Turbo GT (la Nec portable), ce jeu est très jouable. Il ne manque qu'une chose par rapport à la version arcade, c'est le volant qui bouge lorsque vous sortez de la route. Encore un jeu que je ne reverrai jamais une fois qu'il aura passé la porte de la rédaction. Mais que voulez-vous, c'est la vie... Non! je rigole, quoique!



## Out Run / Nec Avenue

GRAPHISME: 82%  
ANIMATION: 87%  
SON: 78%  
JOUABILITÉ: 77%

INTÉRÊT:  
88%

Jeu en japonais		
F.L.	S.L.	D.L.
4	-	-
T.L.	S.D.	J.D.
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		

# Cyber Combat Police



Mauvaise nouvelle pour les habitants de la Terre. Le docteur Nozumi a projeté de prendre le contrôle de la planète. Mais heureusement, vous êtes là pour remettre de l'ordre dans ce chaos. Vous décidez donc de partir, armé uniquement de vos pieds et de vos poings. Mais comme il se doit, vous êtes passé maître dans les arts martiaux. Vous allez donc régler leur compte à tous ces cyborgs et autres mutants en un rien de temps. Au fur et à mesure que vous avancerez, vous découvrirez que ce beat'em up est aussi un shoot'em up. En effet, au troisième niveau, vous vous retrouverez aux commandes d'un scooter volant et devrez tirer sur les ennemis. Parfois, vous trouvez de drôles de petits engins volants, qui, une fois détruits, vous fournissent de l'énergie. Cette énergie représente votre niveau de vitalité. Une fois que celui-ci est épuisé, vous mourrez! Comme de coutume, à la fin de chaque niveau, vous avez un mutant géant ou un gros vaisseau à détruire. Ce jeu est bien réalisé, mais n'apporte pas grand-chose, aussi bien au niveau du jeu de combat qu'au niveau du jeu de tir.



## Cyber Combat Police / F.A.C.I

GRAPHISME: 68%  
ANIMATION: 69%  
SON: 62%  
JOUABILITÉ: 72%

INTÉRÊT:  
57%

Jeu en japonais		
F.L.	S.L.	D.L.
2	-	-
T.L.	S.D.	J.D.
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		

# 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

# VIOLENT SOLDIER



Violent Soldier reprend le principe des plus célèbres jeux de tir! Comme toujours dans ce genre de jeux, vous devez détruire tous les vaisseaux qui arrivent à votre rencontre, certains laissant après leur destruction un bonus. Ces bonus sont très divers, et ainsi certains vous permettent de changer de genre de tir, d'autres d'ouvrir l'avant de votre vaisseau, ce qui vous permet de tirer en éventail, ou encore de vous servir de l'avant de votre vaisseau pour éliminer un ennemi. D'autres encore font apparaître de chaque côté de votre vaisseau des boules protectrices détruisant tout ce qu'elles touchent. En gardant le bouton de tir appuyé, vous obtenez une sorte de bouclier qui apparaît, et sur lequel viennent s'écraser tous les missiles des ennemis. A chaque fin de parcours, vous aurez à affronter un supervaisseau qu'il faudra canarder sans relâche jusqu'à sa destruction.

Les décors sont superbes à chaque niveau. Ce n'est peut-être pas LE jeu de tir, mais il se place quand même parmi les meilleurs. Si le jeu peut sembler dur au début, avec un petit peu d'habitude, vous parviendrez à passer au moins les deux premiers niveaux sans vous faire toucher une seule fois. Mais après, ça se corse. Le troisième est très difficile. Mais rassurez-vous, vous avez des "continue" et cette option est inépuisable.



## Violent Soldier / IGS

GRAPHISME: 73%  
ANIMATION: 68%  
SON: 66%  
JOUABILITÉ: 69%

INTÉRÊT:  
71%

### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

### DISPONIBLE SUR

CoregrafX

# RANNA NIBUNNOICHI



Sous ce nom assez barbare se cache en fait un genre de jeu de karaté. Mais le héros est en fait une héroïne. Vous vous promenez dans toutes sortes de décors et affrontez toutes sortes d'ennemis. A la fin de chaque ballade, vous rencontrez l'ennemi principal du niveau et là, c'est un combat à mort. Au niveau des coups, il est possible de frapper avec les pieds, les mains, en l'air ou au sol. Vous pouvez même sauter et effectuer des sauts périlleux. Vous aurez à affronter des gens sur toutes sortes de terrains. Mais vous aurez parfois de vrais parcours du combattant à accomplir avant de trouver votre proie.

Ce ne seront pas toujours des adversaires humains qui vous barrent le chemin, mais aussi des animaux!

## Ranna Nibunnoichi / NCS

GRAPHISME: 77%  
ANIMATION: 72%  
SON: 81%  
JOUABILITÉ: 83%

INTÉRÊT:  
68%

### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

### DISPONIBLE SUR

CoregrafX (CD-Rom)  
Gameboy

# Murder Club

Murder Club / Hudson Soft

GRAPHISME: 81%  
ANIMATION: -%  
SON: 94%  
JOUABILITÉ: 83%

INTÉRÊT:  
86%

### Jeu en japonais ou anglais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

### DISPONIBLE SUR

CoregrafX (CD-Rom)



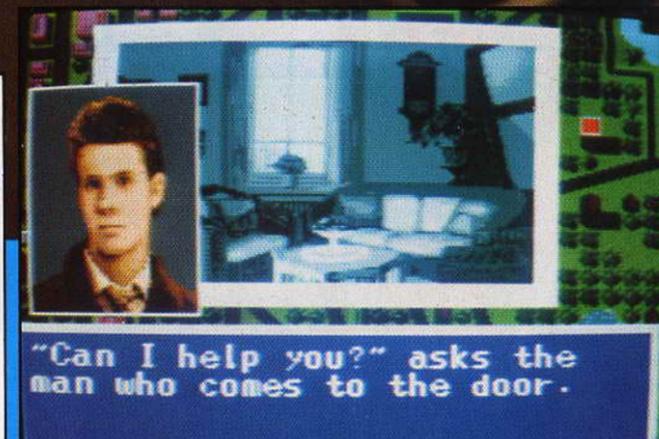
You arrive at the victim's house.

© 1988 RIVERHILL SOFT.



Voilà un jeu qui n'est pas courant sur la console Nec. Il s'agit d'un jeu d'aventure, et tenez-vous bien, il est au choix en japonais ou en anglais. Mais il vous faudra au préalable trouver la bonne option afin que les dialogues vous apparaissent en anglais. Pour vous aider, voici ce que vous devez faire:

après la présentation, une fois devant la jeune fille, presser le bouton 1. Un menu apparaît. faites alors une fois gauche, et une phrase en japonais apparaît. Pressez alors le bouton 1. Vous vous trouvez alors devant une image représentant un colt. Là, pressez de nouveau le bouton 1, puis une fois droite. Ensuite, sélectionnez la première phrase et pressez 1. Arrivé à ce stade, vous avez deux nouvelles phrases, choisissez celle du bas et pressez de nouveau 1. Maintenant, le jeu est en anglais... Merci Philippe (NDLR: oui, merci Philippe!). Ce jeu fait partie d'une série qui devrait avoir un certain succès parmi les amateurs du genre. Dans ce premier cas, une personne a été assassinée et vous êtes chargé de découvrir le meurtrier. Vous pouvez vous déplacer dans la ville, interroger les personnes que vous rencontrez dans les lieux que vous visitez, afin de récolter des indices qui vous permettront d'avancer dans l'enquête. Vous pouvez à tout moment retourner au poste de police afin de faire examiner les indices par le spécialiste du poste de police. Vous avez aussi à votre disposition une bibliothèque qui vous permettra de vous documenter. Pour se déplacer, une fois que vous avez choisi de sortir du poste de police, une pression sur la touche "select" affiche à l'écran plusieurs lieux, et vous choisissez alors celui où vous désirez



"Can I help you?" asks the man who comes to the door.

vous rendre. Une fois arrivé, vous pouvez examiner l'endroit, repartir ou entrer. Dans chaque lieu, vous trouverez une ou plusieurs personnes avec lesquelles vous pourrez dialoguer de divers sujets choisis parmi une liste. Un carnet de notes est fourni avec le logiciel afin que vous puissiez inscrire tous les renseignements que vous récolterez sur chaque personnage. La musique qui accompagne ce jeu est superbe et vous plonge tout de suite dans l'atmosphère du jeu. Le graphisme, lui, est un mélange de dessins et de digitalisations. A cela, il faut ajouter la possibilité d'entendre tous les dialogues, soit en anglais, soit en japonais, avec bien sûr la qualité du CD Rom puisque ce jeu est destiné uniquement aux heureux possesseurs de ce périphérique. Voilà encore un jeu qui nous change des éternels jeux de tir qui sont bien souvent trop répétitifs.



# Hard Drivin'



Je pense que tout le monde connaît ce jeu d'arcade qui fut, il y a plus d'un an, adapté sur Amiga et Atari. Le voici maintenant sur la Megadrive et il n'a rien à envier aux versions micros.

Le jeu est très rapide, la 3D est mieux rendue que sur les ordinateurs et la voiture est bien plus facile à contrôler. Sans quoi, il s'agit du même jeu.

Au début, vous devez régler les options, à savoir l'entraînement (dans ce cas, le temps ne compte pas), le sens de la circulation (à droite ou à gauche comme les Anglais). Vous pouvez aussi choisir la vitesse en miles ou en km, et enfin une boîte de vitesse automatique ou manuelle. Il ne reste plus qu'à vous lancer sur la route.

Après quelques tours de roues, vous arriverez à une fourche. La route de gauche continue normalement, tandis que celle de droite vous mène sur le circuit des cascadeurs, beaucoup plus beau mais aussi plus difficile. Si vous choisissez la sécurité, pas de problème, c'est une belle route avec des bosses et des virages. Mais au contraire, si vous voulez vivre dangereusement, prenez à droite et alors là, vous aurez droit à des sauts au-dessus du vide, des loopings et des virages relevés. Je vous conseille tout de même de ne pas vous lancer tout de suite sans vous être entraîné, sans quoi vous risqueriez d'être dégoûté du jeu très rapidement, car ce n'est qu'après de nombreux efforts que vous parviendrez à faire un tour complet sans sortir de la route ou sans percuter une voiture venant en face de vous.

Toute sortie de route vous fait perdre un temps précieux pour



retrouver le bon chemin. Une collision ou une mauvaise réception après un saut vous acccidente et vous aurez alors droit au ralenti de votre accident. Evidemment, dans les conditions normales, vous avez une limite de temps pour boucler un tour de circuit. J'ai oublié de vous dire que le tout se fait avec comme fond musical un rock endiablé. Une bonne adaptation d'un jeu vraiment prenant et très jouable!



Hard Drivin' / Tengen

GRAPHISME : 75%  
ANIMATION : 79%  
SON : 80%  
JOUABILITÉ : 84%

INTÉRÊT :  
86%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
5	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

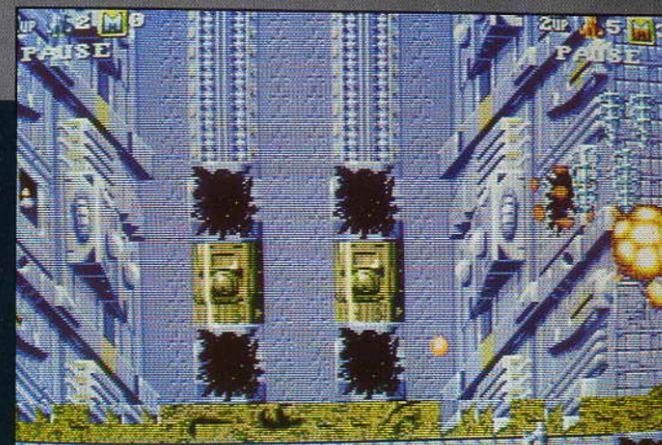
# BATTLE SQUADRON



Ce jeu existe depuis fort longtemps sur Amiga, il est considéré par les possesseurs de cette machine comme l'un des meilleurs jeux de tir. Tout contribue à faire de cette adaptation l'un des meilleurs jeux du genre sur la Megadrive, avec ses décors somptueux, ses scrollings irréprochables, ses bruitages et sa musique parfaits. La possibilité de jouer à deux simultanément (tout come sur Amiga) ajoute un plus à ce jeu, mais il faut dire que si vous jouez tout seul, vous ne risquez pas d'aller très loin, car même en réglant les options au minimum (nombre de balles de ennemies et leur vitesse) ces ennemis sont parfois si nombreux que l'on ne peut éviter la collision. Parmi les options, on retrouve aussi la possibilité de choisir le nombre de vaisseaux par joueur et le nombre de crédits, mais même dans le meilleur des cas, seul, vous n'irez pas très loin du moins au début du jeu (NDLR: tu te repètes, mon grand!). Je ne dis pas que par la suite, avec une bonne habitude...

Comme toujours dans ce genre de jeux, vous retrouvez les bonus d'armement. Une fois que vous avez détruit le vaisseau qui porte ce bonus, un carré de couleur se met à zigzaguer et change de couleur. Chaque couleur correspond à un genre de tir différent. Vous possédez aussi plusieurs bombes qui explosent en détruisant tout ce qui se trouve dans leur rayon d'action. Vous n'en avez que très peu au début, mais vous en trouverez d'autres au cours de votre progression.

Vous commencez le jeu en survolant une planète et en tirant sur les ennemis, puis vous ne tarderez pas à tomber sur une entrée par laquelle il vous faudra pénétrer pour accéder au niveau 1.



Une fois que vous aurez parcouru ce niveau, vous devrez affronter un ou plusieurs gros vaisseaux. Une fois que ceux-ci seront détruits, vous retournerez alors sur la première planète et devrez voler jusqu'à l'entrée suivante. Si vous ne parvenez pas à entrer par la première porte, ne vous inquiétez pas, car vous repartez pour un tour jusqu'à ce que vous retrouviez cette porte. Certains ennemis que vous détruisez laissent place à des croix. Il faut les ramasser si possible, cela vous donne des points supplémentaires à la fin du niveau. Une dernière chose: méfiez-vous des ennemis invisibles!

Battle Squadron / Electronic Arts

GRAPHISME : 86%  
ANIMATION : 80%  
SON : 75%  
JOUABILITÉ : 77%

INTÉRÊT :  
83%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		



## 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 RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V 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 VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88

**NOUVEAU**



MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

## 2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2 Rotonde des Miroirs . RER La Défense Tél. 47 73 53 23

### MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD

# MEGAPANEL



Voilà le jeu de réflexion de ce mois-ci. C'est un mélange de Tetris, de Puzznic et de plusieurs autres jeux du genre. Vous devez réunir des carrés de couleurs différentes afin qu'au moins trois carrés de couleur identique se touchent. Lorsqu'ils sont côte à côte verticalement ou horizontalement, ils s'éliminent.

Trois options sont disponibles dans ce jeu : la première est une sorte de challenge dans lequel vous devez exécuter les figures qui sont imposées dans l'écran de droite. Une fois votre contrat rempli, vous passez au round suivant. Il est possible toutefois de choisir parmi plusieurs niveaux de jeu.

La deuxième option appelée Pin-up, garde le même principe sauf que chaque fois que vous réalisez une figure, une bombe est lâchée du haut de l'écran et tombe en détruisant un carré qui fait apparaître un morceau d'image. La dernière option vous permet de vous mesurer à un autre adversaire. Dans ce cas, chacun joue sur son écran et le meilleur est celui qui fait le plus de points.

Un bon jeu, mais qui ne vaut tout de même pas le vrai Tetris!



Megapanel / Namcot

GRAPHISME : 59%  
ANIMATION : 54%  
SON : 56%  
JOUABILITÉ : 70%

INTÉRÊT :  
72%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		



Ce jeu de tir comme tous ceux de son genre reprend le système archi-connu des bonus armement et des ennemis à descendre à la fin de chaque niveau. Les vaisseaux sont ici d'horribles insectes et autres bêtes gluantes. Vous commencez le jeu avec un petit vaisseau à l'armement et à la vitesse modeste, mais grâce aux bonus que vous trouverez derrière chaque bestiole qui clignote, vous pourrez alors augmenter votre puissance de tir, votre vitesse de déplacement, et aussi récupérer de l'énergie. Vous pouvez aussi lancer une méga-bombe pour éliminer les coriaces, mais comme toujours, elles sont limitées.

A la fin du premier niveau, vous aurez la surprise de recevoir une partie supplémentaire de votre vaisseau. Après, vous recevrez une troisième et dernière partie de votre vaisseau. Vous pouvez permuter entre ces trois parties de vaisseau et ainsi avoir des tirs différents, et trois fois plus de points de vie. Mais ce n'est pas la seule manière de changer de façon de tirer. En effet, lorsque vous ramassez un "P", suivant sa couleur, votre arme change.

Le jeu en lui-même est très beau, et accompagné d'une musique de très bonne qualité ainsi que de bruitages réalistes. Le seul point noir au tableau, c'est que lorsqu'il y a un grand nombre de missiles et d'ennemis présents à l'écran, vous éprouvez alors des difficultés à tirer et vos balles ne partent plus.

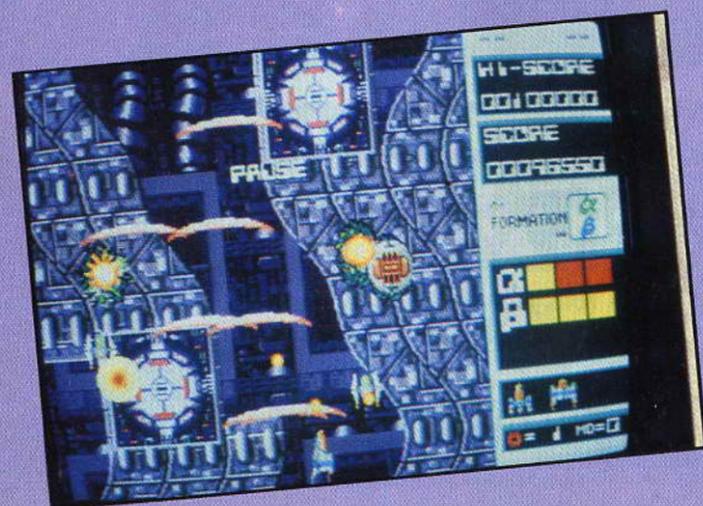
Le tir automatique est inutile car vous avez un tir continu en laissant le doigt appuyé sur le bouton.

Dangerous Seed / Namcot

GRAPHISME : 75%  
ANIMATION : 68%  
SON : 75%  
JOUABILITÉ : 78%

INTÉRÊT :  
70%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		



# Dangerous Seed

# Technocop



Encore un jeu qui existe depuis belle lurette sur les micros et qui est maintenant adapté sur console. Technocop m'avait plu sur l'Amiga lorsque je l'avais essayé, mais là, je ne suis plus tout à fait aussi enthousiaste qu'avant. Si la musique et les bruitages sont bons, les graphismes sont un peu limités, mais surtout l'animation est très saccadée, et la fenêtre de jeu est minuscule!

Toujours est-il que vous tenez le rôle d'un flic et que vous venez de recevoir l'ordre de capturer un bandit. Lorsque l'on vous informera de votre mission, on vous spécifiera si vous devez ramener le bandit mort ou vivant. Pour l'affronter, vous possédez une arme redoutable : une manchette qui peut se transformer en un pistolet ou lancer un filet.

Pour commencer, vous devez vous rendre à l'endroit où l'on a localisé le malfaît et sa bande.

Une fois que vous avez atteint l'immeuble où vous devez vous rendre, vous laissez alors votre bolide et devez parcourir les différents étages du bâtiment à pieds. Quand vous vous trouverez face à face avec l'homme à capturer, vous n'aurez plus qu'à lui régler son compte. Mais il vous faudra être très rapide, car vous avez un temps pour accomplir votre mission. Passé ce délai, la personne à arrêter aura quitté les lieux et vous n'aurez pas d'avancement. Un jeu très, très, très moyen!

Technocop / Razorsoft

GRAPHISME : 62%  
ANIMATION : 48%  
SON : 68%  
JOUABILITÉ : 73%

INTÉRÊT :  
56%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
2	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

# ZANY GOLF



Alors que ce jeu est disponible sur plusieurs ordinateurs depuis très longtemps, le voici adapté pour Megadrive. Peu de différences entre les versions micros et cette version console, si ce n'est le temps de chargement et la présence d'un niveau de plus. Zany Golf n'est pas un Golf mais une sorte de mini-golf. Je dis une sorte, car on ne retrouve aucun des obstacles que l'on trouve sur les parcours habituels. S'il se nomme

Zany, c'est qu'en effet les obstacles sont fous! Ainsi, lorsque vous n'êtes pas en train de faire sauter un gros hamburger sous lequel se cache le trou dans lequel vous devez envoyer la balle, vous vous retrouvez dans un flipper géant, ou encore en train de faire tourner les ailes de ventilateurs, afin que ceux-ci soufflent pour amener votre balle vers la fin du parcours.

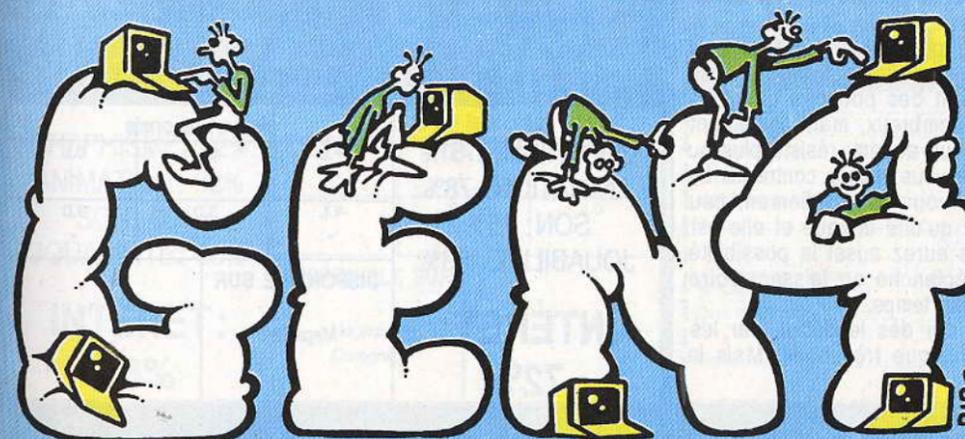
Le graphisme ne me paraît pas tout à fait à la hauteur de cette console, et parfois l'on est un peu obligé de jouer à l'aveuglette, car si vous voulez voir votre balle quand vous tirez, vous devez alors de temps à autre vous passer de la vue d'un obstacle sur lequel vous risquez de buter.

Zany Golf / Electronic Arts

GRAPHISME : 65%  
ANIMATION : 60%  
SON : 65%  
JOUABILITÉ : 69%

INTÉRÊT :  
64%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		



**NOUS !**

Tes questions à  
Nous en tapant  
\*RED.

3615 GEN4

# DARIUS II



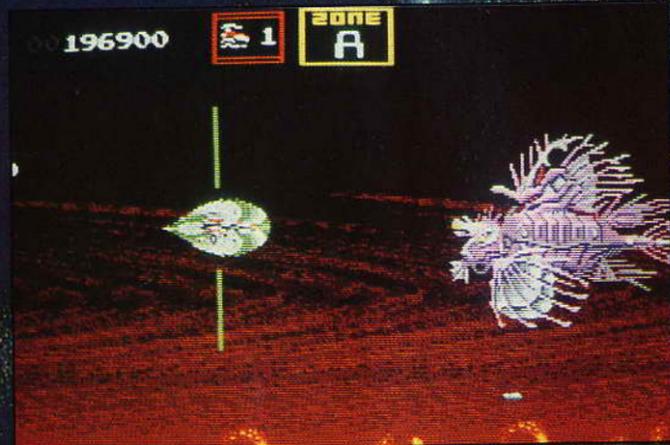
Il y avait Darius, Darius +, voilà maintenant Darius II! Reconnaissons-le, le jeu est très beau, avec un grand nombre d'ennemis variés. Chaque niveau terminé vous laisse choisir entre deux nouveaux niveaux, ce qui fait que vous pouvez terminer (si toutefois vous y parvenez) le jeu en prenant des chemins différents, ce qui prolonge la durée de vie de Darius 2. Pour ce qui est du reste du logiciel, le principe reste le même que dans la plus grande partie des jeux de tir: vous détruisez tous les vaisseaux ennemis qui arrivent en évitant leurs tirs.

Certains ennemis arrivent par vagues et si vous parvenez à faire exploser tous les vaisseaux de cette vague, vous obtenez alors un bonus. A la fin de chaque niveau, un message apparaît vous prévenant qu'un vaisseau de guerre approche. Une fois que vous avez détruit le vaisseau en question, toujours très gros et très robuste, le niveau est terminé. Vous avez alors à choisir entre deux chemins pour vous rendre sur la planète suivante. Un bon shoot'em up, mais ça n'est pas le meilleur sur cette console.

Darius II / Taito

GRAPHISME: 73%  
ANIMATION: 70%  
SON: 64%  
JOUABILITÉ: 78%  
  
INTÉRÊT:  
69%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		



# ELEMENTAL MASTER



Le maître des éléments, c'est ce que vous allez tenter de devenir avec ce jeu. C'est en fait un nouveau shoot'em-up, mais dans lequel votre vaisseau est remplacé par un magicien qui marche sur le sol d'une planète hostile. Vous avez quatre régions à parcourir, et chacun représente un élément.

Au début, vous ne possédez que très peu d'énergie et de magie, mais en avançant, vous trouverez des coffres qui contiennent des pouvoirs qui vous seront utiles, car les ennemis sont nombreux, mais également très coriaces, d'autant plus que chaque ennemi résiste plus ou moins, suivant le genre d'attaque que vous utilisez contre lui. Le malheur, c'est qu'au début du jeu, vous avez tellement peu d'expérience que vous ne possédez qu'une attaque et elle est loin d'être efficace. Plus tard, vous aurez aussi la possibilité d'utiliser une super-arme qui se déclenche en laissant votre bouton de tir appuyé pendant un certain temps.

Il est dommage que le jeu soit si dur dès le début, car les graphismes sont superbes et la musique très belle. Mais la difficulté gâche, un peu tout cela.



Elemental Master / Teeno Soft

GRAPHISME: 81%  
ANIMATION: 78%  
SON: 75%  
JOUABILITÉ: 63%  
  
INTÉRÊT:  
72%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

# ATOMIC ROBO-KID



Ce jeu est sorti depuis très longtemps sur la console Nec et il vient de faire son apparition sur la Megadrive, avec peu de différence entre les deux versions, si ce n'est la bande son légèrement supérieure sur Megadrive.

Ce jeu de tir diffère des autres en plusieurs points. Tout d'abord, vous ne dirigez plus un vaisseau, mais un robot. Ce dernier peut marcher ou encore voler. Il doit se déplacer dans de véritables labyrinthes afin de trouver la porte qui lui permet de passer au niveau suivant. Les niveaux sont très différents les uns des autres, et vous ne devez pas vous contenter d'aller de droite à gauche, mais parfois monter, ou encore descendre, ou bien encore vous frayer un chemin à l'aide de votre laser. Votre armement peut évoluer en fonction des bonus que vous récoltez en chemin. En tirant sur un bonus, vous le changez, et ainsi vous pouvez choisir celui que vous préférez. Si le jeu est simple au début, il se complique énormément à mesure que vous avancez, et parfois, si vous ne possédez pas de bonnes armes, il devient pratiquement impossible de progresser. Le seul shoot'em'up où il faut un peu réfléchir!



Atomic Robot Kid / Treco

GRAPHISME: 72%  
ANIMATION: 62%  
SON: 60%  
JOUABILITÉ: 80%  
  
INTÉRÊT:  
76%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive CoregrafX		

# GNI

## 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 + PERITEL 1190	PROMOS : HERZOG 2 190	GHOSTBUSTERS 375	THUNDERFORCE 3 375
MEGADRIVE FRANÇAISE 1890	BURNING FORCE 310	GOLDEN AXE 375	WORLD CUP SOCCER 340
	BATTLE OF AXIS 320	GOULS N GHOSTS 375	
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPONIBLES	JUNCTION 280	HELL FIRE 375	
APPELÉ LE 67 65 05 89	GRAMADA X 280	MICKEY 340	GAMEGEAR COMPLETE 1490
	ARROW FLASH 260	MISTIC DEFENDER 375	COLUMNS 245
NOUVEAU :		MONACO GP 375	G LOCK AIR BATTLE 245
DANGEROUS SEED 375	BASKETBALL 375	MOONWALKER 375	MONACO GP 245
RINGSIDE ANGEL 375	BATTLE SQUADRON 399	NEW ZEALAND STORY 375	PENGO 245
STAR CRUISER 375	BATMAN 375	NORTH KEN 375	SOKOBAN 245
GAIN GROUND 375	BUDOKAN 425	PHANTASY STAR 2 435	WONDERBOY 245
HARD DRIVIN 375	DYNAMITE DUKE 395	POPULOUS 399	ZAN 245
ELEMENTAL MASTER 375	DJ BOY 349	SHADOW DANCER 370	
MAGICAL HAT 375	ESWAT 349	SHINOBI 395	
MONSTER LAIR 375	FINAL BLOW BOXE 395	STRIDER 395	
		TECHNOCOP 375	

## NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU 990	BURNING ANGEL 290	BATMAN 290	PC KID 290
SUPER GRAFX + 1 JEU 1790	OUTRUN 290	CHASE HQ 290	POWER DRIFT 340
CD ROM + 1 JEU 2490	CYBER COMBAT FORCE 290	DEVIL CRASH 275	RABIO LEPUS 290
	SAINT DRAGON 290	DIE HARD 290	SHINOBI 290
PROMOS :	CHAMPION WRESTLER 290	DOWNLOAD 250	SPATTER HOUSE 340
BOMBER MAN 190	ALICE IN WONDERLAND 290	FINAL BLASTER 290	SUPERSTAR SOLDIER 270
HURRICANE 250	LEAGUE BASEBALL 3 290	FORMATION SOCCER 290	SUPER VOLLEYBALL 290
ZIPANG 210	DARK LEGEND 250	F1 CIRCUIT 290	VIGILANTE 290
VIOLENT SOLDIER 220	KICKBALL 250	F1 TRIPLE BATTLE 290	WORLD COURT TENNIS 290
	THUNDERBLADE 290	GONOLA SPEED 290	W RING 290
NOUVEAU :		NEW ZEALAND STORY 340	
MARCHEN MAZE 290	AERO BLASTER 290	NINJA SPIRIT 290	JEUX CD ROM 390
TOYSHOP BOYS 290	AFTER BURNER 2 290	OPERATION WOLF 290	

## GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX 750	F1 RACE 240	PAPERBOY 240	CONSOLE FAMICOM NC
LIGHTBOY 190	GREMLINS 2 240	QIX 195	POPULOUS NC
ALLEYWAY 195	GHOSTBUSTERS 2 240	SPIDERMAN 240	FINAL FIGHT NC
BATTLE PING PONG 240	GODZILLA 240	SNOOPY 240	GRADIUS 3 NC
BUBBLE GHOST 240	KEN 240	SOCCER BOY 240	ACTRAISER NC
CASTLEVANIA 240	MICKEY 240	SOLARSTRIKER 240	PILOTWINGS NC
DOUBLE DRAGON 240	NINJA TURTLES 240	SUPERMARIOLAND 195	
DR MARIO 240	NEMESIS 195	TENNIS 195	
DRAGON SLAYER 240	POPEYE 240		

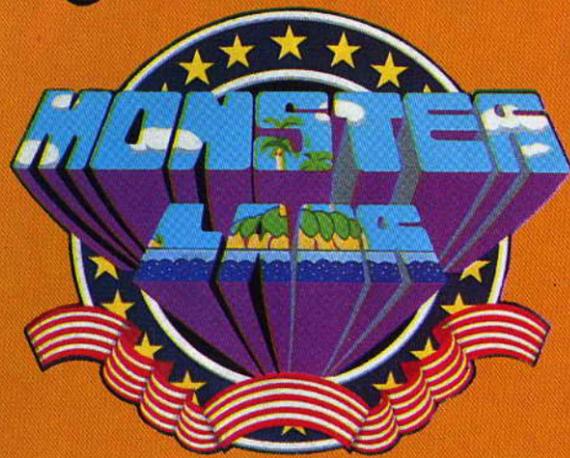
## BON DE COMMANDE

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 _____			
Date d'expiration _____ / _____			
Signature: _____			
Réglement: <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.)			
+ Frais de port consoles forfait de 100F			

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

WONDER BOY III



J'avais déjà eu le plaisir de tester ce jeu lorsqu'il est sorti sur la Nec, et je peux vous assurer qu'il est exactement pareil, mis à part la musique qui était sur CD-Rom sur la CoregrafX. On y retrouve les mêmes décors, les mêmes monstres, une différence toutefois, il est possible de choisir son niveau de difficulté, chose qui était impossible sur la Nec.

Dans ce jeu qui n'a plus grand-chose à voir avec la série des Wonderboy, vous devrez toujours avancer, car l'image se déplace de droite à gauche. IL faut aussi tirer sur des vagues de bêtes toutes plus étranges les unes que les autres, le tout en marchant et en sautant de plate-forme en plate-forme. Une fois arrivé à une caverne en forme de bouche, vous entrez dans le niveau bonus. Là, vous vous retrouvez à cheval sur un petit dragon volant et devez subir les assauts d'ennemis par vagues successives. Une fois ces vagues d'ennemis passées, vous vous retrouvez face à un monstre de fin de stage. Si vous parvenez à le détruire, vous passez alors au niveau suivant. Vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément, et ce n'est pas du luxe car le jeu est très long, et vous n'aurez jamais assez de crédits pour arriver à bout de Wonderboy in Monsterlair.

Wonderboy III in Monster Lair / Sega

GRAPHISME: 72%  
ANIMATION: 73%  
SON: 68%  
JOUABILITÉ: 69%

INTÉRÊT:  
75%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

SHADOW DANCER



Après Shinobi, la revanche de Shinobi, le retour de Shinobi, et le retour de la revanche de Shinobi, voici Shadow Dancer, autrement dit: "On prend le même et on recommence". N'empêche que c'est toujours aussi bien, et que Secret of Shinobi, puisque c'est son sous-titre, diffère des précédents dans ce sens que vous n'êtes plus seul mais accompagné de votre chien. Ce chien peut vous aider car vous avez

la possibilité de l'envoyer attaquer un ennemi afin de l'occuper pendant que vous lui réglez son compte. Comme dans la plupart des jeux, vous pouvez récolter des bonus qui augmentent votre puissance ou vous octroient des vies supplémentaires. Le jeu est particulièrement bien réalisé, avec des décors somptueux, et fait déjà un carton dans les boutiques. Il y a cinq niveaux différents, composés de trois sous-niveaux chacun, et le jeu comporte plusieurs degrés de difficulté. Attention cependant, Shadow Dancer est un peu trop facile, et vous le terminerez en moins d'une semaine si vous êtes assez doué!



Shadow Dancer / Sega

GRAPHISME: 85%  
ANIMATION: 80%  
SON: 76%  
JOUABILITÉ: 88%

INTÉRÊT:  
82%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

MICKEY MOUSE



Voici un nouveau jeu qui montre les possibilités de la Megadrive, Mickey Mouse est tout à fait superbe!

Vous jouez donc le rôle de ce personnage de Walt Disney et devez détruire les monstres qui sèment le désordre dans plusieurs mondes. Vous pénétrez dans chaque monde par une porte et vous devez traverser le niveau pour arriver à la fin de celui-ci où un monstre vous attend.

Au début du jeu, Mickey est sans armes, et sa seule défense est de sauter par-dessus les ennemis afin de les éviter, mais après quelques instants de jeu, vous trouverez des tomates (ça me rappelle quelque chose ça) que vous pourrez lancer sur les ennemis. Toutefois, je vous déconseille d'en abuser, car vous devrez en posséder un bon stock pour tuer le monstre qui se trouve au bout du chemin. Une fois le méchant localisé puis détruit, vous vous retrouverez à l'entrée du niveau précédemment "nettoyé", et apparaîtra alors la porte d'entrée du niveau suivant... Le graphisme de ce jeu donne toute sa dimension à la Megadrive, les effets de relief et les couleurs de jeu en faisant l'un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir sur la console Sega. L'animation des personnages et des monstres, sichères à

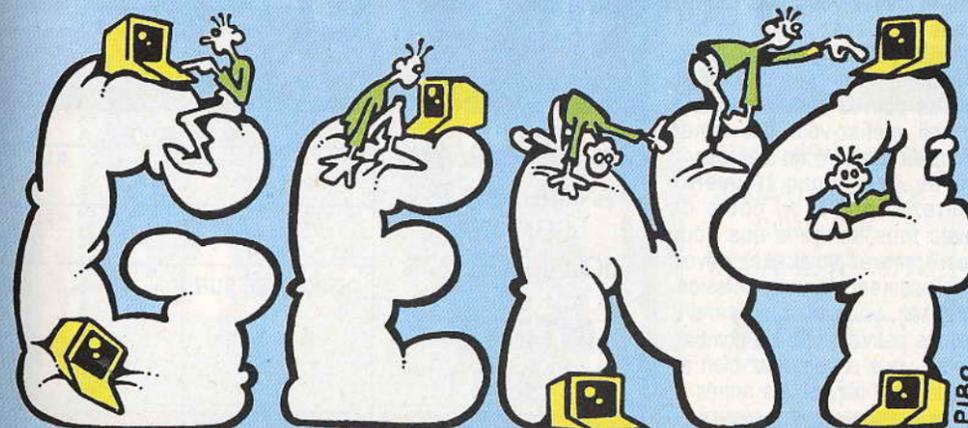
Walt Disney, est parfaite. Mickey se déplace et saute avec souplesse! De petites touches d'humour viennent compléter l'animation, comme lorsque Mickey est au bord d'un précipice et qu'il se met à battre des bras et à se contorsionner comme s'il allait tomber. Les modes de déplacements sont variés puisqu'il peut de temps en temps se balancer de liane en liane comme Tarzan. Côté musique et bruitage, nous connaissons tous la qualité sonore de la console, et dans ce jeu, le son n'a rien à envier au graphisme.

Mickey Mouse / Wald Disney

GRAPHISME: 89%  
ANIMATION: 90%  
SON: 84%  
JOUABILITÉ: 87%

INTÉRÊT:  
92%

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
5	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		



ILS !

Les infos d'Illes et Elles en tapant \*INF.

3615 GEN4



# PHANTASY STAR



Au moment où vous lisez ces lignes, imaginez-vous un homme fatigué, las de tester jusqu'à deux heures et demi du matin depuis plus de quinze jours et qui n'a pourtant pas hésité à passer au peigne fin ce jeu pour vous donner son avis. Je sortais à peine du super jeu d'aventure qu'est *Sword of Vermillon* qu'il m'a fallu me plonger dans *Fantasy Star II*. Ce jeu est vendu avec un petit livre d'aide qui vous aiguille sur la bonne voie en cas de panne d'idées. Une carte accompagne le logiciel, carte représentant le monde dans lequel vous évoluez. Au début du jeu, vous vous éveillez après un terrible cauchemar et il est l'heure d'aller au travail. Votre chef vous convoque et vous annonce qu'une énorme machine destinée à rendre la vie agréable aux habitants de votre monde s'est détraquée et crée des monstres. Votre mission est de vous rendre au coeur de cette machine et de rapporter sa mémoire afin que les chercheurs puissent se rendre compte de ce qui s'est passé. Une fois rentré chez vous, vous vous retrouvez avec votre compagne et celle-ci veut absolument vous accompagner. Avant de vous lancer dans l'aventure, il faut vous équiper. Allez donc acheter une bonne arme et des vêtements plus résistants. N'oubliez pas aussi de vous procurer des médicaments car vos points de vie s'en vont très vite à chaque affrontement avec des créatures. Si j'ai un conseil à vous donner, au début du jeu, ne vous éloignez pas trop de votre ville et battez-vous puis rentrez vous faire soigner, cela jusqu'à ce que vous ayez acquis un bon nombre de points de résistance. De temps à autres, retournez dans votre maison car des gens viennent vous proposer de se joindre à votre expédition. Eh oui, vous pouvez contrôler quatre personnes différentes. Un autre conseil, méfiez-vous des armes que vous achetez car certaines personnes refusent de s'en servir. Comme souvent dans ce genre de jeux, vous trouverez différentes choses que vous pourrez acquérir au cours de l'aventure. Il faut bien discuter avec tous les gens que vous rencontrez afin de savoir par quelles épreuves vous allez devoir tracer votre chemin jusqu'à l'accomplissement de votre mission. Au fur et à mesure que vous progressez, vous allez apprendre de nouvelles techniques. Ces techniques peuvent être de combat, de défense ou encore de magie. Méfiez-vous et regardez bien au dos de la carte à quoi correspondent les techniques, les armes et



autres choses que vous allez utiliser. Le jeu peut être sauvegardé dans certains villages. Vous avez la possibilité d'en sauver quatre.

Ce jeu est gigantesque, peut-être un peu moins attachant que *Sword of Vermillon*, mais qui vous fait quand même passer de longs moments et vous obligera à vous coucher tard plusieurs nuits de suite.

## Phantasy Star II / Sega

GRAPHISME: 74%  
ANIMATION: 70%  
SON: 75%  
JOUABILITÉ: 47%

INTÉRÊT:  
93%

### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR

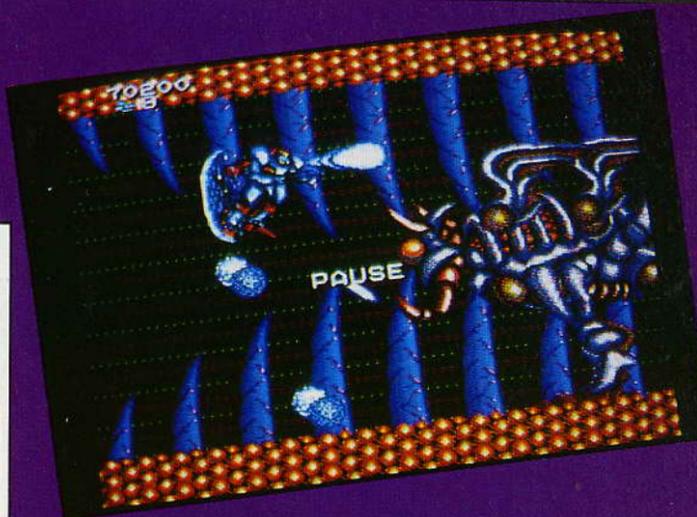
Megadrive



# HEAVY UNIT



Sorti il y a quelque temps sur la console Nec, voilà ce hit enfin adapté sur Megadrive. Et l'on peut dire que c'est une totale réussite. Je ne me souviens plus trop de la version Nec car il y a longtemps que je l'ai eue entre les mains, mais j'ai l'impression que les deux versions sont quelque peu différentes. J'ai aussi l'impression que la version megadrive est plus facile. Peut-être est-ce dû à la présence des options. Mais c'est une autre histoire. Ce jeu est un XIème jeu de tir. Vous tirez sur les ennemis, vous récupérez les bonus, vous augmentez l'armement, vous tuez le monstre qui est en fin de tableau et le tour est joué. Les petits plus de ce jeu : vous commencez avec un vaisseau simplement armé et très lent, mais certains bonus vous permettront d'accélérer et d'autres de vous transformer en un robot géant du genre Goldorak (Vous avez vu la culture ?). Hormis cela, il n'y a rien à redire. Les graphismes sont superbes, les décors variés et tout aussi superbes. Enfin bref, un très bon jeu comme on aimerait en voir plus souvent.



## Heavy Unit / Toho

GRAPHISME: 79%  
ANIMATION: 80%  
SON: 76%  
JOUABILITÉ: 82%

INTÉRÊT:  
81%

### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR

Megadrive

# ALESTE



Sur plus d'une cinquantaine de jeux testés dans ce numéro (on vous gâte hein?!), nous avons eu un bon nombre de shoot'em up tous meilleurs les uns que les autres. Eh bien, ce jeu fait partie des plus jouables et des meilleurs! Au premier abord, lorsque je l'ai essayé et regardé d'un oeil distrait, je me suis dit un de plus. Mais en y jouant, je lui ai trouvé énormément de qualités. Déjà, lorsque vous êtes touché, vous perdez de la puissance ce qui ne nuit pas à l'action et fait que l'on a l'impression de jouer plus longtemps. La musique est bien en place dans le jeu et change à l'approche du vaisseau géant que vous devez détruire à la fin du stage. Les graphismes ne sont pas en reste et il y a une profusion de couleurs et d'effets spéciaux. Les ennemis arrivent par vagues impressionnantes et parfois, vu le nombre de missiles présents à l'écran en même temps, on se demande comment l'on a fait pour passer sans perdre de vie.

## Aleste / Toaplan

GRAPHISME: 81%  
ANIMATION: 74%  
SON: 78%  
JOUABILITÉ: 67%

INTÉRÊT:  
84%

### Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR

Megadrive

# JUNCTION



Junction est un jeu de réflexe et de réflexion, dans lequel vous devez conduire une petite boule afin de la faire passer sur des cases bien particulières, c'est à dire marquées d'un tracé. Pour la diriger, vous devez déplacer ces cases, à la manière d'un jeu de Taquin. Votre boule peut passer plusieurs fois sur les mêmes cases, mais attention à ne pas laisser tomber cette bille. Une fois que votre bille est passée sur l'une des cases cette dernière disparaît. Si vous parvenez à faire passer la bille sur toutes les cases, vous passez alors au tableau suivant, et le jeu continue ainsi, se compliquant au fur et à mesure de votre progression.



Junction / Micronet

GRAPHISME: 65%  
ANIMATION: 60%  
SON: 60%  
JOUABILITÉ: 67%

**INTÉRÊT:**  
**64%**

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

# Sword Of Sodan

Grâce à l'épée de Sodan, les valeureux guerriers, Shardan (la fille) et Brodan (le mec) vont faire sa fête au méchant sorcier-démon Zoras. Déjà paru sur Amiga où il avait fait un tabac, le jeu Sword of Sodan est enfin sorti pour la Megadrive. Le graphisme est plus ou moins similaire, ainsi que l'animation qui souffre quelque peu de la maladie de Parkinson. Au début du jeu, vous avez le choix entre 3, 5 ou 7 vies, et deux niveaux de

difficultés. Le personnage sélectionné dispose de quatre coups (le plus sûr est quand même de frapper accroupi). De plus, vous avez des potions à votre disposition: le Vitalium qui augmente la force de frappe, l'Etherium qui est sans effet, l'Hydrolum qui vous soigne, et le Solarium qui supprime un ennemi. En faisant de savants dosages, vous pourrez composer de nouvelles potions plus ou moins efficaces. En bref, tout y est, mais le jeu est franchement injouable sur la Megadrive, puisque pendant le temps où vous découpez un ennemi, vous en avez quatre autres sur le dos. C'est pas très fun!



Sword Of Sodan / Electronic Arts

GRAPHISME: 55%  
ANIMATION: 35%  
SON: 52%  
JOUABILITÉ: 11%

**INTÉRÊT:**  
**22%**

Jeu en anglais		
P.Q.	B.F.	T.L
		1
F.L	S.L	D.L
1	1	1



# Ringside Angel



Ce mois-ci, chaque console a droit à son catch. Celui-ci est très différent des autres car il s'agit de catch féminin. J'ai remarqué à maintes reprises que si une fois par semaine nous avons droit à ce spectacle, je n'ai jusqu'ici que trop rarement vu des matchs féminins. Mais revenons au jeu. C'est à mon avis le plus amusant et le plus simple à utiliser. Ici aussi, toutes sortes de prises sont possibles, et vous avez la possibilité de vous battre hors du ring. Le coup du marteau-pilon, de la corde à linge, la prise de l'alligator et plein d'autres techniques seront exécutées juste par une pression au bon moment sur l'un des boutons. Lorsque votre adversaire est au sol, si vous vous approchez d'elle, une simple pression sur le bouton et vous vous retrouverez couchée sur elle pendant que l'arbitre compte. Lorsque vous êtes en dehors du ring, l'arbitre

compte jusqu'à vingt. Si avant la limite vous n'êtes pas de nouveau sur le ring, vous perdez le match. Si personne n'est remonté à temps, alors le match est nul et vous devrez le recommencer. Personnellement, j'ai trouvé un moyen presque infailible de gagner les matchs. Vous descendez du ring, et lorsque le compte est presque arrivé à son terme, vous attrapez l'adversaire et la projetez contre les barrières. Il ne reste plus qu'à remonter et vous gagnez le match. La boîte est surprenante, car on y voit une jeune fille en photo qui vous regarde et lorsque vous bougez cette boîte, la figure se tourne (NDLR: un hologramme, quoi!).

Ringside Angel / Asmik

GRAPHISME: 73%  
ANIMATION: 60%  
SON: 65%  
JOUABILITÉ: 67%

**INTÉRÊT:**  
**70%**

Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
2	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
Megadrive		

# METAL MASTERS

SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !



our : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles





# CRACK DOWN



Les amis, l'heure est grave! Nous sommes au début du XXIe siècle et un nouveau savant fou fait des siennes. Il s'est créé de nouvelles machines et des mutants pour tenter de conquérir le monde. Le gouvernement fédéral a été prévenu et décide de vous envoyer en mission pour régler leur compte à ces macaques. Vous et un coéquipier, si l'un d'eux s'en sent le courage, allez faire sauter leur saleté d'usine contenant l'armement et les machines à créer des monstres. Vous serez pourvu de pistolets, de lance-grenades et de bombes. Vous devrez localiser les points stratégiques où placer les bombes. Attention, ce sont des bombes à retardement et leur explosion a été programmée après un temps très court. A vous donc de les placer et de vous enfuir avant le moment fatal. Si toutefois vous échouez dans votre mission, le gouvernement nierait toute participation. Ce jeu est assez amusant, d'autant plus si l'on y joue à deux. Vous partez avec deux armes, un pistolet et une sorte de lance-missiles, mais vos munitions sont limitées. Heureusement,

vous en trouverez en cours de route. Vous possédez aussi quatre grenades qui font tout sauter à l'écran. Un radar au milieu vous indique l'endroit où vous vous trouvez, l'emplacement du deuxième joueur et les endroits où vous devrez poser les bombes. Il vous faudra donc les poser et quitter l'étage où vous vous trouvez avant que ces bombes n'exploient.

Crack Down / Sega			
GRAPHISME: 65% ANIMATION: 63% SON: 60% JOUABILITÉ: 65%	Jeu en japonais		
	F.L	S.L	D.L
	4	-	-
INTÉRÊT: 71%	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
DISPONIBLE SUR		Megadrive	

## 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  
RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V  
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

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88

**NOUVEAU**

**NOUVEAU**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

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

## KLAX

L'adaptation de cet excellent jeu de réflexion ne s'est pas fait attendre, et les nombreux klaxophiles vont désormais pouvoir s'adonner à leur drogue en tout lieu; ils retrouveront les mêmes sensations que sur leur machine. Rappelons à ceux qui ne connaîtraient pas Klax de quoi il retourne: c'est un jeu dans la plus pure lignée du "vénérable ancêtre" Tétris, mais qui renouvelle sensiblement ce genre. Des briques de diverses couleurs descendent en bondissant le long d'un plan incliné suivant cinq lignes parallèles; vous dirigez un mécanisme sensé récupérer les briques lorsque celles-ci arrivent au bord, avant qu'elles ne tombent (trois briques par terre, et c'est la fin). Le but est donc de les rattraper en se plaçant sous la bonne ligne à l'aide du joystick, pour ensuite les faire glisser (en appuyant sur le bouton A); l'empilement des briques forme un mur, et lorsqu'il ne reste aucun emplacement de libre, la partie est perdue. Il faut aligner des briques de même couleur pour les faire disparaître, que ce soit en hauteur, en largeur ou en diagonale. Les choses se raffinent quand on sait que le "porteur" peut retenir plusieurs briques à la fois, ce qui permet d'inverser leur ordre d'arrivée... Un jeu diabolique, à ne rater sous aucun prétexte. Mais gare aux nuits blanches!

9/10



## SIDE POCKET

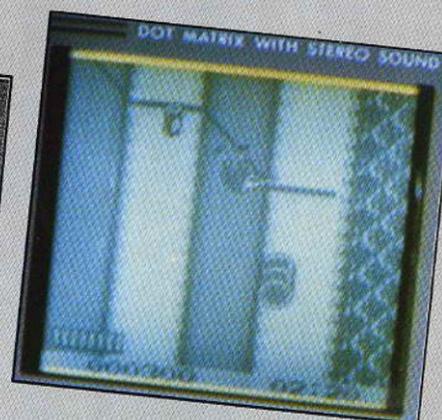
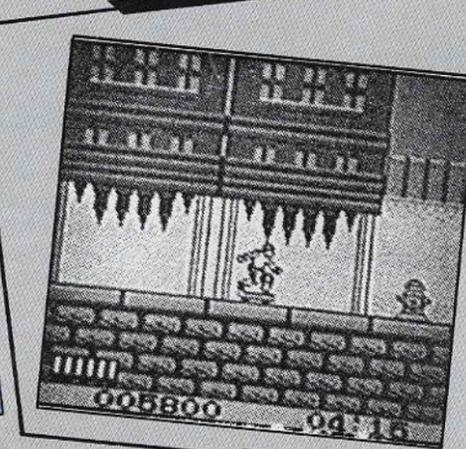
Un jeu de billard américain sur Gameboy, c'est possible! Qui plus est, Side Pocket est d'une jouabilité surprenante et ravira les amateurs de cet art raffiné. Bien entendu, la taille de l'écran ne permet pas toutes les finesses réalisables sur un tapis de plusieurs mètres carrés, mais on se laisse prendre au jeu et la tension monte rapidement. L'option la plus intéressante est bien sûr la compétition (choisissez "pocket" dans le menu), qui vous permet, après une partie de sélection à six billes, d'affronter le champion de votre club, puis de la ville, de l'état... et enfin du monde! Le principe de jeu est classique: on contrôle la direction et la puissance de la bille blanche, et le capital de coups "nuls" de départ s'amenuise à chaque fois que l'on ne rentre aucune bille. On marque plus de points lorsque l'on réalise une série et quand on rentre les billes dans l'ordre des numéros; une étoile qui apparaît de temps en temps dans une des poches permet d'augmenter le nombre de coups restant. Il est possible de recommencer au même niveau une fois la partie perdue; il vous faudra beaucoup de ténacité pour devenir n°1 mondial! A noter les animations entre chaque partie, où l'on voit le champion en titre se gausser de votre échec... hilarant.

7/10

## BAD'N RAD

Les amateurs de la simulation d'Electronic Arts Skate Or Die apprécieront ou non cette adaptation très free beaucoup plus tournée vers l'arcade, mais Bad'n Rad reste néanmoins un jeu d'action jouable mais difficile qui, comme son nom l'indique, a pour protagoniste un champion du skate-board qui se sert de son engin de mort pour se sortir de situations périlleuses. Le jeu regroupe en fait quatre phases fort différentes les unes des autres; la première et la troisième sont des scènes d'action à scrolling horizontal, où le but est d'avancer tout en collectant des points de vie, et en évitant ou en tuant à coup de skate les obstacles et adversaires qui apparaissent (bidons, chiens, etc.). Les niveaux 2 et 4 sont en vue du dessus en perspective cavalière, et la priorité est donnée au maniement du skate. Il faut louvoyer entre les multiples dangers, et de nombreuses parties vous attendent avant d'en voir le bout. On risque même de se faire attraper par un hameçon! Le bouton A sert à sauter, et le B à se baisser. Un jeu qui va vite, soutenu par une musique sympa.

8/10





### BALLON KID

Voilà un jeu amusant dans lequel vous devez récolter le maximum de ballons de baudruche possible. Un scrolling vous oblige à toujours avancer et donc il vous faudra guetter les ballons, mais aussi la route que vous empruntez, car celle-ci est pleine d'embûches. Ainsi, quand cette route n'est pas interrompue vous obligeant à sauter, ce sont les bêtes qui rôdent et qui crèvent vos ballons. De petits détails humoristiques viennent compléter ce jeu et par exemple, à la fin d'un stage, vous entrez dans une game boy. C'est un bon jeu dans le genre de Mario et autre Wonderboy, et qui a enchanté l'ensemble de la rédaction!

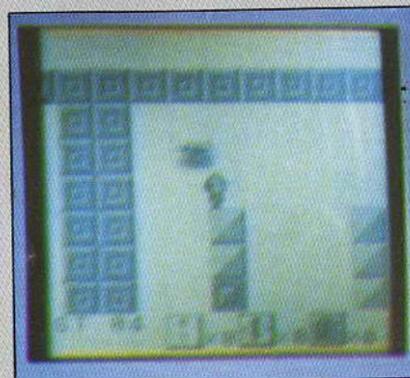
8/10



### BATTLE BULL

Voici un jeu particulièrement simple. Il faut parvenir à écraser un certain nombre de véhicules grâce à des blocs que vous poussez. Chaque round gagné vous rapporte de l'argent, qui vous servira à acheter des pièces pour votre véhicule. Vous pourrez ainsi vous procurer un moteur plus puissant ou encore une pelle pour pouvoir creuser des blocs. C'est un jeu assez sympa, mais il faut bien reconnaître qu'il ne casse pas des briques...

5/10



### DRAGON TALE

Voici un jeu d'arcade et de réflexion comme il en existe beaucoup sur Game-Boy. Dans Dragon Tale, vous devez arriver jusqu'à une porte pour continuer, mais cette porte n'est pas toujours accessible, et vous devez pour y arriver détruire ou créer des blocs de pierre et tuer des monstres. Pour tuer ces ennemis, vous pouvez leur jeter des sortes de pieux, qui vous serviront aussi à grimper et à détruire les blocs qui gênent votre progression. En plantant un pieu dans un bloc, vous pouvez monter dessus. Si vous sautez dessus, le bloc dans lequel le pieu est planté se fend et se détruit. Vous verrez que ce sera parfois une véritable épreuve de force dans certains tableaux pour arriver à cette porte. Une fois à la porte, n'oubliez pas de pousser votre manette vers le haut pour franchir cette dernière. Dragon Tale rappelle sans aucun doute Salomon's Key, et il est tout aussi prenant que ce dernier!

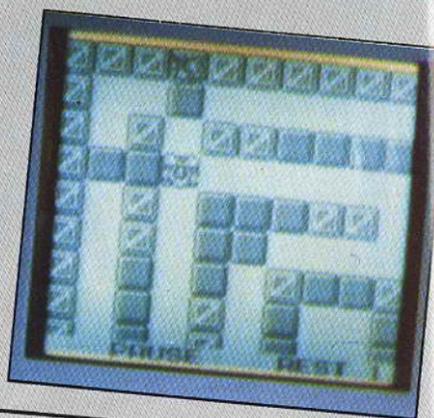
7/10



### CADILLAC II

Tetris a fait un nouvel émule, ce jeu en reprenant le système, avec quelques petites différences tout de même. Tout d'abord, ce ne sont pas des formes qui tombent mais des cartes à jouer. Il vous faut donc essayer de faire des suites, des brelans, des carrés ou encore des flushs d'un minimum de trois cartes. Le flush, pour les non-initiés, c'est plusieurs cartes de la même couleur! Suivant les cartes que vous parvenez à assembler, vous gagnez des points. Quand vous avez épuisé le stock de cartes, l'ordinateur retranche un certain nombre de points du total amassé. Les points qu'il retire sont fonction du nombre de cartes qu'il reste à l'écran une fois les cartes épuisées. Si votre nombre de points restant est suffisant, vous passez alors au niveau suivant. Vous pouvez voir les cartes qui vont tomber avant qu'elles n'arrivent. De plus, grâce à l'un des boutons, vous pouvez stopper la descente d'une carte afin de réfléchir au meilleur endroit pour la poser, mais vous ne pouvez faire ceci qu'un court laps de temps. L'autre bouton sert à changer de carte. En effet, comme vous voyez les trois prochaines cartes, si l'une d'elles ne vous convient pas, vous pouvez l'intervertir avec l'une des suivantes. Vous avez comme dans Tetris la possibilité de jouer à deux simultanément. Simple, mais dévastateur!

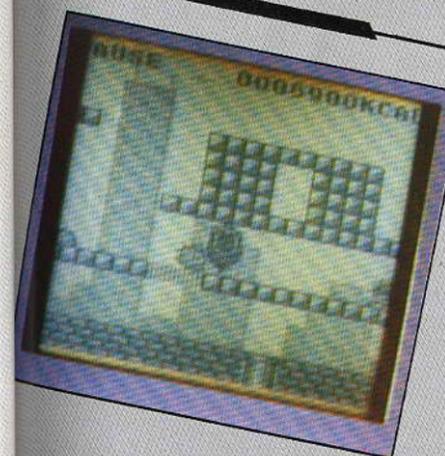
8/10



### GO! GO! TANK

Une des réussites de l'abondante actualité Gameboy, Go! Go! Tank est un jeu prenant, voire crispant, dans lequel vous dirigez un petit avion (au look adorable, façon Tex Avery) chargé de protéger et de guider un engin blindé et chenillé dont le but est d'atteindre le mur situé à l'extrême droite de chaque niveau. La ressemblance avec Silkworm s'arrête là! Ce soft rappelle plutôt Builderland: l'aéroplane doit tailler la route du char, non pas en détruisant ses ennemis potentiels (il est assez grand pour se défendre tout seul) mais en déplaçant des briques pour lui permettre de progresser. En effet lorsque le tank rencontre un obstacle, il fait demi-tour et les chocs successifs le détruisent à la longue. Le mode de déplacement de l'avion est relativement déroutant au début, car celui-ci avance et monte tout seul! Il peut bien sûr accélérer, faire demi-tour, descendre et tirer, mais le plus dur est de lui donner une relative stabilité horizontale, laquelle est indispensable pour récupérer et reposer les précieux parpaings. Le plus périlleux n'est pas d'affronter les ennemis, mais de faire du rase-mottes. De plus, des canons fixes sont disséminés tout le long du parcours, et des "engins volants" plus ou moins identifiés (oisillons tueurs, montgolfières...) viennent jouer les trouble-fête. A vos nerfs, prêts, partez!

8/10



### MR. CHIN'S GOURMET PARADISE

Mr. Chin est très gourmand, mais son usine à friandises est envahie de petits monstres, alors il se fait un devoir de les éliminer. Les tuer se fait en deux étapes. La première consiste à les prendre entre deux feux, et pour ceci, il faut déposer une sorte de mine d'un côté et de l'autre de ces ennemis. Une fois la deuxième mine posée, une explosion se fait et tous les monstres pris dans cette explosion deviennent alors inoffensifs. Il ne vous reste plus qu'à foncer sur eux pour les éliminer définitivement. Une fois qu'il ne reste plus aucun monstre, vous passez alors au tableau suivant. Voici donc un jeu sans prétention mais qui vous fera passer de bons moments, rappelant parfois les parties acharnées de Bubble Bobble sur votre micro!

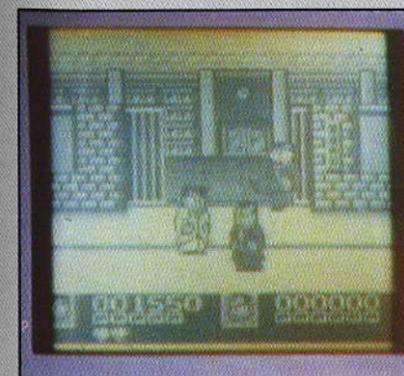
8/10



### KUNIO BOY

A vos battes ! Voilà un jeu qui ravira les plus hargneux d'entre vous, car la violence n'en est pas totalement absente. Les "mauviettes" de Double Dragon n'ont qu'à bien se tenir! Vous incarnez un petit teigneux (ce sont les plus mauvais, c'est connu) que nous appellerons Bobby, faute de temps pour traduire la prose qui défile dans l'intro, lequel s'est fait faucher sa copine Pamela par toute une bande de plus grands que lui. Et il est très en colère! Il fait (ou non, selon que l'on joue à un ou deux) appel à son grand frère J.R. (encore plus vicieux) pour voler à son secours. Il va sans dire que le parcours est semé de voyous absolument pas fréquentables. Un jeu qui défoulera (ou déchaînera?) votre agressivité contenue de garçon sage, d'une relative difficulté au début; il faut faire l'apprentissage des tactiques les plus meurtrières selon le type d'ennemi. L'enchaînement qui me paraît le plus efficace est coup de pied dans le (bas du) ventre suivi d'un direct du gauche! Chose amusante et un tantinet sadique, une fois l'opposant à terre, on peut l'escagasser un peu plus en lui sautant dessus! Qui plus est, l'accent est mis sur le côté "cartoon" de la bagarre, et les têtes de ceux qui se font refaire le portrait sont assez réussies. Ajoutez à cela une musique plutôt variée et vous aurez un bon jeu pour les amateurs du genre.

7/10



Société Virgin loisirs recherche pour SEGA un animateur de la ligne SOS du club SEGA. Il devra:

- bien connaître les jeux Sega Master System
- posséder une bonne élocution
- être à l'écoute des "Segamaniaques"

Son rôle:

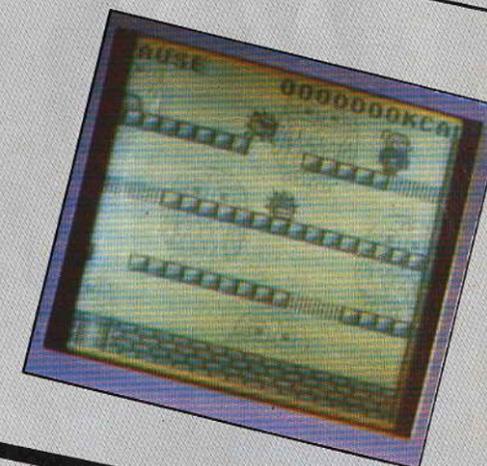
- donner des astuces de jeu
- conseiller sur le catalogue SEGA

Envoyer CV (avec photo) à:

**VIRGIN LOISIRS**  
8/10 rue Barbette  
75003 Paris  
à l'attention de Maître SEGA

Société d'Édition recherche pour son développement un programmeur AMIGÀ, un commercial pour FRANCE-ETRANGER. Ecrire au journal qui transmettra sous référence:

**Antoine Harmel**  
Génération 4, Recrutements

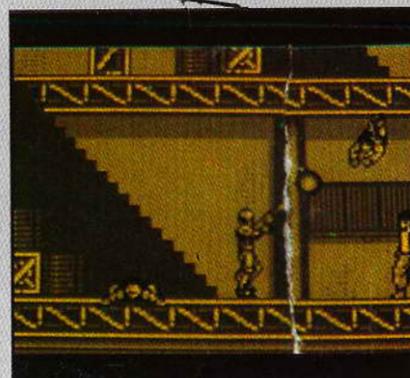


## RADAR MISSION

La première fois que j'ai branché cette cartouche sur ma Game Boy, j'étais sceptique. Radar Mission est en fait une bataille navale, et il n'y a rien de bien excitant là-dedans. Eh bien, détrompez-vous, car Radar Mission comporte en fait deux jeux différents : une bataille navale classique (mais très sympathique tout de même), et un jeu de tir à bord d'un sous-marin.

La bataille navale offre différentes options : la taille de la grille, la présence sur le porte-avions d'une escadrille (ce qui fait un bâtiment de plus à toucher), un signal sonore (qui retentit si vous ratez de peu un navire), des coups de chance (qui permettent de tirer plusieurs fois) et enfin le grade de l'officier qui commande la flotte (5 au total). De plus, une fois que vous avez gagné une bataille, vous passez au deuxième niveau avec le nombre de bateaux qu'il vous reste plus un. Le deuxième jeu est plus arcade, puisque vous devez repérer des vaisseaux au radar et les détruire (en évitant l'aviation). Tout comme le premier volet, il y a plusieurs tableaux. Derrière une couverture bête et débile, Radar Mission cache en fait, un bon jeu très prenant.

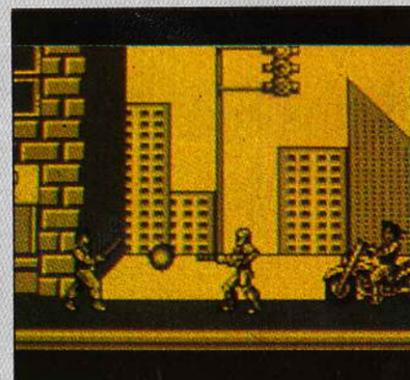
8/10



## ROBOCOP

Le mois dernier nous vous annonçons l'adaptation de Robocop sur la Game Boy, eh bien ça n'a pas tardé, et on peut être content, car Robocop est l'un des jeux les mieux réalisés sur cette machine. Les graphismes sont superbes, avec des effets jamais vus auparavant, une animation parfaite et une musique démente. Côté jeu, on retrouve toutes les phases du jeu d'arcade, avec quelques petits tableaux bonus supplémentaires. Robocop est par contre excessivement difficile, d'autant plus que vous ne disposez que d'une seule vie, mais cela donne une plus longue durée de vie au jeu... D'autant plus que lorsque vous mourrez, vous recommencez la partie précédente au dernier niveau joué, ce qui est appréciable. Au final, un beat'em'up parfait, difficile mais pas injouable, et qui en réjouira plus d'un!

9/10



## DRAGON SLAYER

On peut dire que ce jeu m'aura posé des problèmes dès le départ, le maniement n'étant pas des plus aisés.

Dragon Slayer est un jeu d'aventure (pour ne pas dire de rôle) dans lequel il faut réfléchir avant de frapper l'ennemi. Le décor est planté : il y a des squelettes, des araignées et des guerriers du Chaos tout partout autour de vous. Fait très important à ne pas oublier : un squelette a 1500 points de vie alors que vous n'en avez que 1000, et vous êtes sans armes (AAAAarrgh!). Donc il faut à tout prix éviter le combat, en tout cas, tant que vous n'êtes pas armé. Pour votre gouverne, les pièces d'or que vous ramassez vous permettent d'augmenter vos points de vie en allant dans la petite cabane du départ. On remarquera que les squelettes (et autres monstres) sont enfermés dans des zones par des croix : personne ne vous empêche d'en embarquer une. Une fois que vous avez réussi à enfermer tous les monstres dans un coin (c'est très très dur), vous pouvez arpenter les lieux et embarquer tous les trésors (dont des armes). La magie et l'utilité de certains objets m'échappent encore... Une fois armé, c'est une sorte de Gauntlet au très mauvais scrolling. Bref, pas la folie!

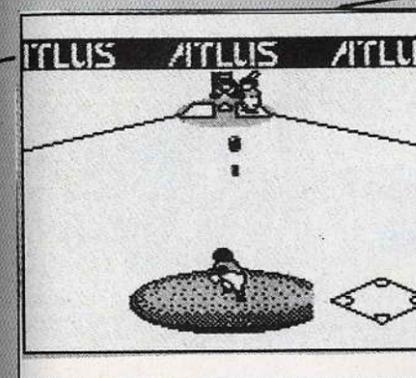
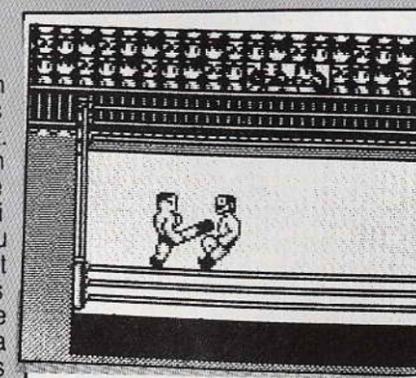
5/10



## PRO WRESTLER

Quelle joie de pouvoir jouer les Hulk Hogan ou les Ultimate Warrior ! Dans ce premier catch pour Game-Boy, un grand nombre de prises sont possibles et dépendent des positions des lutteurs. Vous pouvez frapper d'une manchette l'adversaire ou lui porter un enfourchement. Vous pouvez vraiment tout faire et même jeter votre adversaire hors du ring. Moi qui suis un fan des émissions de catch sur Canal +, je retrouve ici l'un de mes sports favoris. J'ai même beaucoup ri quand j'ai vu mon adversaire coucher mon catcheur et s'asseoir dessus en lui infligeant une torsion de la cheville. Au début du jeu, vous pouvez choisir entre le jeu seul ou à deux. Ensuite, vous choisissez le catch à deux ou à quatre. Ensuite vient le moment crucial du choix de votre gladiateur. Vous avez à votre disposition dix lutteurs dont les caractéristiques sont différentes (vous avez de vrais géants qui peuvent mesurer plus de deux mètres et peser plus de deux cents kilos). Et le match commence ! Il ne se terminera que lorsque l'un des deux lutteurs aura réussi à clouer les épaules de l'autre durant trois secondes ou qu'il aura réussi à le faire abandonner sous l'emprise de la douleur.

6/10



## POCKET STADIUM

Le base-ball n'est pas l'un de mes sports préférés et à part certaines versions vraiment bien faites, le plus grand nombre de ceux-ci n'offre aucun intérêt. Celui-ci n'échappe pas vraiment à la règle, même si on retrouve toutes les options habituelles dans ces jeux. Une différence par rapport aux autres toutefois, vous n'avez pas à frapper la balle, mais à choisir l'endroit que vous voulez couvrir avec votre batte et le reste se fait tout seul. Vous avez la possibilité de jouer à deux, si comme d'habitude vous avez deux consoles et deux jeux.

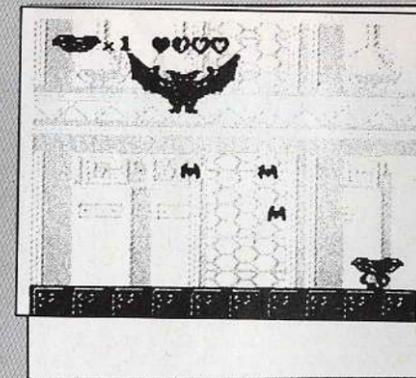
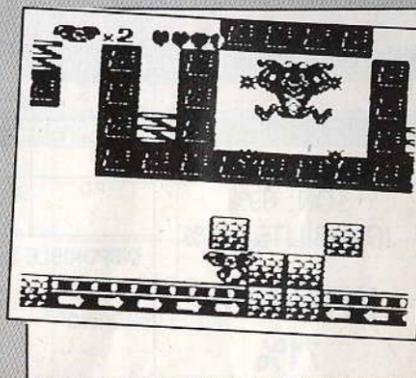
4/10



## GREMLINS 2

C'est un pur jeu d'arcade dans lequel vous dirigez Gizmo, le charmant petit Mogwai. Gremlins 2 est composé de quatre niveaux avec à la fin de ceux-ci un affrontement avec un chef Gremlins doté d'un pouvoir spécial. Pour y parvenir, il faudra surmonter des parcours de plus en plus compliqués et parsemés d'embûches. De plus des souris, des araignées, des Gremlins et divers pièges (un tapis roulant donnant sur des pointes acérées) seront présents pour mener la vie dure à Gizmo. Ce dernier n'a pas beaucoup de moyens de défense : un crayon (s'il le trouve) qui sert à frapper tout le monde, des radios qui envoient UNE note qui détruit un adversaire, et une boîte fixe de laquelle surgissent deux gants de boxe. La musique est très sympathique, mais le craquant de l'histoire reste tout de même le petit Gizmo (non Sophie ne pleure pas). Aussi prenant et réussi que Super Mario, mais plus beau, Gremlins 2 trouvera de nombreux fans!

8/10



## KORO DICE

Voici un jeu de conception originale, mais qui me laisse tout de même un peu sur ma faim. Le but est de manoeuvrer un dé en le faisant "rouler" sur lui-même de case en case sur un damier, à l'aide d'un curseur dont il suit le déplacement. Chaque tableau est terminé lorsque le dé accède à la case marquée d'un 1, ce qui n'est possible que si la face supérieure dudit dé est également un 1. Il faut donc jongler avec les éléments du décor pour faire coïncider la bonne face et la bonne case ; on y arrive forcément au bout d'un moment, mais il faut parfois ramer pendant plusieurs minutes ! Le mode facile ne présente comme seul intérêt que de se familiariser avec le maniement du jeu, car il n'y a pas de temps limité. En mode normal, vous disposez de trois minutes par tableau, et en mode difficile, de soixante malheureuses secondes, ce qui s'avère rapidement très court. Des codes permettent de ne pas recommencer systématiquement à chaque fois, et des pom-pom-girls viennent applaudir vos performances (le cas échéant). Le problème de ce jeu est qu'il ne présente pas réellement de difficulté croissante ; les obstacles se multiplient, certaines cases renferment des trappes qui font disparaître et réapparaître aléatoirement votre dé, mais ceci est plutôt une aide qu'une gêne ! Une fois que le principe est assimilé, l'ennui gagne vite du terrain, et le challenge de la course contre la montre n'est pas passionnant.

2/10

# ROAD BLASTER

Je ne suis pas franchement convaincu par cette adaptation certes fidèle d'un jeu somme toute assommant, qui présente des défauts difficiles à faire oublier. Vous pilotez un bolide à la Mad Max surmonté d'un canon, et la route s'étend devant vous comme un interminable ruban d'asphalte. Une fois votre véhicule bloqué à la vitesse maximale, votre but est de détruire tout ce qui se présente, d'éviter ce qui ne peut être flingué, et de récupérer la précieux carburant symbolisé de façon originale par des billes rouges au vertes, afin d'arriver à la fin du stage. Cette tâche devient rapidement aisée et ennuyeuse, et les tableaux se suivent et se ressemblent. La voiture va vite, mais les ennemis mettent un temps monstre à se rapprocher, ce qui ruine quelque peu l'impression de vitesse. Seules les mines sont dures à repérer à grande vitesse. Fascinant, non ?



Road Blaster / Atari			
GRAPHISME : 77% ANIMATION : 44% SON : 69% JOUABILITÉ : 95%	Jeu en anglais		
	F.L	S.L	D.L
	3	-	-
	P.Q	S.D	J.D
	-	-	-
DISPONIBLE SUR	Lynx		
INTÉRÊT : 71%			



# RYGAR

Encore une adaptation d'arcade, et tout ceci ne nous rajeunit pas ! Rygar avait eu ses adeptes, mais les jeux ont fait des progrès depuis ces temps bénis et ce soft a bien vieilli. Le héros musclé, bondissant et vaillant court sans répit (le temps est limité) de tableau à la recherche d'on ne sait plus trop quoi, n'hésitant pas à rebondir sur les ennemis si nécessaire. Une seule chose est sûre : il n'a pas que des amis, et une foultitude de monstres lui cherchent noise (golems, dragonnets, rhinos, etc!), surgissant des airs ou du sol. Le jeu reste cependant très jouable, voire facile, d'autant plus qu'une vie supplémentaire est accordée à 50000 et 100000 points. Des dalles sont disposées de loin en loin, dissimulant moult bonus. Notre héros dispose d'un bouclier magique pour se défendre, et peut l'envoyer au groin de ses assaillants. Le modèle au-dessus existe, mais il faut le trouver. Lorsque le personnage meurt, il recommence au même endroit, mais avec la config de base. A noter une musique assez sympa, mais de stridents bruitages qui prennent vite la tête, et une animation correcte. Les graphismes sont réussis, mais comportent un défaut de taille : la paleur des couleurs qui rend la visibilité difficile.

Rygar / Atari			
GRAPHISME : 76% ANIMATION : 84% SON : 63% JOUABILITÉ : 89%	Jeu en anglais		
	F.L	S.L	D.L
	3	-	-
	P.Q	S.D	J.D
	-	-	-
DISPONIBLE SUR	Lynx		
INTÉRÊT : 73%			

# RAMPAGE

Il faut parfois s'amuser de choses simples, sans se demander si l'on ne court pas le risque de passer, à première vue, pour un débile léger. Rampage fait partie de ces divertissements sans arrière-pensées qui font passer un agréable moment, à mi-chemin entre le délire et le dévouement. La sortie en salles d'arcade en 1986 de ce jeu comico-destroy ne m'avait pas laissé indifférent, et la version Lynx ne m'a pas déçu. De quoi s'agit-il ? C'est ma foi fort simple : vous incarnez un mutant monstrueux (au choix singe, rat - tiens, un "petit" nouveau -, loup-garou ou lézard... géant) qui terrorise les populations et détruit tout ce qu'il peut. A l'aide de vigoureux coups de poing, il faut raser tous les immeubles d'un tableau pour accéder au suivant, en aplatissant le cas échéant les microscopiques empêcheurs de brutaliser en rond. Au début, la résistance est faible et peu équipée, mais tanks et hélicoptères ne tardent pas à venir vous distraire. Il est bien entendu possible, voire conseillé, de les punir comme ils le méritent, mais la prudence est de rigueur. Un jeu amusant, à la stratégie primaire mais assez captivant. Et à quatre joueurs, ce doit être du délire !



Rampage / Atari			
GRAPHISME : 75% ANIMATION : 79% SON : 84% JOUABILITÉ : 81%	Jeu en anglais		
	F.L	S.L	D.L
	4	-	-
	P.Q	S.D	J.D
	-	-	-
DISPONIBLE SUR	Lynx		
INTÉRÊT : 81%			

# PAPERBOY

Les nostalgiques des 8 bits doivent se souvenir de ce soft, qui a d'ailleurs fait l'objet d'une adaptation peu heureuse et plutôt injouable sur Gameboy. En quelques mots, il s'agit d'un livreur de journaux qui fait sa tournée en vélo (ça va plus vite, mais gare aux gadins !). Histoire de faire comme à la télé et de gagner quelques précieuses secondes, notre aventurier des temps modernes ne prend pas la peine de s'arrêter à chaque maison pour déposer le quotidien tant attendu ; il le jette violemment (pas trop quand même), comme cela se fait outre-Atlantique. Ces gens-là ne sont décidément pas comme nous ! Le premier qui m'envoie un Libé dans la figure... Mais je m'égare. Il faut donc faire deux choses en même temps : regarder devant soi, histoire d'éviter les obstacles (poubelles, rebords de trottoir, voitures, gamins, c'est l'enfer !), et viser soigneusement, car si les Jones n'ont pas leur journal, ça va barder. Un jeu bien conçu, certes, relativement jouable, mais qui reste quand même d'un intérêt limité, et qui tant par les graphismes peu attrayants que par l'animation maigrichonne ne relève pas de la prouesse technique.



Paperboy / Atari			
GRAPHISME : 62% ANIMATION : 44% SON : 51% JOUABILITÉ : 64%	Jeu en anglais		
	F.L	S.L	D.L
	3	-	-
	P.Q	S.D	J.D
	-	-	-
DISPONIBLE SUR	Lynx		
INTÉRÊT : 59%			

## DRAGON CRYSTAL

Dragon Crystal est tout simplement le premier jeu de rôle disponible sur Gamegear. Malheureusement il est entièrement en japonais et il est quelquefois difficile d'accéder à toutes les options et surtout toutes les possibilités du jeu. Mais dans l'ensemble, Dragon Crystal reste assez jouable.

Le jeu est classique puisqu'il vous place dans la peau d'un aventurier aux dents longues en quête de précieuses gemmes. Ne disposant pas de carte, c'est à vous de la tracer et surtout de découvrir les différents chemins possibles, le tracé se découvrant devant vos pas. C'est ainsi qu'en chemin, vous glanerez de l'argent, mais aussi des objets ou des potions, et en fonction de ces objets possédés, vous pourrez lancer des sorts via l'écran de menu (poussez le bouton 1). Un conseil, commencez le jeu avec beaucoup de prudence car en ne possédant pratiquement rien, il est toujours très difficile de survivre. Ensuite, mieux équipé, le jeu devient plus attrayant et plus passionnant.

Techniquement, Dragon Crystal est tout à fait réussi, surtout pour un jeu de rôle avec d'excellents graphismes en perspective bien colorés, une bonne musique. Seul regret, comme évoqué précédemment, l'impossibilité de savoir exactement les sorts envoyés ou les actions effectuées dus à la langue japonaise.



Dragon Crystal / Sega			
GRAPHISME: 68% ANIMATION: 64% SON: 62% JOUABILITÉ: 71%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	-	-	-
	T.L	S.D	J.D
-	-	-	-
INTÉRÊT: 73%	DISPONIBLE SUR		
	Gamegear		



## WONDER BOY

Ressemblant de très près à la version 8 bits, Wonder Boy se révèle être un assez bon jeu d'arcade, même si l'intérêt est ici quelque peu limité. Partant les mains vides, votre petit personnage va rapidement trouver un hache préhistorique (un manchon de bois avec un morceau de silex) lui permettant de se défendre efficacement contre les bestioles qui peuplent son époque.

En plus de ces dangers, il faudra éviter de vous cogner contre les blocs de pierres (vous verriez alors votre héros se tordre de douleur), sauter par-dessus les flammes et surtout ramasser les bonus. En plus des bananes, tomates ou autres fruits, il est possible d'acquérir une planche à roulettes, couvrant par la même occasion les niveaux plus rapidement. Mais attention, au moindre choc, vous perdrez votre moyen de locomotion. De temps à autre, un bonus spécial se présentera vous octroyant une compagne le temps d'un tableau bonus.

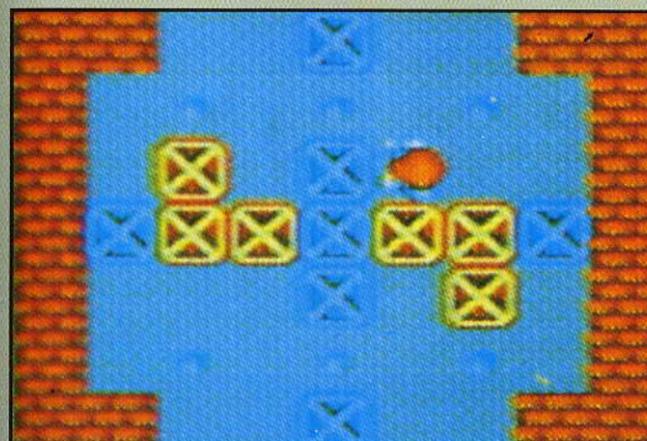
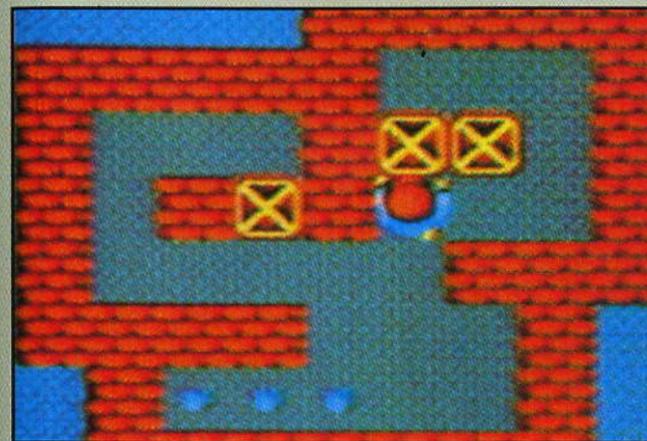
La réalisation de Wonder Boy est excellente avec un très bon scrolling, de bonnes animations et de non moins bons bruitages. En bref, un des bons softs Gamegear!

Wonder Boy / Sega			
GRAPHISME: 86% ANIMATION: 81% SON: 73% JOUABILITÉ: 76%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	-	-	-
	T.L	S.D	J.D
-	-	4	-
INTÉRÊT: 73%	DISPONIBLE SUR		
	Amiga Gamegear CoregrafX		



## BOXXLE

Déjà disponible (sous un autre nom) sur console CoregrafX, ce logiciel est, selon moi, le meilleur logiciel de la Gamegear. Le but est de pousser des caisses de bois en des points bien déterminés à l'intérieur d'une enceinte close. Mais attention, il est bien entendu que seule la poussée est autorisée, en aucun cas le joueur ne pourra tirer à soi l'une des caisses pour se sortir d'une situation critique par exemple. En effet, si vous avez bloqué une caisse dans un coin, impossible de rattraper le coup et vous serez obligé de recommencer le niveau. Cette limitation impose au joueur de trouver la meilleure solution et d'ordonner le placement des caisses. Si les premiers niveaux sont très simples, la suite se corse un peu, mais vous ne resterez jamais très longtemps bloqué, surtout qu'il n'y a pas de temps limite. Il est même possible de faire une pause dans le jeu pour réfléchir, cela évitera à votre personnage de s'impatienter. Par contre, pour chaque niveau le logiciel comptabilise le nombre de déplacements effectués, ce chiffre influant sur le décompte des points. Autre option, un code vous est donné à chaque nouveau niveau. La qualité générale de Boxxle est excellente, même si le jeu ne demande pas énormément de technique. En résumé, un jeu très plaisant encore plus réussi que Columns.



Boxxle / Riverhill Soft			
GRAPHISME: 64% ANIMATION: 57% SON: 54% JOUABILITÉ: 68%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	-	-	-
	T.L	S.D	J.D
4	4	-	-
INTÉRÊT: 89%	DISPONIBLE SUR		
	Gamegear		

## G-LOCK

Adapté du jeu d'arcade du même nom, G-Lock sur Gamegear se révèle assez médiocre et incapable de soutenir la comparaison avec Blue Lightning sur Lynx par exemple. Premièrement les missions sont beaucoup moins variées, mais surtout la gestion de la 3D est nettement inférieure à celle de la Lynx, l'impression de vitesse s'en ressentant énormément. De plus, l'animation des avions est pauvre, quant au décor, il est très... très pauvre! Et ce n'est pas parce qu'il est possible d'effectuer un looping que le jeu devient plus passionnant. A oublier!



G-Lock / Sega			
GRAPHISME: 56% ANIMATION: 53% SON: 49% JOUABILITÉ: 73%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	3	-	-
	T.L	S.D	J.D
-	-	3	-
INTÉRÊT: 52%	DISPONIBLE SUR		
	Gamegear		

# Pilotwings



Premier simulateur de vol disponible pour la Super Famicom, Pilotwings démontre (et de quelle façon!) toutes les possibilités de cette console dans ce domaine. En effet, Pilotwings est bien réalisé en 3D, non pas en 3D vectorielle comme nous avons l'habitude de le voir sur nos micros, mais en 3D bitmap (tout comme Wing Commander), et c'est bien là sa grande force. Ce qui signifie que le décor est entièrement dessiné et non modélisé. Le résultat est saisissant et



le réalisme surprenant. C'est bien simple, le joueur est totalement plongé dans l'action, ressentant des sensations encore inconnues avec les jeux vidéo.

Attention, si Pilotwings est un simulateur différent de ceux que nous connaissons en matière de réalisation, il l'est également dans le fond, puisqu'il ne s'agit nullement d'aller combattre un quelconque ennemi ou d'effectuer toute autre action belliqueuse. En fait, Pilotwings est un jeu d'adresse et de précision dans lequel plusieurs épreuves sont proposées.

La première est bien entendu le pilotage d'un avion proprement dit, le but étant de suivre une route prédéfinie pour ensuite se poser sur la piste. Ce cap est matérialisé, lors des premières parties, par des boules de couleur verte situées dans les airs. En les suivant jusqu'à la piste, vous êtes certain d'effectuer la meilleure approche possible. Ces boules changent d'ailleurs de couleur et deviennent rouges si vous respectez le plan de vol, et surtout la bonne altitude.

La deuxième épreuve est assez nouvelle pour un joueur micro puisqu'il s'agit d'un saut en parachute. Encore une fois, et avant d'atteindre la cible située au sol, il est recommandé de passer au travers des cercles de couleur apparaissant à l'écran, ceci pour prouver votre capacité à maîtriser votre descente. A noter que vous seul décidez du déclenchement de votre parachute. Il est donc possible de procéder à l'ouverture retardée.

Une autre épreuve consiste à relier deux points de la piste, ou plus exactement de l'aéroport, à l'aide d'un jet-pack, sorte de moteur à réaction situé dans le dos du personnage. Equipé de la sorte, le but toujours le même, réussir à passer au travers des cercles de couleur et ensuite se poser délicatement à l'endroit voulu.

Dans la deuxième partie du logiciel, une fois votre compétence accrue, vous pourrez essayer le deltaplane ou bien encore l'hélicoptère. Si les épreuves changent, sachez que le théâtre des



opérations également. En effet les aéroports deviennent de plus en plus étendus et le relief s'élève, rendant les manoeuvres plus délicates. A chaque fois que vous franchissez un niveau, le jeu vous gratifie d'un grade, en fonction de vos points, et d'un code. Bien sûr, toutes ces épreuves sont chronométrées.

Comme déjà précisé précédemment, la réalisation de Pilotwings est tout simplement exceptionnelle. Toutes les capacités et spécificités (zoom et rotation en temps réel) de la Super Famicom sont ici exploitées à fond. Pour ne rien gâter, les graphismes sont de très bonne qualité, tout comme les bruitages. En fait, Pilotwings justifie à lui tout seul l'achat de la console! Une chose est certaine, la Super Famicom (même si elle n'est pas officiellement distribuée en France) dispose, et ce dès son lancement, d'excellents atouts logiciels pour concurrencer ses rivales, et semble bien s'affirmer comme la meilleure des consoles de jeux (attendons tout de même de voir les prochaines productions SupergrafX). En résumé, Pilotwings est un logiciel étourdissant et est déjà entré dans l'histoire des jeux vidéo!



Pilotwings / Nintendo

GRAPHISME: 69%  
ANIMATION: 98%  
SON: 78%  
JOUABILITÉ: 82%

**INTÉRÊT:**  
**96%**

Jeu en japonais

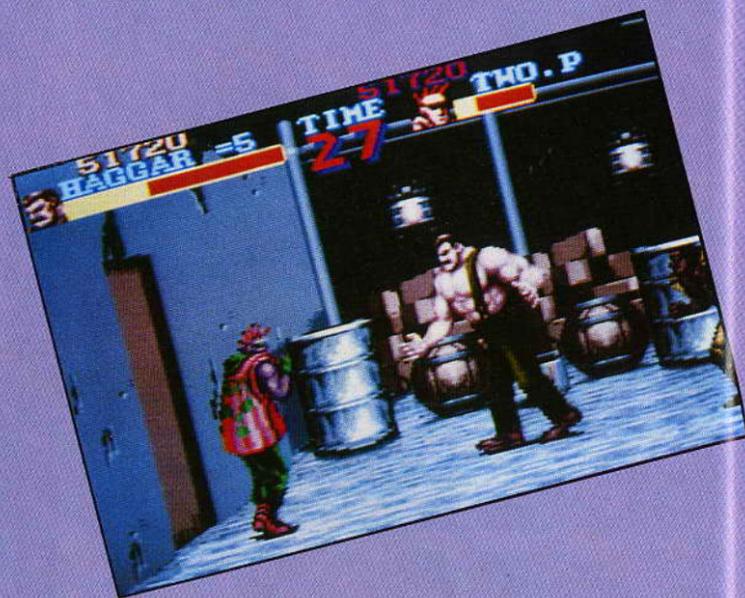
P.Q	S.L	D.L
5	5	-
T.L	S.D	J.D
5	5	-

DISPONIBLE SUR

Super Famicom



# Final Fight



Si vous ne mettez jamais les pieds dans une salle d'arcade, eh bien l'arcade vient à vous! En effet avec Final Fight, à la réalisation soignée, l'illusion est totale! Le but du jeu est simple et assez classique, combattre une horde d'ennemis, tous plus affreux les uns que les autres.

Avant de débiter une partie, le logiciel vous demande de choisir votre personnage. Ainsi vous pourrez donc diriger un catcheur anciennement bûcheron, ou bien alors un héros de film américain branché (jean et polo), et adepte des arts martiaux. Le choix de l'un ou l'autre des personnages influe bien entendu sur l'éventail des coups possibles dont vous disposez pour vous défaire des méchants, qui ont tous la fâcheuse habitude de vous foncer dessus dès qu'ils vous aperçoivent. Il semble qu'ils se soient tous donnés le mot pour vous barrer la route. Dans votre panoplie donc, les coups de poing, les uppercuts, les sauts carpés, les coups de boule, les coups de pied... et même quelques prises spéciales directement issues du catch. Le personnage peut par exemple attraper l'ennemi, lui coincer la tête entre ses cuisses et sauter

ainsi sur le sol en position assise. Sûrement très douloureux! Petite précision, il est également possible d'enchaîner plusieurs coups: soit volontairement en jouant des multiples boutons du joystick de la Super Famicom, soit indirectement si votre personnage se trouve bien placé par rapport à l'ennemi. Dans ce cas, l'ordinateur décide tout seul de la succession des événements, et vous n'avez plus qu'à regarder le Bien (vous) terrasser le Mal (les autres)! A chaque fin de niveau, vous combattrez bien entendu un adversaire plus coriace, ce dernier n'hésitant d'ailleurs nullement à faire appel à sa bande de sbires s'il se trouve en difficulté.

Armé au début seulement de vos poings, vous trouverez rapidement des armes supplémentaires ici et là, c'est-à-dire par terre ou sur vos victimes qui auront passé l'arme à gauche. La plus courante d'entre elle, c'est le coutelas, mais vous brandirez bien vite une épée ou un tuyau de fonte, appendice très efficace pour la lutte à distance. Si jamais il vous arrivait d'être touché, pas de panique: les bidons, les caisses de bois ou les tas de pneus renferment souvent de la nourriture grandement régénératrice.

La réalisation de Final Fight est excellente avec un scrolling



horizontal différentiel et de superbes graphismes aux nombreuses couleurs. Mais le point fort du logiciel provient sans aucun doute de la multitude des mouvements possibles et de sa grande jouabilité. Côté bruitages, c'est également du tout bon, puisque la position du personnage et du lieu de l'affrontement est géré pour restituer ainsi en stéréo le tumulte de la bataille. De même le son est atténué si l'action se déroule sur les bords de l'écran, et transmis normalement si elle se trouve en plein centre. Seul regret, l'impossibilité de jouer à deux simultanément. En résumé, un soft de combat qui ne déparait pas les meilleures salles d'arcade, et fait tout à fait bonne figure face à Ninja Combat sur Neo-Geo par exemple. À posséder!

Final Fight / Capcom

GRAPHISME: 88%  
ANIMATION: 84%  
SON: 89%  
JOUABILITÉ: 71%

**INTÉRÊT:**  
**89%**

Jeu en japonais		
P.Q	S.L	D.L
-	4	-
T.L	S.D	J.D
4	4	-
DISPONIBLE SUR		
Super Famicom		

# POPULOUS

# GRADIUS



Autant le dire tout de suite, les amateurs de shoot'em up, possesseurs d'une Super Famicom, devront attendre le prochain, s'ils veulent vraiment s'éclater avec un jeu du genre sur leur machine. En effet, Gradius III ressemble énormément à la version MSX et n'est en aucun cas exceptionnel de qualité. Si le jeu innove quelque peu (mais juste un peu) dans l'attribution d'armes supplémentaires, il reste néanmoins très classique. Avant de débiter une partie, le joueur décide d'une succession d'armes, et durant la partie il est libre de choisir entre ces différentes armes, tout en sachant bien sûr que la dernière demande cinq fois plus de bonus que la première. A part cela, rien de transcendant, hormis quelques effets visuels intéressants mais déjà usités sur d'autres machines, la Megadrive par exemple. Mais le plus gros reproche que l'on puisse adresser à Gradius III, c'est le ralentissement évident lors de l'affichage d'une multitude d'ennemis à l'écran. A la limite, le jeu devient pénible et perd beaucoup de son attrait. Voilà une faiblesse presque oubliée sur console. Reste à voir avec les futures productions s'il s'agit d'une véritable faiblesse ou d'une programmation inadéquate de la machine. Sinon, les graphismes sont assez réussis et les bruitages corrects. En bref, un soft assez moyen ne concurrençant en aucun cas les meilleurs du genre, Thunderforce III par exemple. Mais attendons un peu, la machine est jeune!

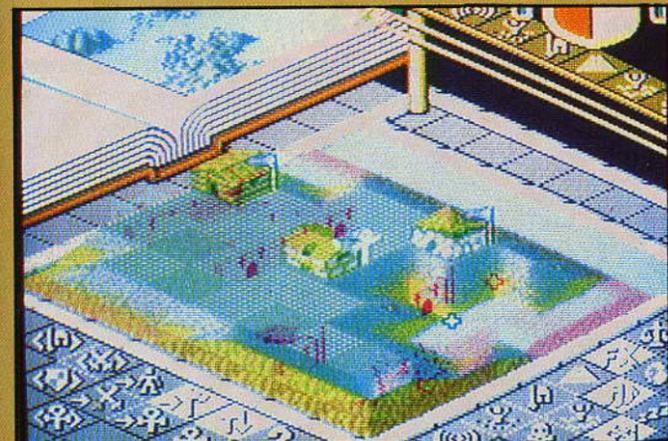
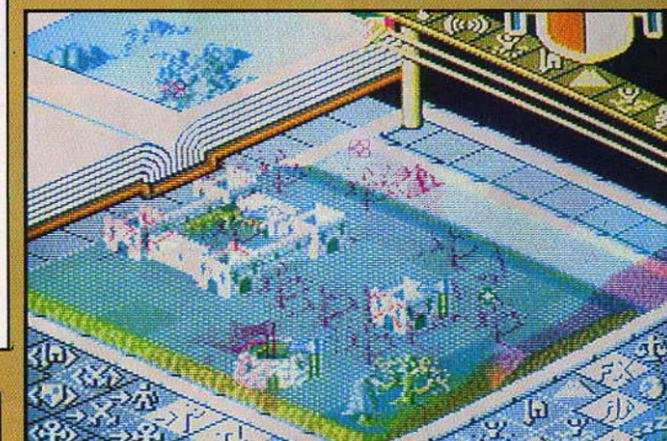
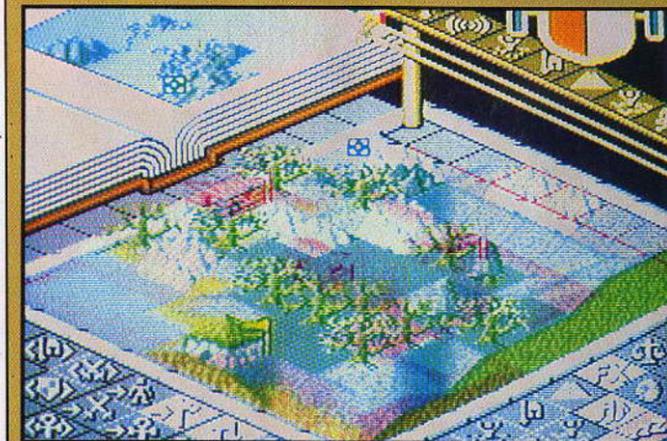


Gradius III / Konami			
GRAPHISME: 71% ANIMATION: 57% SON: 68% JOUABILITÉ: 78%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	T.L	S.D	J.D
INTÉRÊT: 56%	DISPONIBLE SUR		
	Super Famicom		



Après avoir regalé un très grand nombre de possesseurs micro, Populous fut très rapidement disponible sur Megadrive et il en est de même avec la Super Famicom puisqu'il fait partie de la première vague de logiciels (huit au total et au Japon) sortie pour cette dernière. Le principe du jeu n'a pas changé et il s'agit toujours d'incarner un roi, rôle assez gratifiant s'il en est! Mais Populous vous donne le choix entre deux royaumes, celui du Bien et celui du Mal. Après avoir choisi son camp, le but est de défaire l'autre au moyen de son pouvoir et des sorts disponibles. Les deux éléments sont d'ailleurs forts liés puisque la quantité de pouvoir d'un dieu détermine la valeur du sort utilisé, plus le pouvoir est grand plus les sorts sont destructeurs, bien sûr! Votre premier souci est donc d'obtenir un maximum de pouvoir. Seulement voilà, ce dernier est fonction des prières de votre peuple et du nombre de vos disciples. Pour obtenir beaucoup de pouvoir, il faut donc disposer de nombreux croyants, c'est-à-dire permettre à la population de croître rapidement. Le meilleur moyen est d'aménager des surfaces planes, afin que celle-ci puisse bâtir des édifices de plus en plus grands et de plus en plus résistants (huttes, bâtisses en bois, maisons en pierre, forts et enfin châteaux forts). Si tout se passe bien, vous verrez votre pouvoir augmenter à vue d'oeil! Ensuite commence la seconde partie du logiciel, le duel avec l'autre dieu c'est-à-dire l'adversaire. L'arme la plus utilisée est de déplacer le curseur sur sa zone (habituellement à l'autre bout de la carte) et de déclencher un cataclysme: tremblement de terre écrasant de nombreuses maisons, sables mouvants engloutissant les hommes. Plus efficace, envoyer un chevalier détruire les villages et tuer les habitants. En sacrifiant encore plus de pouvoir, il est possible de créer un raz de marée (très destructeur) ou une chaîne de volcans (rasant tout ce qui se trouve à l'écran) et, ultime possibilité, déclencher la fin du monde. Dans ce cas, un seul homme de votre peuple absorbe toute l'énergie des siens et part affronter l'adversaire dans un combat à mort. Bien entendu, toutes ces options sont également possibles de la part de votre ennemi. D'un intérêt toujours aussi génial, Populous est en revanche moins bien réalisé que sur micro et se rapproche de la version

Megadrive. Le jeu se révèle lent, les scrollings sur la carte sont hachés et le logiciel répond avec retard aux sollicitations du joystick. Autre critique, le curseur manque souvent de précision, entraînant le joueur dans des actions qu'il ne voulait pas toujours effectuer. Un bilan mitigé donc pour cette version Super Famicom qui semble avoir été quelque peu bâclé. Dommage car Populous méritait beaucoup plus d'attentions!



Populous / Imaginer			
GRAPHISME: 61% ANIMATION: 63% SON: 64% JOUABILITÉ: 71%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	T.L	S.D	J.D
INTÉRÊT: 93%	DISPONIBLE SUR		
	Super Famicom		



# SOUS LES ARCADES

## PIGSKIN (BALLY MIDWAY)

Si vous connaissez le jeu de plateau Blood Bowl, ou si M.U.D.S. de Rainbow Arts vous a enchanté, Pigskin vous ravira. C'est en effet une sorte de jeu de soule, dans lequel vous dirigez une équipe de six personnages. Votre but: marquer un but quel qu'en soit le prix. Il n'y a pas de règles, pas de temps réglementaires, pas même d'arbitre. Prenez la balle et courez derrière la ligne ennemie! Facile? Pas vraiment. Vos adversaires vous tapent carrément dessus, tentant souvent de vous tuer, et il vous faudra éviter les trous boueux, trappes et autres obstacles. Un jeu très drôle à jouer, mais qui ne restera certainement pas longtemps sous les arcades...

7/10



## MAGIC SWORD (CAPCOM)

Cette suite de Black Tiger s'inspire volontairement de Golden Axe. Vous choisissez votre personnage parmi plusieurs (magicien, voleur, guerrier, nain, ninja, etc.) et partez, seul ou à deux, explorer un donjon qui vous réservera bien des surprises. Dans le genre "Dungeons & Dragons" en jeu d'arcade, on avait rarement fait aussi bien. Sorts divers, suivants et armes différentes changent constamment au fur et à mesure que vous



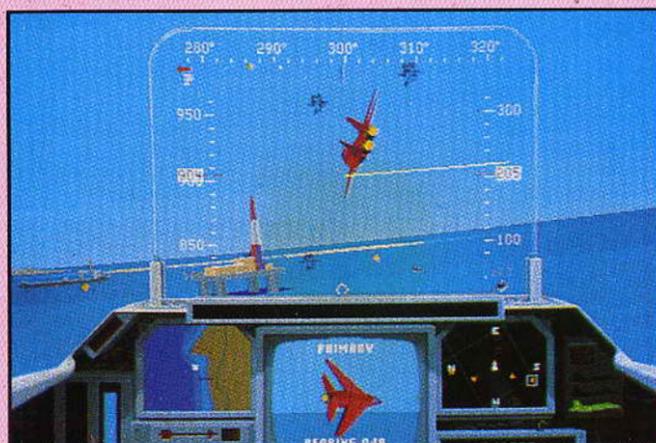
progresser dans les 50 niveaux du jeu. A noter qu'il y a deux fins différentes à Magic Sword. Ce jeu sera adapté prochainement par US Gold sur nos micros.

9/10

## F-15 STRIKE EAGLE (MICROPROSE GAMES)

Ça y'est, le premier simulateur de vol pour salles d'arcade arrive enfin chez nous. Nous vous en avons parlé il y a quelques mois, lorsque Microprose l'avait présenté à la presse, mais il vient seulement de sortir aux Etats-Unis, où il est passé premier en quelques semaines, doublant Pit Fighter et Race Drivin d'un seul coup! Le jeu reprend le principe et les missions du jeu de chez Microprose, avec un aspect plus "arcade" cependant, mais il est surtout très beau, avec une 3D comme on en voit rarement sous les arcades. Dément! Le prochain jeu d'arcade Microprose sera M1 Tank Platoon...

10/10



## DOUBLE DRAGON 3: THE ROSETTA STONE (TECHNOS)

Ce troisième volet dans les aventures musclées de Billy et Jimmy vous place à la recherche de la Pierre de Rosetta, connue pour



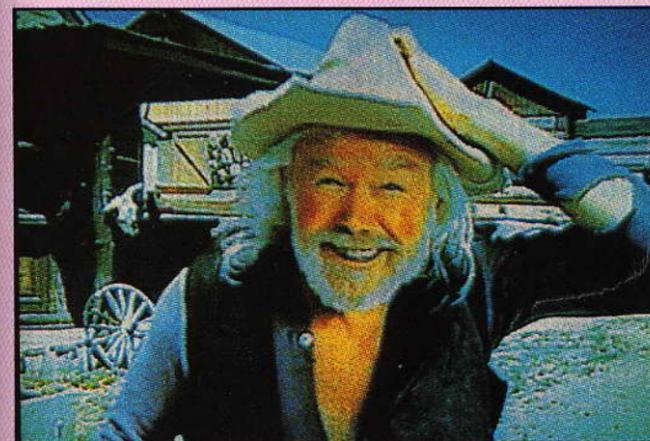
ouvrir les portes d'un monde fabuleux, pour celui qui pourra battre son gardien, le diable en personne. Eh oui, Double Dragon 3 est un peu plus étrange que les deux premiers, et se déroule dans cinq pays. Vous commencez aux Etats-Unis, puis partez pour la Chine, le Japon, l'Italie et enfin l'Egypte. Double Dragon 3 est plus rapide, plus beau, propose de nouveaux coups, et emballera les fans de beat'em'up. Ce jeu sera adapté sur micros par Storm!

7/10

## MAD DOG MC GREE (AMERICAN LASER GAMES)

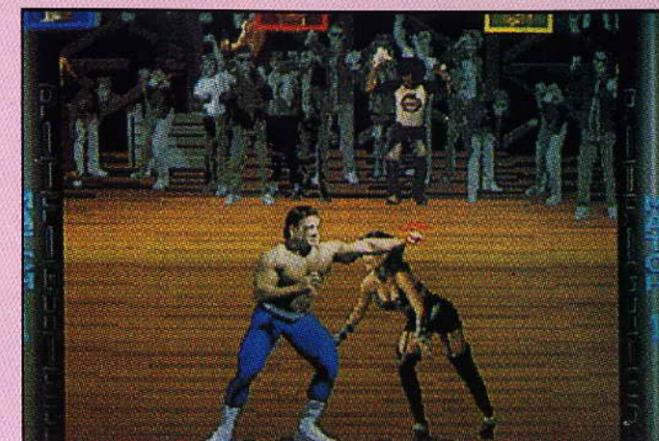
C'est aux Etats-Unis que nous avons découvert ce jeu qui venait tout juste de sortir, et qui marque le retour du vidéo-disque sous les arcades, après les légendaires Dragon's Lair et Mach 1. Le décor est celui d'une ville du Far-West, et vous vous retrouvez poursuivi par une bande de tueurs dans la ville. C'est donc une sorte de shoot'em'up, dans lequel il faut recharger régulièrement et tirer adroitement pour descendre un à un vos adversaires. Rien à redire au niveau de la réalisation, puisqu'il s'agit d'un véritable film. Le jeu est classique, mais on se laisse prendre par la technique...

8/10



## PIT FIGHTER (ATARI)

Le tout dernier Atari connaît un succès fou sous les arcades du monde entier, alors qu'il s'agit d'un énième jeu de combat. L'originalité de Pit Fighter, en dehors du fait que l'on puisse y jouer à trois en même temps, est que tous les décors et sprites ont été digitalisés à partir de véritables lieux et personnes. Très violent, avec des adversaires très étranges, Pit Fighter est au premier abord surprenant, tant on dirait un film, avec ses mouvements d'écran fabuleux et la rapidité de l'action. Il plaira à tous ceux qui aiment les jeux de "baston", mais avec un regret tout de même... l'animation des personnages est très saccadée,



ce qui est bien dommage! Une bonne idée, mais une réalisation qui peut être améliorée. Ce jeu pourrait être adapté sur micros par Domark.

7/10

## RACE DRIVIN (ATARI)

Atari fait très fort en ce moment, puisqu'avec Pitfighter et Race Drivin, la compagnie possède les deux machines d'arcade rapportant le plus en ce moment. Cette suite d'Hard Drivin propose de reprendre le même circuit que l'original, ce qui n'apporte rien à nous les habitués des salles, mais permet de courir sur deux nouveaux circuits. Le premier, Autocross, est une simple course sur un circuit certes difficile à aborder, avec tournants impressionnants, mais rien d'incroyable. Le second, Super-Stunts, est un circuit de cascades déroutant par ses obstacles délirants. Tremplins asymétriques, boucle coupée, routes de montagne et boucles enchaînées vont vous en faire voir de toutes les couleurs! On peut aussi choisir parmi plusieurs voitures. Race Drivin est encore plus prenant que le premier du nom, et vaut vraiment le coup d'oeil! Ce jeu devrait être adapté sur micros par Domark.

9/10



**VOUS JONGLEZ AVEC VOTRE PC ET LE DOMAINE PUBLIC  
VOUS JONGLEZ AVEC VOTRE AMIGA ET LE DOMAINE PUBLIC  
VOUS JONGLEZ AVEC VOTRE ATARI ST ET LE DOMAINE PUBLIC**

**PRESSIMAGE CHERCHE DES COLLABORATEURS A TEMPS PARTIEL SUR CHACUNE DE CES MACHINES  
ECRIRE à "PRESSIMAGE DP" 19, RUE HEGESIPPE MOREAU 75018 PARIS  
OU TELEPHONER AU (1) 45 22 70 32**



# Bombuzal

Après l'arcade pure (Final Fight, Gradius III), la simulation (Pilotwings), la réflexion (Populous), la Super Famicom dispose également d'un logiciel d'arcade-réflexion, Bombuzal. Egalement très célèbre sur micro, ce jeu garde tout son intérêt sur console. Dirigeant un petit personnage patatoïde, votre objectif est de nettoyer chaque niveau des importuns au moyen de diverses bombes. Pour cela vous vous déplacez sur un damier et devez réfléchir pour trouver le chemin vous permettant d'atteindre vos objectifs tout en gardant une porte de sortie. Car en explosant, vos bombes détruisent également les dalles (en nombre croissant en fonction de la puissance de la bombe) et il n'est pas rare de se retrouver coincé sur une partie du damier totalement détaché du reste.

Si le jeu démarre assez doucement, la difficulté augmente sensiblement au fur et à mesure des niveaux. Les options aussi, puisque la nature du sol change, dalles friables, dalle verglacées mais également les pièges, robots, mines, téléporteurs... Pour parer à tous ces dangers, votre personnage bénéficie tout de même d'un équipement plus perfectionné via des bombes de plus en plus puissantes pour arriver jusqu'à la bombe atomique.

A noter que le jeu peut se dérouler en 2D ou en 3D et que chaque niveau est chronométré, ajoutant encore à la difficulté du jeu.

Techniquement il n'y a rien à redire sauf que cette version est similaire aux versions Amiga et ST avec un personnage de dimension plus imposante tout de même!



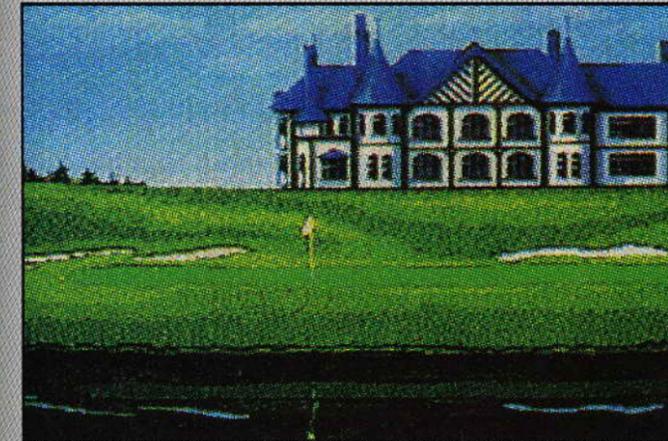
Bombuzal / Katobuki

GRAPHISME: 61% ANIMATION: 67% SON: 64% JOUABILITÉ: 73%  <b>INTÉRÊT:</b> 84%	Jeu en japonais		
	P.Q	S.L	D.L
	T.L	S.D	J.D
DISPONIBLE SUR	Super Famicom		

F-Zero devrait être disponible quand vous lirez ces lignes, dans les boutiques spécialisées dans l'importation parallèle. Cette course automobile devrait être le jeu phare de Nintendo, avec Pilot Wings. L'effet 3D est superbe, tout particulièrement les rotations au niveau du paysage.



En février, nous aurons droit à Hole In One Golf, un jeu de golf où les effets de relief et de perspective seront particulièrement bien rendus, grâce aux possibilités graphiques de la Super-Famicom.



Le même mois, nous aurons droit à Gdleen, et ce sera un jeu d'aventure dans le genre de Phantasy Star 2.



Le second golf arrivera en mars, et se nomme Master's Golf. Très proche du précédent, il utilise un système de zoom particulièrement fin, encore plus efficace que dans Pilot Wings paraît-il.



Area 88 est plus connu chez nous sous le nom de UN Squadron. Ce shoot'em'up de chez Capcom devrait être superbe, puisqu'il est l'oeuvre des mêmes auteurs que Final Flight. Autant dire que nous l'attendons avec impatience, même si sa date de sortie n'est pas encore annoncée.



Wanderers From Y's n'a pas non plus de date de sortie fixe pour le moment. Il s'agit en fait de Y's 3, qui sera également disponible en CD pour Coreografx. Un jeu d'arcade/aventure comme il en manque pour le moment sur la console.

# AMIE

## LE PRO.

### LES PACKS CADEAU AMIE

PACK N° 1 : 5 JEUX + 1 MANETTE ou 20 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 2 : 10 JEUX + 1 MANETTE ou 40 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 3 : 12 JEUX + 1 MANETTE ou 50 DISQUETTES VIERGES

#### PERIPHERIQUES AMIGA

**SOURIS**  
Mécanique  
290 F  
Opto électronique  
490 F

**LECTEURS EXTERNES**  
3"1/2  
650 F  
5"1/4  
990 F

**DISQUES DURS A 500**  
A 590  
2.890 F  
A 590 + 1 Mo  
3.690 F

**DISQUES DURS A 2000**  
GVP HC 20  
3.290 F  
GVP HC 42  
4.490 F

**EXTENSIONS MEMOIRE A 500**  
512 K sans horloge  
420 F  
512 K avec horloge  
490 F

**EXTENSIONS MEMOIRE A 2000**  
2 Mo  
1.790 F  
8 Mo  
4.990 F

**MONITEURS**  
Couleur 1083 S  
2.290 F  
Couleur 1084 S  
2.490 F

**EMULATEURS**  
XT  
2.290 F  
AT  
4.990 F

**SAMPLER MUSIC**  
PERFECT SOUND 3.0  
790 F  
MK2  
580 F

**GEN LOCK**  
MINI GEN  
1.390 F  
GST GOLD SP  
5.500 F

**SCANNERS**  
CAMERON TYPE 10  
2.950 F  
CAMERON TYPE 6  
5.890 F

**DIGITALISER**  
DIGIVIEW GOLD  
1.490 F

**ATARI 520 STE**  
+ Pack cadeau N° 1  
2.990 F  
**ATARI 520 STE**  
+ Moniteur couleur  
+ Pack cadeau N° 2  
5.190 F

**ATARI 1040 STE**  
+ Pack cadeau N° 2  
3.990 F  
**ATARI 1040 STE**  
+ Moniteur couleur  
+ Pack cadeau N° 3  
5.490 F

**AMIGA 500**  
+ Pack cadeau N° 1  
3.190 F  
**AMIGA 500**  
+ Moniteur couleur  
+ Pack cadeau N° 2  
5.190 F

**AMIGA 500**  
+ Ext. mémoire 512 K  
3.490 F  
**AMIGA 500**  
+ Moniteur couleur  
+ Ext. Mémoire 512 K  
5.490 F

**AMIGA 2000**  
+ Logiciel graphique  
5.990 F  
+ Moniteur couleur  
7.490 F

**AMIGA 2000**  
+ Ext. mémoire 2 Mo  
7.490 F  
+ Moniteur couleur  
9.490 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

## LES "PLUS" d'AMIE

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

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

**POUR COMMANDER**  
43.57.48.20  
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

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

#### PERIPHERIQUES ATARI

**EMULATEURS**  
MAC : Spectre GCR  
3.790 F  
PC : SUPER CHARGEUR  
2.890 F

**LECTEURS EXTERNE**  
3"1/2  
650 F  
5"1/4  
990 F

**MONITEURS**  
SM 124  
1.200 F  
SC 14 35  
2.490 F

**DISQUES DURS**  
MEGAFILE 30  
3.990 F  
MEGAFILE 60  
6.990 F

**EXTENSIONS MEMOIRE STE**  
+ 512 Ko  
390 F  
+ 1 Mo  
1.190 F  
+ 2 Mo  
2.490 F  
+ 4 Mo  
2.890 F

**COMMUTATEURS**  
MONITEUR  
180 F  
LECTEUR  
260 F

**SOURIS**  
Mécanique  
290 F  
Opto électronique  
490 F

**SAMPLER MUSIC**  
ST REPLAY 8  
820 F  
ST REPLAY PRO  
1.230 F

#### IMPRIMANTES

**CITIZEN**  
120 D  
1.590 F  
124 D  
2.790 F

**STAR**  
LC 20  
1.890 F  
LC 200  
2.290 F

**EPSON**  
LX 800  
2.290 F  
LQ 500  
3.690 F

**COMMODORE**  
MPS 1270  
1.990 F  
MPS 1550 C  
2.290 F

**DISQUETTES**  
3"1/2 DF - DD  
4 F l'unité

# NIPPON DÉGLINGUÉ

## MEGADRIVE

### E-Swat

Dans E-Swat, pour sélectionner les niveaux, pressez simultanément pendant l'écran de fin le joystick en bas et à gauche et les boutons A, B, C. Ensuite, en appuyant sur Start, vous aurez accès aux différents niveaux du jeu.

### Strider

Pour obtenir trois "continue", pendant la page d'intro, pressez dans l'ordre A, C, B, C, A, puis sur Start.

### After Burner 2

Si pendant les phases de ravitaillement, vous pressez au niveau 3: le joystick à gauche et bouton B  
au niveau 5: le joystick à droite et bouton B  
au niveau 9: le bouton B  
au niveau 11: le joystick à droite et bouton B  
au niveau 13: le joystick à gauche et bouton B  
au niveau 16: le joystick à droite et bouton B  
au niveau 19: bouton B  
au niveau 21: le joystick à droite et bouton B

### Super Monaco GP

Voici le mot de passe pour la course 15. Si vous perdez, vous verrez la scène finale du jeu:  
0Q76 2ILM F200 0000  
0010 H10F B324 5D76-  
CA89 EGC1 0000 00002  
0000 00000 F200 2CAC

### Arnold Palmer Golf

Pour accéder au tableau secret, commencez une nouvelle partie, choisissez un trou, et tapez 100 fois sur celui-ci sans en sortir la balle. Les mots Game Over apparaîtront à l'écran. Pressez alors le joystick vers le haut, le haut, le bas, le bas, à gauche, à droite, à gauche, à droite, puis pressez sur A. Dans ce niveau, le bouton B sert à tirer et C à larguer les bombes.

### Insector X

Pour obtenir jusqu'à huit "continue", sur l'écran de "continue" il suffit de presser en diagonale et vers le haut le joystick, puis à gauche et en haut. Ensuite appuyez sur C pour augmenter d'une unité le nombre de "continue".

### Golden Axe

Pour sélectionner le niveau, en arcade mode et sur le menu de choix de caractère, mettez le joystick à gauche, et pressez sur B et Start simultanément. Le chiffre 1 apparaîtra alors dans le coin gauche de l'écran. Ensuite utilisez le joystick pour sélectionner le niveau.

# AMIE

## LE PRO.

### NOUVELLE BOUTIQUE LOGICIELS

PRIX D'INAUGURATION  
- 10% SUR TOUS LES LOGICIELS\*  
SUR PRIX INDICQUÉS

#### EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE :

AMSTRAD		LES JUSTICIERS 2		SIM CITY	
COMPIL COLLECTION N2	242 F	LES JUSTICIERS 1	190 F	SUPER CARS	144 F
COMPIL ENERGY N2	220 F	SEGA ARCADE TURBO	207 F	LINE OF FIRE	154 F
10 JEUX SPECTACULAIRES	202 F	TNT	286 F	MYSTICAL	155 F
LES CHEVALIERS CAPCOM	194 F	WILD OF FIRE	259 F	ESWAT	154 F
LES GUERRIERS NINJA	207 F	GOLDEN AXE	144 F	NORTH AND SOUTH	142 F
STARS D'HOLLYWOOD	169 F	LOTUS ESPRIT TURBO	144 F	SHADOW OF THE BEAST	154 F
ONE TWOO	220 F	STRIDER 2	154 F	SUN SQUADRON	154 F
COMPIL CRAZYCARS	177 F	MYSTICAL	155 F	SAGA	177 F
MONDE DES MERVEILLES	202 F	SLY SPY SECRET AGENT	145 F	MOKOWE	162 F

AMIGA		GHEISHA		SUPER SKWEEK	
B A T	272 F	M1 TANK PLATOON	234 F	PUZNIK	227 F
AID TANK KILLER	351 F	MEAN STREET	227 F	POWER MONGER	225 F
GREAT COURTS 2	301 F	DRAGON LAIR 2	401 F	APPRENTICE	182 F
ADS	271 F	GALACTIC EMPIRE	264 F	L'ART DE LA GUERRE	272 F
WOLF PACK	276 F	STUN RUNNER	270 F	TOTAL RECALL	227 F
PRINCE OF PERSIA	227 F	CAPTIVE	234 F	LOOM	301 F
HARPOON	272 F	LOTUS ESPRIT TURBO	227 F	LEGEND OF FAERGHAI	301 F
WRATH OF THE DEMON	331 F	INDIANAPOLIS 500	175 F	ISHIDO	217 F
TORTUES NINJA	251 F	PANG	225 F	NIGHT SHIFT	199 F

ATARI		STRIDER 2		DICK TRACY	
PRINCE OF PERSIA	227 F	RICK DANGEROUS 2	230 F	TOTAL RECALL	227 F
SPEED BALL 2	227 F	ROBOCOP 2	227 F	GOLDEN AXE	227 F
TORTUES NINJA	251 F	TOM AND THE GHOST	251 F	BADS LANDS	235 F
POWER MONGER	225 F	LOTUS ESPRIT TURBO	227 F	SUPER SKWEEK	180 F
MEAN STREET	227 F	PANG	225 F	SUPER OFF ROAD	227 F
GHEISHA	247 F	TOURNAMENT GOLF	230 F	DRAGONIS LAIR 2	401 F
ADS	271 F	STUN RUNNER	210 F	EXPLORA 3	254 F
PICK'N'PILE	251 F	ULTIMATE RIDE	225 F	PANZA KICK BOXING	271 F
MT TANK PLATOON	234 F	NINJA REMIX	271 F	CHESS CHAMPION 2175	301 F

#### JEUX POUR CONSOLES

MEGA DRIVE	SEGA 8 bits	GAME BOY
AIR DIVER	ALEX KID IV	CHASE HQ
ALTERED BEAST	ALTERED BEAST	CHESSMASTER
BATMAN	GALAXY FORCE	COSMO TANK
BATTLE SQUADRON	GHOST BUSTERS	DAEDALIAN OPUS
BURNING FORCE	KUNG FU KID	DAYS OF THUNDER
CURSE	OPERATION WOLF	DOUBLE DRAGON
DARIUS 2 (8 MEGA)	OUT RUN 3D	DR MARIO
DARWIN 81	POWERSTRIKE	DUCK TALES
DJ BOY	PSYCHO FOX	FI BOY
E SWAT	RAMPAGE	FLUPULL

### UNIQUE EN FRANCE LA SOLDIERIE MICRO !

500 TITRES DE JEUX A 50 F  
1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX\*

Liste des logiciels disponibles sur demande écrite.  
\*Offres valables jusqu'au 28 février 91, dans la limite des stocks disponibles.

**AMIE - SOLDIERIE - OCCASIONS - SERVICE TECHNIQUE**  
13, passage du Jeu-de-Boule - 75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

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

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

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

TEL \_\_\_\_\_

MON ORDINATEUR \_\_\_\_\_

DESIGNATION	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI\* \_\_\_\_\_

POSTE 50 F/TRANSPORTEUR 90 F par colis/C.R. 70 F TOTAL

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

# VOUS SOUHAITERIEZ ASSISTER A LA REMISE DES 4 D'OR FNAC / GENERATION 4 DES MEILLEURES REALISATIONS...

400 lecteurs de Génération 4 (accompagnés d'une personne responsable s'ils sont mineurs) ou clients FNAC seront invités à cette soirée après tirage au sort parmi l'ensemble des bulletins reçus.



**PROGRAMME DE LA SOIREE**  
18h00 : Projection des jeux nominés  
19h00 : Avant-première du film surprise  
20h50 : Dîner-détente  
21h50 : Remise des 4 d'Or Fnac / Gen4  
23h00 : Fin de la soirée

**GRAND REX**  
1 Boulevard  
Poissonnière  
75002 PARIS  
  
Le 7 mars 1991  
à 18 heures

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
.....  
Ville : ..... Code Postal : .....  
Téléphone : ..... Age : .....

Oui, oh oui, je souhaite être invité à la soirée FNAC / GENERATION 4 le 7 mars 1991 à 18h.

### PARTIE RESERVEE AUX PARENTS OU TUTEURS

Recopier de manière manuscrite le texte ci-contre en indiquant le nom du responsable légal et, si ce n'est pas la même personne, le nom de la personne responsable accompagnatrice, et sa signature.

Je soussigné, ....., père, mère ou tuteur (1) de ....., autorise celui-ci, celle-ci (1) à se rendre à la soirée des 4 d'Or en compagnie de moi-même ou de la personne majeure suivante (1): .....

(1) Ne recopier que les mentions utiles...

**ATTENTION!**  
Les frais occasionnés par les trajets conduisant à cette manifestation restent intégralement à votre charge.  
L'invitation est valable pour la soirée seule.

Les personnes gagnantes tirées au sort parmi l'ensemble des envois seront avisées personnellement par courrier.

D'autres places sont à gagner!  
**3615 GEN4**



# FANTASIA

Développé dans les bureaux d'Infogrames à Lyon pour Sega, fantasia s'annonce assez fantastique! Très arcade, ce second logiciel de la saga Disney met en scène Mickey dans un de ses plus célèbres rôles, l'apprenti sorcier. Tout au long des quatre mondes (comportant chacun des sous-mondes) aux scrollings verticaux représentant l'eau, la terre, l'air et le feu, l'objectif du joueur est d'aider Mickey à récupérer assez de notes de musique pour accéder au niveau suivant. Bien évidemment, les choses ne sont pas si simples et de nombreux ennemis peuplent les niveaux. Pour les neutraliser, une seule solution, utiliser les sorts. De puissance minimale au début, ils seront de plus en plus

efficaces pour peu que vous ramassiez les livres de magie. Pour accéder aux différentes parties composant les quatre mondes du jeu, Mickey doit retrouver des petites fées détentrices de clés. Chacune d'entre elles autorisant l'accès à l'un des sous-niveaux. Sur le plan de la réalisation, fantasia est particulièrement soigné avec un réel effort porté sur l'animation des personnages, notamment celle de Mickey. Bien que de nombreux éléments n'étaient pas encore implémentés dans la version présentée, fantasia s'annonce excellent. Une seule inconnue demeure, la date de sortie du logiciel (entièrement liée au bon vouloir de Sega).



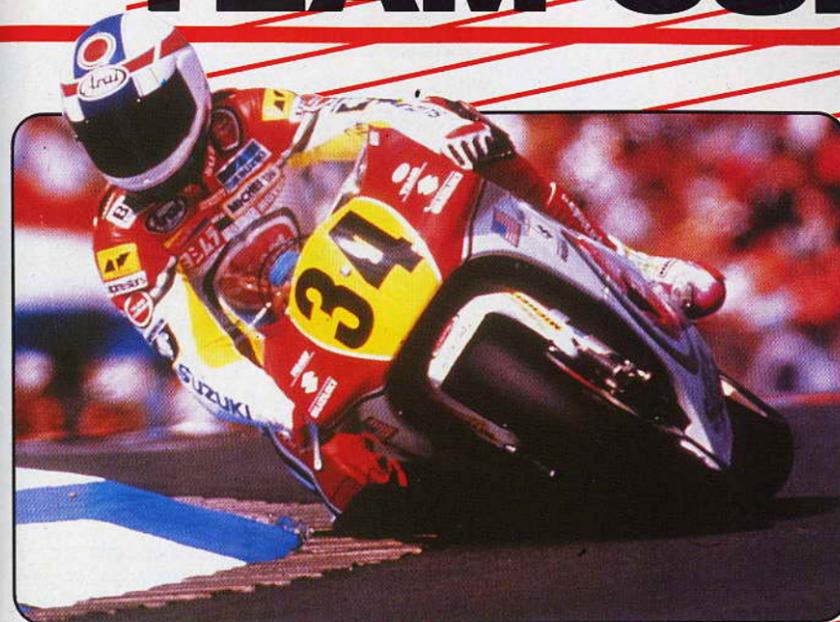
# SONIC THE HEDGEHOG

Devant la multitude de nouveaux jeux pour la Megadrive présentés au CES, il pouvait sembler difficile que l'un d'entre eux se démarque nettement des autres, et pourtant! Sonic The Hedgehog, édité par Sega est à lui tout seul un événement. Au premier abord, il peut apparaître comme un bête jeu d'arcade, où il faut ramasser des bonus, tuer ou éviter divers monstres, et arriver à la fin du niveau en un temps donné. La différence vient de la réalisation superbe et de la très grande jouabilité du jeu. Vous y dirigez une sorte d'homme-hérisson qui a la possibilité de se mettre en boule et de rouler très vite, ce qui lui permet de se débarrasser de ses ennemis. Il peut aussi sauter et courir, cette dernière option étant progressive. En déplaçant Sonic vers une direction, il commence par marcher, puis se met à courir. Il faut faire attention à votre élan, car pour s'arrêter, Sonic a tendance à dérapier un peu. Ce qui est extraordinaire, c'est la vitesse de déplacement du personnage. Par moment en effet, il passe dans des sortes de tunnels, dans un mouvement de roulé-boulé ultrarapide. D'autre part, il n'existe pas un seul chemin possible pour traverser une région de gauche à droite, des passages plus ou moins secrets existants un peu partout. Les décors, les astuces et les pièges sont en plus complètement différents d'un niveau sur l'autre. La très grande jouabilité est surprenante et malgré la grande rapidité du jeu, il est assez facile de maîtriser les déplacements de Sonic the Hedgehog. Un excellent jeu d'arcade, peut-être le meilleur sur Megadrive.

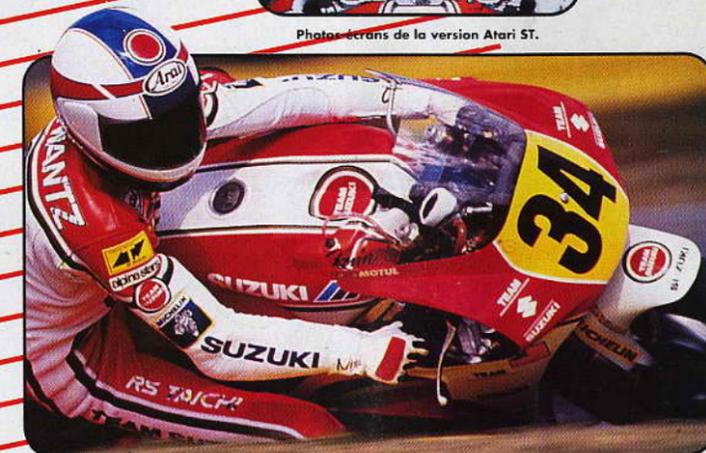
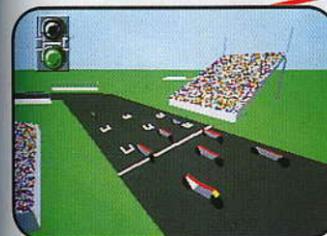


SEGA  
Mars  
MEGADRIVE

# TEAM SUZUKI



Photos-écrans de la version Atari ST.



Approuvé par  
Suzuki Grand Prix Team.

- Simulation 3-D ultra-rapide.
- Contrôle moto incroyablement réaliste.
- Plusieurs points de vue possibles.
- Reprise de l'action et retransmission télévisée
- Toute la saison du Grand Prix.



Disponible sur  
AMIGA ET  
ATARI ST/STE

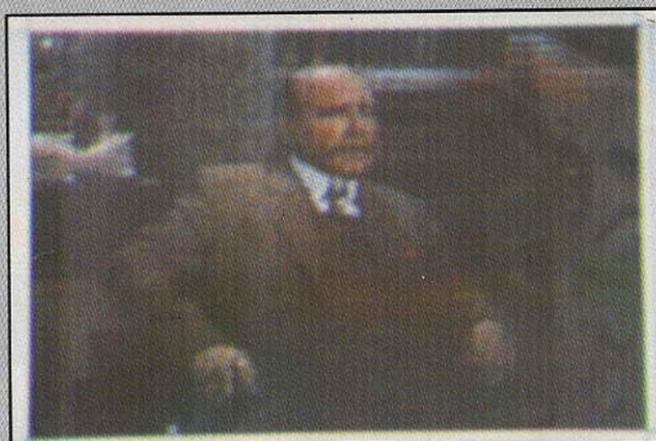
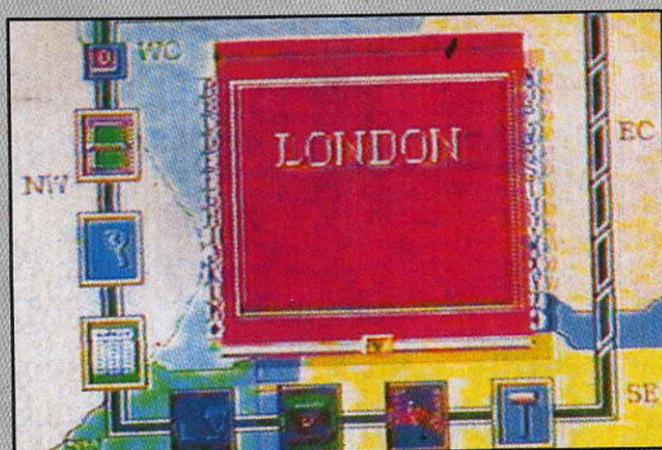
ONLY GREMLIN CAN DO THIS





**Sherlock Holmes Consulting Detective** est une aventure policière en CD-Rom pour Coregrafx, qui se distingue des autres productions du genre par son côté technique. En effet, 95 scènes vidéo ont été digitalisées, et animent certains passages des trois enquêtes qui vous sont proposées. Le jeu en lui-même reste une classique et passionnante enquête policière, mais les scènes vidéo sont tellement bien faites que Sherlock Holmes va faire un malheur!

**PC Kid 2** ne devrait plus tarder, il est encore plus drôle que le premier. Vous dirigez toujours ce petit homme préhistorique dont la seule forme de défense est de donner des coups de tête à ses ennemis, mais le tout se déroule à travers des tableaux plus beaux, avec plus d'ennemis différents et des superarmes encore plus nombreuses et délirantes. PC Kid 2 devrait sortir en mars.



# SODIPENG PC ENGINE



**CORE GRAFX + 1 JEU** CD ROM  
1290 Frs\*  
**CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU**  
3990 Frs\*



**PC ENGINE GT + 1 JEU**  
2490 Frs\*



**SUPER GRAFX + 1 JEU**  
1990 Frs\*

Disponible dans les meilleurs points de vente, AUSTRIE: BOB LANGER, BELGIQUE: CARTELOUS, COLOMBIE: COMIBUS, DANEMARK: MEGASTORE, ESPAGNE: TOUR VISION, FRANCE: SODIPENG, ALLEMAGNE: MEGASTORE, SUISSE: LOGICOSOFTWARE

(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

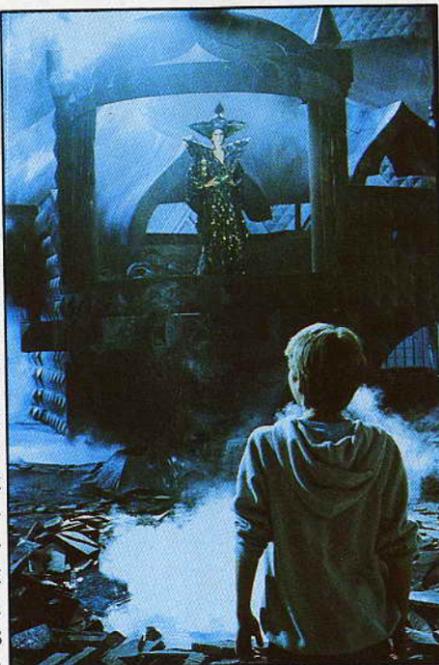
IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR  
**SODIPENG**

# L'HISTOIRE SANS FIN II

un nouveau chapitre

Le récit de *L'Histoire sans fin*, sorti en 1984, n'est pas un film comme les autres par bien des aspects: tout d'abord, c'est une réalisation entièrement (ouest) allemande, et il n'est pas si courant de voir une production venue d'outre-Rhin connaître un tel succès, aussi bien auprès de la critique que du public (plus de cent millions de dollars de recettes dans le monde entier!). Ensuite et surtout, fort rares sont les films contemporains qui abordent le genre féérique; on se souvient du superbe mais décevant *Legend* de Ridley Scott qui sonnait un peu creux, du fabuleux *Dark crystal* et du plus moyen *Labyrinth*, tous deux réalisés par le regretté Jim Henson (vous savez, le père de Kermit); et c'est tout!

Le livre de Michael Ende (*Kolossal Finest*) à l'origine du scénario connut un succès immense en RFA (un million et demi d'exemplaires vendus, sans compter les 600000 exemplaires pirates lus par les étudiants et autres intellos qui trouvaient plus "smart" de lire une copie hollandaise brochée qu'un livre pour enfants...), tant chez les plus jeunes qu'auprès de leurs aînés. La diversité du lectorat préfigurait l'impact planétaire de l'adaptation cinématographi-



que: le mélange de merveilleux et de "philosophie" permit à tous de se plonger dans le monde à part de *L'histoire sans fin*, qui réunissait tous les ingrédients des contes classiques. Un royaume imaginaire, une belle histoire, des créatures extraordinaires, un héros en herbe et une morale très loin du ras-des-pâquerettes auquel nous ont habitués les productions gnan-gnan "made in USA", tel était le décor du premier chapitre.

Vous n'avez certainement pas oublié l'excellent Bastien Balthazar Bux, jeune garçon à qui la vie semble refuser de sourire et qui se réfugie dans la lecture, aidé en cela par un vieux libraire excentrique un

tantinet étrange. L'évasion grâce à la magie des mots, voilà un sujet qui n'est plus tout neuf, mais on ne change pas une équipe qui gagne! Toujours est-il que l'ami Bastien se trouve plongé dans une contrée fabuleuse dont l'accès lui a été rendu possible par l'intermédiaire d'un grimoire magique intitulé, O surprise, "Die unendliche Geschichte" (les lecteurs auront traduit d'eux-même). Les compagnons qui l'aideront à accomplir sa périlleuse mission sont restés gravés dans les mémoires: le



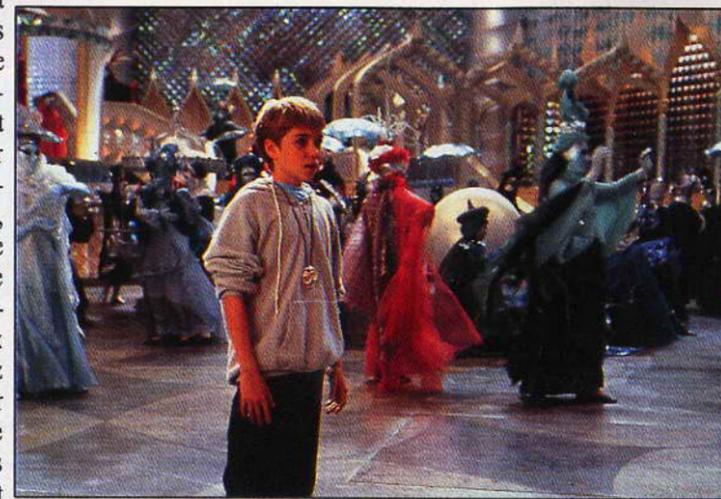
Mange-Pierres, gigantesque être minéral qui cache un coeur d'or derrière un aspect on ne peut plus imposant, et Falkor, dragon pelucheux et fataliste aux grands yeux intelligents, étaient les clous d'un spectacle servi par d'étonnants effets spéciaux. Après de multiples péripéties, tout est rentré dans l'ordre et Bastien a regagné son monde, ouf!

Mais comme son titre l'indique, l'histoire ne pouvait pas s'arrêter là (NDLR: les rédacteurs sont fatigués...)! Une suite et une reprise par les Américains étaient prévisibles en raison de son succès



commercial. Ce *Nouveau chapitre* sort le 13 février sur les écrans des salles obscures. Le héros a changé, ce que certains regretteront peut-être, mais les producteurs ont sans doute jugé préférable de "rajeunir les cadres", l'acteur du premier devant friser la vingtaine d'années... Il a laissé la place à Jonathan Brandis, 13 ans, un véritable enfant de la balle qui débuta sa déjà longue carrière à l'âge de deux ans dans des spots publicitaires! Les amateurs éclairés l'auront certainement

remarqué dans des soap-operas insoutenables comme l'infâme *Madame est servie*. Kenny Morrison, qui incarne Atreyu, est d'ailleurs lui aussi passé par cette série décidément incontournable. Pour les kids (et Frank, qui décollera peut-être à cette occasion ses posters jaunies de Vanessa Paradis) qui ne manqueront pas de tomber amoureux de la Petite Impératrice, sachez qu'elle est interprétée par Alexandra Johns, qui se tourne vers le cinéma après quatre ans passés comme modèle. Un mot



sur quelqu'un que vous ne pourrez pas reconnaître: l'acteur blotti à l'intérieur de l'oiseau Nimbley, le Munichoïse et non moins Bavarois Martin Umbach, découvert par le réalisateur.

Il faut maintenant lever le voile sur ce dernier qui prouve que l'on peut s'appeler George Miller, être cinéaste, australien, et ne pas avoir tourné *Mad Max*! Il est très connu (mais si) sur le continent des Aborigènes, et compte notamment à son actif *L'homme de la rivière d'argent* avec Kirk Douglas. Ancien comptable, il troque ses manches de lustrine pour la casquette de "director" dans les années soixante. Il a été enthousiasmé par *L'histoire sans fin*, tout comme le producteur allemand Dieter Geissler, qui



peut s'enorgueillir d'avoir produit le plus grand succès de l'histoire du cinéma européen. Il était donc normal qu'il ait envie de récidiver! La fiche technique est on ne peut plus alléchante, vous en conviendrez: Geogio Moroder (qui reçut un Oscar pour l'envoûtante musique de *Midnight Express*) est l'auteur de la chanson du générique. Le décorateur Bob Laing a lui aussi été "oscarisé" pour son travail remarquable dans *Ghandi*... Quant aux effets spéciaux visuels, ils ont été supervisés par Derek Meddings, celui qui réalisa la maquette de Gotham City, la Batmobile et le crash de la Batwing pour *Batman*. L'Italien Giuseppe Tortora est l'animatronicien (à vos souhaits) en chef; digne élève de Carlo Rambaldi, il a travaillé sur de "petits films" comme

Conan ou Greystoke et est le papa du nouveau Falcor, encore plus vivant malgré ses deux tonnes, ses douze mètres de long et ses trois kilomètres de câbles! L'Anglais Colin Arthur, spécialiste du maquillage d'effets spéciaux, a habillé les créatures de Tortora, d'où leurs surnoms respectifs de "Mr

bones" et "Mr skin". Un coup de chapeau enfin à Albert Whitlock, pionnier de la peinture sur verre, qui a apporté sa patte de génie à plus de 500 films en soixante ans de carrière. Et j'en oublie!

Je ne vous dévoilerai pas le scénario écrit par Karin Howard, sachez seulement que Bastien devra déjouer la sombre machination tramée par la sorcière Xayide (Clarissa Burt) et ses impressionnants sbires au look rappelant *Le magicien d'Oz*. Il faudra à notre héros rassembler tout son courage pour parvenir à sauver le Pays de l'Imagination du désastre; préparez vos mouchoirs!

Eugène TENIA

Les photos sont Copyright 1990 Warner Bros.



A  
U  
G  
R  
A  
N  
D  
R  
E  
X

## DU 29/01 au 5/05 LE GRAND EVENEMENT CINEMA de la saison 1990

OUVERT AU PUBLIC TARIF : 40 Francs  
Avant-premières

Mardi 29/01  
à 20 Heures  
**FENÊTRE SUR PACIFIQUE**  
réalisé par John SCHLESINGER

Mercredi 30/01  
à 20 Heures  
**MILLER'S CROSSING**  
réalisé par joël COEN

**LE GRAND REX  
EN V.O.**  
Jamais nous  
n'avons fait autant  
de cinéma !

Mardi 05/02 à 20 Heures  
**HIGHLANDER II "LE RETOUR"**  
réalisé par Russel MULCAHY, en présence de Christophe Lambert

Jeudi 31/01  
à 20 Heures  
**GREEN CARD**  
réalisé par Peter WEIR

Vendredi 01/02  
à 20 Heures  
**AWAKENING**  
réalisé par Penny MARSHALL

Samedi 02/02  
à 20 Heures  
**KINDERGARTEN COP**  
réalisé par Ivan REITMAN  
à 22 Heures  
**YOUNG GUNS N° 2**  
Réalisation par GEOFF

Lundi 04/02  
à 20 Heures  
**ALICE**  
réalisé par Woody ALLEN  
à 22 Heures  
**MISERY**

Réalisé par Rob REINER

Dimanche 03/02  
à 14 Heures  
**OPERATION CORNED BEEF**  
réalisé par Jean-Marie POIRÉ  
à 16 Heures  
**HISTOIRE SANS FIN N° 2**  
Réalisation par GEORGE MILLER

**36 15 REX**

1, Bd Poissonnière 75002 Paris (M° Bonne Nouvelle), Info-Jeux: 36 15 REX

# MiG-29

F U L C R U M



L'Union Soviétique a produit le meilleur avion de combat du monde.

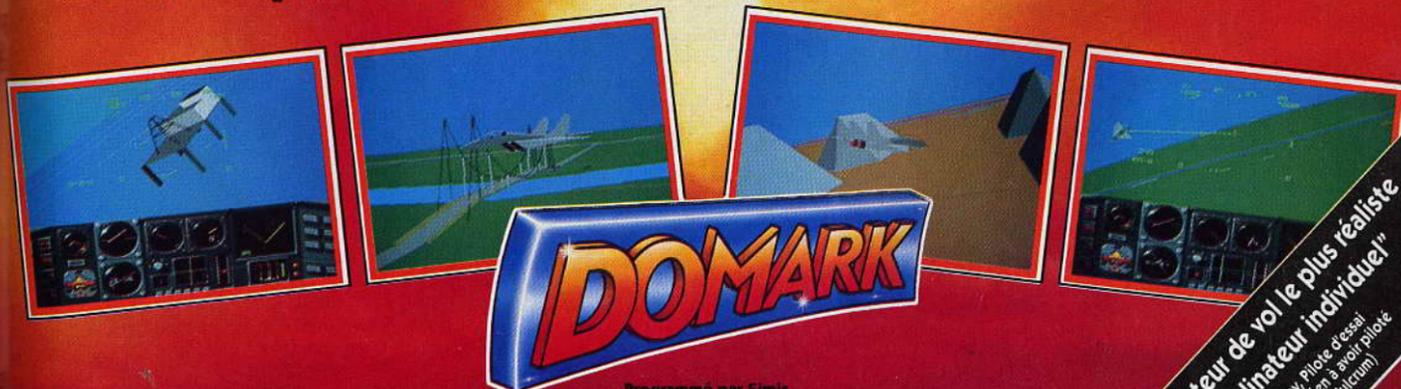
Maintenant, Domark vous procure des sensations fortes en vous permettant de piloter le formidable MiG-29 Fulcrum sur votre ordinateur.

Démontrez vos compétences dans une série de missions exténuantes basées sur des scénarios réels.

MiG-29 Fulcrum - le summum de l'aviation de combat.

**SEULE LA SIMULATION MiG-29  
FULCRUM OFFRE :**

- ✦ Modèle aérien pleine force
- ✦ Commandes ergonomiques
- ✦ Instruments et avionique réels
- ✦ Modélisation précise des forces élevées de la pesanteur sur le pilote, c'est-à-dire étourdissements simulés
- ✦ Systèmes de combat "commandés par des experts"
- ✦ Missions uniques avec des scénarios du monde réel



**DOMARK**

Logiciel, instructions, graphismes et emballage ©1990 Domark Ltd. Photos d'écran sur Amiga, Atari ST, IBM PC.  
Publié par Domark Software Limited, Ferry House, 31-37 Lacy Road, Londres SW15 1PR.  
Tél.: +44(0)81-780 2254. Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" et 5,25"  
Photo du MiG-29 avec la permission de John Lake/Osprey Publishing ©1990

"Le simulateur de vol le plus réaliste  
pour l'ordinateur individuel!"  
John Farley Pilote d'essai  
(Le seul Européen à avoir piloté  
un MiG-29 Fulcrum)

# L'HISTOIRE SANS FIN 2: le jeu

Aussi surprenant que cela puisse paraître, c'est la compagnie Linel qui possède les droits du film, et qui devrait adapter plusieurs jeux, le premier étant un jeu d'arcade mult niveau. Linel, qui est plus connu pour annoncer des jeux que pour en sortir, espère pouvoir définitivement lancer la compagnie avec ce produit. Vu le succès du film en Allemagne, où deux millions et demi de personnes se sont précipitées dans les salles pour le voir, cela semble bien parti.

Tout commence par un écran noir, et l'appel au secours par la princesse de Bastien. Vient ensuite la présentation du jeu, avec la page d'ouverture du livre, et la musique désormais familière de Giorgio Moroder.

Le principe de présentation des jeux est simple mais efficace. Les pages du livre se tournent, vous révélant l'histoire peu à peu. Des images assez belles viennent illustrer le tout. Par moment, au lieu de tourner une page, l'écran zoom sur l'image, qui s'anime, et vous voilà au beau milieu d'un jeu d'action. Avouez que c'est bien pensé!

La première épreuve est un jeu de plateau dans lequel vous dirigez Bastien sur une cité lacustre. Votre but est de trouver la sortie de la ville, tout en évitant les nombreux monstres qui vous poursuivent. Vous n'avez aucune arme, mais en attirant les monstres au bord d'un gouffre et en sautant de l'autre côté, les êtres, un peu idiots, tomberont...

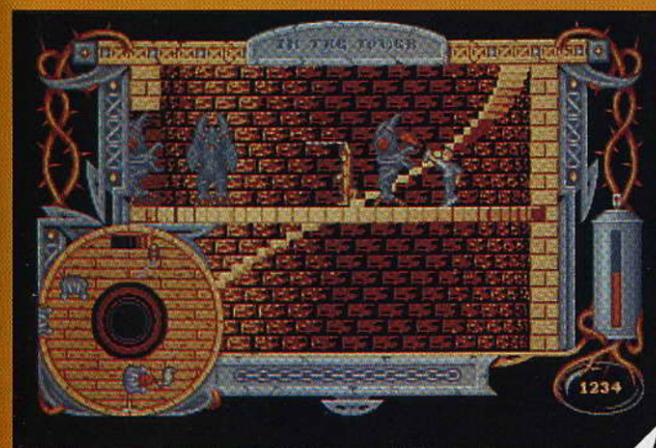
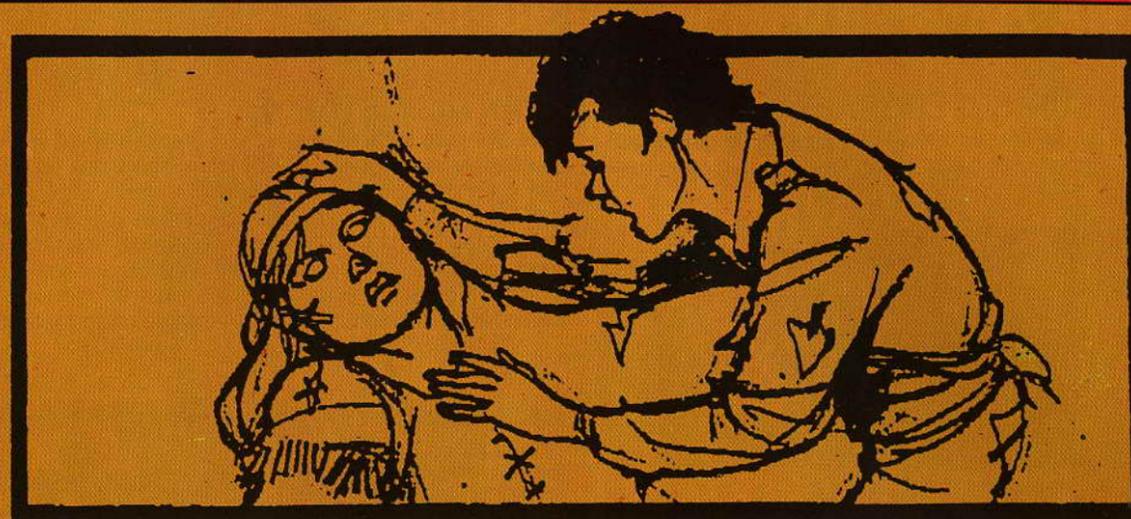
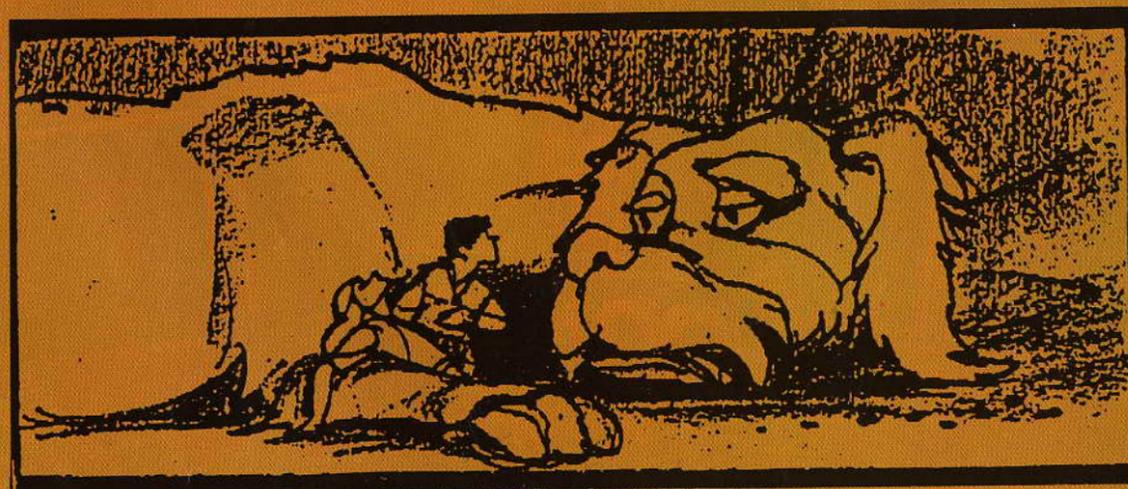
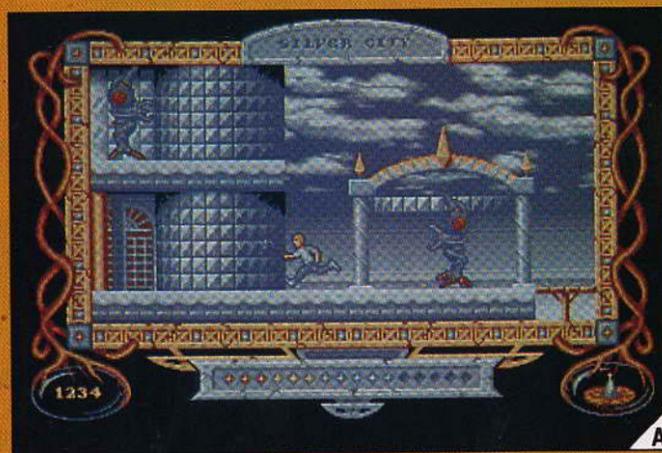
Lors de la seconde épreuve, vous avez retrouvé le dragon du premier film, et vous le chevaucher dans un canyon impressionnant. Rapidement, vous rattrapez un dragon ennemi, que vous allez devoir arrêter. Pour ce faire, il vous faudra le pousser contre les bords du canyon, jusqu'à ce qu'il meure... Voici une tâche qui est loin d'être facile, d'autant plus que le temps est compté!

La troisième épreuve est la sauvegarde d'Atreyu, emprisonné en haut d'une tour. Vous devez escalader les murs du donjon, en utilisant les échelles et les passerelles, mais il vous faudra éviter les ennemis et les pierres que vous lancent les gardes.

Une fois Atreyu délivré commence la quatrième épreuve, qui vous permet de descendre dans la tour. Là, un superbe scrolling rotatif (comme dans Nebulus) vous permet de rejoindre le bas de la tour pour vous échapper, mais il faudra à chaque étage combattre les monstres à l'aide d'un spray! La cinquième épreuve vous permet de prendre les commandes d'Atreyu, qui doit avec son cheval larguer un monstre qui le suit de très près. Evitez les rochers, les branches d'arbres et les obstacles qui vous retarderaient en vous faisant tomber. Une dernière épreuve vous attend, mais afin de vous laisser la surprise, nous ne vous en dirons rien.

Le jeu est assez bien réalisé, avec de bonnes idées et des musiques originales d'excellente qualité. A chaque fois que vous perdez à un jeu, le royaume de Phantasia se fait peu à peu engloutir par le chaos.

Si l'histoire est sans fin, le jeu n'est par contre pas sans Game Over, tant il semble un peu complexe, mais la jouabilité n'était pas réglée sur la version que nous avons reçue. Le jeu devrait sortir en mars, alors que le film sort le 16 février!



## STRIDER SUR SUPERGRAFX

La conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom ne devrait plus tarder sur Supergrafx, et occupe plus de 8 mégas, ce qui est véritablement impressionnant!



## LE GUIDE DU MAIRE!

Maxis vient d'éditer aux Etats-Unis un livre nommé **The Sim-City Planning Commission Handbook**, expliquant comment développer une ville dans ce jeu, en se basant sur des données réelles... Pas de traduction française annoncée à ce jour.

## VOUS EN VOULIEZ, EN VOILÀ!

Merit Software éditera prochainement **Penthouse Jigsaw**, une série de puzzles ayant comme illustrations des photos digitalisées à partir du célèbre magazine Penthouse. A noter que le jeu existera en deux versions: l'une soft, l'autre hard!

## ON N'Y CROIT PAS

Une rumeur circule actuellement selon laquelle Nintendo aurait en prévision une version portable de la Super-Famicom. C'est tellement invraisemblable que nous n'y croyons pas du tout. Hein, Mr. Nintendo? C'est des blagues, hein?

## LE Q-SOUND ARRIVE SOUS LES ARCADES

Parmi les rumeurs qui circulent sur le CD-Rom potentiel (hum! hum!) de la Super-Famicom, certains insistent sur le fait qu'elle serait équipée du Q-Sound, système de reproduction sonore permettant de faire croire à l'auditeur que le son vient de n'importe où autour de lui. Cet effet sonore 3D pourra bientôt être découvert dans **Street Fighter 2**, le prochain jeu d'arcade de chez Capcom.

## LE SHARP 21G-SF1

Sharp Japon vient d'annoncer la sortie de ce modèle de téléviseur des plus étranges, mais qui révèle une surprise incroyable aux fans de jeux. Vendu moins de 1000\$ (6250 francs), ce téléviseur possède une Super-Famicom intégrée dans le haut du téléviseur.



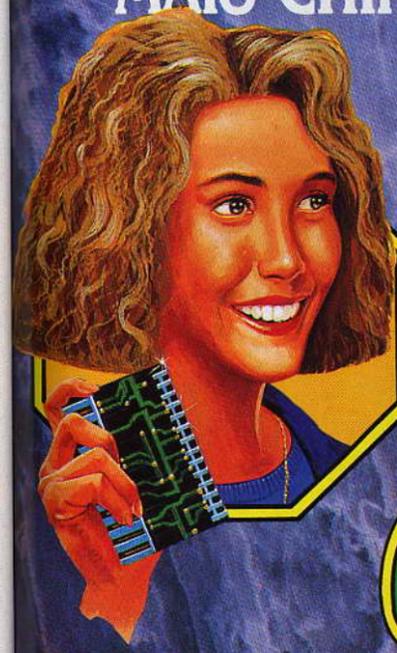
## PHANTASY STAR 4

Alors que nous vous présentons une première photo de **Phantasy Star 3** dans notre Spécial C.E.S. nous apprenons que **Phantasy Star 4** est déjà en production, et qu'il s'agira d'un des premiers jeux CD-Rom pour la machine. A ce propos, voici un rough de ce que pourrait être le CD-Rom de la Megadrive, et quelques détails supplémentaires. Le prix devrait être de 250\$, soit moins de 2000 francs. La console devrait avoir une capacité mémoire de 256 Kbytes, afin d'empêcher les arrêts durant le chargement d'un jeu.



LEURS YEUX SE RENCONTRÈRENT ET LE COUP DE FOUDRE FUT INSTANTANÉ!

MAIS CHIP EST-IL CAPABLE D'ENTRER DANS LE CLUB DE MELINDA?



## CHIPS CHALLENGE

Chip est amoureux, mais s'il veut capturer le coeur de Melinda, la merveille intellectuelle, un gros défi l'attend.



Entre Chip et son entrée dans le Club des Bit Busters fondé par Melinda, il y a 144 niveaux de puzzles et d'action.

Une fois membre du Club, il devra gagner le coeur de Melinda et ensemble, ils seront encore plus performants.

- 144 niveaux passionnants
- Des tonnes de pièges et d'ennemis.
- Un fabuleux test d'agilité mentale.
- Un exercice épuisant de dextérité.
- 100% prenant!

© 1990 EPYX Inc. Tous droits réservés.  
EPYX est une marque déposée No. 1195270.  
S.F.M.I. - BP 64 - Tour C.I.T. - 3, rue de l'Arrivée - 75749 PARIS  
Cedex 15. Tel: (1) 43 35 06 75 - Fax: (1) 40 47 08 52.

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

U.S. GOLD

DISPONIBLE SUR  
ST, STE, AMIGA,  
AMSTRAD Disc et Cassette

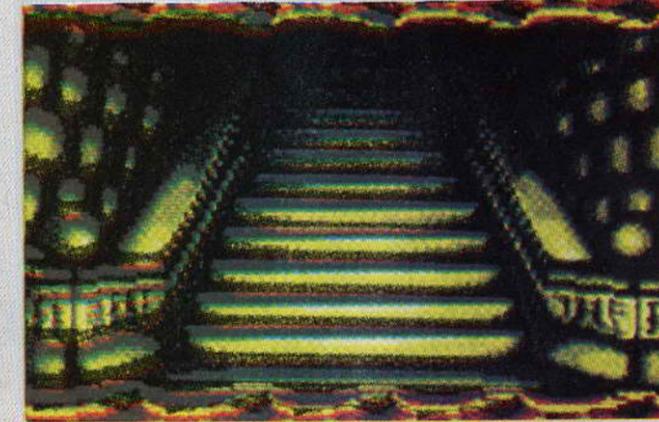
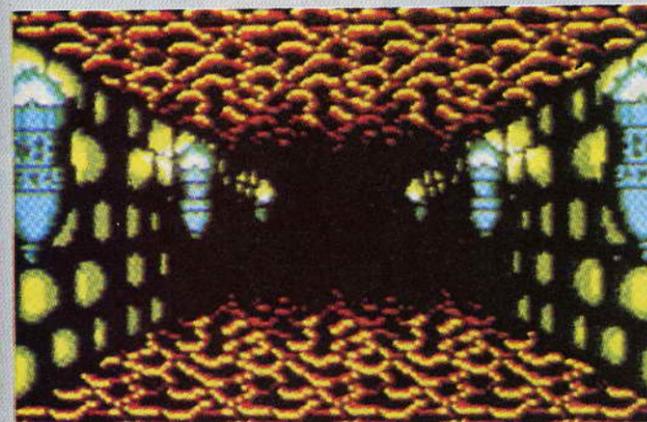
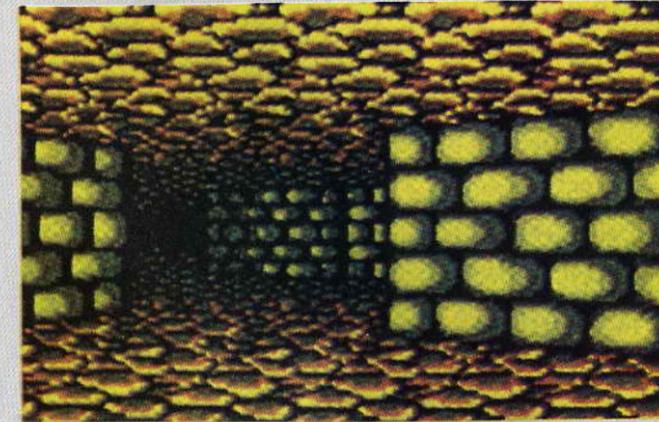
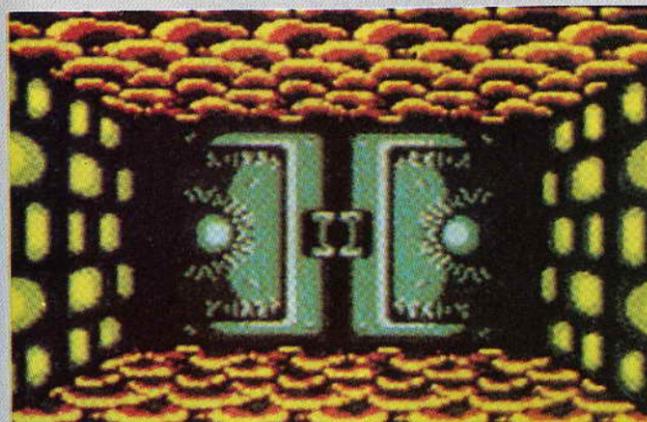
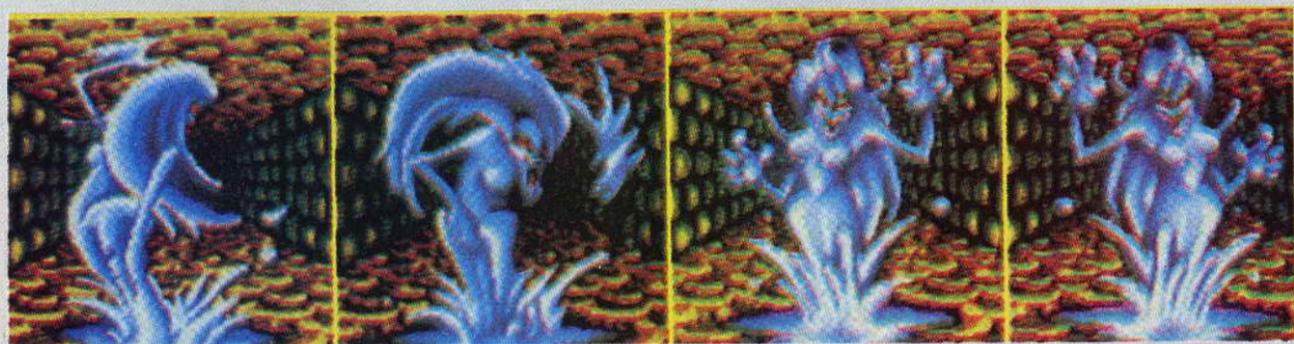
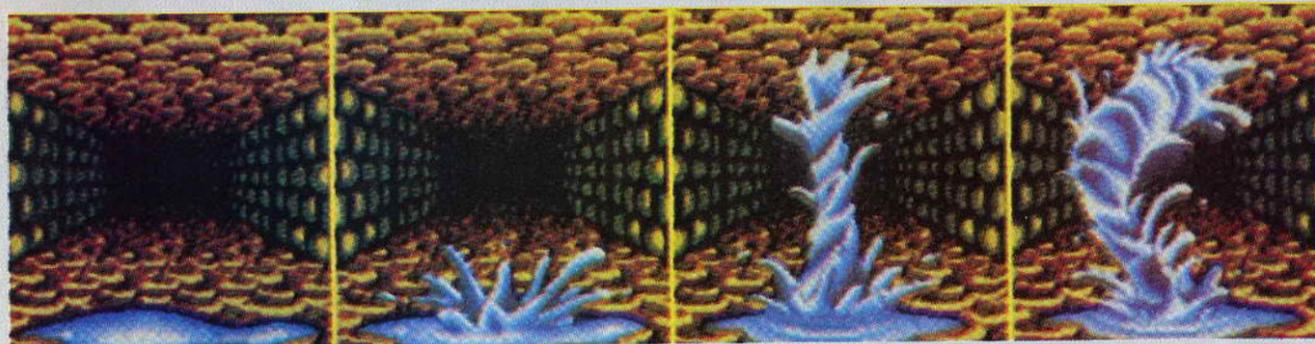
## LE TERA AUX ÉTATS-UNIS!

Nous vous l'annonçons dans notre précédent numéro, Sega et IBM ont créé un PC/AT comprenant également une console Megadrive. L'ordinateur, nommé Tera, coûtera dans les 750\$ (5000 francs) et devrait être commercialisé en début d'année aux États-Unis. C'est un 286 tournant à 12 MHz, avec 512 Kbytes de mémoire et un disque dur de 20 à 40 mégas. Trois modèles seront disponibles aux États-Unis d'ici l'été, dont un intégrant le CD-Rom de la Megadrive. Sega pourrait bien lancer le Tera également en Europe, mais rien n'a été confirmé pour l'heure.



## PRÉPAREZ-VOUS POUR SHINING DARKNESS

Ce jeu pour Megadrive est un jeu de rôle dans le genre de Dungeon Master, avec des graphismes splendides, des animations sublimes et 8 mégas de décors aussi bien extérieurs qu'intérieurs.



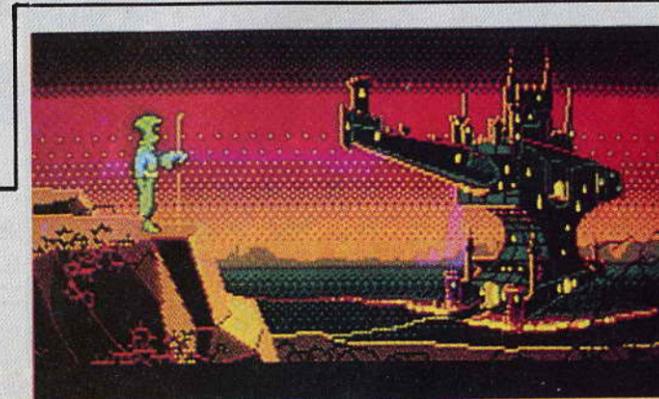
## DE L'ÉDUCATIF CD SUR COREGRAFX

Magical Dinosaur Tour est l'un des premiers éducatifs sur CoreGrafx à sortir en anglais, et sur CD. Ce produit magnifique présente toutes les races de dinosaures, au cours d'animations fabuleuses à partir d'images digitalisées, accompagnées de bruitages audio incroyables. Voilà le genre de produit qui donne envie de s'instruire... Magical Dinosaur Tour devrait sortir très bientôt en France.



## LOOM EN CD-ROM SUR COREGRAFX

Lucasfilm Games vient d'annoncer la sortie prochaine de son jeu phare de l'année dernière, Loom, sur CD-Rom. Le jeu d'aventure, qui utilise un système musical comme interface entre le joueur et le personnage, devrait particulièrement bénéficier d'un tel apport musical.



**HEROQUEST: LE RETOUR**

Attention, ce jeu n'a rien à voir avec le jeu de chez Sierra sorti il y a un an sous le nom Hero's Quest, et rebaptisé depuis Quest For Glory. Cet HeroQuest-là est signé Gremlin, et n'est autre que l'adaptation micro du célèbre jeu de plateau de Games Workshop, que les amateurs de jeux de rôle connaissent bien. Dans ce jeu, vous devez explorer un château et en ressortir avec le maximum de richesses, mais surtout vivant, ce qui n'est pas toujours évident, étant donné le nombre important de monstres se baladant sur le lieu.

Avec quatre personnages différents jouables, plus de 10 quêtes différentes, des parties sauvegardables et une jouabilité assez bonne, HeroQuest devrait, selon Gremlin, être un des jeux marquants de ce printemps, le jeu devant sortir pour Pâques.

**TRICKY KICK SUR PC ENGINE**

Ce jeu de réflexion devrait arriver très prochainement en France. Il est assez beau, simple à comprendre et particulièrement prenant. Test complet dans notre prochain numéro.

**CONCOURS BUDOKAN**

Vous vous souvenez certainement de ce concours international qui avait commencé il y a maintenant bien longtemps. Eh bien nous avons le plaisir de vous annoncer que le vainqueur français est **David Nacass**, qui habite Paris. Mais ce dernier a également réussi à pulvériser les meilleurs joueurs des autres pays, ce qui fait de lui le grand vainqueur du tournoi. C'est donc lui qui partira bientôt, avec une personne de son choix, au Japon! Bravo David!

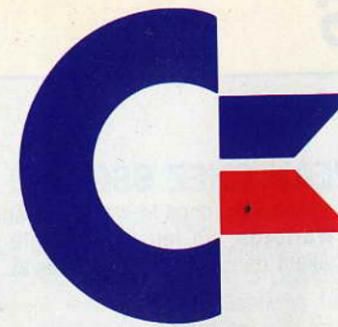
**CONCOURS KICK OFF 2**

Vous avez été un nombre hallucinant à envoyer vos meilleurs buts. Après plusieurs nuits d'examen attentif et de débats, voici les gagnants des 3 concours Kick Off 2 des numéros 27, 28 et 29:

**Laurent David**, qui habite Le Havre, gagne 1000 francs grâce à un but superbe où il évite le gardien au cours d'un retourné des plus étonnants!

**Stéphane Marovics** de Metz gagne également 1000 francs. Son but est totalement fou, puisqu'il est marqué avec un effet incroyable à partir de la ligne de but, entre le poteau de corner et le but.

Enfin, c'est **Franck Francisco** qui gagne les 5000 francs, grâce à un but arrivant après de nombreuses passes très bien ajustées, témoignant d'une maîtrise de soi des meilleures, et achevé par un tir canon de l'intérieur. Bravo à lui!



**Commodore**

& **NEYRIAL 2**  
ORDINATEURS PERSONNELS

organisent le 1<sup>er</sup> concours

**KICK OFF 2**

à dimension régionale

**1<sup>ER</sup> PRIX : 1 AMIGA 500 STARTER KIT**

- du 2<sup>ème</sup> au 4<sup>ème</sup> : 3 consoles SEGA Mégadrive
- du 5<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup> : 4 consoles GAMEBOY
- du 9<sup>ème</sup> au 16<sup>ème</sup> : 8 bons d'achats de 200 Frs
- du 17<sup>ème</sup> au 32<sup>ème</sup> : 16 boîtes de 10 disquettes

ATTENTION, maximum 128 joueurs seront retenus, par ordre d'inscription pour un droit forfaitaire de 25 FRs

(Droit d'entrée des personnes accompagnantes : 10 Frs) / Lieu : Salle des expositions du Carrefour EUROPE à CHAMALIERES (63400)

**SAMEDI 23 FEVRIER** de 9h à 18h - remise des prix à 18h30

Inscriptions auprès de  
Christophe à **NEYRIAL 2**  
BP 305, 63008 Clermont-Fd  
Tel : 73.93.94.38

Inscription par correspondance :

NOM :

N° de téléphone :

je joins obligatoirement à mon inscription 1 chèque de 25 Frs

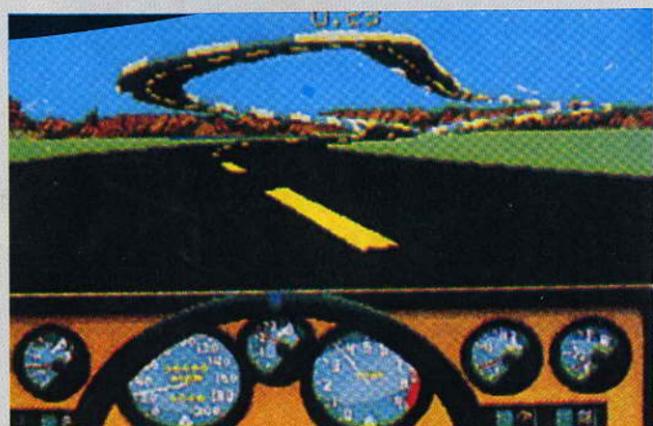
AVEC LA PARTICIPATION DE

Nintendo

SEGA

## TOUJOURS DE LA CULBUTE

Broderbund commercialisera très prochainement **Stunts**, un jeu de course automobile où les cascades se succèdent à un rythme fou. Une 3D efficace et impressionnante vous accompagne au cours de 14 circuits différents!



## DOUBLE DRAGON: LE FILM

Comme nos collègues étrangers, nous avons longtemps cru que cette rumeur qui courait, selon laquelle un film Double Dragon sortirait en 91, était totalement infondée. Pourtant, nous sommes aujourd'hui en mesure de vous assurer que la première adaptation cinématographique d'un jeu vidéo devrait bientôt débiter, avec Jean-Claude Van Damme comme acteur principal! A quand Dustin Hoffman dans le rôle de Pac-Man!

## DU NOUVEAU CHEZ SSG!

La compagnie, spécialisée dans le wargame, éditera bientôt sur PC et Amiga **Warlords**, un jeu de stratégie pour un à huit joueurs, se déroulant dans un univers médiéval. Test complet le mois prochain!



## MILLENNIUM DONNE DANS LA PROHIBITION

**Moonshine Racers**, que nous vous présenterons dans notre prochain numéro, est le nouveau jeu des auteurs de Continental Circus et Chase HQ. C'est à nouveau une course automobile qu'ils proposent, puisque vous jouez le rôle d'un trafiquant d'alcool devant effectuer des livraisons avant de vous faire attraper par le shérif du coin. Ça à l'air très sympa, reste à juger de la réalisation et de la jouabilité...

## GIGADRIVE=MEGADRIVE 2?

Sega aurait dans ses cartons une seconde version de la Megadrive, à peine plus chère que la première, mais qui proposerait des capacités graphiques bien meilleures. Il semble que cette seconde Megadrive serait uniquement là pour contrecarrer la Super Famicom de Nintendo.

## AD LIB: DU NOUVEAU AUX ÉTATS-UNIS

Les pauvres possesseurs de PS/2 modèles 50, 60 ou 80 n'avaient pas à ce jour la possibilité d'utiliser la carte Ad Lib. Un nouveau modèle de carte, spécialement prévu pour ces modèles, vient d'être commercialisé aux States. Reste à savoir quand ce sera chez nous!

## KING'S QUEST V: LES PLANCHES ORIGINALES

Vous avez été très nombreux à nous demander comment avaient été réalisés les graphismes VGA de **King's Quest V**. C'est assez simple. Les tableaux sont des digitalisations retravaillées de peintures à l'huile, dont nous vous montrons ici même quatre originaux. Pour les personnages, ils ne sont qu'en 16 couleurs, mais certaines animations (particulièrement pour la fin) ont été faites à partir d'acteurs filmés!



## POWERMONGER: LES DATA-DISK

Voilà une surprise que nous cachait les programmeurs du jeu, et autant dire que cela va créer une véritable révolution. Les Data-Disks changeront non seulement le graphisme, mais aussi le scénario du jeu! Le premier Data-Disk devrait être la Première Guerre mondiale. La carte du jeu sera celle de l'Europe, il y aura des tranchées, des barbelés, des mitrailleuses, des tanks, des biplans, etc. Incroyable, non? Le jeu est tellement bien programmé que tout est modulable, et ça, c'est une grande nouveauté! La sortie des premiers Data-Disks devrait se faire en février. Un éditeur de scénario devrait également suivre...

## LE RETOUR DE LA CHAISE KONIX

Si vous ne le saviez pas, Konix a définitivement coulé, et c'est Innelec qui a repris le département "joystick", laissant tomber définitivement ce qui aura causé la perte de la compagnie, soit la console Konix, qui ne sortira donc jamais. Cependant, les concepteurs de la fabuleuse chaise qui bougeait selon vos mouvements ont déclaré le mois dernier qu'ils convertiraient certainement cette chaise afin qu'elle fonctionne avec d'autres consoles! La société, nommée Design 6, en dira plus prochainement, tout comme Innelec.

## ENCORE DE LA PROMO POUR LA LYNX

Atari vient d'instaurer aux États-Unis un système de location de Lynx dans les aéroports, sur certaines lignes, qui permet de louer une Lynx et des jeux au départ de votre vol, et de les remettre à...

## ACCOLADE CONTINUE SUR NEC...

Après Jack Nicklaus Turbo Golf (voir Spécial C.E.S.), Accolade vient d'annoncer que Gunboat, simulateur de mission en barque de combat au Viêt-nam sortira dans l'année sur Coregraf!

## LES PREMIERES COMPILS MEGADRIVE

Sega sortirait prochainement des cartouches contenant plusieurs vieux titres connus. La première cartouche pourrait contenir Hang-On, Shinobi, Zaxxon et un autre hit d'arcade!

## PLEINS DE HITS À VENIR SUR MEGADRIVE

Voici quelques-uns des jeux à venir dans l'année sur Megadrive: Pac-Mania, Rolling Thunder, Midnight Resistance, Ultima 6, Winning Run, Line Of fire, Thunder Force 4, Super Bubble Bobble, Ninja Warriors, Final Fight, 1941, Vindicators, Turbo Outrun, Galaxy Force, Willow, Toobin, Cadash, Aliens, Altered Beast 2, Moonwalker 2, Forgotten Worlds CD-Rom, Super Monaco Grand-Prix CD-Rom, Dragon's Lair CD-Rom.



## ILS SONT FOUS CES JAPONAIS!

Le jour de la sortie de la Super-Famicom au Japon, les Japonais faisaient la queue devant les magasins afin d'avoir la console tant attendue. Résultats des courses: 300000 consoles vendues dans la première heure, de quoi faire réfléchir ceux qui pensent que le marché européen est dynamique.

## LA NEO-GEO QUITTE LE JAPON

La vente au public de la Neo-Geo vient d'être suspendue au Japon, la console ayant été un échec au niveau du public (quelle surprise!). Par contre, étant très appréciée dans les salles d'arcade, elle continuera à se développer, 30 jeux étant en ce moment en cours de réalisation. En France, la console continue d'être en vente au public.



## SUPERCARS 2 ROULE...

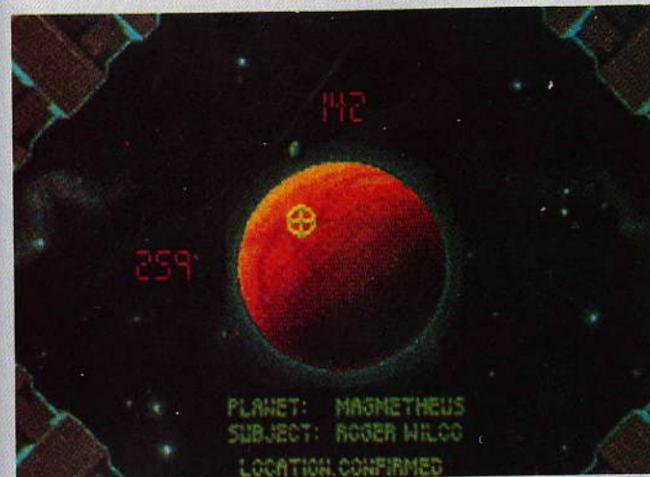
En dehors de **Switchblade 2** (voir previews) et de **HeroQuest** (voir dans cette même rubrique), le gros projet de Gremlin pour ce début d'année n'est autre que **Supercars 2**, qui devrait être plus original et plus jouable que le premier. On vous en reparle dans notre prochain numéro!

## DES LYNX DANS LE GOLFE

C'est avec une immense joie que Stéphane a appris qu'Atari avait envoyé des Lynx pour les centres de loisir des soldats américains se trouvant dans le Golfe. S'il s'y retrouve, il tentera certainement d'aller leur rendre visite afin de battre les records de Surf sur California Games. Evidemment, n'allez pas croire qu'il s'agit d'une opération publicitaire!

## SPACE QUEST IV ET SPACE QUEST XII

Possesseurs de PC, vous serez heureux d'apprendre que la saga de Roger Wilco continuera bientôt, en 256 couleurs cette fois-ci, et avec des scrollings! Désirant rentrer sur Xenon, sa planète natale, Roger est poursuivi par la police des Suites, qui le projette par erreur dans Space Quest XII. Là, Roger découvre que sa planète a été détruite par Vohaul, son ennemi de toujours. Il va donc devoir revenir dans le passé pour sauver à nouveau la galaxie. Les graphismes sont splendides, l'histoire toujours aussi loufoque, et la musique est à nouveau signée de Bob Siebenberg, plus connu comme membre de Supertramp!



## LE RETOUR DES TORTUES

À ce qu'il paraît, il y a vraiment des gens qui aiment les Tortues Ninjas. Nous, on a juste tendance à détester, mais ce n'est pas une raison pour vous cacher que la Twentieth Century Fox a dans ses plannings un film nommé Teenage Mutant Ninja Turtles 2, et qui n'est autre que la suite de celui qui cartonne aujourd'hui sur nos écrans. On devrait donc encore bouffer des tortues à tout va l'année prochaine...

## MIGHTY BOMB JACK: LE RETOUR

Cette suite de Bombjack, bien connue des possesseurs de consoles NES arrive sur Amiga et ST, par l'intermédiaire d'Elite, qui commercialisera ce jeu fin janvier. Il s'agit toujours d'un jeu de tableau dans lequel Bombjack, héros à la Superman, doit ramasser les bombes de chaque niveau pour passer au suivant, tout en évitant les très nombreuses bestioles qui passent de tous les côtés.

## LE RETOUR DE LA GUERRE DES ÉTOILES

Lucasfilm Games éditera prochainement, avec le soutien de JVC, un jeu **Star Wars** sur NES. Le plus intéressant est que le jeu pourrait également sortir sur Super-Famicom, un peu plus tard bien sûr! Comme une trilogie de jeux est prévue sur console, voilà qui nous promet de belles années à venir... D'autant plus que le tournage de la première trilogie (les épisodes 1, 2 et 3) devrait commencer d'ici deux ans, le premier film devant sortir aux Etats-Unis pour l'été 97.

ABONNEZ-VOUS À  
GENERATION 4



## TOP 15 Tous ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	GOLDEN AXE Virgin (ST, Amiga, Amstrad)	4
2	LOTUS TURBO ESPRIT Gremlin (ST, Amiga, Amstrad)	5
3	CELICA GT RALLY Gremlin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
4	NARC Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
5	NAVY SEALS Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	9
6	ROBOCOP 2 Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	1
7	SECRET AGENT Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
8	TOTAL RECALL Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	2
9	PANG Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	15
10	STRIDER 2 US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	10
11	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (ST, Amst.) Beast 2 (Ami.)	13
12	TEAM SUZUKI Gremlin (ST, Amiga)	14
13	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	3
14	SCI (Chase HQ 2) Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	6
15	E-SWAT US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	7

## TOP 5 DES COMPILATIONS

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

Vente par correspondance  
**92.94.36.00**  
MINITEL : 3615 MICROMANIA

## MICROMANIA A PARIS

**NOUVEAU**  
MICROMANIA VELIZY 2  
Tél. 34.65.32.91

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 Etoile  
Tél. 42.56.04.13



# SHADOW DANCER, STRIDER, THUNDERFORCE 3 ... Des méga Hits pour votre console !

## LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast  
+ 1 manette de jeux

**PRIX SPECIAL  
1 790 F**

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE  
garantie par le constructeur



**DEMENT**



Altered Beast  
(jeu d'arcade)

### TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Curse	449F
Dando	449F
Gain Ground	369F
Hellraiser	449F
Joe Montana Football	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buster	449F
Macross	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wonderboy 3	369F
Wrestle War	449F

After burner 2 (Arcade)	369F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Rélexion)	369F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Ghostbusters (Action)	369F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Zany Golf (Arcade)	449F

### NOUVEAU

ADAPTEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK	
MEGADRIVE	379F
ADAPT. CARTOUCHE JAPONAISE	175F

Cartouches en provenance directe du Japon

• Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises • Notice en langue étrangère

Arrow Flash	449F
Bahamood	449F
Battle Gopher	449F
Cobra Commando	449F
Crackdown	449F
Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
FZ Axis	449F
Giares	449F
Jenov	449F
Junkucheon	449F
Knight Alesta	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Rainbow Island	449F
Super Air Wolf	449F

## La LYNX, la première console de jeux portable avec écran couleur



**La console LYNX 1250 F**  
+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

NOUVEAUTES	TOP LYNX
Shangai	275F
Rampage	275F
Rygar	275F
Road Blasters	275F
Paperboy	275F
Miss Pac Man	275F
Xenophobe	275F
Robo Squash	275F
Zarlord Mercenary	275F
Blue Lightning	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop (Arcade)	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet (Arcade)	275F
Slime World	275F
Klax (Réflexion)	275F

**GENIAL!**  
Un nouveau magasin  
MICROMANIA à VELIZY II



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester \*\* la nouvelle console portable **TURBO GT 2450F** et profitez de la baisse de prix sur les logiciels NEC 299 F



### Les Nouveautés \*

Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Operation Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Wondor Momo	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F
Pro Tennis Tour	299F
Battle Ace	299F
Puzznic	299F
Blodia	299F

### Les Hits \*

Ninja Warrior	299F	Heavy Unit	299F
Chase HQ	299F	Son Son 2	299F
Shinobi	299F	Ordyné	299F
New Zealand Story	299F	PC Kid	299F
Rastan Saga	299F	Psycho Chaser	299F
Mister Heli	299F	Image Fighter	299F
Vigilante	299F	Bloody Wolf	299F
F1 Triple Battle	299F	Download	299F
World Court Tennis	299F	Hyperload Runner	299F
Hell Explorer	299F	Galaga 88	299F
Cyber Core	299F	Rom Rom Stadium	299F
Strange Zone	299F		

\* Attention, stocks limités. \*\* Dans les Magasins MICROMANIA

Spécial  
Anniversaire  
MICROMANIA

## 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  
+ de 90 titres disponibles  
à partir de 145 F**

### Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
Ghost'n Goblins (Arcad)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
Hunt for Red October	245F
Jordan VS Bird (Basket)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Ninja Boy (Art Martial)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Mickey Mouse 2 (Plat.)	245F
Monster Truck (T. T. 4X4)	245F
Pacman (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F
Super Chinese Land (Plat)	195F
Twin Bee (Arcade)	245F

### TOP 15 GAMEBOY

Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamp Killer / Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyles Quest (Plat.)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

### PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F

After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadellac (Réflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road / Daed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoids (Arcade)	145F

Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	245F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Puzzle Boy / Kwik (Réflexion)	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Side Pocket (Billiard)	245F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban / Boxxle (Réflexion)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Volley Fire (Arcade)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

### LES HITS SUR GAMEBOY



**Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !!**  
Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

## La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

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



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



**ETUI GAMEBOY 145 F**  
Etu de protection en caoutchouc.



**BOITIER NEXOFT 199 F**  
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



**GAMELIGHT 145 F**  
Eclairer l'écran de votre Gameboy.



**SACOCHE DYNA 275 F**  
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

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 \*

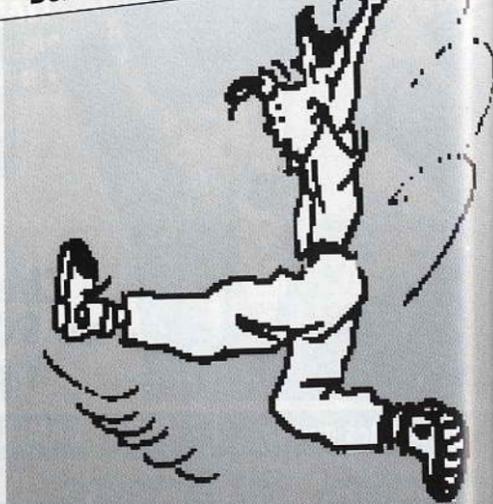
- BARD'S TALE 3 299F
- BETRAYAL 349F
- BATTLE COMMAND 299F
- BATTLESTORM 269F
- CAPTIVE 299F
- EMPIRE(COCKTEL) 349F
- FALCON V 3.0 349F
- IMPERIUM 299F
- LA BANDE A PICSOU 249F
- LE CRIME NE PAIE PAS 299F
- LORDS OF THE RINGS 349F
- MASTERBLAZER 249F
- MIG FULCRUM 399F
- MONKEY ISLAND 299F
- MUDS 249F
- 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 TURT. 299F

- 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. 289 F
- 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 TURT. 299F
- BATTLE CHESS 2 299F
- BLADE WARRIOR 249F
- BUDOKAN 249F
- COLOSSUS CHESS X 249F
- DE LUXE PAINT 2 FRANC 985F
- F19 STEALTH FIGHTER 385F
- FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
- INDY 500 249F
- 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

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

ATARI ST/STE

- LES CHEVALIERS 249F
  - STRIDER
  - + GHOULS'N GHOST
  - + DYNASTY WARS
  - + BLACK TIGER NOUVEAU

- SEGA ARCADE TURBO 199F
  - TURBO OUT RUN
  - + CRACKDOWN
  - + SUPER WONDERBOY
  - + THUNDERBLADE

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

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

- LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
  - BATMAN LE FILM
  - + INDIANA JONES ACTION
  - + ROBOCOP
  - + GHOSTBUSTERS 2

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

- LES JUSTICIERS 2 249F
  - + Ghostbuster 2
  - + Cabal
  - + Opération Thunderbolt

- 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.

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

- 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)

- LES JUSTICIERS 249F
  - + Dragon Ninja
  - + Robocop
  - + Rambo 3

EDITION SPECIALE

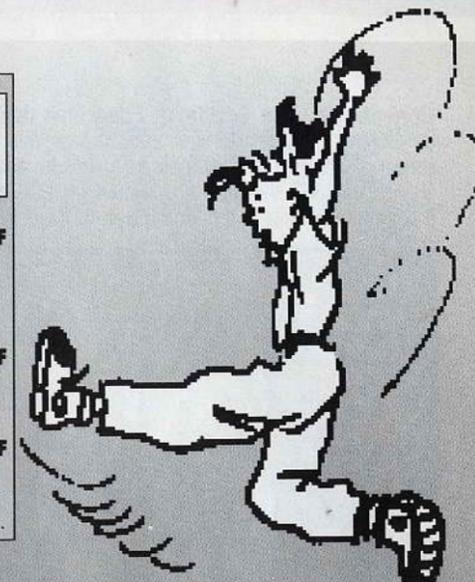
**INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299F**  
Texte à l'écran et manuel en français.

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
- MAUPITI 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
- NIGHT BREED(AVENT.) 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

1 an de garantie sur tous les logiciels

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

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

\* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES \*

- Art de la Guerre 299F
- Advanced Destroyer simul. 289F
- ALCATRAZ 249F
- ALPHA WAVES MENTAL 259F
- 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) 299F
- 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



- Console Sega + le pist. 1049F
- Pistolet Sega 269F
- Control Stick Sega 139F
- Rapid Fire Sega 109F
- Manette Speed King 145F
- Lunettes 3D 309F
- Manette Quick Joy 199F
- Adaptateur Master 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

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 MASTER SYSTEM

- Alex Kidd in Shinobi World 325F
- Alien Syndrome 295F
- Alex Kid Lost Star 295F
- Alex Kid H.T.V. 255F
- Aleste Powerstrike 255F
- American Baseball 295F
- American Pro Football 295F
- Assault City 295F
- Basketball Nightmare 295F
- California Games 295F
- Captain Silver 295F
- Choplifter 285F
- Dynamite Dux 325F
- Fantasy Zone 2 295F
- Golfa Mania 295F
- Golvellius 325F
- Great Basketball 285F
- Lord on the Sworld 325F
- Out Run 3D 315F
- Psycho Fox 325F
- R Type 325F
- Space Harrier 295F
- Thunderblade 295F
- Wonderboy 3 325F
- World Soccer 285F
- Zaxxon 3D 315F
- Zillion 2 285F

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

Prix, vocabulaire et erreurs d'impression.

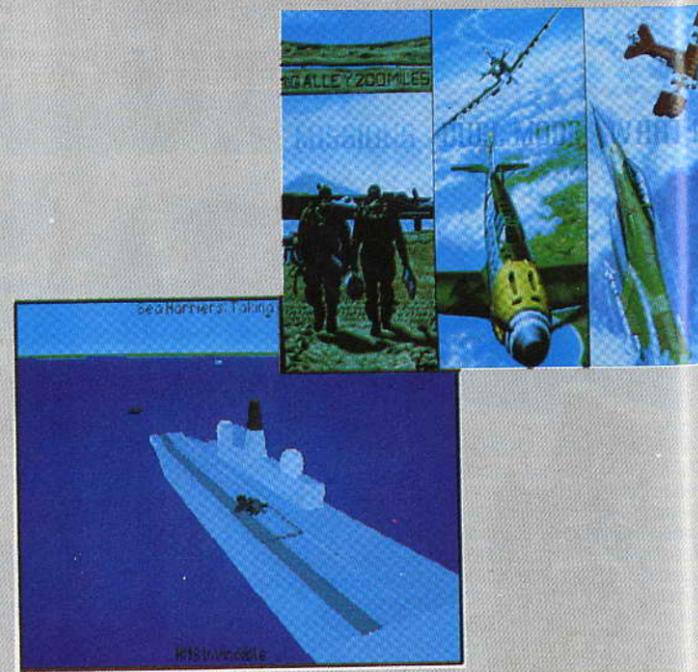
Conspiracy: The Deadlock Files était déjà présenté au C.E.S. de Chicago de juin dernier, mais il aura mis quelques mois à être terminé. Ce jeu d'aventure se déroule dans New York, et est illustré par 350 images digitalisées en 256 couleurs. C'est un jeu d'espionnage à la Hitchcock qui sortira en février sur PC.



**ACTIVISION**

Pas vraiment de nouveautés du côté de la branche américaine de la firme. *Death Or Glory* est un simulateur de vol en VGA qui permet de voler sur des avions de différentes époques, et qui sortira sur PC en mai. *Shanghai 2: Dragon's Eye* est la suite

C'est aussi en février que nous aurons *Road & Car #1*, premier scenery-disk pour Test Drive 3. Cette extension propose deux nouvelles voitures, l'Acura NSX et la Dodge Stealth R/T Turbo, mais surtout 5 nouveaux circuits, se situant cette fois-ci en Nouvelle-Angleterre. Vous pourrez aller de Cape Cod à Providence, et pousser même jusqu'aux chutes du Niagara. De nouveaux véhicules seront présents, comme des autocars de tourisme, des avions et des dirigeables.



**ALLIANCE LOISIRS**

**Le temple des jeux vidéo**

Vous présente toute sa gamme de consoles et de jeux

251, bd Raspail - 75014 Paris  
Tél. (16-1) 46.21.54.45  
Magasins ouverts du lundi au samedi de 10 h à 19 h

**LE MOIS DES SOLDÉS !**

COMMANDEZ PAR MINITEL SUR 3615 CODE VS

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

**CONSOLES**

- GAME BOY 490 F
- GAME GEAR 1490 F
- MEGADRIVE 990 F
- NEC TURBO EXPRESS 2290 F
- LYNX + 4 JEUX 1190 F

**COMPILS**

1. Rambo 3 + Tetris + Columns + Alex Kidd 790F
  2. Alex Kidd + Columns + Shinobi 650F
  3. Super Shinobi + Golden Axe + After Burner II 650 F
- NOUVEAUTES**
- Rainbow Island 490 F
  - Shadow Dancer 390 F
  - Strider 390 F
  - Dynamite Duke 345 F

Garantie totale 2 ans

**AMSTRAD GX 4000 990 F**

- KLAX 299
- NO EXIT 299
- TENNIS CUP 299
- OPERATION THUNDERBOLT 299
- BATMAN 299
- DOUBLE DRAGON 299
- BARBARIAN II 299
- FIRE AND FORGET II 299

**NINTENDO**

INCROYABLE !!

CONSOLE	PRIX	GALAGA	PRIX	ROBOT WARRIOR	PRIX
ALPHA MISSION	320	GHOST'N GOBLINS	320	RUSH'N ATTACK	340
AIR WOLF	340	GRADIUS	320	SIMON'S QUEST	390
COBRA TRIANGLE	340	IKARI WARRIOR	340	SOLOMON'S KEY	320
CASTLE VANIA	340	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	340
DRAGON BALL	340	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
DONKEY KONG CLASSIC	290	LIFE FORCE	340	SUPER MARIO 2	390
RIGHTING GOLF	390	LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
COMPIL 32 JEUX 690 F		MAGAMAN	340	TIGER HELI	320
COMPIL 42 JEUX 950 F		RYGAR	340	WIZARDS & WARRIORS	340

**ACCESSOIRES**

Boîte de rangement (80) avec fermeture à clé	49
Tapis de souris	29
Lecteur externe Amiga Flash ST	590
Extension mémoire Amiga 500 + horloge	390
Souris ST Amiga	149

**NEO-GEO SNK**

CONSOLE	3490 F
MAGICIAN LORD	1790 F
NINJA COMBAT	1990 F
BASEBALL STARS	1790 F
RADING HERO	1990 F
TOP PLAYER GOLF	1990 F
NAN 1975	1790 F

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

**MEGADRIVE**

Console + 2 jeux Megadrive + moniteur couleur	1490 F	2990 F	PHELIOS	345	RAMBO III	345	SPACE HARRIER II	345	SHADOWS DANCER	390	STRIDER	399	SUPER HANG ON MOTO	345	SUPER MASTERS GOLF	340	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
---	--------	--------	---------	-----	-----------	-----	------------------	-----	----------------	-----	---------	-----	--------------------	-----	--------------------	-----	-----------------	-----	---------------	-----	----------	-----	-----------------	-----	---------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	------	-----

**INEDIT !!**  
Compil 12 jeux MEGADRIVE !! 950 F

**FABULEUX !!**  
Manette STRIKER MEGADRIVE 299 F

**PC ENGINE**

CORE GRAPH X + 2 jeux	1290 F	BLUE BLINK	299	F1 TRIPLE BATTLE	299	KLAX	299	PUZNIC	299	SPACE INVADER	299
CD ROM	2790 F	CHASE HQ	299	FORMATION FOOTBALL	299	LEGENDARY AXE	299	POWER DRIFT	299	SPLATTER HOUSE	299
CORE GRAPH X + CD ROM	3790 F	DEVIL CRUSH	299	GALAGA 88	299	MR HELI	450	POWER LEAGUE BASEBALL	290	SUPERSTAR SOLDIER	299
SUPER GRAPH X + 1 jeu	1990 F	DIE HARD	299	GONOLA SPEED	299	NAXAT OPEN GOLF	299	RADIO LEPLUS SPECIAL	299	SUPER VOLLEYBALL	299
BATMAN	299	DOWNLOAD	299	GUNHED	299	NEW ZEALAND STORY	299	RASTAN SAGA 2	299	TIGER ROAD	299
		DRAGON SPIRIT	299	HEAVY UNIT	299	NINJA SPIRIT	299	ROAD RUNNER	290	VIGILANTE	299
		F1 CIRCUS	299	HELL EXPLORER	299	NINJA WARRIOR	299	SHINOBI	299	WORLD BEACH VOLLEY	290
				HONEY IN THE SKY II	299	OPERATION WOLF	299	SHOW MOMOTARO	299	WORLD COURT TENNIS	299
				IMAGE FIGHT	299	P 47	299	SIDE ARMS	299	W-RING	299
				KING OF SWORD II	299	PC KID	299	SPACE HARRIER	290	XEVIOUS	290

**GAMEBOY**

CONSOLE	490 F	DOUBLE DRAGON	220	SPACE INVADERS	220
ALLEYWAY	160	HYPER LOAD RUNNER	220	SUPER MARIOLAND	160
BASE BALL	195	LOCK 'N CHASE	195	SUPER MONACO GP	220
BLOODIA	195	MICKEY MOUSE	220	TENNIS	220
BOXING	220	NAVY BLUE	220	TETRIS	160
BUBBLE GHOST	220	PINBALL	220	VOLLEYBALL	220
CHESS	220	POPEYE	195	WONDER BOY	220
		RENUJU	195	WORLD BOWLING	220
		SOCCER BOY	220		
		SOLAR STRIKER	160		

**REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX\***  
\* Pour tout achat minimum de 2000 F

**DISQUETTES 3"1/2 DF DD**  
par 10 : 2,90 F l'unité  
par 100 : 2,80 l'unité\*

**LYNX**

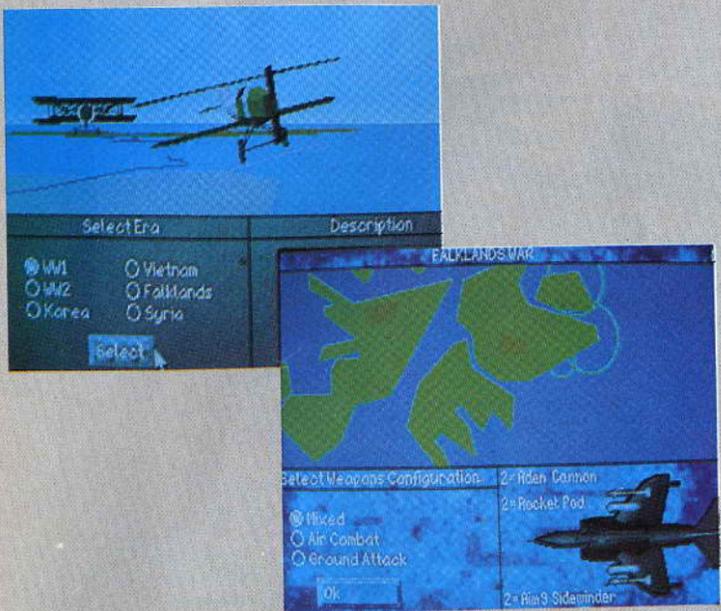
CONSOLE	1190 F
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

EXCLUSIF ! SACOCHE GAME BOY 199 F

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

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

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



du célèbre jeu, et s'annonce tout aussi réussi. Le jeu reprend le même principe, mais propose des variantes et de nombreuses options. C'est pour PC et ça doit sortir très rapidement. Enfin, **F14 Tomcat** est à nouveau une simulation de vol, qui devrait être disponible d'ici la fin janvier sur PC uniquement.



## ACCESS

Nous vous avons présenté **Links** le mois dernier en previews, eh bien sachez qu'il est disponible en version finale sur PC aux États-Unis. Il sera distribué en Angleterre par US Gold, mais nous n'avons pas de date de sortie pour le moment. Quant à **Countdown**, c'est la même chose, si ce n'est que nous vous le présentons en previews dès ce numéro. Sachez enfin que la compagnie prépare **Cartel**, la suite de **Crime Wave**, qui sortira sur PC aux États-Unis en mars prochain, ainsi que **Mean Street 2**, qui sera présenté en juin au C.E.S. de Chicago.

## NEW-WORLD COMPUTING

Parmi les nouveautés de cette compagnie, la principale était **Might & Magic 3**, que nous présentons en previews dans ce numéro. L'autre produit se nomme **Planet's Edge**, et rappelle quelque peu **Star Control d'Accolade**. C'est un jeu d'aventure et de stratégie, dans un univers de science-fiction, et cela devrait sortir avant l'été.



## KONAMI

Après **Mindscape** et **Days Of Thunder**, voici **Bill Elliott's NASCAR Fast Track**, qui ressemble comme deux gouttes d'eau au jeu **Mindscape**. Ce stock-car sortira sur PC en janvier puis sur Amiga d'ici avril. **Double Dribble** est un basket-ball qui ne sortira que sur PC dans un premier temps. Enfin, **Castlevania**, le célèbre jeu dans lequel vous affrontez Dracula, sortira très bientôt sur PC puis sur Amiga.

## CALIFORNIA DREAMS

Cette compagnie présentait deux nouveaux produits. **Street Rod 2** est la suite du premier, et paraît bien semblable. Dans ce jeu, vous customisez de vieilles voitures et devez être le maître des routes lors de trois courses. Le jeu doit sortir en février sur PC, une version Amiga devant arriver quelque temps après. **Solidarity** sortira sur PC en mai, et sera suivi d'une version Amiga. Il s'agit d'une simulation politique en VGA 256 couleurs, assez complète visiblement.

## CINEMAWARE

Si la compagnie présentait de nombreuses nouveautés sur consoles, rien n'était présenté sur micros parmi les nouveautés tant attendues, et il faudra donc attendre le mois prochain pour y jeter un coup d'oeil et vous les présenter. **Rollerbabes** sortira en mars sur PC, et sera suivi d'une version Amiga. Ce jeu mêle roller, hockey, catch, boxe et skate-board dans un sport quelque peu loufoque. L'équipe des **Rollerbabes**



est une équipe d'athlètes féminines particulièrement douées et belles, qui domine le championnat. Les équipes ennemis, les **Pig Brothers**, les **Eraser Heads**, les **Buzzcuts**, les **Moving Violations**, les **Stud Lites**, les **Reddiwrecker** et les **Subhumans**. C'est un jeu très drôle, plein de pièges et de surprises, dont nous vous reparlerons plus tard.

**TV Sports Base-ball** doit sortir en avril sur Amiga et PC. Que dire, si ce n'est que comme dans tous les **TV Sports**, le jeu propose de nombreuses vues différentes et superbes. Enfin, en mai sur PC et Amiga, nous aurons droit à **Enemy Within**, produit le plus attendu de **Cinemaware**. C'est en effet le premier "jeu de rôle" que proposera la compagnie américaine, allié à un système proposant des séquences vidéo digitalisées et un système de jeu très simple. Plus de détails prochainement...

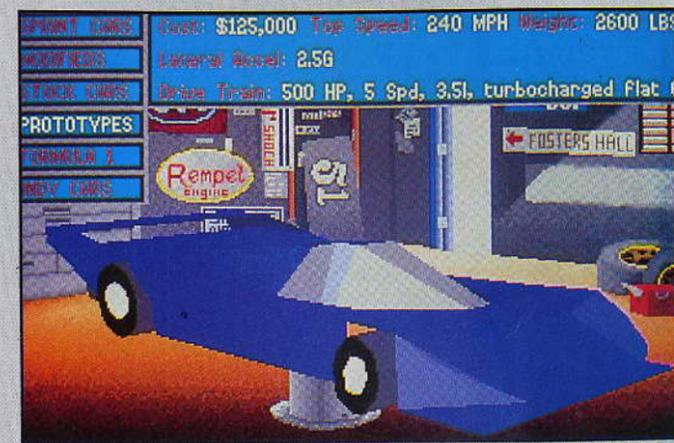
## ELECTRONIC ARTS



En dehors des très nombreux jeux **Megadrive** présentés par la compagnie, quelques nouveautés sur micros faisaient leur apparition. **Mario Andretti's Racing Challenge** est un jeu de course automobile dans la lignée d'**Indianapolis 500** qui sortira en mars sur PC. Le jeu propose six circuits différents, des ralentis, des vues extérieures et des conseils donnés par le fameux pilote. **Earl Weaver Baseball 2** doit sortir au printemps sur PC, et il s'agit d'un base-ball. Que dire d'autre ?



**LOCATIONS-RESERVATIONS  
VACANCES ETE/HIVERS  
TOUT SUR LES STATIONS  
DE SPORTS D'HIVERS  
MINITEL: 3615 EUROVACANCES**



## LUCASFILM GAMES

**Secret Of The Monkey Island** devrait sortir rapidement en VGA 256 couleur et en français, tout comme les versions Amiga et ST de cet excellent jeu d'aventure.

**Secret Weapons Of The Luftwaffe** arrive sur PC, c'est promis. Nous l'avons vu quasiment terminé au salon, et il paraît être le meilleur simulateur de combat sorti de la **Lucasfilm** à ce jour. Les graphismes VGA sont splendides, et devraient contenter les possesseurs de PC lors de sa sortie, vers mars. Les versions Amiga et ST suivront.

Pas de réelles nouveautés pour le moment, mais au C.E.S. de Chicago en juin prochain, on devrait pouvoir découvrir **Indiana Jones IV**, basé sur le scénario du film qui ne se tournera certainement jamais (en rapport avec **Atlantide**) et **Secret Of The Monkey Island 2**. On nous promet également quelques grosses surprises! L'attente sera difficile...

## THREE SIXTY

La compagnie responsable de **Blue Max** et de **Das Boot**, déjà testés sur PC (et qui devraient sortir prochainement sur Amiga et ST) présentait **Megafortress**, une simulation de vol en forteresse volante devant sortir sur PC en février. Avec des graphismes VGA 256 couleurs et de nombreuses missions possible, le jeu devrait connaître un succès rapide. La compagnie présentait également son troisième scenery-disk pour l'excellent **Harpoon**, mais rien n'indique si **Mirrorsoft** en fera l'importation en Europe.

## VIRGIN MASTERTRONIC

Quoi de neuf? Rien en fait. **Spot** est une sorte d'**Othello** que nous vous avons déjà présenté il y a six mois, et qui n'a toujours pas de date de sortie en France. La vraie nouvelle vient

de la sortie de **Trilogy**, un jeu d'aventure compilant Guild Of Thieves, Corruption et Fish!, mais qui utilisera l'excellent système de Wonderland, et des graphismes VGA 256 couleurs sur PC. Avouez que c'est un peu juste comme news...

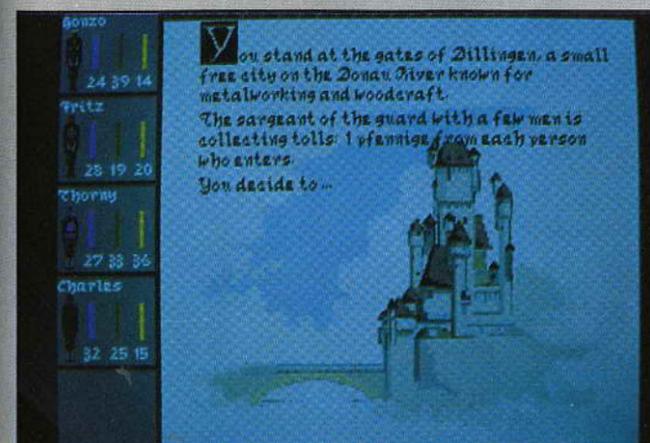
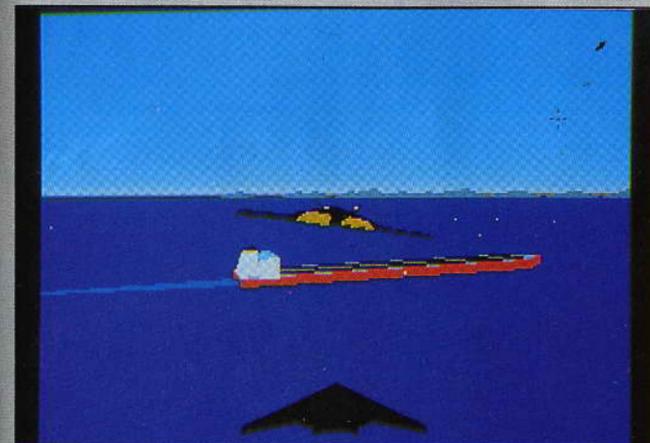
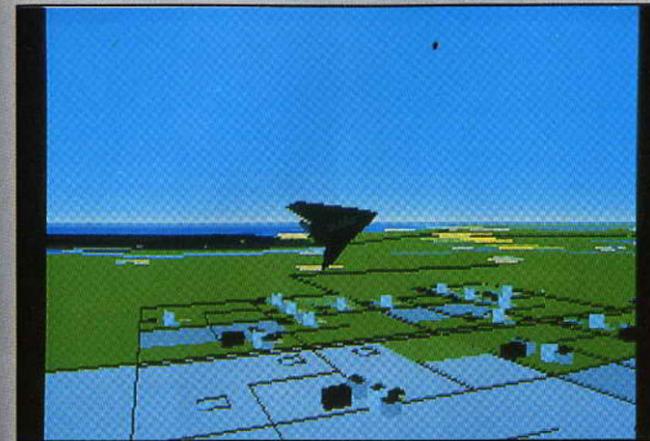
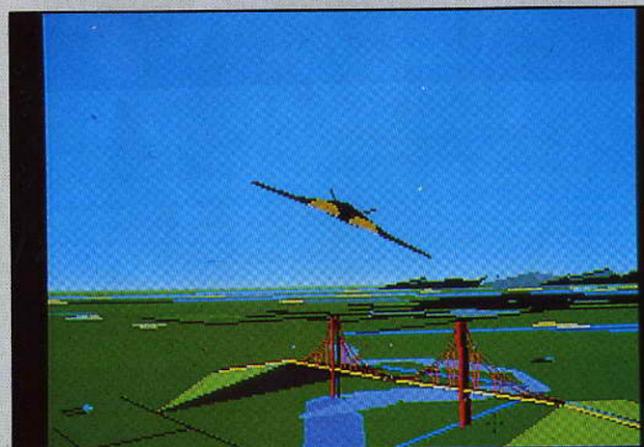
### MICROPROSE

Suite au succès de Gunship, Microprose présentait **Gunship 2000**, une simulation permettant de piloter plusieurs hélicoptères différents. Il sera possible d'en choisir trois parmi les sept possibles, et de constituer ainsi un groupe qui devra effectuer cinq missions parmi les cent possibles! Gunship 2000 utilise bien plus la 3D que son prédécesseur, et devrait visuellement bien plus se rapprocher de LHX Attack Chopper d'Electronic Arts. Les missions se déroulent dans le Golfe et en Europe Centrale, comme quoi chez Microprose, il y a des opportunistes! Il y aura même un concepteur de missions, qui vous permettra de créer vos propres missions. Gunship 2000 sortira en premier lieu sur PC en EGA et VGA, durant l'année.



**F117A Nighthawk** est carrément la suite de F19 Stealth Fighter, ce qui est déjà tout un programme. On retrouvera les zones de combat du premier, mais avec en plus la Colombie et Panama, le Japon et l'Irak. Le jeu sera également conçu pour que l'on puisse charger ultérieurement des disques supplémentaires proposant de nouveaux pays, et le jeu comportera également un éditeur de missions.

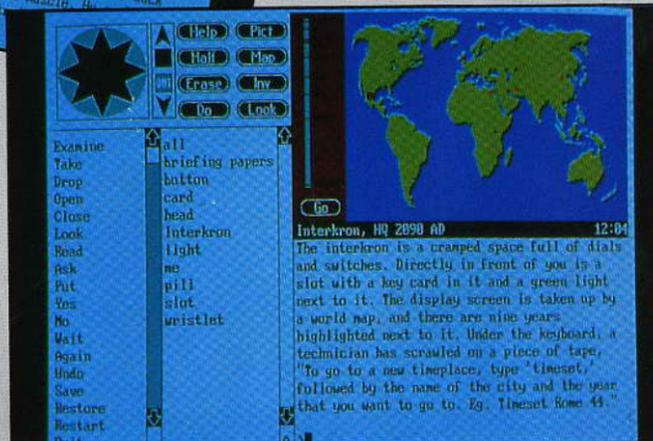
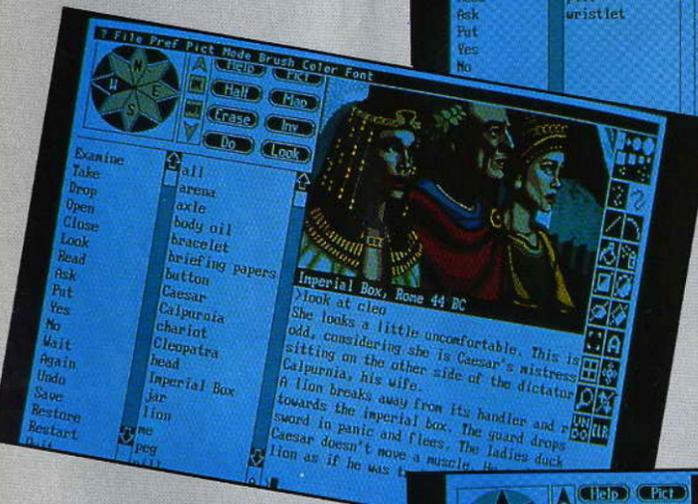
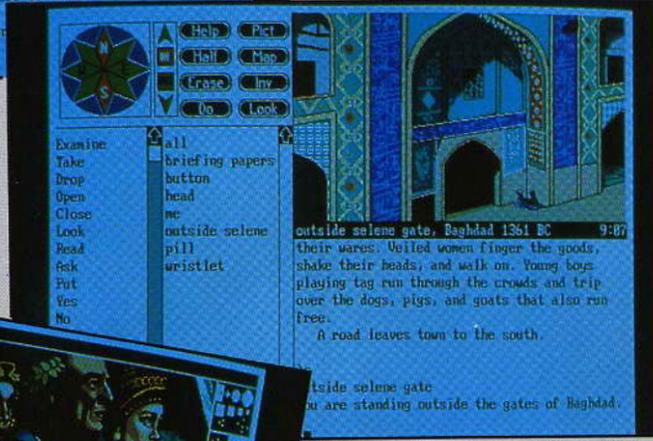
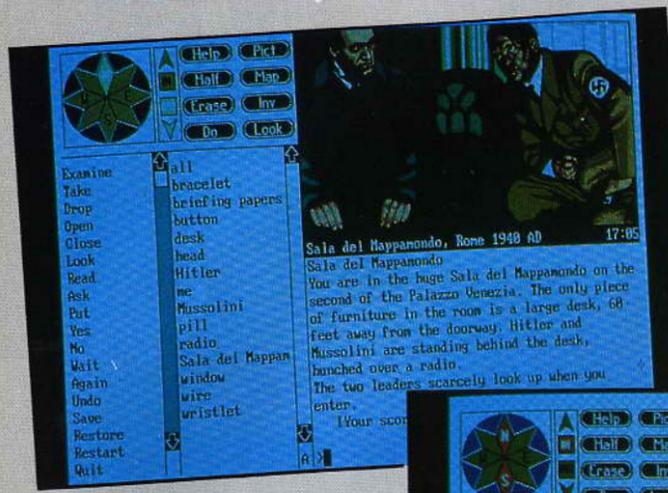
Que dire de plus, si ce n'est encore une fois que la 3D devrait être encore meilleure que dans F19, ce qui promet, d'autant plus qu'une version VGA 256 couleurs est prévue. Pas de date de sortie exacte annoncée, mais c'est pour 91.



**Darklands** est le premier programme de Microprose dans le marché des "jeux de rôle". Pas étonnant, puisque son concepteur n'est autre que Sandy Petersen, Monsieur Call Of Cthulhu! Le jeu se déroule dans l'Allemagne médiévale du XVe siècle, avec un soupçon d'heroic-fantasy, puisque l'on trouve quand même des sorciers, des sortilèges, des dragons et plein d'autres monstres mythiques. Darklands semble devoir être complet, avoir un côté narratif absent d'habitude des jeux de ce genre. Les personnages créés possèdent 26 caractéristiques et compétences, ce qui est honnête. Le système de combat paraît sympathique et plutôt stratégique. Darklands sortira cette année sur PC, en EGA et VGA.

**Civilization** est un jeu dont nous n'avons rien pu voir. Il commence en 4000 avant Jésus-Christ, et le but du joueur est de développer une civilisation à partir d'un groupe de nomades. Il faut gérer l'économie, la politique et la défense dans ce jeu de stratégie simple d'accès mais passionnant, se jouant sur une carte du monde, mais permettant aussi le jeu sur des cartes aléatoires. L'intérêt du jeu, c'est que l'Histoire suit son cours, et que si vous êtes doué, vous vous retrouverez avec votre civilisation jusqu'au XXIe siècle. Inventions et événements en tout genre interfèrent avec votre évolution, ce qui promet de joyeux moments. Entre Sim City, Sim Earth et Diplomacy, voici un produit qui devrait être très fort! Sortie prévue cette année sur PC en EGA et VGA.

**Time Quest** est le nouveau produit de Legend Entertainment, à qui l'on doit Spellcasting 101: Sorcerers Get All The Girls. Ce jeu d'aventure utilise le même système de fenêtres et d'icônes, très proche de celui de Wonderland, dans une course à travers les temps, de la préhistoire à Hitler. Vous y rencontrerez César, Napoléon, Gengis Khan, Attila, Cléopâtre, Michel-Ange et bien d'autres. Ce jeu devrait sortir sur PC EGA et VGA très prochainement.



Twilight 2000 sera le prochain jeu de Paragon Software, dont les produits sont distribués par Microprose. Le jeu se situe en Pologne après une Troisième Guerre mondiale, c'est un "jeu de rôle" qui sortira bientôt sur PC EGA et VGA 256 couleurs. Un peu plus tard, nous aurons le droit à **Megatraller 2: Quest For The Ancients**, sur PC EGA et VGA.

### INTERPLAY

La compagnie lançait un nouveau jeu durant le salon, nommé **Castles**, et qui devrait sortir sur Amiga et PC. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un roi et vous allez devoir construire votre château

PLANET: CRVSTILLIA - CLASS AM-21238  
TEMP: 55 C  
ATMO: 102 CO2 CH1 A12  
RADI: 0002139 D0994  
LIFE: CL-A-P INVERT  
VT - MARITAL  
CLASS 532  
GRAV: 3680L6 PA 50 10  
RECOMMEND: PROCEED WITH EXTREME CAUTION VOLCANIC ACTIVITY AS WELL AS SURFACE DEFECTS PRODUCE SLOW GROUND TRAVEL



# 36 15 GEN4

et gérer votre royaume. Entre Sim City et Ancient Art Of War pour les phases de combats, Castles devrait être particulièrement intéressant. Il est en tout cas très beau et bien réalisé, avec des animations très réussies.

### SYNAPSE

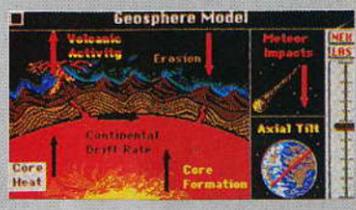
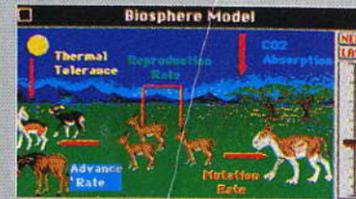
Cette nouvelle compagnie propose un jeu d'aventure et d'action pour PC qui semble assez sympathique, ne serait-ce que grâce à ses graphismes VGA 256 couleurs assez beaux. Reste à savoir si l'éditeur sera distribué en France...

### MAXIS

Rien de bien neuf... L'éditeur présentait une version finale de **Sim Earth**, que nous devrions tester le mois prochain sur PC, et ses disquettes de nouveaux graphismes pour **Sim City**. **Sim City 2** n'était pas présenté, à notre grand regret.

### SSI

Le produit majeur était sans aucun doute **Eye Of The Beholder**, premier jeu de la série AD&D dans le genre de **Dungeon Master**. Superbe, en VGA 256 couleurs avec sa version PC, qui sortira d'ici un mois. Nous vous en proposons de nouvelles photos ici, avant le test complet qui devrait se faire le mois prochain. L'autre nouveauté était **Death Knights Of Krynn**, la suite de **Champion Of Krynn**, qui sortira en mars sur PC et en avril sur Amiga. Rien de bien neuf, si ce n'est le scénario, et un système de jeu particulièrement pratique.



MANA SCREAMS IN DESPAIR AS SHE RECOGNIZES THE GRUESOME REMAINS OF HER DEAD LOVER. SIR KARL BRANDISHES HIS SWORD AS HIS DEATH DRAGON SMOOTS TOWARD THE SCATTERING CROWD.



### EPYX

Pour la troisième fois, la compagnie présentait **California Games 2**, qui pourrait enfin sortir sur PC d'ici mars.

ORIGIN

Stand remarqué du C.E.S. avec ses démos superbes de Wing Commander 2 et Worlds Of Ultima: Martian Dreams, que nous vous présentons en previews. Deux autres produits étaient présentés... Wing Commander Secret Missions 1 est destiné aux possesseurs de Wing Commander qui ont fini la quarantaine de missions présentes sur l'original. Cette première extension se passe dans le secteur stellaire Denebien. Les forces Kilrathiennes attaquent en effet la colonie Goddard et avant même que votre Tiger's Claw n'arrive à la rescousse, ils détruisent cette colonie grâce à une arme dévastatrice. Commence alors pour vous une partie de cache-cache avec la flotte Kilrathienne pour détruire cette nouvelle menace. Vous allez affronter des douzaines de vaisseaux ennemis et surtout quatre de leurs nouveaux appareils, dont un cuirassé. Wing Commander Secret Missions 2: Crusade est le deuxième disque de scénarios pour Wing Commander, et vous fait combattre à l'intérieur des lignes ennemies. Suite à la désertion du pilote d'un destroyer ennemi, vous dirigez maintenant un chasseur ennemi, avec deux de vos coéquipiers. Au cours de missions plus ou moins discrètes, vous allez devoir découvrir la véritable raison de l'attaque de l'Empire Kilrathien contre la Confédération humaine.

COMMODORE

C'est au C.E.S. que la compagnie lançait officiellement le CDTV, présenté au précédent C.E.S. Rappelons pour tous ceux qui ne connaîtraient pas la machine qu'il s'agit d'un système liant un Amiga à un lecteur CD-Rom, le tout recarrossé à la manière d'un lecteur normal de CD. Etant destiné au grand public, il se place tout simplement parmi votre installation audio-vidéo, les contrôleurs permettant de manipuler les logiciels grâce à une télécommande à infrarouge. Cette machine est la première arrivée en masse du CD-Rom pour le grand public, ce qui est véritablement un événement. Elle sera commercialisée normalement d'ici avril en France, et si l'on ne connaît pas encore son prix, il devrait tourner autour de 6000 francs! Nous vous présenterons le CDTV plus en détails, lorsque

celui-ci sera sur le point de sortir. Les produits sont toujours interactifs au plus haut degré, avec des possibilités de recherche puissante, etc.

De nombreux logiciels étaient présentés au salon, et c'était la grosse nouveauté en fait concernant la machine. On trouve tout d'abord un certain nombre de CD de base, comme la Bible, de l'Atlas, un livre de médecine, une Histoire de la Science et de l'Innovation, une Histoire de la Politique et des Affaires, la vie de Shakespeare, un livre sur le Japon et un sur les armes modèles. Chaque programme est illustré de nombreuses photos digitalisées, et de sons, bruitages et paroles d'excellentes qualités.

Ensuite, viennent les livres pour enfants, avec Cendrillon, Peter Rabbit et un recueil de poèmes. Trois autres produits destinés aux plus jeunes sont de véritables livres interactifs, où l'enfant intervient sur le cours de l'histoire. Enfin viennent les jeux de coloriage et d'action simple.

Côté éducatifs, de nombreux CD sont en préparation, certains visant les plus jeunes, d'autres les adultes. De l'Histoire de l'exploration du Pôle Nord en passant par l'Allemand pour débutants, on trouve une gamme complète de produits.

Pour la détente, on trouve un CD permettant de faire soi-même des musiques, un livre de cuisine, un livre sur la maison et un sur le jardin.

Les jeux de réflexion sont nombreux sur CDTV. Sherlock Holmes, présenté en rubrique Previews sur Coregrafx, est une petite merveille, mais il y aura également Battlechess, Airwave Adventure (une BD interactive), Defender Of The Crown, Classic Board Games, Many Roads To Murder, Murder Anyone? et Dominion.

Les jeux d'arcade et d'aventure ne sont pas en reste, puisque l'on devrait vite avoir Thexder, Excalibur, Space Quest III, Pacmania, les Voyageurs du Temps et Xenon 2. Enfin, les classiques comme Sim City ou Falcon seront également disponibles.

Viendront un peu plus tard le Livre Guinness des Records, Indiana Jones, Loom, Secret Of The Monkey Island, TV Sports Football, Shadow Of The Beast 1 & 2, mais aussi des produits de Disney Software. Pour le moment, les adaptations de jeux micros ressemblent aux versions Amiga, avec comme seule différence les sons qui sont meilleurs, mais ceci devrait rapidement évoluer. Disposant d'un méga de Ram d'office, le CDTV pourrait bien avoir des animations en 32 couleurs là où elles le sont souvent en 16!

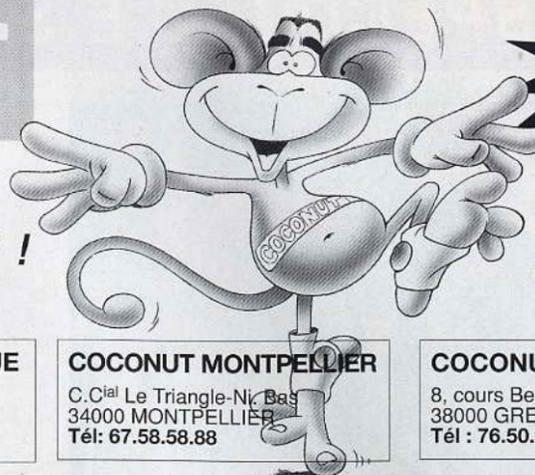
Autant dire que nous vous en reparlerons très bientôt.



COCONUT

GAMEGEAR SEGA PORTABLE 1490 F

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE! Pour mieux te servir...



NEC GT TURBO DISPONIBLE

<b>COCONUT ETOILE</b> 41, avenue de la grande armée 75016 PARIS Tél : (1) 45.00.69.68 - M <sup>o</sup> Argentine	<b>COCONUT REPUBLIQUE</b> 13, bd Voltaire 75011 PARIS Tél : (1) 43.55.63.00 M <sup>o</sup> Oberkampf	<b>COCONUT MONTPELLIER</b> C. Châl Le Triangle-N. Bas 34000 MONTPELLIER Tél : 67.58.58.88	<b>COCONUT GRENOBLE</b> 8, cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél : 76.50.99.41
---	---	--	--

<b>MEGADRIVE</b> 1320 F	MEGADRIVE JAPONAISE 1320 EN MARS COCONUT PROPOSE MEGA + 1 JEU MEGA + 2 JEUX MEGA + 3 JEUX SUPER PRIX... A VOUS DE CHOISIR MEGADRIVE FRANÇAISE + 1 JEU 1890 JOYPAD SIMPLE 290 ARCADE POWER STICK 450 JOYSTICK XE 1 PRO 390	ADAPTEUR 8 BITS GAMEGEAR + 1 JEU 1690 ARNOLD PALMER GOLF FR 475 ALEX KIDD 299 ALTERED BEAST 375 BATTLE SQUADRON 475 BASKETBALL 395 BATMAN 375 BURNING FORCE 375 BASEBALL STADIUM 399	CRACKDOWN 425 DANGEROUS SEED 425 DYNAMITE DUKE 395 DJ BOY 375 ELEMENTAL MASTER 425 ESWAT 375 FOOTBALL AMERICAN FR 475 FINAL BLOW BOXE 395 FORGOTTEN WORLDS 365 GAIN GROUND 425 GHOSTBUSTERS 365 GOLDEN AXE 365	GOULDS N GHOSTS 449 HARD DRIVIN 425 HEAVY UNIT 425 HELLFIRE 375 INSECTOR X 380 KEN 375 MICKEY 399 MONSTERLAIR 425 MUSHA ALESTE 425 SHADOW DANCER 445 STRIDER 445 SHINOBI 369 SUPER MASTER GOLF 375	MOONWALKER 365 NEW ZEALAND STORY 375 PHANTASY STAR 2 450 POPULOUS 445 RINGSIDE ANGEL 425 RAINBOW ISLAND 445 SWORD OF VERMILION FR 599 STAR CRUISER 425 SHADOW DANCER 445 STRIDER 445 SHINOBI 369 SUPER MASTER GOLF 375	TECHNOCOP FR 449 THUNDERFORCE 3 395 WORLD CUP SOCCER 299 GAMEGEAR + 1 JEU 1690 MONACO GP 245 COLUMNS 245 PENGO 245 SOKOBAN 245 G LOCK AIR COMBAT 245 WONDERBOY 245 ZAN 245
----------------------------	--	--	---	--	---	--

<b>PC-ENGINE</b> 990 F	PC ENGINE COMPLETE 990 PEC ENGINE + CD ROM 2 3690 SUPER GRAFX + 1 JEU 1890 CD ROM 2 + 1 JEU 2790 GT TURBO EXPRESS + 1 JEU 2490 JOYSTICK BX 149 JOYPAD NEC 199 JOYSTICK XE 1 PRO 690	ADAPTEUR 2 JOUEURS 190 ADAPTEUR 5 JOUEURS 290 new TOYSHOP BOYS 340 new BURNING ANGEL 340 new OUTRUN 290 new CYBER COMBAT 340 new SAINT DRAGON 290 new MARCHEN MAZE 340	AERO BLASTER 290 ALICE IN WONDERLAND 340 AFTER BURNER 2 290 BATMAN 290 BOMBER MAN 290 CHAMPION WRESTLER 340 CHASE HQ 390 DARK LEGEND 290 DEVIL CRASH 290 DIE HARD 290	DOWNLOAD 340 DUNGEON EXPL 390 FINAL BLASTER 340 FORMATION SOCCER 390 F1 CIRCUS 290 F1 TRIPLE BATTLE 390 GONOLA SPEED 340 HELL EXPLORER 390 HURRICANE 390 KLAX 375 KICKBALL 290	LEAGUE BASEBALL 3 290 NEW ZEALAND STORY 290 NINJA SPIRIT 290 OPERATION WOLF 290 PC KID 290 POWER DRIFT 390 RABIO LEPUS 290 SAINT DRAGON 340 SHINOBI 390 SPLATTER HOUSE 390 SUPERSTAR SOLDIER 290	SUPER VOLLEY BALL 290 VIGILANTE 390 VIOLENT SOLDIER 290 TENNIS 340 THUNDERBLADE 350 W-RING 290 ZIPANG 290 CD AVENGER 390 CD ALTERED BEAST 390 CD CRAZY CAR 390 CD DEATH BRINGER 390	CD FINAL ZONE 2 390 CD GOLDEN AXE 390 CD JB MURDER 390 CD LEGION 390 CD RED ALERT 390 CD SIDE ARMS 390 CD SUPER DARIUS 390 CD VALIS 3 390 CD WONDERBOY 3 390 CD YS 390	<b>SUPER GRAFX</b> 1890 F
------------------------	---	---	--	--	--	---	---	---------------------------

<b>CONSOLE SEGA</b> 749 MASTER SYSTEM PLUS 1049 SUPER SYSTEM 1399	SUPER TENNIS 99 TEDDY BOY 99 TRANSBOT 99 WORLD GRAND PRIX JEUX 99 AERIAL ASSAULT 325 AFTER BURNER 325 ALEX KIDD IN 99 SHINOBI WORLD 325 ALTERED BEAST 295 AMERICAN BASEBALL 295	99 99 99 99 325 325 325 325 295 295 295 295	AMERICAN PRO FOOT. 295 ASSAULT CITY 295 BASKET KNIGHTMARE 295 BATTLE OUT RUN 325 BLACK BELT 285 CALIFORNIA GAMES 295 CAPTAIN SILVER 295 CHASE HQ 325 CHOPLIFTER 285 CLOUD MASTER 295 COLUMNS 285	DOUBLE DRAGON 325 DOUBLE HAWK 325 DYNAMITE DUX 325 ESWAT 295 FIRE & FORGET II 325 GALAXY FORCE 325 GHOSTBUSTER 295 GOLDEN AXE 325 GOLFMANIA 295 GOLVELLIUS 325 GREAT VOLLEY BALL 285	KENSEIDEN 295 LORD OF THE SWORD 325 MIRACLE WARRIOR 395 OPERATION WOLF 325 PARLOUR GAMES 295 PHANTASY STAR 395 PSYCHO FOX 325 R.C. GRAND PRIX 325 RASTAN 295 R TYPE 325 RAMPAGE 295	SHINOBI 325 SPELLCASTER 325 SPY VS SPY 195 SUPER MONACO GP 325 TENNIS ACE 325 TIME SOLDIER 295 ULTIMA IV 325 VIGILANTE 295 WONDERBOY 1 285 WONDERBOY 2 295 WONDERBOY 3 325	WORLD GAMES 285 WORLD SOCCER 90 285 WORLD SOCCER 395 YS 285 ZILLION 2 285
---	--	--	--	--	---	--	---

<b>NEO GEO COMPLETE</b> 3490 ADAPTEUR 110-220 390 JOYSTICK NEO-GEO 390 MEMORY GARD 190	BASEBALL 1990 CYBERLIP 1990 GOLF 1990 MARJONG 1790 MAGICIAN LORD 1990 NAM 75 1790 NINJA COMBAT 1990 RIDING HERO 1990 SUPER SPY 1990	<b>LYNX</b> 1490F	<b>CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2 LYNX + ALIMENTATION</b> 1490	GAUNTLET 290 CALIFORNIA GAMES 290 GATES OF ZENDOCODN 290 BLUE LIGHTNING 290 ELECTRO COP 290 CHIPS CHALLENGE 290	<b>GAME BOY</b> 590F	GAMEBOY 590 GAMEBOY + 3 JEUX 980 LIGHTBOY 275 SACOCHE 195 ALLEYWAY 190 BATMAN 245 BOULDER DASH 245 BOXING 195 BUBBLE GHOSTS 245 BATTLE PING PONG 245	CASTLEVANIA 245 DOUBLE DRAGON 245 DR MARIO 245 GREMLINS 2 245 GHOSTBUSTERS 2 245 GODZILLA 245 LODE RUNNER 240 KEN NORTH 240 MICKEY 240 MONSTERTRUCK 245 MOTORCROSS 245 NEMESIS 245	NINJA TURTLES 245 PAPERBOY 245 POPEYE 245 QIX 195 SPIDERMAN 245 SKATE OR DIE 245 SNOOPY 245 SPACE INVADERS 240 SOCCER BOY 240 SOLARSTRIKER 195 MARIOLAND 195 TENNIS 195
---	---	-------------------	---	--	----------------------	---	---	--

<b>CONSOLE NINTENDO</b> 690	IMPOSSIB. MISSION II 360 KID ICARUS 360 LEGEND OF ZELDA 390 LEGEND OF ZELDA II 390 MEGA MAN 360 METAL GEAR 360 NINJA TURTLES 390 ROBOCOP 425 RUSH'N ATTACK 360 RYGAR 360	360 360 390 390 360 360 390 425 360 360	SECTION 2 360 SILENT SERVICE 360 SIMON'S QUEST 390 SKATE OR DIE 360 SOCCER 290 SOLOMON'S KEY 330 SUPER MARIO II 390 TETRIS 330 TRACK'N FIELD II 390 WIZARDS & VARRIORS 360	BATTLE ZONE 120 BOXING 149 CALIFORNIA GAMES 199 CHOPPER COMMAND 149 COMMANDO 199 DESERT FALCON 180 DOUBLE DRAGON 199 ENDURO 149 F14 TOMCAT 199 GALAXIAN 120	GHOSTBUSTER 130 KUNG FU MASTER 199 MARIO BROS 149 MIDNIGHT MAGIC 120 MOON PATROL 120 MOTO RODEO 180 OFF THE WALL 180 POLE POSITION 120 PRO WRESTLING 149 Q BERT 120	RADAR LOCK 180 RAMPAGE 195 REAL SOCCER 130 REAL TENNIS 120 RIVER RAID 190 ROAD RUNNER 180 SKATE BOARDING 149 SPRINT MASTER 169 SUMMER GAMES 190 WINTER GAMES 190
-----------------------------	---	--	---	--	--	---

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :

**COCONUT**  
13, bd Voltaire  
75011 PARIS  
tél : (1) 43.38.79.65

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
Tél \_\_\_\_\_

N° Carte Bleue \_\_\_\_\_ Date d'expiration \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Signature: \_\_\_\_\_

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .....+15F  
\* TOTAL à payer : \_\_\_\_\_

Règlement : je joins  chèque bancaire  CCP  Mandat -lettre  CB

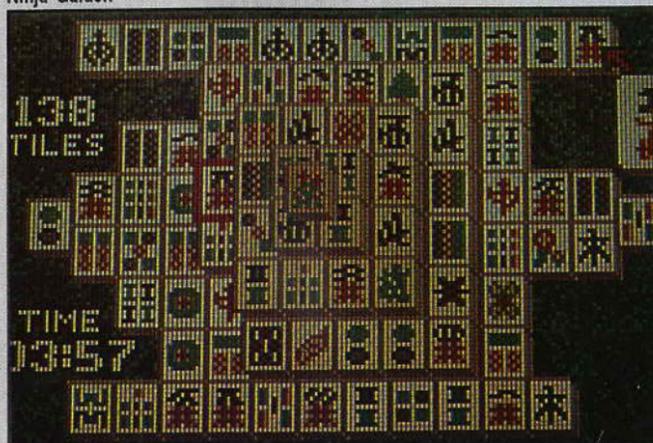
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



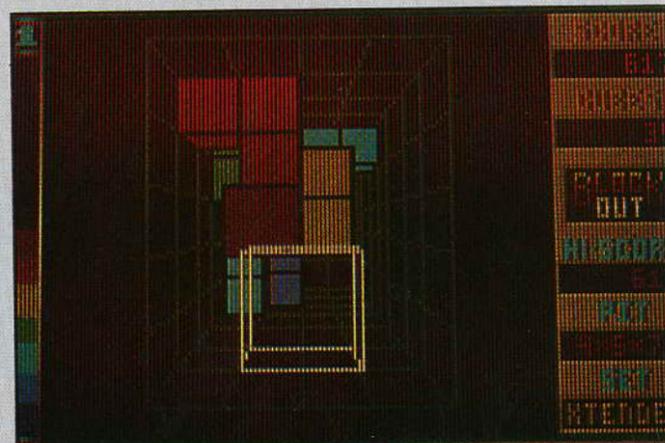
Golf



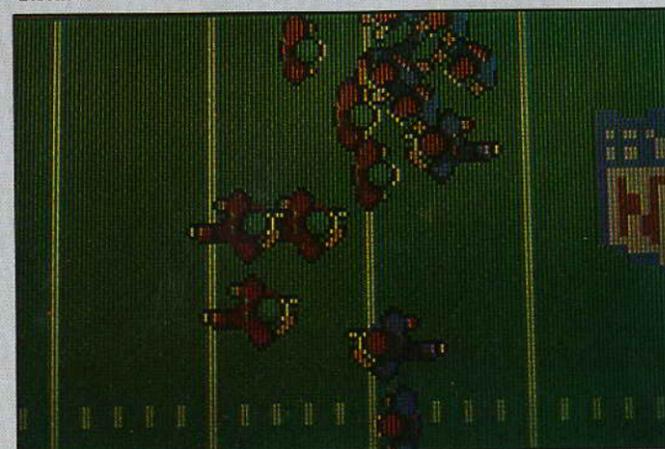
Ninja Gaiden



Shanghai



Blockout



NFT Football

# ATARI PAS DE PANTHER, MAIS PLEIN DE LYNX!

Grosse déception sur le stand Atari, puisque l'on pensait bien y découvrir la Panther, console 16-bits d'Atari sur laquelle les rumeurs les plus folles courent depuis maintenant deux mois. On risque maintenant d'être obligé d'attendre le C.E.S. de Chicago en juin pour la découvrir... Quoi qu'il en soit, nombreux sont les éditeurs à répéter qu'elle serait certainement équipée d'un 68030!

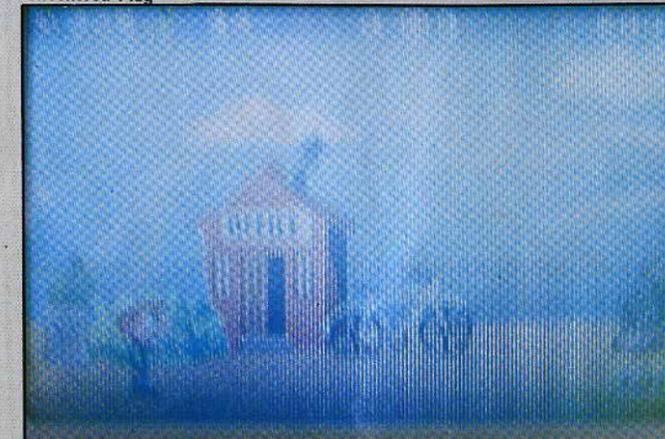
Il faut bien le dire, avant de partir au C.E.S. de Las Vegas, nombreux étaient les journalistes, éditeurs et distributeurs à ne plus trop croire au succès de la Lynx. C'était sans compter sur un mouvement aussi inattendu qu'intelligent d'Atari, qui sort ce mois-ci aux Etats-Unis un nouveau modèle de la Lynx, un peu plus portable, plus pratique aussi, mais surtout qui ne coûte que 99\$, soit 20\$ de plus seulement que la Game-Boy. En France, on ne sait pas du tout quand la nouvelle Lynx sera disponible,

même si l'on parle pour le moment d'une sortie d'ici la fin d'année. Le prix devrait être inférieur à 1000 francs, ce qui risque de relancer la Lynx dans la course aux portables... d'autant plus que de nombreux jeux étaient annoncés et même présentés, puisque nous vous en présentons en photos.

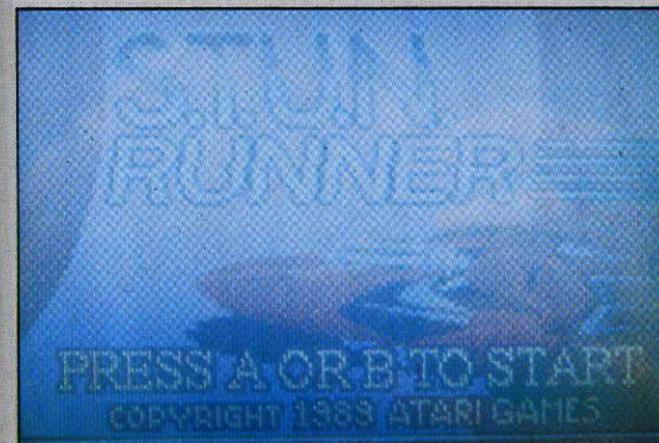
Dans la première moitié de 91, nous devrions donc avoir **World Class Soccer**, un football qui permettra de un à quatre joueurs de participer. **Ninja Gaiden**, c'est le nom japonais du jeu d'arcade **Shadow Warriors**. Nous avons joué sur une préversion, et je peux vous dire que ça s'annonce très bien fait et très jouable! **Blockout** est un Tetris en 3D qui existe déjà sur micros, alors que **Xybots** permet à un ou deux joueurs d'affronter de nombreux robots dans des labyrinthes. Encore une adaptation de jeu d'arcade réussi sur cette machine. **Shanghai** devrait être en vente d'ici la sortie du magazine. Le jeu de Mediagenic sera le



Checked Flag



Scrapyard Dog



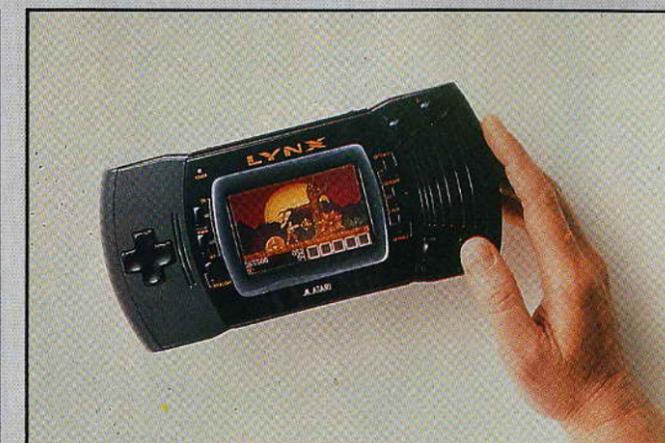
STUN Runner



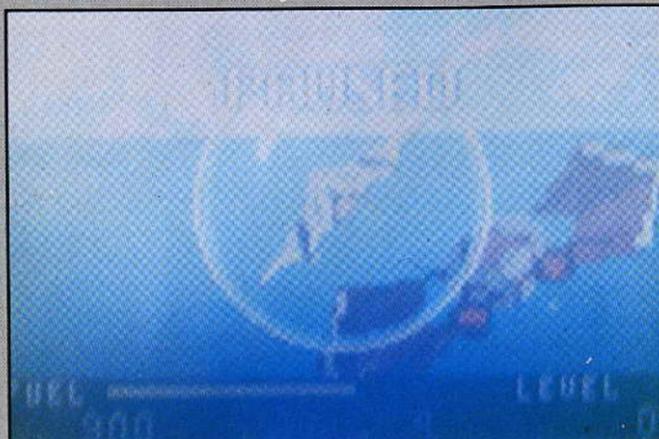
STUN Runner



Le jeu sans nom



La nouvelle LYNX



Turbo Sub



Pac-Land

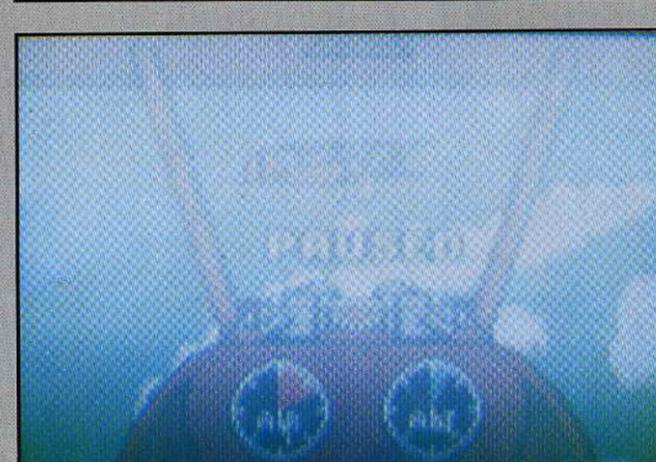


Warbirds

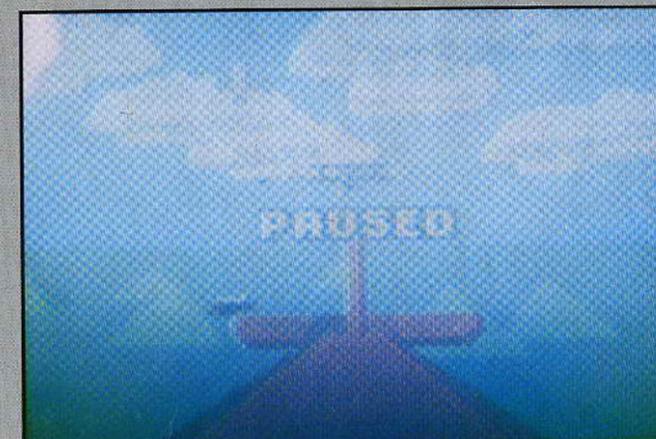


premier jeu de stratégie disponible sur la machine. Nous l'avons vu, et il est particulièrement réussi. Un autre jeu qui fera parler de lui est incontestablement **Warbirds**, un simulateur de vol en coucou de la guerre de 14, dans lequel 1 à 6 joueurs pourront combattre les uns contre les autres. **NFL Football** est un football américain qui utilise à fond les possibilités de zoom et de rotation de la machine. **Vindicators** est une adaptation réussie du jeu d'arcade Tengen, même si la maniabilité des tanks n'est pas des meilleures.

**Grid Runner** est un shoot'em'up un peu simpliste mais qui exploite bien les possibilités graphiques de la Lynx. Si vous avez aimé Blue Lighting, vous adorerez **Turbo Sub**, dans lequel vous dirigez un vaisseau comme dans Afterburner, avec comme différence qu'il vous est possible de plonger dans la mer pour



Warbirds



continuer votre combat sous l'eau. **Checkedred Flag** est une course de F1 qui permettra de 1 à 6 joueurs. **A.P.B.** est à nouveau une adaptation d'un jeu d'arcade Tengen, dans lequel vous dirigez une voiture de police et où vous devez arrêter les principaux escrocs de votre ville. **Scrapyard Dog** est un jeu de tableaux simple mais prenant, alors que **Tournament Cyberball 2072**, très bien adapté, sera une nouvelle adaptation d'un jeu Tengen.

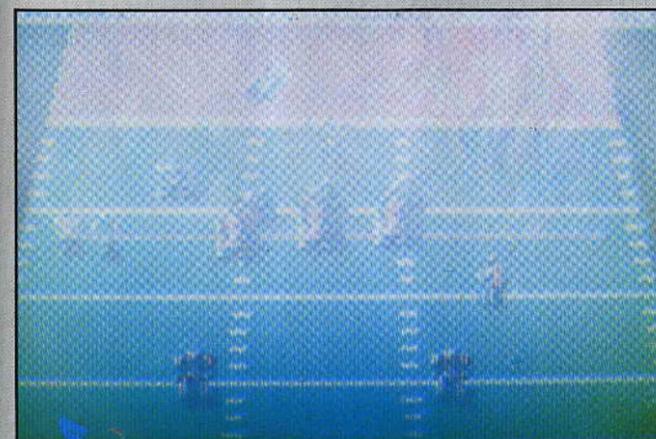
D'autres titres devant arriver un peu plus tard étaient également présentés, comme **Golf**, qui n'est autre qu'une simulation de golf, **Pac-Land**, adaptation fidèle du jeu d'arcade, **S.T.U.N. Runner** qui s'annonce particulièrement réussi, avec une rapidité étonnante et des mouvements très fluides, **Prophecy 1**, un jeu dans le genre de Wonderland, et enfin une simulation spatiale avec survol de paysage en 3D, dont le nom n'était pas encore fixé.



Prophecy 1



A.P.B.



Tournament Cyberball 2072



COMMANDER PAR  
TELEPHONE AU:  
(16.1)64.30.34.83

EXPEDITION  
ETRANGER / DOM-TOM

AMIGA * A PARAITRE	PC * A PARAITRE	ATARI * A PARAITRE	
4D BOXING*	239	4D BOXING*	239
A10 TANK	339	ADDIDAS CH.FOOT*	239
ADDIDAS C.FOOT	239	APPRENTICE*	239
AQUAVENTURA*	339	ARMOUR GEDDON*	239
AMNIOB*	189	BABAYAGA*	239
ARMOUR GEDDON*	239	BACK TO G.AGE	239
AWESOME	239	BARBARIAN 2(PSY)*	239
BARBARIAN 2(PSY)*	239	BATTLE COMMAND	239
BATTLE COMMAND	239	BATTLE STROM*	259
BATTLE STROM*	259	BATTLE OF BRITAIN 2*	279
BETRAYAL*	239	BETRAYAL*	289
CADAVRE	239	BOMBER	289
CAPTIVE	239	CADAVRE	239
CARTHAGE	239	CAPTIVE	239
CENTURION*	239	CARTHAGE*	239
CHASE HQ2	239	CENTURION*	239
CHAOS S.BACK*	239	(DUNGEON+CHAOS)	299
COORFO M.DISCL	189	CHASE HQ2	239
CROISIERE POUR UN CADAVRE*	279	FALCON V3.0*	339
CR OF ARBOREA	239	F29*	289
DISC*	239	F.AND FORGET II	259
ELVIRA	285	FLIGHT INTRUDER	339
EMPIRE (COCKTEL)	289	FOUNTAIN DREAMS	239
EPIC*	239	FORMULA 1 3D*	289
EXPLORA III	239	GEISHA*	279
F19	259	GOLD OF AETEC*	289
F15 S.EAGLE 2*	269	GP 500CC	239
FALCON M.DISK 2	189	GREAT COURT 2*	239
FLIGHT OF INTRUDER*	289	INDI 500	239
FIREBALL*	239	INTERPHASE 3D	239
GEISHA	279	INT.SOCCER CHA	289
GP 500CC*	239	ISHIDO	239
GREAT COURT 2	239	IT CAME F.DESERT*	289
GUNBOAT*	239	JACK NICKLAUS 3	119
HARD DRIVIN2*	239	KICK OFF 2	239
HARPOON*	239	KING QUEST 5	389
INDI 500	239	LEG. OF BILLY.B*	289
JAMES POND*	239	LEG. OF FAERGHAIL	289
JUDGE DREDD*	189	LEMMINGS*	239
KICK OFF 2	239	LHX	389
(+WORLD CUP 90)	239	LOOM	289
KILLING G.SHOW	239	L.OF RISING SUN	239
LEMMING'S*	239	M1 T.PLATOON	379
LOTUS T.ESPRIT	239	MAUPITI ISLAND*	389
M1 TANK PLATOON	239	MIG 29*	279
MAUPITI ISLAND	239	MINDWINTER	239
MUDS*	239	MONKEY ISLANDS	289
MURDER*	239	MUDS*	339
MYSTICAL*	239	MURDER	239
NARC	239	NARC*	289
NIGHT SHIFT*	239	NIGHT SHIFT*	239
OBITUS	339	OPR.STEALTH	289
OPR.STEALTH	279	OPR.STEALTH (256 COULEURS)	339
PANG	239	PANZA K.BOXING*	279
P.KINK BOXING	239	PICK'N FILE*	239
POLICE QUEST 2	339	POPULOUS	239
POWERMONGER	239	POPULOUS S.DISCL	239
PUGGSY*	339	RA*	239
REACH FOR SKIES	289	RAILROAD TYCOON	329
RICK DANGEROUS 2	239	REACH FOR SKIES	339
ROBOCOP2	239	RED BARON*	439
SAINT DRAGON	239	RICK DANGER 2*	239
S.OF M-ISLAND*	239	R.OF THE DRAGON	439
SHADON OF BEAST 2	339	SAVAGE EMPIRE	279
SPEEDBALL 2*	239	SEC.W.LUTFWAFFE*	289
S.OFF R.RACER	239	SIL.SERVICE 2	339
STRIDER 2	239	SNOWSTRIKE	279
SWAP*	239	SPEEDBALL 2*	289
SWIV*	239	SUP.OFF ROAD*	279
TEST DRIVE III*	239	SUPREMACY*	289
THE BLUE MAX*	289	STELLAR 7	439
THE IMMORTAL	239	SWAP*	279
TOTAL RECALL*	239	UMS2*	339
TOKI*	239	TEST DRIVE 3	289
TURTLES	239	THE BLUE MAX	389
UMS 2*	239	TURTLES	289
VROOM*	239	TV S.BASKET	289
WOLFPACK	289	TWINWOLD*	239
WINGS (500 KO)	289	WING COMMANDER	339
W L F*	239	WONDELAND	339
Z-OUT*	239	Z-OUT*	239

AMIGA	PC	ATARI	
CORE GRAFX(+1JEU)	1190	NEW ZEALAND STORY	299
SUPERGRAFX(+1JEU)	1890	OPERATION WOLF	319
CD ROM 2(+1JEU)	2690	OUT RUN	319
ADAPT 2J	189	P 47	299
ADAPT 5J	279	RABIO LEPUS S	319
JOYPAD NEC	279	RASTAN SAGA 2	299
SUPER JOYSTICK	279	SAINT DRAGON	319
BATTLE ACE (SG)	389	SHINOBI	299
GHOULS'N GHOST(SG)	439	SUPER VOLLEY B	319
AEROBLASTER	309	THUNDERBLADE	319
ALICE WONDERLAND	309	VIOLENT SOLDIER	319
BOMBER MAN	309	ZI FANG	309

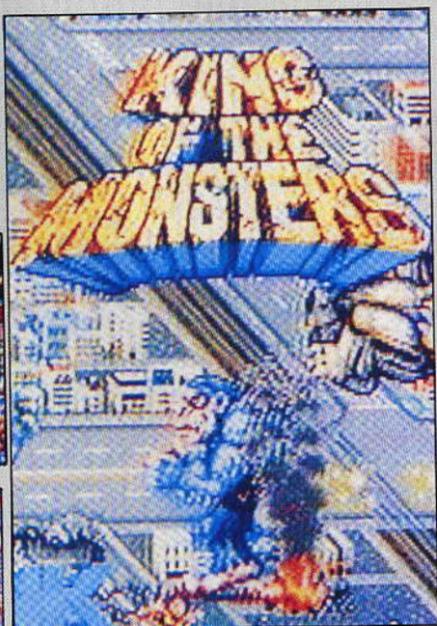
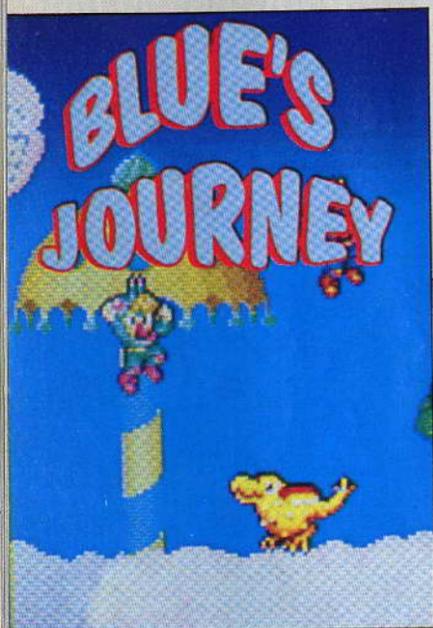
RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY  
 NOM/PRENOM.....  
 ADRESSE.....  
 VILLE..... CODE POSTAL.....  
 TITRES..... PRIX.....  
 TEL.....  
 MODE DE PAIEMENT  
 CCP  
 CHEQUE BANQ  
 C.REMBOURS  
 FRAIS DE PORT.....+15f  
 TOTAL.....  
 AMIGA  PC  ATARI  
 JE PREFERE PAYER AU FACTEUR A RECEPTION EN AJOUTANT (25F POUR FRAIS DE REMBT)



# SNK NÉO GÉO

*Un nouveau départ*

Un stand particulièrement important était dédié à la Neo-Geo de SNK. Sur un grand écran vidéo, on pouvait découvrir les nombreux jeux à venir, et les chanceux qui trouvaient une place devant l'une des consoles pouvaient même les tester eux-mêmes. Nous avons donc eu l'extrême chance de jeter un coup d'œil à **Ghost Pilots**, une sorte de 1943 vraiment beau mais loin d'être très passionnant. **Blue Journey** est le premier jeu à la Mario Bros, avec des graphismes simplistes mais très colorés. **King Of The Monsters** est un remake de Rampage. Le but est toujours de détruire des villes avec un monstre genre Godzilla ou King Kong. Enfin, **League Bowling** est un bowling. Que voulez-vous que je vous dise de plus ?



# CHAQUE MOIS !

Votre titre préféré chez vous

## GENERATION 4

Le premier magazine d'information de l'informatique de loisirs



### GENERATION 4 vous offre le CINEMA !

### Abonnez-vous !

et profitez de ces conditions exceptionnelles:

11 NUMEROS POUR LE PRIX DE 10

22 NUMEROS POUR LE PRIX DE 20

Oui, je souhaite m'abonner à GENERATION 4 pour:

11 NUMEROS au tarif de 250 francs, soit 1 numéro gratuit. (362 francs pour l'étranger).  
Je reçois en cadeau un superbe autocollant couleur de GENERATION 4 (à recevoir sous 3 semaines).

22 NUMEROS au tarif de 500 francs, soit 2 numéros gratuits. (725 francs pour l'étranger).

Je reçois en cadeau la carte de cinéma PRIVILEGE N°1 UGC, qui me permet d'aller voir gratuitement 4 de mes films préférés (à recevoir sous 3 semaines).

Je paie par:  
 Chèque bancaire ou postal à l'ordre de PRESSIMAGE  
 Mandat postal pour l'étranger

DATE:  
SIGNATURE:  
(DES PARENTS POUR LES MINEURS)

Mr  Mme  Melle

Prénom:

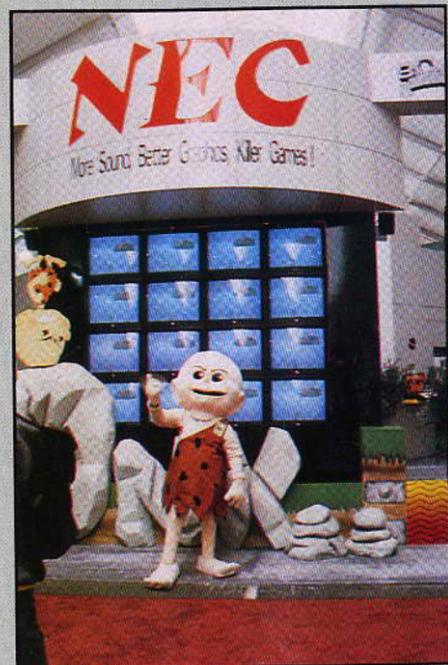
Adresse:

Code postal:

Ville:

Tél:

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à : GENERATION 4- abonnement  
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris



## DES NEWS À GOGO SUR TURBO GRAFX-16

C'est sous ce nom que se cache tout simplement notre bonne vieille Coregrafx, qui n'était pas trop mal représentée au C.E.S. où l'on pouvait même déguster quelques nouveautés, sur Compact Disc tout d'abord, puisque c'est un des éléments moteurs dans les ventes de cette machine aux Etats-Unis. **Sherlock Holmes, Consulting Detective** est tellement fou que nous vous le présentons en rubrique previews, tout comme **PC Kid 2**.

Nous vous avons annoncé la signature d'un contrat entre Cinemaware et Nec, et voici déjà les résultats, puisque cinq produits sont sur le point d'arriver, tous ayant la particularité d'être sur CD-Rom, à commencer par **TV Sports Football**, qui plaira aux amateurs du genre. Le premier choc devrait venir de **It Came From The Desert**. Ce jeu d'arcade/aventure basé sur les



# NEC

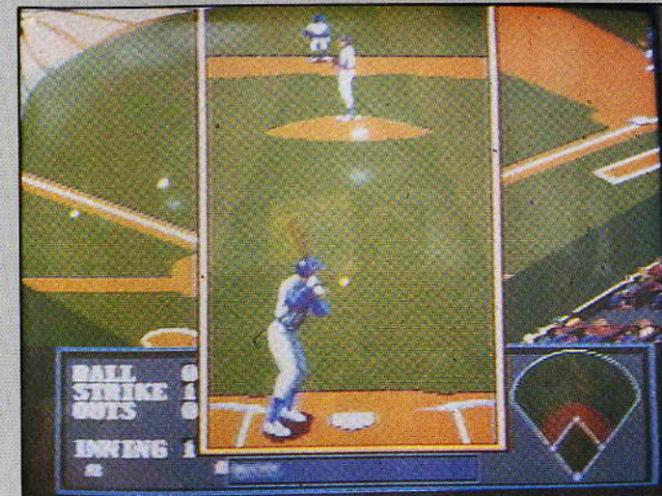


Tv Sports Football

films de série B avec des fourmis géantes (Them!), bénéficie d'une version CD assez folle, puisque les auteurs du jeu ont filmé de véritables acteurs afin d'avoir des scènes animées. L'ajout de dialogues sonores permet des discussions très crédibles. Il sortira en juin. Mon avis sur **TV Sports Basket-ball** demeure tout à fait mitigé en raison du manque d'action entre chaque tir... Le jeu suivant devant arriver est **TV Sports Base-ball**, qui n'est autre qu'un base-ball, bien fait évidemment. Ces deux derniers jeux sortiront en juin. Le dernier sera **TV Sports Hockey**, dont nous n'avions même jamais parlé sur micros, et qui s'annonce assez dément, mais qui ne sortira pas avant l'été. On vous présente quelques photos ici de ces préversions. Un peu plus tard, Cinemaware, en collaboration avec JVC, proposera une version CD-Rom de **Lords Of The Rising Sun**, jeu mélangeant arcade et stratégie dans le Japon antique. Le jeu devrait sortir cet été.



Tv Sports Basket-ball



Tv Sports Base-ball

Après Cinemaware, Nec a signé un accord d'édition avec Disney Software, qui présentait une préversion d'un premier jeu: **TaleSpin**. C'est un jeu de plateau assez simpliste ayant comme héros des personnages Disney comme l'ours Baloo et qui comporte près de 155 tableaux. Il devrait être disponible en juin 91.

Mais ce n'est pas tout! Nec a également signé avec des éditeurs européens, dont les jeux devraient sortir cet automne. Gremlin devrait ainsi proposer **Impossamole**, un jeu de plateau sympa qui était un peu trop dur sur micros, mais on peut espérer une version Coregrafx plus jouable. Psygnosis prépare une version CD-Rom de **Shadow Of The Beast**, célèbre jeu d'arcade/aventure, mais aussi de **Ballistix**, un mélange de flipper et de football. Loriciel prépare sa simulation de boxe thaï, **Panza**



Tv Sports Hockey



Jack Nicklaus Turbo Golf



Lords Of The Rising Sun



Camp California



# SEGA

Avec un stand occupant les deux tiers d'un des halls d'exposition, Sega était venu pour se montrer en concurrent sérieux de Nintendo. A coup de pubs comparatives explosives, Sega présentait un nombre important de nouveautés sur Megadrive (Genesis aux Etats-Unis), mais aussi des jeux pour la Game-Gear.

## GENESIS: LA MACHINE QUI INQUIETE NINTENDO

Avec plus d'un million de Genesis déjà installées aux Etats-Unis, la machine est devenue la principale cible de Sega mais aussi de nombreux éditeurs. Le stand était donc séparé en deux parties. Une partie réservée aux produits réalisés par Sega, une autre à ceux réalisés par des compagnies extérieures.

Côté Sega, la meilleure nouveauté, considérée par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux du salon, se nomme **Sonic The Hedgehog**. C'est tellement dément que nous n'avons pas pu résister et nous vous le présentons en previews. **Knockout Boxing** sortira ce mois-ci, et devrait enfin être disponible partout en France. **Joe Montana Football** est un nouveau football américain qui, sans valoir l'excellent John Madden Football d'Electronic Arts, s'avère tout de même sympa. **Spiderman** est un jeu à la Batman, bien fait et assez prenant, tout comme **Dick Tracy**, qui ne baigne pas dans l'originalité, mais qui a l'avantage d'être bien fait et agréable à jouer. Autre nouveauté superbe, **Fantasia**, que nous présentons aussi en rubrique previews.

**Fatal Labyrinth** est un nouveau jeu dans le genre de Phantasy Star, alors que **Phantasy Star 3** pointe son nez. Côté simulations, il y a **688 Attack Sub**, simulation de sous-marin et **Abrams Battle Tank**, une simulation de tank. Enfin, la grosse nouveauté était **Alien Storm**, basé sur la suite futuriste de Golden Axe. Le jeu, qui ne sortira pas avant juin aux Etats-Unis, s'annonce tout aussi bien fait que Golden Axe, voire mieux. Bref, ce jeu à l'ambiance très Aliens devrait devenir un des hits de la machine.

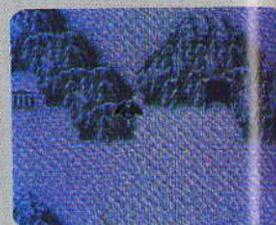
Enfin, pour cet été, Sega promet une version Megadrive de **Galaxy Force**.

Au niveau des autres compagnies éditant pour la Megadrive, on a tout d'abord appris le nom des nouveaux élus qui pourront réaliser des jeux sur la console. Virgin Mastertronic a obtenu le droit de réaliser **Corporation** (d'après le jeu de Core), alors que Mirrorsoft va pouvoir proposer **Speedball 2** et **Predator 2**.

Tengen possédait un assez grand stand où la compagnie présentait ses nouveautés pour 1991, et tout particulièrement sur Genesis. Au printemps, nous aurons droit à **R.B.I. Base-ball 3**, une simulation de base-ball, mais aussi à l'adaptation du fameux **Miss Pac-Man**. LA nouveauté du stand était l'annonce de l'adaptation sur Genesis de **Pit Fighter**, le simulateur de combats faisant un carton en ce moment Sous les Arcades (voir dans ce



Knockout Boxing



Phantasy Star 3



Joe Montana Football



Spiderman



Pit Fighter

**ABONNEZ VOUS  
A GEN 4 !**

numéro). Nous vous présentons d'ailleurs une première photo du jeu ici même... **Pit Fighter** sortira cet été, tout comme **Road Blasters** et **Paperboy**, deux adaptations de jeux d'arcade trop connus pour qu'on vous les décrive à nouveau.

Accolade, comme de nombreuses compagnies, se lance à fond sur Genesis. Le premier jeu, qui devrait sortir très bientôt, n'est autre que **Ishido**, l'excellent jeu de stratégie. En mars, nous aurons droit à **Hardball!**, un simulateur de base-ball, puis à **Onslaught** en mai (le jeu de chez Hewson sur micro) et **Star Control** en juin (jeu de stratégie/arcade). Enfin, l'excellent shoot'em'up **Turrican** (de Rainbow Arts sur micros), sortira à la rentrée.

Electronic Arts, c'est une bande de rusés. Ayant obtenu le droit de développer sur Megadrive il y a maintenant un an, ils se sont empressés de passer des contrats avec les éditeurs qui n'avaient pas la possibilité, vu leur taille de devenir éditeur Sega. Du coup, il présente une gamme incroyable de produits pour la console.

**Lakers Vs. Celtics and the NBA Playoffs** est un basket-ball très jouable et assez sympa, mais il n'est pas sûr qu'il sorte en Europe, pour une question de droits avec l'organisme NBA.

**PGA Tour Golf** est un golf particulièrement réussi, proposant de nombreuses options. Il nous avait bien plu sur PC, et étant très semblable sur Genesis, on ne peut que s'en réjouir. Il sortira en mars.

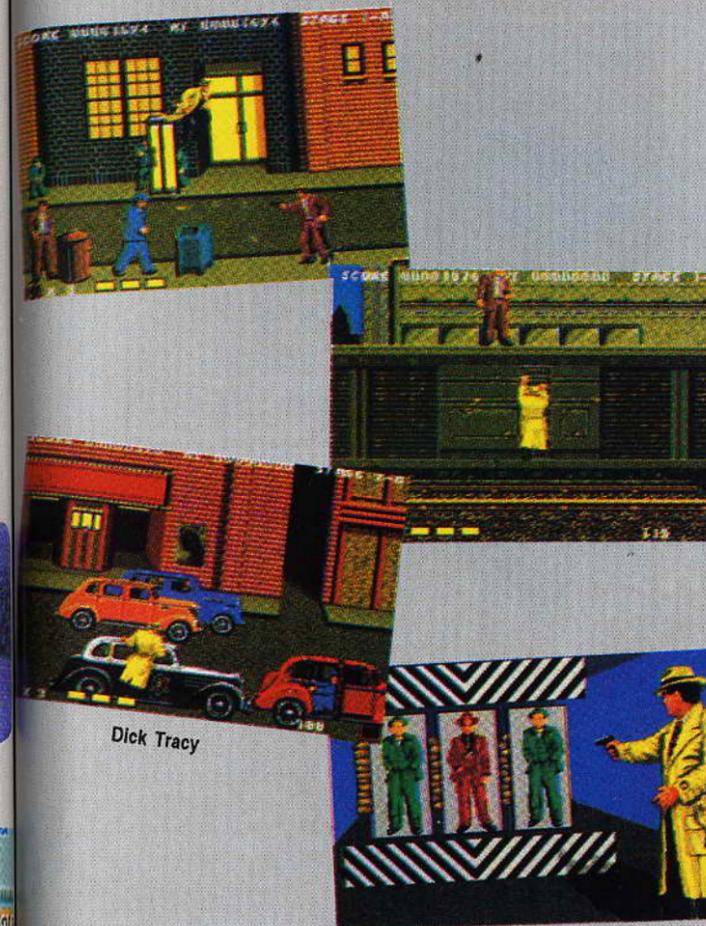
Toujours pour mars, nous aurons droit à une production originale, nommée **Road Rash**. Il s'agit d'une course de motos dans laquelle vous devez à tout prix arriver premier, même s'il vous faut donner des coups de poing aux adversaires que vous croisez! O.K., c'est violent, mais ça défoule bien!

**James Pond** est l'adaptation du très bon jeu d'action de Millennium, et la préversion présentée s'avère de bonne qualité. Sera-t-il possible de faire aussi bien que sur Amiga? On se le demande, et nous n'aurons pas la réponse avant mars, date de sortie de ce soft sur Megadrive.

Toujours en mars, sortira **Block-Out**, adaptation en 3D de Tetris, déjà disponible sur de nombreux micros. Rien à dire, c'est bien fait et très sympa!

Au printemps, la Megadrive aura droit à l'adaptation d'un très vieux jeu micro, j'ai nommé **Dark Castle**. C'est un jeu de tableaux simple mais dont la jouabilité en a déjà fait un hit sur Apple 2.

**Might & Magic 2** sera l'un des premiers jeux du genre sur la console Sega, et l'on verra lors de la sortie de ce jeu au printemps s'il est possible de faire un bon jeu de rôle sur cette console. Nous aurons enfin droit à **King's Bounty**, qui ne nous avait guère enchanté sur micro!



Dick Tracy



Alien Storm



Onslaught



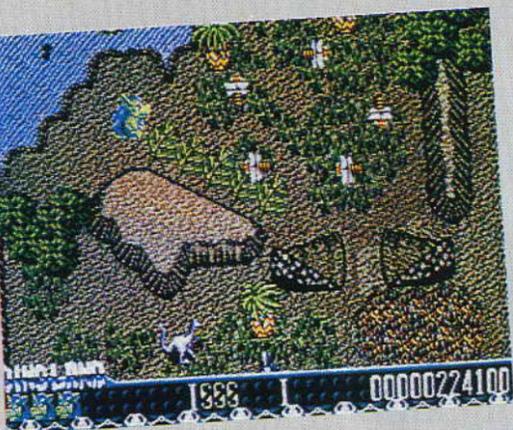
Hardball!



Gaïares



688 Attack Sub



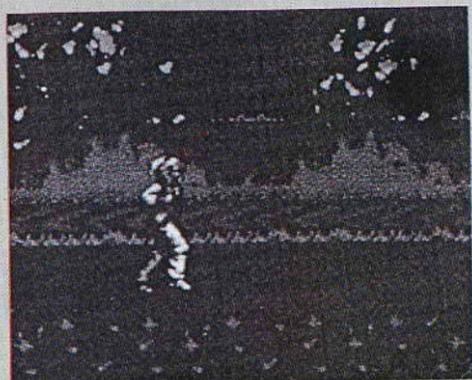
Dino Land



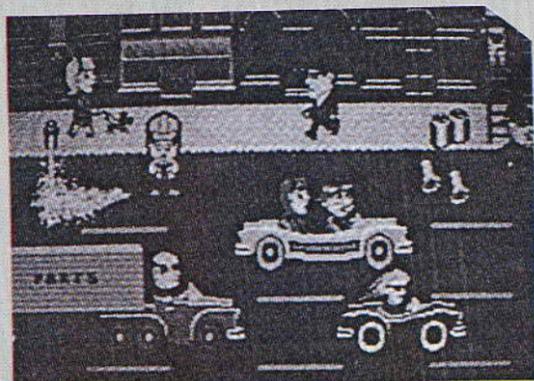
Wardner



Abrams Battle Tank



Shadow Blasters



Benny Ball Benny

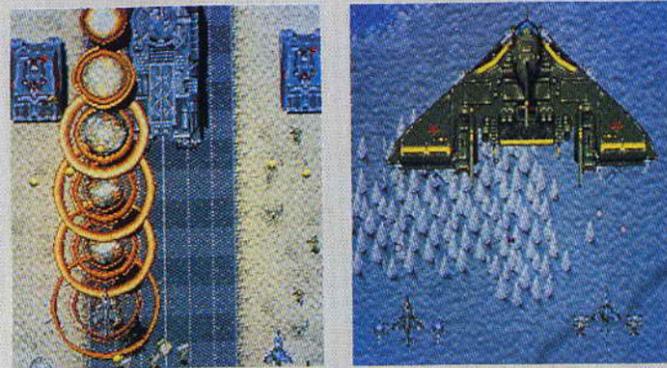
Data East proposera tout d'abord **Midnight Resistance**, l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, puis **Crystal Quest**, clone de Boulder Dash. Mentrix Software propose **Wardner**, un jeu dans la lignée de Wonderboy. Taito présente **Sagaia**, un shoot'em'up dans le genre de Darius, assez beau. Chez Renovation, le shoot'em'up à venir se nomme **Gaïares**, il est lui aussi sympathique.

**Dino Land** est un flipper préhistorique particulièrement sympathique, alors que **Valis 3**, testé sur Coregrafx dans ce numéro, est un jeu d'action très prenant. Chez Sage's Creation, **Shadow Blasters** est un shoot'em'up assez décevant et **Ka-Ge-Ki**, un jeu de combat très décevant. **Super Volley-Ball** de McO'River est très proche de la version Coregrafx, soit particulièrement sympa.

Micronet propose **Warriors Of Rome**, un wargame pas très joli mais peut-être intéressant.



Star Control



Task Force Harrier



Warriors Of Rome

Color Dreams présente les versions Megadrive de **Targhan**, **Colorado** et **Starblade**, trois jeux édités en France par Silmarils. Les jeux ont l'air très proche des versions Amiga. La compagnie devrait également sortir **Hellraiser**, basé sur le film du même nom. Dreamworks édite **Wrestling Superstars**, un catch assez laid; mais aussi **Trapoline Terror**, un jeu de tableaux, **Wings Of Wor** et **Fire Shark**, des shoot'em'up. Aucun de ses quatre jeux ne paraît vraiment passionnant. Treco possède **Task Force Harrier**, un shoot'em'up à scrolling horizontal pas particulièrement original, mais assez beau. La compagnie proposera bientôt **Dando**, un jeu d'arcade/aventure.

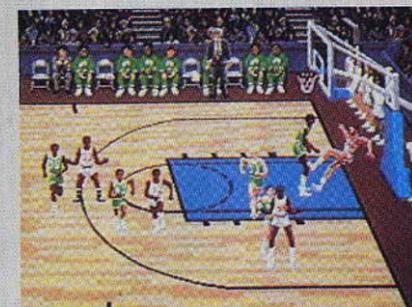
Namco sort **Powerball**, un sous-Speedball qui ne me semble pas très prenant. Chez Nuvision, **Swamp Thing** est un beat'em'up dans lequel vous contrôlez la Chose des Marais. Rien de bien dément! **Bimini Run** est une sorte de Chase HQ sur l'eau, assez bien fait et assez beau. Enfin, **Benny Ball Benny** est un jeu dit "comique", que je dirais assez "nul".



Super Volley-Ball



Vallis 3

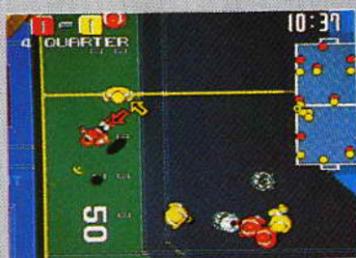


Lakers Vs Celtics...



Swamp Thing





Powerball



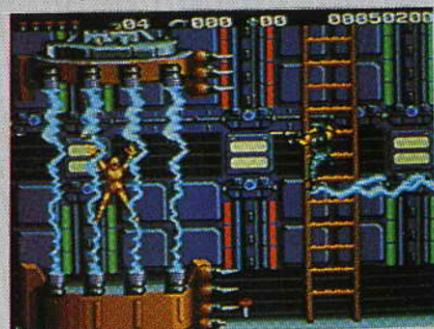
Ka-Ge-Ki



Fatal Labyrinth



Bimini Run



Midnight Resistance



# GAME GEAR

*Un lancement CHOC!*

La Game-Gear vient d'être lancée aux Etats-Unis, et l'on y annonce déjà les prochains jeux, comme **Psychic World**, un jeu à la Wonderboy, **Castle Of Illusion**, jeu de tableaux avec Mickey, **Joe Montana Football**, un football américain, **Shinobi**, d'après le jeu d'arcade ou encore **Leader Board Golf**.



Castle Of Illusion



Psychic World



Leader Board Golf



Psychic World



Shinobi



Shinobi

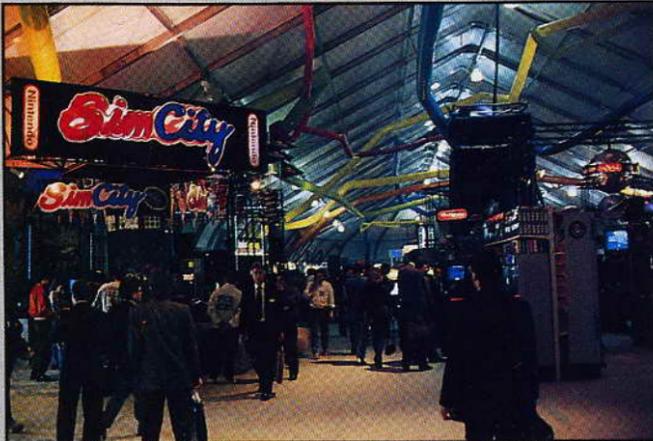
# Nintendo

Pour prouver sa suprématie sur le marché, Nintendo avait carrément son propre hall d'exposition, avec restaurant réservé au personnel Nintendo et j'en oublie... Impressionnant, ce stand accueillait également toutes les compagnies éditant sur Nintendo E.S. et Game-Boy.



## SUPER-FAMICOM: UN RIEN DÉCEVANT

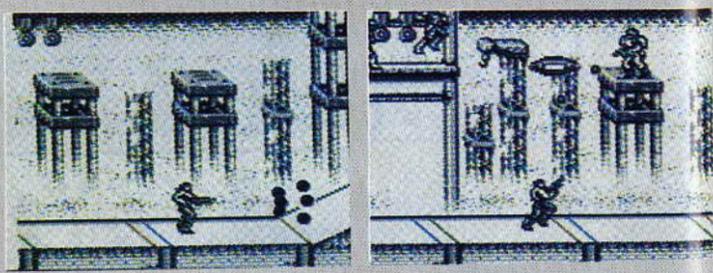
Ce n'est pas la console en elle-même qui nous a déçu, mais plutôt sa quasi-absence. Nintendo n'en avait qu'une, et présentait régulièrement trois jeux seulement dessus, sans donner de date de sortie officielle ni pour les Etats-Unis (où ce sera certainement septembre 91), ni pour l'Europe (où l'on risque de devoir attendre septembre 92). Bref, on a visiblement plus de news en France que Nintendo n'en a aux States... Côté nouveautés, on a cependant appris que Microprose préparait **Railroad Tycoon** pour la fabuleuse console japonaise, ce qui après Populous et Sim City, constitue un nouveau jeu de réflexion.



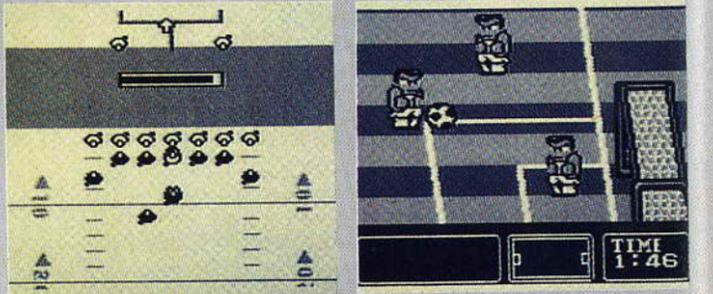
## GAME-BOY: 51 NOUVEAUX PRODUITS

Après F1 Race, Nintendo propose deux nouveaux jeux, avec **Play Action Football**, un football américain, et **World Cup**, un football plus réussi que Soccer Boy, assez sympa même.

Konami présentait de nombreuses nouveautés sur Game-Boy, à commencer par **Bill Elliott's NASCAR Fast Tracks** (ouf!), qui est une course de stock-cars dans la lignée de Days Of Thunder, avec arrêt aux stand, etc. Pas mal du tout à première vue, mais il ne sortira qu'en mars.



Operation C



Play Action Football

World Cup

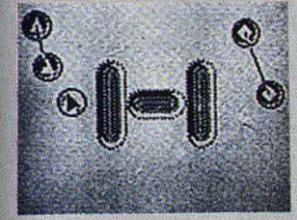


Nascar Fast Tracks



Le même mois, sortira **Double Drible 5 On 5**, un basket-ball qui permettra le jeu à deux joueurs, alors que **World Circuit Series**, prévu pour avril, sera une énième course de F1, proposant tout de même 26 circuits!

Ultra Games propose **Operation C**, une sorte de Midnight Resistance très jouable et bien réalisé. Il devrait combler les amateurs de shoot'em'up, avec ses cinq niveaux, ses armes



The Game Of Harmony

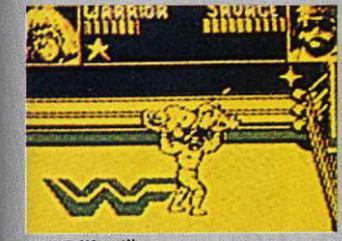


supplémentaires et ses scrollings multidirectionnels. Opération C doit sortir en février.

Accolade commercialisera en février **The Game Of Harmony**, qui n'est autre que le nom américain de E-Motion. Le jeu est aussi sympa et jouable sur Game-Boy que sur micro, malgré le manque de couleur.

Electronic Arts présentait un seul jeu Game-Boy, mais non des moindres puisqu'il s'agissait de **Skate Or Die: Tour de Trash**. A ne pas confondre avec Bad'N Rad, testé dans ce numéro, ce jeu permet d'affronter d'autres participants dans des courses de skate-boards et des exercices de figures sur une rampe prévue à cet effet. Voilà qui a l'air bien sympathique!

Acclaim commence à avoir un bon catalogue de jeu pour Game-Boy, avec des nouveautés impressionnantes. **Punisher** est un jeu très beau, qui est totalement étonnant puisqu'il se rapproche énormément d'Operation Wolf, qui paraissait impossible à faire sur Game-Boy. Ce jeu devrait sortir prochainement.



WWF Wrestling



Beetlejuice



Caesar's Palace

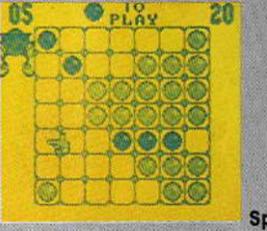
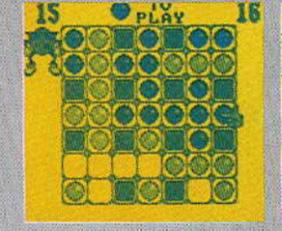
D'ici l'été, nous aurons droit à **Simpsons** sur Game-Boy. Même en noir et blanc, cette famille sera encore grotesque sur la console portable Nintendo.

**WWF Superstars** est un catch visiblement très réussi, et reprenant quelques "figures" de ce "sport". Il doit sortir très bientôt.

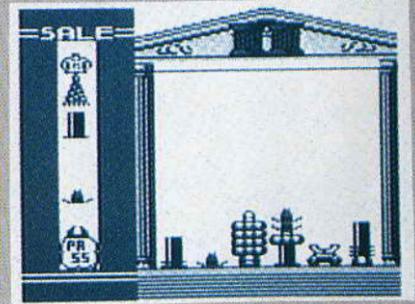
**NBA All-Star Challenge** est un basket-ball très sympa qui devrait lui aussi être en boutique rapidement.

Enfin, **Beetlejuice** est plus basé sur le dessin animé que sur l'excellent film du très bon Tim Burton, et c'est un jeu à la Ghostbusters 2. Il sortira d'ici le mois prochain normalement.

Arcadia est une nouvelle compagnie qui prépare deux jeux pour Game-Boy. Le premier est **Spot**, adaptation d'un jeu Virgin rappelant fortement l'Othello. Le second se nomme **Caesars Palace**, du nom du célèbre casino de Las Vegas. Ce jeu vous permet de vous promener dans le casino, et de jouer au jack-pot, à la roulette, à la loterie, au poker ou encore au blackjack... mais cette fois-ci, vous ne perdrez au plus que quelques minutes de vos piles.



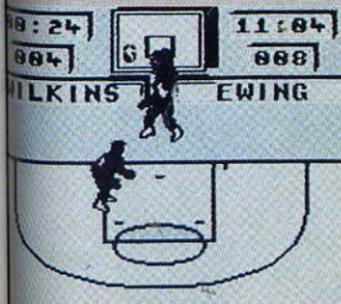
Spot



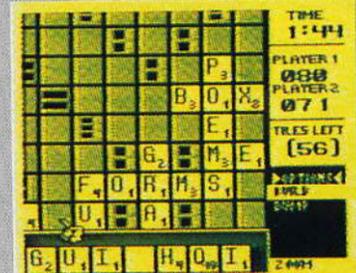
Hatris



NBA All Star Challenge



In Your Face



Scrabble

Bullet-Proof Software présentait la version finale de **Hatris**, un jeu réalisé par l'auteur de Tetris et où vous empilez des chapeaux! Nous ne sommes pas tout à fait convaincus, mais attendons d'y jouer un peu plus longuement pour porter un jugement définitif. **Face Ball 2000** est un jeu d'action qui permet à plusieurs joueurs de s'affronter, et il s'agit d'un football futuriste.

Chez Jaleco, nous avons pu jouer à **In Your Face**, un basket-ball comme bien d'autres qui sort très bientôt, mais aussi à **Maru's Mission**, qui sera disponible en avril. C'est un jeu à la Mario, qui vous mène à travers 15 niveaux différents.

Milton Bradley prépare deux jeux. Le premier est **Super Scrabble**, un scrabble en anglais, avec dictionnaire s'il vous plaît... **Mouse Trap Hotel** est un jeu de tableaux assez simpliste.

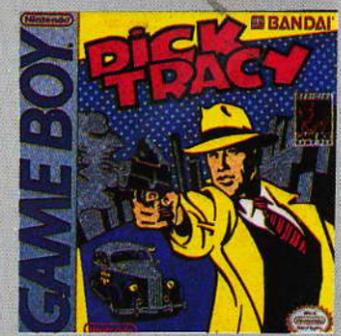
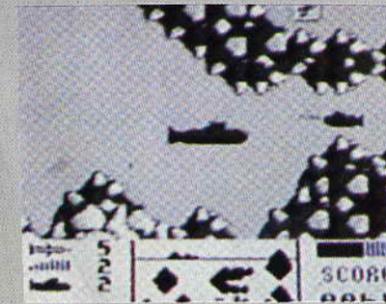
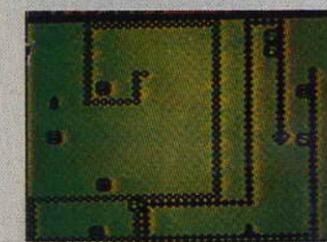
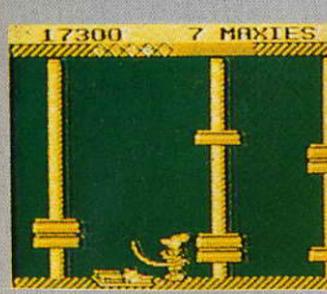
Namco, toujours selon ses habitudes, lance comme premier jeu **Pac-Man**. Les adorateurs du gloton jaune seront heureux de le retrouver dans sa version originale.

Chez Romstar, préparez-vous à **Torpedo Range**, une simulation de sous-marin assez complète, ce qui est totalement étonnant sur Game-Boy.

Chez Kemco-Seika, deux jeux étaient à l'honneur, avec pour commencer **Bug's Bunny Crazy Castle 2** mais surtout **Sword Of Hope**, un "jeu de rôle" à la Ultima très complet, comme on aurait eu d'ailleurs du mal à l'imaginer il y a quelques mois sur cette machine.

Data East donne dans les classiques, avec **Crystal Quest**, un clone de Boulder Dash, mais aussi **Burger Time Deluxe**, adapté sur jeu d'arcade du même nom, dans lequel vous dirigez un cuisinier devant faire des burgers en tuant des saucisses et des laitues avec des petits pains!

Absolute Entertainment prépare **Rescue Of The Princesse Blobette**, un jeu réalisé, tenez-vous bien, par David Crane. Si ce nom ne vous dit rien, sachez qu'il s'agit d'un pionnier du jeu vidéo, créateur d'Activision avec des jeux comme Pitfall! Le voilà donc de retour, sur Game-Boy, un jeu d'arcade/aventure au principe génial et aux pièges déments. Excellent!



Mouse Trap Hotel

Chessmaster

Serpent

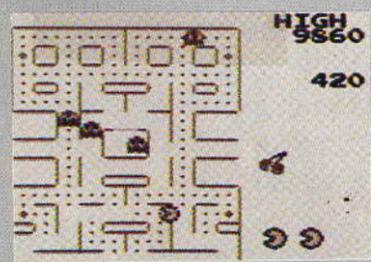
Hunt For The Red October

Rescue Of The Princess Blobette

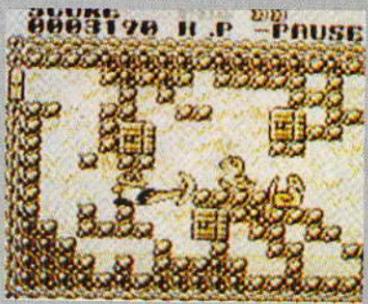
Hi-Tech propose deux jeux également, le premier étant **The Chessmaster**, adapté du célèbre jeu micro. C'est le premier jeu d'échecs disponible sur Game-Boy, et il paraît aussi complet que puissant. Il offre la possibilité de reprendre une partie interrompue grâce à un système de codes! Le second produit est **Hunt For The Red October**, basé sur le film. C'est un jeu d'arcade intéressant, car si un second joueur se connecte sur votre Game-Boy, il joue alors contre vous!

Hudson passe aussi sur Game-Boy, avec **Atomic Punk**, un jeu d'arcade et de labyrinthe assez original.

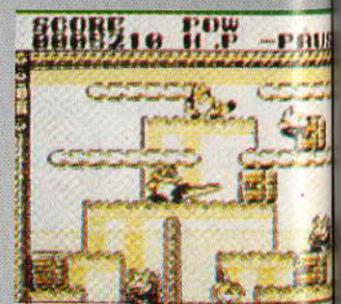
Chez Taxan, **Serpent** est un jeu basé sur le principe des motos de Tron, mais avec assez de nouveautés pour rendre le produit intéressant et même prenant.



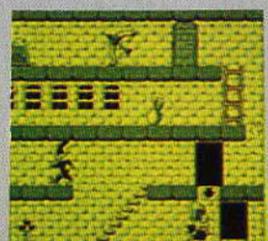
Pac-Man



Tail Gator



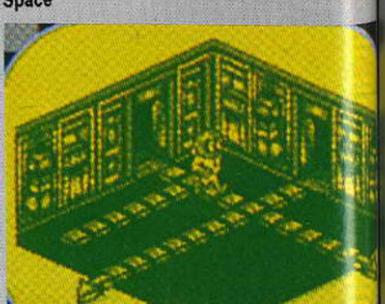
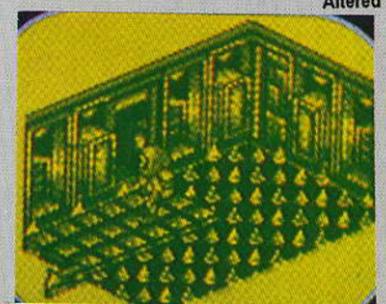
Altered Space



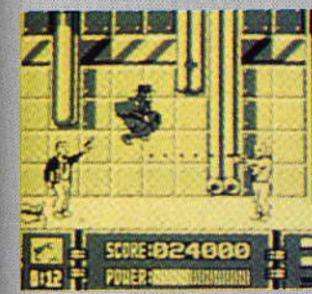
Bugs Bunny Crazy Castle 2



Sword Of Hope



Dragon's Lair



Chez Toho, **Godzilla 2** devrait sortir cette année. Il s'agit d'un jeu d'arcade/stratégie dans lequel vous jouez le rôle de Godzilla ou d'autres monstres géants devant combattre l'armée et détruire une mégapole.

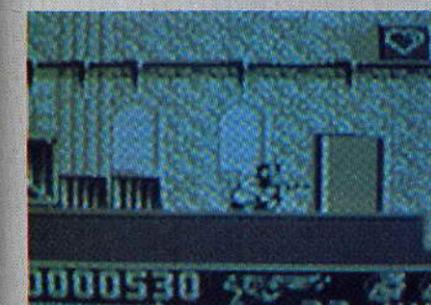
Square nous avait proposé l'incroyable Final Fantasy Legend le mois dernier. Voici déjà **Final Fantasy Legend 2**, encore plus complet que le premier.

Bandai possède quelques titres également, avec **Extra Bases**, un base-ball qui ne propose rien de bien neuf ou **Dick Tracy**, un jeu à la Robocop assez sympa car bien jouable.

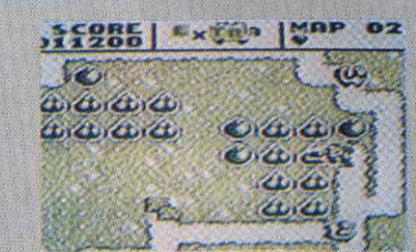
Ocean a surpris tout le monde en présentant un nombre important de jeux Game-Boy. On pensait qu'ils n'avaient fait que Robocop, alors que là, étaient présentés **Mr. Do!**, adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom, **Navy Seals**, jeu d'arcade très sympa basé sur le film du même nom, **Darkman**, un jeu à la Robocop également basé sur le film de Sam Raimi.

Imagesoft présente **Dragon's Lair**, qui est un jeu d'arcade/aventure inspiré du jeu d'arcade. C'est très beau, très grand et particulièrement mortel, tout comme l'original. Il faut réfléchir avant chaque pas en avant, mais c'est là tout le plaisir que l'on tire du jeu! La compagnie présentait également un jeu incroyable, **Altered Space**. Il s'agit, tenez-vous bien, d'un jeu d'arcade/aventure en 3D isométrique! Jusqu'où iront-ils sur cette Game-Boy? 8 niveaux, 250 pièces et un graphisme splendide en font un jeu vraiment étonnant.

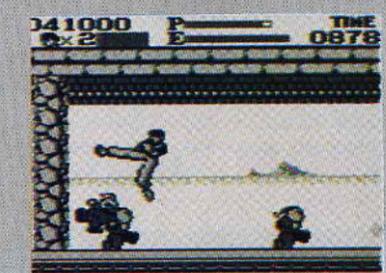
Chez Natsume, on pouvait découvrir **Tail Gator**, un jeu de tableaux dans lequel vous dirigez un alligator qui doit détruire les ennemis présents à coup de queue. Sympathique, non?



Navy Seals



Mr. Do!



Kung-Fu Master



Taito possède de fabuleux jeux Game-Boy, à commencer par le dément Bubble Bobble, encore plus réussi sur Game-Boy que sur micro, avec son scrolling multidirectionnel parfait. Enfin, Chase HQ est une réussite. Si l'impression de vitesse n'est pas toujours bien rendue, on retrouve toutes les phases du jeu et son intensité, ce qui n'est déjà pas mal!

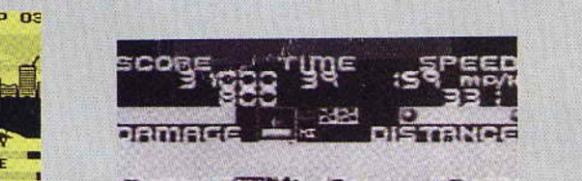
Atlus propose Spud's Adventure, un jeu d'arcade/aventure dans



R-Type



Chase HQ



Spud's Adventure



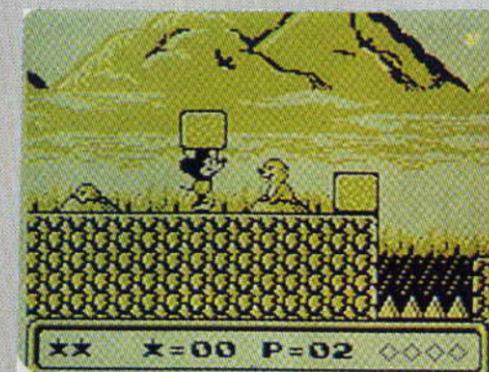
Mickey's Dangerous Chase



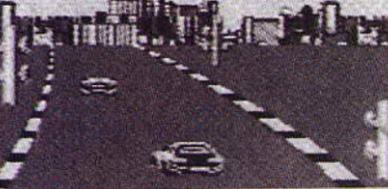
Bubble Bobble



Megaman



Mickey's Dangerous Chase



Chase HQ



Bubble Bobble



Bubble Bobble



Spud's Adventure



Spud's Adventure

lequel vous dirigez un personnage patatoïde à la recherche de sa princesse bien-aimée.

Irem présente trois excellents jeux. R-Type est l'adaptation du jeu d'arcade, il est parfait. On ne pouvait espérer mieux! Il en est de même pour Kung-Fu Master, qui est particulièrement jouable et sympathique. Ces deux jeux sortiront rapidement, alors qu'un peu plus tard nous aurons le droit à Cycle Grand Prix, une course de motos visiblement assez réussie.

Sofel éditera prochainement Monster Master, un jeu dans le genre de Final Fantasy Legend.

Capcom, l'un des meilleurs éditeurs sur Game-Boy, annonce la sortie pour mars de Megaman: Dr. Willy's Revenge, premier jeu de la série Megaman. Le jeu possède de beaux graphismes et une jouabilité parfaite. L'autre nouveauté est Mickey's Dangerous Chase, second jeu après Duck Tale's à utiliser un personnage de Disney, et qui sortira également en mars.

3615 JESSICO 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	
LES CHEVALIERS	242	10 MEGA HITS	392	392	392
EPHX SPORTING GOLD	292 292 292	LES FOUS DU VOLANT	292	292	292
GUERRIERS NINJA	272 272	LES AVENTURIERS	242	242	242
INDY-ZAC MC CRACKEN	289 289 289	SEGA ARCADE TURBO	242	242	242
LES GEANTS DU SPORT	342 342 342	SPORTING GOLD	242	242	242
LES BATTANTS	342 342 342	STARS D'HOLLYWOOD	242	242	242
MASTER 2000	320 320 320	EDITION N° 1	242	242	242
LES FOUS DU FOOT	292 292	MONDE DES MERVEILLES	242	242	242
HEROES	292 292	TNT	292	292	292
DECLIC	342 342	LES JUSTICIERS 2	242	242	242
		ACTION D'ENFER	239	239	239

LOGICIELS JEUX		M1 TANK PLATOON		M1 TANK PLATOON	
ADVANCE DEST. SIMUL	282 282 282	MAGIC FLY	242	242	242
AMAZING SPIDERMAN	262 262	MASTER BLAZER	242 242 242	242 242 242	242 242 242
AMOUR GEDDON	242 242	MATRIX MARAUDERS	192 242	242	242
APPRENTICE	242 242	MAUPITI ISLAND	282 282	282	282
ART DE LA GUERRE	292 292 292	MEAN STREETS	242 292 242	242 292 242	242 292 242
ATF 2	242 242 242	MIDNIGHT RESISTANCE	242 242 242	242 242 242	242 242 242
ATOMIC ROBOT KID	242 242	MIG 29 FULCRUM	342 392 342	342 392 342	342 392 342
AVESOME	292 292 342	MONKEY ISLAND	242 292 242	242 292 242	242 292 242
BATTLE OF BRITAIN	292 292 292	MONTY PYTHON	192 242 192	192 242 192	192 242 192
BATTLE COMMAND	242 292 242	MUDS	242 242 242	242 242 242	242 242 242
BATTLE MASTER	242 292 292	MURDER	242 242 242	242 242 242	242 242 242
BATTLE STORM	262 262 262	MURDERS IN SPACE	242 242 242	242 242 242	242 242 242
BETRAYAL	292 342 292	MYSTICAL	242 242 242	242 242 242	242 242 242
BILLY THE KID	242 242	NARC	242 292 242	242 292 242	242 292 242
BUILDER LAND	192 192	NAVY SEALS	242 242	242 242	242 242
CADAVER	242 242 242	NEW YORK WARRIOR	192 192	192 192	192 192
CAPTIVE	242 292 242	NIGHT BREED	242 242	242 242	242 242
COLORADO	242 250 242	NIGHT SHIFT	242 242	242 242	242 242
CELICA GT4 RALLY	242 242	NITRO	242 242	242 242	242 242
CENTURION	242 242 242	OBITUUS	342 342 342	342 342 342	342 342 342
CHASE HQ 2	242 242	OPERATION HARRIER	242 242 242	242 242 242	242 242 242
CHASE YEAGER 2.0	242 242	OTHELLO KILLER	192 192 192	192 192 192	192 192 192
CHUCK YEAGER 2.0	242 250 242	OUT BOARD	242 242	242 242	242 242
COUGAR FORCE	262 272 262	PANG	242 292 242	242 292 242	242 292 242
CRIME WAVE	242 292 242	PANZA KICK BOXING	282 282	282 282	282 282
CRYSTALS OF ARBOREA	242 262 242	PARADOX 90	242 272 242	242 272 242	242 272 242
CUPERTON	242 242 242	PICKY PALE	192 242 242	192 242 242	192 242 242
DICK TRACY	242 242 242	PINBALL MAGIC	192 192 192	192 192 192	192 192 192
DISK	242 242 242	PLAYER MANAGER	262 262 262	262 262 262	262 262 262
DRAGON BREATH	292 292 292	PLOTING	242 242	242 242	242 242
DRAGON FLIGHT	319 319 319	POWER MONGER	242 292 242	242 292 242	242 292 242
DRAGON WARS	192 242	RA	192 192 192	192 192 192	192 192 192
DUNGEON MASTER + CHAOS	292 292	RICK DANGEROUS 2	242 242	242 242	242 242
EMPIRE GALACTIQUE	289 310 289	ROBOCOP II	242 242	242 242	242 242
EMPIRE	242 242 242	ROGUE TROOPER	242 242	242 242	242 242
E-SWAT	242 242	SECRET AGENT	192 242 192	192 242 192	192 242 192
EXPLORA 3	282 282 282	SECRET AGENT	192 242 192	192 242 192	192 242 192
F1 MANAGER	292 292 292	SHADOW OF THE BEAST 1	242 242	242 242	242 242
F19 STEALTH FIGHTER	282 382 282	SHADOW OF THE BEAST 2	242 342	242 342	242 342
F29 RETALIATOR	242 292 242	SHADOW WARRIORS	192 242	192 242	192 242
FALCON MISSION 1	192 192	SHOCK WAVE	242 242	242 242	242 242
FALCON + MISSION 2	272 272	SIMULACRA	242 242	242 242	242 242
FINAL BATTLE	242 242	SIM CITY	292 292 292	292 292 292	292 292 292
FINAL COMMAND	242 242	SIRIUS 7	242 242	242 242	242 242
FINAL FIGHTER	262 262 262	SPEEDBALL 2	242 292 242	242 292 242	242 292 242
FIRE AND FORGET 2	292 292	SPINDRIZY WORDS	242 242	242 242	242 242
FLIGHT OF INTRUDER	292 292	STRIDER 2	242 242 242	242 242 242	242 242 242
FORMULE 1 3D	292 292 292	STUNRUNNER	242 292 242	242 292 242	242 292 242
GAZZA 2	242 242	SUBBIE	242 242 242	242 242 242	242 242 242
GEISHA	272 272	SUPER OFF ROAD RACING	192 242 192	192 242 192	192 242 192
GEM STONE LEGEND	192 192	SUPER SKWEEK	192 192	192 192	192 192
GETTYSBURG	289 289 289	SUPREMACY	292 242 292	292 242 292	292 242 292
GOLDEN AXE	242 242	SWAP	242 282 242	242 282 242	242 282 242
GOLD OF AZTECS	242 292 242	SWY	242 242	242 242	242 242
GRAND PRIX 500CC 2	242 282 242	TEAM SUZUKI	242 242	242 242	242 242
GREAT COURTS 2	242 242 242	TEEN HERO TURTLES	242 292 242	242 292 242	242 292 242
HAGAR THE HORRIBLE	192 242 192	TENNIS CUP	242 242 242	242 242 242	242 242 242
HARD DRIVIN 2	242 242	THE INMATE	242 242	242 242	242 242
INDIANAPOLIS	192 242 242	THE LIGHT CORRIDOR	252 252 252	252 252 252	252 252 252
INFESTATION	242 242 242	TOKI	242 242	242 242	242 242
INT. SOCCER CHALLENGE	242 292 242	TOTAL RECALL	192 242 192	192 242 192	192 242 192
IVANHOE	192 242	TWIN LORD	242 242	242 242	242 242
JUDGE DREDD	192 192	ULTIMATE GOLF	242 242 242	242 242 242	242 242 242
KICK OFF 2	242 292 242	UMS 2	292 242 292	292 242 292	292 242 292
KILLING GAME SHOW	242 242	UN SQUADRON	242 242	242 242	242 242
LAST NINJA 3 REMIX	242 242	VAXINE	242 242 242	242 242 242	242 242 242
LE CRIME DE PAIE PAS	292 292 292	VENUS	192 192	192 192	192 192
LEGGEND BILLY BOULDER	242 292 242	WINGS OF DEATH	242 242	242 242	242 242
LEGEND OF FAERGHAIL	292 292	WOLF PACK	292 292	292 292	292 292
LEMMINGS	242 282	XIPHOS	242 242 242	242 242 242	242 242 242
LINE OF FIRE	242 242	Z. OUT	242 242 242	242 242 242	242 242 242
LOST PATROL	242 242				
LOTUS ESPRIT TURBO	242 242				

CARTOUCHE GX4000		BAD LANDS		BAD LANDS	
BAD LANDS	289	NO EXIT	289	289	289
BARBARIAN 2	289	OP. THUNDERBOLD	289	289	289
BATMAN	289	PANG	289	289	289
CHASE HQ	289	PANZA KICK BOXING	289	289	289
COUGAR FORCE	289	PLOTING	289	289	289
COPTER 2	289	PRO TENNIS TOUR	289	289	289
CRAZY CARS 2	289	ROBOCOP 2	289	289	289
DICK TRACY	289	SHADOW OF THE BEAST 2	289	289	289
EPICS WORLD OF GAMES	289	SHADOW WARRIOR	289	289	289
FIRE AND FORGET 2	289	SPIDERMAN	289	289	289
KICK OFF	289	SPY WHO LOVED ME	289	289	289
KLAX	289	STUN RUNNER	289	289	289
MIDNIGHT RESISTANCE	289	SWITCH BLADE	289	289	289
MYSTICAL	289	TENNIS CUP	289	289	289
NAVY SEALS	289	TOKI	289	289	289
NIGHT BREED	289	WILD STREETS	289	289	289

CONSOLE AMSTRAD GX 4000 975 F		CONSOLE SEGA 8 BITS		CONSOLE SEGA 8 BITS	
BAD LANDS	289	CONSOLE SEGA 8 BITS	749	CONSOLE SEGA 8 BITS	749
BARBARIAN 2	289	CONSOLE SEGA + PISTOLET	1049	CONSOLE SEGA + PISTOLET	1049
BATMAN	289	CONTROL STICK SEGA	269	CONTROL STICK SEGA	269
CHASE HQ	289	PISTOLET SEGA	269	PISTOLET SEGA	269
COUGAR FORCE	289	QUICKJOY SEGA	192	QUICKJOY SEGA	192
COPTER 2	289	RAPIDE FIRE SEGA	139	RAPIDE FIRE SEGA	139
CRAZY CARS 2	289	AERIAL ASSAULT	289	AERIAL ASSAULT	289
DICK TRACY	289	AFTER BURNER	320	AFTER BURNER	320
EPICS WORLD OF GAMES	289	ALESTE POWER STRIKE	249	ALESTE POWER STRIKE	249
FIRE AND FORGET 2	289	ALEX KIDD	242	ALEX KIDD	242
KICK OFF	289	ALEX KIDD LOST STAR	289	ALEX KIDD LOST STAR	289
KLAX	289	ALIEN SYNDROME	295	ALIEN SYNDROME	295
MIDNIGHT RESISTANCE	289	ALTERED BEAST	320	ALTERED BEAST	320
MYSTICAL	289	AMERICAN BASEBALL	289	AMERICAN BASEBALL	289
NAVY SEALS	289	ASSAULT CITY	285	ASSAULT CITY	285
NIGHT BREED	289	BASKETBALL NIGHTMARE	289	BASKETBALL NIGHTMARE	289
		BATTLE OUT RUN	320	BATTLE OUT RUN	320
		BLACK BELT	289	BLACK BELT	289
		BOMBER RAY	289	BOMBER RAY	289
		CALIFORNIA GAMES	289	CALIFORNIA GAMES	289
		CAPTAIN SILVER	289	CAPTAIN SILVER	289
		CASINO GAMES	289	CASINO GAMES	289
		CHASE HQ	289	CHASE HQ	289
		CLOUD MASTER	289	CLOUD MASTER	289
		CYBORG HUNTER	289	CYBORG HUNTER	289
		DEAD ANGLE	289	DEAD ANGLE	289
		DOUBLE DRAGON	320	DOUBLE DRAGON	320
		FANTASY STAR	289	FANTASY STAR	289
		FANTASY ZONE II	289	FANTASY ZONE II	289
		FIRE AND FORGET II	285	FIRE AND FORGET II	285
		GALAXY FORCE	320	GALAXY FORCE	320
		GHOSTBUSTERS	289	GHOSTBUSTERS	289
		GOLDEN AXE	320	GOLDEN AXE	320
		GOLFMANIA	289	G	

# SPECIAL CES



L'écran plat en couleurs est encore du domaine du rêve pour ce qui concerne les modèles de salon. En revanche, rien n'interdit de projeter une image vidéo. Jusqu'à présent, il fallait des équipements lourds et onéreux, pour projeter sur un écran les trois composantes, le rouge, le vert et le bleu de l'image vidéo. Sharp vient de réinventer le projecteur de diapositives, en l'adaptant à la vidéo. La diapo est remplacée par trois écrans à cristaux liquides transparents, qu'un puissant faisceau lumineux projette sur un écran ou un mur, au travers d'un zoom. On obtient, selon la distance de projection et le réglage de l'objectif, une image de 50 cm à 2,50 m. Une deuxième version, à l'esthétique différente, peut être suspendue au plafond et télécommandée.

Il n'y a pas que des satellites militaires qui tournent autour de la planète. Pour capter les chaînes vidéo issues des cieux, rien ne vaut une bonne vieille antenne parabolique pilotée par un bon vieux tuner. Justement, Toshiba vient de nous sortir un magnifique tuner, le TRX-2000, compatible avec les magnétoscopes Super-VHS.



Canon, toujours proluxe en matériel vidéo, se lance dans le caméscope évolutif. On l'a vu avec le L1 pour les objectifs. Aujourd'hui le H 850, reprend les caractéristiques de son cousin H800 (standard Hi8, son HiFi, titrage, mise au point intelligente sur le sujet en mouvement, télécommande) et les complète par des cartes graphiques et audio. Chacune d'entre elles comporte des airs de musiques ou des titres animés, adaptés aux circonstances de la vie familiale et venant se superposer à l'image et au son.



On peut vouloir faire quelques montages vidéos, pour réordonner des séquences issues d'un caméscope, sans pour autant transformer son séjour en studio de production. Soucieuse du bien-être de ses clients, Canon leur propose le VE-100. De la taille d'une télécommande. Enfin d'une grosse télécommande. Les fonctions sont simples : on précise de une à quatre séquences, en spécifiant le début et la fin, puis l'ordre dans lequel elles doivent s'inscrire sur la bande. C'est tout. Mieux encore, le VE-100 peut apprendre les codes de n'importe quel magnéscope pour le piloter sans liaison filaire.

# HIGH-TECH



## LE CES DE LAS VEGAS - USA

Le CES est le premier salon mondial de l'électronique grand public qui ouvre le rideau sur le spectacle sans cesse renouvelé que nous proposent Canon, JVC, Panasonic, Pioneer, Sharp, Sony, Technics, Yamaha et de nombreux autres. Outre les jeux, largement traités par ailleurs, les principaux constructeurs, majoritairement nippons, dévoilent une partie de leurs délires. Le DSP, processeur de signal, entre en force dans les amplis et apporte des effets multiples, de la pure correction sonore, comme le fait un égaliseur, à la création d'ambiance de salles de concerts ou de cinéma, via le Dolby Surround. Ce qui suppose la multiplication des amplis et des enceintes dans la



pièce d'écoute, qui se transforme peu à peu en salle de projection. La vidéo est intimement liée au son, comme en témoigne la présence d'entrées/sorties vidéo sur les amplis qui deviennent de véritables centrales de commandes. Le Super-VHS, dont les prix français, autrefois astronomiques

commencent à revenir dans des sphères plus raisonnables, voit se succéder de nombreux modèles, et histoire de rêver, sachez que l'on trouve aux USA des S-VHS HiFi pour 4.000 F, prix officiel et hors promotion. Il faut dire que les Américains bénéficient de tarifs largement inférieurs à ceux pratiqués en France, et ce dans des proportions inavouables. Ce qui leur permet de s'offrir des installations spectaculaires à des prix raisonnables, avec des TV dont l'écran excède les 70 cm, ou même un vidéoprojecteur suspendu au plafond.

La vidéo connaît aussi la course à la miniaturisation. JVC propose en ensemble modulaire, composé d'un magnéscope Super VHS-C, d'une caméra, d'un tuner et d'un écran à cristaux liquides, chaque élément pouvant être acquis séparément.

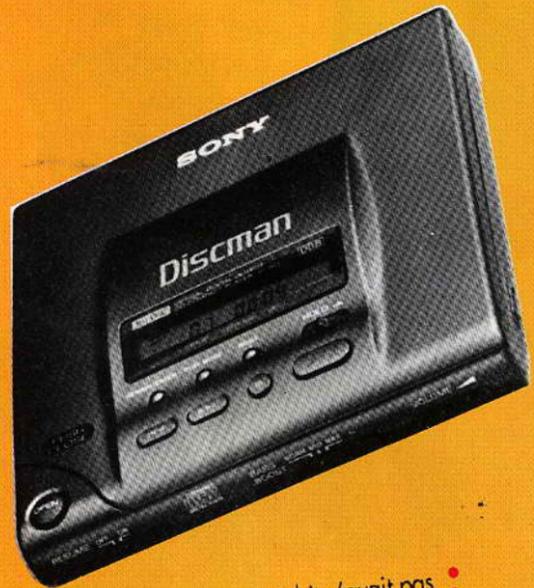


# SPECIAL CES

Le plus canon des caméscopes est fabriqué par Canon. Outre une esthétique des plus tentatrices, il présente la particularité d'avoir des objectifs interchangeables, selon une norme mise au point par Canon, Hitachi, Panasonic et Sony. L'avantage immédiat, est de pouvoir choisir son optique, ou même, grâce à une bague adaptatrice, d'employer celle de son EOS. Inutile de préciser que la bête, au format Hi8, comporte un nombre de boutons, et donc de fonctions, aptes à combler les plus mégalos de gadgets en tout genre.

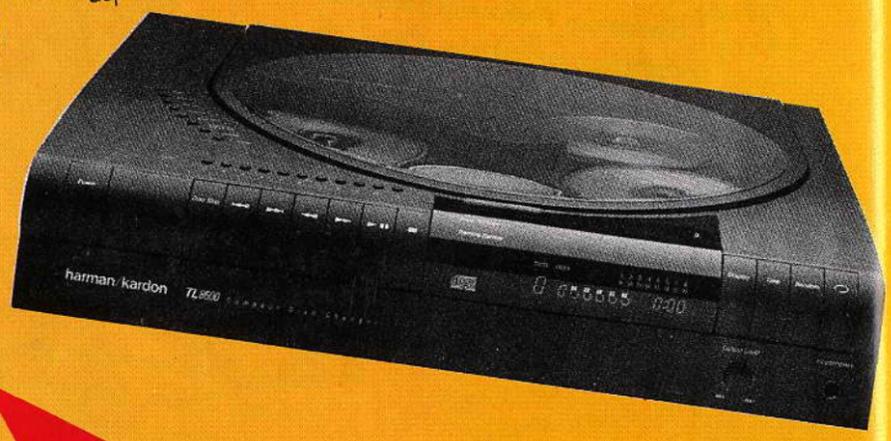


Pioneer Stable Platter Mechanism reprend aux bonnes vieilles platines de 33 tours une technique pour assurer le maximum de stabilité au disque. Un plateau en aluminium, recouvert d'un tapis antirésonnant participe à la chasse aux vibrations.



En matière de lecteurs de CD, 1991 sera l'année du carrousel. De la même manière que les constructeurs nous ont fait perdre l'habitude de retourner les 33 tours, ils veulent nous éviter des déplacements pour changer de CD.

Cette délicate attention se traduit par des appareils que l'on pourrait, de prime abord, prendre pour des poêles à frire programmables, et qui ne sont en fait que des changeurs de CD. L'ouverture du couvercle laisse apparaître cinq emplacements, recevant chacun un CD.

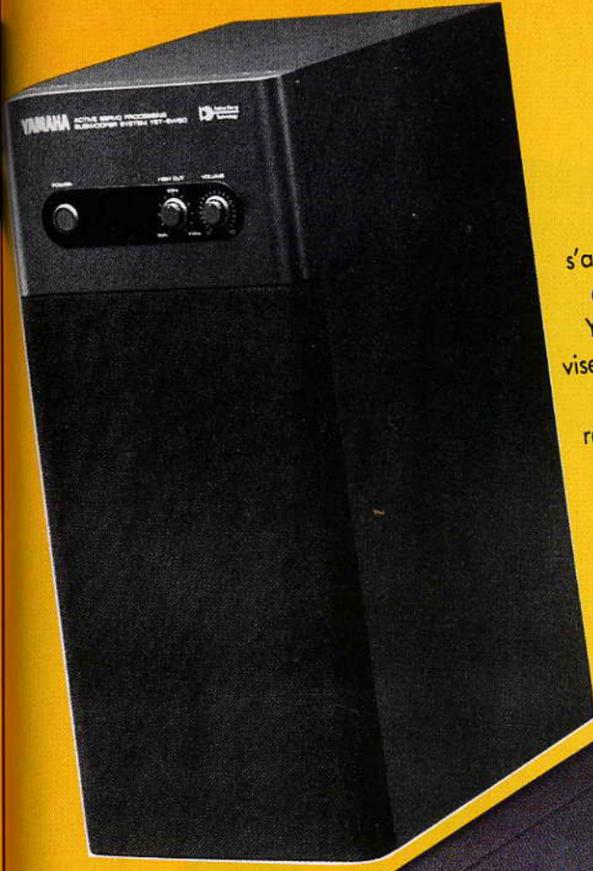


La vague des décodeurs 1 bit n'avait pas encore atteint les Discman. Sony est donc le premier avec le D-303, dont les autres caractéristiques sont plus traditionnelles : renforcement des graves, programmation et sortie numérique.

# HIGH-TECH

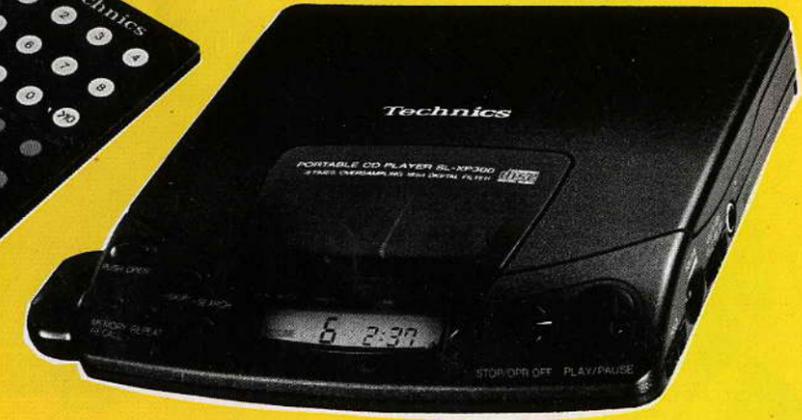
La recreation d'ambiance sonore s'accompagne toujours d'une multitude d'enceintes, pas toujours esthétiques. Yamaha, avec la technologie AST, qui vise à reproduire les sons les plus graves réduites, lance un subwoofer (modèle à l'extrême-grave) qui comporte son propre amplificateur.

Pour répondre à l'offensive japonaise du DAT, la cassette audionumérique, Philips contre-attaque avec la DCC ou Digital Compact Cassette. Ressemblant à s'y méprendre à nos cassettes habituelles, elles enregistrent un signal numérique. Mais, pour assurer la compatibilité, les lecteurs pourront aussi recevoir les cassettes analogiques.



Comment peut-on vivre loin de chez soi sans un minimum de technologie musicale. Pour répondre à cet angoissant besoin, Panasonic nous propose le SL-PH1, un PPCDSS (oui, comme ça se prononce : Panasonic Personal CD Stereo System). CD, tuner AM/FM, réveil et enceintes sont intégrés dans un élégant boîtier noir aux formes arrondies. Que fait Sony ?

On sait que Sony et Panasonic se livrent une lutte sans merci à coups de dixième de millimètres ou de grammes pour conserver le record du moins épais ou du plus léger des CD portables. Le SL-XP700, épais comme deux boîtiers de CD, comporte une mécanique ultraplats et une optique miniaturisée. Plus épais, le SL-XP300 de Panasonic dispose de caractéristiques dignes des modèles de salon : double convertisseur 18 bits suréchantillonné 8 fois, renforcement des graves, programmation, télécommande infrarouge avec réglage du volume.



# SPECIAL CES

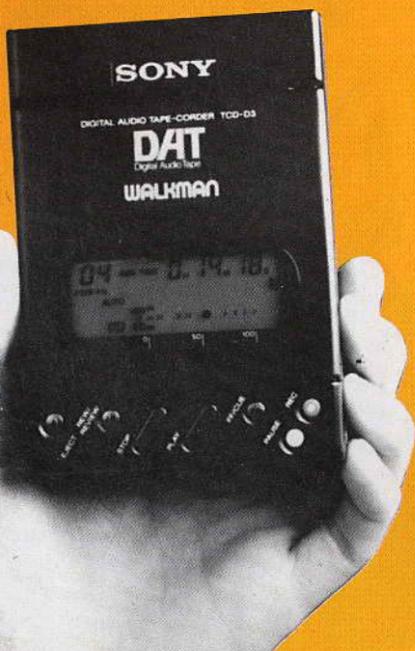
Transformer son petit nid douillet en salle de spectacle demande une batterie d'amplificateurs et de processeurs d'effets spéciaux. Yamaha vient de regrouper tout cela dans le DSP-A1000, une véritable bête de son qui transforme toute pièce en église, salle de sport, stade de concert ou club de jazz. Accrochez vos oreilles, car à l'ampli traditionnel de 2 x 80 W, s'ajoute un ampli de 80 W pour l'enceinte centrale et 4 amplis de 25 W pour les quatre enceintes additionnelles d'effets ! Et ces effets, c'est tout d'abord la recreation de l'ambiance sonore des salles de cinéma équipées en 70 mm : les voix restent centrées au niveau du téléviseur, les effets sonores sont en arrière-plan, et la musique encore plus en arrière. En fait, une douzaine de programmes, avec des variantes, assurent la simulation des ambiances les plus diverses, pilotés par une commande qui comporte près de soixante-dix boutons et commutateurs.



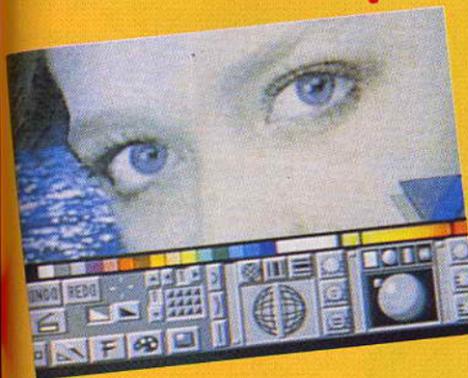
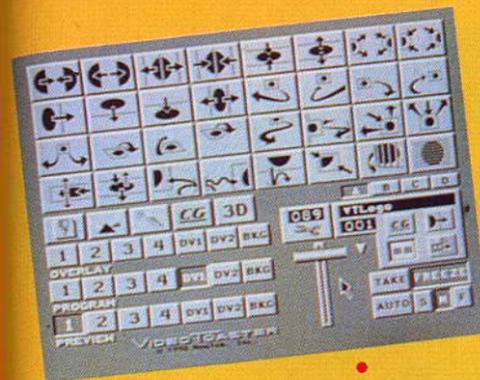
Le Technics SA-GX910 est un spectacle à lui tout seul. Cet ampli-tuner est livré avec une télécommande bourrée de boutons, proposant un afficheur à cristaux liquides et pouvant apprendre les codes des télécommandes étrangères, comme celles du téléviseur ou du magnétoscope. Le « monstre » n'est pas mal non plus, avec un superbe afficheur qui permet de constater qu'un égaliseur s'ajoute au processeur d'ambiance sonore et aux trois amplis annexes pour le Dolby ProLogic.



Les DAT croissent et se multiplient depuis qu'un accord s'est réalisé, entre fabricants d'enregistreurs et éditeurs de disques, pour inclure un procédé anticopie dans chaque appareil. La gamme Sony en comporte 5, dont le tout nouveau lecteur de salon, le DTC-87C qui comporte une fonction de monitoring. Le doublement des têtes de lecture/enregistrement permet de relire, avec un infime décalage temporel, ce qui vient d'être enregistré, autorisant ainsi un contrôle quasi instantané de l'enregistrement en cours. Pour mémoire, on rappelle l'existence du TCD-D3, le DAT portable le plus petit du monde, dont la disponibilité en France est pour bientôt.



# HIGH-TECH

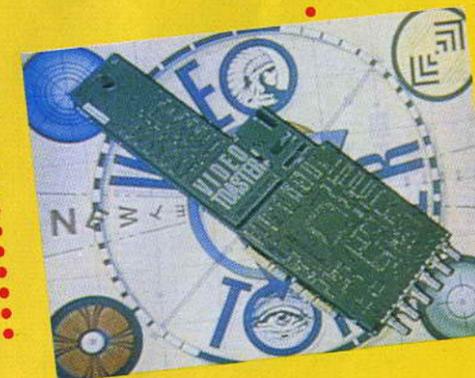


Le mariage de l'Amiga et de la vidéo est sellé sous le signe de l'amour. Le Video Toaster en est un des fruits. Cette carte, qui se loge dans un Amiga 2000 ou 2500, apporte pour 1.600 \$ un véritable studio vidéo. Que l'on en juge. 7 sources (4 entrées vidéo, 2 mémoires de trame et 1 arrière-plan couleur), avec de multiples effets de transitions. Des centaines d'effets temps-réel à 60 im/s. 1 logiciel d'animation en 3D. 1 générateur de titres avec 30 polices. 1 logiciel de dessin en 16,8 millions de couleurs. 1 genlock. 1 logiciel de traitement de la couleur. 1 capture d'image vidéo. Oui, Messieurs et Mesdames, le tout pour 1.600 \$. Mais en NTSC.

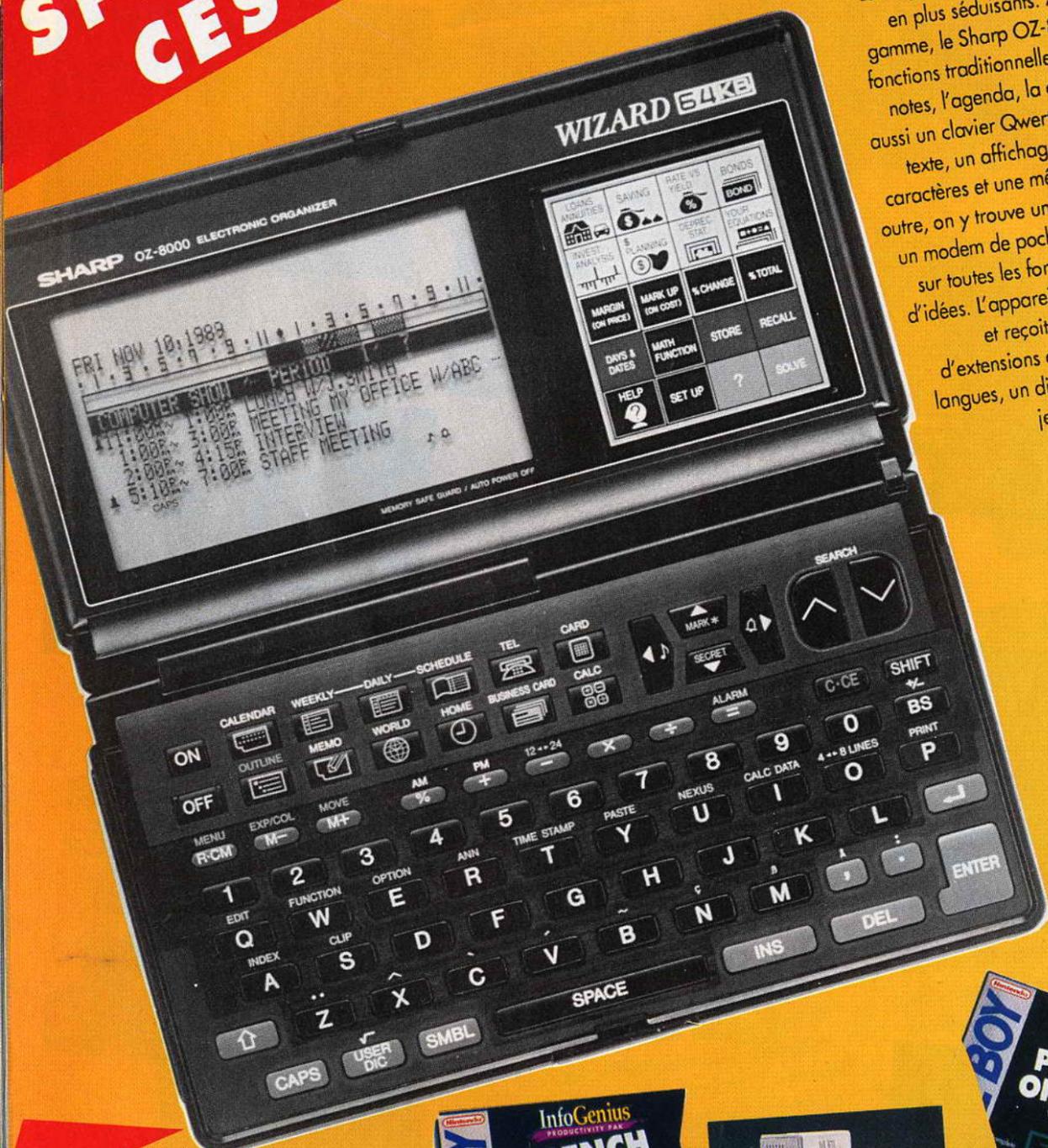


**TIM JENISON'S GREATEST HITS**

Now you can enjoy all of international recording artist Tim Jenison's greatest hits right in your own home! Includes "I Lost My Heart in Topeka", "Last Train to Silicon", and many more! Send check, money order, or credit card number for \$19.95 for 2 records / 1 dbl-length cassette, or \$24.95 for 1 compact disc plus \$3.00 s/h to: Farmer Smith Productions, P.O. Box 6809, Topeka, KS 66606. Please allow 6-8 weeks for delivery.

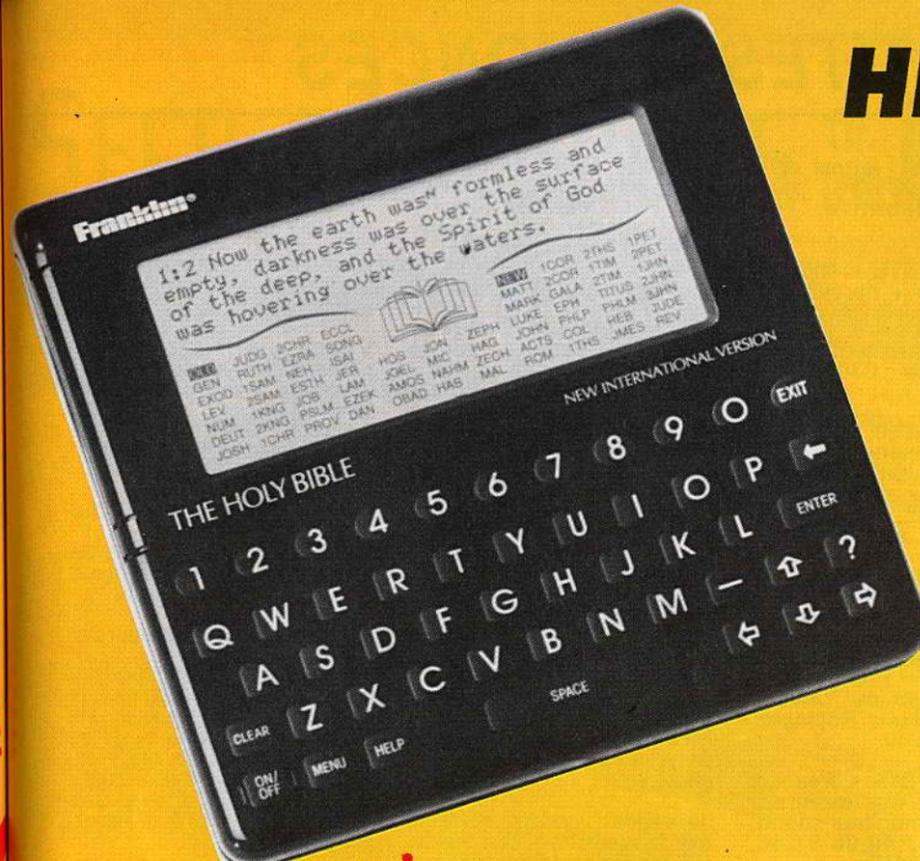


# SPECIAL CES



Les organisateurs de poche sont de plus en plus séduisants. Au sommet de sa gamme, le Sharp OZ-8000 propose les fonctions traditionnelles, comme le bloc-notes, l'agenda, la calculatrice... mais aussi un clavier Qwerty pour la saisie de texte, un affichage de 8 lignes de 40 caractères et une mémoire de 64 ko. En outre, on y trouve un logiciel pour piloter un modem de poche, une aide intégrée sur toutes les fonctions, un processeur d'idées. L'appareil se connecte à un PC et reçoit de nombreuses cartes d'extensions comme un traducteur 8 langues, un dictionnaire et même des jeux (Tetris, les échecs...).

# HIGH-TECH

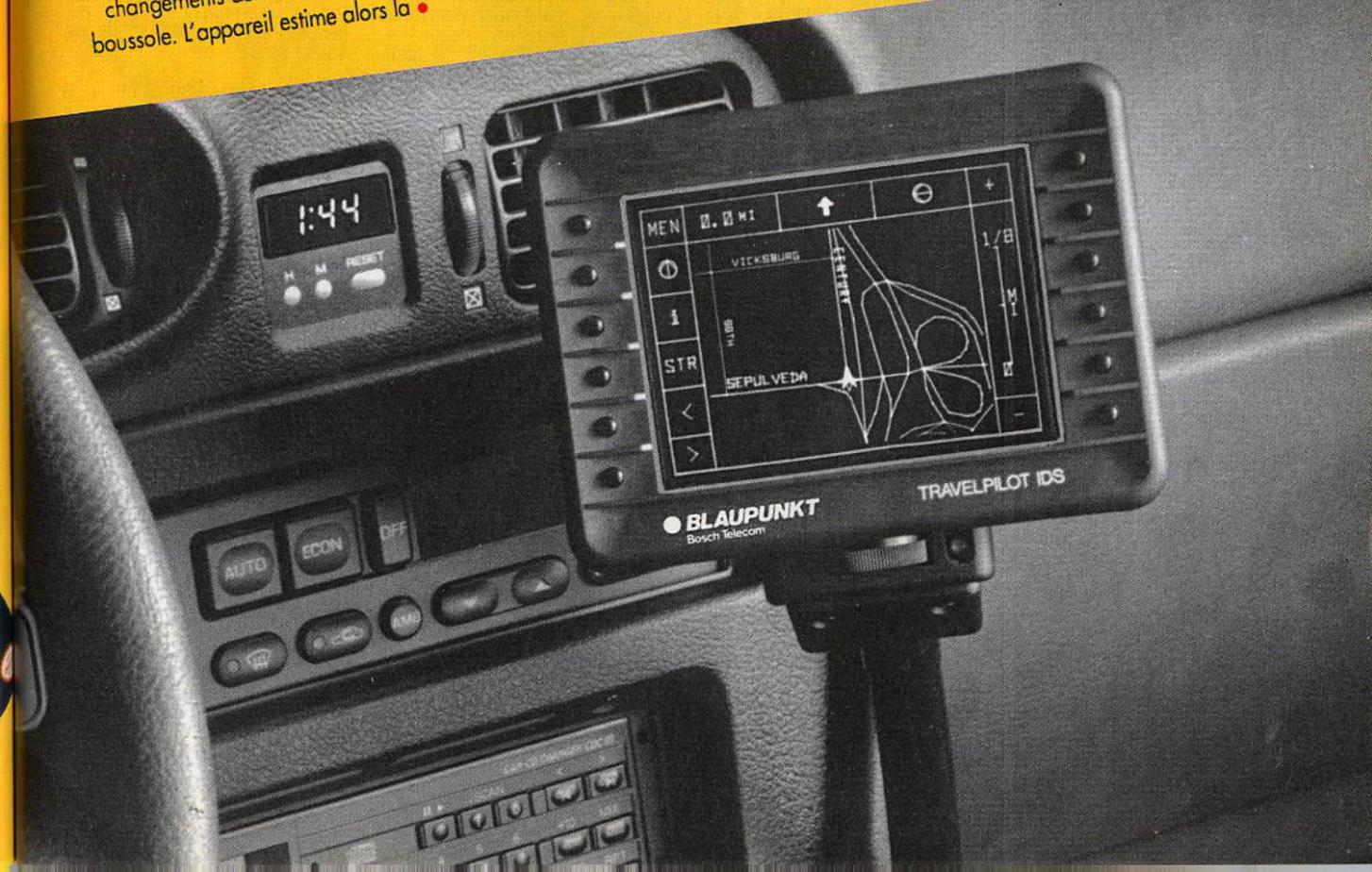


En ces jours de malheurs, Dieu est pour certains d'un réconfort indispensable, et la lecture de la Bible un recours inévitable. Mais où donc trouver l'ouvrage saint, dans un char, sous la table du salon ou dans le dernier restaurant avant la fin du monde ? Don't panic ! Pour peu que l'anglais vous soit une langue familière, vous trouverez réponses à vos interrogations métaphysiques et l'apaisement de votre conscience dans la sainte Bible de Franklin Electronics Publisher. L'intégralité de l'Ancien et du Nouveau Testament est stocké dans un petit ordinateur, avec force index et critères de recherche pour trouver facilement les phrases qui vous mettront l'âme en paix. Merci Franklin.

Monsieur Michelin s'inquiète. L'antique carte routière au 1/100.000e risque d'être remplacée par un simple CD-ROM. Adieu l'insurmontable problème du repli d'une carte par journée de grand vent. Le TravelPilot comporte un CD-ROM, ce qui est banal, mais aussi des capteurs, qui mesurent les moindres changements de direction, et une boussole. L'appareil estime alors la

position de la voiture, extrapole sa position et l'affiche sur un écran de 12", avec la carte de la zone environnante, et ce selon différentes échelles. Blaupunkt a vendu l'an dernier un millier de systèmes de ce type aux instances officielles, comme les départements de sécurité publique et les pompiers.

Encastrier les polygones de Tetris c'est bien, mais le soir, à Londres, quand on veut un peu d'aspirine et que l'on ne connaît rien au dialecte local, c'est fâcheux. InfoGenius s'est penché sur cet angoissant problème et sort une série de cartes que l'on espère voir adaptées au marché français : traducteurs multilingues, dictionnaire, indicateur de voyage, répertoire téléphonique...



## ATARI

Vends Atari 520 STF DF + prolongateurs + nouvelle souris + joystick + jeux originaux, le tout TBE 2600F. Tél: 60.13.38.47, demander Olivier.

Affaire! Vends Atari 520 STF complet avec très nombreux disques, seul: 2500F, avec moniteur couleur SC 1425: 4000F. Appelez Cyril au 42.07.99.03.

Urgent! Vends nbreux originaux pour ST de 70 à 120FF(RVF Honda, Chase HQ, Forgotten worlds...). Appeler après 18h: 40.36.04.40. Demander Thomas.

Vends Atari Mega ST1 + moniteur couleur + West phaseur + 10 disquettes + 1 joystick + cadeau. Le tout en TBE: 5600F ou échange contre Gameboy + 3 jeux à 5000F. Tél: (16) 93.75.36.06, demandez Séverine.

Vends Atari 520 STE couleur + 2 joysticks + boîte de rangement + jeux + manuels d'utilisation. Etat neuf: 5500F. Tél: 31.44.55.02 Caen.

Vends nbx jeux et compils originaux sur Atari STF/STE 100F chacun, liste sur demande. Anferté Fabrice, 91 rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tél: 42.55.94.88 après 19h30.

Vends Atari 520 STF DF + freeboot + joystick + nombreux originaux et diskettes, le tout: 2990F. Tél: 43.02.27.79 après 20h, demander Nicolas.

Urgent! Vends Atari 520 STF DF + souris + manette + nbreux jeux le tout: 2790F. Tél: 43.09.82.55 après 19h.

Si possible, échange Atari 520 STF + très nbreux jeux + moniteur couleur contre console Néo-Géo. Tél: 20.53.39.72 après 18h. 59000 Lille Moulin.

Vends Atari 1040 STF encore sous garantie + souris + péritel + nbreux jeux, utilitaires et démos avec boîtes de rangement le tout TBE 3000F. Tél: 64.88.63.99 (demander Frédéric).

Urgent! J'achète sur STE STOS le créateur de jeux et STOS compiler - en originaux et avec manuel. M'écrire: Sananès David, Les Aires, Qt St Raphaël, 13480 Cabriès.

Vends Atari 1040 STF: 2200F. Possibilité d'échange contre moniteur Amiga. Tél à Thierry au 48.57.82.33.

Vends 1040 STF (1 Mo) + 2 joysticks + souris + tapis + jeux (utilitaires, dessin, création) + péritel + 2 boîtes

de rangement, le tout dans sa boîte + STOS, prix: 2750F à débattre. Tél: 39.15.04.34.

Vends Atari STE + souris + tapis + docs + nbreux jeux (Turrican, Rick Dangerous II, Lotus Turbo Esprit, Cadaver...) TBE (90: encore sous garantie): 3300F. Tél: 46.68.42.91.

Vends Atari 520 STF DF + péritel + manette + double prolongateur prise joystick + nbreux jeux originaux + souris TBE, sacrifié à 2700F. Tél après 18h au 48.66.28.96.

Vends Atari 1040 STF + moniteur couleur + joystick + originaux (Sim City, Ultima V...) + utilitaires (STOS) + livres: 4800F. Philippe Plas, les demeures du Plessis, 92350 le Plessis Robinson. Tél: 47.02.85.40.

Vends 1040 STF + freeboot + drive 5"1/4 + moniteur couleur + moniteur mono: 5700F. Tél: 48.95.37.46, demander Frédéric.

Vds Atari 1040 STF + moniteur SC 1425 + boîte de rangement + manette + nbreux disques + freeboot: 5000F. Tél: 27.26.67.30.

Vends originaux sur ST: Robocop, Tiger road, 1943, Motor massacre. Prix: 100F l'un, 300F le lot des 4. Agez Damien, 152 val du Careil, 06500 Menton. Tél: 93.28.34.51.

Vends jeux originaux sur Atari (Midnight résistance, Chase HQ, Secret agent, F29, etc...). Téléphoner au 42.04.18.15, demander Mr Dem Idy.

J'ai 12 ans, je suis Roumain, je n'ai aucun ami et je suis aveugle. On m'a prévenu que j'avais peu de chances de faire quoi que ce soit d'intéressant dans ma vie, alors je fais appel à votre générosité. Envoyez vos dons au journal, à l'attention de Mic Dax, qui transmettra. Merci.

Vends Atari 520 STF (NR DF). Excellent état. Vendu avec: souris, freeboot, livres et une très grande logithèque de qualité. Le tout dans l'emballage d'origine. Prix: 2900F justifiés. Hugues Tabot, 14310 Parfouru sur Odon. Tél: 31.77.11.20.

Recherche sur Atari ST Fire brigade de Mindscape. Faire offres à Planguelle J. Charles, 56 rue JB Clément (les 13), 59553 Cuinay.

Vends cartouche multiface 250F, jeux originaux: Chase HQ2, Toyota Celica, Powermonger. Tél Daniel 20.56.37.79.

Vends nbx originaux sur ST

de 50 à 150F. Nbreuses nouveautés dont: Cadaver, F19, Bat, Opération Stealth, etc. Contacter Carl Philippe au 45.80.59.66 après 18h.

Vends Atari 1040 STF + moniteur SC 1425 (couleur-mono) + nbreux jeux + manette et souris TBE 6500F. Greg tél: 20.35.43.73, 6 rue Ernest Renan, 59280 Armentières.

Vends Atari 520 STE + joystick + souris + utilitaires et jeux (Degas, Lotus esprit, Turrican, Rick II, Nitro, Cadaver, etc.): 3000F (sur région uniquement). Tél: 43.83.10.20 (demander Stéphane). 93270 Sevran.

Vds Atari 520 STE + péritel + souris + nbx jeux (Populous, Tennis cup...) + 20 disques vierges + utilitaires + boîte de rangement, sous garantie 1 an, état neuf. Tél à Alexandre à 20h: 43.24.35.25.

Je vends: Atari 520 STF + ext de mémoire + télé 36 cm (télécommande) + nbreux disques + 2 boîtes + souris + tapis. Prix 4500F à débattre. Contactez Olivier au 43.74.25.77.

Vends Atari 520 STF DF + souris + péritel + manuel + nbreuses revues + joystick + très nbx jeux + démos, le tout TBE 3000F. Tél: 47.68.92.07 après 18h, 92400 Courbevoie.

Vends Atari STE + manette Navigator + souris + 11 originaux (Shadow warriors, Xenon 2, Strider, Indy...) + boîte de rangement le tout 4500F. Demandez David au 39.93.05.16 (le soir).

Vends Atari 1040 STF + péritel + souris + tapis + joystick + 25 disques + le Rédacteur + Textomat + boîte de rangement à clé 40 disques + mag.: 3290F. Tél: 28.20.70.15. Région dunkerquoise si possible.

\*Vends\* Atari 520 ST 2500F avec de nombreux jeux (Kick off 2, great courts...) + 2 joysticks + souris + tapis + revue, appeler le 60.46.57.01.

Vends Atari 520 STF + souris + moniteur SC 1425 + nbreux jeux originaux. 3800F TBE. Tél: 67.71.01.75.

Vends originaux pour Atari 520 STF 80F, 50F et 30F (SEUCK, Kick off 2, Voyageurs du temps, Indy adventure). Tél: 67.71.01.75. Cano David, Lohis des Argues, 43 rue ancienne distillerie, Bt B n° 11, 34400 Lunel.

Vends originaux sur ST: Chase HQ, Super Cars, Wild streets, Voyageurs du temps (100F pièce), et Lotus Esprit TC (150F). Demander

thierry au 48.39.05.49.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + joystick + nbx jeux (Mindwinter, Ultima V) + revues (Gen4): 3800F. Tél: 48.05.02.22, demander Nicolas.

Vends Atari 520 STF + péritel + 2 joysticks + souris + nbreux logiciels récents (Last ninja 2, Legend of Ferghail, Anarchy...) le tout 3000F. Tél: 30.62.54.98 (le soir), demander Patrick.

Vends originaux (TBE) sur ST: Cougar force: 120F, Saint dragon: 150F (frais de port inclus). Appeler Arnaud au 20.26.00.82.

Urgent! Recherche sources en assembleur sur Atari Mega STF (scroll textes, animations sprites...) possibilité d'achat à petit prix ou échange contre livres ou originaux (Ninja warrior, Emotion...) de 100 à 200F. Bail Sylvain, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.

Vds orig ST: Rainbow island, Sim city, Midwinter, Maniac mansion, Fire & brimstone, The immortal, Iron lord, BAT, Loom 150F l'un + port. European dreams, Virus, Airball, L'ange de cristal, Space harrier 2, Skrull, Superhang on 100F l'un + port. Prix si plusieurs. Tél: 59.21.53.76, Jean-Pierre.

Vends originaux sur ST: Captive 150F, Cadaver 150F, F19, Opération Stealth, etc. Pour obtenir plus de renseignements: Mr Côté, tél 45.80.59.66.

Vends Atari 520 STF + 8 originaux + 1 joystick + nbreux disques. Tél: 60.46.28.06 à partir de 18h. Demander Régis (Essonne).

Vends pour ST: FM Melody maker (78 instruments FM, BAR, Midi) 500F. Vds aussi séquenceur Track 24 (24 pistes et édition en pas à pas) 300F. Achète sur PC et sur Marseille uniquement: Budokan 120F, Wing commander 200F. Fièrre Jean-Michel, Marseille. Tél: 91.41.47.52 (le soir).

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + nbx jeux + Nbrx utilitaires de son (ST Replay, Quartet, cartouche), de dessin, d'animation (Cyberpaint) et démos. Le tout à moins d'un an: 4800F. Tél: 26.03.68.09.

A vendre Atari 520 ST + souris + 1 joystick + nbreux originaux (dont BAT, Dungeon Master, Les voyageurs du temps). Cédé à 3000F tout compris. Tél: 30.55.92.77.

Vds 1040 STF (TBE) + moniteur 1425 + 1 joystick + souris + boîte de rangement

## SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE™

ILS ÉTAIENT RAPIDES...  
ILS ÉTAIENT IMPITOYABLES...  
ILS ÉTAIENT TRÈS NOMBREUX...

**SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE™**

**LA PUISSANCE AÉRIENNE AMÉRICAINE CONTRE LES SUPER ARMES ALLEMANDES**

Lorsque les forces américaines prirent le contrôle du ciel allemand, les puissantes armes aériennes et super-attentat ultime et désespéré dans un Secret Weapons of the Luftwaffe vous donne la possibilité d'expérimenter une bataille aérienne des plus réalistes, depuis les premiers raids en 1943 jusqu'aux derniers jours du Troisième Reich.

**LES AVIONS À RÉACTION ET LES AVIONS DE GUERRE CLASSIQUES**

- Chasseur Messerschmitt 262
- Messerschmitt 109
- Gotha 229
- Chasseur Messerschmitt 109
- Chasseur Mustang P-51
- Porteuse volante B-17

**DES VOLS HILARANTS**

- Des bombardiers et des chasseurs très précis historiquement célèbres
- Des armes, des instruments, et des avions très détaillés et réalistes
- Une action très réaliste: des moteurs qui brûlent, des lufes d'huile, des trous de fuite, des explosions à vue, parce que les avions et bien d'autres choses encore.

**UN JEU PLEIN DE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES**

- Un mode expert pour les pilotes accomplis
- Une école de l'air pour les débutants
- Un constructeur de missions et de campagnes stratégiques
- Un pastel camera pour les spots aériens
- Des promotions de photos et des allocations
- Un manuel de 200 pages couleur et plein de photos.

**LUCASFILM GAMES™**

Le Me 163 komet monta à 18000 pieds d'altitude par minute

Le Go229 a atteint des hauteurs de presque 10 miles

Une aile de "flying wings"

Contours anti-aériens

Le Me262 vole à 150 miles / heure plus vite que le plus rapide des chasseurs américains

Un coup sûr

Bientôt disponible sur ATARI ST AMIGA IBM PC

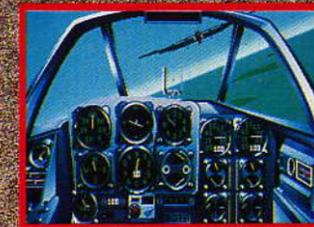
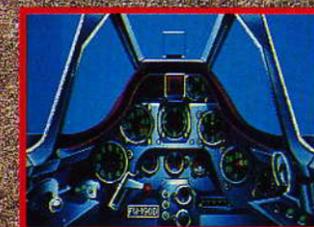
Une nouvelle forme de dialogue:  
- des jeux  
- des livres  
- des cadeaux  
- des infos...

**36 15 031**

Compatible avec la carte

AdLib SOUND

100% compatible



de LAURENCE HOLLAND

Une simulation se déroulant durant la seconde guerre mondiale qui affronte l'U.S. Air Force aux forces aériennes du Troisième Reich...

**LUCASFILM GAMES™**

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

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

+ nbrx disks vierges + originaux et utilitaires + kit de téléchargement + revues. Tél: 48.74.41.31. Demander l'imed (après 18h).

Vds pour Atari 520 STF-E originaux Bio-Challenge 100F, Voyager 100F, IK+ 100F, F29 125F. Ecrire à Beyaert Nicolas, 79 rue du Boernhol, 59210 Coudekerque Branche.

Vds nbreux originaux sur ST, de 50 à 100F: Colorado, Tennis cup, Drakken, etc. Liste contre enveloppe timbrée. Lenne J.J., 4 allée Clos Laisnées, 95120 Ermont. Tél: 34.15.79.82.

Cherche Atari 520 STF bon état sans moniteur avec souris 1500F. Tél: 83.38.00.00.

Vds Atari STF (89) + 6 orig + 1 joystick + nbrx disks TBE 2700F, ou possibilité d'échange contre Mégadrive (française ou japonaise) + 1 joystick + 5 jeux minimum, TBE recommandé. Tél à Foulon Stéphane, 20 rue des Géraniums, 11100 Narbonne (heures repas).

Cherche désespérément pour STE copieur et éditeur performants pour usage personnel; faire offre à Deschamps Michel, 26 rue de Strasbourg, 24000 Périgueux.

Affaire! Vends Atari 520 STF DF + très nbreux jeux + joystick + nbreuses revues + péritel + souris, le tout 3290F. Tél: 43.77.58.75. Lo Alain, 7 Square Esquirol, 94000 Créteil.

Vds Ultimate Ripper, fonctionne sur tout Atari sauf Méga ST. Prix: 550F. Alexandre Bourrieau, 21 rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél: 40.48.03.16.

Vends Atari 520 STF, très nbreux jeux (Opération Wolf, Sherman, etc.) + 2 joysticks + souris + tapis, 10 disquettes vierges, le tout TBE 2990F. Thauvin Fabrice, 42 quai de l'Abbaye, 45190 Beaugency.

Vends Atari 1040 STE + souris + péritel garantie 1 an et 5 mois, le tout 3600F et en TBE. Sur Paris et RP: tél 45.25.95.94.

Vends drive externe 3"1/2 pour Atari ST California access, 720 ko, extra-plat, prix: 800F. Sur Paris et RP: tél 45.25.95.94, demander Vincent (le soir).

Vds originaux (boite d'origine) sur 520 STF, de 60 à 70F. Demandez Sylvain au 60.46.28.78.

Affaire urgente! Vends 520 STF (étendu 1 Mo) sélecteurs de faces et de drives intégrés + lecteur DF

Rocet extra plat + souris Cameron (s garantie) + joystick Pro 5000 + nbreux logiciels + 2 boîtes rangement (contenance 100) + 10 disks vierges, valeur réelle + de 12000F, à débattre, tél 48.04.87.96. Tout TBE, gratuit nbreuses revues, appeler avant le 13.02.90.

Affaire! Vends originaux pour ST (boite + notice): Maniac mansion 115F, Chaos strikes back 95F, vends aussi Atari 800XL + 2 jeux: 350F. Tél: 20.90.65.45, demander Vincent après 19h.

#### AMIGA

Vends originaux Amiga 30 à 50F. Tél: 80.43.22.76, Mr Manzoni Alain, 35 rue de Larrey, 21000 Dijon.

Vends nombreux jeux sur Amiga. Cherche extension A501 à bas prix. Alexandre Carretero, 17 rue Albert Bayet, 75013 Paris. Tél: 45.82.17.71.

Echanges sur Amiga, nbreux softs et démos du dom-pub dans toute l'Europe... Envoyez vos listes. Tél: 46.23.10.74. Géry Grégory, 42 rue Ernest Renan, 92310 Sevres France.

Groupe sur Amiga recherche coders et musiciens pour démos et intros. Roth Nicolas, 22 n. Bossons, 1213 Onex (Suisse). Tél: 19.41.22.7932172. Réponse assurée.

Urgent! Vends Amiga 500 (v 1.3) + lecteur externe + très nombreux softs (garantie un an): 3200F (cause achat Amiga 2000). Tél: 48.36.76.51.

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 drive extérieur + softs + souris. Sous garantie, TBE. Prix: 5500F. Tél: 60.10.49.59.

Vds 20 jeux originaux Amiga de 100 à 175F. Unreal, Kick off 2, Panza, Wings, Fimbo's Quest, Welltris, Awesome, Beast 2, Starblade, etc. Birckel Daniel, 84 rue du sergent Bobillot, 93100 Montreuil. Tél: 48.59.96.41.

Recherche pour A500 programmes de gestion, ou traitement de texte ainsi que des programmes éducatifs, le tout niveau première et terminale. Envoyez vos listes, merci d'avance, écrire à: Sandrine Brocato, 38bis rue du Puits d'Enfer, 85100 Les Sables d'Olonne.

Achète jeux sur Amiga, news ou oldies, faire offre et envoyez vos listes à Lambert Laurent, 34 rue Henri Matisse, 59400 Cambrai.

Vends originaux sur Amiga

entre 50 et 120F: TV Sports basket, Unreal, Tennis Cup, Golden Axe, etc. Et aussi Cobra (la manette): 150F. Contacter Dubois Guillaume, 13 rue Condé, 38100 Grenoble. Tél: (76).44.52.74 après 18h.

Stop! Affaire du mois: digitalisez photo, texte, dessins... grâce à Handy Scanner 4. Prix: 1500F à débattre. Tél: 72.50.44.66 (François).

Vends originaux Amiga: Midwinter, Budokan, Kick off 2, Lost patrol, Speedball, Indy adventure, Les voyageurs du temps, Bangkok knights, Chicago 90, Extratime Kick off, joystick infrarouge Ultimate IV entre 100 et 200F. Tél: 26.04.82.13.

Vds Amiga 500 + extension 512 ko + drive externe 3"1/2 + moniteur coul. stéréo + joy. + livres + nbreux logiciels + cables: TBE 5500F. Chahir Driss, 7 rue Radiguy, 92120 Montrouge. Tél: 46.57.64.31.

Achète sur Amiga GFA Basic 3.0 + manuel (350F), Devpac v2 + manuel (350F) frais de port inclus. Cherche personne pour échange de domaine public. Rép. assurée. Massamba Ulrich, 34 rue Roland Garros, 41000 Blois. Tél: 54.42.31.83 (le soir).

Vends Amiga 2000B, ext. 2 Mo, monit. coul. péritel Grundig, drive 5"1/4, free-boot, nbreux logiciels (utilitaires, jeux, DP, démos), livres et documentations. Matériel acheté fin août 1990 (Amiga et extension). Prix: 11000F. Livraison possible sur région centre et Ile de France. Contacter Pascal au 30.92.64.46.

Amiga 500: vends originaux: Stormland, Rick 1, Populous 1 pour 80F l'un, 200F tous. Et aussi: Tennis Cup, Sir Fred, Indy Adventure, Jumpin Jack Son et Sword of Sordan 110F l'un ou 500F tous. Ils sont tous en très bon état. Alexandre Mirzayance, n° 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél: 50.70.46.44.

Vends Amiga 500 + moniteur couleur 1084S + 1 compil et autre jeux (acheté le 1/12/90, encore sous garantie) prix: 5000F, ou échange contre Atari ST + moniteur couleur sous garantie. Tél: 42.45.06.22, demander Stéphane.

Vends pour Amiga Indy 500: 190F, Beast 2: 190F (encore sous emballage), Tennis cup: 150F, TV sport football: 120F, Triad 1 (compl): 150F, Championship Golf: 120F. Dem. Julien au 83.73.39.56 après 17h30.

Vends originaux Amiga F29: 185F, 3D Pool: 150F, Lotus turbo challenge 180F, Wings 1 mega: 180F. Tél: 78.85.39.76 (le soir).

Vends Double dragon, Opération wolf, Batman the caped crusader (125F chaque). Tél: 97.66.73.63. Demander Nicolas.

Vends Amiga 500 + 1 joystick + souris + câble péritel + nbreux disks (vierges, jeux et utilitaires), excellent état (novembre 89), 3000F à débattre. Bridoux Christophe, 2A rue du 19 mars 1962, 59233 Maing. Tél: 27.24.52.50 (le soir après 19h).

Vends Amiga 500 TBE + écran 1084S + nbrx jeux: 4000F (sur paris uniquement). Duhamel Xavier, 12 rue de l'Amiral Mouchez, 75014 Paris. Tél: 45.89.37.76 (après 19h).

Vds Amiga 500 + ext 1 Mo avec horloge + Deluxe Paint 2 + Boot Selector 3000F à débattre. Tél: 64.66.23.62 (le soir).

A 500 vds, échange orig: Sim City, Kult, Klax, Twinworld, Battlesquadron, et bien d'autres. Elmer Nils, 66.83.47.35.

Echange ou vends pour A500: Super off road, Badland et Titus action (4jeux) (original). Le Floch Denis, 30 av des acacias, 37230 St Etienne de Chigny.

Urgent! Ch ttes personnes possédant des log de Sierra-on-line: King Quest, Space quest, Gold rush... uniquement Amiga. Même si vous n'en possédez qu'1 n'hésitez pas à m'appeler au 16.1.89.76.42.69. Faites vite et demandez Chistian ap 18h.

Vds logiciels originaux pour Amiga. Liste contre 5F ou par téléphone! Prix très intéressant. Réponse assurée! Boinot Alexandre, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél: 81.69.63.95.

Vends jeux orig A500: X-out, Kick off 2, Great courts: 100F. Beast 1: 150F. Awesome, Wings (1Mo): 200F. De Faria Manuel, 37 av de Stalingrad, 78260 Achères. Tél: 39.11.18.11.

Vends originaux sur Amiga: Maupiti, Defender of the crown, Infestation, It came from..., F29, Great courts, Ultimate golf, Turrican, Altered beast, Crack down, Stun runner, Venus, X-out, Conqueror, Kick off, Test drive, Galaxy force, entre 50 et 150F. Tél: 42.07.37.19 après 12h.

Vds Amiga 500 + lect ext + extension avec horloge + moniteur Philips coul HR +

9 des meilleurs hits VO (ex: Powermonger, Voyageurs du temps...) + joystick, le tout 5000F. Contactez Patrick au (16.1)45.84.47.29 après 19h.

#### PC

Exceptionnel vends Amstrad PC 1512 DD couleur + joystick + très nbreux logiciels (jeux et utilitaires) + revues, le tout peu servi et TBE, valeur neuf 9000F, cédé 5250F. Tél (après 18h): 43.86.10.61.

Vds PC XT, 10 MHz, 640 ko, DDK, carte VGA Paradise + Budokan + MS.DOS 3.30 + nbreux magazines, le tout TBE (1989): 8500F. Christophe, tél: 88.72.97.32 (après 19h).

Vds PC AT 8 MHz, lect. 5"1/4 1.2 Mo et 360 ko + DD 20 Mo + EGA + bible PC: 7990F. Tél: 74.85.09.73 (Isère).

Vds PC 1512, DD 30 Mo, 640 ko RAM, souris, imprimante Citizen 120D, joystick, nbreux logs, le tout 10000F (TBE). Kurzweg Olivier, 25 avenue Victor Hugo, 91210 Draveil. Tél: 69.03.06.40. Demander Olivier.

Vends jeux PC 5"1/4: Silent Service II, Microprose Soccer, Great courts, Test drive II, Wild Streets, Budokan, Double dragon II, Football manager II (en espagnol!!), Paris Dakar 90, East vs West, Berlin 1948, Test Drive III (3"1/2). Prix à débattre. Serge au 91.82.03.09 (après 19h).

Urgent! Vends PC 1512, 512k, écran couleur, 2 drives + nbreux jeux et utilitaires + joystick + souris, état neuf, prix à déb: 5990F. Tél: 46.66.47.28.

Recherche pour mon 1512 Sim City maximum 150F. Je l'échangerai bien contre Gunship 94% ou Pirates. Recherche PCS compatible. Faire offre. N. Martignole, 21 av Jean Jaurès, 91690 Saclay.

Vends modem V21/V23. Vends aussi jeux originaux (Pro tennis tour, Indianapolis 500, etc.). Cherche Sierra originaux. Douche Sébastien, 26/28 rue du clos d'Orléans, 94120 Fontenay sous bois. Tél: 48.75.53.11.

Vds PC 1512 DD mono + HD 20 Mo + imprimante 3160 + housse + intégral PC état neuf 7000F. Tél: 64.66.23.62 (soir).

Vds lecteur 5"1/4 comp. PC 1000F, imprimante Epson FX85 1300F. Tél: (1)46.87.23.15 après 22h, demander Patrick.

Vends PC AT VGA 256 couleurs, prix très intéressant, neuf sous garantie; sound blaster 1000F à saisir. Mr Gilles, tél 39.92.23.03 le soir.

Urgent! Vds PC 2086 VGA HR 12", 2x3"1/2 + 1 lect 5"1/4 + jeux garantie 1 an. Facture. Achat: 12000F, vendu 9000F. Tél: 44.73.36.01 après 20h.

Vds originaux pour PC: Dble dragon 1&2, Italie 90, Ferrari F1, Crazy cars, Platoon, Daley Thompson, de 100 à 150F l'un. Tél: 59.55.68.36.

Vds originaux PC 5"1/4 - Daysof thunder 150F, Centurion 150F, Indy adventure + doc perso 200F, ou le tout 400F. JB Garcin, L'Olivette trav. des mille Ecus, 13190 Auch

Vends jeux originaux: Balance of power, Indy 500, Pro tennis tour, M1 tank platoon, Falcon, Mech warrior, 688 attack sub. Vends aussi modem Kortex KX tel2 ou contre VGA. Sébastien Douche, tél 48.75.53.11.

#### DIVERS

Vends Roland D 50 excellent état + deux ROM + 1 flight: 6000F. Tél: (16.1)64.62.17.72.

Vds 200F ou échange Hard copieur contre orig, faire offre. Vds aussi CSB et Les voyageurs du temps 150F les deux, ou les deux + Twinworld 225F. Coeurdeuil Lois, 15 bis rue des Lanciers, 83170 Brignoles. Tél: 94.69.42.19.

Affaire! Vends ordinateur MSX2 Philips NMS 8250 + nbreux jeux + 2 joysticks avec 2 ports cartouche & 1 lecteur disks double face 720k intégrés. TBE: 1700F à débattre. Olivier Le Losquer, 13 rue Pauchan, 78140 Vélizy. Tél: 39.46.64.56.

Vds terminal IBM 5291 avec monit. mono. 1500F, 2 drives 5"1/4 DF 360ko 300F pièce. Tél: 60.08.53.23.

Vends clavier azerty CPC 6128 à 1000F + un joystick neuf, ainsi que R-type à 100F. Evrard Xavier, 16 rue des Courlis, 77420 Champs/Marne.

Vends TO 7 70 + moniteur 16 + k7 gestion + 2 manettes le tout à 25000 F(B?). Tél: 59.68.62.54. Vends aussi Séga master system + 5 jeux 19000 FB. M. Bozet Alexis, Rte Sault de Navailles, Bougarber 64230 Lescar.

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + nbreux jeux cédé à 2800F. Tél HR: 33.53.08.99.

Vends carte sonore Ad Lib + logiciel musical + docs + mini-enceintes: 1500F. Tél: 47.59.96.26 (demander Emile après 18h).

vends C64 + lecteur D7 1541 + 2 manettes + nbrx jeux + docs: 2500F ou échange contre ST, Mégadrive ou A500. Demander Julien au 48.61.19.07.

Urgent! Vends Amstrad CPC 464 (monit couleur) + lecteur de disquettes + nbreux jeux + revues + manuels + 2 joysticks & doubleur, le tout TBE 2000F. Contactez-moi au 46.68.26.25 (après 20h).

Vends téléviseur 51 cm Philips 700F (5 ans) TBE. Tél: 91.62.65.76 après 18h.

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur, lecteur disquette DD1, adaptateur Péritel, manette de jeu, Discology 6.0, nbreux jeux avec tous les manuels d'utilisation et de programmation: 1990F. Pillot Jean-Christophe, 370 rue et résidence Faidherbe, 59120 Loos. Tél: 20.07.09.21.

Vens Amstrad CPC 664 + écran couleur + tuner (neuf) + nbreux jeux + cours

auto-formation + revues: 3000F (valeur réelle 6500F). Tél: 27.98.32.15 après 17h.

Vds Amstrad 465 (cassette) + jeux prix 2000F. Tél: 30.93.79.85, demander Sébastien.

Stop affaire! Vends Atari 130 XE + imprimante 1027 + Flight simulator II + lecteur K7 + lect disk + 7 jeux + joystick (avec notices), tél 56.27.01.45 (WE après 7h). Thomas, avenue de la paix, 33720 Barsac. Vends aussi jeux pour Atari 800, 400 et XL.

Hey! Vends logiciels-neufs Upgrade Ed. (music, dessin, gestion) à -30% (pris concours), liste sur dem. Tél: David au 91.85.38.19.

Vends Amstrad 6128 couleur + nbreux jeux + 2 manettes + lecteur K7, TBE cédé 3000F. Tél à Aurélien Rossi après 17h au 67.23.21.04.

Vends C64 + très nombreux jeux + lecteur cassette et disquette 3200F le tout. Demander Christophe au 93.97.39.66 le soir.

Vends Amstrad 464 + nbreux jeux + manette +

**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.

**THE DISC COMPANY** recherche aussi un **SUPPORT TECHNIQUE** pour Amiga et PC.

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

The Disc Company  
60, rue Marcel Dassault  
92100 BOULOGNE

  
**THE DISC COMPANY**

écran monochrome + adaptateur télé, le tout: 800F. Tél: 43.02.27.79 après 20h, demander Nicolas.

Vds Amstrad 6128 + nbreux jeux + manette + bureau + adaptateur moniteur/télé + manuel de base + revues, le tout TBE 3500F: tél 84.68.32.82.

Affaire: vends Amstrad CPC 6128 couleur (état neuf) + logiciels de jeu + joystick le tout pour 3000F. Tél: (1)48.76.95.52, demander Olivier.

Vds CPC 6128 coul. + très nbreux jeux & disquettes vierges + housse + magazines. Julien Maigret, 42.26.41.42 (le soir).

Vds moniteur pour CPC 464, 664, 6128 + synthétiseur vocal pour faire parler, chanter votre CPC (ou CPC+) + Conspiration jeu digitalisé + cadeaux... Guerin Jérôme, rue du docteur Rousseau, 24410 St Aulaye. Tél: 53.90.61.36 week-end.

Vends Amstrad 6128 coul + nbreux jeux + disquettes vierges + joystick: 2900F. Tél: 60.03.55.50.

Vds Amstrad CPC 6128, écran couleur avec nbreux jeux dont Tortues Ninja et Shinobi, etc. + 4 utilitaires + 2 joysticks pour le prix de 3000F. Contactez Arnaud après 18h au 44.24.39.59.

Echange MSX Goldstar + 45 K7 de jeux + 2 manettes + 3 livres programmation contre Atari 520 ou Amiga 500 ou vends: 2500F (à débattre) TBE. Ardouin Alain, 6 cours des Girondins, 33500 Libourne.

Vds CPC 6128 (acheté neuf déc 89) + moniteur coul + nbreux jeux + 11 disks vierges + 2 joysticks + câble reliant 2 joy. + câble téléchargement + discologie + manuel d'utilisation, le tout: 3000F. TBE 69.49.27.39.

#### CONSOLES

Vends Sega Master System neuf novembre 90 servi 2 fois: 500F. Demander Eric ou Jérôme au: 34.43.57.87.

Vds console Nintendo US (pour TV multistandard) + 25 jeux (Mario 1, 2, 3; Double Dragon 2; Bionic; Double dribble... + tapis + pistolet + livres d'aide + cordon péritel: 3500F (prix 10500F) TBE. A partir du 7-01 à 18h ou après au 39.55.53.79. Demander Alexis. Merci encore: urgent!

Vends console Sega neuve (1 mois) + 3 jeux: Out run, World soccer, R-type. Prix: 1690F, vendu 990F (cause départ). Tél: 43.73.28.44 après 19h.

Vends 8 cartouches pour console Mattel Intellivision le tout 200F ou échange contre logiciel Atari ST. Philippe tél 43.65.89.03.

Vds Supergraphx + 6 jeux: 3150F. CD Rom + 2 jeux: 2800F. Joy XE1 Pro: 600F. Adaptateur CD/Super: 375F. Gameboy + 6 jeux: 1245F. Matériel neuf et emballage d'origine. Contacter Fabrice au 47.50.62.33.

Vends jeux Nintendo: Ikari warriors (180F) Castlevania (200F) S.M.B. (150F) Link (250F) Salomon's key (180F). S'adresser à Mathias Kremer, St Priest sur Aix, 87700 Aix sur Vienne. Tél: 55.70.01.26 (après 17h).

Vends jeux Gameboy: Burai fighter, Supermarioland: 125F l'un et Tortues Ninja pour 140F. Echange aussi jeux. Téléphoner: 21.09.62.85 pendant heures de repas.

Vends Sega 8 bits état neuf + 5 jeux: Shinobi, Black belt, Lord of the sword, Wonderboy 3, Alex Kidd 3. 2 jeux intégrés dans la console: Hang-on et Labirinte. Prix réel: 2250, vendu 1500F. Tél: 43.04.79.55 après 16h30, demander Réda.

Vends console Sega + 2 manettes + 6 jeux (valeur ensemble 2115F). Vendu 1000F à débattre. Tél: 64.59.16.95.

Vds console Supergraphx 50 Hz + 2 jeux (Ghouls & ghosts, Granzok) le tout à 2000F. Urgent! Saouchi Malek, 6 place Léon Berluç Pérussis, 84000 Avignon. Tél 90.86.12.36.

Achète jeux import Japon ou USA pour Nintendo 8 bits. Si connaître en France ou en Europe magasin qui vend ces jeux, téléphoner à Favières Ivan, 122 rue St Georges, 69005 Lyon. Tél: 78.38.16.91.

Vends console Nintendo Game Boy + 3 jeux (Tennis, Boxe, Marioland), servi 4 heures, valeur 1200F, vendue 800F. Demander Stéphane au 60.06.64.82, il a l'air d'insister.

Cherche Game Boy sur Paris, bon état, avec Tétris + câble Vidéo-Link et écouteurs. Tél: 43.42.29.09, demander Pierre.

Vds Néo-Géo avec mémoire card, 2e manette et garantie, le tout 3000F. Ou, avec Super Spy: 4000F. Tél après 19h et demander Gilles au 50.51.62.90. Non sérieux s'abstenir.

Vds console Game Boy état neuf (sous garantie) + 5 jeux (Tétris, Nemesis, Hyper load runner, Beach volley,

Fortress of fear) le tout 1200F. Tél: 45.33.63.82.

Vends cause double emploi Megadrive japonaise neuve + 2e manette Pro-24 + jeux: Batman, E-Swat, Super Monaco GP, Superreal Basketball. Prix: 1490F. Tél: Nicolas au 42.00.14.58 (le soir).

Ech. Coregraphx neuve (ach en décembre) + 3 jeux sur Lyon uniquement. Tél: 78.22.32.22, demander Vincent.

Vds console Lynx + 3 jeux, le tout en très bon état. Vendu: 800F. Tél: 64.59.77.61, demander Sébastien.

Vends console Sega + 2 manettes + 2 jeux: Spy vs spy et Hang on. Prix: 400F, tél: 60.60.77.99 après 18h.

Vends console Nintendo (1 an) + joysticks + pistolet + 10 jeux (SMB 1 et 2, Zelda 1, Dragon ball, etc.) valeur 4200F, vendu 2200F. M. Jean-Davy Douence, 15 rue de St Genes, 33670 Creon. Tél: 56.23.34.20.

Achète Game Boy à 450F. Grataloup Emmanuel, 20 allée des Touzelles, 44115 Basse Goulains. Tél: 40.06.05.21.

Vends Super Monaco GP sur Megadrive 200F, contacter Aurélien après 17h. Tél: 39.97.32.55.

Vds console VCS 2600 Atari (encore sous garantie) + 11 jeux neufs valeur globale 2000F, vendue 1400F, s'adresser chez Mr Delille Pascal, 35 route de Traisnel, 59490 Somain. Tél: 27.92.81.34.

Vends console Nintendo avec 2 joysticks et 1 jeu (Super Mario Bros): 590F. Possibilité de vente d'autres jeux (Ghost'n Goblins, Mario 2, Castlevania 2...) 199F l'unité. Tél: 64.22.89.16 (région parisienne).

Echange, achète, vends cartouches pour Atari Lynx et Atari XL/XE. Possède import USA. Mr Cayrat Richard, 13 rue Antmoard, résidence étudiante, ch 309, 38000 Grenoble.

Vends console 16 bits Megadrive + 2 jeux + 1 manette encore sous garantie 10 mois, 1900F à débattre, tél: 79.61.16.34 après 17h, demander Franck.

Achète, vends et échange jeux sur Nec, Supergraphx, Game Boy, Amiga et Megadrive si possible sur Paris. Gildas: tél 45.41.37.17.

Vends console Sega état neuf + 1 jeu + 2 manettes

prix 600F (à débattre). contacter Ashid au 45.74.62.89.

Vends console Nintendo + 2 manettes + pistolet + 4 jeux, le tout TBE et ayant peu servi: 1500F. Bertaud Vincent, 17 avenue Cambacères, 91370 Verrières le buisson. Tél: 69.30.84.23.

Super affaire à saisir vends + de 30 K7 Nintendo (Batman, Teenage...) de 75 à 295F. Tél: 78.03.24.44 après 17h, sur région lyonnaise si possible. Demander Bertrand!

Echange Sega Megadrive + joystick arcade + 6 super jeux (Ghouls'n ghosts, Thunder force 3...) contre Amiga avec bcp de jeux. Tél: 42.87.97.40 sur Marseille et environs si possible.

Vends une dizaine de jeux Atari VCS 2600 + boîtes de rangement. Vds une dizaine de jeux CBS Colecovision + Track ball + adaptateur K7 Atari. Demander liste. Mari Stephan, "Le parc corniche fleurie", Bt B2, 220, av Ste Marguerite, 06200 Nice. Tél: 93.71.05.22.

Vends console Sega + 2 jeux, vente seulement sur Marseille, prix: 550F, tél 42.73.21.47 à partir de 19h.

Vends Game Boy + TMNT, Paperboy, Spiderman, Mario, Tetris, Double dragon + boîtier + garantie 1300FF. 48.28.72.91.

Vds Game Boy sous garantie (achetée le 13/09/90) + 7 super jeux (F1 boy, Spiderman...) + Light boy + câble + casque, prix 1500F. Tel: 69.40.80.55 (le soir seulement, demander Zo).

Vends console Sega 8 bits complète, 2 manettes, lunettes 3D, 15 jeux, valeur 4530F, vendue 2400F à débattre. Tél à Emmanuel au 42.82.17.18 après 18h, sauf dimanche et fête.

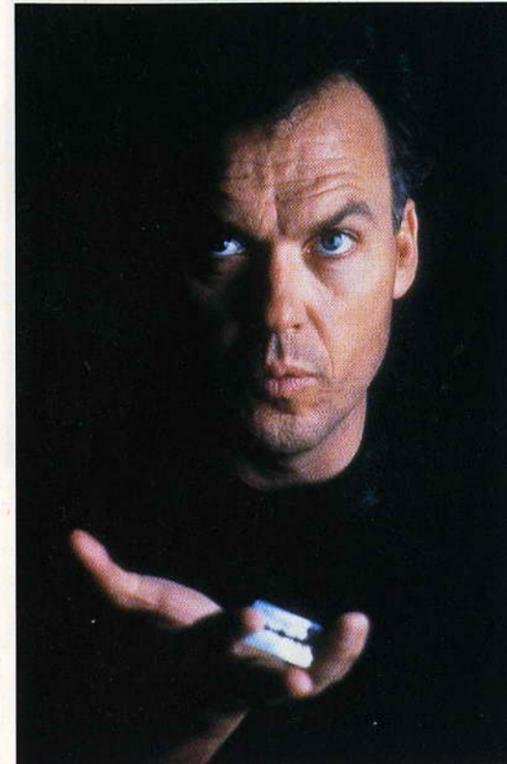
Cherche jeux Nintendo pouvant se situer en 150 et 220F de préférence bon état. Tél 91.89.49.08 (vend à 15h, lun à 17h, merc de 9h à 12h), demander Nicolas.

Cadeau de Noël (en retard!) vends console Sega Master System + pistolet et 5 jeux (Vigilante, Hang on, Safari hunt, Marksman shooting, Trap shooting) le tout en parfait état (1 an), presque pas servi, emballage. Urgent, prix 950F! Tél: 44.60.95.48, demander Pierre-Henri à partir de 6h.

Vends console Sega avec 4 jeux, prix à débattre. Tél: 34.74.51.37, Mathias Lopez.

## FENETRE SUR PACIFIQUE

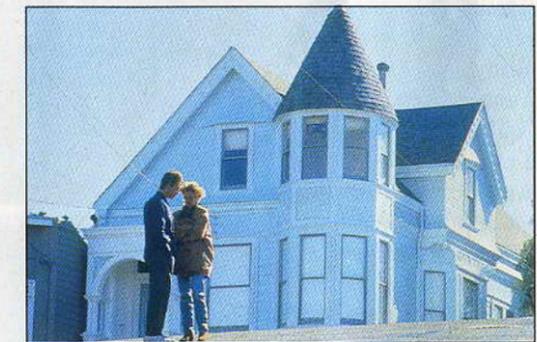
un film de JOHN SCHLESINGER



Les photos sont Copyright 20th Century Fox film corporation

Le récit de *Pacific Heights* s'inspire de faits réels (en les exagérant tout de même, j'espère!) survenus au scénariste Daniel Pyne lorsqu'il loua sa maison à une personne "indélicate". S'étendre trop longtemps sur l'histoire en elle-même nuirait au plaisir du spectateur, mais pour éclairer votre lanterne, il s'agit des mésaventures d'un jeune couple, Patty Palmer (Melanie Griffith) et Drake Goodman (Matthew Modine), qui décide de s'installer dans une belle maison victorienne. Celle-ci est située dans un quartier de San Francisco nommé Pacific Heights qui comme son nom l'indique surplombe la ville et l'océan - qui n'a pas vu au moins un film dont l'action se déroule dans ces fameuses rues aux pentes vertigineuses, notamment l'excellent *Bullit* de Peter Yates? Les tourtereaux qui ne roulent pas sur l'or achètent cette somptueuse demeure à crédit, la restaurent avec amour et comptent sur la location du rez-de-chaussée divisé en deux parties pour rembourser une partie substantielle des échéances. Un adorable couple de Japonais, les Watanabe, s'installe dans l'un d'eux (on reconnaît Mako, le magicien faiblard des *Conan*). Le drame, c'est qu'ils se retrouvent bon gré mal gré avec un drôle de locataire,

un individu pourtant très propre sur lui nommé Carter Hayes (Michael Keaton). Les choses vont de mal en pis, particulièrement lorsqu'un personnage carrément pathibulaire vient rejoindre Hayes et qu'ils font entendre de lugubres bruits de travaux. Je n'en dis pas plus, mais la tension monte rapidement entre le nouveau venu et ses propriétaires, dont l'unique but est désormais de se débarrasser de cet occupant inquiétant et mauvais payeur. John Schlesinger a l'art de faire monter la pression, de mener ses personnages au-delà des limites tolérables, et *Fenêtre sur Pacifique* est à ce titre une réussite, construit comme un escalier de plus en plus raide et étroit. L'ingéniosité sadique de Hayes, campé par un flamboyant Michael Keaton au mieux de sa forme et qui montre encore une fois l'étendue de son registre (il fut successivement *Beetlejuice* et *Batman*), ne rencontre guère d'obstacles. Le couple un tantinet naïf (surtout Drake, incarné par Matthew Modine très convaincant en grand môme dans la plus pure



lignée de *Birdy*) se trouve désarmé aux yeux d'une loi américaine protectrice des locataires et que, de plus, leur "bourreau" connaît sur le bout des doigts! Le récit est mené avec un style nerveux et sensible typique du réalisateur de *Marathon man* et de *Macadam cow-boy*, pour lequel il reçut un Oscar. La carrière de Schlesinger a certes connu des hauts et des bas et ses dernières oeuvres n'ont pas rencontré le succès escompté, mais le public aurait tort de boudier *Fenêtre sur Pacifique*, qui réunit de remarquables acteurs et exploite de brillante manière un sujet déroutant et qui donne à réfléchir. Melanie Griffith, fille de Tippi Hedren (l'héroïne des *Oiseaux*, et qui fait une courte apparition), a toute la force qui fut à l'origine de son succès dans *Body double* et *Dangereuse sous tous rapports*; parfaite en victime, elle étincelle en vengeresse. Amateurs de thrillers, ce film est pour vous!.

T.L.

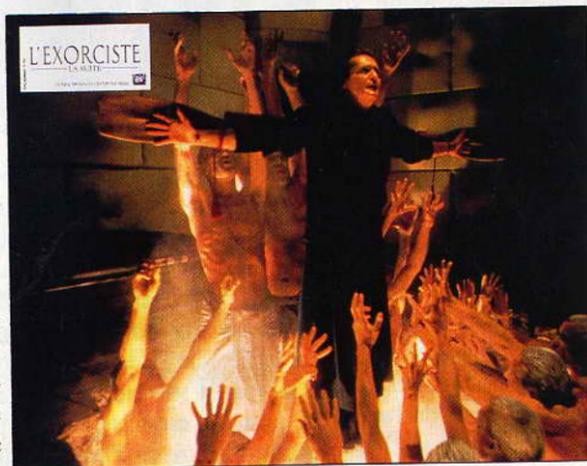
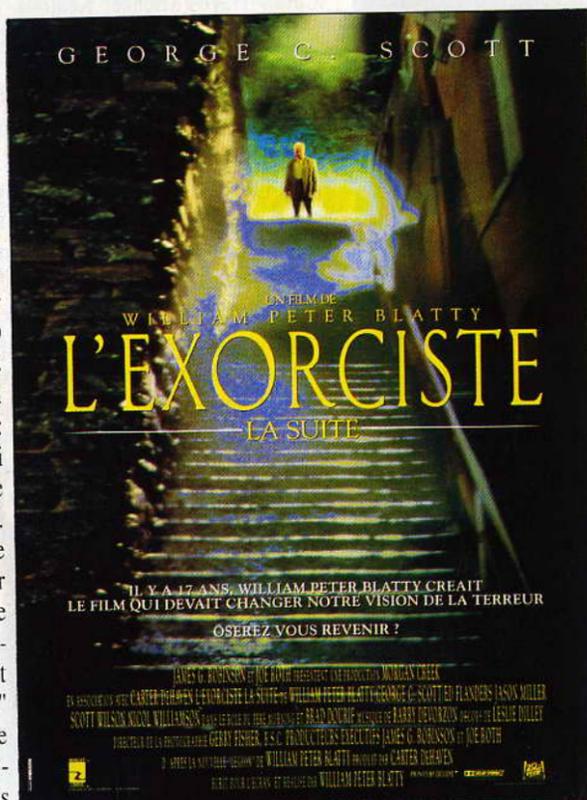
CINEMA

# L'EXORCISTE

## LA SUITE

un film de William Peter Blatty

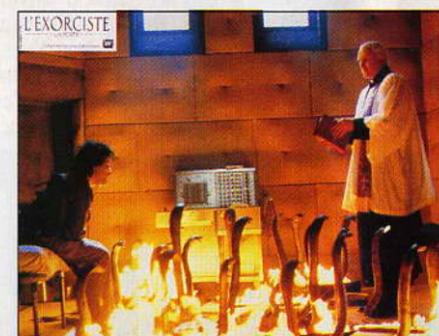
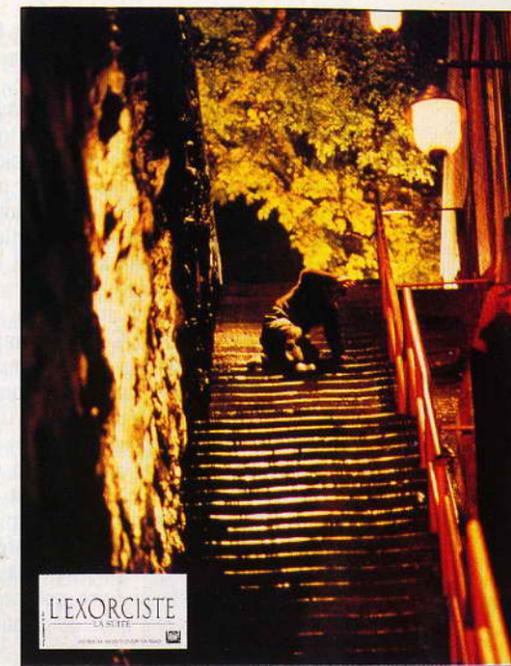
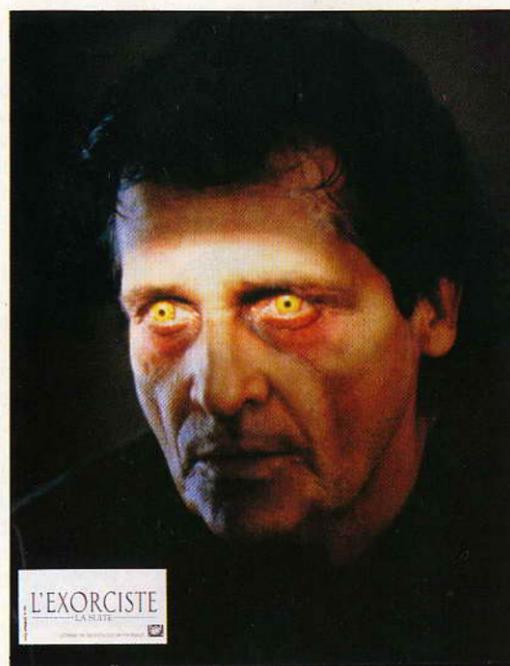
Dans les années 70, deux types ont eu la géniale idée de conjurer leurs talents d'écrivain et de cinéaste : William Peter Blatty et William Friedkin. De cette association est né ce qui allait devenir pour quelque 70 millions de spectateurs un des films culte du cinéma fantastique : *L'Exorciste*, "le film qui devait changer notre vision de la terreur". Pour notre plus grande joie - et pour effacer toute trace du débile *Exorciste II : L'Hérétique*. Blatty nous revient avec une "véritable" suite qu'il a lui-même écrite et réalisée. Georgetown 1990. Seize ans se sont écoulés depuis les événements tragiques qui ont coûté la vie au Père Damien Karras et qui ont failli emporter celle de la petite Regan Mac Neil, possédée par un démon. La vie semble avoir repris son cours... jusqu'au jour où d'effroyables meurtres rituels replongent la communauté dans un véritable bain de sang. Pour le lieutenant Kinderman chargé de l'enquête, nul doute que le Mal rôde toujours et qu'il va se retrouver confronté à ses vieux démons... William Peter Blatty a réussi à ne pas tomber dans le dangereux piège de la suite qui ressemble davantage à un remake qu'à la continuité d'une histoire et qui donc utilise les mêmes ficelles. "*L'Exorciste, La Suite* exprime mon idée de la peur", déclare l'auteur. "Il met en



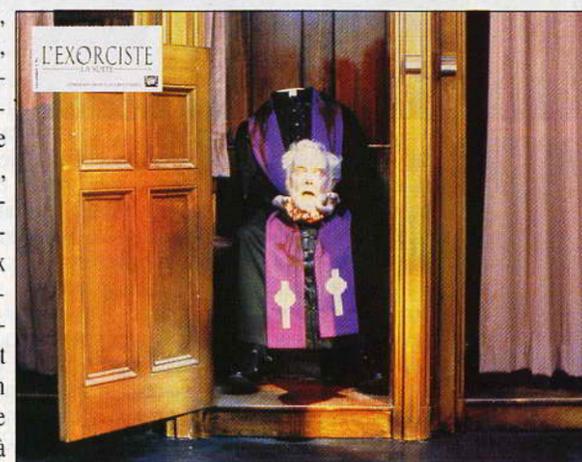
scène tout ce qui me terrorise, des craquements dans l'obscurité, des ombres, pas des têtes pivotantes et des trucs de ce genre. Ils avaient leur place dans le film de William Friedkin, pas dans le mien." Plutôt que de nous abreuver d'effets spéciaux et de ketchup, Blatty préfère laisser notre imagination travailler : "Les jeunes en ont tellement vu que les scènes sanglantes, les décapitations, les font rire ! par contre, si vous titillez leurs terreurs refoulées à travers la suggestion, cela sera bien plus effrayant que le gore à volonté." En fait, on assiste à un total changement de registre. Si *L'Exorciste* relevait du genre fantastique teinté d'horreur, cette *Suite* prend plutôt l'allure d'un polar virant au fantastique avec une intrigue policière qui tourne peu à peu en une véritable descente aux Enfers (NDLR : c'est le cas de le dire!). Blatty joue habilement avec nos nerfs et fait monter la tension avec brio, alternant moments anodins et scènes de plus en plus fortes (un schéma certes classique mais qui fonctionne encore à merveille) : les seuls moments de répit qu'il nous accorde sont les dialogues non dénués d'humour dont il ponctue le film. Le réalisateur est ici beaucoup aidé par un casting de grand crû. Le lieutenant Kinderman,

CINEMA

habilement avec nos nerfs et fait monter la tension avec brio, alternant moments anodins et scènes de plus en plus fortes (un schéma certes classique mais qui fonctionne encore à merveille) : les seuls moments de répit qu'il nous accorde sont les dialogues non dénués d'humour dont il ponctue le film. Le réalisateur est ici beaucoup aidé par un casting de grand crû. Le lieutenant Kinderman,



alias George C. Scott, l'inoubliable *Patton* est, sans exagérer, tout simplement fabuleux, hémorrhagique ! Son acolyte, le moderne Père Dyer, interprété par Ed Flanders (comédien de théâtre très reconnu aux US) est lui aussi formidable. Chacune des scènes les réunissant (enfin presque...) est un régal. Le personnage du Gémeau, quant à lui, est, j'oserais dire,



diablement bien servi par Brad Dou-rif, l'inoubliable puceau de *Vol au-dessus d'un nid de coucou* (performance qui lui a valu l'Oscar du meilleur second rôle) qu'on a pu voir également dans *Riptide*, *Dune*, *Blue Velvet*, *Mississippi Burning*, etc. Des acteurs principaux aux figurants (notamment chez les psychotiques !), l'interprétation est remarquable et contribue pour beaucoup à la

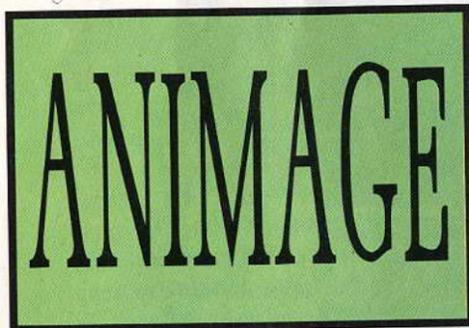
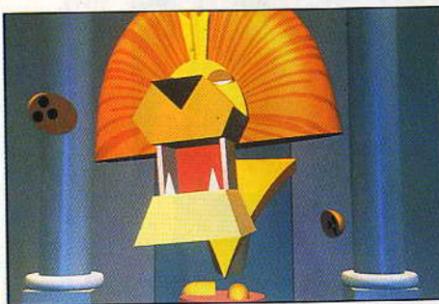
CINEMA

réussite du film. Elle fait en effet passer les faiblesses de scénario et de mise en scène sur la fin du film, laquelle est assez décevante, il faut l'avouer. Après une telle montée de tension, on attendait un final plus fort, plus magistral et non pas ce dénouement trop rapide et facile. Personnellement, j'ai trouvé les pouvoirs du Démon un tantinet faiblards et la scène finale un peu juste. Quoi qu'il en soit, l'impression générale reste tout de même une agréable surprise, car moult suites navrantes laissent présager un navet mémorable comme on en fait trop, et *L'Exorciste - La Suite* est exactement le contraire.

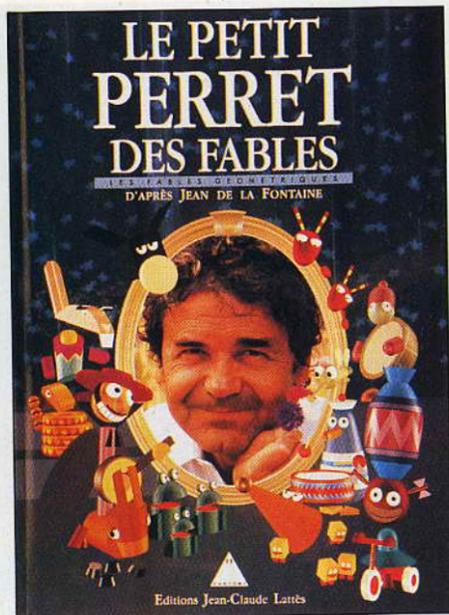
K.M.T.

**B**on, d'accord. Les fables de La Fontaine vous connaissez, et avec un peu de chance, c'est même tout ce qui vous reste de la petite école... Mais les avez-vous vues jouées par des cubes et des cônes, des cylindres et des parallépipèdes rectangles, avec un texte dépoussiéré tout en argot et rimes de mirliton et une animation fluide et dynamique en images de synthèse? C'est désormais possible avec, non pas la SNCF, mais les *Fables Géométriques*, que Canal+ nous a offert en cadeau de Noël. Une co-production française (cocorico) signée Fantôme, qui est en train de bluffer Américains et Japonais et de

rafler pas mal de prix dans les salons professionnels internationaux. Belle histoire que celle de cette boîte de création d'images de synthèse 3D. Fondée en 1985 par trois mordus d'animation (Renato, Georges Lacroix et Jean-Yves Grall, si vous voulez tout savoir), Fantôme s'est lancée sur le marché alors



des images de synthèse de Monaco, en parodiant un des plus grands classiques des films de démo 3D: Bio Sensor avec Sio Benbor, une grosse bête rigolote qui s'applique à reproduire les mêmes gestes. Devant le succès et les prix remportés, ils remettent ça l'année d'après avec Sio Benbor II, dit Junior. Nouvelle avalanche d'applaudissements et de prix et la certitude qu'ils peuvent dépasser le cadre des 2 minutes pour s'essayer sur une série. Entretemps, TFI, séduit, leur demande d'animer les

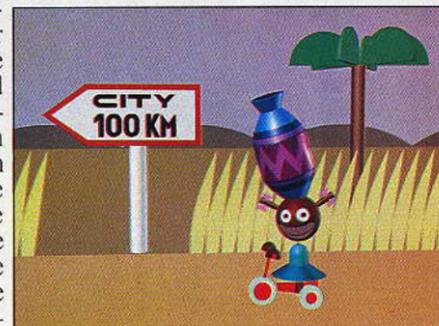


programmes de Noël 88. Les mêmes ringardises multidiffusées sont pour une fois présentées de façon élégante et amusante par de petits personnages de cirque. Pour ne pas être en reste, FR3 commande en 89 une série d'interludes de 30 secondes. Le Grand Ouah Ouah Bleu aux couleurs de la chaîne, digne rejeton de Sio Bembor, est né. De galipettes en glissades, ce drôle de chien bleu accroche l'oeil du public et finit de prouver que l'image de synthèse ne doit pas se cantonner à faire voler des barils et tourner des logos... Aboutit enfin le projet des *Fables Géométriques*, qui se propose de réactualiser dans le fond et la forme



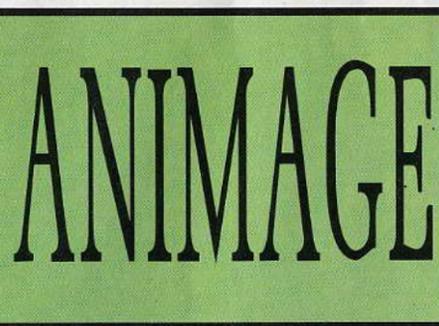
les bonnes vieilles fables de La Fontaine. Et réaliser par la même occasion une grande première dans l'animation. Mais comment font-ils, allez-vous demander avec beaucoup de curiosité? Eh bien voilà: pour créer les acteurs de ces fables, Fantôme va créer de nouveaux personnages: les patchitoons - de patch, surface calculée, et de toon, personnage animé. Ramenés à une série de bases de données, ces marionnettes informatiques vont pouvoir marcher, courir, sourire, rire et même chanter. Mais comment font-ils? Eh bien c'est très simple (en fait, pas tant que ça, mais c'est pour rassurer). Comme pour le dessin animé traditionnel, les personnages vont d'abord être créés sur le papier, sans jamais s'éloigner des formes géométriques auxquelles ils se rattachent et (plus ou moins) faciles à animer. Pendant ce temps, sont développés le synopsis et le pré-board, sorte de découpage des séquences avec une première recherche d'angle. Puis les personnages créés sont ramenés à une série de figures géométriques et "aplatis" sur le papier millimétré. A la manière de plans d'architecte, les vues de face, de profil, de dos, de haut et d'en-dessous sont reconstituées pour créer une vraie base de données par personnage. Pendant

ce temps, le story board est achevé et les derniers plans de caméra choisis. Avant que la première image ne soit créée, tout est déjà décidé, calibré, justifié. La créativité se doit de rester programmée et quantifiée, ce qui ne limite en rien le délire et les idées... La partie purement technique commence alors avec l'entrée de ces données. Il faut savoir qu'en deux ou trois ans les machines ont vu leur potentiel augmenter de 8 à 10 fois (un peu comme les prix). Pas question de se planter quand on fait son choix... Fantôme travaille sur une batterie de 4 Silicon Graphics 4D2S et un logiciel ultra complet Explore de Thomson Digital Image, deux petits joujoux qui coûtent entre 500000 et 700000 francs (vous pouvez commencer à économiser...) et qu'ils vont amortir sur 3-4 ans s'ils veulent rester à la pointe du progrès. Pour conserver et cultiver le côté artistique qui complète parfaitement le liché et la perfection des images, les six techniciens engagés ont tous fait les Beaux Arts ou les Arts Déco ou sont des transfuges de l'animation traditionnelle qui ont décidé de sauter le pas. Ce sont eux qui vont devoir redonner l'aspect de volume à ces patchitoons et reconstituer l'univers et les décors. Chaque scène est ainsi recalculée dans l'ordinateur. L'ambiance posée, les véritables problèmes d'animation peuvent être soulevés. Les personnages sont d'abord animés en "fil de fer", c'est à dire que seules leurs structures et articulations apparaissent. C'est sur cette armature que se grefferont plus tard les volumes géométriques. A la façon de la clay-motion (l'animation en pâte à modeler, comme dans les clips de Nina Simone ou le Kama-Soutra de Canal+) chaque mouvement est un à un



décomposé et saisi à grands coups de souris et de boîte à boutons (un peu du travail de moine copiste, façon 21e siècle). L'action ainsi fractionnée en points clé est rentrée dans la bécane. Les animateurs peuvent sortir un premier line test, un petit film en très basse définition, montage de ces séquences qui donnent l'idée du mouvement qui sera obtenu. C'est comme ça qu'on s'aperçoit qu'un des personnages a un pied qui s'enfonce dans le sol ou un bras plus long que l'autre. Une fois les premiers mouvements validés, les animateurs n'ont plus qu'à demander à l'ordinateur de calculer les séquences intermédiaires pour retrouver le chiffre magique de 25 images/seconde (chacun son tour de bosser). Puis les lumières et les volumes sont remplacés et la saisie finale peut commencer. Vous l'aurez deviné (car vous êtes perspicaces et moi très démagogue) c'est un travail de longue haleine. Chaque image demande 4 à 7 minutes pour être finalisée. Sachant que pour deux minutes de film, il faut 3000 images, ce sont plus de 300 heures que passent encore les animateurs à polir tout ça. Chaque image est ensuite stockée dans une base de données finale. Relié à un magnétoscope Betacam, l'ordinateur va lui-même faire tous les montages. Il va une à une enregistrer

toutes ces images en allant les chercher dans la base de données et les coller les unes aux autres. Ici le shooting, puisque c'est le nom, est entièrement automatique et la Beta-cam saisit entre 2 et 3 images par minute. Là, vous allez me demander d'un ton curieux mais vénal: "Mais combien ça coûte?" Pas si cher que ça en fait. Un bon dessin animé (comme on n'en fait plus beaucoup) coûte quand même en 80 et 100000 francs la minute. Alors qu'ici les soixante secondes ne reviennent "qu'à" 100-120000 francs, soit quand même, moitié moins que pour des images de synthèse classiques. Il ne reste plus qu'à coller la musique sur les images. Mais au lieu de vouloir faire de petites économies et récupérer le même thème pour les dix premières fables ou, pire encore, pomper ce qui aurait pu être déjà écrit pour de vrais cartoons, Fantôme n'a pas hésité à faire appel à un bon. Jacques Davidovichi



a, avec le même esprit parodique et novateur, créé dix musiques entièrement synthétiques et même des chansons qui transforment certaines fables en délirantes comédies musicales. Un jeu de bruitage, lui aussi synthétisé, un texte gouailleux et rimailleur de Pierre Perret et hop, voilà la série la plus novatrice et la mieux réalisée de cette fin d'année. Et bientôt tout ira encore plus vite. La création se fera en temps réel, les réglages de la couleur et de la lumière seront réalisés d'un coup et l'ordinateur modifiera de lui-même en fonction des mouvements et des angles du cadrage. La Paint Box 2D pourra même être intégrée et les décors, plus variés, seront alors définis et dessinés à côté. De quoi mieux figurer les 40 autres fables qui sont encore à venir..Il me tarde déjà!

L. FOX

HEADLINE - PENDANX

# DIABOLO

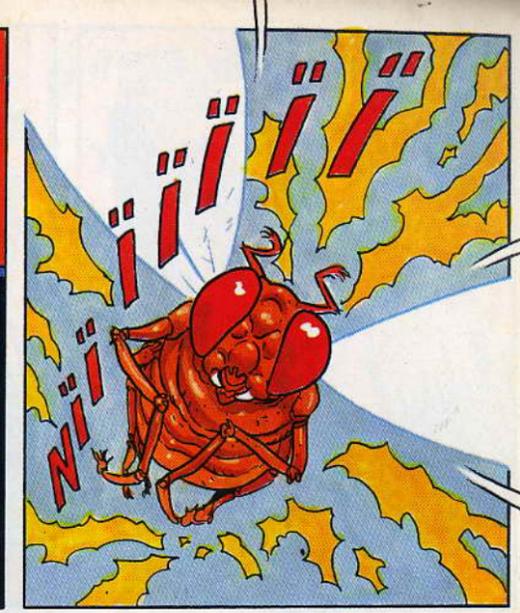
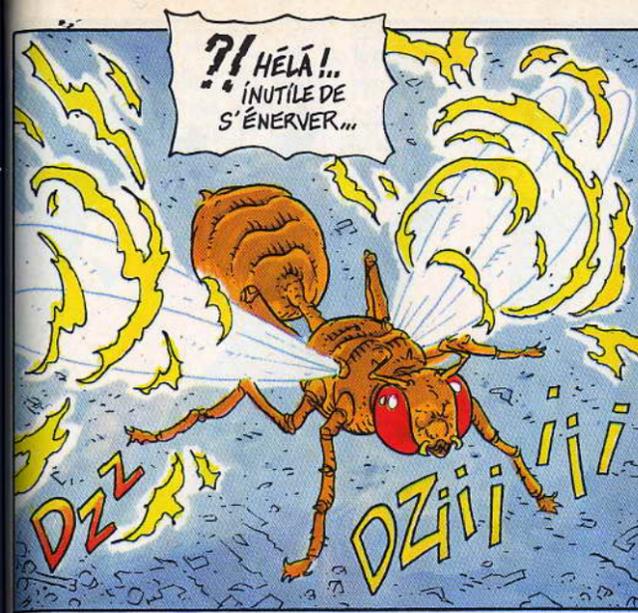
LE SOLENNEL

5<sup>e</sup> partie

Puni de son audace, Diavolo a été livré en pâture aux féroces fourmis-bulles qui constituent l'attraction principale de la fête de la Prolifération. Pourra-t-il échapper aux mandibules baveuses de ces créatures et reprendre sa mission de recouvrement de fonds pour le compte de son maître ? Le suspense est à son comble !



ZENDA  
EDITIONS



CETTE FUITE ÉTAIT D'UNE SIMPLICITÉ ÉCCEURANTE!...





LE LENDEMAIN

AAA!!!



...HEIN...  
?!!



AAA AA AAA



TAC!



?!  
ATTENTION MALHEUREUX!  
VOUS POURRIEZ TOMBER!..

MERCI! C'EST DÉJÀ FAIT!  
... EN VÉRITÉ, JE SUIS UN MESSAGER DU CIEL...  
MAIS... ET VOUS MÊME, COMMENT VOUS TROUVEZ-VOUS ICI!?



PAR LE PLUS GRAND DES HASARDS!.. VOICI DES ANNÉES, J'EXPLORAIS CE PAYS EN QUÊTE DE CHATOUILLES APHRODISIAQUES ...



...LORSQUE JE PÉNÉTRAI SUR LE TERRITOIRE DE CHASSE DES TIGRES-TOTEMS... POURSUIVI PAR CES FAROUCHES CARNIVORES, JE TROUVAI REFUGE SUR CE MÂT ORNEMENTAL... J'Y SUIS RESTÉ DEPUIS, ME NOURRISSANT DE CES SAVOUREUX TROGLODITES CHITINEUX QUAND JE PARVIENS À LES ATTRAPER ...

MAIS... VOUS POURRIEZ PROFITER DE LA NUIT POUR DESCENDRE ET VOUS ENFUIR!..

VOUS ÊTES FACÉTIEUX! LES TIGRES-TOTEMS SONT AUSSI NYCTALOPES QU'UN RHINOLOPHE! ET PUIS, J'AI PRIS MES HABITUDES! À PRÉSENT, JE ME PLAIS ICI ...



IL DOIT POURTANT BIEN Y AVOIR UN MOYEN DE SORTIR DE CET ENFER!..

N'Y PENSEZ PLUS! CETTE SITUATION RÉGORGE DE POSSIBILITÉS! JE PEUX CHANTER À LA LUNE TANT QU'IL ME PLAÎT, JE FESTOYE UNE FOIS PAR MOIS AU MOINS ...



?! QUOI! PIFFRE, LE SHRIEN! VOUS ÊTES SUR MA LISTE, JE VOUS AI DIT QUE J'ÉTAIS UN MESSAGER DU DESTIN!..

... VOUS DEVEZ CENT SEIZE MISUTHS AU SORCIER FILBULLE! C'EST INÉVITABLE, PAYER! ET TOUT DE SUITE!!



... GRÂCE À UN MINIMUM D'ADRESSE ET DE CONTORSIONS, J'ENTRE-VOIS DE NOUVELLES DISTRACTIONS!.. NOUS ALLONS BIEN NOUS DIVERTIR TOUS LES DEUX... AUSSI VRAI QUE JE M'APPELLE PIFFRE L'INVERTI !!



PAYER?! MAIS... JE N'AI RIEN SUR MOI...

PAS D'EXCUSES EN BOIS!  
PAYER.MOI!!



...DE TOUTE FAÇON VOUS NE POUVEZ M'ÉCHAPPER SUR CE MÂT!..

... CETTE SITUATION EST RIDICULE JEUNE HOMME... JE...

KRAK  
AAAAA



MIAM MIAM

GZU!  
ENCORE RATE!  
J'AI PEUT-ÊTRE ÉTÉ UN PEU TROP VIRULENT!

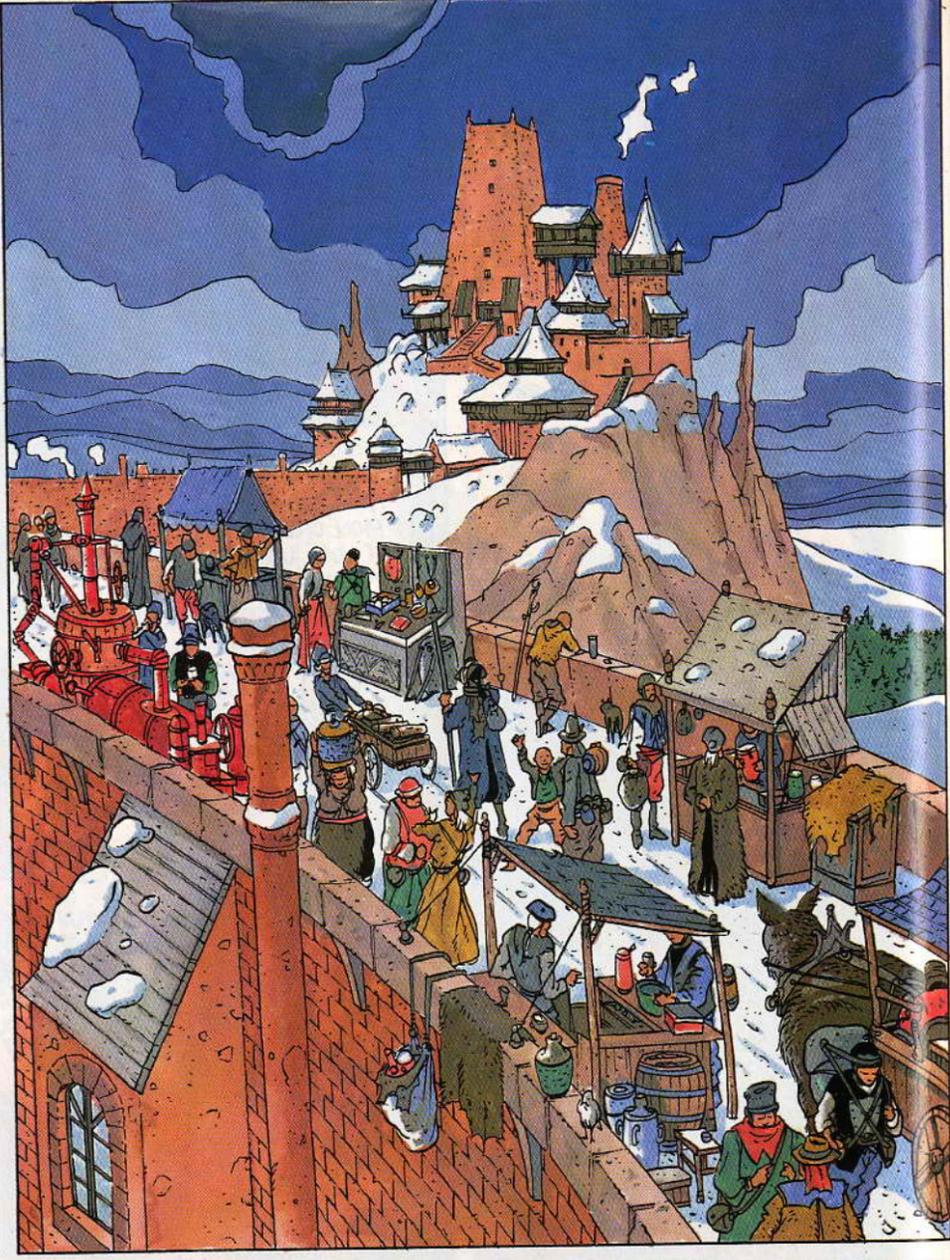


BEAUCOUP PLUS LOIN...

PLUS QUE 49 JOURS AVANT LA DATE FATICQUE... C'EST BIEN MAIGRE! PAR GZU... JE ME SENS UN PEU FATICQUE...



AH! L'INSTITUT DU MONDE MEILLEUR! POURVU QUE CE CHIRURGISTE SOIT PLUS AMÈNE QUE MES CLIENTS PRÉCÉDENTS... EN ROUTE!



CET URMITAGE EST UN MONSTRE DE FATICQUE! JE SERAI CONTENT DE TESTER MES MÉTHODES DE VIVISECTION SUR LUI, FOI D'OLUPTÈNE!

BIEN DIT! ALLONS VOIR SA DÉMONSTRATION, JE SUIS SÛR QUE CE SERA UN NOUVEAU SOMMET DE VANTARDISE!...



HEP! OÙ PUIS-JE TROUVER LE PILU LIER URMITAGE? C'EST POUR UNE URGENCE...

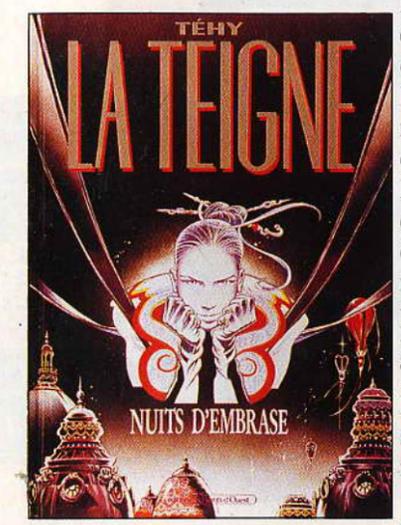
PRENEZ LA QUEUE COMME TOUT LE MONDE! LE PILU LIER A DES AFFAIRES PLUS IMPORTANTES À TRAITER! CE PAUVRE BOUGRE PAR EXEMPLE



...MA PETITE JÏNE.

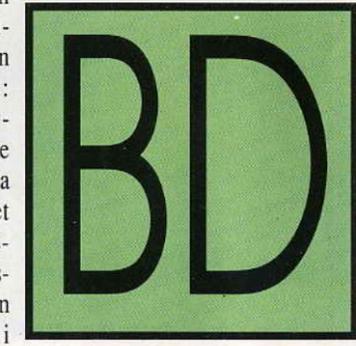
ALBUM DU MOIS

Genre: fantastique Editeur: Vents d'Ouest



Erwan KNEBELER

**L**a teigne de Téhy nous dévoile son premier visage sous les traits de *Nuits d'embrase*, le premier de tous ses chapitres. Pour vous permettre de toucher, sentir l'ambiance dans laquelle vous allez être bien vite emportés, je ne citerai que ceci: "Un jour peut-être dans les regards sombres et malicieux de vieux conteurs d'histoires, son nom (Lawrence; V. Eylaan Lawrence) brillera de mille feux étincelants, embrasant l'imagination des plus grands, effarant les enfants, les pleutres et les couards... Mais aujourd'hui, il n'est rien..." Si le doute plane quant à sa renommée future, on peut dans l'attente penser que son destin est singulier. Echappé d'un camp, il est recherché et dans le malheur qui l'accable, il en est un encore plus douloureux qui fait un avec sa personne: un renacle, marque sombre qui se développe à la base de son cou et le torture cruellement. Il prend possession de son esprit pour lui interdire l'oubli et l'attirer vers les taches sombres de son passé, lui faire revivre les moments de douleur intense sans lui laisser de répit. Son destin, lecteur, je te laisse le découvrir! Quant aux dessins, ils sont de toute beauté et chaque planche est pensée comme une scène où l'acteur est mis en évidence. Le jeu des ombres lui aussi met l'accent, lorsque c'est nécessaire, sur la noirceur des individus, des lieux, des actions... A quoi bon de longs discours, seule l'expérience personnelle peut être satisfaisante pour *Nuits d'embrase*. Tout dans ce que vous lirez sera merveille, splendeur et étonnement.



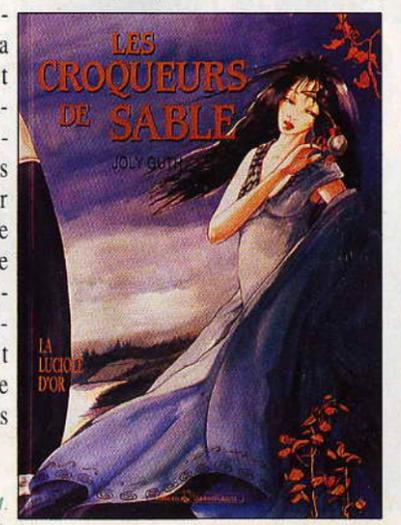
**E**n comparaison de la possible réforme de l'autographe, Joly Guth, l'auteur des *Croqueurs de sable*, est un enfant de chœur. On a en effet la grande surprise d'être confronté à un français qui a fortement évolué. Entre nous, je trouve ça assez sympa! Caramba, la langue est vivante ou elle n'est pas! Quoi qu'il en soit, cette bédé est intéressante, voire intrigante parce qu'elle a de non traditionnel. Le texte à lui seul suffit. Il est bien souvent en décalage avec les dessins. Je m'explique: il ne vient pas en appui de ceux-ci mais en complément, ce qui ne lui donne que plus de charme. Quant à la nu-

mérotation des pages, elle est elle aussi surprenante (enfin pas tant que ça pour qui connaîtrait *La lèpre rouge*, même auteur, même collection). A la page 2 correspond en effet la page XLVII (47). Voilà pour les remarques générales; en un mot comme en cent, je vous invite vivement à vous plonger dedans. Les illustrations sont nourries de petits détails qui, je le sais, ne manqueront pas de vous apparaître. Comme vous pouvez le constater mon "récit" est assez chaotique et reflète bien l'impression que j'ai eue avant, pendant et après ma lecture. Il est peut-être préférable que je m'arrête là et vous laisse découvrir par vous-même cet album. Une dernière remarque, pour l'apprécier, il faut être en parfaite possession de ses moyens!

FANTASTIQUE



Genre: inclassable Editeur: Vents d'Ouest



Esteban M.

## AVENTURE

**P**eut-on lutter contre l'histoire? C'est la question cruelle à laquelle se retrouve confronté Saïd Boudiaf, jeune boxeur algérien, lorsqu'il vient en France à la fin des années cinquante pour passer professionnel. Champion de France, puis champion d'Europe, Saïd défend les couleurs

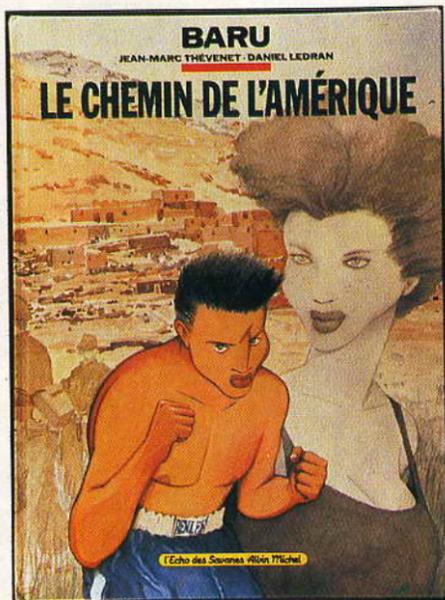
d'un pays qui, à la veille de la guerre d'Algérie, ne se reconnaît pas en lui. Pris entre l'OAS et le FLN, utilisé comme porte-drapeau par les différentes parties qui s'affrontent, Saïd, dont la seule préoccupation est la boxe,

finira par être rattrapé par l'histoire, puisqu'il disparaît lors d'une rafle sanglante en 1961, victime de ce qu'il convient d'appeler une ratonnade. S'inspirant de l'histoire vraie de Cherif Hamia, dont la carrière a été ruinée par la guerre d'Algérie, Jean-Marc Thévenet et Baru (*Cours camarade, Quequette Blues*), réalisent avec *Le Chemin de l'Amérique* une BD forte et sensible qui, non contente de rendre magistralement l'atmosphère tendue et haineuse de cette période Ô combien troublée, démontre mieux que n'importe quel ouvrage "engagé", la nocivité des causes politiques pour les individus. Tout simplement Superbe.

**BD**

Genre : aventure  
Editeur : Albin Michel

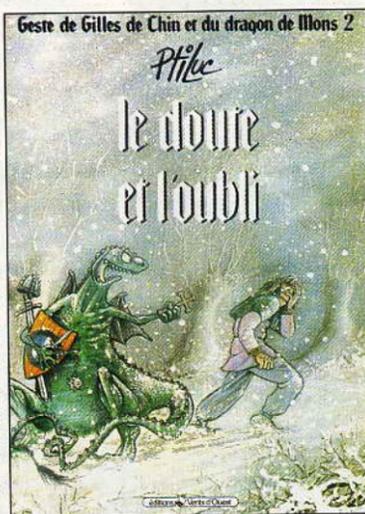
## ALBUM DU MOIS



SQUAL 88

**C**e qu'il y a d'extraordinaire avec cette BD, c'est qu'avec les mêmes dessins, l'histoire aurait pu être tout autre. D'ailleurs, un parcours rapide des pages laisserait penser qu'il s'agit d'une resucée du mythe de Saint Georges terrassant le dragon dans son antre pour reconquérir sa belle et libérer les contrées avoisinantes. Que nenni. Il existe un complet décalage entre les dialogues et le dessin. Gilles de Chin, le chevalier revenu d'une croisade, découvre sa belle disparue, et son esprit hantant le pays et ses pensées. Sans compter le dragon qui terrorise la région. Mais celui-ci est plutôt un gros lézard qui « ne sait faire que de la physique et des farces »... et exerce aussi le métier d'opticien ! Mais la vue qu'il fait recouvrer n'est pas que la vision des choses et des êtres, c'est aussi celle de son âme et de ses doutes. Leur rencontre ne sera pas le combat épique que l'on attend. Servi par un dessin caricatural, dont la dérision tranche avec l'angoisse existentielle du héros, *Le Doute et l'oubli* n'est pas qu'une geste médiévale. Mais rassurez-vous, on rigole aussi.

Genre : philosophico-humoristique  
Editeur : Vents d'Ouest



## ALBUM DU MOIS

Genre : aventure  
Editeur : Albin Michel

**BD**

Genre : aventure  
Editeur : Albin Michel



Citizen CAT'S BAND

**S**uspense, quand tu nous tiens... Peut-être connaissez-vous un dénommé Jean Van Hamme (attention, je n'ai pas dit Jean-Claude!). On ne sait plus comment le présenter, alors le plus simple est de commencer par le commencement. Classique certes, mais terriblement efficace. Ce jeune homme né à Bruxelles en 1939 et entre autres choses agrégé d'économie politique - excusez du peu - laissera tomber son poste de fondé de pouvoir auprès de Philips-Belgique

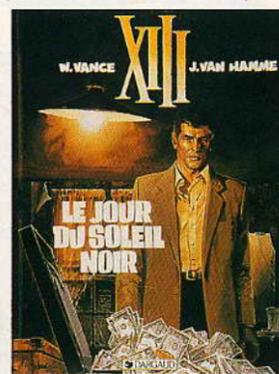
pour se consacrer à partir de 1976 à l'écriture, et ce pour notre plus grande joie. On le connaît notamment pour la série des *Thorgal* publiée en collaboration avec Rosinski ainsi que *Le grand pouvoir du Schninkel* qui, sous bien des aspects, fait référence au fabuleux film *Dark cristal*. Outre la BD, il écrit des romans et des scénarii pour le cinéma. C'est lui l'auteur du scénario de *Divina*, un de mes films préférés. Familier des oeuvres en commun, il a également travaillé

et travaille toujours avec William Vance. Né en Belgique (à Anderlecht en 1935 pour être plus précis), il n'est pas non plus ce qu'on appelle un "Mickey". Mais en l'occurrence, ce qui nous intéresse, c'est sa collaboration avec Van Hamme. Curieux n'est-ce pas? Ensemble, ils sont les géniteurs depuis 1984 de la fantastique, éblouissante, incroyable série des *XIII* (treize en chiffres romains pour les non-initiés; il est vrai que les Romains ont disparu depuis un petit moment, vous êtes donc excusés!). Mais revenons à nos moutons, je sens déjà poindre chez certains d'entre vous une note d'impatience qui, vous pouvez me croire, ne fera qu'augmenter au fil

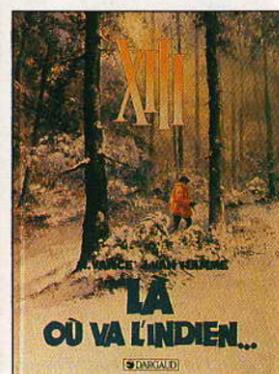
des albums (sept jusqu'à présent). Pour les plus superstitieux, XIII est un nombre dont la réputation dépasse très nettement les "pouvoirs" qu'on lui attribue (à moins que...). Quoiqu'il en soit, asseyez-vous bien à fond dans votre fauteuil et imaginez la scène: Abe et Sally, un gentil couple de retraités, vivent dans une grande maison au bord de la mer. Abe a l'habitude de pêcher en compagnie de son chien. Et ce jour-là, la pêche va être d'une bien étrange nature. Le chien traîne son maître jusqu'au corps d'un homme "échoué" sur les rochers. Celui-ci est blessé à la tête et porte en outre un étrange tatouage sous la clavicule gauche, vous l'avez deviné, c'est un "XIII". Abe et Sally préviennent Martha, le "médecin" qui va sauver cet inconnu. Mais dans quelles conditions vivra-t-il? Sa blessure à la tête peut avoir causé des dommages irréversibles à son cerveau. Et en effet, il est devenu totalement amnésique. Un événement très important, que pour des raisons de suspense je ne vous dévoilerai pas, va lui faire quitter la maison d'Abe et de Sally et le lancer à la recherche de son identité. Vous pouvez me croire, il n'est pas au bout de ses peines. Il va se retrouver, sans avoir le temps de réaliser, plongé dans une affaire d'espionnage fort compliquée. Et toujours ce mur blanc. Qui est-il? D'où vient-il? Quelle était sa profession avant son accident? Autant de questions auxquelles il ne peut répondre. Je vous laisse imaginer les conséquences ou plutôt non, j'ai une idée: faites-vous offrir les sept albums de la série des *XIII*; vous ne le regretterez pas, ou alors je mange mon chapeau! Si vous ne pouvez pas vous les faire offrir achetez-les!

**XIII**

**BD**



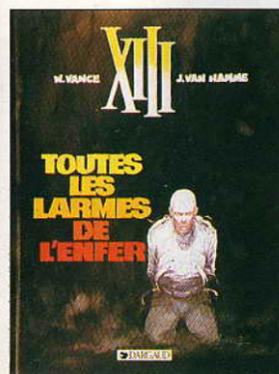
I



II

## ALBUM DU MOIS

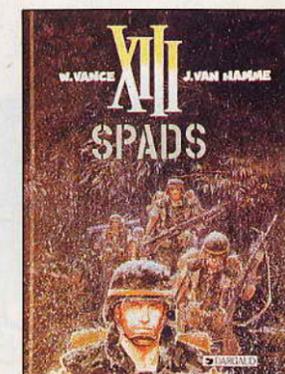
par Hector PRULLE



III

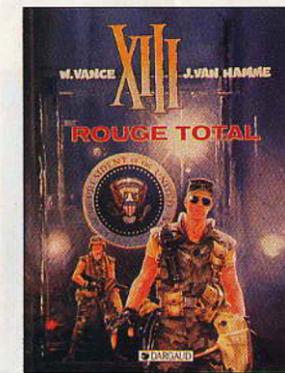
**DOSSIER**

IV

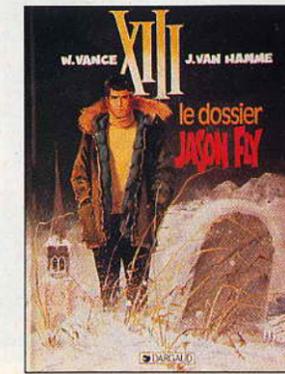


Genre : mystère  
Editeur : Dargaud

V



VI



ROMANTIQUE

**Y**slaire, alias Bernard Hislaire, dessinateur né en 1957, auteur de *Bidouille et Violette* et Balac, qui n'est autre que Yann (*Les innommables, Nicotine Goudron...*), un des scénaristes les plus talentueux du moment, créent la surprise en 1986 avec *Sambre*, une BD forte et romantique, à cent lieues de leurs créations habituelles. Au milieu du XIXe siècle, en plein cœur d'une province reculée, Bernard Sambre, fils d'une famille bourgeoise et Julie, la braconnière aux yeux rouges, vivent une histoire d'amour digne d'une tragédie antique. Séparés par le

**E**lles sont trois sœurs. L'îlot est isolé. Les mouettes tentent d'attraper les poulpes (les takos), emblème de la maison Inamura. Les poulpes essaient d'attraper les mouettes, et les trois sœurs chassent les maris. Trois samurais demandent la main des jeunes femmes en récompense de leurs prouesses au combat. Pendant que l'absence des guerriers s'éternise, leur vieux père prépare un héritier mâle avec une nouvelle et jeune concubine, dans un chateau déserté où les manigances vont bon train. Le sens de l'honneur des samurais et la méchanceté perfide des trois filles détruiront tout espoir de bonheur. Comme un tentacule de céphalopode qui s'agrippe au rocher, la mort s'accroche à la vie en un ballet sanglant où les sentiments s'effacent devant la soif inextinguible du pouvoir. Tako, de Yann (*Sambre, Les innommables*) et Marc Michetz (*Kogaratsu*), retranscrit implacablement la cruauté du Japon médiéval. Superbe histoire de violences, d'ambition et



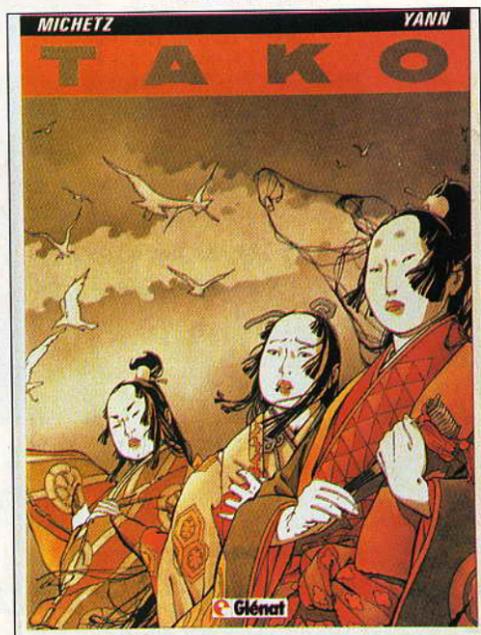
Éditeur : Glénat  
Genre : Romantique japonais

BD

dont on accuse Julie, les deux amants partent pour Paris, mus par un destin implacable. Dans cette ville aux portes de la révolution de 1848, leurs chemins se croisent sans cesse sur fond de misère et de décadence d'une bourgeoisie corrompue. Histoire superbe, empreinte d'un romantisme écartelé, *Je sais que tu viendras*, deuxième tome de la saga des *Sambre*, a souvent des relents de Stendhal et de Victor Hugo. Les dialogues de Yann, de plus en plus fouillés, font de lui le digne successeur des grands noms du romantisme. "Qu'à jamais loin de moi, le Destin soit ton guide, et le Malheur ton roi !"

de passions, Tako rappelle les classiques du cinéma japonais, comme *Contes de la lune vague après la pluie* ou *Kagemusha*.

Léon MORTADELLE

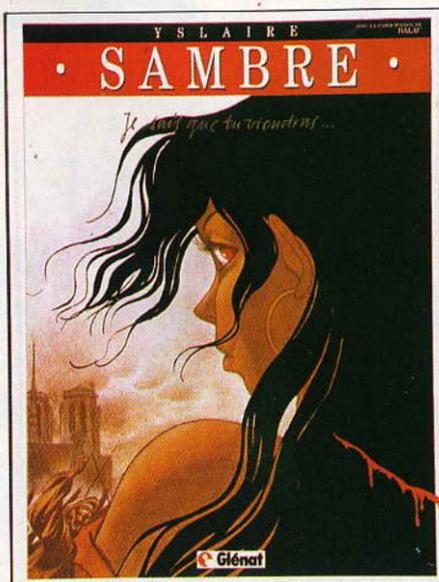


SQUAL 88



ALBUM DU MOIS

Genre : Romantique  
Éditeur : Glénat



**P**ur produit de la mine d'or Fluide Glacial, Maëster a su développer l'humour glacé et sophistiqué caractéristique de notre estimable confrère, dans lequel de multiples talents s'épanouissent et, espérons-le, verront encore le jour pendant de longues années contre vents, marées et guerres du Golfe.

La carrière d'escagasseur de zygomatiques de Jean Maëster commence dans Fluide en 1984 avec les naissances rapprochées (respectivement en 85 et 86) de ses deux héros de prédilection: le truculent Athanagor Wurlitzer, obsédé sexuel notoire (bien que non-pratiquant) et l'ineffable Soeur Marie-Thérèse des Batignolles.

Ces deux figures bien différentes coexistent tant bien que mal dans le cortex débridé de leur coupable géniteur, ce qui fait craindre le pire quant à la santé mentale de ce dernier. Que penser en effet d'un homme qui a conçu et gère parallèlement deux créatures si dissemblables ?

Honneur aux dames: abordons tout d'abord la sémillante (bonne?) soeur, au risque de prendre un mauvais coup de pied ou de poing. Cette charmante personne au visage enjoué, façon Gabin dans *Un singe en hiver*, est infirmière à ses heures (son repaire a d'ailleurs été retrouvé en banlieue sud-est au terme de recherches éprouvantes) et prodigue ses soins avec sa proverbiale bonne humeur (c'est une plaisanterie, crevez dans votre lit de douleur plutôt que de la laisser vous approcher). Ses aventures mystico-burlesques sont un regard halluciné sur notre société, porté par un personnage vivant dans sa marge. Elle déambule, toujours

guillerette, toujours prête à dire du mal en termes incisifs et définitifs de ses contemporains, croqués par un trait frôlant parfois de très près la caricature. Sa philosophie personnelle doit beaucoup plus au fatalisme oriental qu'à la lecture des Saintes Ecritures. Mais au Diable (si je puis me permettre) les compliments, lisez plutôt les deux albums dont elle est sans jeu de mots l'héroïne, *Soeur Marie-Thérèse* et 2. *Heureux les imbéciles*.

Passons au plus atteint: l'ami Wurlitzer, dont les tribulations épisodiques sont à l'origine de trois albums aux sous-titres éloquentes: *Athanagor Wurlitzer, obsédé sexuel non pratiquant*, 2. *Génèse* et 3. *Mode d'emploi* en vente dans toutes les bonnes boucheries. Il possède tous les atouts du sex-symbol: aisance naturelle, physique agréable, contact facile, le rêve! Non, sérieusement, seul un solide sens

de l'humour lui permet d'espérer avoir une chance (je me comprends) avec les créatures affolantes qu'il rencontre à tout bout de champ, et qu'il convoite on ne peut plus avidement. Il consacre d'ailleurs l'essentiel de ses forces pour arriver à ses fins, mais ne rencontre pas le succès d'un Denner dans *L'homme qui aimait les femmes*, mais alors pas du tout!

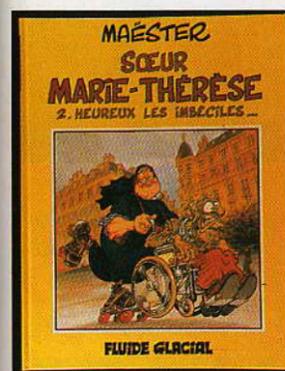
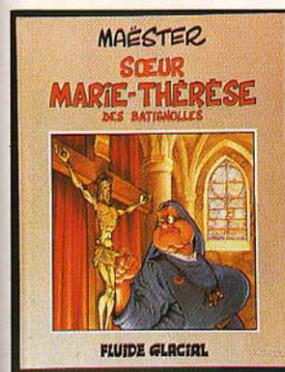
A travers ses deux personnages fétiche comme dans *Maëster... et boules de gomme* (en toute simplicité), collection de parodies délirantes, c'est un géant de l'humour caustique et ravageur qui déploie toutes les facettes de son talent pour notre plus grand plaisir. On ne se lasse pas de ces histoires courtes au rythme d'enfer, illustrées avec vivacité dans un style devenu inimitable.

MAESTER

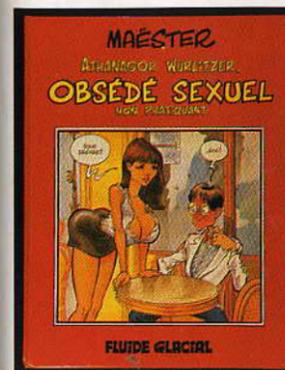
BD

DOSSIER

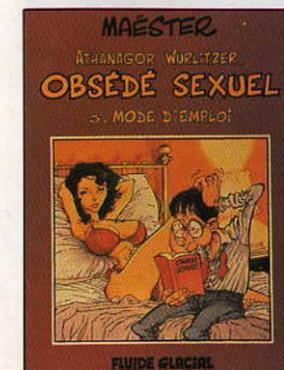
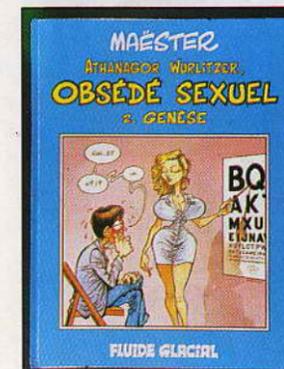
Mr Wonderful



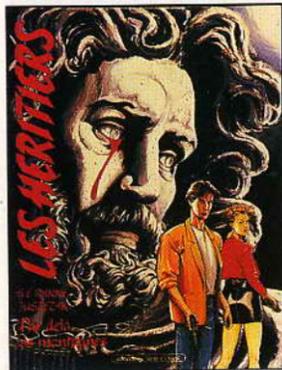
ALBUM DU MOIS



Genre : Umour  
Éditeur : Fluide Glacial



# IMAGES SUR IMAGES



Genre: Espionnage  
Editeur: Vents d'Ouest

**B**ob, Kevin et Heather, trois adolescents, échappent par miracle au massacre de leur famille. Pour cela, le FBI et le Mossad (services secrets israéliens) les poursuivent, bien décidés semble-t-il à finir le travail, les entraînant dans une perpétuelle fuite en avant. *Les Héritiers* de Ranne et Juszek est une BD d'espionnage dans la meilleure tradition, où violence, mystère et complots vont souvent de pair.

SQUAL 88

**N**ick Fury, patron du SHIELD, a pendant longtemps été cantonné au rôle de "guest star" dans des séries telles qu'*Iron Man* ou *Spiderman*. Profitant de la vague de super-héros musclés et surarmés (*Punisher*), il bénéficie maintenant de sa propre série. *Nick Fury vs SHIELD*, premier album de ses aventures, devrait paraître incessamment; on vous en reparlera.

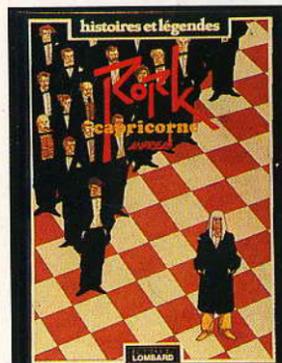


Genre: super-héros  
Editeur: SEMIC

# BD

Darvick RANDAL

**A**ndréas, dessinateur allemand né en 1951, est un artiste protéiforme; il signe scénarios et dessins de certains albums qui comptent parmi les plus réussis de ces dernières années (*Cromwell Stone*, *Cyrrus*). Depuis 1978, son personnage de prédilection est Rork, un extraterrestre étrange et ténébreux, que ne désavouerait pas Lovecraft. Dans *Capricorne*, cinquième volume de ses aventures, le voile qui masque ses origines se dévoile au fur et à mesure que Rork s'avance dans le labyrinthe des égouts de New York, à la recherche de l'homme qui pourra sauver l'esprit d'une de ses amies, prisonnière d'un monde



Genre: fantastique  
Editeur: Editions du Lombard

parallèle. Comme toujours, le graphisme inventif d'Andréas fait merveille et fait de *Capricorne* un de ses meilleurs albums.

SQUAL 88

**V**ous connaissez forcément *Le Chat*, de Philippe Geluck, cet animal qui sévit depuis des années dans les pages de nombreux quotidiens français et belges (*Ouest France*, *Le Soir*...). Grand partisan de l'humour absurde et féroce, le Chat, à force de vérités de La Palisse transformées en sentences à mourir de rire ("le plus court chemin d'un point à un autre, c'est de ne pas y aller"), et de calembours extrêmes, est devenu un monument d'humour absolument incontournable.

SQUAL 88

**A**musante initiative que ce recueil astucieux qui nous vient d'un pays aux ressources étonnantes, j'ai nommé la Nouvelle-Zélande. Le style volontairement vieillot des dessins-gravures donne un côté kitsch à une trouvaille ingénieuse, qui consiste à utiliser les formes, plis et replis de la main pour simuler de façon remarquable et cocasse les parties les plus incongrues du corps humain. Le résultat est saisissant, et le texte gentiment grivois qui accompagne les illustrations n'est pas mal non plus.

Loretta FREUD

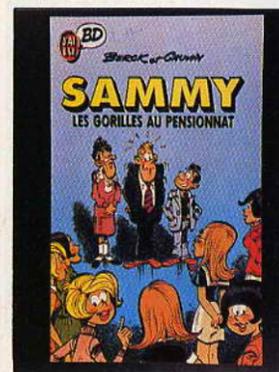
**N**ous pour jeunes filles sages ? C'est la mission étrange que se voient confier Jack et Sammy, les gorilles de Berck et Cauvin dans *Les Gorilles au pensionnat*. Le problème, c'est que les "charmantes jeunes filles", sont toutes issues de la progéniture de truands célèbres et



Genre: humour  
Editeur: J'ai Lu BD



Genre: érotico-rigolo  
Editeur: Glénat



Genre: humour  
Editeur: J'ai Lu BD



Genre: aventure  
Editeur: C.Lefrancq | Dargaud



Genre: classique  
Editeur: Dargaud

qu'elles ont hérité des vices de leurs pères (pyromanie, kleptomanie...). Complètement dépassés par ces pestes, Jack et Sammy auront fort à faire pour rétablir un semblant de discipline parmi les élèves de ce collège qui perd la tête. Hilarant !

JOSEPH K.

**Q**ui ne se souvient pas de Jean Marais et de ses fabuleuses aventures dans *Fantomas*? Cette fois, *Fantomas* nous revient non pas au cinéma (dans les salles obscures...) ni dans un roman, mais bien dans une bédé de Delisse et Laverdure (comme le petit copain de Tanguy) aux éditions Claude Lefrancq. Tout commence par l'assassinat mystérieux d'une marquise et, chose extraordinaire, le commissaire Juve (vous savez, l'inénarrable Louis de Funès) est sur le coup. Puis Lord Beltham disparaît. Là encore, Juve semble voir le style de *Fantomas*. Et nous voilà embarqués dans une étrange affaire. Si vous aimez le genre *Fantomas*, il n'y a plus une minute à perdre!

Hector PRULLE

**S**i je vous dis Schulz, vous me répondez: "... Stalag 13 sur M6!" Faux! Il fallait répondre le papa soit-même de *Snoopy*. Dargaud a eu la bonne idée de sortir le énième mais pas le moins bon des *Peanuts*. Avec *Chienne de vie!* les amateurs du petit chien et de ses amis ne seront pas déçus. La philosophie "schulzienne", si vous me passez l'expression, s'exprime toujours avec autant d'humour et de gentillesse. Alors n'hésitez pas une seule seconde, sortez de votre niche, cet album vous permettra d'avoir la collec' complète. Du moins jusqu'au prochain!

Erwan KNEBLER

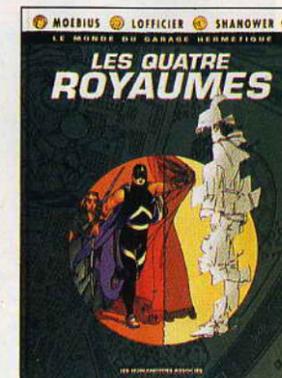
**L**orsque Moebius, après trois ans de travail, se décide enfin à donner une fin aux aventures surréalistes du Major Fatal au cœur du Garage Hermétique, il laisse en friche un monde immense, inexploré, cadre rêvé pour de nouvelles aventures. Aujourd'hui, ce monde renaît enfin, sous la houlette de Moebius et Lofficier et sous le crayon de Shanower. *Le prince impensable* et *Les quatre royaumes* font vivre les "figurants" du Garage Hermétique, ces créatures et ces personnages qui n'apparaissent souvent qu'au détour d'une case, et leur donne enfin le rôle qu'ils n'avaient pu assumer dans la saga originale. Dans *Les quatre royaumes*, l'Artiste, pour avoir voulu venir en aide à son ami Abagoo, se retrouve au centre d'un complot destiné à éliminer le Prince impensable, qui n'est autre

que l'Archer du Garage Hermétique. La puissance du Major Grubert, vénéré comme un dieu, suffira-t-elle à venir à bout du Bouch-Tar-Hai, un monstre cauchemardesque qui pourrait bien réduire à néant le Garage Hermétique que tout entier?

JOSEPH K.

**H**erbert Livingstone est un lâche. C'est sa seule certitude. Rejeté d'un collège londonien pour avoir soutenu le darwinisme, il découvre la violence de l'Angleterre victorienne; un monde où il n'a pas sa place. Bafoué, humilié de toutes parts, Herbert multiplie de vains serments de vengeance. Engagé de force dans la marine par son père, qui espère en "faire un homme", Herbert subit les méfaits de la "camaraderie virile" qui règne sur le bateau. Allant de haine en rancœur, de frustration en désir de vengeance, Herbert entre dans un monde pour lequel il n'éprouve plus rien d'autre qu'une haine tenace. *Rebelle*, le premier tome de *L'Homme de Java*, par Gabrion est une histoire forte et cruelle, à la colère communicative. *Struggle for Life!*

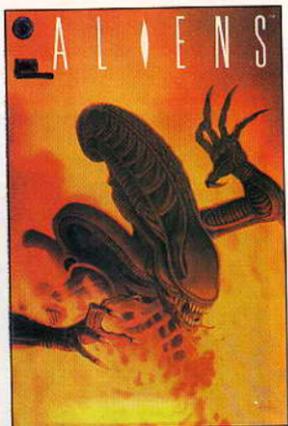
JOSEPH K.



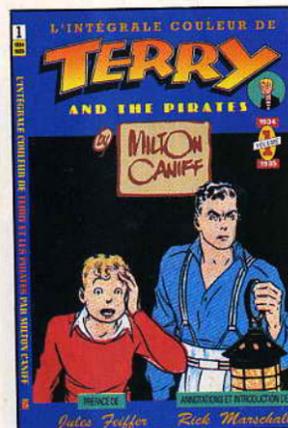
Genre: SF  
Editeur: Humanoïdes Associés



Genre: aventure  
Editeur: Vents d'Ouest



Genre: SF / fantastique  
Éditeur: Zenda



Genre: classique  
Éditeur: Zenda



Genre: humour  
Éditeur: Zenda

**L**es Aliens, "quand y'en a plus, y'en a encore"! Ejecté dans l'espace dans *Alien*, hachés menus dans *Aliens*, les horribles bêtes réapparaissent dans *Aliens*, le comic de Mark Verheiden et Denis Beauvais. Militaires stupides et extra-terrestres agressifs sont au rendez-vous de cette BD bientôt traduite en français. On vous en reparlera à ce moment là.

JOSEPH K.

**N**é en 1907, décédé en 1988, Milton Caniff est l'un des pères de la BD moderne. Auteur de *Dickie Dare* et *Steve Canyon*, il crée en 1934 *Terry et les Pirates*, une saga monstrueuse qu'il poursuivra pendant près de quarante ans. Les aventures rocambolesques de cet adolescent face aux redoutables pirates de la Mer de Chine ont la saveur des BD de papa. A découvrir.

Darvick RANDALK

**E**xiste-t-il plus bête que Conan? OUI! Groo débarque en France. Stupide, coléreux et porte-poisse, Groo est le barbare le plus calamiteux de toute l'heroic fantasy. Craint par tous, car sa bêtise déclenche des catastrophes sans même qu'il s'en rende compte, *Groo le barbare* de Sergio Aragones est un pastiche hilarant qui, de Conan aux illustrations de Frazetta, règle leur compte aux héros tout en muscles de la BD.

Darvick RANDALK

**O**n ne vous dira jamais assez de bien de Fritz Leiber, cet américain est l'auteur du *Cycle des épées*, une des plus fameuses épopées de la fantasy moderne. Fafhrd et le Souricier gris, voleurs et vagabonds, alcooliques et coureurs de

jupons incorrigibles, font partie des personnages les plus attachants de ce courant littéraire. Leurs aventures sont aujourd'hui adaptées en BD par Howard Chaykin et Mike Mignola dans *Mauvaise rencontre à Lankmar*, une BD au graphisme hésitant, dignes des pires comics. Comme quoi adapter un bon roman ne suffit pas à faire une bonne BD.

JOSEPH K.

**S**pirou et Fantasio collaborant avec la police soviétique. C'est quelque chose qui aurait semblé impossible il y a quelques années, avant que glasnost et perestroïka ne fassent de l'URSS un pays "libre". *Spirou à Moscou* transforme les deux compères en agents du KGB, obligés bien malgré eux de lutter contre une toute nouvelle mafia moscovite menée par un mystérieux colonel Tanazioff. Entre satire politique et aventure, *Spirou à Moscou*, de Tome et Janry, auxquels on pour-

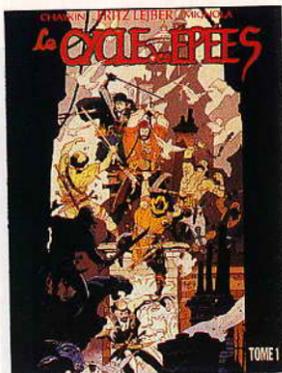
rait reprocher leur opportunisme est malgré tout un excellent album.

Sergueï MALDOROR

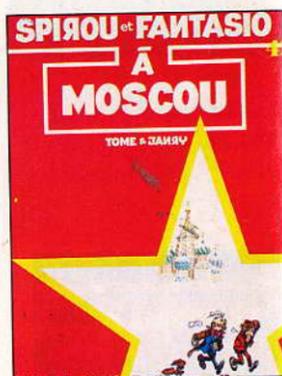
**T**otalement surréaliste, *Zoo de Beroy* est une de ces BD rares, où l'absurde se mêle au sublime. Tristan Karma, serveur dans un café, part à la recherche de la dernière des panthères noires. Une quête étrange qui le mènera tour à tour parmi les Vikings, dans une forêt équatoriale et au coeur d'un théâtre de marionnettes; tous ces mondes convergeant vers le zoo, où une histoire vieille comme le monde semble sur le point de se nouer (NDLR: ni!).

SQUAL 88

Plusieurs de ces BD seront développées le mois prochain, quand elles seront achevées.

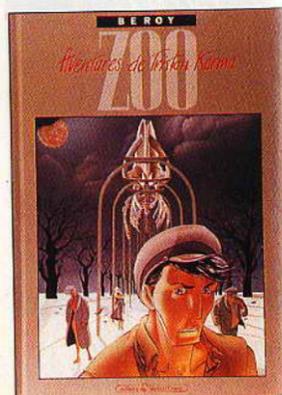


Genre: heroic fantasy  
Éditeur: Zenda



Genre: humour  
Éditeur: Dupuis

Genre: inclassable  
Éditeur: Vents d'Ouest

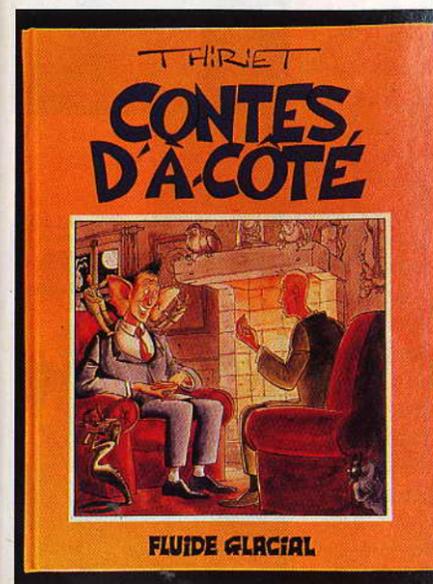


## SURREALISTE



Genre: humour poétique  
Éditeur: AUDIE / Fluide Glacial

## ALBUM DU MOIS



**L**es lecteurs fidèles et attentifs de Fluide auront certainement remarqué le ton et le style particuliers de Thiriet, jeune affabulateur talentueux dont les récits bizarroïdes sont à l'origine de

l'excellent *Contes d'à-côté*, qui vient après son premier album *Histoires peu crédibles*. Un album très attachant, dans lequel l'auteur fait preuve d'une grande sensibilité au long de ces neuf histoires invraisemblables, romantiques et un brin surréalistes, fort différentes les unes des autres, et parfois teintées d'un brin de satire sociale douce-amère.

Je ne saurais que trop vous conseiller la lecture de ces contes tendres et drôles, où l'on voit évoluer un héros (nommé Héros) rêveur, Philémon des villes, des banlieues et des villages, qui évolue dans un monde

marchant sur la tête. Il est tour à tour sauveur d'une forêt abandonnée qu'il recueille dans son appartement au désespoir de son proprio, en pleines retrouvailles avec les petits soldats de son enfance qui sont venus lui dire au revoir, peu à l'aise dans une réception qui tourne mal, apprenti luthier à la recherche de krollebitches (vous savez bien, ce sont les traits dessinés derrière les choses en mouvement...), homme de ménage chez un psychologue de groupe vétérinaire, et bien d'autres choses encore qui défient le sens commun et l'imagination la plus débridée.

M. WONDERFUL

**C**'est la saison du désormais classique et classieux festival d'Angoulême,

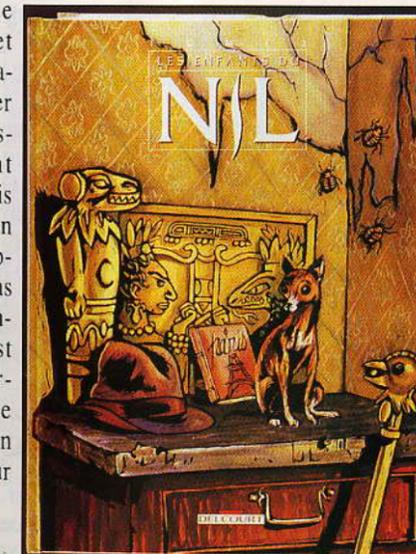
vitrine chatoyante de l'avenir de la BD française. Mais en dehors de cette activité épisodique, la jolie cité angoumoise (ou quelque chose comme ça) abrite en son sein une prestigieuse école des Beaux-Arts spécialisée dans... la bande dessinée! Delcourt a eu l'excellente initiative de publier l'année dernière, vous en souvient-il, un somptueux album réunissant les travaux de quelques-uns de ses talentueux élèves: *Les enfants du Nil*. Certains d'entre eux ont d'ailleurs fait du chemin depuis cette oeuvre collective, notamment Claire

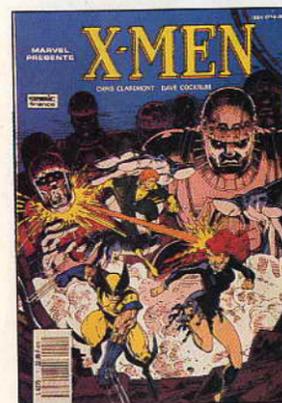
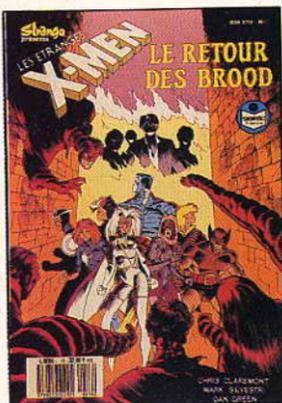


Genre: compili  
Éditeur: Guy Delcourt

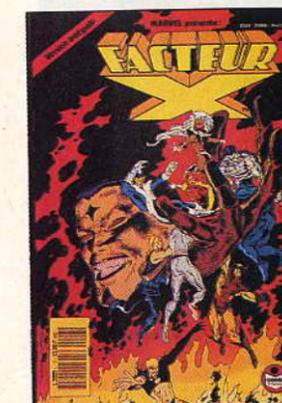
Wendling et Christophe Gibelin avec *Théo*, Mazan avec *Le grand mal*, Joël Mouclier et Turf avec *Les remparts d'écume*. Mais le propre d'une école est d'accueillir de nouveaux éléments, et les petits derniers marchent sur les brisées de leurs "aînés" avec la suite des *Enfants du Nil*. Je dois malheureusement avouer que ce deuxième tome est de qualité plus inégale; on y trouve quelques histoires courtes attachantes et dessinées dans un style affirmé, en particulier le tendre *Cocon* de Sylvain et File. D'autres ont également l'art d'installer une ambiance intéressante en seulement quelques planches, mais la qualité de finition globale du premier volume ne me semble pas avoir été atteinte. L'impression générale est celle d'un album perfectible et plein de promesses, mais on reste tout de même sur sa faim.

Oscar LOMBRIK





ALBUM DU MOIS



**L**es X-Men naquirent en 1963, sous la plume de Stan Lee et Jack Kirby, dans une Amérique qui découvre le nucléaire et l'éventualité de mutations génétiques. Mutants, les X-Men (et c'est la grande nouveauté de la série) entraînent leur pouvoir depuis leur naissance, boulet génétique qu'ils ne savent pas contrôler, et qui leur vaut l'hostilité du reste du monde qui ne voit en eux que des monstres. C'est pour venir en aide à ces adolescents, qui courent

quotidiennement le risque de se faire lyncher par une populace agressive, que le professeur Xavier, lui-même mutant et handicapé, crée l'école pour jeunes surdoués, où il donne un abri à ceux qui vont devenir... les X-MEN. la première équipe que Xavier entraîne se compose de Cyclope (dont les yeux tirent des rayons d'énergie), Strange Girl, une jeune télépathe, Iceberg (qui se transforme en glace), Angel (doté d'ailes qui permettent de voler) et un acrobate

génial, le Fauve. Maîtrisant mal leurs pouvoirs, les X-Men ont tout à apprendre, et leurs premiers combats face à Magnéto et aux Mauvais Mutants montrent l'étendue de leurs faiblesses. Dépendants de leur mentor, ils ne doivent leur salut qu'à son intervention. Enfin, même si les X-Men vieillissent et entrent dans l'âge adulte, la série nous les présente toujours comme d'éternels adolescents, un peu atardés, qui vouent une obéissance servile au professeur Xavier. L'absurdité de ces héros qui ne peuvent pas

mûrir va causer la perte de la série; les lecteurs, fatigués de l'éternel flirt timide de Cyclope et Strange Girl se détournent du groupe. Tout va alors être tenté pour ramener l'intérêt sur les X-Men. Les adversaires les plus puissants (et les plus ridicules) vont leur être opposés, dans un grand déferlement de bagarres sans queue ni tête. Sans succès, la série s'interrompt en 1969. Alors vint Chris Claremont entré à la Marvel en 1969; ce scénariste talentueux (*Iron Fist, Marada la Louve*), héritier des feuilletonistes

X-MEN

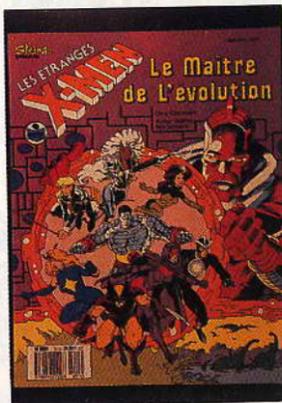
BD



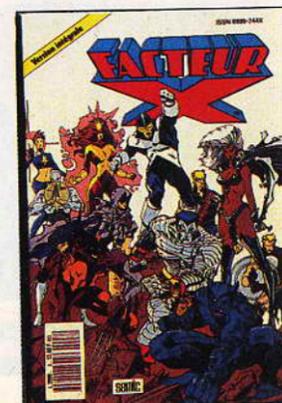
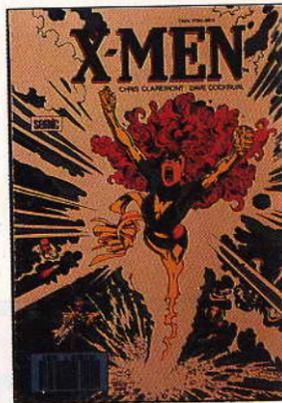
DOSSIER

du XIXe siècle, tisse des intrigues complexes, aux multiples imbrications. Son premier geste pour la renaissance des X-Men sera la création avec Dave Cockrum, en 1975, d'une nouvelle équipe, beaucoup plus mûre et indépendante que l'ancienne. Derrière Cyclope et Strange Girl, apparaissent Tornado, qui domine les éléments, Colossus, au corps d'acier organique; Serval muni de griffes et d'un squelette indestructible, et Diablo, capable de se téléporter. Cosmopolite, cette équipe est avant tout un ensemble d'individus aux personnalités très tranchées, incapables pour la plupart d'accepter la discipline "scolaire" de Xavier. Dès lors en pleine phase de maturité, la série entre dans son âge d'or avec l'arrivée de John Byrne au dessin. Plus humains, mais aussi plus tourmentés, les X-Men combattent aussi souvent contre eux-mêmes (leurs peurs, leurs sentiments), que contre de sempiternels "supervillains". A Byrne succède Dave Cockrum qui reprend la série le temps de mener à

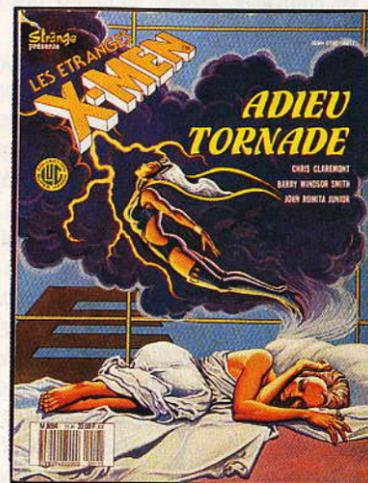
terminer la série; les lecteurs, fatigués de l'éternel flirt timide de Cyclope et Strange Girl se détournent du groupe. Tout va alors être tenté pour ramener l'intérêt sur les X-Men. Les adversaires les plus puissants (et les plus ridicules) vont leur être opposés, dans un grand déferlement de bagarres sans queue ni tête. Sans succès, la série s'interrompt en 1969. Alors vint Chris Claremont entré à la Marvel en 1969; ce scénariste talentueux (*Iron Fist, Marada la Louve*), héritier des feuilletonistes du XIXe siècle, tisse des intrigues complexes, aux multiples imbrications. Son premier geste pour la renaissance des X-Men sera la création avec Dave Cockrum, en 1975, d'une nouvelle équipe, beaucoup plus mûre et indépendante que l'ancienne. Derrière Cyclope et Strange Girl, apparaissent Tornado, qui domine les éléments, Colossus, au corps d'acier organique; Serval muni de griffes et d'un squelette indestructible, et Diablo, capable de se téléporter. Cosmopolite, cette équipe est avant tout un ensemble d'individus aux personnalités très tranchées, incapables pour la plupart d'accepter la discipline "scolaire" de Xavier. Dès lors en pleine phase de maturité, la série entre dans son âge d'or avec l'arrivée de John Byrne au dessin. Plus humains, mais aussi plus tourmentés, les X-Men combattent aussi souvent contre eux-mêmes (leurs peurs, leurs sentiments), que contre de sempiternels "supervillains". A Byrne succède Dave Cockrum qui reprend la série le temps de mener à



Genre: super-héros  
Editeur: Semic France



bien les plus grandes sagas des X-Men. Fan de SF, Claremont rêvait depuis des années de faire vivre une épopée spatiale aux X-Men. Dans *La Saga des Brood* et *Vivre libre ou mourir*, il implique les X-men dans une guerre destinée à empêcher l'invasion de la galaxie par les Brood, extraterrestres répugnants, qui semblent être issus de la progéniture de l'Alien de Ridley Scott. A peine revenus sur Terre, les X-Men tenteront de sauver les Morlocks, une communauté de mutants terrée dans les égouts, avant de devoir

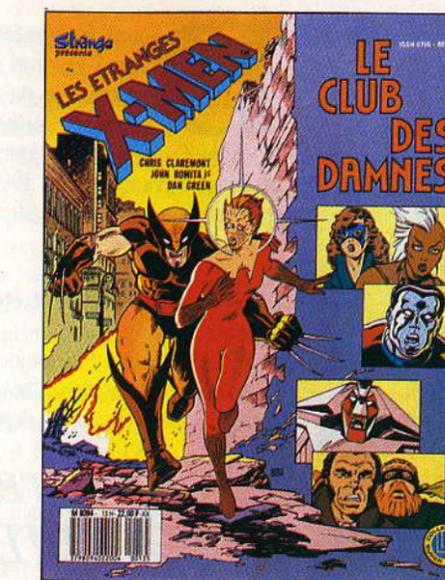


lutter contre les Mauvais Mutants, cette fois-ci appointés par le gouvernement pour leur donner la chasse. Malgré l'arrivée de Paul Smith, au graphisme superbe, la série s'épuise, s'embourbant dans des digressions dignes de *Dallas*. A Paul Smith succède John Romita Jr, tâcheron sans talent, tout juste capable de copier (mal) le travail de son père sur *Spiderman*. Amputée de plusieurs de ses personnages, remplacés par des figurants sans envergure, la série est au plus mal

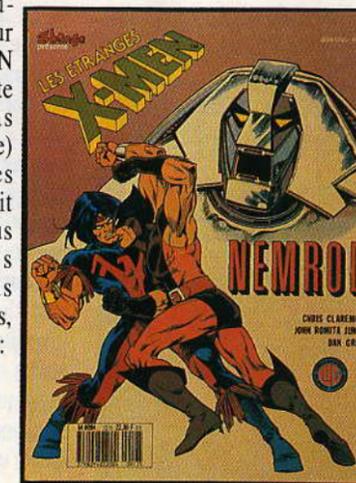
BD

quand Claremont l'abandonne, la laissant sombrer dans le chaos le plus total. Scénaristes et dessinateurs se succèdent alors, modifiant l'apparence des X-Men d'un épisode à l'autre. Les péripéties les plus abracadabrantes se succèdent à un rythme effréné; le Phénix renaît, Tornado perd puis retrouve ses pouvoirs, Cyclope part, revient, part à nouveau fonder Facteur X, et ainsi de suite. Il est difficile de résumer une saga qui dure depuis près de quarante ans. La meilleure façon d'appréhender les X-Men est de se plonger dans les albums (dix-sept à ce jour) qui constituent le "best of" de la série. A noter que Semic réédite actuellement, sous le titre *X-Men*, les premiers épisodes de la saga des "nouveaux" X-Men. Pour conclure les X-MEN est sans aucun doute (malgré les aléas d'une longue carrière) une des meilleures séries comics qui ait vu le jour; si vous avez quelques difficultés à vous procurer leurs albums, vous pouvez écrire à:

Semic France  
6, rue Emile Zola  
69288 Lyon



quand Claremont l'abandonne, la laissant sombrer dans le chaos le plus total. Scénaristes et dessinateurs se succèdent alors, modifiant l'apparence des X-Men d'un épisode à l'autre. Les péripéties les plus abracadabrantes se succèdent à un rythme effréné; le Phénix renaît, Tornado perd puis retrouve ses pouvoirs, Cyclope part, revient, part à nouveau fonder Facteur X, et ainsi de suite. Il est difficile de résumer une saga qui dure depuis près de quarante ans. La meilleure façon d'appréhender les X-Men est de se plonger dans les albums (dix-sept à ce jour) qui constituent le "best of" de la série. A noter que Semic réédite actuellement, sous le titre *X-Men*, les premiers épisodes de la saga des "nouveaux" X-Men. Pour conclure les X-MEN est sans aucun doute (malgré les aléas d'une longue carrière) une des meilleures séries comics qui ait vu le jour; si vous avez quelques difficultés à vous procurer leurs albums, vous pouvez écrire à:



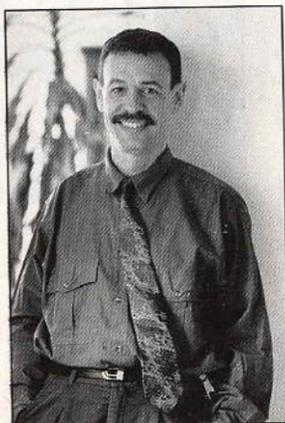
Par SQUAL 88  
spécial guest star S.D

## LIVRES

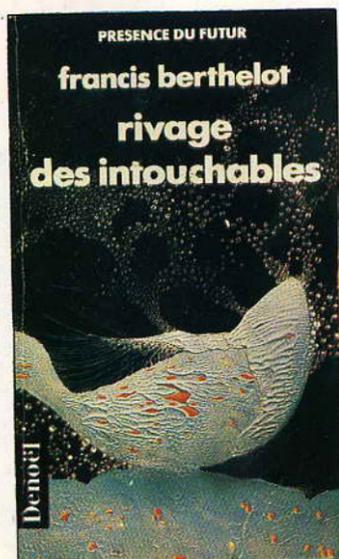
Propos recueillis par Oscar LOMBRIK

## INTERVIEW:

## FRANCIS BERTHELOT



Francis Berthelot



**D**ans le numéro précédent, vous avez eu droit à la critique dithyrambique du dernier roman de Francis Berthelot, *Rivage des intouchables*, qui a reçu le grand prix de la science-fiction française en 1990. La maison ne reculant devant aucun sacrifice, voici l'interview de l'auteur!

**Génération 4: Comment êtes-vous venu à la littérature?**

Francis Berthelot: J'ai toujours voulu être écrivain; quand j'avais douze ans, je lisais des livres écrits par des gens morts depuis trois siècles; je

trouvais formidable que ceux-ci me donnent quelque chose, et j'avais aussi envie de donner quelque chose à des gens qui naîtraient dans trois siècles. C'est évidemment un peu mégalo, mais quand j'étais petit, j'avais cette préoccupation, qui passait clairement par l'écriture.

Comme il se trouvait que je réussissais bien en sciences et que j'étais d'une famille scientifique, je suis passé par Polytechnique et j'ai ensuite fait des études de biologie. Je continuais cependant à penser à l'écriture; j'ai fait du théâtre en amateur, et quand j'ai eu trente ans je me suis dit qu'il était temps de plonger. J'ai regardé où j'en étais, et la science-fiction m'est apparue comme la façon la plus logique d'écrire, car elle me permettait de faire la synthèse entre mes aspirations littéraires et ma formation scientifique. J'ai donc commencé par la science-fiction, mais je suis en train de m'en éloigner beaucoup. J'écris en ce moment un roman de littérature générale, et quand j'ai conçu *Rivage des intouchables*, il m'a semblé intéressant de traiter ce thème du SIDA dans un univers de science-fiction: cela me permettait de mettre au grand jour certaines zones d'ombre, certains aspects fantasmagiques qui oeuvrent à mon avis dans cette maladie, de les mettre en scène sans que cela soit vraiment une déclaration autoritaire sur le sujet. Bref, d'aborder cette maladie par un biais symbolique.

Mais en même temps j'ai ressenti comme une contrainte ce qui m'apparaissait avant comme une fête, à savoir la "création d'un univers science-fictionnel". J'ai été obligé d'en réinjecter plus que je n'aurais souhaité le faire. Je commence à ressentir les contraintes de genre comme négatives d'une certaine manière. Autant j'avais l'impression au début qu'elles m'offraient toutes sortes de libertés, autant j'ai l'impression maintenant qu'elles m'empêchent d'aller en profondeur là ou moi, en tout cas j'ai envie d'aller.

Ce n'est pas un jugement d'ensemble sur la science-fiction, c'est ma position actuelle vis-à-vis d'elle; je peux changer d'avis dans un mois, dans un an!

**Gen4: Rappelons à ceux qui n'auraient pas lu votre livre quelle en est la trame; des colons humains se sont installés sur une planète tout en contraste, et une haine est née entre les deux parties de la population...**

FB: Les uns se sont installés dans le désert, et les autres dans la mer. Leur peau s'est adaptée à leur territoire respectif, et ils ont pris en horreur la peau du voisin d'en face. Ils ont donc installé un tabou selon lequel on n'a pas le droit de toucher les gens qui ont une peau différente. Il y a évidemment des petits pervers qui trouvent qu'il est beaucoup mieux de toucher la peau des autres que celle de ses semblables, et c'est l'histoire de ces gens-là que l'on appelle des transverse. Au bout d'un moment apparaît une maladie qui correspond en partie à tout ce qui s'est installé dans l'inconscient collectif comme mauvaise conscience, comme haine de soi, comme culpabilité, toutes choses qui à mon avis interviennent dans la problématique d'une maladie telle que le SIDA. Toutes les fragilités qu'on peut trimpler en cette fin de siècle et de millénaire ne nous aident pas beaucoup à faire face à de nouvelles maladies. Je crois qu'il faut qu'on fasse un retour sur soi en profondeur pour découvrir ce que l'on est par rapport au monde. Je trouve assez vertigineux que l'on s'achemine vers une guerre au moment où l'on aurait plutôt mieux à faire à l'intérieur!

**Gen4: Comment vous est venue cette idée d'une planète à moitié désert, à moitié entité liquide?**

FB: Un critique m'a fait remarquer de façon tout à fait pertinente qu'il est curieux que j'aie traité une maladie liée, pour simplifier beaucoup, à l'homosexualité, donc à la rencontre du semblable, dans un univers où l'interdit porte sur la rencontre du non-semblable. C'est un choix délibéré; je n'ai pas voulu ramener une fois de plus cette maladie à sa dimension homo, suffisamment d'artistes l'ont fait. J'ai voulu en parler d'une manière telle que n'importe qui puisse se sentir concerné, qu'elle touche un tabou qu'à priori le lecteur a des raisons de vouloir transgresser, en l'occurrence un tabou lié au racisme. La rencontre avec des peuples, des gens différents est un thème qui revient dans pratiquement tous mes bouquins; la fascination et le rejet sont des choses complètement indissociables. J'ai simplement choisi de traduire symboliquement cette problématique par l'opposition entre solide et liquide, aussi bien sur le plan physique que sur le plan mental. Certains lecteurs ont trouvé que la maladie arrivait tard dans le livre. Il me semblait souhaitable de laisser l'univers se développer, car ce que j'ai voulu raconter, c'est ce qu'a vécu la communauté gay pendant les vingt dernières années, la période d'expansion, de libération, puis le problème lié à l'apparition de la maladie.

**Gen4: Cette référence n'avait échappé à personne. L'évolution de la maladie est traitée de**

**manière à la fois sensible, terrible et particulièrement angoissante.**

FB: Il se trouve que je suis quand même dans une des franges de la population les plus frappées. Pour vous donner un exemple, l'année dernière j'ai perdu à peu près un copain par mois. Je note les noms au fur et à mesure, et je dois maintenant avoir une liste d'une cinquantaine de noms. Quelques-uns sont transposés dans le livre, mais je ne peux évidemment pas les citer tous, d'autant plus qu'entre le moment où j'ai fini d'écrire le livre et celui où il est sorti, il y en a encore beaucoup qui ont disparu. Je baigne complètement dans cette problématique, mais je n'ai pas voulu accabler le malheureux lecteur, car la réalité de la chose est déjà suffisamment éprouvante. Si en plus les artistes qui s'expriment à ce sujet collent leur angoisse au lecteur, ce n'est pas le but recherché. J'ai essayé, sinon de proposer une solution concrète, ce qui n'est malheureusement pas dans mes moyens, du moins de proposer un regard sur la signification symbolique de cette maladie, d'une maladie ou de la maladie en général, pour essayer de voir comment, en travaillant sur soi-même, sur le terrain que l'on est et sur lequel tente de s'installer un agent pathogène, on peut consolider ce terrain de manière à résister à l'intrus quel qu'il soit.

**Gen4: Les deux personnages principaux sont issus des deux communautés et ont eu un contact transverse dès leur plus jeune âge; ils sont les pionniers de l'évolution sociale qui se produit.**

FB: Oui, ce qui fait que lorsque les choses tournent mal, ils se trouvent en position particulièrement inconfortable et font des choix diamétralement opposés; moyennant quoi l'un plus l'autre finiront par apporter une solution au problème.

Le professeur est quant à lui l'archétype du honteux, du personnage qui ne s'assume pas, passe un peu aux actes mais pas trop, et finit par se pétrifier dans sa mauvaise conscience. Le problème est qu'il est très difficile de trouver une attitude juste entre zéro et cent pour cent de liberté. L'état de répression est inacceptable, et l'état de totale liberté est irréel. Il faut se positionner entre ces deux extrêmes. La communauté gay est passée dans un temps très bref de l'un à l'autre, sans que l'inconscient des gens soit forcément prêt à suivre. Il reste des tas de séquelles des siècles de réprobation, la réprobation et la répression continuant toujours, et il y a aussi à l'intérieur de chacun un répresseur contre lequel il faut lutter. La violence déchainée contre les transverse n'a pas lieu ici, mais elle pourrait avoir lieu. J'ai un petit peu noirci la chose, mais il existe des pays où l'on déporte les homosexuels, en Sibérie par exemple; il y a des sidatoriums à Cuba, et un député bien connu a proposé d'en faire autant en France! Un des intérêts de la science-fiction est de prendre ces choses-là au pied de la lettre et de voir où cela mène. Dans

une des nouvelles du recueil de Norman Spinrad intitulé *Les années fléaux* paru en même temps que mon livre, avec une approche et une manière d'écrire très différentes, celui-ci prend des positions assez proches. Il explore ce qu'est une ville enfermée, guettoisée, et tous les aspects de la répression sociale poussée à son paroxysme. Il donne également à son histoire une solution positive. Nous avons la même démarche, lui sur un plan que j'appellerai hyperréaliste faute de mieux, moi sur un plan métaphorique.

**Gen4: Vous êtes optimiste en ce qui concerne l'évolution de la maladie?**

FB: A long terme, il faut bien l'être, mais pour l'instant ce n'est pas gagné. On la soigne un peu mieux qu'au début, mais on n'a encore trouvé ni vaccin ni remède. Toute l'énergie que l'on va passer à faire la guerre, c'est autant d'énergie et d'argent qui ne seront pas utilisés à régler ce problème-là. Je ne sais pas lequel des deux sera le plus dévastateur, mais si la fin du deuxième millénaire nous sert les deux grands fléaux de base que sont la guerre et l'épidémie, il faut se donner des coups de pied au cul pour être optimiste. Mais c'est un devoir de rester optimiste; de toute façon la vie est une chose violente à tous les niveaux, faite d'une succession de conflits contre la matière, contre la vie voisine, une espèce contre une autre espèce, une espèce contre elle-même, un individu contre la société, contre l'individu d'à-côté; il n'y a que des combats à tous les niveaux. L'humanité en a déjà connu un certain nombre et en connaîtra d'autres. Nous sommes dans une période qui n'est effectivement pas très plaisante, mais on peut imaginer que dans un mois, dans un an, on aura trouvé des solutions, aussi bien au problème du virus qu'à celui du pétrole. Mon premier roman *La lune noire d'Orion* était basé sur l'angoisse que j'avais à l'époque (fin des années 70) de voir éclater la troisième guerre mondiale. Les années 80 se sont passées sans que l'on voie quoi que ce soit de tel; au début de l'année 90, comme tout semblait se libéraliser, on se disait qu'on allait vers une ère de bonheur; et peut-être dans une semaine aurons-nous tout à fait le contraire. Je ne crois pas que l'humanité ait tellement progressé depuis l'Antiquité; elle a progressé techniquement, mais elle tombe toujours dans les mêmes pièges. Il y a un niveau de conscience qu'elle est apparemment incapable d'atteindre. Il lui faudrait à mon avis une mutation pour s'élever un tout petit peu. C'est d'ailleurs un thème que beaucoup d'auteurs de science-fiction ont développé dans les années 50 et 60.

Pour l'instant l'homme ne m'a pas convaincu d'avoir progressé en sagesse. Il est peut-être moins barbare, ou peut-être camoufle-t-il mieux sa barbarie, mais il a encore beaucoup de chemin à faire et il est évident que ce n'est pas notre génération qui verra ça. Nous le laisserons très peu différent de ce qu'il était quand nous l'avons connu!

*"J'ai ressenti comme une contrainte ce qui m'apparaissait auparavant comme une fête, à savoir la "création d'un univers science-fictionnel"*

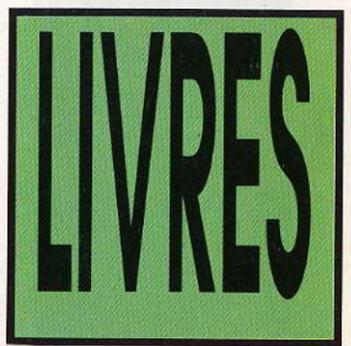
*"La fascination et le rejet sont des choses complètement indissociables"*

*"L'état de répression est inacceptable, et l'état de totale liberté est irréel."*

*"Si la fin du deuxième millénaire nous sert les deux grands fléaux de base que sont la guerre et l'épidémie, il faut se donner des coups de pied au cul pour être optimiste"*

*"La vie est une chose violente à tous les niveaux, faite d'une succession de conflits"*

*"Je ne crois pas que l'humanité ait tellement progressé depuis l'Antiquité"*



## LIVRES

Vous aimez ou vous n'aimez pas! C'est écrit trop petit ou trop gros. Vous êtes insensible à une "belle" histoire ou au contraire êtes toujours prêt à fondre en larmes! Eh bien mes amis, ce qu'il vous faut c'est un bon recueil de nouvelles; j'en ai justement un sous la main. Dans la collection Science-Fiction, Presses Pocket fait paraître *Symboles secrets* de Theodore Sturgeon, homme sans lequel la SF ne serait pas ce qu'elle est. A titre de rappel, il est né

par *Péritonite*, qui n'a pas grand-chose à voir avec ce que le titre laisse présager, mais qui est cependant très *in-té-res-san-te!* Il en reste encore quinze autres! Alors à vous de franchir le pas! Mais encore une fois vous pouvez y aller les yeux fermés.

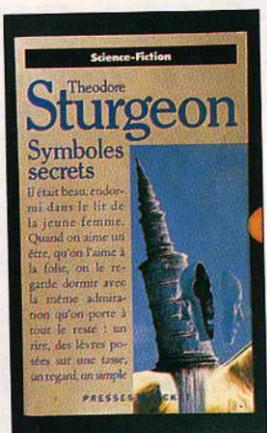
Erwan KNEBELER

Genre: science-fiction

Editeur: Denoël

Collection *Présence du Fantastique* n°13

## OXYGEN A LU POUR VOUS



1

en 1918 et s'est éteint en 1985. Chose étrange (peut-être pas tant que ça), il s'est payé le luxe de ne rien écrire pendant cinq ans dans les années soixante. Croyez-moi ou pas, ce doit être assez dur! En tout cas, ce que j'ai lu est très satisfaisant. J'aime surtout la première nouvelle dans laquelle un extraterrestre se sert d'un chien pour communiquer avec certains humains, ou encore la deuxième qui s'éloigne certes du champ classique de la SF mais en fait découvrir un autre très porteur. Je ne peux pas vous parler de tout, mais il faut souligner le fait que l'aspect humain avec ses problèmes psychologiques est fort bien développé dans toute le recueil. C'est sûrement la raison pour laquelle j'ai aimé!

Erwan KNEBELER

Genre: science-fiction

Editeur: Presses Pocket



2

On ne présente plus Gene Wolfe, si ce n'est au travers des multiples prix qu'il a reçus au cours de sa déjà longue carrière. On peut citer notamment le Nébula 82 et l'Apollon 85! Autrement dit: amateurs de SF, ce seul nom est une garantie. Vous ne serez pas déçus! Il nous revient avec un recueil de nouvelles intitulé *Toutes les couleurs de l'enfer*. Je dois avouer que la nouvelle est probablement le genre que je préfère, car si l'une d'entre elles vous ennuie, elle est bien vite terminée et si, au contraire, elle vous plaît, alors vous remerciez son auteur d'avoir su vous plonger dans une telle ambiance en si peu de temps. Cette fois, il semble que la seconde solution soit celle que j'aie retenue. Non seulement c'est bien écrit, mais en plus c'est passionnant. On passe d'une ambiance celtique (cf. la première nouvelle *Un chalet sur la côte*) à un thème proche des contes des mille et une nuits (cf. *L'histoire de la rose et du rossignol*, la dernière) en passant



3

Je n'y croyais plus! Les accros de Moorcock qui, comme moi, ont constaté l'année dernière avec un plaisir non dissimulé que Denoël rééditait l'excellent *Une chaleur venue d'ailleurs*, premier tome de la saga des Danseurs de la fin des temps, devaient commencer à désespérer de voir réapparaître le second volet intitulé *Les terres creuses*, carrément introuvable depuis pas mal d'années. Cet excellent cycle de l'éclectique Michael Moorcock, véritable monstre sacré outre-Manche, est à cent lieues de productions plus "classiques" d'heroic fantasy comme *Elric* ou *Corum*. Son oeuvre volumineuse contient toute une partie beaucoup plus spéculative et délirante, souvent non traduite, dans laquelle le créateur de Jerry Cornelius donne la pleine mesure de son talent. Le présent cycle se place dans un contexte original, à savoir un futur très éloigné sur une Terre peuplée d'une poignée d'immortels tout-puissants dont le seul souci est de ne pas sombrer dans l'ennui et la neurasthénie. Ils déploient pour se distraire des trésors d'inventivité, mais ignorent tout des contraintes sociales qui s'imposent à des êtres "civilisés" et responsables de leurs actes, puisqu'ils ne craignent même pas la mort! Ce postulat permet à Moorcock de camper des personnages (aux noms croustillants comme l'Orchidée de Fer, le Duc de Queens, Werther de Goethe ou Lord Jagged des Canaries) franchement pittoresques et exotiques, qui se plongent parfois dans des recherches et des reconstitutions historiques carrément hilarantes! Une manière de relativiser la "vérité" historique. A lire avant de mourir idiot.

## LIVRE DU MOIS

Oscar LOMBRIK

Genre: fiction

Editeur: Denoël

Collection *Présence du Futur* n°218

*Le Tueur triste* n'est pas une nouveauté, puisque sa première édition au Fleuve Noir remonte à 1958. Mais que voulez-vous, on ne

peut rien faire contre un coup de coeur! Car ce personnage de malfrat, a priori sans surprise, dissimule des trésors d'humanité, au sens fort du terme et sans arrière-pensées politiques. Frédéric Dard a su ciseler un huis clos terrible, dans lequel un vieux gamin des rues, durci par des décennies de criminalité sordide, entre en contact avec un monde qui lui a jusque-là totalement échappé, à savoir la petite bourgeoisie de province. Le choc est terrible, l'affrontement inévitable; le drame se noue, l'intrigue se tisse, l'angoisse serre le lecteur-témoin à la gorge. Un authentique chef-d'oeuvre, une série B parfaite comme sait si bien les confectionner ce noble artisan du mot.

Oscar LOMBRIK

Genre: thriller

Editeur: Presses Pocket

Et si l'univers entier n'était qu'un gigantesque plateau de go? Un jeu aux sept couleurs de l'arc-en-ciel, conçu à l'échelle des dieux? Vlad et Isaac, dieux et joueurs d'une partie colossale commencée il y huit cent mille ans, voient les Livides envahir tout le Faisceau Chromatique sous les yeux du Rêveur des Terres Agglutinées et du Chien Jaune, les véritables maîtres de cette partie. Mais pour Richard, Suzy, Maggie, Elric et Vince, pions arrachés à leur banlieue natale par Isaac, le seul véritable enjeu de la partie est de parvenir à rentrer chez eux. Après *Un ange s'est pendu*, et le cycle du Faisceau Chromatique, Roland C. Wagner continue d'exploiter son univers étrange dans le Cycle des Images Rémanentes dont les deux premiers tomes: *Le rêveur des terres agglutinées* et *L'autoroute de l'aube*, regorgent de trouvailles étonnantes et de rencontres inattendues pour des héros de banlieue plus habitués au hard-rock et aux bandes de loubards qu'aux vampires voleurs de visage et aux lapins intelligents.

Serguei MALDOROR

Genre: SF

Editeur: Fleuve Noir

Pourquoi les Templiers se sont-ils laissés capturer et exécuter, alors qu'ils constituaient une force supérieure (politiquement et économiquement) au roi de France? Pourquoi Jacques de Molay, grand maître des Templiers, a-t-il été brûlé vif alors que le pape l'avait absout? Pourquoi enfin l'Ordre du Temple a-t-il brusquement cessé de donner tout signe de vie alors que la majorité de ses membres continuaient leurs activités? Et si tout cela faisait partie d'un plan? Un plan mystérieux et majestueux censé s'achever en l'An 2000 selon les prédictions numéro-

logiques de Jacques de Molay? Poursuivant la trace des Templiers et des rose-croix à travers l'histoire du monde entier, Casaubon, Belbo et Diotavelli, employés d'une maison d'édition milanaise, vont monter pièce à pièce un piège qui va se refermer sur eux. Les pires craintes paranoïaques de Belbo vont devenir réalité et, à l'ombre majestueuse du Pendule de Foucault, seul point immobile de l'univers, vont se nouer les fils de ce thriller qui tire ses origines du plus profond Moyen Age. A cent lieues de l'hermétisme généralement de mise pour les récits "mystiques", Umberto Eco, auteur italien déjà célèbre pour *Le Nom de la Rose*, réalise avec *Le Pendule de Foucault* une fresque truculente, où l'occultisme côtoie le thriller et l'humour.

## LIVRE DU MOIS

SQUAL 88

Genre: thriller mystique

Editeur: Grasset

Frederick Underhill est policier à Los Angeles. Sa précipitation à arrêter un suspect, sur lequel il ne détenait aucune preuve réelle, va le conduire à sa perte. Coupable d'erreur judiciaire, révoqué, Underhill, dont les nuits restent hantées par ses multiples morts, n'aura de cesse de poursuivre un mystérieux "tueur de femmes", au risque d'en perdre la raison. Dans *Clandestin*, comme dans *Le Dahlia noir* ou *LA Confidential* (cf. Gen4 28), James Ellroy brosse un portrait cauchemardesque du Los Angeles des années cinquante. Flics corrompus ou obsédés par leurs erreurs passées, arrivistes prêts à tout pour grappiller des miettes de pouvoir, assassins intouchables et victimes aux mains sales se bousculent dans une enquête haletante, où le sordide côtoie le sublime pour vous entraîner aux limites du roman noir.

SQUAL 88

Genre: thriller

Editeur: Rivages

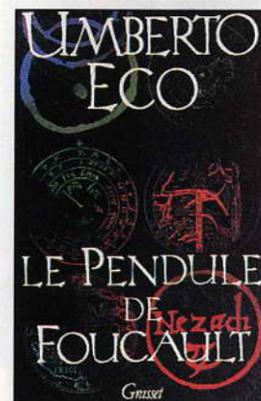
Norman Spinrad, auteur entre autres de *Rock Machine* et *Les miroirs de l'esprit*, s'est, depuis des années, fait le chantre de la culture underground qui fleurit durant les seventies. Entre acides et "flower power", ses héros sont les descendants directs des hippies et des babas qui partaient sur les routes à la recherche de la vraie vie. A l'instar de ceux-ci, Moussa Shasta Leonardo, jeune fille de bonne famille part, comme tous les jeunes de son âge, tenter son Wanderjahr; un voyage parmi les étoiles qui



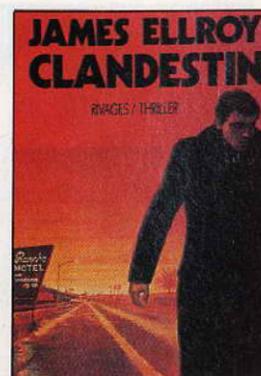
4



5

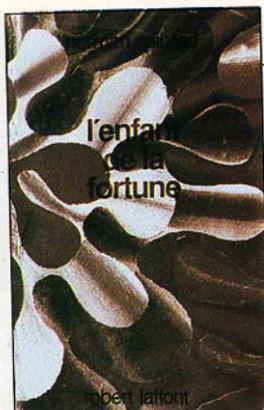


6



7

8

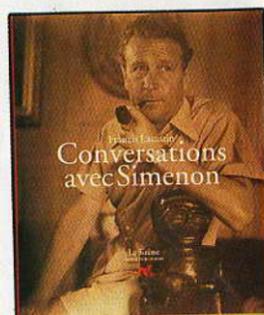


devra déterminer les orientations de sa vie future et lui faire trouver l'harmonie intérieure. Tour à tour mendiant et conteuse des rues, Moussa va gagner son nouveau nom de Sunshine en devenant la maîtresse de Pater-Pan et la reine des Gipsy Jokers, se taillant une place dans la société galactique grâce à sa ruse et à son habileté dans les arts de l'amour. Norman Spinrad, plus enjoué que jamais, réalise avec *L'enfant de la Fortune* une fresque picaresque dans un futur qui appartient plus aux vagabonds et aux poètes qu'aux techniciens. Ce qui finalement est plutôt rassurant.

Darvick RANDALK

Genre: SF  
Editeur: Robert Laffont

9

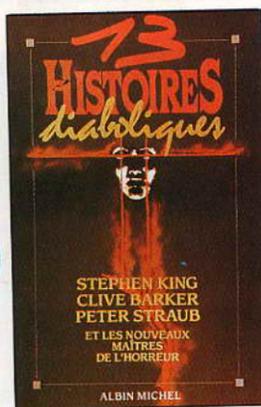


Alpen Publishers nous propose un fort bel ouvrage consacré à un des auteurs les plus lus de par le monde, j'ai nommé Georges Simenon, le père du célèbre commissaire Maigret. Francis Lacassin est un de ceux qui oeuvrèrent pour faire découvrir au public l'autre face de l'oeuvre gigantesque de Simenon, qui durant de longues années écrivit au moins quatre romans par an. La vie et les écrits de Simenon sont abordés de façon thématique, et ses innombrables fans sont loin de se douter quelle fut sa vie. Vie de voyages tout d'abord: il sillonna sans relâche le globe en tous sens, et s'établit de longues années aux Etats-Unis. Il séjourna même quelques mois à Carmel, ville de Californie dont l'actuel maire n'est autre que Clint Eastwood! Vie mouvementée, durant laquelle il fréquenta les endroits les plus chauds; vie de travail enfin, comme en témoigne une bibliographie de plus de 200 titres, sans compter les nouvelles, les contes, d'innombrables articles et trois pièces de théâtre! Un beau cadeau pour les inconditionnels, qui peut se feuilleter pour la qualité des photos ou se dévorer avec passion.

Mr WONDERFUL

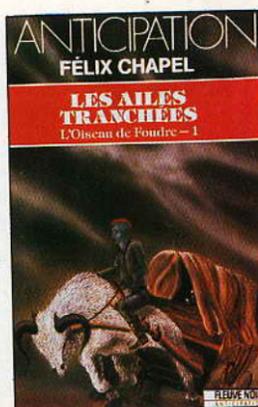
Genre: Biographie  
Editeur: Alpen Publishers

10



Stephen King, Clive Barker, Peter Straub, Ramsey Campbell réunis dans un même roman; voilà un cauchemar des plus réjouissants qui est aujourd'hui réalité avec *13 histoires diaboliques*, un recueil de nouvelles des auteurs les plus prometteurs de la "nouvelle vague" de la littérature fantastique. Et plus encore que dans leurs romans respectifs, l'horreur est au rendez-vous, tumeur qui naît de l'esprit même des personnages, de leur passé ou de leurs actes. Vampires, zombies, fantômes, tous les éléments du folklore traditionnel sont présents dans ces nouvelles, mais ils sont pervertis, tordus jusqu'à ce qu'apparaisse une nouvelle "mythologie", une nouvelle conception de l'horreur. Une mention spéciale pour *Deuil* de Clive Barker, où une jeune femme se retrouve,

11



le jour de l'enterrement de sa mère, face aux fantômes et aux terreurs de son enfance incarnés par le Chemin du Démon; et *Orange pour l'angoisse*, *Bleu pour la folie*, de David Morell, parti à la recherche du secret de Van Gogh.

JOSEPH K.

Genre: fantastique  
Editeur: Albin Michel

Cadet de l'espace, forte tête, Joss Tamblyn, dès son arrivée sur Aucella la planète des hommes-oiseaux se retrouve, à cause de son indiscipline, témoin des préparatifs d'un complot visant à assassiner l'empereur. Obligé de fuir, poursuivi par ses supérieurs et par la population locale, Joss n'aura comme alliés pour le guider sur cette planète aux nombreuses surprises, qu'Any, une voleuse de faible envergure et Facile, un nain grognon et bagarreur. Commence alors un voyage aux multiples péripéties, à la recherche de l'empereur. *Les ailes tranchées*, premier tome du Cycle de l'Oiseau de Foudre, de Félix Chapel, est un roman étrange et attirant, qui oscille sans cesse entre l'heroic-fantasy et la SF pure et dure. A découvrir.

## LIVRE DU MOIS

SQUAL 88

Genre: SF / heroic-fantasy  
Editeur: Fleuve Noir

Buffalo Bill est un tueur psychopathe; un fou qui écorche des femmes avant de se débarrasser de leurs corps dans des rivières. Face à lui, le FBI envoie Jack Crawford, un vétéran au bord de la retraite dont le seul souci est sa femme mourante, et Clarice Starling, jeune étudiante à l'académie de police, fragile et inexpérimentée. Lorsque Buffalo Bill kidnappe sa sixième victime, une fille de sénateur, la traque s'organise pour Crawford et Clarice, dont le seul allié est un autre psychopathe, le docteur Lecter, à l'intuition étonnante, qui ne leur donne ses conseils qu'après avoir fait resurgir leurs pires cauchemars. *Le silence des agneaux* de Thomas Harris est un thriller haletant, sans aucun temps mort, bourré de détails qui lui donnent un rare cachet d'authenticité. Best-seller aux Etats-Unis (comme quoi les Américains ont parfois bon goût), *Le silence des agneaux* mérite amplement d'être découvert.

## LIVRE DU MOIS

Darvick RANDALK

Genre: thriller  
Editeur: Albin Michel

L'alcool tue! Et pas toujours aussi lentement qu'on le prétend. Les nouvelles réunies dans *Délits de cuite* le prouvent. Entre Mort Subite et Pousse au Crime, les héros sérieusement imbibés de ces histoires (du sympathique pochtron à la limite de la clochardisation à l'ivrogne brutal) en font cruellement l'expérience. Ils blessent, frappent, volent, tuent sous l'emprise de l'alcool. Et le pire, c'est qu'ils en redemandent... Ed Mac Bain, Robert Turner, Fredric Brown et Fletcher Flora (entre autres) servent le cocktail. A la bonne vôtre.

SQUAL 88

Genre: polar  
Editeur: Presses Pocket

Prenez un recueil de nouvelles de Ballard, ouvrez-le à une page quelconque et observez les mots, les phrases et les idées. Tout n'est que paysages à l'abandon, situations nostalgiques, personnages déstructurés, mal de vivre, langueur, morosité et mélancolie. L'univers «ballardien» est un monde gagné par l'entropie ou tout se désagrège, non pas pour retourner au néant, mais pour plonger dans un univers poétique. Les personnages glissent insensiblement dans une autre réalité, un autre univers. Même s'ils se raccrochent désespérément au quotidien, comme ces hommes et ces femmes qui font des «fugues» dans une autre dimension, et qui profitent de leur état de conscience pour se nourrir, on sait qu'ils seront bientôt à l'image des personnages des tableaux de Magritte: flottant dans un ciel de rêve. Il faut savoir se laisser aller pour pénétrer dans la déliquescence des univers de Ballard. Un peu à la manière dont on visiterait un vieux palace désaffecté, en Bretagne, par un temps gris sur une côte battue par la tempête.

Mad MARX

Genre: à quoi bon lutter?  
Editeur: Presses Pocket n° 5397

La redoutable efficacité des vendettas siciliennes qui serait due à une aide surnaturelle, voilà une idée séduisante développée avec talent par Thomas F. Monteleone. Cet auteur chevronné qui compte déjà à son actif une quinzaine de romans (dont *L'horreur du métro* dans la même collection) puise dans ses racines latines pour nous livrer un récit enlevé, à mi-chemin entre le thriller et l'horreur, dont les références "lovecraftiennes" n'échapperont pas aux amateurs éclairés. Le héros est Vincent Manzara, petit-fils d'émigrants Siciliens et guitariste de son état. Il se retrouve au beau milieu d'une guerre entre

"familles", bain de sang anachronique digne des règlements de compte des films noirs. Son grand-père Gaetano est une personnalité du milieu sans en faire partie; il a grandi dans la rue, et ses camarades d'antan sont des chefs de clan redoutables. Lui-même est devenu un boulanger honorable, mais sa réussite n'est pas due qu'à son travail... Sorcières et créatures démoniaques sont omniprésentes dans ce récit haletant, dont les scènes s'enchaînent comme un scénario, et qui ne vous laissera aucun répit. Un mélange de genres détonant, à l'atmosphère très prenante.

## LIVRE DU MOIS

Mr WONDERFUL

Genre: thriller horrifique  
Editeur: J'ai Lu épouvante n°2937

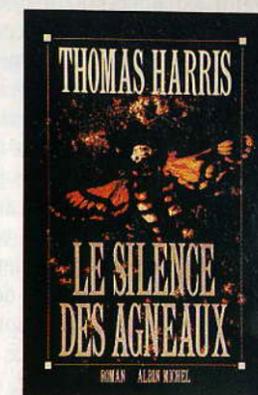
Encore un polar parmi tant d'autres! Amère déception et horizon fini! Pas-du-tout! 10/18 nous revient avec un petit bijou. Son titre, je ne le vous le cacherai pas plus longtemps: *Un jour le rabbin s'en ira*, signé Harry (vous savez, comme l'inspecteur) Kemelman. Moi, j'aime et ne le cache pas! Le héros du roman est bien entendu le rabbin David Small, ce qui donne un charme certain au récit. Mais de quoi s'agit-il? Je suis content de voir que certains d'entre vous trépignent d'impatience et ne vais donc pas vous décevoir. Nous sommes confrontés à la vie d'une communauté juive comme il en existe des centaines, et la question à l'ordre du jour est l'élection de son nouveau président. L'élu va être Howard Magnuson, homme riche et célèbre s'il en est. Sa venue à ce poste ne va pas sans poser quelques problèmes, surtout lorsqu'il annoncera au rabbin Small que sa fille désire se marier avec un non juif. Tout ceci se déroule avec en toile de fond les élections qui permettront de déterminer le candidat républicain pour le Sénat, et un meurtre étrange mis sur le dos d'un individu innocent comme l'agneau qui vient de naître - si vous me permettez l'expression. Comme vous le constatez, il ne reste pas beaucoup de place pour le spirituel dans tout ça! La trame est assez simple mais qu'importe! Le roman est vraiment dépaysant. Ah, j'allais oublier, j'ai beaucoup aimé le petit lexique des termes yddish pour les profanes!

## LIVRE DU MOIS

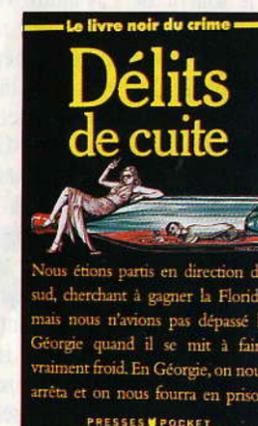
Erwan KNEBELER

Genre: polar  
Editeur: 10/18

12



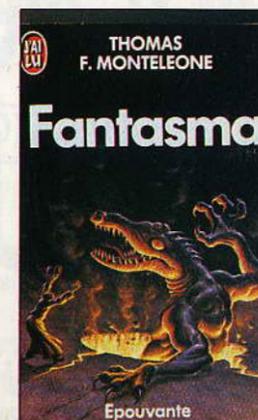
13



14



15



Pierre Pelot est un écrivain Français dont l'oeuvre ne doit pas vous être inconnue, si, je vous assure. Il est né en 1945, année charnière dans sa carrière (!), et a depuis publié plus de trente romans, dont de véritables petits chefs-d'oeuvre comme *Foetus Party* paru aux éditions Denoël, qui est un de mes préférés. La saga qu'il vient de commencer aux éditions Fleuve Noir, *Konnar et compagnie*, en est déjà à son tome deux, le premier s'intitulant *Le fils du grand Konnar*; le suivant porte le doux nom de *Sur la piste des rollmops*. Pourquoi m'étendre aussi longuement sur les titres de ce morceau de bravoure qu'est ce nouveau cycle? Tout simplement parce qu'ils sont révélateurs du contenu grandiose de ce monument de parodie et d'humour où le souffle de l'aventure vous emmène malgré tout les cheveux. Car pour ne rien vous cacher, il s'agit d'un grand roman épique, d'heroic fantasy quoi! Oui, vous avez bien compris, après avoir lu *Red Sonja* ou encore *Kalidor* vous pourrez dorénavant retrouver Gilbert Lafolette dans ses péripéties monumentales. Parodie est un mot en-dessous de la vérité pour qualifier ce roman, dans lequel vous retrouverez tous les héros de vos pires séries télévisées ou cinématographiques, voire livresques pour les plus intrépides d'entre vous. Tout commence par un concours organisé par le P.H.N.G. (Parti des Héros pour la Nouvelle Gloire) où l'heureux gagnant est convié à rejoindre le staff des héros vieux et jaunissants, et dont la mission première est d'insuffler un regain d'intérêt de la part des humains; ceux-ci ne croient plus guère en toutes ces fariboles, de même que les héros qui se laissent un peu (pour ne pas dire carrément) aller depuis que l'on ne s'intéresse plus à eux (ce sont de grands enfants boudeurs). Gilbert Lafolette gagne, même si sa participation est un peu due à une vacherie de collègues de bureau qui voulaient se foutre de lui (mais voilà, la réalité dépasse la fiction). Il doit subir les épreuves (car il ne suffit pas de gagner) qui l'amèneront à la consécration. Mais voilà, le chemin est parsemé d'embûches glissées ça et là par le Groupe de Revendication des Héros Anti-Concours. Je conseille à tous cette saine lecture où vous piquerez des fous rires silencieux et sonores comme rarement, du moins pour ceux d'entre vous qui possèdent cette richesse hors de prix: l'humour. Bonjour chez vous!

## LIVRE DU MOIS

Cid DOPEY

Genre: aventure/satyre/parodie!  
Editeur: Anticipation Fleuve Noir

Brian Aldiss, un des plus grands messieurs de la SF britannique et autres, voit une de ses oeuvres(en attendant les autres, nous l'espérons)

rééditées aux éditions Denoël. Sous une couverture magnifique, un texte qui ne l'est pas moins: *Barbe Grise* est un roman d'anticipation qui vous emmènera à la frontière de la fin du monde et au bout d'un constat amer porté sur notre première moitié du vingtième siècle. Roman satyrique peut-être, voyage au bout de l'enfer sûrement, même si tout ne finit pas dans le noir le plus absolu. Une réflexion amenée par le biais d'une grande aventure, celle d'un couple qui refuse de se laisser mourir comme leur monde et part à la recherche d'un nouveau sens à une vie qui n'en a plus. Un grand roman où tendresse, humour et grincements de dents se mêlent dans une sarabande qui nous pousse à le dévorer en une nuit ou un jour, peut-être pour y trouver nos propres réponses sur le sens de la vie de notre vie; pas forcément 42 en tout cas, à bon entendeur salut. Je vous conseille aussi de lire *Croisière sans escale*, du même auteur dans la même collection, miam!

## LIVRE DU MOIS

Evariste AZARD

Genre: anticipation  
Editeur: Denoël  
Collection Présence du Futur n° 95

Il y a des grands crûs dans l'oeuvre humoristique de Sheckley, et d'autres plus moyens, qu'on lit certes avec plaisir. *Dramoclès* appartient à la seconde catégorie, même si l'on y retrouve ce côté délirant qui nous attire tant. Le lecteur qui ignore tout des univers absurdes que développe Sheckley trouvera sans doute le livre génialement dément, mais la *Dimension des miracles* et *Echange standard* sont d'un autre niveau. Ici, nous sommes confrontés aux aventures du roi Dramoclès, souverain d'une planète lointaine dans une galaxie inconnue. Son mortel ennui est soudain rompu par un mot-clef que lui adresse un mémorateur, une personne chargée de transmettre des messages à une date précise. Aussitôt, le roi se lance dans une offensive contre ses principaux alliés, sous des prétextes futils. En effet, sa destinée est en jeu, et ce n'est qu'à la suite de péripéties sans queue ni tête que celle-ci lui sera enfin révélée. Comme d'habitude, les personnages sont particuliers, comme Mark l'ordinateur ambulant qui porte des pantoufles chinoises ou Chemise, venue sur Glorm depuis la Terre, par un « trou de lombric percé dans l'écume cosmique ».

Mad MARX

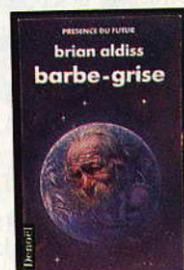
Genre: faribole sidérale  
Editeur: Livre de Poche n° 7099



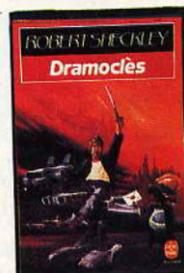
16



17



18



19

## LIVRES

Au train où vont les choses, le futur de l'humanité s'annonce loin d'être radieux (à propos, les curieux peuvent "jouer" à la guerre du Golfe grâce à *The war room*, petit wargame simple et de bon ton). Enfant de *Blade Runner* et *Front 242*, la littérature cyberpunk nous offre une vision pessimiste (et hélas!) réaliste, de ce qui semble être amené à devenir la vie quotidienne au siècle prochain: urbanisation aveugle, surpollution, criminalité galopante, et toute puissance des multinationales sont au coeur de cet univers, où les héros, vagabonds, tueurs et pirates informatiques, se contentent d'essayer de survivre, dans une jungle urbaine où la loi du plus fort (et celle des entreprises) semble être la seule qui prime. Riche en possibilités d'aventures, cet univers devait fatalement, un jour ou l'autre, tenter les créateurs de jeux de rôle. C'est chose faite puisqu'il existe maintenant une véritable vague des jeux de rôle Cyberpunk.

Cyberpunk est le pionnier. Alors que le mouvement cyberpunk était encore méconnu, une petite firme indépendante sort le premier jeu basé sur les oeuvres de William Gibson (*Neuromancien*, *Gravé sur*

## JEUX

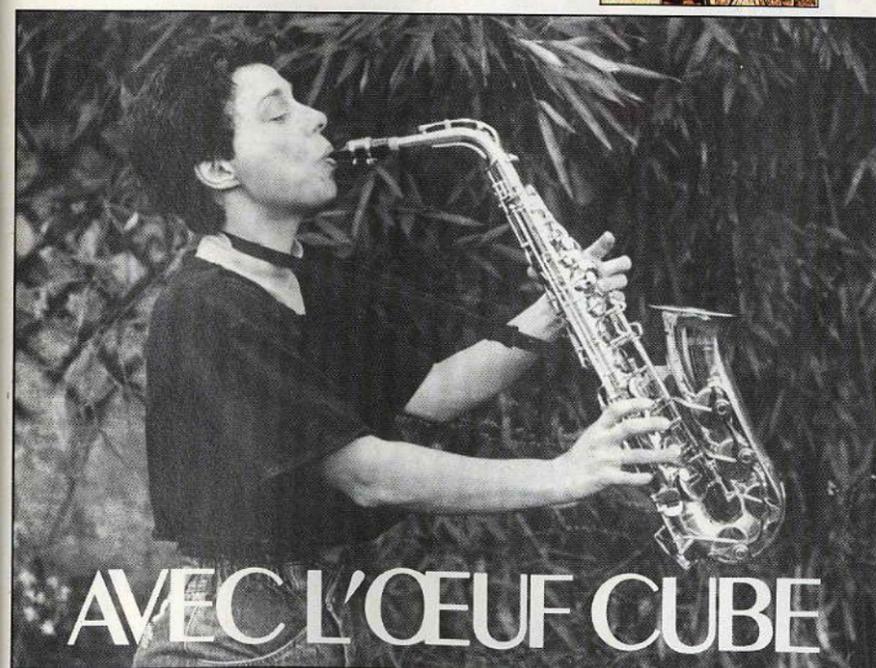


*chrome*) et Walter John Williams (*Câblé*, *Le Souffle du cyclone*). Enfin traduit, *Cyberpunk*, sous une superbe couverture d'Alain Gassner, se présente comme un gros bouquin qui contient absolument tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour s'aventurer dans les rues de Night City en 2020. Solos, Netrunners et Yakusas sont au rendez-vous, ainsi que tout l'arsenal technologique des "années noires". Foncièrement glauque et désespéré, *Cyberpunk* est, de par la simplicité de ses règles et la richesse de son univers, le meilleur jeu de rôle cyberpunk en français (NDLR: si tu le dis!).

Genre: Cyberpunk  
Editeur: Oriflam sous licence Talsorian Games

Première tentative 100% française dans le domaine du cyberpunk, *Cyber Age*, de Pierre Rosenthal (*Athamor*, *Simulacres*) et Jean-Pierre Pécau est un livret d'extension à *Simulacres*. On y trouve de nouvelles règles, un long scénario (hélas! beaucoup trop dirigiste), bourré de clins d'oeil à Gibson, et une encyclopédie des années 2030. Excellente approche de l'univers cyberpunk, *Cyber Age* a pour lui son accessibilité immédiate et son prix dérisoire. On peut néanmoins regretter le trop grand flou des règles, souvent arbitraires.

Genre: Cyberpunk  
Editeur: Jeux Descartes



AVEC L'OEUF CUBE

3615  
LOEUF  
CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris  
45.87.28.83

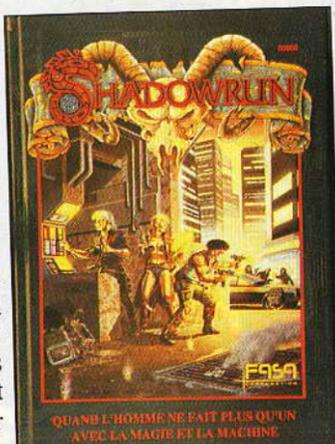
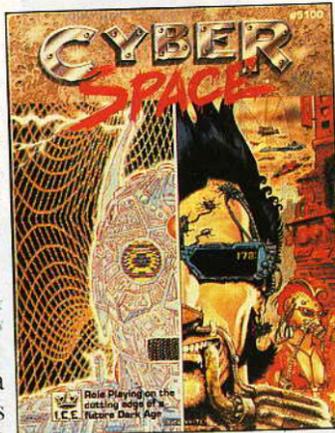
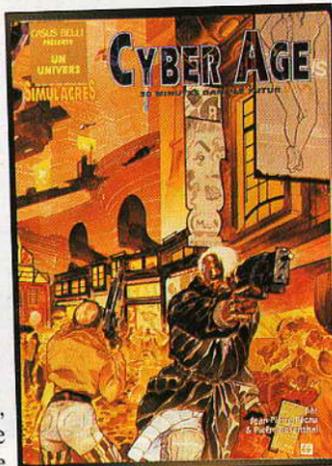
43.31.91.02

ET PARTOUT  
PAR  
CORRESPONDANCE



ILLUSTRATION SHADOWRUN

# JEUX



Non traduit (hélas!), *Cyberspace* est, à mon avis, le meilleur jeu de rôle cyberpunk paru. Conçu comme une extension à *Space Master*, il peut aussi constituer un jeu indépendant, aux règles sensiblement identiques à celles de *JRTM*. Plus complexe, *Cyberspace* est aussi le jeu le plus cohérent, tant au niveau de l'univers que des règles proprement dites. Mais le point fort de *Cyberspace* est avant tout son ambiance, souvent crue et sordide, qui colle merveilleusement aux romans.

Genre: Cyberpunk  
Editeur: Iron Crown Enterprises

Que dire de *Shadowrun*, dont la traduction fidèle est disponible depuis quelques mois, si ce n'est qu'il rallie presque l'unanimité des suffrages dans la rédaction; il contient à mon humble avis tous les ingrédients susceptibles d'en faire un best-seller (ce qu'il est depuis sa création aux USA en 1989), à savoir: jouabilité, complémentarité des "classes", cohérence du monde et du système de jeu, règles adaptées au genre, finition impeccable et surtout une foule d'aides de jeu d'excellente facture qui fournissent au MJ scénarii complets et épaisseur à l'ambiance. Que demander de plus? Bien sûr il est permis de ne pas apprécier, et le postulat de départ peut paraître une excuse facile pour mélanger les genres. Quelle est donc

l'hypothèse sur laquelle repose le monde de *Shadowrun*? Tout simplement une mutation du monde et de ses occupants, qui a conduit progressivement (au cours d'une "histoire" spéculative fort détaillée et intéressante à lire de notre planète de 2000 à 2050) à l'apparition de personnes capables d'utiliser la magie, de nouvelles races humanoïdes et de monstres issus tout droit de la mythologie! Parallèlement la technologie a évolué vers un univers typique de la littérature cyberpunk, et tout l'intérêt du jeu repose sur ce subtil mélange de la cybernétique et des arcanes, à la frontière du futurisme et de l'heroic fantasy. En effet, la maîtrise de la magie implique un bon "feeling" avec les éléments, lequel est amoindri par les implants multiples et variés mis à la disposition des personnages. On a donc le choix entre des archétypes très contrastés, depuis la machine de guerre hyper-sophistiquée dont ni les yeux, ni les muscles, ni même les connexions nerveuses ne sont d'origine, jusqu'au shaman amérindien en passant par un délicat dosage des deux... Un jeu très bien conçu, au système de magie original, aux multiples possibilités, et qui laisse une grande place au délire!

Genre: Cyber-Fantasy  
Editeur: Hexagonal  
sous licence Fasa Corporation

Par PIXEL et Loretta FREUD

ILLUSTRATION SHADOWRUN



mais... c'est génial!!!\*

\*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

## SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les 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.

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

VU À LA TÉLÉ

## LECTEUR

Le lecteur du pro!

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

VU À LA TÉLÉ



\*Durée de vie supérieure à 10.000 heures d'utilisation.

## SCANNER A MAIN

Enfin un scanner pour tous!

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.

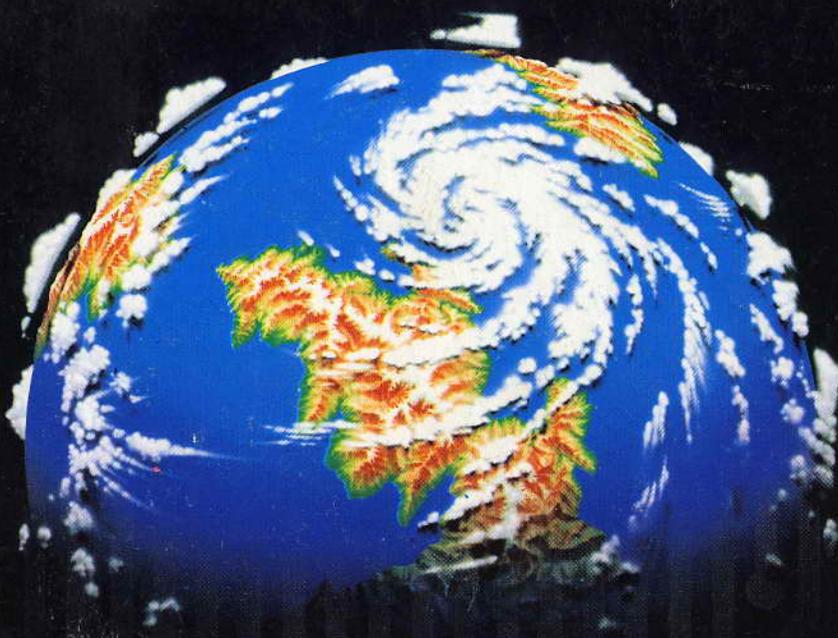
Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

VU À LA TÉLÉ



GOLDENIMAGE®  
Vous devriez en parler à votre spécialiste micro!

fnac DANS VOTRE MAGASIN FNAC LE PLUS PROCHE



# SimEarth™

**Une  
expérience  
inoubliable**

Prenez-en charge une planète  
toute entière de sa naissance  
à sa mort 10 milliards  
d'années plus tard!!

Observez Les différentes  
formes de vie allant des plus  
petites cellules à un monde  
civilisé atteignant

les étoiles.

Des renseignements sur votre planète vous sont fournis à travers de multiples courbes et des fenêtres d'information.

Vous réglez sur une infinité de mondes. Vous pouvez annexer des planètes existantes ou créer de nouveaux mondes en vous en remettant au hasard.

Vous agissez sur la géosphère, l'atmosphère, la biosphère et les civilisations de votre planète.

Vous implantez la vie terrestre et aquatique. Vous programmez divers niveaux de civilisation ou vous le souhaitez. A l'aide d'outils spécifiques, vous transformez un monde inhospitalier en paradis.

Déclenchez les volcans, les tremblements de terre, les météores, les raz-de-marée et tous les autres éléments naturels (ou artificiels) pour modeler la configuration de votre planète.

Votre monde est visualisé sous forme de planisphère ou de globe. De multiples cartes vous renseignent sur tous les paramètres, de la dérive des continents jusqu'aux diverses espèces biologiques. Gros plans pour visiter ou modifier des planètes, visualiser des climats, des formes de vie et des tableaux de données.

- Suscitez la vie
- Déplacez des montagnes
- Créez et supprimez des continents
- Donnez aux mondes hostiles l'apparence de la vie sur terre
- Influencez sur l'évolution
- Cultivez des formes de vie intelligentes
- Donnez vie à des dinosaures, des mollusques, des mammifères civilisés, etc.
- Aidez vos espèces intelligentes à traverser les conflits, la pollution, les

**La  
Planète  
Vivante**

Inspirée par l'hypothèse  
Gaia de James Lovelock,  
SIM EARTH est une  
simulation qui considère  
la Terre comme une  
organisme complet  
et vivant.

TRADEMARKS & COPYRIGHT 1990  
MAXIS and WILL WRIGHT  
TOUS DROITS RESERVE  
**IBM PC & APPLE MAC**



SFMI  
BP 114  
06560 VALBONNE  
TEL: (16) 92 94 36 00