

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

n° 31 - mars 1991

GODS, un nouveau hit des Bitmap Brothers

**spécial AKIRA
ZELAZNY, l'événement
IMAGINA 90**

TESTS

- Swiv
- Toki
- Killing Cloud
- Countdown



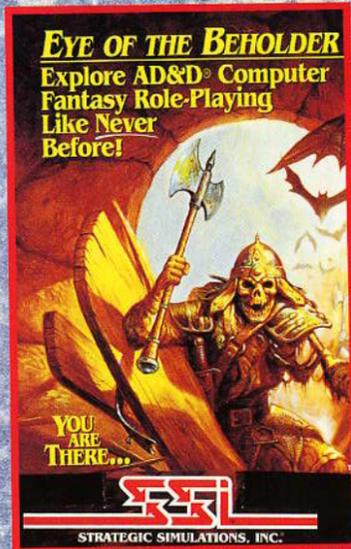
**CONSOLES
gagnez 15 Lynx
et 1 CD-ROM Nec**

**AGONY, le dernier jeu des auteurs d'Unreal
EPIC, toujours plus fou !
MIDWINTER 2, géantissime !**

M 4681 - 31 - 25.00 F



L'AVENTURE SANS LIMITES...

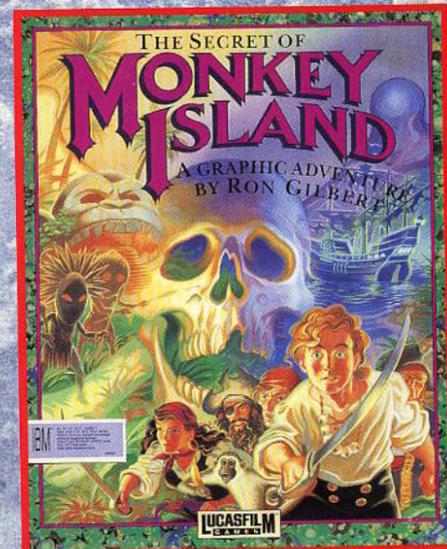


EYE OF THE BEHOLDER

"Une légende raconte qu'une conspiration entre criminels aurait lieu dans les égouts de la ville. Si cela est vrai, nous les détruirons !"



Disponible sur
- Amiga
- IBM PC



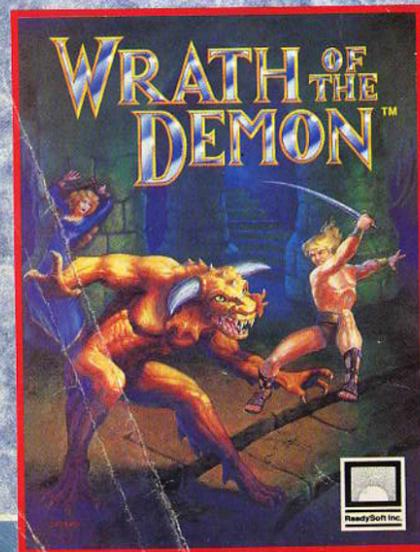
SECRET OF MONKEY ISLAND

"Guybrush veut devenir le pirate le plus redoutable des Caraïbes. Préparez-vous à affronter les pirates souls et les experts en escrime. Mais ne craignez rien pour votre vie. Dans ce jeu vous pourrez seulement mourir de rire."



Exigez la version française !!

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC



WRATH OF THE DEMON

"Débarrassez le royaume d'un démon maléfique et de ses créatures, sauvez la princesse et aidez votre roi à retrouver son honneur. Parcourez des grottes, des marécages etc... avant d'atteindre l'étape finale... le combat contre le Démon lui-même."



Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC
- Amstrad

KILLING CLOUD

"La ville s'apprête à vivre les moments les plus terribles de son histoire. Elle est en effet sous un nuage toxique qui a décimé la moitié de la population..."

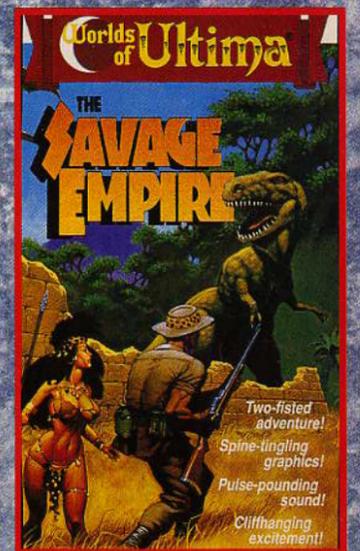
Disponible sur
- Atari ST
- Amiga



THE SAVAGE EMPIRE

"Projeté par accident dans le passé, vous cherchez à rejoindre le présent. Mais ce passé est bien lointain, peuplé d'hommes préhistoriques au caractère primaire, de sauriens sanguinaires et de termites géantes."

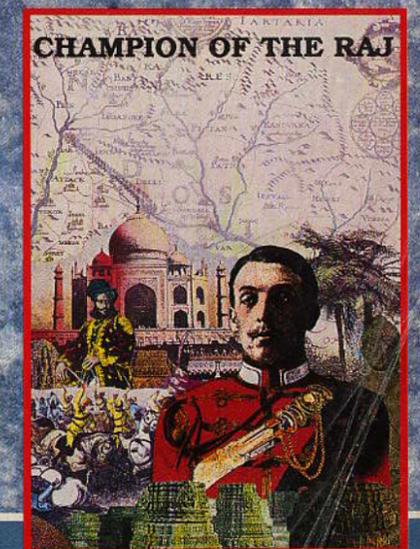
Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC



CHAMPION OF THE RAJ

"L'Inde au début du XIX^e siècle, L'autorité de l'empereur commence à diminuer. Tout le monde essaie de s'emparer du pouvoir. L'avenir de l'Empire est entre vos mains."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC



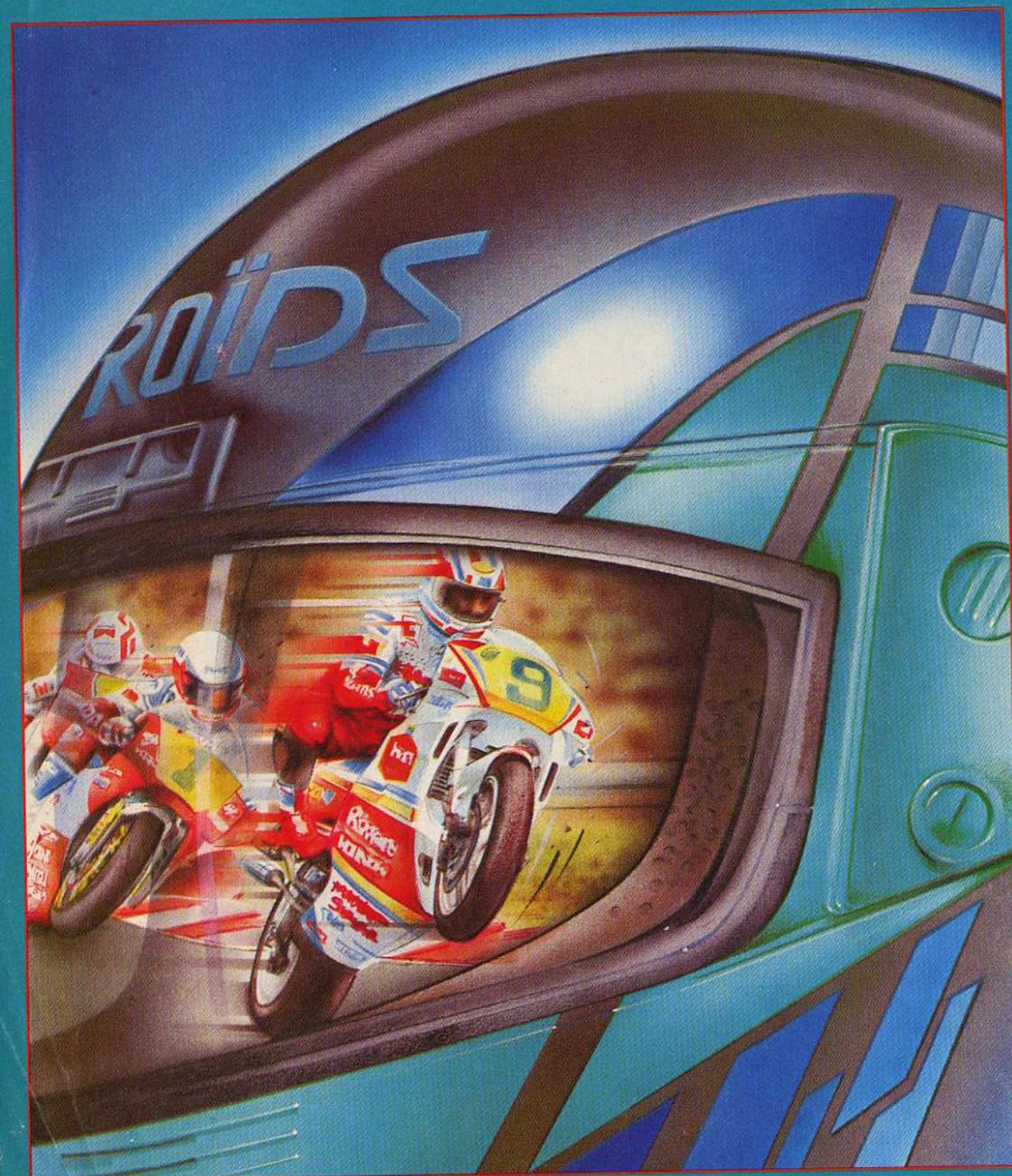
**UBI
SOFT**
Entertainment
Software

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURRENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURRENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.



MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS

LOGIQUE DE CRISE !

À moins de trois semaines de notre grande fête des 4 d'Or Fnac / Génération 4, l'agitation est à son comble dans nos locaux.

Tout d'abord, vous avez été si nombreux à voter que nous avons passé une bonne partie de notre temps à saisir vos bulletins. Vous aurez les résultats complets à partir du 8 mars sur le 3615 Gen4, et de manière détaillée dans le prochain numéro.

Ensuite, nous sommes en train de préparer la nouvelle maquette et les nouvelles têtes, et nous devrions enfin vous la présenter dans le prochain numéro.

Pour terminer, parce que tout ne peut pas toujours aller correctement, l'Armée Française a décidé que j'étais plus utile sous les drapeaux qu'à la rédaction du magazine. "Rédacteur en chef n'est pas un poste à responsabilité" m'a-t-on gentiment expliqué. Je risque donc de vous quitter en avril pour une année de Service National, ce qui agite quelque peu la rédaction pour le moment, car un journal sans rédac'chef, c'est une chose rare de nos jours.

Le mois prochain, vous aurez un numéro beaucoup plus imposant, l'actualité micro et jeux devant reprendre son rythme habituel ce mois-ci. En plus d'un dossier sur Arachnophobie, la nouvelle production Spielberg dont Disney Software prépare le jeu, vous aurez droit à des tonnes de previews, plein de nouveautés sur Megadrive, Super-Famicom, Game-Boy et j'en passe. Rompez !

Stéphane Lavoisard



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 Rubrique: Sophie Dumas, Laurent Katz
 Attaché militaire du rédacteur en chef: Tristan Lathière
 Rédacteurs: Jean Delaite, L.Fox, Olivier Floc'Hic, Betty Franchi, Didier Latil, Jean-François Micard, Philippe Querleux, Karine Tuchming
 Envoyés Spéciaux dans le Golfe: Adèle Scott et Jean Lain

Secrétaire de rédaction: Françoise Germain
 Fabrication, maquette et photogravure: Michel Lhopitault, Mireille Guérineau
 PAO: Guillaume Saviard

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

ADMINISTRATION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel: (1).45.22.38.60.

3615 GEN4: Mic Dax

Abonnements: Nicole Gabert

Services Comptables: Claudine Clément,
Charles Convalot, Alain Tatem

Gestion Commerciale: Jérôme Forneris

PUBLICITÉ

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Tel: (1).43.87.01.39.

Fax: (1).45.22.70.31.

Directeur de la publicité: Antoine Harmel

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs et dont le siège social se situe 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: premier trimestre 91.

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



GÉNÉRATION 4

EDITO	5
SOMMAIRE / OURS / INDEX	6
PETITES ANNONCES	44-45-46
ABONNEMENT	27
CONCOURS ATARI	98-99
CONCOURS SODIPENG	88

MICRO-ORDINATEURS

TESTS MICRO	8 à 41
PREVIEWS MICRO	52 à 78
LE BIDOUILLER MALADE	32 à 35

CONSOLES

TESTS CONSOLES	82 à 97
----------------	---------

PRO

LES CARTES SONORES	
SUR COMPATIBLES	103-104
LE LOGICIEL "ENSEMBLE"	106

NEWS

NEWS	108 à 113
------	-----------

OXYGEN

IMAGINA	90 114-115
CINEMA	116-117
DAZIBAO	118-119
BD	120 à 135
LIVRES	138 à 143
JEUX	144 à 146

INDEX DES ANNONCEURS

20 TH CENTURY SOFT	71
A.M.I.E.	96-97
ANTARES	11
AVESOF	29
COCONUT	13-14-15-16
CREPUSCULE	73
DIGITAL ACCESS	87
DOMARK	147
ELECTRON	79
FNAC	81-83
G.N.I.	91
IMAGINE'S	107
INFOGRAMES	31-111
JESSICO	105
KAYTEL VIDEO	37
LANKHOR	67
MICROIDS	4
MICROMANIA	35-43-45-47-48-49-50
	51-69-77-103
MICRO VIDEO	100-101
MINDSCAPE	59
NEWMATIK	39
OCEAN	20-21-148
OEUF CUBE	145
SODIPENG	85
UBI SOFT	2-3-63
ULTIMA GAMES	89
US GOLD	75

INDEX DES TESTS

4D Sports Driving	PC	28
Countdown	PC	18
Escape From Colditz	AM/ST	10
Final Whistle	AM/ST	36
Flight Of The Intruder	AM/PC/ST	38
Flight Simulator	ATP PC	26
Killing Cloud	AM/PC/ST	40
Links	PC	22
S.W.I.V	AM/ST	8
Toki	AM/ST	24
Warlock The Avenger	AM/ST	12
World Boxing Manager	AM/PC/ST	30
Bubble Ghost	GAMEBOY	82
Chase HQ	GAMEBOY	82
Contra	GAMEBOY	82
Power Racer	GAMEBOY	82
Shangai	LYNX	83
Caddash	COREGRAFX	84
Jacky Chan	COREGRAFX	84
S.C.I	COREGRAFX	86
Gynoug	MEGADRIVE	90
Super volley-ball	MEGADRIVE	91
F-Zero	SUPER FAMICOM	92
Actraiser	SUPER FAMICOM	94
SD Ultraman	SUPER FAMICOM	97

FNAC LOGICIELS

Pour son magasin de proximité spécialisé en Logiciels et consommables Micro-Informatique de Bercy:

RECHERCHE

UN VENDEUR Temps complet

(réf.:74)

Si vous possédez une expérience réussie de la fonction commerciale et une réelle connaissance des produits micro, merci de nous adresser rapidement: lettre manuscrite, C.V. et prétentions sous Réf 74 à:

Josselyne CHARRAT
 FNAC, Direction des filiales
 4 rue des Lilas
 93100 MONTREUIL.



VOTRE JEU
 48 H CHRONO
 EN
 AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
 EN CADEAU UNE DEMO
 ELVIRA, CAR VUP, GP 500, LEMMINGS

ATARI

PASSING SHOT	69	APPRENTICE	239	MI TANK PLATOON VF	245
XENON 2	99	AWESOME	239	MAHITI ISLAND	259
INTERPHASE 3D	99	B.A.T.	239	MEAN STREET	239
INDIANA AVENTURE	149	BACK TO THE FUTURE 2	239	MIG 29 FULCRUM	299
GRAVITY	99	BADLANDS	239	MURDER	220
THE ME PARK MYST	99	BATTLE COMMAND	239	MURDERS IN SPACE	239
GREAT COURTS	99	BATTLE OF BRITAIN	239	MYSTICAL	239
		BATTLE STORM	239	NARC	239
		BETHAYAL	239	OBITU	239
		BOMBER MISSION	185	OFF ROAD RAGER	235
		CADAVER	239	OPERATION STEALTH	269
		CAPTIVE	239	PARK MACG	239
		CAR VUP	239	POPULOUS	199
		CARTHAGE	239	POWERMONGER	239
		CELICA GT4 RALLY	239	POWERMONGER SENAR	139
		CHESS CHAMPION 2175	239	PROJECTILE	189
		CRIME WAVE	239	RED STORM RISING	265
		CRYSTALS OF AMBORA	239	RESOLUTION 101	239
		CHUCK YEAGER 2	239	RICK DANGERBOUS 2	235
		CONQUEROR	239	RIDERS OF HOHAN	289
		DAMES SIMULATOR	269	SHADOW OF THE BEAST	235
		DAS BOOT	239	SIM CITY	285
		DELUXE PAINT VF	490	SIM CITY TERRAIN EDIT	189
		EXPLORA 3	239	SLIDERS	239
		ELVIRA	239	SPEEDBALL 2	235
		EPIC	239	SPINDRIZZY WORLD	249
		F 19 STEALTH FIGHTER	269	SUPER MARIO BROS	269
		F 29 RETALIATOR	239	SWAP	239
		FALCON VF	239	SWIV	239
		FALCON MISSION 100 2	185	TENNIS DE TABLE	199
		FLODAI FORDS	269	THE IMMORTAL	239
		FINAL WHISTLE	239	THE LIGHT CORRIDOR	239
		FINAL WHISTLE (REK 64)	139	TEAM SHIZUKI	239
		FLOOD	239	TEST DRIVE 2	239
		GAZZA 2	239	THE BLUE MAX	289
		GETTYSBURG	239	THE LIGHT CORRIDOR	239
		GOLDEN AXE	239	THE 01 TITANIC RIDE	239
		GRAND PRIX 500CC 2	239	TOKI	239
		GREAT COURTS 2	245	TOTAL REGALI	239
		HARD DRIVEN 2	239	TOURNAMENT GOLF	245
		INDIANA JS AVENTURE VF	239	TURRICAN 2	239
		ZAC MC KRACKEN VF	289	TURRICAN 2	239
		10 MEGA HITS VOL 2	345	TURRICAN 2	239
		EPYX SPORTING GOLD	269	IV SPORTS BASKETBALL	289
		HOLLYWOOD COLLECTION	239	ULTIMATE HIDE	239
		LES BATTANTS	289	VROOM	239
		LEOM VI	239	WET FEELS	239
		N.R.J	239	WOLFPACK	289
		TITUS ACTION	289	WRATH OF THE DEMON	299
		MONDE DES MERVEILLES	239	Z OUT	199

PC COMPATIBLES

BUDOKAN	199	4D DRIVING	289	RICK DANGERBOUS 2	239
FERRARI FL	149	BATTLE COMMAND	289	RISE OF THE DRAGON	439
INDIANAPOLIS 500	199	BATTLE OF BRITAIN	285	SAVAGE EMPIRE	289
AUSTERITZ 50 V4	149	CENTURION	239	SECRET WEAPON LUFTWA	289
CONFLICT EUROPE 50 V4 149		CONSPIRACY	239	SILENT SERVICE 2	369
WATERLOO 50 V4	149	COINSDOWN	289	SIM CITY	285
CARTE		CRIMINAL MIND	189	SIM CITY Archibed 100 2	199
SOUND BLASTER 1490		DEATH OR GLORY	199	SIM EARTH	289
ALBUM EPYX 2	239	ELVIRA	289	TEST DRIVE 3	280
10 MEGA HITS VOL 2	345	F 19 STEALTH FIGHTER	360	THE BLUE MAX	380
CHALLENGERS	299	F 15 SHIKI TACT 2	335	WINGS COMMANDER	299
DECLOC	299	F 29 RETALIATOR	245	WOLFPACK	289
EPYX SPORTING GOLD	289	FLIGHT SIMULATOR IV	435	WRATH OF THE DEMON	329
FULL BLAST	299	FLIGHT SIMUL DESIGN	399		
LES BATTANTS	289	KICK OFF 2	235		
MASTER COLLECTION	289	KING'S CHESS 5	385		
SILVER COLLECTION	289	KNIGHT OF THE SKY	385		
TITUS ACTION	339	LHX ATTACK CHOPPER	369		
		LEMMINGS	239		
		LIFE & DEATH 2	289		
		LINKS	435		
		LORD OF THE RING	299		
		MI TANK PLATOON	369		
		MIG 29 FULCRUM	299		
		MOON BASE	389		
		POPULOUS	235		
		RAILROAD TYCOON	299		
		RED BARON	435		

AMIGA

XENON 2	99	AMORH GEDDON	239	LOTUS TURBO ESPRIT	220
GRAVITY	99	AWESOME	239	MI TANK PLATOON	245
BISMARCK	99	BAT	239	MAHITI ISLAND	239
INTERPHASE 3D	99	BATTLE COMMAND	239	MIG 29 FULCRUM	299
EXTENSION 512 K		BUDOKAN	239	NARC	239
+HORLOGE	499	CADAVER	239	OBITU	239
		CAPTIVE	239	OPERATION STEALTH	269
		CARTHAGE	239	POPULOUS	220
		CENTURION	239	POWERMONGER	239
		CHAOS STRIKE BACK	239	RICK DANGERBOUS 2	235
		CRIM WAVE	239	ROBOCOP 2	239
		DINKON MASTER VI	269	SHADOW BLAST 2	335
		ELVIRA	289	SIM CITY	285
		EPIC	239	SIM CITY Archibed 100 2	189
		EXPLORA 3	239	SPEEDBALL 2	239
		F 19 STEALTH FIGHTER	269	SPINDRIZZY WORLD	249
		F 29 RETALIATOR	239	TEAM SHIZUKI	239
		FALCON VF	239	THE BLUE MAX	289
		FALCON MISSION 100 2	189	TOKI	239
		GENGHS KHAN	289	TURRICAN 2	239
		GREAT COURTS 2	245	IV SPORTS BASKETBALL	245
		HARPOON	289	URBE AL	289
		INDIANAPOLIS 500	220	WINGS	279
		KICK OFF 2 - SCENARIO	220	WOLFPACK	285
		LEMMINGS	235	WRATH OF THE DEMON	299
				Z OUT	239

A RETOURNER A CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX

NOM : _____ 70.46.20.48

ADRESSE : _____

VILLE CODE POSTAL : _____ N° CIT. _____

TYPE D'ORDONNANCE : _____ DATE DE VALIDATION : _____

TITRES : _____

FRAIS D'EXPEDITION : _____

FRANCISME 15 F

COULESSIMO 25 F

Livraison garantie sous 48 H

100 DISCS 30 F

100 DISCS 50 F

FRAIS DE PORT : _____ TOTAL : _____

SIGNATURE : _____

SWIV



Deux jours! Il a fallu deux jours à Frank pour récupérer après avoir terminé Silkworm. C'est donc avec émoi et angoisse que toute la rédaction a assisté à son test de SWIV, suite de ce dernier. Et heureusement que nous étions là, car encore une fois, il a été nécessaire de l'extirper de la salle de test tellement le jeu semblait le passionner. Après une bonne nuit de sommeil, il nous livre ses impressions.

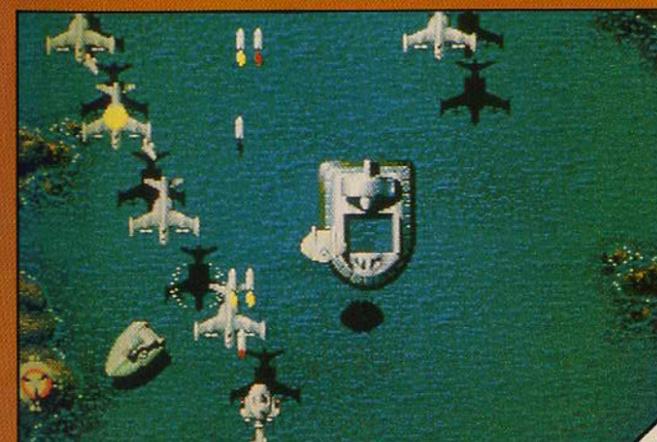


Une chose est certaine, l'attente valait franchement le coup, et SWIV s'affirme comme l'un des meilleurs jeux d'arcade jamais sorti sur micros. Pour la dernière fois, je vous rappelle que ce jeu est l'oeuvre des auteurs de Silkworm, jeu d'arcade considéré, à juste titre, comme événementiel lors de sa sortie. Si ce dernier vous donnait déjà les commandes d'un hélicoptère ou d'une jeep, le jeu était à scrolling horizontal et la qualité générale, pourtant excellente, est bien un ton en-dessous. Cette fois-ci, le scrolling est vertical et pratiquement plein écran. Par bien des côtés, SWIV se rapproche d'Hybris ou de Battle Squadron, deux des jeux d'arcade les plus prenants, à cette différence qu'à aucun moment, l'action n'est interrompue par un accès disque. En effet, SWIV bénéficie du même système de programmation de Ninja Warriors ou Saint Dragon qui autorise un chargement pendant le jeu. Avec ce principe, la taille des décors peut être immense et donc très variée, puisque l'ordinateur ne charge que ce dont il a besoin. Au bout du compte, cette technique permet à un joueur véritablement surdoué, pour parcourir l'intégralité du jeu, de jouer plus de 45 minutes sans interruption durant seize niveaux.

En ce qui concerne le jeu proprement dit, la tactique sera radicalement différente si vous choisissez la jeep ou l'hélicoptère, et si vous jouez seul ou à deux. Seul, et dans le premier cas, la partie sera beaucoup plus dure, car même si la jeep peut à tout moment effectuer un saut, les ennemis, tels les avions ou hélicoptères, lui seront pratiquement impossibles à détruire. Avec l'hélicoptère, le joueur peut plus facilement faire le vide à l'écran, mais la profusion des ennemis deviendra tout de même très vite un obstacle à sa progression. Heureusement, il est possible d'obtenir des bonus. Ils sont essentiellement de deux types, soit le tir est de plus en plus concentré, et donc plus efficace mais couvrant une moindre partie de l'écran, soit le tir est très large. Vous pouvez récolter plusieurs de ces bonus, leur effet étant cumulable jusqu'à une certaine limite. Le dernier degré de tir

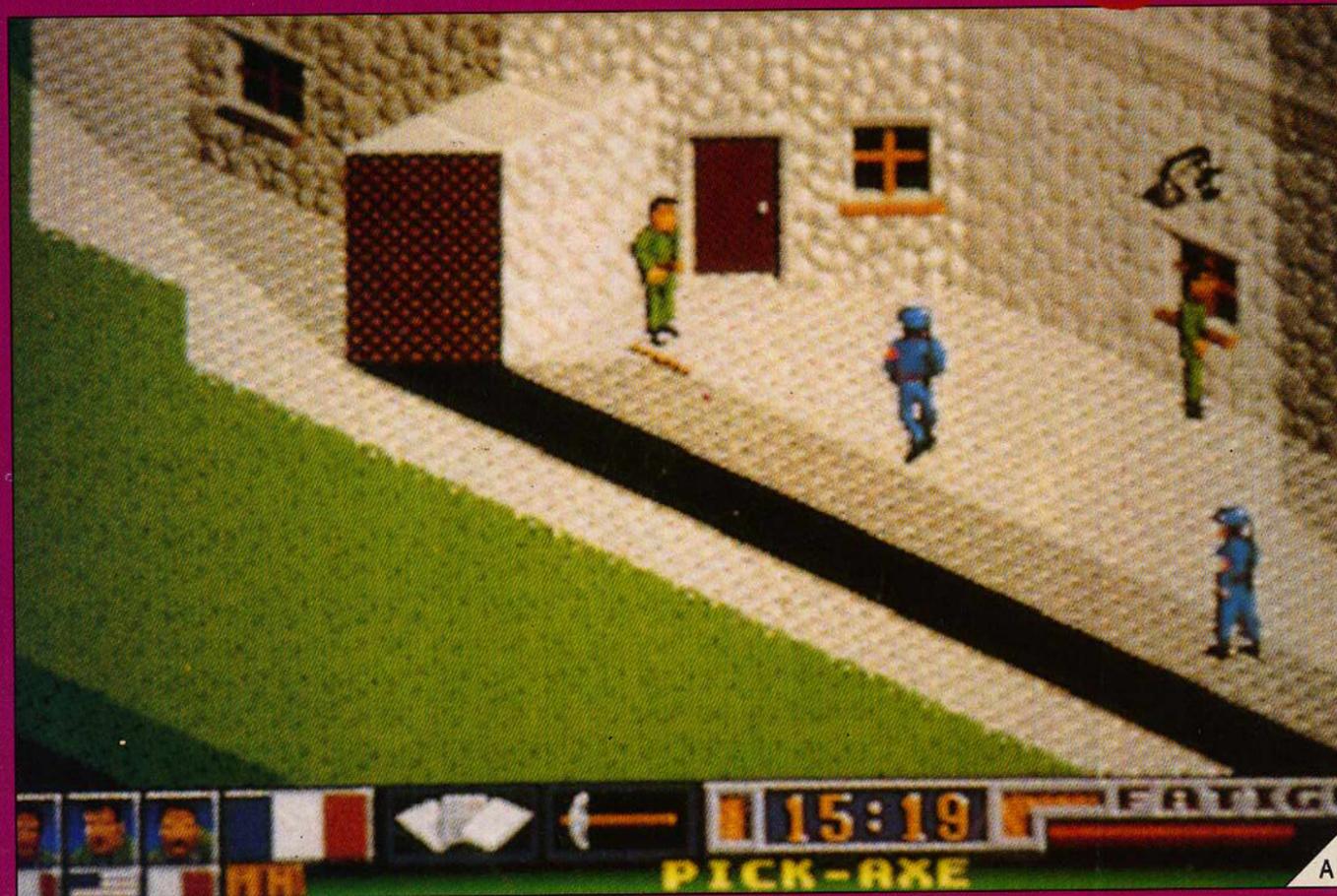
vous donnant un tir multidirectionnel (huit directions) ultrarapide. Autre type de bonus, et toujours dans le même esprit que Silkworm, les écrans de protection. En détruisant certains éléments du décor, des bulles translucides apparaîtront. En vous emparant de l'une d'elle, vous serez invincible pendant quelques secondes. Et toujours comme dans Silkworm, si vous en touchez une, alors que vous en possédez déjà une, une bombe éclatera détruisant tous les ennemis présents à l'écran.

La réalisation de SWIV est tout bonnement extraordinaire voire exceptionnelle. Les graphismes sont splendides, avec un souci extrême du détail, et l'animation est un vrai régal, très souple, même lorsqu'une horde (c'est-à-dire environ une quarantaine) d'ennemis se trouve à l'écran. Au niveau sonore, rien à redire non plus. En résumé, déjà excellent en y jouant seul, SWIV devient fantastique à deux. Dommage qu'il sorte si tard, quelques semaines avant et il aurait sans aucun doute intégré notre liste des nominés aux 4 d'Or 90. À posséder!

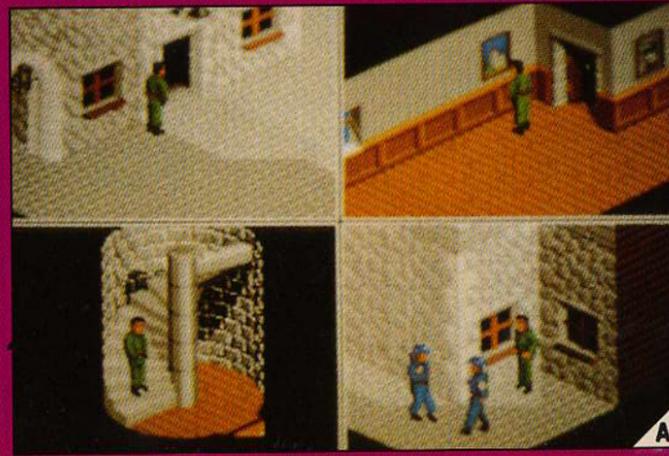
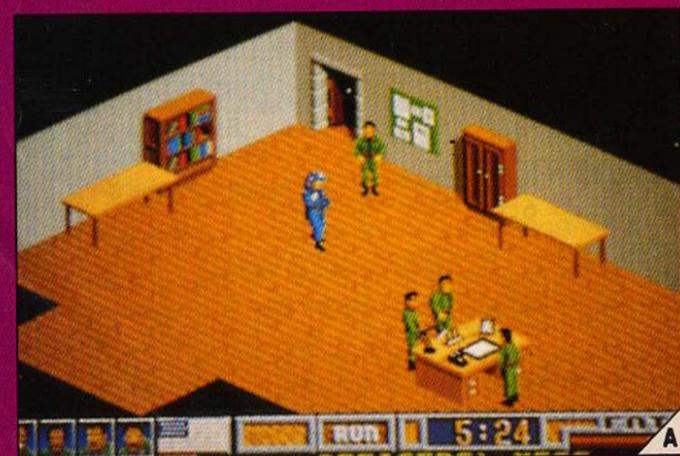


SWIV Storm		
Doc: -/10		
Packaging: -/10		
Amiga / ST (mars)		
Jeu en anglais		
P.Q	B.F	J.D
D.L	S.L	T.L
5		
		
GRAPHISME: 92% ANIMATION: 94% SON: 88% JOUABILITÉ: 91% INTÉRÊT: 94%		

ESCAPE FROM COLDITZ



Si vous ne voyez plus Robert depuis quelque temps dans les colonnes de Gen4, c'est que ce dernier a été enfermé par Betty dans leur maison. Une rumeur circule selon laquelle il serait même le nègre de cette dernière... C'est avec une extrême diligence que cette dernière a voulu tester ce nouveau jeu de Digital Magic. Pour la première fois, un jeu de cette compagnie n'a rien de techniquement dément, et pour la première fois, le jeu est vraiment bon.



Le château de Colditz servait, durant la Seconde Guerre mondiale, de camp de prisonniers. Il était réputé pour être à l'épreuve de toute tentative d'évasion. A vous de prouver le contraire! Quatre prisonniers refusent de s'avouer vaincus, et tentent de s'échapper par tous les moyens, pour rejoindre leur armée. Ils sont tous de nationalités différentes, et peuvent circuler librement dans leurs quartiers respectifs.

Les personnages marchent (ou courent, en cas de besoin) dans des salles isométriques, qui reconstituent fidèlement le château de Colditz, constitué de 600 pièces! Il est donc indispensable de faire un plan de chaque étage au fur et à mesure du jeu si l'on ne veut pas tourner en rond...

Il faut, dans un premier temps, regrouper ses quatre soldats pour fouiller le château. Certains feront le guet, pendant que d'autres assureront les recherches. Les objets les plus intéressants se trouvent bien sûr dans le secteur allemand. Les clés et les passe-partout ne s'utilisent qu'une fois, mais on en trouve beaucoup. Certains objets, comme des pierres, paraissent anodins, mais peuvent se révéler utiles pour détourner l'attention des gardes. On peut également déboucher d'anciens tunnels grâce à une pelle et une pioche. Les ustensiles les plus variés ont leur utilité, et il faut ramasser tout ce qu'on trouve.

Quand un prisonnier est pris par un gardien hors de son territoire, il peut être soit tué, soit enfermé, soit raccompagné jusqu'à son dortoir, et les objets qu'il porte sont quelquefois confisqués...

Un plan du rez-de-chaussée des lieux est fourni avec le jeu, ainsi qu'un gros livre (en anglais, mais un bon permet d'obtenir la version française) racontant l'histoire de Colditz. Ce livre est une aide précieuse pour arriver au bout de cette grande évasion.



Escape From Colditz Digital Magic

GRAPHISME : 58%
ANIMATION : 64%
SON : 63%
JOUABILITÉ : 78%
INTÉRÊT : 83%

Doc: 7/10
 Packaging: 8/10
Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais		
P.Q	J.D	T.L
D.L	S.L	F.L

ANTARES INTERNATIONAL

7bis Rue d'Issy 92100 Boulogne Billancourt Tél : 46.21.52.85 - 46.21.52.46

Pour les jeux Nintendo & GameBoy renseignements par téléphone .

SEGA Bits - SEGA MEGA-DRIVE 16bits - Nintendo - GAMEBOY...
 SEGA, Nintendo, GAMEBOY sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

Combat...Aventure...Sports...Course...Action...Arts Martiaux...Jeux de rôles...Jeux de société...Tirs...3D...

JEUX 16 Bits		JEUX 8 Bits	
AERD BLASTER 445,00	MICKEY MOUSE 390,00	AERIAL ASSAULT 330,00	GALAXIE FORCE 329,00
AMBITION OF CAESAR 495,00	MONACO GP 385,00	AFTER BURNER 329,00	GANGSTER TOWN 285,00
ARROW FLASH 395,00	MOONWALKER 395,00	ALEX KID III 285,00	GHOST HOUSE 199,00
ATOMIC ROBOT KID 390,00	PHANTASY STAR II 445,00	ALIEN SYNDROME 299,00	GOLDEN AXE 329,00
BATTLE SQUADRON 445,00	PHELIOS 375,00	AZTEC ADVENTURES 259,00	GREAT BASK.BALL 285,00
BURNING FORCE 395,00	POPULUS 445,00	BANK PANIC 199,00	GREAT GOLF 285,00
BUDOKAN 445,00	PSY O BLACK 485,00	BLACK BELT 285,00	GREAT VOLLEY BALL 285,00
COLUMNS 375,00	RAINBOW ISLAND 485,00	BLADE EAGLE 319,00	KENSEIDEN SEGA 329,00
CRACK DOWN 390,00	RAMBO III 390,00	BOMBER RAID 299,00	KUNG FU KID 269,00
CYBER BALL 375,00	SHADOW DANCER 390,00	CALIFORNIA GAMES 299,00	LORD OF THE SWORD 329,00
DANGEROUS SEED 390,00	SHITEN MYOOH 445,00	CAPTAIN SILVER 299,00	MIRACLE WARRIOR 399,00
DAI SENPU SHOOTING 390,00	SPACE HARRIER II 390,00	CASINO GAMES 329,00	MICKEY MOUSE 329,00
DARIUS II 445,00	STAR CRUISER 445,00	CHASE HQ SEGA 329,00	OUT RUN 329,00
ELEMENTAI MASTER 445,00	STRIDER 390,00	CHOPFLIFTER 285,00	PARLOUR GAME 329,00
ESWAT 390,00	SUPER HANG ON 455,00	CLOUD MASTER 300,00	PENGUINLAND 300,00
FATMAN 485,00	SUPER VOLLEY BALL 390,00	COLUMNS 290,00	PSYCHO FOX 329,00
FORGOTTEN WORLD 375,00	TECHNOCOP 419,00	CONTROL STICK AC 140,00	
GAIN GROUND 395,00	TEL TEL BASEBALL 390,00	CYBERG SHINOBI 329,00	
GAIARES 445,00	THUNDER BLADE 375,00	DANAN the Jungle fighter 285,00	
GHOULS N GHOST 390,00	THUNDER FORCE II 395,00	DEAD ANGELS 299,00	
GOLDEN AXE 395,00	TIGER Tél. 395,00	DOUBLE HAWK 285,00	
GYNOUG Tél. 390,00	VERMILLON 390,00	DYNAMITE DUCK 329,00	
HARD DRIVING 390,00	VOFIELD 390,00	E-SWAT 299,00	
HELL FIRE 395,00	WAREHOUSE MAN 455,00	F-16 FIGHTER 199,00	
HERZOG II 375,00	WORLD CUP SOCCER 375,00	PHANTASY STAR 399,00	
HURRICAN 390,00	WONDER BOY 3 390,00	FIRE AND FORGET II 329,00	
INSECTOR X 390,00	X D R 375,00	GAIN GROUND 285,00	
KLAX 390,00			
LAST BATTLE 390,00	CONSOL MEGADRIVE 16 BITS 1390,00		
LEYNOS 375,00	CONSOL MEGADRIVE 16 BITS + 3 JEUX 1650,00		
LOST WORD 375,00	MASTER SYSTEM +1 JEU SEGA 750,00		
	MASTER SYSTEM PLUS SEGA 1049,00		
	GameBoy Nintendo 590,00		

Vente par correspondance

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Tél : _____

Désignation du produit	Qté	Prix

Signature _____ Total +frais de port _____

Paiement par Chèque, Mandat lettre ou C.R+30 Frs
 Frais de port logiciel: 25Fr / Frais de port matière: 70 Frs

WARLOCK The AVENGER



Grand fan de films d'horreur de très bonne qualité (Puppet Master, Le Retour de Mary Lou, Lectures Diaboliques, etc.), Jean s'est délecté de ce remake d'un jeu très connu sur C64, et qui oppose une nouvelle fois le Bien au Mal.



Comme d'habitude, le Bien et le Mal s'arrachent le monde. Aujourd'hui, il est question du pays de Belorn qui est envahi de sombres démons invoqués par le mage noir Acmantor. En effet, cet idiot de grand sorcier a invoqué quatre princes démons, qui détiennent désormais sa tour et son château, dont ils ont fait une imprenable citadelle. Vous, Warlock, devez les "destroyer" avant qu'ils ne vous transforment en chair à pâté. Pour cela, vous devez les retrouver en arpentant les divers niveaux de la tour et de la citadelle. Bien sûr, les servants démoniaques sont là pour vous empoisonner la vie, et le seul moyen de détruire les princes est de trouver suffisamment de sorts "Chaos".

Au début du jeu, vous êtes équipé de quatre sorts. Les sorts d'attaque, plus ou moins puissants, sont des rayons d'eau, de feu ou d'électricité. Vous en avez 50 de chaque. Les créatures rencontrées sont plus ou moins sensibles selon le sort employé (à vous de bien les utiliser). Le quatrième sort est un sort de paralysie (1 charge au départ). En cours de route vous trouverez

des coffres (il y en a plein). Ils recèlent des recharges de sorts (eau, feu, éclairs, Chaos, paralysie) ainsi que des clés (très utiles). De plus, le sort "Golem" vous permet de jouer à deux joueurs. Avec autant d'agitation autour de vous, il n'est pas étonnant que vous perdiez un peu d'énergie. Encore une fois, les concepteurs de Warlock ont pensé à vous en parsemant les huit niveaux de pentacles qui rechargeront vos batteries en un rien de temps.

Au niveau technique, il n'y a rien à redire, puisque que le scrolling est multidirectionnel avec une animation correcte et les couleurs sont très flashantes. Le point le plus fort du jeu reste néanmoins la musique (j'adore). Tout ça pour vous dire que Warlock the Avenger est un jeu très sympathique et parfaitement jouable.

Warlock The Avenger / Millennium

GRAPHISME : 78%
ANIMATION : 74
SON : 87%
JOUABILITÉ : 80%
INTÉRÊT :
79%

Doc: -/10
Packaging: -/10
Amiga / ST / PC (mars)

Jeu en anglais

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

COCONUT

1^{ER} REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE

MEGADRIVE
990 F



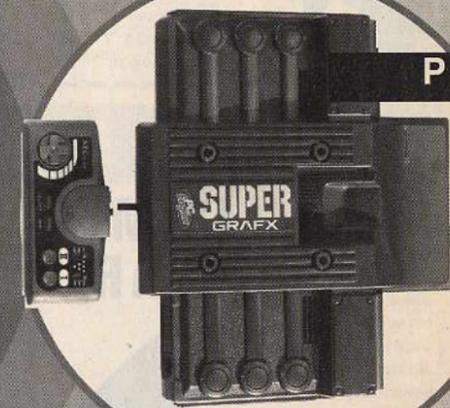
GAME GEAR
990 F



GAME BOY
+ 3 jeux
980 F



CORE GRAFX +
CD ROM² : 3 690 F



SUPER GRAFX + 1 jeu
1 790 F

LYNX
+ 4 jeux
990 F



CORE GRAFX
+ 1 jeu
+ 2^{ème} manette
+ Quintupleur
1 290 F



GT TURBO NEC
+ 1 jeu
2 490 F



**ATARI
STF/STE**

COMPILATIONS :

- CARTOONS 269
- CHALLENGERS 295
- DECLIC 295
- DRIVE ME CRAZY 295
- EDITION N° 1 245
- EPYX SPORTING GOLD 245
- FESTIVALIA 295
- HEROES 295
- FULL BLAST 299
- LES BATTANTS 245
- LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
- LES FOUS DU FOOT 265
- LES FOUS DU VOLANT 245
- LES GEANTS DU SPORT 295
- LES GUERRIERS NINJA 269
- LES JUSTICIERS II 245
- MEAN STREET 269
- METAL MASTER 245
- MIDWINTER 260
- MIG 29 FULCRUM 345
- POWER PACK 245
- SEGA ARCADE TURBO 245
- TITUS ACTION 290
- WHEELS OF FIRE 295

- 4D SPORT DRIVING 245
- 4D SPORT BOXING 245
- ADVANCE DESTROYER SIMULATOR 285
- AWESOME 345
- ARMOUR-GEEDDON 245
- B.A.T. 299
- BACK TO THE FUTURE 3 245
- BACK TO THE GOLDEN AGE 260
- BATTLE COMMAND 195
- BATTLE SQUADRON 269
- BATTLE OF BRITAIN 285
- BETRAYAL 295
- BLUE MAX 295
- CADAVRE 245
- CAPTIVE 245
- CHAMPION OF RAJ 259
- CHESS CHAMPION 2175 295
- CHASE HQ II 195
- CHAMPION OF KRYNN 325
- CODENAME ICEMAN 345
- COLONEL BEQUEST 395
- CORPORATION 295
- DAS BOOT 295
- DELUXE PAINT 495
- DICK TRACY 245
- ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
- ENCHANTED LAND 279
- EMPIRE GALACTIQUE 295
- EXPLORA III 295
- F19 STEALTH FIGHTER 249
- FALCON (VF) 295
- FALCON MISSION DISK 2 195
- FINAL CONFLICT 269
- FLIGHT SIMULATEUR II (FR) 345

P IV

- F29 RETALIATOR 249
- FALCON (VF) 295
- FALCON MISSION DISK 2 195
- FINAL CONFLICT 269
- FLIGHT SIMULATEUR II (FR) 345

AMIGA

COMPILATIONS :

- ALL TIME FAVOURITES 295
- CHALLENGERS 295
- DECLIC 295
- DRIVE ME CRAZY 295
- EPYX SPORTING GOLD 295
- FESTIVALIA 295
- FULL BLAST 299
- LES AVENTURIERS 245
- LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
- LES FOUS DU FOOT 265
- LES GEANTS DU SPORT 295
- LES GUERRIERS NINJA 269
- LES JUSTICIERS II 245
- LES STARS D'HOLLYWOOD 245
- FINAL WHISTLE 149
- KILLING GAME SHOW 245
- LAST NINJA 3 245
- LE CRIME NE PAIE PAS 295
- LEGEND OF FAERGHAIL 295
- LEMMINGS 245
- LINE OF FIRE 245
- LOOM 295
- LOTUS TURBO ESPRIT 245
- M1 TANK PLATOON 295
- MASTER SOUND II 460
- MAUPITI ISLAND 269
- MEAN STREET 245
- METAL MASTER 245
- MIDWINTER 260
- MIG 29 FULCRUM 345
- N.A.R.C. 245
- NINJA TURTLES 245
- OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE) 295
- PANZA KICK BOXING 245
- PANG 195
- PICK'N PILE 260
- POPULOUS STF/STE 225
- POPULOUS DATA DISK 95
- POWERMONGER 295
- QUARTET (CREATION MUSICALE) 549
- ROBOCOP 2 249
- RICK DANGEROUS II 245
- SECRET OF MONKEY ISLAND 295
- SHADOW WARRIORS 195
- SPEEDBALL II 269
- STRIDER II 245
- ST REPLAY VIII (SAMPLER) 850
- SUPER CARS 2 245
- SUPREMACY 269
- S.W.I.V. 245
- SWITCHBLADE 2 245
- TCB TRACKER (CREATION MUSICALE) 549
- TEAM SUZUKI 245
- TEST DRIVE 2 245
- THE IMMORTAL (1 MEG) 245
- TOKI 245
- TOM & THE GHOST 260
- TOTAL RECALL 245
- TOURNAMENT GOLF 245
- TOYOTA CELICA GT 245
- TURRICAN 245
- TURRICAN 2 245
- ULTIMA 5 275
- VECTOR CHAMPIONSHIP RUN/295
- WOLFPAK 295
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 239

AMIGA



- WHEELS OF FIRE 295
- 4D SPORT DRIVING 245
- 4D SPORT BOXING 245
- AMOS THE CREATOR 495
- AWESOME 345
- ARMOUR-GEEDDON 245
- B.A.T. 299
- BACK TO THE FUTURE 3 245
- BAR'S TALE III 245
- BATTLE COMMAND 295
- BATTLE OF BRITAIN 285
- BETRAYAL 295
- BILLY THE KID 245
- BLUE MAX 295
- BUDOKAN 245
- CADAVRE 245
- CAPTIVE 245
- CHAMPION OF RAJ 259
- CHAOS STRIKE BACK 249
- CHASE HQ II 195
- CHESS CHAMPION 2175 295
- CHESSMASTER 2100 325
- CORPORATION 269
- DAS BOOT 295
- DICK TRACY 245
- DRAGON'S LAIR II 399
- DUNGEON MASTER (VF) 295
- ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
- EMPIRE GALACTIQUE 295
- EXPLORA III 295
- LIFE & DEATH 245
- LINE OF FIRE 245
- LOOM 295
- LOTUS TURBO ESPRIT 245
- M1 TANK PLATOON 295
- MAUPITI ISLAND 269
- MEAN STREET 245
- METAL MASTER 279
- MIDWINTER 345
- MIG 29 FULCRUM 345
- N.A.R.C. 245
- NINJA TURTLES 245
- OBITUUS 345
- OPERATION STEALTH 295
- OVER THE NET 265
- PANZA KICK BOXING 245
- PANG 245
- PRINCE OF PERSIA 245
- POWERMONGER 295
- ROBOCOP II 245
- RICK DANGEROUS 2 245
- SAINT DRAGON 245
- SECRET OF MONKEY ISLAND 295
- SHADOW OF THE BEAST II 345
- SHADOW WARRIORS 249
- SPEEDBALL II 245
- STRIDER II 245
- STUDIO ANIMATION WALT DISNEY 990
- SUPER CARS 2 245
- SUPREMACY 269
- S.W.I.V. 245
- SWITCHBLADE 2 245
- TEAM SUZUKI 245
- THE IMMORTAL 245
- TOKI 245
- TOTAL RECALL 245
- TOURNAMENT GOLF 245
- TOYOTA CELICA GT 245
- TURRICAN 245
- TURRICAN 2 245
- ULTIMA 5 275
- UNREAL 295
- WINGS (1 MEG) 295
- WINGS (512 K) 295
- WOLFPAK (1 MEG) 295
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 269
- WRATH OF THE DEMON 345

COCONUT

- EYE OF THE BEHOLDER 295
- F19 (MICROPROSE) 385
- F29 RETALIATOR 295
- FLIGHT OF THE INTRUDER 345
- FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ) 250
- FLIGHT SIMULATOR 4 450
- FLIGHT SIMULATOR ATP 395
- GEISHA 295
- GETTYSBURG 345
- GREAT COURTS II 245
- HARD DRIVIN' 269
- INDIANAPOLIS 500 249
- INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249
- KICK OFF 2 (EGAVGA) 249
- KING QUEST V 395
- KNIGHTS OF THE SKY 369
- LEGEND OF FAERGHAIL 245
- LEMMINGS 395
- LHX ATTACK CHOPPER 295
- LOOM 295
- LORD OF THE RING M1 TANK PLATOON 389
- MANCHESTER UNITED 269
- MIDWINTER 345
- MIG 29 FULCRUM 395
- 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
- RED BARON 450
- RICK DANGEROUS II 245
- SECRET OF MONKEY ISLAND 345
- SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE 295
- SILENT SERVICE 2 295
- SIM EARTH 295
- STORMOVIK 295
- TEST DRIVE III 279
- TV SPORT BASKET-BALL 345
- ULTIMA 5 295
- ULTIMA 6 (VF) 345
- WING COMMANDER 295

MATERIEL

ATARI

- LECTEUR EXTERNE 3*5 DF 690
- SOURIS 290
- CABLE PÉRITEL 150

AMIGA

- AMIGA 500 3 190
- AMIGA 500 + EXTENSION 512 K 3 390
- CABLE PÉRITEL 150
- EXTENSION 512 KO 390
- LECTEUR EXTERNE 3*5 690
- SOURIS 290

IMPRIMANTES

- STAR LC20 (9 AIG 180 CPS) 1790
- STAR LC200 COULEUR 2 490
- STAR LC24/200 (24 AIG 200 CPS) 2 790
- SUPPORT IMPRIMANTE 249
- CABLE/CENTRONICS 150

COMPATIBLE IBM

- AT 286 12 MHZ - 1 MEGA DISQUEUR 5"1/4 1.2 MO
- DISQUEUR DUR 40 MA
- ECRAN MUULTISYNC. VGA COULEUR
- ENSEMBLE 9 990

JOYSTICKS :

- SPEEDKING KONIX 99
- SPEEDKING KONIX AUTOFIRE 145
- MICRO BLASTER 130
- EUROMAX ZIPSTICK 179
- FAST FIRE TURBO 180
- QUICKGUN TURBO 3 195
- SPEEDKING KONIX PC 245
- CARTE JOYSTICK PC/AT 140

DISQUETTES VIERGES

- 3*1/2 NEUTRES DFOD LES 10 69
- 3*1/2 MARGLES DFOD LES 10 120
- 5*1/4 NEUTRES DFOD LES 10 39
- 3" CF2 LES 10 190

PROMO
IMP.STAR 24 aig. LC 24-200
2790 F

- TERRÉ ET CONVULSANTS 160/195
- TIE BREAK 95/145
- TOTAL RECALL 95/145
- TURRICAN 95/145
- TWINWORLD 149/169
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 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 99/145
- 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
- VENETTIA 109/169
- WILD STREET 120/160
- ZOMBI 149/199

**COMMO-
DORE 64**

COMPILATIONS

- 100% DYNAMITE 145/190
- CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD) 225/269
- CHALLENGERS ND/295
- GAME SET & MATCH 2 139/189
- HEROES 145/195

PROMO
IMPRIMANTE STAR 9 aig. LC 20
1790 F



HOLLYWOOD COLLECTION 125/165
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD) 139/189
STARWARS TRILOGY 160/195
TAITO COIN OF HITS 125/165
TNT (HITS TENGEN) ND/295
WHEELS OF FIRE 149/249

ADIDAS CHAMP.FOOTBALL 129/189
AFTER THE WAR 140/180
ALTERED BEAST 140/195
ATOMIC ROBOKID ND/195
B.A.T. ND/195
BACK TO THE FUTURE II ND/195
BAR'S TALE 3 ND/245
BATMAN (LE FILM) 148/199
BETRAYAL 95/145
CABAL 95/149
CHASE HQ 95/149
CURSE OF THE AZUR BOND ND/269
DRAGON NINJA 95/145
DRAGON STRIKE 169/249
DRAGON SPIRIT 125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145

ESCAPE FROM THE PLANET 109/169
F16 COMBAT PILOT 180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590
GHOSTBUSTERS 2 109/160
GREAT PRIX CIRCUIT 120/189
GREAT COURTS 225/245
GUNSHIP 139/189
HEROES OF THE LANCE 120/169
HILLSFAR ND/225
INDY (ARCADE) 115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS 109/169

INTERNATIONAL KARATE
DELUXE 109/169
KICK OFF 2 140/195
KICK OFF 1 140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT 109/169
LAST NINJA III ND/169
LOTUS ESPRIT-CHALLENGE 109/169
MANCHESTER UNITED ND/249
NEW ZEALAND STORY 95/145
NINJA WARRIOR 99/149
NINJA SPIRIT 110/160
OPERATION THUNDERBOLT 99/149
PIPE MANIA ND/160
POOL OF RADIANCE 0 B 129/149
RAINBOW ISLAND 120/169
RICK DANGEROUS 99/149
RICK DANGEROUS II 109/169
SAINT DRAGON 109/169

TEST REFLEXION

Didier Latil était à la recherche d'un jardinet dans les locaux de Génération 4, lorsqu'il tomba sur Warlords, ce qui le fit hurler. Après Civil War 1, 2 et 3, ou encore Fire King, il ne pensait plus pouvoir un jour trouver un wargame de SSG intéressant. Pourtant, ce jeu l'a distrait assez pour qu'il interrompe sa quête!

WARLORDS



Warlords est une simulation militaire assez réussie, qui se déroule dans un monde médiéval fantastique. Le premier point positif du jeu vient du fait que huit nations s'affrontent en même temps dans le pays. Vous pouvez donc y jouer seul, à deux, à trois... ou huit simultanément (sur la même machine), l'ordinateur gérant les nations que vous n'avez pas sélectionnées. Pour chacune d'entre elles, vous pouvez choisir parmi quatre niveaux de difficulté. Au début du jeu, chaque joueur ne possède qu'une seule ville et un héros. Chacune des 80 villes a ses propres caractéristiques. La valeur de défense définit le degré des fortifications établies autour de la cité. En outre, chacune d'entre elles "produit" un certain type de troupes, en un certain nombre de tours de jeux et pour une somme précise. Ces valeurs, ainsi que la qualité des troupes créées varient énormément d'une ville à l'autre. Les héros, eux, servent plutôt à parcourir le pays, visitant ruines, cryptes secrètes, temples et autres lieux mystérieux (une quarantaine), en y obtenant des renseignements, des objets magiques, une aide divine ou des alliés surnaturels (dragons, mort-vivant, magiciens, démons, diables). Les unités accessibles sont assez variées, possédant certaines caractéristiques (mouvement, force d'attaque ou de défense), des faiblesses (malus pour les cavaliers dans les forêts ou les collines par exemple) et des points forts (pour les nains

troupes qui la défendent, sachant que le calcul du résultat d'une bataille dépend à 50% de votre stratégie et à 50% d'un jet de dé, géré par l'ordinateur. Le système de jeu est vraiment simple et pratique, l'utilisation de la souris étant optimisée au maximum, les sauvegardes au nombre de huit, et diverses options permettant de visualiser l'évolution financière, militaire et tactique des divers opposants. La carte et les troupes représentées sont d'une qualité graphique largement suffisante pour rendre le jeu intéressant. De plus une partie se joue assez rapidement (entre 4 ou 15 heures). Mon seul reproche important vient du manque de difficulté lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur, et du peu de différence entre les quatre différents niveaux de jeu. Les joueurs confirmés trouveront ce logiciel vingt fois trop facile, à moins de jouer contre un adversaire humain compétent. De même, la part de l'aléatoire dans un combat est trop importante pour satisfaire les puristes des wargames. Pour les amateurs par contre, la simplicité et la convivialité du jeu devraient énormément plaire.



Warlords / SSG

GRAPHISME: 64%
ANIMATION: -
SON: 31%
DIFFICULTÉ: 31%
INTÉRÊT: 72%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10

PC (en vente)

Jeu en anglais		
P.Q	T.L	S.D
F.L	S.L	J.D



dans les collines ou pour les orcs dans les marais...). Les types d'unités sont les fantassins (lanciers, archers, infanterie lourde et légère), des cavaliers (cavalerie lourde ou légère, pégases, hypogriffes), des navires ou des unités spéciales (héros, démons...). Pour conquérir une ville, il suffit de vaincre les



BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM _____
 ADRESSE _____
 VILLE _____ CODE POSTAL _____
 Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration / / _____
 Signature: _____

TITRES	MICRO	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT MICRO
13, bd Voltaire
75011 PARIS

tél: (1) 43.38.79.65

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Règlement : je joins :

- chèque bancaire
- CCP
- Mandat -lettre
- CB
- Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb.).



COUNTDOWN

Access propose une nouvelle aventure animée, plus réussie encore que Mean Street. Didier s'est jeté corps et âme dans cette histoire inquiétante. Pour une fois, ce n'est pas son penchant pour la bouteille qui lui a fait passer son temps dans une cave, mais son incapacité à comprendre un code secret. Il a fallu que l'esprit torturé de Stéphane s'en mêle pour qu'il sorte enfin de sa prison, en hurlant: "Je ne suis pas un numéro, je suis un nabot libre..."



Dans ce jeu d'aventure, vous jouez le rôle de Mason Powers, un agent de la CIA, au cours d'une enquête se déroulant au Moyen-Orient (Turquie, Israël, Egypte). Au début du jeu, vous vous réveillez dans un hôpital psychiatrique turc, amnésique et gravement menacé (pas l'hôpital, vous!). Le directeur de cet établissement doit en effet vous opérer le lendemain matin, et il ne fait aucun doute que son intervention chirurgicale sur votre cerveau va se solder par un échec, vous transformant du même coup en légume. Vous allez donc dans un premier temps essayer de vous échapper du Sanctuaire, cet asile de fous, où sont enfermés tous les agents de la CIA devenus gênants pour la sécurité nationale. Il faut tout d'abord trouver un moyen de sortir de votre chambre, puis explorer les diverses pièces de l'hôpital, pour trouver objets et renseignements. De cette façon, vous découvrirez non seulement un moyen discret de vous échapper de l'asile, mais surtout des informations sur ce qui vous est arrivé. On pouvait s'en douter, de nombreux gardes surveillent les couloirs, et la moindre erreur de votre part vous sera fatale. Le début du scénario, assez classique pour une histoire d'espionnage, profite cependant d'une excellente réalisation technique et d'un système de jeu puissant. Le système Realsound, déjà utilisé dans Crime Wave, Links et Mean Street, donne sur PC des digitalisations audios d'excellentes qualités. Les graphismes sont eux aussi dans leur grande majorité assez beaux. Les animations de certaines scènes, plus les sons ou les dialogues digitalisés créent une ambiance réaliste et angoissante, chose rare sur PC. En outre, le temps est limité et une horloge en haut à droite vous indique en permanence l'heure et le jour. C'est d'autant plus crispant, que chacun de vos actes prend plus ou moins de temps.

Le système de jeu rappelle donc fortement celui de Mean Street, mais il a été rendu beaucoup plus convivial et pratique. En cliquant sur les verbes, puis sur un endroit précis de l'écran, vous parlez avec quelqu'un, vous utilisez un objet, vous déplacez

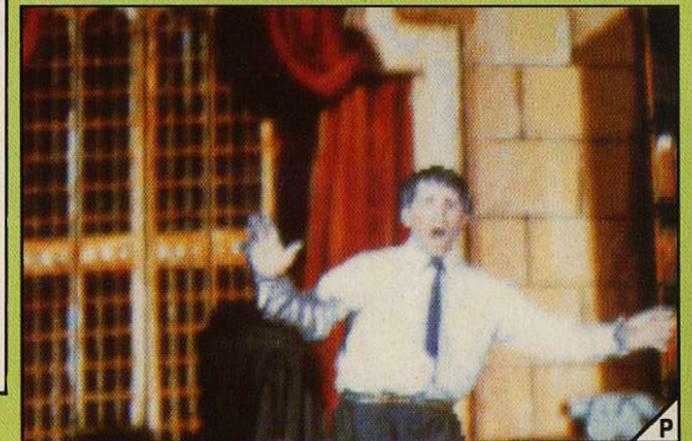


A L'AIDE!

Ayant eu quelques difficultés à certains endroits du jeu, je me permets de donner quelques conseils pour ceux qui seraient malencontreusement bloqués. Sortez de votre chambre par la fenêtre. Mettez le mannequin dans votre lit, pour tromper les gardes. Coupez les lignes téléphoniques. La sortie secrète se trouve à la cave. Visitez toutes les pièces de l'hôpital et discutez avec un maximum de personnes avant de partir. Dans la cave à vins, la combinaison est 1633, la première colonne correspondant au 1, la deuxième au 2, la troisième au 3, et la quatrième au 6.



un tableau derrière lequel se trouve un coffre, vous escaladez une falaise... De même pour se déplacer, il suffit de cliquer à un endroit sur l'écran. Pour obtenir des dossiers sur les personnages importants, vous utilisez le CAD, une sorte de vidéophone, qui vous met directement en contact avec le système informatique de la CIA. Les dialogues avec les différents personnages sont eux aussi importants. En fonction de votre interlocuteur, il faut vous montrer amical, menaçant, sûr de vous ou implorant, pour obtenir des renseignements. Très bien fait, prenant et intéressant, Countdown est nettement plus difficile que Meanstreet (et toujours en anglais). Il suffit d'oublier un objet dans une pièce pour que vous soyez bloqué un peu plus loin dans le jeu, ce qui vous oblige à recommencer à partir d'une précédente sauvegarde, et c'est un peu dommage! Sans quoi, Countdown est un excellent jeu d'aventure, qui rappelle par certains côtés les jeux de Lucasfilm Games ou Delphine Software.



Countdown / Access Software

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 89%

SON: 67%

DIFFICULTÉ: 80%

INTÉRÊT:

87%

Doc: 7/10

Packaging: 6/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q B.F J.D

F.L S.L T.L

4 5

ETINCELLES DE GENIE

NAZAR

Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrer les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr Big... enfin, si vous pouvez tenir jusque là. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr Big? Non, il est Mr BIG!



ROBOCOP

MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI. Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!

ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED

TOTAL RECALL



est hanté chaque nuit par un rêve qui sur Mars. Il décide grâce à une agence spécialisée dans les implantations de Rekall, de réaliser complètement ses VYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE dans l'horreur lorsque le rêve de Quaid un véritable cauchemar... Chacun de s seront manipulés par ses futurs la vérité est surréaliste - IL N'EST QU'IL CROIT Vous êtes Doug Quaid et sur Mars pour votre prate identité.



CHASE H.Q. II



Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels. PLUS RAPIDE - de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs! PLUS DUR - les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi!

Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro! Les nombreuses options vous couperont le souffle - continuer la partie, changement de temps, escadrons de gardes du corps, motocyclistes lanceurs de grenades... Jouez-y!... Nous vous défions de vous arrêter!



1989 TAITO CORP



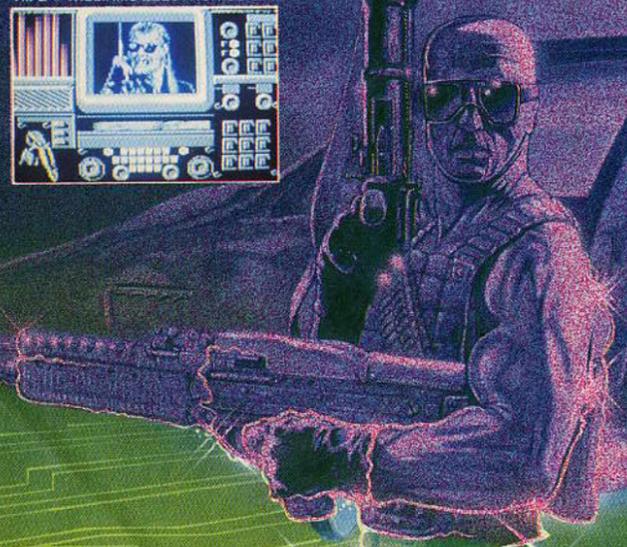
MITCHELL CORP.



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



TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



LINKS

Encore et toujours le golf, et c'est cette fois-ci Jean, notre chasseur de goélands favori, qui s'est penché sur ce jeu, qui ne fonctionne qu'en VGA sur PC, et qu'US Gold devrait convertir sur Amiga et ST prochainement.



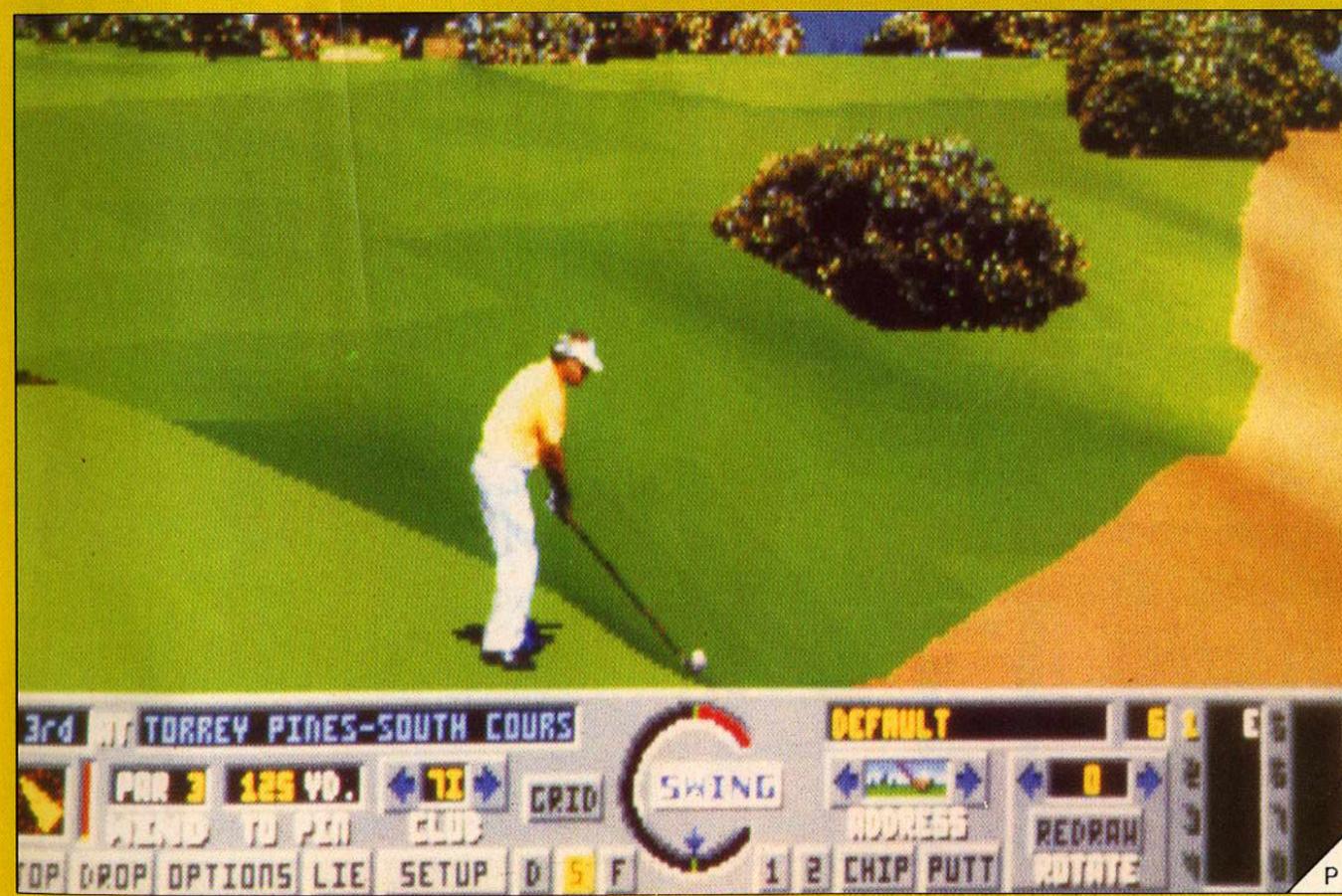
**UNE BONNE SURPRISE
VOUS ATTEND A LA PAGE 27...**



On peut dire que des jeux de golf, il en existe un grand nombre, tous plus beaux les uns que les autres, mais avec Links, on aborde le domaine du luxe (qui est synonyme de golf). Je ne vais pas vous expliquer ce qu'est le golf, car je suis sûr que tout le monde connaît. Mais du logiciel, je puis causer! Ce dernier-né d'Access Software est sans aucun doute le plus réussi graphiquement de tous, de même au niveau sonore (carte Ad Lib et MT32) et en matière de simulation. Dès le début, une option "Practice" s'offre à vous. Vous pouvez vous entraîner sur parcours (c'est-à-dire vous rapprocher du green) puis vous passez en mode "Putting" afin de vous habituer à putter (à mettre la balle dans le trou). Ensuite personne ne vous empêche de faire une course. Ici encore, vous avez le choix entre les 18 trous, les 9 premiers et les 9 derniers. Une fois sur le début du parcours, la manipulation est classique pour les adeptes de golf sur micro. Il faut sélectionner votre club, tenir compte de la direction et de la vitesse du vent, ... La grande nouveauté réside dans le fait que lorsque vous avez lancé votre balle, Links vous permet de revoir le coup sous deux angles, ainsi que la possibilité de rejouer ledit coup. Ainsi, fini les swings mal contrôlés! Le terrain peut aussi être vu de différents angles ainsi que de dessus. Ah! Encore un option (pour les plus maniaques), le joueur peut se placer par rapport à la balle et sélectionner au millimètre près, l'endroit auquel il va la cueillir. La musique n'est pratiquement pas présente (d'ailleurs, pas question de troubler la concentration d'un pro), mais on entend gazouiller des petits zoziaux tout le long du parcours. Quant aux graphismes, je pense que les mots seraient de trop, alors régaliez-vous avec ces splendides photos que nous vous offrons en attendant de trouver Links chez votre revendeur.



Links / Access Software		
GRAPHISME : 93%	Doc: 7/10	
ANIMATION : 75%	Packaging: 6/10	
SON : 64%	PC (en vente)	
JOUABILITÉ : 83%	Jeu en anglais	
INTÉRÊT : 93%	P.Q	T.L
	D.L	S.D
	5	5
	F.L	
	5	



TOKI



Se préparant chaque Mois depuis la rentrée 90 à tester ce jeu, Frank n'a jamais voulu nous croire quand on lui a dit que cette fois-ci, c'était la bonne. Et pour réellement se convaincre de l'existence du jeu, il a joué des heures durant. Ce n'est qu'une fois pleinement rassasié qu'il consenti à coucher sur le papier ses impressions.



Toki, qui devait initialement sortir à la rentrée 90, ne sera finalement disponible qu'au mois de mars 91. Cette attente n'aura pas été veine puisque le résultat final est tout à fait exceptionnel. Pour situer rapidement le jeu, sachez qu'il renferme absolument tous les ingrédients du jeu d'arcade.

Le scénario n'est, encore une fois, pas d'une grande originalité, il est seulement un prétexte à ce superbe jeu. Votre bien-aimée vient d'être kidnappée sous vos yeux par une cruelle sorcière, sans que vous n'ayez pu esquisser un geste. En plus, avant de partir, cette dernière vous a transformé en un énorme singe.

Votre objectif est donc double, recouvrir votre apparence humaine et délivrer votre dulcinée. Une fois l'histoire en tête, vous êtes prêt pour la grande aventure! Le jeu comporte en tout six niveaux, tous ponctués par un combat contre un monstre final... mais avant d'y arriver, de nombreux pièges vous attendent. En plus des bestioles hostiles comme les crocodiles, les plantes carnivores, les pics, les "termitières" explosives..., vous devrez faire preuve de patience et d'astuce pour franchir certains obstacles. Par exemple, il n'est pas rare de devoir utiliser les éléments du décor comme passe-droit au tableau suivant. Le plus souvent, il s'agit d'un levier à bascule actionné par un système de poids, mais en d'autres endroits, vous utiliserez les compétences de bestioles inoffensives.

Chacun des niveaux comporte bien évidemment ses particularités. Ainsi dans l'un, Toki devra s'adonner à la plongée sous-marine, dans l'autre affronter les flammes, ou bien encore, dans un troisième, se jouer de la glace. Sur le plan des bonus, le jeu ne faillit pas aux règles désormais bien connues, et il est donc possible de se procurer des armes supplémentaires (différents types de tirs) ou des protections, comme le casque de football américain par exemple.

Techniquement, et comme précisé ci-dessus, le jeu est pratiquement parfait. Sur Amiga, les graphismes en vraies 32 couleurs (en fait beaucoup plus à l'écran) et la bande sonore sont d'excellente qualité. De plus, cette version comporte tous les détails présents sur la borne d'arcade en plus d'un scrolling différentiel (absent sur la version ST). La seule différence provient de la taille de la fenêtre de jeu, réduite sur micro, et non plus plein écran. En résumé, un grand bravo à l'équipe d'Ocean France, dont la constance dans la qualité de leurs productions est un modèle du genre!



VOIR NOS CONDITIONS
D'ABONNEMENT P. 27



Toki / Ocean

GRAPHISME: 90%
ANIMATION: 94%
SON: 81%
JOUABILITÉ: 84%

INTÉRÊT:
94%

Doc: -
Packaging: -
Amiga / ST (mars)

Jeu en anglais

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



FLIGHT SIMULATOR - ATP -

Didier connaît parfaitement les avions de ligne, une de ses passions. Un jour, il a même tenté de passer son brevet de pilote, malheureusement après sa première leçon l'instructeur lui a interdit formellement de reprendre les commandes d'un avion. Allez savoir pourquoi... Depuis, il s'est rabattu sur les simulations ou tout lui est permis notamment les loopings avec un 747.



Passionnés de Flight Simulator, de UFO'S et autres simulateurs de vol du même genre, réjouissez-vous, car Sublogic nous propose ce mois-ci un logiciel, ATP, qui ne peut que vous satisfaire. Il s'agit d'un simulateur de vol, qui vous met aux commandes de plusieurs avions de lignes commerciales. Attention, il s'agit d'un véritable simulateur de vol, et non pas d'un de ces logiciels irréalistes dans lesquels, effectuer un looping ou un tonneau, est aussi facile avec un 747 qu'avec un avion d'acrobaties. Ici, le réalisme a été poussé à l'extrême et un simple décollage en mode manuel demande de nombreux essais. De la même manière, chaque appareil possède ses propres caractéristiques et demande donc un pilotage approprié. Vous avez ainsi accès à plusieurs types d'avions: Boeing 737, 747, 767, Airbus A320 et Shorts 360, un petit appareil vous permettant d'atterrir sur un des petits aéroports. En effet près de 500 villes des USA sont présentes sur le jeu original, avec 26 aéroports internationaux et près de 400 aéroports "nationaux" (accessibles uniquement aux petits appareils). Il est en outre possible d'utiliser les nombreux scénarios, déjà édités par Sublogic, qui permettent de survoler entre autres l'Europe, mais aussi Hawaii et ses îles volcaniques... En ce qui concerne les options accessibles, je crois que jamais, aucun simulateur de vol n'en avait proposé un tel nombre. Il suffit de savoir qu'une quarantaine de touches du clavier sont utilisables directement, ou en appuyant sur les touches "Shift" ou "Control" ou "Alternate", ce qui donne en tout plus de 120 combinaisons, plus les touches de fonctions qui permettent d'accéder à divers menus, pour configurer le jeu, choisir le vol, la ville de départ, celle de destination, le temps... Tout ceci donne un nombre incroyable de possibilités et de configurations de jeu. Par exemple, il est possible de faire varier les fréquences des ondes radios reçues ou émises, ce qui permet d'échanger de nombreux messages avec les tours de contrôle avoisinantes. Vous devez vous occuper d'établir le plan de vol, faire le plein ou non de kérosène, en fonction du type d'appareil, de la charge de votre avion (suivant le nombre de passagers, les conditions météorologiques...). Les graphismes et le système de commande n'ont pas beaucoup changé depuis Flight Simulator, et c'est dommage! Il est bien sûr possible d'utiliser en partie la souris, ou un joystick. Quoi qu'il en soit, au premier abord, on pourrait croire que ce soft est complètement injouable, trop complexe, trop réaliste et lourd d'utilisation. Heureusement, les auteurs de ce



produit y ont pensé, et un système de pilote automatique permet de compenser en grande partie vos erreurs. En fait, ce système de pilotage automatique est vraiment très performant, puisqu'il peut éventuellement effectuer la totalité d'un vol seul, décollage et atterrissage compris, ce qui permet d'observer et de comprendre les différentes procédures. La documentation très complète, permet en outre de bien assimiler les multiples options et possibilités de ce jeu. Ceux qui connaissent déjà Flight Simulator, devraient rapidement comprendre l'essentiel du système de commande de cette simulation. Pour les autres, ATP reste un simulateur complexe, difficile à maîtriser, pas très beau.

Flight Simulator ATP / Sublogic

GRAPHISME: 57%
ANIMATION: 59%
SON: 11%
JOUABILITÉ: 61%
INTÉRÊT:
68%

Doc: 8/10
Packaging: 7/10
PC (en vente)

Jeu en anglais

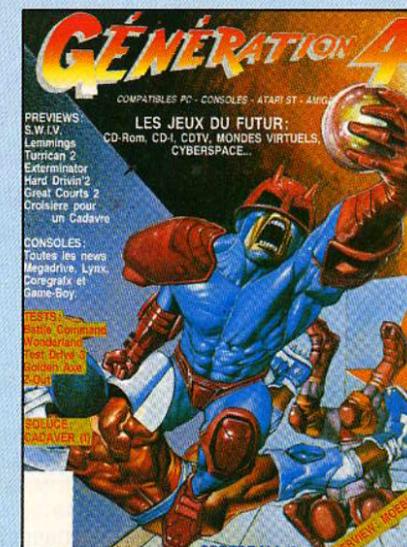
P.Q	B.F	J.D
F.L	S.L	T.L

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
Adresse:

Prénom:

Code postal:

Ville:

Tél:

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à : GENERATION 4- abonnement
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

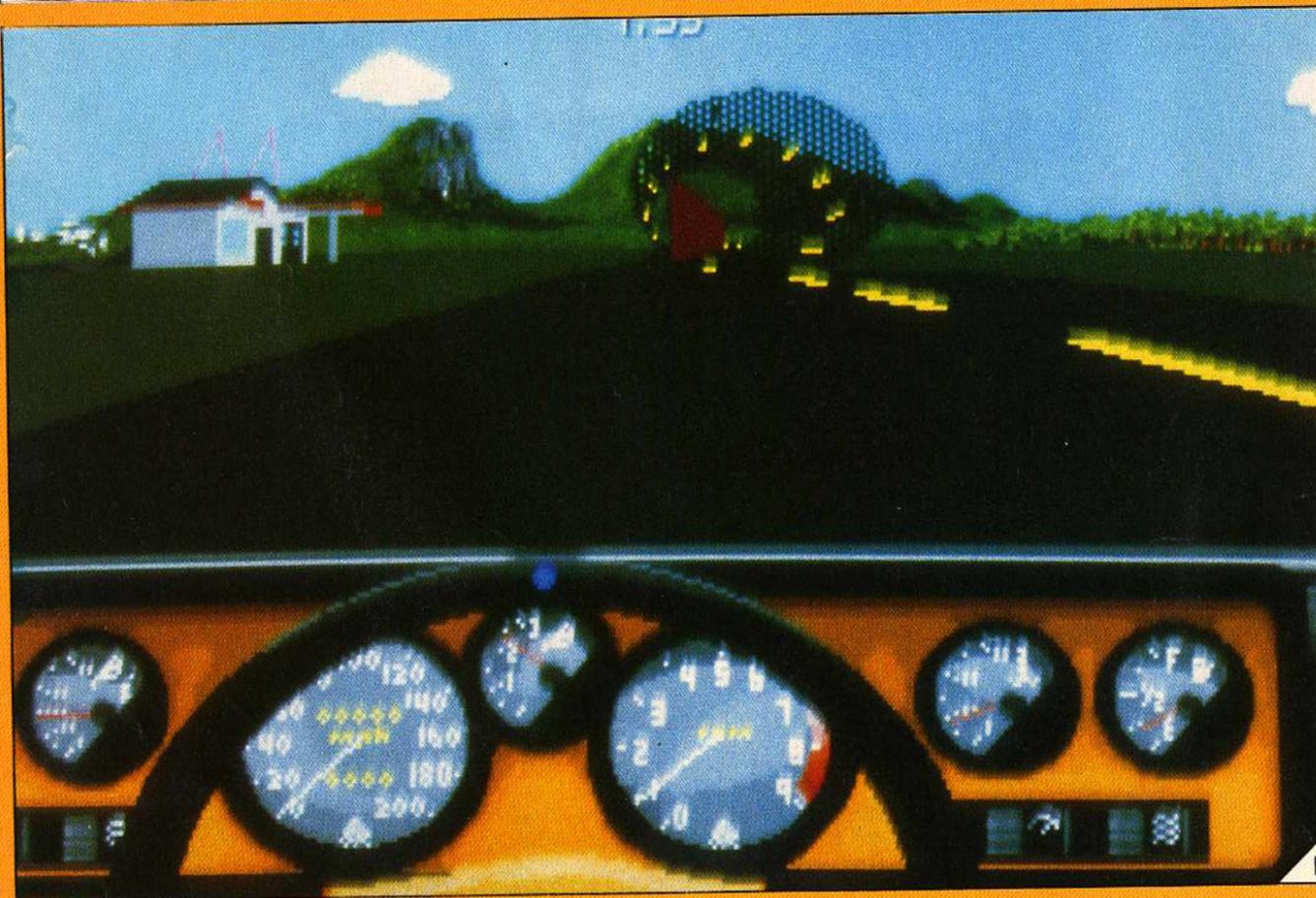
S P O **4D** R T S D R I V I N G

Ne pouvant pratiquer que le kart (c'est le seul engin sur lequel il arrive à toucher les pédales), Didier se jette littéralement sur tous les softs de voiture. Et même sur micro, il éprouve des difficultés à tester ce genre de jeu, surtout sur le plan de ses appuis. Que voulez-vous, être en équilibre sur trois bottins (afin de voir l'écran) n'est pas donné à tout le monde.

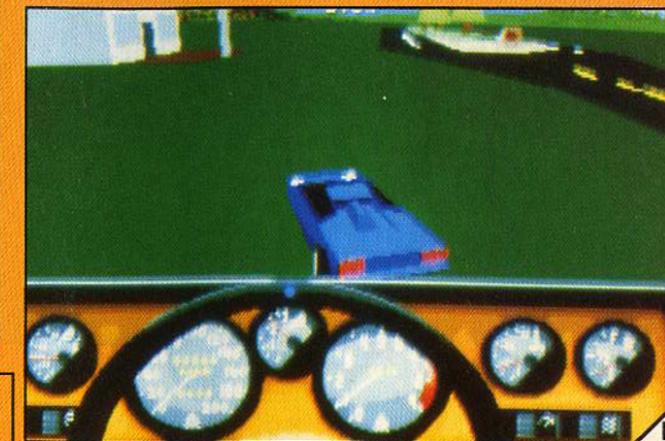


Nous l'avions déjà testé dans le numéro d'octobre 1990, sous le nom de Skid Marks. Mindscape propose désormais ce soft dans sa toute dernière version, et sous le nom de 4D Sports Driving. Je vous rappelle qu'il consiste en un jeu de simulation de conduite automobile, sur divers circuits. Il s'agit au premier abord d'un "remake" de Hard Drivin', avec tout au long des parcours, des loopings, des virages relevés, des tunnels, des tremplins... La grosse différence vient des nombreuses options proposées au joueur, avec pour commencer,

un éditeur de circuits. Ce dernier, très facile à utiliser, permet en quelques minutes de se fabriquer son propre circuit, puis de le sauvegarder sur disquette. Les possibilités offertes par cet éditeur sont impressionnantes. Trois types de routes (normales, boueuses ou enneigées), des virages plus ou moins serrés, voire relevés, plusieurs types de loopings, de nombreuses sortes de croisements, des ponts, de nombreux objets pour les décors (maisons, bateaux...). Un système de caméra permet de voir votre voiture sous plusieurs angles. Vous pouvez même visualiser votre course au ralenti, la sauvegarder, utiliser les fonctions de zoom et changer de points de vue durant le ralenti, etc. Là



encore, la simplicité d'utilisation du système est un véritable plaisir. Venons-en à la jouabilité et à l'animation, qui étaient les points négatifs de Skid Marks. Autant vous dire tout de suite que les programmeurs ont fait du bon boulot. La voiture répond parfaitement au moindre mouvement du volant, sans pour autant devenir incontrôlable dans les virages. L'animation est fluide, rapide et vous pouvez faire varier le degré de détail des décors pour l'accélérer. La représentation de la course est bien sûr en 3D (et non pas en 4, ce qui semble difficile), mais l'éditeur lui est en 2D, ce qui permet une meilleure représentation du circuit. Il est possible de se mesurer à un(e) adversaire sur un circuit, chacun d'entre eux (elles) ayant un style de conduite particulier. Mon seul reproche concerne les sons et les musiques, qui malheureusement n'exploitent pas les possibilités offertes par les cartes sons. Des améliorations qui sont les bienvenues et qui permettent à ce soft de se positionner nettement au-dessus de Hard Drivin' II, testé lui aussi dans ce numéro.



4D Sports Driving / Mindscape

GRAPHISME: 70%
ANIMATION: 89%
SON: 66%
JOUABILITÉ: 87%
INTÉRÊT:
86%

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

Jeu en anglais

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

Nouveau ACS voici!

NOUVEAU SYSTEME DE COPIAGE ALLCOPY-SYSTEM 2 POUR COPIER TOUS LES PROGRAMMES AMIGA

Avec le nouveau Allcopy Backup System 2, même débutant, vous ferez des copies de sauvegarde en professionnel. Nous avons développé un nouveau programme de sauvegarde plus efficace, qui n'a pu être entièrement arrêté par aucune protection. En plus d'une unité de disques supplémentaire, il vous faut les dispositifs de copiage inclus dans l'ensemble matériel ACS pour profiter de toutes les fonctions de ce programme sans égal, fourni avec un manuel concis.

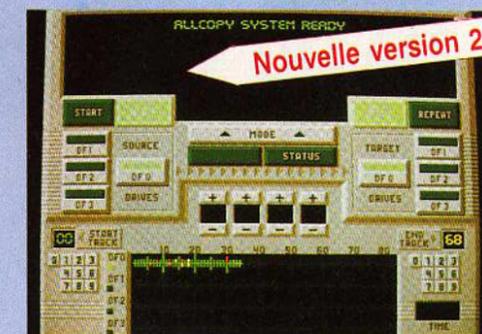
Le nouveau ACS 2 est utilisable avec Amiga 2000. Il vous sera possible de copier de différentes formes internes: Atari ST, PC, etc.

La nouveauté Visual Mode vous permet de mieux vérifier le contenu des pistes de disques. Grâce à cette caractéristique, il sera possible de faire des copies des futurs programmes encore mieux protégés. Il nous est de première importance de bien défendre notre réputation comme réalisateurs du programme copieur le plus performant. Pour cela, nous ferons parvenir, à tous les acheteurs de ACS 1, une copie de ACS 2 entièrement sans charges.

En partie, les programmes utilitaires fournis avec l'équipement ACS peuvent être utilisés sans unité de disques supplémentaire. Les programmes contiennent plusieurs détails facilitant la commande du processus de copiage. Par ex. ACS dispose d'une fonction unique permettant de localiser l'unité et la piste où l'erreur de copiage s'est produite même lorsque vous utilisez quatre unités de disque simultanément.

ACS 2 est un investissement supplémentaire de même importance que la mémoire RAM ou une unité de disque.

**... A CE PRIX INCROYABLEMENT
AVANTAGEUX
EQUIPEMENT +
LOGICIEL seulement 395 F**



Oui... Envoyez-moi un système copieur ACS 2 avec logiciel au prix de 395 F + 29 F frais d'envoi. **N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT!** Allcopy Système sera livré à votre domicile; il est payable après une période d'essai de dix jours.

Nom _____

Adresse _____

Pays _____

NOTE! A l'achat de 2 ensembles ou plus vous ne payerez que 316 F l'unité ce qui correspond à une économie de 20 % en tout. Les frais d'envoi sont toujours 29 F sans égard au nombre d'unités commandées. Faites-moi parvenir _____ unités.

Découpez et envoyez ce coupon dans une enveloppe. N'oubliez pas d'affranchir votre envoi.

**HI-TEC
INVENTIONS**

P.O. BOX 65
SF-33271
TAMPERE
FINLANDE

AVERTISSEMENT!

Ce dispositif est réservé exclusivement aux copies de sauvegarde. Il est bien sûr interdit de faire des copies pirates des programmes.

World Championship BOXING MANAGER



Boxing Manager est à la boxe ce qu'est Rock Star au show-business. Il s'agit en fait de prendre en charge une équipe de cinq boxeurs sélectionnés au départ sur leurs bonnes têtes, car les caractéristiques n'apparaissent qu'après avoir signé un contrat. Ensuite direction votre bureau où une secrétaire blonde platine vous attend. Ce n'est pas une raison pour abandonner vos boxeurs. La première chose à

faire est d'entraîner vos poulains en fonction de leurs faiblesses. Pendant qu'ils suent dans les mains de l'entraîneur, il vous reste à déguster des combats. Pour cela, il suffit de décrocher le téléphone. Lorsque votre interlocuteur vous répond, vous choisissez un de ses boxeurs (avec un coefficient de combat plus ou moins égal au vôtre), et enfin votre pourcentage sur le match. Si l'adversaire est plus faible, ne soyez pas trop gourmand, sinon le combat n'aura pas lieu. Puis vous devez avertir la Ligue afin d'obtenir un arbitre pour officialiser le match. Vous pouvez envoyer des espions afin de vous renseigner sur l'entraînement d'un boxeur, ou bien pour assister à un match à votre place. Lorsque vous assistez à un match, vous pouvez voir la présentation des boxeurs, puis vous assistez aux commentaires

S'étant adonné à la boxe dans sa jeunesse, une des nombreuses disciplines sportives de combat qu'il pratiqua, Jean garde une tendresse toute particulière pour les combattants du noble art. En effet, ses séjours répétés à l'infirmerie du club ont quelque peu entamé sa hargne naturelle. Maintenant il préfère jouer le rôle d'entraîneur à celui de boxeur.

des présentateurs télé. Par contre lorsque vous participez à un match, vous pouvez, entre deux rounds, donner des directives à votre boxeur, mais aussi le soigner. Boxing Manager est fort bien réalisé, même si les graphismes sont assez moches, mais quel est le plus important, les graphismes ou l'intérêt? Si vous avez aimé Rock Star, je suis sûr que vous vous éclatez comme une bête (sans prendre de coups) à diriger une équipe vers le championnat du monde.

World Championship Boxing Manager Krysalis

GRAPHISME: 52%	Doc: 7/10
ANIMATION: -	Packaging: 7/10
SON: -	Amiga / PC / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 70%	P.Q. B.F. R.F.
	F.L. S.L. D.L.
	3 3



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.



Dans GENGHIS 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^{er} roi d'Angleterre, l'Empereur Byzantin ALEXIS III, le Shogun YORITIMO 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	Qasar	Belgutel	Qashian	Temur
Age	19	17	17	15	17
Leadership	154	112	82	78	68
Judgement	156	78	82	82	55
Planning	66	188	Yes	No	68
Persuasive	149	79	82	72	76
Physical	128	51	53	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.



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

ATATRUCS (POUR ST)

SPEEDBALL 2

J'avais oublié de vous dire que vous pouvez retrouver Arioch quasiment tous les jours sur le 3615 GEN4. S'il n'y est pas, c'est qu'il cherche des Atatrucs, qu'il lit son Bescherelle, qu'il s'offre de nouveaux T-Shirts ou Dieu seul sait quoi encore. Mais, et il insiste là-dessus à chaque fois qu'on se voit, il ne fait plus QUE des choses honnêtes. Il trouve l'argent infini grâce à Discpac: remplacez 91 78 05 1E par 60 02 4E 71, et remplacez 97 78 05 1E par 60 02 4E 71. Vous voulez 9999 crédits? Faites une sauvegarde de la partie, lancez Discpac, choisissez l'option "accès physique" sur le disque du jeu, retirez le disque et remplacez-le par la disquette avec votre sauvegarde de la partie. Allez sur le secteur 2, puis revenez sur le secteur 1. Piste 0, secteur 1 (league), en offset 0004, écrivez 270F. Même chose sur la piste 1, secteur 1, en offset 4, pour le mode Cup. Le mois prochain, ne ratez pas le tableau qui vous permettra de modifier toutes les caractéristiques des joueurs.

VAXINE

Toubab peut difficilement résister: quand il voit un truc comme le temps de départ, il ne peut pas s'empêcher de le modifier, en cherchant la séquence 11 FC 00 09 0A 5A et en remplaçant 09 par une valeur de 00 à 7F. C'est un peu pareil avec ce qu'il appelle les "demi-pastilles vertes en haut à droite de l'écran": remplacez 53 78 09 F4 par 4E 71 4E 71, et vous en aurez à l'infini. Pour avoir des tirs à volonté: cherchez 31 FC 00 64 0A 24 et remplacez 00 64 par une valeur de 00 00 à 7F FF. Attention, si vous choisissez une valeur très importante, ne récupérez plus les tirs que vous trouverez sur le terrain, sinon ça plante. Pour finir avec Vaxine, voici les crédits: cherchez 11 FC 00 03 09 1D et remplacez 03 par une valeur de 00 à 7F. Arioch, lui, vous les file infinis, les crédits: cherchez 71 53 38 09 et remplacez 53 38 par 60 02.

SAINT DRAGON

Toubab vous refile les crédits infinis. Remplacez D1 6E 00 A2 par 4E 71 4E 71. Et pour les vies infinies: remplacez D1 6E 01 22 par 4E 71 4E 71. Merci Toubab.

DRAGON BREED

Arioch a trouvé plein de trucs, c'est la folie! Crédits infinis: cherchez 53 6E 00 D0 et remplacez 53 6E par 60 02. Vies infinies: cherchez 53 6E 00 CE et remplacez 53 6E par 60 06. Temps infini: cherchez 0C 6E 09 59 00 D2 et remplacez 0C 6E par 3D 7C. Pour choisir à quel niveau commencer, cherchez la séquence 3D 7C 00 01 00 2E et remplacez 01 par une valeur de 01 à 06. Il faut faire cette opération deux fois.

OPERATION HARRIER

C'est Arioch qui s'y est collé. Avec, pour commencer, les vies infinies: cherchez 53 38 02 97 6B 1C, et remplacez 53 38 par 60 04. Fuel infini: cherchez 53 78 02 F6 6A 0E et remplacez 53 78 par 60 12. Puis cherchez 53 78 02 F6 6A 10 et remplacez 53 78 par 60 14. Enfin, cherchez B0 7C 06 00 6F 04 30 3C et remplacez 6F 04 par 4E 71. Les bombes de 1000 livres, vous en voulez une infinité? Ok! Cherchez 53 78 02 7A et remplacez 53 78 par 60 02. A faire deux fois. Les bombes de 500 livres? Cherchez 53 78 02 78 et remplacez 53 78 par 60 02. A faire deux fois. Pour les missiles à tête chercheuse, cherchez 53 78 02 7C et remplacez 53 78 par 60 02. A faire deux fois. A part ça, Arioch n'aime pas la guerre, bin tiens. Pour les roquettes infinies, cherchez 53 78 02 7E, et remplacez 53 78 par 60 02. Pour ne plus être embêté par les dégâts causés par vos problèmes de pilotage (exceptées les collisions avec les autres avions et les crash, quand même), cherchez 91 38 02 A0 et remplacez 91 38 par 60 02.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Arioch a trouvé les vies infinies, sans se fatiguer, puisqu'il a cherché les différents passwords, à taper au début du jeu. Les voici: WOLFMAN (Niveau 2), HAMMER (Niveau 3), LUGOSI (Niveau 4), NOSFERATU (Niveau 5), GARLIC (Niveau 6), BOGEYEATER (Vies infinies), CUSTODES (Non identifié).

LEGEND OF THE LOST

Toubab recherche les vies infinies, il tombe sur la séquence 06 79 00 01 00 00 35 14, et remplace 01 par 00. Il fait cette manip sept fois, en tout. Et il obtient les. Pas cool, ça? Et voici les codes: ".RHINO", "STONES", "LADDER", "ESCAPE", ".LAVA", "FINALE".

VI

Je dois sûrement être le premier Bidouilleur Malade au monde à écrire sa rubrique à partir de VI (prononcez vi-aïlle), l'illustre éditeur abondamment utilisé sous Unix. Je tenais à le dire. J'ai trouvé le courage infini.

CHASE HQ 2

Toubab n'est pas du genre à se laisser faire. Quand un truc l'agace, il le change. Ainsi, pour choisir à quel niveau commencer, il cherche la chaîne 33 FC 00 01 00 03 49 22 et remplace le 01 par une valeur de 01 à 06. Pour le turbo infini, il remplace 72 14 53 40 par 72 14 4E 71. Les options continues à l'infini? Sans problème! Il remplace 53 39 00 00 98 81 par 4E 71 4E 71 4E 71. Le temps infini? Du gâteau! Il change 23 C0 00 03 49 00 en 4E 71 4E 71 4E 71.

DEATH TRAP

Il a cherché les vies infinies, il les a trouvées: remplacez 53 78 04 56 par 60 04 F7 CA. Il a cherché les crédits infinis, il les a trouvés: remplacez 53 78 04 52 par 60 02 F7 C8. Et il s'appelle Toubab.

WINGS OF DEATH

Voici un nouvel Atatruciste, il s'appelle Babuot, et il nous livre ici un cheat-code pour un des jeux préférés de Watsit. Juste avant le jeu, sur l'écran de contrôle, tapez ST FOREVER, vous pourrez choisir le niveau de départ.

MYSTICAL

Quand il sort du placard dans lequel ses parents l'enferment depuis plusieurs années, Toubab trouve des trucs infinis. Et que je te trouve les vies infinies en remplaçant 53 79 00 01 01 8C par 4E 71 4E 71 4E 71, et que je t'obtiens l'énergie infinie en deux coups de cuillère à pot, en cherchant 0C 79 00 64 00 00 FE BC pour remplacer 0C 79 par un 33 FC. Quand ses parents en ont assez, il retourne dans son placard. Envoyez vos dons à Pressimage, à l'attention du Bidouilleur Malade, qui transmettra, comme d'habitude.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Toubab, martyrisé par sa famille, a trouvé le cheat-code pour ce jeu délirant. Si vous n'aimez pas Monty Python, ne lisez plus jamais aucun Génération 4, je vous l'interdis. Bon, donc, il faut taper SEMPRINI sur le tableau des scores, grâce à quoi on a droit à plein de nouvelles options très sympas. Un truc rigolo, aussi, si vous tapez POOKY, toujours sur le tableau des scores.

SIMULCRA

Gillus a trouvé les vies infinies: cherchez 61 00 04 FE 53 6D 01 A2 66 8E et remplacez 53 6D par 60 92.

ATOMIC ROBOT KID

Gillus vous communique le cheat code: sur la page de présentation, tapez TUESDQY 14TH (en majuscules, et sans utiliser le pavé numérique).

TIME SOLDIER

Il a trouvé les vies infinies, il s'appelle Gillus et à l'heure où j'écris ces lignes, il doit être sous 3 mètres de neige. Cherchez 23 C4 00 00 27 B2 28 39, et remplacez 23 C4 par 60 04. Cette manip recherche/remplacement est à faire deux fois, sans quoi ça ne marche pas. Attention, ça ne marche qu'avec Discpac.

METAL MASTERS

Arioch vous conseille d'édiiter le fichier \AUTOMASTER.PRG. Il vous conseille ensuite de chercher B6 69 00 06 6D 00 01 04. Un conseil d'Arioch; remplacez cette séquence par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Vous avez de l'argent infini. Arioch vous conseille d'écouter du hard-rock. Mais alors, là, laissez tomber.

POP UP

Arioch édiite le fichier GAME. Pour les vies infinies, cherchez 4A 50 67 8A et remplacez par 4A 50 4E 71. Même chose avec la chaîne 4A 50 67 D8. Attention, ça ne marche qu'en jouant seul.

ATATRUCS AVEC L'ULTIMATE RIPPER

Vous ne pourrez pas utiliser les Atatrucs qui suivent si vous ne possédez pas la cartouche Ultimate Ripper. Elle permet d'interrompre les jeux et d'aller farfouiller en mémoire, ce qui est le principal passe-temps d'un Bidouilleur Malade. Certains jeux sont cryptés, un désassembleur et un éditeur de secteurs ne suffisent pas: il vous faut cette cartouche. Pour vous la procurer, renseignez-vous après d'Eurosoft, 190 rue de Lezennes, 59650 Villeneuve d'Ascq.

COMMANDO (ULTIMATE)

Toubab a inséré sa cartouche, a allumé son ST, a lancé Commando, a joué, et puis il a appuyé sur le bouton de l'Interrupt Ring. Ensuite, il est allé modifier le 53 2A 00 1C par un 60 02 4E 71 nettement plus joli, a recommencé (il a cherché 53 2A 00 1C et a remplacé le tout par un 60 02 4E 71, pour les moins doués d'entre vous). Ça lui a permis de continuer de jouer avec les vies infinies, ce qui était impossible à faire avant l'Ultimate.

CARVUP (ULTIMATE)

Domage, ceux qui n'ont pas lu cette partie des Atatrucs sous prétexte qu'ils n'ont pas l'Ultimate Ripper ne sauront jamais quels sont les cheat-codes qui existent pour ce jeu. Sur le tableau des scores, il faut choisir un de ses trois noms: BUMPER (et vous obtenez 4 vies à chaque début de sous-tableau et un bonus), PUSSYCAT (toc, 9 vies) ou ARNIECAR (écrivez en Bal TOUBAB sur GEN4 si vous trouvez à quoi ça sert...). Pour les vies infinies, cherchez 04 79 00 01 00 01 3B 42 et remplacez 00 00 par 00 01.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (ULTIMATE)

En plus du cheat-code donné quelque part dans ces pages, Toubab a aussi trouvé les vies infinies. Cherchez 33 FC 00 02 00 01 78 8C et remplacez-moi le 00 02 par un 7F FF tellement plus avantageux. Bon, ce ne sont pas des vies infinies, mais si vous les perdez toutes, c'est que vous êtes vraiment un mongolien, on ne peut rien pour vous. Que les mongoliens m'excusent.

TOOBIN (ULTIMATE)

Toubab casse la baraque. Il ne pouvait pas interrompre le jeu avec sa belle cartouche, il s'est mis alors au travail pour trouver pourquoi ça ne marchait pas. Et il a trouvé: avec un éditeur, modifiez le disque en cherchant la séquence 42 38 FA 07 et en la remplaçant par un 4E 71 4E 71. Même chose avec les séquences 42 38 FA 09, 42 38 FA 13, 42 38 FA 15. Ensuite, pour les vies infinies, vous pouvez lancer le jeu et appuyer sur le bouton de votre Interrupt Ring et remplacez (en mémoire) la séquence 53 60 00 30 par 4E 71 4E 71.

COUGAR FORCE (ULTIMATE)

Hop, vous cherchez la chaîne 66 0E 70 03 33 C0 et vous remplacez 03 par 70. Et vous avez les vies infinies, grâce à super-Toubab, qui finit son atatruc par un mystérieux "Il faut d'abord jouer une partie avant d'avoir le trainer".

GOLDEN AXE (ULTIMATE)

C'est encore Toubab qui a fait le coup: interrompez le jeu pendant l'intro, et cherchez 53 28 00 2B pour remplacer le 53 par un 52. Vous obtenez les vies infinies pour les deux joueurs, pas de jaloux.

BADLANDS (ULTIMATE)

Toubab Toubab Toubab a a a trouvé trouvé trouvé les les les crédits crédits crédits infinis infinis infinis. Cherchez cherchez cherchez la la la séquence séquence séquence "53 68 00 94" et et et remplacez remplacez remplacez par par par "4E 71 4E 71". NB: cette opération recherche/modif est à faire 3 fois.

RICK DANGEROUS 2 (ULTIMATE)

Youpi youpi, le jeu était codé, on ne pouvait rien faire, du moins sur les versions originales. Mais grâce à Gillus et à sa cartouche magique, vous allez avoir de l'infini comme jamais. Pour les vies infinies, cherchez 04 79 00 01 00 01 77 10 et remplacez le premier 01 par un 00. Pour les éclairs infinis, cherchez 04 79 00 01 00 01 76 14 et, même chose, remplacez le premier 01 par un 00. Pour les bombes infinies, cherchez la séquence 04 79 00 01 00 01 77 02, et vous savez ce qu'il vous reste à faire comme modif.

WARZONE (ULTIMATE)

Gillus fait dans la nécrophilie, en ressortant un aussi vieux jeu, tout poussiéreux. Il est vrai qu'il était codé, on ne pouvait rien faire sans cette cartouche Ultimate Ripper. Nous voilà donc capables d'obtenir les vies infinies, et on ne va pas se gêner: cherchez 04 11 00 01 4E BA 43 CC 4E BA et remplacez par 01 par 00.

LINE OF FIRE (ULTIMATE)

Toubab, n'ayant pas trouvé à quel endroit du jeu il fallait taper le cheat code ("WHAT A BUMMER"), il a cherché l'énergie infinie. Cherchez 4A 38 05 98 67 08 et remplacez 67 08 par 4E 71. Et ça marche pour les deux joueurs.

OCEAN BEACH VOLLEY (ULTIMATE)

Toubab avait essayé de trouver un truc ou deux pour ce jeu, lors de sa sortie. Et, manque de bol, il était codé, impossible de faire quoi que ce soit. Les heureux possesseurs de l'Ultimate Ripper vont enfin pouvoir faire des scores extraordinaires, puisque les échanges remportés par l'ordinateur seront comptabilisés pour le joueur 1. Ne le faites pas si vous jouez à deux... Interrompez le jeu avec l'Interrupt Ring, et, à l'adresse \$2304, changez le E2 62 par un E2 60.

DRAGON NONJA (ULTIMATE)

Non, pardon, Ninja. Vous interrompez le jeu, comme d'habitude, et vous modifiez le 04 51 00 01, qui se trouve en mémoire à partir de l'adresse \$C2BC, par un 4E 71 4E 71. Vous voilà avec les vies infinies, grâce à Toubab.

GAMATRUC (POUR GAMEBOY)

Voici quelques codes donnés par Patou, pour le jeu KORODICE: 94347 (Niveau 4), 68890 (Niveau 5), 24486 (Niveau 6), 49320 (Niveau 7), 28076 (Niveau 8), 96545 (Niveau 9).

COMMOTRUCS (POUR AMIGA)

HARD DRIVIN II

Quand il poursuit des casseurs de pare-chocs, Castorax n'aime pas être gêné par le temps. Alors il cherche le temps infini: cherchez 81 09 81 09 64 18 10 BC 00 59 et changez 81 09 81 09 par 4E 71 4E 71.

De même, il veut pouvoir rouler dans l'herbe, ceux qu'il poursuit sont prêts à tout: cherchez 81 09 81 09 4E 75 20 2F et, là encore, changez 81 09 81 09 par 4E 71 4E 71. Recalculez le checksum.

GEMSTONE LEGEND

Castorax a trouvé les vies infinies: cherchez 53 2B 00 0A 67 B6 02 45 et modifiez 53 2B, il faut absolument que ça soit un 4A 2B. Pour l'énergie infinie, c'est exactement la même chose, sauf que c'est la séquence 53 2B 00 0B 08 EB 00 02 qu'il faut rechercher. Et, hop, le 53 2B. Ne recalculez pas le checksum. Message personnel: je continuerai à casser ton pare-chocs tant que tu écriras "cheksum", c'est compris?

PICK'N'PILE

Ca, c'est un super soft, pour ceux qui savent faire autre chose que de protéger la Terre contre des envahisseurs. Et Castorax a trouvé les vies infinies. Cherchez 81 01 11 C0 28 59 4A 38 et transformez 81 01 en pare-ch... pardon, en 4E 71. Pour le temps infini, remplacez 81 0B 81 0B 64 16 42 50 50 F8 par 4E 71 4E 71 60 16 42 50 50 F8.

HARD DRIVIN

Té bé c'est le même que pour Hard Drivin 2! Temps infini: remplacez 81 09 81 09 64 18 10 BC par 4E 71 4E 71 64 18 10 BC, et recalculez le checksum. Merci Castorax!

NINJA REMIX

Castorax a trouvé les vies infinies pour ce suuuuuuuper jeu. Je plaisante, hein. Cherchez 53 79 00 00 14 A6 6B 62 et remplacez 59 79 00 00 par 60 06 00 00. La ruse. Ne recalculez pas le checksum.

BATTLESTORM

Recalculez le checksum, après avoir obtenu l'énergie infinie en remplaçant 536C 9A34 600C 426C 9A58 par 4E71 4E71 600C 426C 9A58. Merci Castorax!

LE MOT MAGIQUE

C'est "Pritou". Retenez-le.

NARC

Castorax, avant d'être chasseur de casseurs de pare-chocs, était membre de la brigade des stupéfiants. C'est pourquoi ça n'a pas été très compliqué pour lui de trouver les vies infinies dans ce jeu: remplacez 5368 00A2 117C 0002 par 4E71 4E71 117C 0002. Pour les crédits infinis, remplacez 536E 0AC8 1D7C 0003 par 4E71 4E71 1D7C 0003 et c'est à faire deux fois. Ne recalculez pas le checksum.

CHASE HQ 2

Castorax ne supporte pas ce jeu, il en fait des cauchemars, voir tous ces pare-chocs détruits lui donne des sueurs froides. Il a néanmoins cherché le temps infini. Remplacez 0400 0002 6A26 103C par 4E71 4E71 6A26 103C. Nitros infinis: remplacez 5340 6BEC 33C0 0003 par 4E71 6BEC 33C0 0003. Choix du niveau: cherchez 0001 0003 0C80 6100 et remplacez 01 par une valeur de 01 à 06. Ne recalculez pas le checksum.

ROBOCOP II

Castorax, quand il veut démasquer les casseurs, se déguise en pare-chocs, en gardant son flingue à la main. Du même coup, il s'entraîne pour Robocop 3. L'énergie infinie, on l'obtient facilement en cherchant 4A78 16AA 671A 31FC et en remplaçant 4A78 par 4E75. Pour le temps infini (et pas "infinie", Casto!), il cherche 8101 6A08 50F9 0000 et remplace 8101 par 4E71.

SOPHELIE

Castorax, en ces temps de guerre, aime bien les Juifs. Sauf Elie. Hin hin hin, encore un truc à avoir des problèmes avec ia Licra. Bon, les vies infinies: cherchez 5339 0000 79FA 6C72 13FC et remplacez 5339 par 6004. Crédits infinis: cherchez 5379 0000 78BA 33FC pour remplacer 5379 par 6004. Ne recalculez pas le checksum.

RANX

Castorax a trouvé l'énergie infinie: recherchez 90B9 00C0 6922 23C0 et remplacez 90B9 par 6004. Ne recalculez pas le checksum.

PANG

Des vies infinies, vous en voulez? Pour le joueur 1, cherchez 5379 0000 DFD4 6C06 50F9 et remplacez 53 par 4A. Puis cherchez 5379 0000 DFD4 6B06 50ED et remplacez 53 par 4A. A quoi ça tient, hein... Ensuite, pour le joueur 2, vous cherchez 5379 0000 E10E 6CD6 50F9 et vous remplacez 53 par 4A. Même chose avec 5379 0000 E10E 6B06 50ED. Merci Castorax. Ne recalculez rien.

EXTERMINATOR

J'en vois le bout, super. Je dis ça, parce que bon, là, je suis fatigué. Castorax, il a de l'énergie complètement infinie, parce qu'il a cherché 916D 0050 6E78 51E8 et qu'il a remplacé 91 par 4A. En cherchant 526D 005A 0C6D 0032 et en remplaçant 526D par 601E, il a eu les tirs infinis, la vache. Ne recalculez pas ce checksum de malheur.

SPELL FIRE

Castorax a trouvé plein de trucs, c'est une horreur. Entendons-nous bien, c'est une horreur à reproduire ici quand on est un Bidouilleur Malade Fatigué. Sinon, c'est super. Vous voulez les vies infinies? cherchez 5300 13C0 0001 A9C5 et remplacez 5300 par 4E71. Les Fireballs infinis? Rien de plus simple: cherchez 6100 E10E 6100 E06A et remplacez 6100 E10E par 4E71 4E71. Puis cherchez 3030 0001 A9FA 33FC et remplacez 3030 par 3939. Les boucliers? Fastoche! Cherchez 6100 E47C 6100 E3EC et remplacez 6100 E47C par 4E71 4E71, puis cherchez 3030 0001 AA12 33FC et remplacez 3030 par 3939. Les Commotrucs se suivent et ne se ressemblent pas. Pour les bombes, cherchez 6100 E288 6100 E1EE pour modifier 6100 E288 par 4E71 4E71, puis cherchez 3030 0001 AA06 33FC pour me changer ce 3030 par un 3939. Pour les flammes infinis, vous cherchez 6100 DFFA 6100 DF74, vous jetez 6100 DFFA par la fenêtre, vous mettez 4E71 4E71 à la place. Après quoi vous cherchez 3030 0001 AA1E 33FC, vous prenez 3030 et vous lui tordez le cou pour pouvoir le remplacer par 3939.

OOPS UP

Arcade Crew salue Bubble Dee, Sirrao, Legostrike, Moa, Wyzard, Amigagiste, Stephamiga et donne les codes suivants: PO01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, F420, 5F6J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, X038, UU09, 40FJ, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39VS, XPE4, FE5C, XPE4, FE5C, CXE5, 32H4, PD30, 10F4, D947, FD4G, DK48, 206G, DK39, DGLO, DO49, 6P05, FO49, 4G7H, XPE5, UP9F, AQ1Q, S046, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S084DS, S04L, FOR0, 2FF7, R4G6, MF03, OW75, MC90, 00T8, TI27, W3RE, 905W, TI27, W3RE, 905W, TRP2, 6GI3, REWQ, IPOU, HGF6, FUK0, JUG8, R2T7, TUP8, KOP9, BIWI, EB01, SA3A, S4A9, LA8D, MUE0, ER7E, NEPT, W8GA, PI31, 2110, A234, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T800, 4799.

TOM AND THE GHOST

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 5379 0000 E1A6 33FC par 4E71 4E71 4E71 33FC. Recalculez ce Bon Dieu de checksum.

CAR VUP

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 0479 0001 0001 7039 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Pas de calcul du checksum, non, pas ça, pas ça!

GREMLINS II

Castorax a trouvé les vies infinies, sans blaquer. Remplacez 5301 1941 5A86 660A par 4E71 1941 5A86 660A. Pour le temps infini, 5304 1944 5A85 302C par 4E71 1944 5A85 302C il faut remplacer. Ne recalculez pas le checksum.

COMPATRUCS (POUR PC)

WING COMMANDER

Grâce à Rouffi et à PC Tools, vous allez améliorer les boucliers de vos vaisseaux. Editez le fichier WC.EXE (sauvegardez-le avant, vous pourriez vous tromper en faisant les manipulations suivantes), et lisez le secteur 188. En offset 73, pour le vaisseau Hornet, remplacez 28 00 28 par FF 00 FF. Pour Scimitar, c'est à l'offset 295 que ça se passe, modifiez 3C 00 32 par FF 00 FF. Pour Rapier, c'est l'offset 184 qui nous intéresse, remplacez 50 00 4B par FF 00 FF. Et enfin, pour Raptor, en offset 406, remplacez 46 00 46 par FF 00 FF.

**LA SUITE DES VIES INFINIES
DANS LE PROCHAIN NUMERO...
... ET SUR GEN4 3615 GEN4 (3615)!**

We apologise for the fault in the titles.
Those responsible have been sacked.

ENFIN DISPONIBLE !

Nous vous en parlions dans un des derniers numéros de Génération 4, l'équipe du journal a formé un groupe de Rock et Roll, les Mécaniciens Nerveux. Un projet flottait alors dans l'air, celui auquel aspirent tous les artistes un jour ou l'autre. Un jour ou l'autre, certes, mais le plus tôt possible. Et voilà, depuis le 15 février, l'album est disponible dans toutes les bonnes boutiques de France et de Navarre.

Le groupe compte déjà quelques fans, qui seront heureux de retrouver les titres les plus connus: "Ta peau est comme de l'abricot", "L'amour d'une mère", "J'ai la vie, j'ai les trains", "Qui a tué les kiosques à musique?", "Canif rouge"... L'album porte le nom d'un morceau inédit: "Demain, elle est rêve-nue" où toute l'inspiration lyrique du groupe surgit telle une cascade au milieu du désert.

Un groupe dont la formation évolue, essentiellement à cause du temps qu'exige la conception du magazine: Stéphane (basse + chant), Betty (batterie + chant), Didier (tambourin + chant), Frank (guitare). Philippe a abandonné le groupe où il assurait pendant un moment la section cuivres, donnant un petit côté rythm'n'blues à certains morceaux comme "Tatiana, Tatiana, Tatiana".

Le groupe se produira dans toute la France à partir de mars-avril, nous ne manquerons pas de vous en informer dans les prochains numéros. A noter aussi le passage du clip et d'une longue interview sur M6, le samedi 2 mars vers minuit.

L'album "Demain elle est rêve-nue" est disponible en disque, K7, et CD partout en France, sauf en Bretagne pour le CD.

*Demain elle
est rêve-nue...*



**LES MECANICIENS
NERVEUX**

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
31 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

THE FINAL WHISTLE

Stéphane a beau être un fan de Kick Off 2, il faut bien avouer que pendant le test de Final Whistle, il n'a pas arrêté de perdre contre Didier, ce qui peut paraître ridicule. Mais ce serait oublier que Didier a longtemps pratiqué le football (en temps que ballon), et qu'il sait profiter de cette expérience enrichissante.



The Final Whistle, c'est le premier Data-Disk disponible pour Kick Off 2, ce qui veut dire qu'il vous faut déjà avoir ce fameux jeu de football pour utiliser cette extension. Rappelons à ceux qui en douteraient encore que Kick Off 2 est à ce jour LA meilleure simulation de foot existant sur le marché, du fait de son réalisme au niveau des tirs et de ses possibilités.

Final Whistle a beau être un Data-Disk, il change bien des choses! Au niveau de la tactique, les joueurs agissent plus intelligemment, c'est-à-dire différemment selon que vous attaquez ou défendez. Les joueurs disposent d'une nouvelle compétence, Flair, qui est bien intéressante. Lorsque vous jouez un joueur bien précis (et non pas toute l'équipe), vos coéquipiers, au lieu de vous passer systématiquement la balle, tenteront leur chance si leur Flair est élevé. Toujours au niveau tactique, il est maintenant possible d'examiner les caractéristiques des joueurs de votre équipe, afin d'effectuer une meilleure sélection.

Les corners ne se font plus comme avant; vous déterminez la hauteur et la force du tir, puis l'effet, la direction résultant alors de vos choix précédents. Les possibilités sur ce coup sont donc bien plus intéressantes qu'auparavant, et avec un peu de maîtrise, vous arriverez bientôt à faire de superbes corners.

Ajoutez à ceci qu'il est maintenant possible d'appliquer les règles du hors-jeu. Enfin, disons plutôt les règles de l'ordinateur, car il siffle assez souvent des hors-jeu lorsqu'il ne faut pas, ce qui est particulièrement désagréable. Bug ou erreur du programmeur, en tout cas, cette option n'est pas au point, et c'est un peu dommage. Notez également qu'un nouveau coup est possible, le retourné, et qu'il est bien pratique pour repousser les attaques ennemies. Il demande un certain entraînement, mais une fois maîtrisé, il s'avère des plus pratiques.

Les plus plaisantes nouveautés sont sans aucun doute les nouveaux terrains. On trouve un terrain boueux assez étonnant, un terrain enneigé très glissant, un nouveau terrain normal aux graphismes changés, et un terrain non réglementaire. Sur ce dernier, qui n'est en fait qu'un terrain vague, le relief est tel que les rebonds de la balle sont particulièrement aléatoires et rendent les parties vraiment hilarantes.

The Final Whistle propose également des améliorations visuelles et sonores. Les arbitres de touche et l'arbitre principal sont désormais présents sur le terrain, tout comme les soigneurs, qui viennent décider du sort des joueurs à terre. Au niveau son, la foule est plus bruyante, n'hésite pas à chanter et à faire sonner les trompettes et les joueurs qui tombent poussent un cri en s'écroulant!

Au niveau jouabilité, on pourra regretter peut-être que les goals soient désormais très efficaces (trop?), et qu'il soit donc bien plus difficile de marquer des buts. Cependant, The Final Whistle offre tant d'amélioration que son achat s'avère obligatoire pour tous les fans DU jeu de football.



The Final Whistle Anco

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 85%

SON: 87%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

90%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga / ST (février)

Jeu en français

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

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



La démo de GODS des Bitmap Brothers chez vous, c'est possible, grâce au téléchargement "Sapristi" sur notre serveur 3615 GEN4!



INCROYABLE MAIS VRAI !!!

31 JEUX VIDEO parmi les MEILLEURS et les plus CELEBRES utilisables sur les consoles NINTENDO®

Tous les jeux sont dans leur VERSION COMPLETE.

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

QUANTITES LIMITEES - SATISFAITS OU REMBOURSES

699 F

toutes taxes et transport compris

OFFRE SPECIALE

COMMANDEZ DEUX ET BENEFICIEZ D'UNE REDUCTION TOTALE DE 150 F

NINTENDO® et SEGA® sont des marques déposées.

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthievre - 75 008 Paris - Tél: 16(1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir : 1 cassette de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 699 F.

2 cassettes de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 1248 F.

Précisez : compatible NINTENDO

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous renverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt.

Nom _____ Prénoms _____

Adresse _____

Code Postal _____ Localité _____

Age _____ Téléphone _____

SIGNATURE

Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

FLIGHT OF THE INTRUDER

Pouvant partir d'un jour à l'autre à l'armée, Stéphane s'est précipité sur Flight Of The Intruder, espérant bien bénéficier d'une certaine expérience lorsqu'il serait incorporé... Après une bonne dizaine d'heures de vol, et très peu d'appontages réussis à son actif, il s'avère qu'il vaudrait mieux qu'il évite l'aviation. Cependant, il aimerait savoir s'il est possible de transférer son grade actuel (commandant) à celui qu'il aura dans l'armée.



Nous avons testé Flight Of The Intruder sur PC lors de sa sortie l'année dernière, mais il était particulièrement important de vous en reparler lors de sa sortie sur Amiga et ST. Programmé par l'équipe qui avait réalisé Falcon sur les mêmes machines, Flight Of The Intruder est en effet le premier simulateur de vol important sur ces machines depuis bien longtemps, et il devrait connaître le même succès et la même reconnaissance que Falcon en son temps.

Flight Of The Intruder retrace les missions effectuées en 1972 pendant la campagne Linebacker, au-dessus du Nord-Vietnam. Vous avez à votre disposition des F-4 Phantom qui sont utiles pour descendre les avions ennemis, et des A-6 Intruder, bombardiers modernes pour l'époque.

Les missions impliquent le plus souvent plusieurs Phantom et un Intruder, et vous avez la possibilité de prendre la place que vous désirez. Mais l'originalité de Flight Of The Intruder par rapport à tout ce qui s'est fait auparavant est de vous permettre, à tout moment, de passer d'un avion à un autre, auquel cas l'avion que vous quittez passe aux mains de l'ordinateur! Ce système est particulièrement intéressant, puisqu'il vous permet de jouer de manière bien plus tactique que dans n'importe quel simulateur de vol. Quoiqu'il en soit, il faut également noter l'intelligence des avions contrôlés par l'ordinateur. Les Phantom n'hésiteront pas une seconde à prendre en chasse le Mig-21 qui s'était glissé dans le dos de votre Intruder, ce qui est particulièrement réaliste.

Au niveau des possibilités, Flight Of The Intruder est particulièrement impressionnant, et un coup d'oeil au nombre de touches servant durant le jeu en laissera rêveur plus d'un.

Le briefing et le débriefing sont particulièrement complets, vous indiquant tout ce qu'il y a à savoir sur vos objectifs, en en proposant même des photos, votre équipement, le temps, les lieux, etc...

Au niveau de la simulation, Flight Of The Intruder se classe parmi les meilleurs. Les tableaux de bord très impressionnants des deux avions ont été fidèlement reconstitués, et sont fonctionnels, ce qui d'ailleurs demandera un temps d'adaptation important avant de pouvoir repérer l'ensemble des cadrans, voyants et autres manettes. Ajoutons à ceci les messages radio entre avions, bateaux, les caméras qui permettent de filmer certaines scènes, les photos et autres éléments ajoutant encore au réalisme poussé du jeu.

La réalisation n'est pas en reste, avec des décors en 3D assez complexes, mais surtout une animation fluide et rapide, et des sons digitalisés efficaces; aucun doute, Flight Of The Intruder est encore mieux fait que Falcon.



Si jamais vous terminiez toutes les missions proposées, vous pouvez toujours prendre en charge les opérations dans la région. Là, le côté stratégique du jeu est encore plus important, puisque c'est alors vous qui déterminez les missions. Vous devez choisir un objectif principal et des objectifs secondaires, puis les points de cheminement, la route à suivre et surtout le timing. Ce point comporte l'ordre de décollage des avions, les heures de décollage et l'ordre d'attaque, et les objectifs de chaque appareil! Autant dire qu'avec cette possibilité, vous n'êtes pas prêt de laisser tomber Flight Of The Intruder.

Avec un système de jeu unique dans le domaine des simulations, des missions prenantes et la possibilité de créer ses propres missions, Flight Of The Intruder s'avère être le plus intéressant des simulateurs de vol du moment. Grâce à une réalisation très soignée, il devient du coup LE simulateur de vol à posséder sur Amiga et ST, et ce ne sont pas les trois manuels très complets qui accompagnent l'imposante boîte de ce jeu qui viendront vous décevoir! Avis aux amateurs.



Ne ratez pas le prochain numéro, il y aura un dossier spécial Ouganda ! Tout sur son économie, son histoire, sa culture... Un numéro étonnant !



Flight Of The Intruder / Spectrum Holobyte

GRAPHISME : 78%

ANIMATION : 91%

SON : 83%

JOUABILITÉ : 90%

INTÉRÊT :

94%

Doc: 10/10

Packaging: 9/10

Amiga / ST (mars)

Jeu en anglais

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

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



FLIGHT OF THE INTRUDER: LE FILM

Avant d'avoir été un jeu, Flight Of The Intruder fut tout d'abord un best-seller américain. Après avoir été un jeu, Flight Of The Intruder sera un film, signé John Milius (Conan), avec Brad Johnson, Danny Glover et Willem Dafoe, et il sortira très prochainement en France, mais nous vous en reparlerons.



3615

NASTY

GAGNEZ AU CHOIX ;

UN ATARI 1040 STE OU UN AMIGA 500

Messagerie, forums graphique, informatique, Echecs, yam's, ...

C.P SHOGUN : 68 526

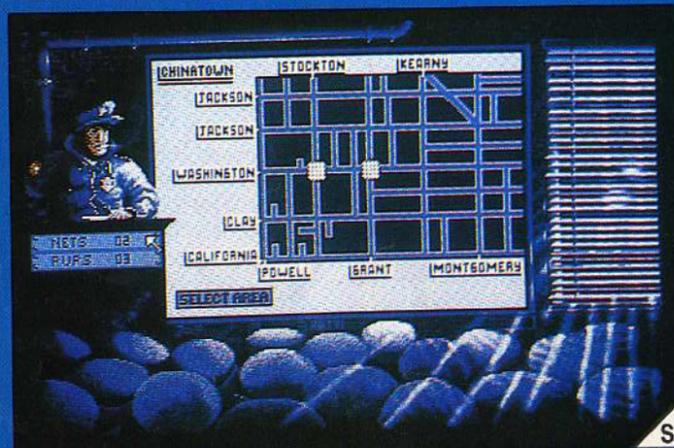
THE KILLING CLOUD

Ayant toujours rêvé d'incarner Deckard (le rôle d'Harrison Ford dans Blade Runner), Stéphane réagit tout comme son héros! D'ailleurs il pourra bientôt tenir une véritable arme dans les mains sans rien craindre des autorités. En attendant, avec The Killing Cloud, il a trouvé le moyen d'assouvir ses instincts de chasseur.



L'équipe de Vektor Graphics, qui avait déjà édité Bomber chez Activision, récidive dans la 3D avec Killing Cloud, un simulateur mêlé à un scénario de science-fiction des plus étonnants. L'action se situe dans un futur proche, à San Francisco. Un jour, le brouillard habituel n'était plus parti de la ville, et était devenu rapidement toxique. En quelques jours, la moitié de la population était morte. Les survivants habitèrent dans les derniers étages des immeubles, ceux qui traversaient le nuage, et y établirent un nouveau mode de vie. La pègre supprima le maire, et la criminalité devint critique. La police se mêla alors à l'affaire, d'autant plus que la présence du nuage toxique n'était pas des plus naturelles. Quelqu'un trouve son intérêt dans cette histoire, et c'est à vous de découvrir de quoi il en retourne.

Vous jouez donc le rôle d'un flic, et allez devoir accomplir de nombreuses missions, plus ou moins dangereuses, afin de découvrir la vérité. Chaque mission commence au poste de commandement par un briefing du chef. Celui-ci vous donne vos objectifs et vous indique parfois la marche à suivre pour intercepter l'ennemi. Durant cette phase, vous pouvez larguer dans la ville, à l'endroit où vous le désirez, des filets et des Pups, modules d'arrestations automatiques. Ensuite, vous pouvez rejoindre le hangar où vous attend votre vaisseau, et l'équiper comme vous le désirez. Une fois ceci fait, vous décollez du toit du poste de police, et vous voilà survolant le nuage et San Francisco. Vous disposez d'un radar qui vous indique non seulement l'emplacement des ennemis, mais aussi des filets et des Pups. Mieux vaut commencer par aller chercher des filets, car vous n'en avez pas au début, et ils sont particulièrement utiles. Il suffit de passer sur



l'un des blocs de filets que vous avez placés durant le briefing pour avoir trois filets à votre bord. Ceci fait, vous allez pouvoir poursuivre vos ennemis, qui peuvent être de plusieurs types. La première mission vous place face à des robots qui arpentent les rues de la ville à la recherche des postes de police, afin de localiser leurs entrées. C'est à vous de les intercepter, ce qui n'est pas toujours facile. Certes, les robots sont sans défense, mais ils roulent assez vite et tournent très souvent. Deux des robots sont à détruire, mais le troisième doit juste être arrêté, à l'aide des fameux filets, afin d'en tirer de précieuses informations. Lors de la seconde mission, vous avez affaire à des malfaiteurs pillant la ville. Ils agissent en vaisseaux, sont armés, et n'hésiteront pas à vous tirer dessus! Une course poursuite s'engagera alors dans San Francisco, que ce soit dans les rues ou dans le ciel! Comme d'habitude, le truand à intercepter devra être arrêté à l'aide d'un filet.

Une fois l'objectif immobilisé au sol, il faut vous poser à ses côtés, éteindre vos moteurs, descendre de votre vaisseau, et aller jusqu'à l'ennemi pour l'arrêter. C'est à ce moment qu'un Pup, module d'arrestation automatique, décollera pour venir chercher le truand et l'emmener au poste de police.

Votre mission terminée, vous pouvez rentrer au poste, afin d'interroger le témoin. Vous devez impérativement en tirer quelque chose qui vous permettra de continuer, sans quoi vous ne passerez pas à la mission suivante. Vous choisissez parmi plusieurs questions celle qui vous préoccupe, et devez "monnayer" la réponse avec des années de remise de peine!

The Killing Cloud est une grande réussite. Le scénario de base est original, et le développement de l'histoire, tel qu'on le découvre au fur et à mesure des missions, est des plus surprenants. A côté de cela, le jeu en lui-même est très prenant, et particulièrement bien fait. San Francisco a entièrement été

reconstitué en 3D pour ce qui est du relief, mais on y trouve beaucoup d'immeubles et de maisons, de styles et de tailles différentes. La 3D est très fluide et rapide au-dessus du nuage, un peu moins au niveau du sol, étant donné la complexité des paysages, mais c'est tout à fait supportable. Dans le nuage, l'ensemble des décors est dans des tons rouges donnant une atmosphère relativement oppressante, ce qui est une réussite.

Il faut constamment faire attention à ne pas heurter un immeuble, ou encore à tomber en panne d'essence. Les poursuites sont passionnantes, voler derrière un ennemi à travers les immeubles de la ville étant à la fois impressionnant et très prenant, d'autant plus que la souris permet de manoeuvrer particulièrement bien. Killing Cloud n'a quand même rien qu'une simulation très complexe, rassurez-vous, le nombre de touches utiles étant très faible.

Au total, Killing Cloud est l'un des jeux les plus prenants à sortir en mars, et assurément l'un des plus originaux.

The Killing Cloud / Imageworks

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 78%

SON: 71%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

92%

Doc: -

Packaging: -

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

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

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



LES GLOK

HEXIDER (UBI SOFT/PC)

Se voulant un jeu de réflexion, Hexider est avant tout un jeu pénible. Graphismes laids, action lente, accessibilité minime... seul le prix est intéressant.

GP 500 2 (MICROIDS/AM/ST)

Domage qu'il soit sorti avec Team Susuki! En effet, tous les aspects du jeu sont moins bons que ce dernier. Moins pire que le premier, mais... vivement le troisième!

AIR SUPPLY (MAGIC BYTES/AM/ST)

Un gros n'aviou qui doit tout massacrer, en attrapant au passage de vagues bonus, le tout sur un écran de jeu rikiki doté d'un minable fond monochrome... Il était difficile de faire pire et plus ennuyeux, d'autant plus qu'Air Supply se paie le luxe d'être franchement injouable. Bonjour l'ambiance! A éviter de toute urgence.

INSECT IN SPACE (HEWSON/AM/ST)

Ce jeu, très largement pompé sur Defender, au scénario ridicule et nullissime, s'avère être une nullité sans nom. A boycotter d'office!

JUDGE DREED (US GOLD/AM/ST)

Oui, c'est bien fait... mais l'action est nulle! A part tirer sur des adversaires pendant un quart d'heure et constater que rien ne se passe, le jeu ne change pas beaucoup. Trop répétitif!

ZARATHRUSTRA (HEWSON/AM/ST)

Remake de Thrust sur C64, ce jeu plaira aux amateurs... et à eux seuls! Les autres auront tôt fait de piquer une crise de nerfs.

TERRAN ENVOY (ELECTRONIC ZOO/PC)

Dans le genre, on fait un jeu complètement inintéressant, alors là bravo. Le système de jeu, pas très pratique, sert très mal un sujet difficile à mettre sous forme de jeu (enquête policière sur fond de diplomatie intergalactique). Pas d'action, des graphismes très moyens, même en VGA. Pas de quoi se passionner.

LES BOFS

MIG 29 FULCRUM (DOMARK/AM/ST)

Une question se pose: l'austérité de ce jeu provient-elle d'une volonté délibérée des programmeurs de réaliser un soft vraiment très moyen, ou ont-ils subi des pressions de la part des autorités soviétiques pour ne divulguer que le strict minimum sur cet appareil? En effet, le manque d'action ne nous laisse aucune impression quant aux capacités militaires du Mig. En clair, à part le sol et votre avion, c'est le désert! A noter tout de même une superbe documentation couleur!

ACTION STATIONS (INTERCINE/PC)

Eh non, il ne s'agit pas d'un jeu d'action, mais bel-et bien d'un logiciel de simulation de batailles navales. Avec un éditeur de scénarios et une multitude d'options, il aurait pu réserver

d'excellentes surprises aux éventuels joueurs. Malheureusement, la lourdeur du système de jeu et l'absence totale de graphismes, font que très rapidement, je me suis totalement désintéressé de ce soft. Pitié pour les joueurs. C'est un peu dommage, car le réalisme et les possibilités présentes ont de quoi satisfaire les plus critiques, en matière de wargame naval.

ZELIARD (SIERRA/PC)

Après Sorcerian, voici Zeliard un jeu d'arcade aventure, édité par Sierra On Line, qui fait fortement penser aux jeux japonais du même genre sur consoles (Ys, Dark Legend). Il s'agit d'explorer un labyrinthe sur plusieurs niveaux (une quinzaine), en trouvant potions, armes, objets magiques, clefs pour ouvrir certains passages et gros monstres à affronter entre deux niveaux. C'est pas très beau, mais très jouable sur PC, ce qui n'est déjà pas si mal. D'autre part un scrolling différentiel sur trois plans en début d'aventure, et une rapidité de jeu hallucinante font de ce logiciel, un produit finalement assez intéressant pour les amateurs d'action.

HARD DRIVIN' II: Drive Harder (DOMARK/AM/PC/ST)

La suite de Hard Drivin', "Drive Harder" proposée par Domark, ressemble énormément à son petit frère. Sur PC, l'animation est vraiment impressionnante, tant par sa rapidité que par sa fluidité. Pour les nombreuses personnes qui reprochaient à Hard Drivin' son injouabilité, sachez que les programmeurs ont grandement amélioré la maniabilité et le contrôle de la voiture. A la souris, un léger mouvement suffit pour changer de direction, sans pour autant que la voiture ne dérape et ne parte en tête-à-queue. Reste cependant selon moi, un gros problème à ce niveau, et il consiste à passer les loopings. Ceux qui ont essayé dans la réalité, me diront que c'est réellement très dur, et que par conséquent cette difficulté provient du réalisme de la simulation (NDLR: Ça y est, Didier disjoncte!!). Cependant il est dommage et frustrant de perdre une course sur deux, uniquement et toujours à cause d'un même obstacle. Quatre circuits sont présents sur la disquette, et surtout un éditeur permet de fabriquer les siens à volonté. Cet éditeur souffre malheureusement de quelques lacunes et d'un léger manque de convivialité, qui rendent la construction de ses propres circuits assez astreignante. Il n'empêche que cette possibilité est la bienvenue, puisqu'elle donne une durée de vie plus longue et un intérêt accru au logiciel. De même, la possibilité de jouer à deux par câble null-modem est un point positif qui peut intéresser quelques personnes. Il est dommage cependant que certaines options ne soient pas présentes: système de caméra pour enregistrer ou voir sous divers angles la course, rétroviseur pour savoir où sont les concurrents, plusieurs types de voitures à conduire... Ces lacunes font que Hard Drivin' II m'a un peu déçu, la finition du soft n'étant pas à la hauteur de mes espérances. A noter que l'animation sur Amiga et ST est de moins bonne qualité que sur PC. A la limite, les versions Amiga et ST mériteraient d'être taxées de lenteur, ce qui explique le "Bof"!

LES UPDATE

S.T.U.N. RUNNER (DOMARK/ST)

Pas de surprise, la version ST de ce jeu a beau être légèrement plus rapide que la version Amiga, elle demeure tout aussi laide et inintéressante à jouer. Une adaptation totalement décevante, mais était-elle vraiment possible?

IMPERIUM (ELECTRONIC ARTS/PC)

Ce jeu très complet (trop?) nous avait déçu sur Amiga et ST par

sa complexité et sa présentation rébarbative. La version PC de ce jeu de stratégie, dans lequel vous gérez une galaxie complète, est une copie conforme des versions précédentes. A éviter donc...

OMNICRON CONSPIRACY (IMAGEWORKS/ST)

Ce jeu à la Sierra possède toujours un scénario assez moyen, mais surtout des graphismes très laids et un maniement du personnage vraiment mauvais. Un jeu qui n'a vraiment rien d'attrayant!

HELTER SKELTER (AUDIOGENIC/Amiga/PC/ST)

Ce jeu, testé dans nos premiers numéros ressort aujourd'hui avec de nouveaux graphismes. Aussi prenant qu'un Bubble Bobble mais un peu moins drôle, le jeu demeure de bonne qualité et très sympa lorsqu'on a la chance de pouvoir y jouer à deux.

CRIME WAVE (US GOLD/ST)

Ce jeu d'arcade est aussi beau sur ST, voire encore plus beau que sur PC, même si le nombre des couleurs est beaucoup moins important. La lisibilité est bien meilleure. Autre différence, le jeu est beaucoup plus jouable. En revanche, certaines phases de jeu ont été supprimées, mais l'intérêt reste le même!

KICK OFF 2 (ANCO/PC)

LA simulation de football sort enfin sur PC. Et même si le jeu n'est pas aussi fantastique que sur Amiga ou ST, il reste excellent et comble l'immense vide en matière de jeu de football sur cette machine.

WRATH OF THE DEMON (READYSOFT/ST)

Un grand bravo! Même si le jeu est moins beau, les scrollings de moins bonne qualité (d'où un mal de tête sur les phases à la Beast), Wrath of the Demon est une conversion assez réussie, d'autant plus que la jouabilité est encore une fois au rendez-vous. C'est assez rare pour être souligné!

DEATHTRAP (ANCO/ST)

Rien à dire, sinon qu'il s'agit en tout point du même jeu que sur Amiga excepté les scrollings parallax du début, bien sûr. Pour plus de détails, reportez-vous au test dans un précédent Gen 4.

Vous vous y étiez habitué, nous aussi... Malheureusement, la seule émission télévisée traitant des jeux vidéo, digne de ce nom car reconnue par tous (éditeurs, distributeurs, consommateurs...), arrive à son terme, la dernière dont la paternité revenant à Génération 4 étant normalement diffusée le 20.02.91. En effet, les grands changements intervenus au niveau des chaînes publiques ont laissé apparaître de trop grandes divergences quant à une collaboration entre l'équipe dirigeante d'Eric et Toi et Moi et Génération 4. Il est une nouvelle fois dommage de constater qu'un sujet aussi important que la micro-informatique sous toutes ses formes, intéressant une énorme majorité des jeunes, ne puisse bénéficier de la place qu'elle mérite. Mais rassurez-vous, ce n'est que partie remise, et Génération 4 travaille actuellement à la finalisation d'un projet bien plus ambitieux dont nous comptons bien vous parler prochainement. En attendant, sachez que Génération 4 est toujours présent dans Giga (en témoigne notre concours de ce mois avec Atari et Giga) avec qui les rapports sont beaucoup plus faciles. En conclusion, retenez une chose, les prochaines rubriques vidéo n'engagent en aucune façon la rédaction de Génération 4, et sa crédibilité ne pourrait en aucun cas être engagée ou mise en cause sur les jugements portés sur les logiciels. Soyez vigilants!

WANTED

Vous voyez des sprites partout ???!
Vous êtes passionnés de jeux vidéo et vous voulez vivre de votre passion :
Editeur en tête de l'innovation européenne
TITUS
travaille déjà sur les ordinateurs et les consoles du futur pour créer les jeux de demain.

Si vous avez l'étoffe des héros, préparez le futur avec nous, traversez l'écran en rejoignant notre équipe de programmeurs et de graphistes.

Tél. : (1) 43 32 10 92

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

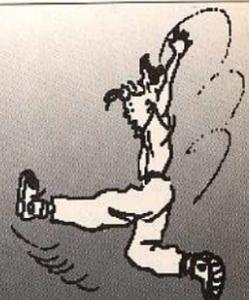
MICROMANIA LA DEFENSE

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

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

ATARI

Vends Atari 520 STF, moniteur couleur + souris + tapis + manette + boîte de rangement + nombreux jeux (Double dragon 2, RVF Honda, Italy 90, Willy surf) : prix 3500F à débattre. Tél: 60.06.04.68 (entre 18 et 20h).

Vends originaux sur Atari ST: Saint dragon 150F, Cougar force 120F (le tout TBE et port compris). Ecrire à Devlieghere Arnaud, 24 av du Hautmont, 59420 Mouveaux, ou tél au 20.26.00.82.

Vends STE neuf sous garantie 2800F ou échange contre Super Famicom. Vds lot de jeux ST 800F, prête jx Megadrive et Nintendo. Vds Mario 2, Rûsh'n attack, Rygar 200F pièce. Tél: 40.69.68.50, demander David. Marsais Sophie, 25 rue Appert, 44100 Nantes.

Achète jeux sur ST pas trop chers. Merci d'envoyer vos listes avec les prix à Marc Mollier - l'équipe - 73590 Notre Dame de Bellecombe.

Vends Atari 520 STF + extension 1Mo + freeboot + souris + revues + manuel (GFA, logo...) + nbreux disks + manette + housse. Contacter Olivier après 19h au 60.84.08.98, dép 91 (personne pouvant se déplacer souhaitable). Valeur: 4600F.

Cherche drive externe 3 1/2 et extension de mémoire 512 ko en TBE pour 520 STF. Prix raisonnables. Merci. Tél (Aix en Provence): 42.20.23.47.

Vends 1040 STF (déc 89) + jeux + manette + logiciels de dessin et musique + STOS le créateur + GFA Basic 2.0 à 2500F. Demander Julien après 16h au 40.09.80.91.

Vends Atari 520 STE (1 mega) + drive externe 3 1/2 + Blitz + très nombreux disks: 3500F ferme. Tél: (1)60.60.69.01.

Vends 520 STF DF, ancienne ROM + câbles alim et connexion TV ou moniteur + trackball (remplace la souris!) + freeboot + nbreux jeux + utilitaires + boîtes rangement et 2 joysticks. Le tout impeccable: 3000F. Clevy Dominique, 1 allée de Normandie, 25700 Valentigney. Tél: 81.34.75.15 HR.

Vds Atari 520 STDF + lecteur ext TBE + souris Anko + nbreux jeux (news) + boîte rangement, le tout 2850F. Urgent! Appelez Jérôme au 34.69.37.76.

Vends Atari 520 STF DF + peritel + souris + joystick + nbreux jeux + manuels: 1500F. Tél: 39.87.22.52 (après 18h).

Sur ST vends Educ's Maternelles-CP, Déjà Vu 2, Bard's Tale, Legend Djel, Star Trap, Dream zone, Hillsfar, Hound of shadow de 60 à 100F. Cherche educ's et aventure sur PC et ST. Achète carte Ad Lib ou Sound Blaster. Tél: 20.91.21.06 à Lille.

Vds Atari 520 STDF + souris + joystick + nbx jeux (Lotus, POP, Kick off,

Vaxine, Stunt car, etc.) + util. dessin (Imagic 1 & 2), musique + GFA 3.0 + assembleur + freeboot + copieurs + prog, valeur +5000F, cédé 1750F (pas cher!) + cadeau au 1er + livre "bien débiter" + Cyberpaint. Bensahli Lahouari, 3 cours du Ginkgo, 75012 Paris. Tél: 43.40.71.68.

Stop! Vends originaux pour Atari ST/STE (avec boîte et doc): Captive 190F, Populous (STF) 160F, Bloodwych 1 et 2 120F chaque, 200F les 2. Possibilité d'envoi ou échange. Tél 43.67.03.13 (après 19h).

Vds orig sur STE: BAT, Maupiti, F29, D Master, CSB, Midwint, etc. de 110 à 180F + dsico-copie (3.0) 300F. Piron Frédéric, 189 bd de la petite vitesse, 72200 La Flèche. Tél: 43.94.26.85.

A vendre pour Atari ST originaux état neuf 150F pièce: Chuck Yeager's, Balance of power, Full metal planet, Bloodwych, Teenage queen, Rock star, UMS, RVF Honda, Captive. Tél: 51.21.19.47 entre 19 et 20h.

Vends Atari 520 STF sans moniteur + 3 jeux originaux: Batman, Robocop, Geat courts, le tout 2500F. Tél: 39.90.53.23 après 18h.

Vends Atari 520 STF + souris + prolongateur + ST 4 joueurs + nbreux jeux et utilitaires, le tout 2000F. Tél: 27.37.38.49 après 19h. Emmanuel Descamps, 44-46 rue de Selle, 59730 Solesmes.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + jeux, le tout 4000F. Tél: 47.26.81.87.

Vends Atari 520 STF DF + manette + tapis souris + émulateur PC + ts utilitaires + très nbreux originaux-excellents-récents (Gen d'Or), le tout état neuf 2300F. Tél: 47.50.24.57 Paris ouest.

Vds 1040 STF DF + très nbx jeux + utilitaires (TTX, PAO, graphisme...): 2800F. Demander Laurent au 42.23.98.98.

Stop affaire! Vends Atari 520 STE en excellent état (sous garantie) + peritel + émulateur PC + joystick + jeux. Sans moniteur: 2800F, avec moniteur couleur SC 1425: 4800F (à débattre). Pour tout renseignement, tél à Eric au 74.45.16.77 ou écrivez à Pivet Eric, aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat.

DU MEME: Vends pour Atari ST: lecteur externe en excellent état (sous garantie): 700F. Hardcopieur, rapide et très performant: 300F. Multiface ST (non compatible STE): 400F. Original Shadow of the beast: 120F. Je me charge des frais de port.

Vends 1040 STF DF + 2 joysticks + souris + freeboot + original Powermnger, prix 2900F, ou échange contre Amiga 500. Jean-Marc Müller, 3 rue Emile Zola, 78280 Guyancourt. Tél: 30.64.56.34.

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick + nbreuses nvtes, nbreux disks + peritel BE: 2700F ou échange contre Amiga 500 + ext 512 ko. Tél: 69.09.50.17 (17h).

Je propose une méthode de cours d'assembleur sur ST pour débutants, par correspondance (cours particulier possible sur Paris). Cédric Javault, 82 rue de l'Université, 75007 Paris. Tél: 45.44.21.05.

Vds nbreux originaux sur ST: prix de 50 à 150F; nombreuses nouveautés dont Kick off 2, Operation Stealth, Block out, Dragon's breath et bien d'autres encore. Appeler Alexandre Schubnel au 45.26.99.43.

Stop! Affaire! Cède 1040 STF + freeboot + moniteur couleur Philips + très nbreux jeux, utilitaires, pro avec boîte de rangement + 4 joysticks pro + nb livres + revues. Le tout en excellent état prix sacrifié: 4800F. Urgent! Téléphoner à Nicolas dès 19h au: (16.1).47.81.53.84.

Vends Atari 1040 STF (2500FF), moniteur monochrome SM 124 (800FF). Tél: 46.47.87.30 (le soir).

Vds Atari 520 STF DF + joystick + boîte de rangement + nombreux jeux: 3000F. Tél 60.47.10.41 après 18h.

Stop! Vends Atari 520 ST DF + moniteur couleur + joystick + freeboot + nbreux jeux + disquette vierge (sept 89) le tout 4000F. Tél: 47.88.95.05 (région parisienne).

Urgent! Vends pour Atari ST-STE le logiciel de musique: FM Melody maker, cause Amiga. Prix: 500F. Alexis au 45.74.59.75.

Stop! Affaire très sérieuse. Vends ordi-nateur 520 STF (gonflé à 1 Mo) + souris + factures + nbreux logiciels + manuels: 1490F. Tél: 47.39.30.85.

Elève ingénieur vd 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + nbreuses disquettes (utilitaires et jeux) le tout: 3800F au 48.85.91.44.

Vds 1040 STF + moniteur coul 1224 et mono SM 124 + Epson LX 800 + disquettes + commutateur mono/coul + 3 joysticks + revues + tapis + prises TBE: 6500F. Greg: 41.58.62.84, 63 rue de Pireau, 49300 Cholet (après 17h).

Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur + souris + tapis + jeux originaux. Le tout en TBE: 3400F. Tél: 42.02.90.79 (demander Yann).

Vends Atari 520 STF + peritel + manette + souris + très nbreux disks (dont drenières nouveautés) le tout en parfait état: 3000F. Ecrire à: Vincent et Marc Golebiowski, 3 rue Charles Lemaire, 60440 Nanteuil le Haudoin.

Vds 1040 (TBE) + 2e lecteur + très nbreux jeux + souris + tapis + peritel + freeboot + boîte de rangement + joystick, 4800F à débattre. Cherche Amiga. Tél: 20.46.24.52, demandez Jérôme

(dans le Nord).

Stop! Affaire! Cède 520 STF DF (TBE: juillet 89) + moniteur couleur + jeux originaux, utilitaires avec boîtes de rangement + joystick et souris neuve (oct 90) + nbreuses revues (Gen4,...): 3900F à débattre! Tél à Benjamin dès 17h30 au 43.63.70.68 (sur Paris si possible).

Affaire! Vds 520 STE + mon coul 1084 + 3 boîtes + nombreux jeux + disquettes + peritels: 3000F. Tél: 81.91.44.95, demandez Nicolas.

Stoop! Affaire: vds 520 STF DF + moniteur couleur + jeux (Falcon, Batman...) + manette Speedking: 3600F seulement, ou 3800F avec imprim Thomson 40 col. Arnaud Saintantoine, 10 rue du prof. Leriche, 42190 Charlieu; tél 77.60.19.72 (ap 18h).

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick + nbreuses nvtes et disquettes + peritel BE: 2700F ou échange contre Amiga 500 + ext 512 ko. Tél: 69.09.50.17 (17h).

Vends Atari 520 STF DF + souris + nbreux jeux + 2 joysticks + très nombreuses revues + démos, etc. Le tout 3000F. Tél: 42.23.96.04.

Vends originaux pour Atari ST: Sherman M4 100F, BEA 50F, Gesfam II 50F, Battle command 120F, Developper sans superbase pro (livre + disc 100F). Tél: 88.69.44.97.

Urgent! Vds 1040 STF + joys + souris + 4 jeux orig + 14 disks vierges + Game Boy + Tetris + Mario, le tout en bon état: 3500F. Demander Dumas au 64.41.03.43, 77176 Savigny (ap 18h).

Vds Atari 520 STF + peritel + souris + nbreux originaux + vierges + livres TBE. Prix très intéressant, dép 09 et 31. Tél: 61.08.90.10 après 19h. Urgent!

Vds 1040 STF parfait état + moniteur Atari coul + nbr simul vol originaux: Flight Sim, Falcon... + autres jeux, prix à voir. Tél: 42.56.01.61.

Vds nbreux originaux sur Atari ST, dont Indy (av), Ghostbusters 2... 100 à 120F. Tél: 61.53.60.65 ap 19h (demander Nicolas).

Stop! Vds Atari 520 ST (garanti 6 mois) + peritel + souris + nbx jeux + 50 disks vierges + revues. Le tout: 2000F à débattre. Tél: 46.21.72.29, demander Tahar (soir). Région parisienne.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur Philips + souris + joystick + 30 disks vierges + cable raccord avec autre Atari + quelques jeux, le tout 3500F. Tél: 30.53.35.69 (répondeur si absent).

Vds Atari 520 STE (sous garantie) + joysticks + nbx jeux (tennis cup, Sherman M4, Emotion, Falcon...) + cables audios: 2800F ou échange contre Amiga 500 avec ou sans jeux. Demandez David au 98.57.14.22 (au 47.74.95.07 sinon). 39 Allée Henri

Wacquet, Kercolin, 29950 Benodet (finistère).

Vends lecteur de disquettes 3 1/2 Atari SF 354. Prix 900F. tél: 32.34.03.52 après 19h. Urgent.

Echange jeux originaux sur Atari (Shadow warriors, Tortues Ninja, Crazy cars 2, Ninja warriors, Red heat...) contre TV sports basketball, Maupiti, Sir Fred, Falcon, F19 et Sherman M4. Liste contre un timbre. Contacter Pépin Vincent, La Vitrie, 37270 Vêrets, ou tél au 47.50.36.63.

Vds originaux Atari 150F l'unité: Rocket ranger, Crazy cars II, Crack down, Trucs & astuces II avec livre et disquette (neufs) 250F. Tél: 61.40.96.98, demander Frédéric.

Vends simulateurs de vol pour ST: Bomber 150F et F19 Stealth Fighter 150F (originaux). Tél: 42.51.08.85. Demander Xavier.

Vds originaux sur STE: Rainbow Islands et Silkworm: 100F l'un ou 200F les 2. Achète extension 512 ko sur STE 300F et achète "éditeur de sprites" 200F ou moins. Tél: 21.81.20.28. Savary Pascal, 31 route nationale, 62180 Nempont Saint Firmin.

Très urgent! Vends 12 originaux ST TBE (Op stealth, Maupiti, Falcon, Populous, etc.): 1000F + nb revues. Demander Olivier. Tél: 86.88.64.89 (après 19h).

AMIGA

Vds originaux pour Amiga: Conquest of Camelot, Leisure suit &&& 3, Gold rush, Space quest 3, Police quest, Bomber, ou échange contre Heroes quest ou Codename Iceman. Tél: (1)69.91.19.86 après 17h.

Vends Amiga 500 + extension mémoire + 2e drive + imprimante Citizen 120D + très très nbreuses disquettes de jeux, utilitaires et démos. Le tout: 5500F. Tél entre 15h et 18h ts les jours. Laurent Fédoenko, 20 rue Victor Hugo, 60100 Creil. Tél: 44.55.80.83.

Recherche utilitaires (traitement de texte, copieur, antivirus) et émulateurs (PC, Atari, Apple, etc.) à échanger contre jeux ou autres utilitaires; je ne vends ni n'achète. Sandrine Brocato, 38 bis rue du Puits d'Enfer, 85100 Le Château D'Olonne.

Vends jeux originaux pour Amiga. Possède Op Thunderbolt, Hillsfar, Miniature golf (hole-in-one), Super ski, 89 la Révolution Française, Chess player 2150, Othello Killer, Cabal: 130F l'1 ou 230F les 2. Envoyer le chèque. Contacter Muriel au 91.77.25.63 pour l'adresse.

Vends jeux originaux pour Amiga: Beast, strider, Forgotten worlds, Ra, Speedball Barbarian, Digiview 3.0. Grosdidier Xavier, CTA 90/921 centre émission, 95155 Taverny.

Vends jeu original pour Amiga X-Out

TBE. Acheté 225F, vendu 150F + revues diverses 20F pièce. Ecrire à Eddy Pladys, 3 impasse Diderot, 58640 Coulanges les Nevers.

Vds Amiga 500 + écran 1084 S + ext A501 + 2^e joysticks + très nbx originaux (Budokan, F29, Kick off 2, TV sports, Midwinter, etc.) + logiciels dom-pub, utilitaires + boîte rangement + revues. Le tout sous garantie: 8000F. Tél: 43.45.35.56 après 19h, demander Hugues.

Vends moniteur 1084 S pour Amiga, bon état, prix à débattre. Ecrire à Bernard Evelyne, 29 rue de la salle, 91150 Etampes. Ou tél au 60.80.12.30.

Cherche contact sur Amiga pour programmer avec Amos, en vue de faire une démo. Un musicien sera le bienvenu. Réponse assurée à 100%. Achard Lionel, Couteaux Lantriac, 43260 St Julien Chaptueil.

Vends Amiga 500 + ext mémoire 512 ko avec horloge + joystick + jeux. Tél: (1).42.57.69.38. Prix 2750 francs.

Vds orig Amiga: F29, Bomber Falcon, mission 1 et 2, 140FF. Kick off 2, Gunship, Warhead, 688 Attack sub, Wings, Italy 90. 125FF chaque. 78.76.37.68, demander Tony.

Vds originaux Amiga: Block out, Extase, Twinworld, Warhead, 80F. Wings, Sim city, Pipeman, 100F. Unreal, 130F. Tél: 43.78.70.78.

Vends Amiga 500 1.3 acheté en décembre 1990 + moniteur couleur Philips + ext 512 ko + 2 joysticks + jeux récents + revues: 6500F. Contacter José au 43.80.91.78.

Stop! Vds carte AT 2286 Commodore pour Amiga 2000 (3900F + port gratuit) + DPaint II (390F) + Perfect sound (500F) + Prowrite (550F) + GFA 3.0 (490F) + Discocopie (360F) + nbreux jeux à prix très intéressants. Contacter Alain ap 19h au 84.27.11.75.

Vds freeboot Amiga (DF1=DF0) 100F (port compris en recommandé). Emmanuel: 60.08.53.23.

Recherche pour Amiga jeu original Elite (Firebird) ou tout autre semblable. Tél: 98.21.09.69 après 19h, demander Olivier.

Vds originaux Amiga: Shadow warriors, Shinobi, Op Thunderbolt, Castle warrior, Chase HQ et Ninja warriors, 95F pièce (500F l'ensemble). Tél: 53.96.74.26 après 5h, demander Charles ou écrire à: "Le Vigneau", 47520 Le Passage d'Agen.

Vds Amiga 500 (v 1.3) TBE + peritel + livres + 10 jeux récents + nbreuses disquettes vierges + joystick: 3200F. Marengo Gaétan, 132 rue de Charlieu, 42300 Roanne. Réponse assurée.

Vds ou échange jeux sur Amiga, vds Super Rambo Special sur MSX, vds aussi ext 512 ko sur Amiga, cherche ext 1 Mo sur Amiga en bon état.

Demander Laurent au 43.08.85.57.

PC

Vends IBM PS/2 8555, 80386SX 16Mhz 2 Mo de Ram, disque dur 30 Mo, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, moniteur VGA couleur, souris microsoft + tapis, MS DOS 4.00 + Paintbrush + 15 jeux originaux. 22000 frs à débattre. Demander Didier, tel: 48 86 79 82.

Vds TO 16 PC + moniteur coul + 1 joystick + carte + nbx jeux (Budokan, Strider, Xenon 2, Double dragon 1&2, Targhan, Ghostbusters 2, Crazy cars 1&2, Silent service, Great courts, Populous, etc.). Tél: 73.86.24.90, prix 6300F.

Vds PC comp IBM 640 ko + lect 3 1/2 + 5 1/4 ext + écran coul + clavier 102 touches AT + PC speaker + impr graphique ou dactylo (16 caractères) + nbx jeux (nouvelautés) + Works 1&2 + Autocad 2.03 + Windows 2.86 + DPaint 2... (800 disks). Tél: 53.90.61.36, Guérin Jérôme, rue du docteur Rousseau, 24410 Staulaye (we).

Vends PC AT 80286 12 Mhz 1 Mo de Ram extensible à 4 Mo, disque dur 40 Mo, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, moniteur 14" VGA couleur, MS DOS 4.01 gar 1 an. neuf: 10880F. Vends imprimante Panasonic KXP 1123 24 aiguilles 110 colonnes 3090F garantie 1 an, neuve. Tél: 45.88.90.30.

Vds lecteur ext 5 1/4 1.2 Mo pour Amstrad PC 2000, état neuf + jeux originaux + utilitaires, 1100F à débattre. Tél: 45.67.83.59, demander Mickaël.

Vends Amstrad PC 1512 DD écran CGA + DD 20 mega, âge 1 an 1/2 + nombreux logiciels de travail avec souris, joystick, prix 7000F. Téléphone 46.82.79.18.

Affaire, vds PC compatible 5 1/4 + moniteur coul + vert, + souris 3 boutons + 20 disks vierges + joystick + 5 originaux + revues cause chgt de norme. (valeur 11000) cédé 8500F à débattre. Tél: 87.86.13.38.

Vds compatible XT couleur (+ moniteur), DD 20 Mo, 640 ko, lecteurs 5 1/4 et 3 1/2 + souris + nbreux jeux + nbreux logiciels et utilitaires BE: 6500F. Tél: 69.09.50.17 (17h).

Vends super jeux récents et originaux sur PC 3 1/2 et 5 1/4 de 50 à 150F: Double dragon 2, Demobn stalkers, Populous, Les passagers du vent 2, Psi 5... + plein d'autres titres (échange possible). Demander fred au 21.30.16.54.

Vds pour PC Indy 3 aventure, great courts, F-16 Combat Pilot, 225 F chacun. Zak McKraken: 175 F. Florent Bonnard, 10 rue Danton 38500 Voiron. Tel: 76.05.73.30.

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur + souris + 50 logiciels + disque dur 40 Mo + joystick très peu servi. Prix 6500 Frs. Après 18h tel: 43.42.55.28 (Paris).

Vends PC TANDY 1000 HX couleur lecteur de disquettes 3 1/2 et 5 1/4 + extension mémoire à 640 Ko + souris électronique + joystick spécial de luxe + jeux, utilitaires... Prix 8500 F acheté 11500 F emballage d'origine. TBE. Tel: 27.87.42.50 Après 18h

Urgent! Vends PC 1512, 512 K, écran couleur, 2 drives + nbreux jeux et utilitaires + joystick + souris, état neuf, prix à débattre: 4 990 F. Tel:46.66.47.28.

Vends Commodore PC 20-IIIXT couleur CGA TBE + 2 lecteurs 5 1/4 et 3 1/2 + souris + disque dur 20 Mo + nbrx jeux + docs: 9000 F (janvier 1990). Tel:48.31.48.19 après 19h (paul).

Vends jeux sur PC, format 5 1/4. Original de Budokan: 150 F. Tel:76.98.23.36 de 12h à 13h et de 17h15 à 22h (demander Jean Jacques).

Vends PC marque Copam, DD de 10 Mo, 2 lecteurs 5 1/4, écran mono, avec traitement de texte et utilitaires, clavier détachable. 3500 F. Mr Contassot michel, 11 rue J.B. Semanaz, 93310 Le Pré St Gervais. Tel: 48.43.75.82 (de 18h à 19h).

Vends jeux PC 3 1/2. Rick Dangerous, Blood Money, Xenon 2, Double Dragon, Battle Chess, Donjons et Dragons, Dragon Ninja, Capt. Blood + 8 autres (entre 65f et 145F). Tel:48.87.30.31 (français).

Vds PC 1512 DD couleur + 60 jeux + 20 utilit. + souris + joystick + docs + revues + emballage d'origine. TBE. 5990F. Tel:64.41.10.58 (après 17h).

Vends Amstrad PC 80286, VGA 256 couleurs haute résolution, + disque dur 20 Mo + nbrx jeux + nbrx utilitaires, langages, logiciels de travail. Prix à débattre. Tel:55.32.22.61.

Vends Amstrad PC 1512 SD couleur TBE + jeux + utilitaires + joystick (avec carte) + housse + documentations et revues. Prix: 6500F. Tel:47.90.80.74 après 18h30. Demandez Yves.

DIVERS

Stop affaire! Vds convertisseur MIDI CP 40 Roland, neuf (février 91). Bradé: 1500F. Ecrire à la rédaction ST Magazine, 19 rue Hégésippe MOREAU, 75018 Paris.

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + disquettes + joystick + branchement pour 2 manettes + casque Amstrad + revues et livre Amstrad. Le tout en TBE, prix à débattre. Demander Alain au 66.39.19.15.

Vends CPC 6128 couleur + 30 jeux originaux + 1 joystick + discology 5.0 + manuels d'utilisation. Prix état neuf: 5500F, vendu à 2200F. Mr Collillieux william, 18 rue du moulin 90800 Argiesans. Tel: 84.21.47.57 après 20h.

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + 1 manette + disquettes de

jzeux et une boîte de rangement (prix 64910F), vendu 2500F. Demander jean-yves au 91.37.60.62 (Marseille).

Vds CPC 6128 + jeux + joystick + disquettes vierges + moniteur couleur + meuble + tuner TV + radio réveil. Prix:3200F. Tel:84.33.33.79. Murel guillaume, 18 rue de la Fruitière 39400 Morbier.

Vds Amstrad 6128 couleur + env. 200 jeux TBE sous garantie. Prix:3000F. Vds aussi Megadrive + 2 jeux et 2 manettes sous garantie. Prix: 1500F ou échange le tout contre un Atari 520 STE couleur. Tel:34.19.39.69.

Vds Amstrad CPC 464, écran monochrome avec 15 jeux et un joystick. Tel:071-770077. Demandez Michail. 26 rue du centre 6250 Aiseau. Belgique. Acheté 16000F, prix de vente à débattre.

Vends C64 + lecteur de disquettes 1541 + moniteur couleur 1802 (parfait état) + très nombreux jeux + un joystick + 1 boîte de disquettes vierges + logiciels de graphisme, son...le tout 3000F. Tel:47.83.62.00. Demander Mr. Lee.

Vends C64 + 1541 + lecteur K7 + imp. MPS 803 + Power cardright + nbrx jeux originaux + 2 joysticks. 3500F. Tel:69.42.32.76.

Vds ordinateur Philips Vidéopac + 5 jeux + 2 manettes TB état, pour 600F. Demander nicolas Martin. Tel:54.37.46.84.

Vds ZX Spectrum neuf (1 an) + joystick + livre + câble peritel + 112 jeux (cassettes) 2500F. Tel:66.50.09.81 (après 18h). Demandez Mustapha.

Urgent!! Vds Spectrum 2+ (128k) + moniteur monochrome + prise péritel + revues + 52 jeux (extras). Valeur: 2600, vendu 1000F. Tel:48.50.22.51. Demandez manuel.

Vds compatible Apple Ile + écran + lecteur disque + joystick + 100 jeux + utilitaires + livres. Prix sacrifié 2000F. Mr De Souza maurice, 15 rue Jules Ledin 42000 St-Etienne. Tel:77.33.90.23.

Vds nombreuses disquettes 3 1/2 DFDD de marque BASF, sous emballage. Sacrifiées à 3.50F. Urgent! Tel:84.21.05.74.

Vds originaux sur Atari et Amiga, au quart du prix. Vds drive 5 1/4 Atari (900F). Vds Hardcopieur Atari (280F). Bajolais fabrice, 25 avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny. Tel:43.88.09.01.

Vds joystick. Tir automatique position on/Off. Silencieux, maniable. Acheté 200F, vendu 150F. Encore sous garantie. Tel:86.59.36.31 après 18h, demander pierre.

Vds imprimante Star LC10 couleur compatible Atari/Amiga, avec cordon. Prix 2100F. Quang Tuan, 21 rue P.

Gauguin -69330 Meyzieu. Tel: 78.04.28.25

Vends Magnum Light-Phaser + 6 jeux disquettes pour Amstrad. Prix 350 F, vendu 180F + en cadeau un doubleur (valeur 70F). Tel à Denis au 93.46.11.03 (Cannes) heures repas.

Cherche moniteur couleur (Amstrad ou autre) de 500F à 1000F et cherche jeux Megadrive à acheter ou échanger (200F maxi). Tel:95.32.03.63. Demandez michel.

CONSOLES

Vds Sega 8 bits + Hang On + Choplifter 500F. Contacter Brice au 34.77.96.01 (après 18h30).

Vds Sega Master System + 1 manette + pistolet + un lot: Hang-on, Safari Hunt, Labyrinthe, Altered Beast, Rampage, Galaxy Force, Gangster Town, Aztec Adventure pour 950F. Vds aussi 4's, Kenseiden, California Games, Captain Silver, R-type, 150F pièce. Demander jean-bernard au (16) (1) 46.33.09.00 après 17h.

Vds console Sega Master System + 2 manettes + 1 jeu + prise péritel: 550F. Etat neuf (3 mois). Tel:72.24.85.14 (demander Cyril).

Vds Nintendo 8bits + 9 super jeux + pistolets en très bon état. Tel:45.04.01.28. 16 avenue Raphaël, Paris 75016. Prix:2200F.

Vends Nintendo 8 bits + 2 manettes + 1 pistolet + 1 robot + 1 joystick + 14 jeux (Super Mario Bros 1 et 2, Xevious, Top Gun, Zelda 1 et 2, Goonies 2, Rush'n Attack, Gyromite, Metal Gear, Balloon Fight, Hogan's Alex, Duck Hunt, Ghost'n Goblins). Valeur réelle: 7600F, vendu 5000F. Tel: 46.55.26.55 après 19h. Demander benjamin.

Vds Nintendo 8bits + 11 jeux (Super Mario Bros 2, Zelda 2, Teenage Mutant...) + le robot + le pistolet 3000F. Tel:32.49.37.15.

Vds Nintendo NES 8bits + 11 jeux (Zelda 1 et 2, Super Mario Bros 1 et 2, Punch Out). Valeur 4000F, vendu 2200F. Tel:77.32.77.84.

Vds console Nintendo + 6 jeux (Zelda 1, Ghost'n Goblins, Mario Bros 1 et 2, Wrestle Mania, Castel Vania). Prix réel=3480F. Vendu 2200F. Tel: jean au 78.89.85.42 à partir de 19h30.

Vds Nintendo NES + Mario Bros + Life Force + 2 manettes. TBE. Valeur 1300F, vendu à 880F à débattre. Vends originaux ST et CPC 6128, liste contre 1 timbre à 2F30. 90F l'unité. Vds Quickjoy 5 neuf, jamais servi:140F TBE. Achète disquettes 3 1/2 vierges (100) pour moins de 300F, avec étiquettes. Tel:88.74.77.16 après 18h30.

Vds Supergrafx + Formation Soccer 1500F et vds jeux NEC 220F pièce (Aero Blaster, Batman, Beach Volley,

PC Kid). Passet sébastien, 308 rue paul Valery 34400 Lunel. Tel:67.71.30.74.

Vds NEC PC Engine (800F) + manette de jeu XE1 (350F) + Chase HQ, Power Drift, Veigues (350F pièce) + emballage + garantie. Etat neuf ou le tout sacrifié à 2000F!! Tel:64.41.78.10.

Vds Lynx + 3 jeux (California Games, Slim World, Gates of Zendocon). Prix: 1700F. Tel:40.27.59.15 (en soirée).

Vds Neo Geo + 2 manettes + 2 jeux + transmo. + garantie pour 5250F. Vds Core NEC + 3 jeux neuf. Achète jeu Sega Megadrive. Demandez Adel au 42.52.44.96.

Vds Neo Geo + Nam 75 + 2 manettes. 4700F. Tel:43.37.69.55. demandez José après 20h.

Vds console Vectrex + 7 jeux (Armor Attack, Soccer, Scramble, Art Master, Mine Storm, Berzerk, Clean Sweep) + crayon optique. Le tout: 530F. Tel:48.96.21.54 à Mr. Touraton sébastien. Possibilité d'acheter les jeux séparément.

Vds console CBS Colecovision + 4 jeux (Donkey Kong, Pepper 2, Gorf, Space Panic) pour 800F. Tel:84.35.31.84 le week-end.

Achète ou échange jeux sur Game Boy, 80F maxi. Envoyez la liste SVP. Goncalves fernand, 124 rue de Paris 60000 Beauvais.

Achète 300F ou échange contre Rabio Lepus Special, le jeu Splatter House pour NEC. Jaulin thomas, 73 Bd de Chatenay 16100 Cognac. Tel:45.32.22.44.

CONSULTEZ AUSSI LES PETITES ANNONCES SUR LE 3615 GEN4 !

AU MENU GENERAL, TAPEZ:

***PA (MICROS)
*NIPA (CONSOLES)**

Des prix complètement "lemmings" dans les magasins MICROMANIA !!

DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...

LEMMINGS	AMIGA	249 F	179 F
JOBITUS	AMIGA	349 F	199 F
BEAST 2	AMIGA	349 F	199 F
KILLING GAME SHOW	AMIGA	249 F	149 F
BEAST + INFESTATION	ATARI ST	249 F	179 F
VITRO	ATARI ST	249 F	99 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	249 F	179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	249 F	179 F

3615 MICROMANIA Une GAME BOY à gagner chaque semaine



MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU

Cadeau Spécial Ouverture:

- Une Montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
- ou une Pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy

(Offre valable jusqu'au 30 mars 91)

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU

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

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, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN 64, boulevard Haussmann Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris Métro Havre Caumartin Tél. 42 82 58 36	PRINTEMPS NATION 2125, cours de Vincennes 4ème étage 75020 Paris Métro et RER Nation Tél. 43 71 12 41
--	---

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

GEN 16	TITRES	PRIX	Nom
			Adresse
			Code postal Ville Tél.
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention! Consoles 50 F)			PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Précisez Casette	□ Disk	□ Cartouche	Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA
Total à payer= F			Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Intourez votre ordinateur de jeux: Amstrad 464 Amstrad 6128 Amstrad 464 + Amstrad 6128 + Sega PC 1512 Atari ST
 Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive GX 4000 Gamegear

La GAMEGEAR la portable couleur SEGA

1490 F plus 1 jeu gratuit au choix

AUTRES TITRES A VENIR	
Chase HQ(Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Popo Breaker	395F
Pro Baseball (Sim.)	295F
Psycho World	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Shangai 2 (Arcade)	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

TOP GAMEGEAR	
Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns(Reflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F

IMMEDIAT !! Chez MICROMANIA, les consoles Megadrive et Lynx baissent de prix !!!

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

1790 F
1449 F



Altered Beast
(Jeu d'Arcade)

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Crackdown	449F
Dando	449F
Dick Tracy	449F
Fantasia	449F
Gain Ground	369F
Giares	449F
Hellraiser	449F
Joe Montana Foot.	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buser	449F
Macross	449F
Musha	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wonderboy 3	369F
Wrestle War	449F

After Burner 2 (Arcade)	369F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Réflexion)	369F
Cyberball (Foot. Américain)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Final Zone (Arcade 3D)	449F

TOP 20 MEGADRIVE

Strider (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Super Volleyball (Sim.)	449F
E Swat (Arcade)	369F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghostbusters (Action)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plat.)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F

NOUVEAU
ADAPTATEUR MASTER
SYSTEM/MEGADRIVE 329F
CONTROL PAD MEGADRIVE 119F
ARCADE POWER STICK 379F
MEGADRIVE
ADAPTATEUR CARTOUCHES
JAPONAISES 175F

Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Simulation)	369F
Super Basketball (Simulation)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON

- Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises
 - Notice en langue étrangère
- | | |
|---------------------|------|
| Allsia Dragon | 449F |
| Bahamood | 449F |
| Batman | 449F |
| Battle Gaffer | 449F |
| Cobra Commando | 449F |
| Dangerous Land | 449F |
| Darius 2 | 449F |
| Devil Hunter Yoko | 449F |
| Elemental Master | 449F |
| Fatman | 449F |
| FZ Axis | 449F |
| Heavy Unit | 449F |
| Jenov | 449F |
| Junkcheun | 449F |
| Midnight Resistance | 449F |
| Monster Lair | 449F |
| Rainbow Island | 449F |
| Ring Side Angel | 449F |
| Super Air Wolf | 449F |
| Valis 3 | 449F |
| Wrestle Ball | 449F |

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



SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199F
ou GRATUITE pour 400F d'achat

LES HITS SUR GAMEBOY

Robocop (Arcade)	The Gremlins 2 (Arcade)	Chase HQ (Course Auto)
Asmik World (Plateforme)	145F	Cadillac (Réflexion)
Flappy (Réflexion)	145F	Funny Field (Réflexion)
Palamedes (Réflexion)	145F	Penguin Boy (Arcade)
Penguin Wars (Arcade)	145F	Pinball Party (Flipper)
Puzzle Road/Daed. Opus	145F	Wars (Plateforme)
Zoids (Arcade)	145F	Pipe Dream (Réflexion)
Pitman (Plateforme)	195F	Pocket Stadium
Popeye (Labyrinthe)	195F	Power Racer (Réflexion)
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F	Puzznik (Réflexion)
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F	QBillion (Réflexion)
Revenge of the Gator (Flipper)	245F	Road Star (Action)
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F	Side Pocket (Billiard)
Snoopy (Arcade)	175F	Soccerboy (Sim. Football)
Sokoban/Boxxle (Réflexion)	195F	Solar Striker (Shoot'em up)
Space Invaders (Shoot'em up)	195F	Space Warrior (Tableau)
Super Marioland (Plateforme)	195F	Tasmania Story (Plateforme)
Tennis (Sim. tennis)	175F	Volley Fire (Arcade)
World Bowling (Sim. bowling)	195F	

La première portable avec écran couleur !



Nouveaux prix sur les cartouches !!

La LYNX

1250F 990F

+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil

ACCESSOIRES LYNX
SACOCHE LYNX 110F
SAC LYNX 145F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare) 110F

AUTRES TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicatos	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden 720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab..)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Sqwash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade-Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade-Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

La Turbo GT de NEC

2450F
Un graphisme époustoufflant !

TOP 10 NEC
PC Kid 299F
Formation Soccer 299F
Super Volleyball 299F
Devil Crush 299F
Super Star Soldier 299F
Chase HQ 299F
Pro Tennis 299F
Afterburner 2 299F
Vigilante 299F
Ninja Warrior 299F



Jacky Chan	345F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Burning Angel	299F
Avenger	299F
Tony Shop Boy	299F
March'n Maze	299F
Cadash	299F
Cyber Combat	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Wonder Momo	299F
Final Match Tennis	299F
Over Ride	299F
Chiki Chiki Boy	299F
Moto Roder 2	299F
Batman	299F
Battle Ace	299F
Bomber Man	345F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	299F
Momo Show	299F
New Zealand Story	299F
Ninja Spirit	345F
Operation Wolf	299F
Ordyne	299F
Psycho Chaser	299F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Son Son 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	195F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Bloodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	175F
Dexterity (Réflexion)	195F
Dr Mario (Nouvelles Tetris)	245F
Dragon Tale (Réflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	195F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	195F
Master Karateka (Action/Cbt.)	195F
Mercenary Force (Aventure)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	195F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Boy (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	245F
Fortzilla (Plateforme)	195F
Go Go Tank (Arcade)	245F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	195F
Master Karateka (Action/Cbt.)	195F
Mercenary Force (Aventure)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	195F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Boy (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	245F
Puzzle Boy/Kwirk (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)	195F
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

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.

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.

ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

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

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

PC Compatible

POWER CRASH 299 F
 +OUT RUN
 +THUNDERBLADE
 +FORGOTTEN WORLDS
 +STRIDER
 +LAST DUEL

TITUS ACTION 349F
 + CRAZY CARS 2
 + KNIGHT FORCE
 + FIRE AND FORGET
 + TITAN

PC GOLD HIT 2 299F
 + E MOTION
 +INDY ACTION
 +MOONWALKER
 +HEAVY METAL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER
BARD'S TALE 3 299F
BILLY THE KID 299F
CAPTIVE 299F
DUNGEON MASTER 399F
F29 RETALIATOR 299F
IT CAME FROM THE DESERT 349F
LEGEND OF BILLY BOULDER 299F
NARC 299F
PANG 299F
SPACE QUEST IV 399F
UMS 2 349F
Z-OUT 249F

TOP 10 PC COMPATIBLES
RED BARON 399F
LORDS OF THE RINGS 349F
OPERATION STEALTH (256 COUL.) 349F
MURDER 249F
KICK OFF 2 299F
MIDWINTER 349F
RISE OF ROHAN 399F
RICK DANGEROUS 2 249F
WING COMMANDER 349F
WING COMMANDER MIS.DISC 1 149F

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

BETRAYAL 349F
 Une épopée Fantastique par Microprose.

AUTRES NOUVEAUTES
4D SPORT BOXING 299F
ALCATRAZ 249F
ALPHA WAVES MENTAL 259F
ART OF WAR AT SEA 349F
BATTLE COMMAND 299F
BATTLE MASTER 299F
BLOODWYCH 299F
CASH FLOW 259F
CHAMPION OF THE RAJ 249F
CRIME WAVE 299F
DYNASTY WARS 249F
ELITE + 349F
EMPIRE(COCKTEL) 349F
FALCON V 3.0 349F
FINAL BATTLE 299F
GENGHIS KHAN 399F
HORROR ZOMBIES 249F
KILLING CLOUD 299F
LEMMINGS 249F
LIGHTSPEED 399F
LORDS OF RISING SUN 249F
MASTERBLAZER 249F
MEAN STREETS 299F
MIG FULCRUM 29 399F
MUDS 249F
NIGHTBREED JEU DE ROLE 299F
REACH FOR SKIES 349F
RIDERS OF ROHAN 249F
RISE OF THE DRAGON 399F
SECRET WEAPONS 349F
SLIDERS 249F
SPIRIT OF EXCALIBUR 299F
STUN RUNNER 299F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
SUPREMACY 299F
TOURNAMENT GOLF 249F
WARLORD 299F
WING COMMANDER MIS.DISC2 149F

SIMEARTH 399F
 LA SUITE DU FAMEUX SIM CITY
 Vous allez cette fois prendre en main le destin de la planète

OFFRE SPECIALE INDY AVENTURE + ZAC MACCRACKHEN 299F
 Textes à l'écran et manuels en français

4D SPORT DRIVING 299F
ARCHITECTURE 1 199F
ARCHITECTURE 2 199F
BATTLE CHESS 2 299F
BLADE WARRIOR 249F
BUDOKAN 249F
BUCK ROGERS 349F
CENTURION 249F
CODENAME ICEMAN 449F
COLOSSUS CHESS X 249F
CONQUEST OF CAMELOT 449F
COUNTDOWN 299F
COVERT ACTION 349F
CRASH COURSE 299F
DAVID WOLF 399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS 985F
DRAGON'S BREATH 299F
EXPLORA 3 299F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
FIRE AND FORGET 2 269F
FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
FOUNTAIN OF DREAMS 249F
GEISHA 299F
HARD DRIVIN' 2 299F
HARD NOVA 299F
IMPERIUM 299F
INDY 500 249F
INFESTATION 299F
ITALY 90 249F
INTERPHASE 3D 249F
KING QUEST V 399F
KNIGHTS OF THE SKY 399F
LES VOYAGEURS DU TEMPS 399F
...LA MENACE... 299F
LHX ATTACK CHOPER 399F
LIFE AND DEATH 2 299F
LINKS 399F
M1 TANK PLATOON 399F
MIGHT AND MAGIC2 299F
MOONBASE 449F
MONKEY ISLAND 299F
MONTY PYTHON 249F
MURDERS IN SPACE 249F
MYSTICAL 249F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

NIGHTBREED ACTION 299F
NIGHTBREED (Avent.) 299F
NIGHT SHIFT 299F
OPERATION HARRIER 249F
OPERATION STEALTH 299F
PANZA KICK BOXING 289F
PGA GOLF 249F
POPULOUS 249F
POPULOUS DATA DISC 99F
PRINCE OF PERSIA 249F
RA 249F
SHANGAI 2 349F
SILENT SERVICE 2 349F
SIM CITY 299F
SHOWSTRIKE 249F
STORMOVIK 299F
SWAP 249F
TENNIS CUP 249F
TURTLES NINJA 299F
TV SPORT BASKETBALL 349F
ULTIMA VI 299F
WELTRIS 259F
WOLF PACK 349F
WONDERLAND 349F
ZELIARD 249F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

LES GUERRIERS NINJA 275/275F
 +SHINOBI
 +DOUBLE DRAGON 2
 + NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F
 +BATMAN
 +INDIANA JONES ACTION
 +ROBOCOP
 +GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS 249/249F
 + BLACK TIGER
 + DYNASTY WARS
 + STRIDER
 +GHOULS 'N GHOSTS

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE +ZAC MAC CRACKHEN 299/299F
 Texte à l'écran et manuel en français

LES JUSTICIERS 249F/ND
 +DRAGON NINJA
 +ROBOCOP
 +RAMBO 3

LES AVENTURIERS 249/249F
 + INDIANA JONES ACTION
 +THE STRIDER
 +FORGOTTEN WORLDS
 +VIGILANTE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BILLY THE KID 249/249F
PIC 249/249F
SAUNTLET 3D 249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER 249/249F
NAVY SEALS 249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR 249/249F
SUPER CARS 2 249/249F
SUPER MONACO GP 249/249F
WITCHBLADE 2 249/249F
YOKI 249/249F
MURRICAN 2 249/249F
Z-OUT 249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT 249/249F
TEAM SUZUKI 249/249F
MELICA GT4 RALLY 249/249F
GOLDEN AXE 249/249F
SECRET AGENT 199/249F
SHADOW WARRIORS 249/249F
LOTING 249/249F
NARC 249/249F
MURRICAN 249/249F
STRIDER 2 249/249F
SUPER OFF ROAD RACER 249/249F
ROBOCOP 2 249/249F
CHASE HQ 2 249/249F
29 RETALIATOR 249/249F
19 STEALTH FIGHTER 289/289F
1 TANK PLATOON 299/299F
BETRAYAL 299/299F
PANG 249/249F
CHAOS STRIKES BACK 249/249F
TEEBALL 2 249/249F

LES JUSTICIERS N°2 249/249F
 +GHOSTBUSTERS 2
 +CABAL
 +OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO 199/199F
 +TURBO OUT RUN
 +CRACKDOWN
 +SUPERWONDERBOY
 +THUNDERBLADE

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

TITUS ACTION 299/299F
 +CRAZY CARS 2
 +KNIGHT FORCE
 +FIRE AND FORGET
 +TITAN

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F
 +NEW ZEALAND STORY
 +RAINBOW ISLAND
 +SUPERWONDERBOY
 +BUBBLE BOBBLE

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER ST/Amiga 249/249F
ALCATRAZ 249/249F
ALPHA WAVES MENTAL 259/259F
AQUAVENTURA ND/349F
ARMOUR-GEDDON 249/249F
BATTLESTORM 269/269F
BLADE WARRIOR 249/249F
CARTHAGE 249/249F
CENTURION 249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN 299/299F
CHAMPION OF RAJ 249/249F
CHIP'S CHALLENGE 249/249F
COSMOS 249/249F
CRIME WAVE 249/249F
CUTIPOO 249/249F
DISC ND/299F
DRAGON STRIKE 299/299F
EMPIRE (COCKTEL) 299/299F
FLIGHT OF INTRUDER 349/349F
GENGHIS KHAN 349/349F
GREAT COURTS 2 179/179F
HALL OF MONTUZEMA ND/249F
HEROES QUEST 349/349F
IT CAME FROM THE DESERT 299/299F
JUDGE DREDD 199/199F
KILLING CLOUD 249/249F
KILLING GAME SHOW 249/149F
KING ARTHUR ND/249F
LA BANDE A PICSOU 249/249F
LE CRIME NE PAIE PAS 299/299F
LEMMINGS 249/179F
MASTER BLAZER 249/249F
MONKEY ISLANDS 179/179F
MUDS 249/249F
MURDER 249/249F
NAM 299/299F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE) 249/249F
NIGHTSHIFT 249/249F
OBITUS 349/199F
SWIV 249/249F
ULTIMA V ND/299F
UMS 2 299/299F
VROOM 249/249F
WAR JEEP 249/249F
WARLORD ND/249F
WING COMMANDER 299/299F
WOLF PACK 299/299F
WONDERLAND 299/299F

GENIAL !! UN NOUVEAU MAGASIN MICROMANIA A VELIZY 2



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
 Tél. 92 94 36 00
 Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...	
LEMMINGS	AMIGA 249F - 179 F
OBITUS	AMIGA 349F - 199 F
BEAST 2	AMIGA 349F - 199 F
KILLING GAME SHOW	AMIGA 249F - 149 F
BEAST + INFESTATION	ATARI ST 249F - 179 F
NITRO	ATARI ST 249F - 99 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA 249F - 179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA 249F - 179 F

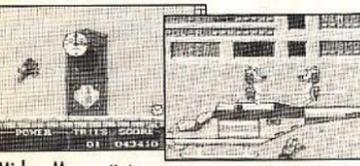
ADV DESTROYER SIM.	ST/Amiga 289/289F	METAL MASTERS	ST/Amiga 249/249F
ART DE LA GUERRE	299/299F	MIDNIGHT RESISTANCE	249/249F
BATTLE COMMAND	249/249F	MIDWINTER	279/279F
BATTLE OF BRITAIN	299/299F	MIG FULCRUM 29	349/349F
BUDOKAN	249/249F	MURDERS IN SPACE	249/249F
CADAVER	249/249F	MYSTICAL	249/249F
CAPTIVE	249/249F	NIGHT BREED ACTION	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F	NINJA REMIX	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F	NINJA TURTLES	249/249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F	OMNICRON CONSPIRACY	249/249F
DUNGEON MASTER	249/249F	OPERATION HARRIER	249/249F
ESWAT	249/249F	OPERATION STEALTH + le compact	299/299F
FIRE AND FORGET 2	269/269F	PANZA KICK BOXING	289/289F
GAZZA 2	269/269F	PIRATES	249F/ND
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F	POPULOUS	249/249F
HARD DRIVIN' 2	249/249F	POPULOUS (DATA DISK)	99/99F
HARPOON	ND/299F	POWERMONGER	299/299F
HORRO ZOMBIES	249/249F	PRINCE OF PERSIA	249/249F
IMPERIUM	249/249F	PUZZNIC	249/249F
INDY 500	ND/249F	RICK DANGEROUS 2	249/249F
IVANHOE	199F/ND	SIM CITY	299/299F
KICK OFF 2	249/249F	SNOWSTRIKE	199/199F
KING QUEST 4	ND/349F	SPELLBOUND	199/199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F	THE IMMORTAL	249/249F
LINE OF FIRE	249/249F	TOTAL RECALL	249/249F
LOST PATROL	249F/ND	UN SQUADRON	249/249F
MATRIX MARAUDERS	199/199F	VAXINE	249/249F
MAUPITI ISLAND	289/289F	VENUS	199/199F
MEAN STREETS	249/249F	VOODOO NIGHT MARE	249/249F
		WINGS	ND/299F

LA CONSOLE 749F - CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

+ le jeu Alex Kidd in Miracle World + 2 manettes de jeux + le câble Périlet



Deux nouveautés d'enfer !!



Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable
 Cyber Shinobi Des combats démoniaques

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET 990F
PISTOLET SEGA 269F
CONTROL STICK SEGA 139F
RAPID FIRE SEGA 109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F
LUNETTES 3D 309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
ADAPTATEUR MASTER
SYTEM/MEGADRIVE NOUVEAU 329F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU 99F

NOUVEAUTES
Mickey Mouse Castle. 325F
Cyber Shinobi 325F
Submarine Attack 285F
Danan 285F
Columns 285F
Battle Squadron 325F
E Swat 295F
Gain Ground 285F
Gauntlet 325F
Impossible Mission 2 325F
Indiana Jones (Action) 325F
Paperboy 325F
Parlor Games 295F
Ultima IV 325F

TOP 15 SEGA
Super Monaco GP 325F
Golden Axe 325F
World Cup Italia 90 285F
Wonderboy M.L. 295F
Shinobi 325F
Tennis Ace 325F
Double Dragon 325F
Rastan Saga 295F
Altered Beast 325F
Battle Out Run 325F
Ghostbusters 295F
Opération Wolf 325F
After Burner 325F
Fire and Forget 2 325F
Chase HQ 325F

OFFRE SPECIALE
Enduro Racer 99F
Fantasy Zone 1 99F
Global Defense 99F
Ninja 99F
Rescue Mission 99F
Secret Command 99F
Super Tennis 99F
Teddy Boy 99F
Transbot 99F
World Grand Prix 99F

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 première page
 A envoyer à
MICROMANIA - BP 114 06560 Valbonne Sophia-Antipolis

Galaxy Force 325F
Golfa Mania 295F
Golvellius 325F
Great Basketball 285F
Kenseiden 295F
Lord of the Sworld 325F
Monopoly 295F
Out Run 325F
Out Run 3D 315F
Phantazy Star 395F
Psycho Fox 325F
Rambo 3 325F
Rampage 295F
Double Hawk 285F
Dynamite Dux 325F
Fantazy Zone 2 295F

Scramble Spirits 295F
Shooting Games 285F
Space Harrier 295F
Spell Caster 325F
Thunderblade 295F
Time Soldiers 295F
Wanted 285F
Vigilante 325F
Wonderboy 3 325F
Wonderboy 285F
World Games 285F
World Soccer 285F
Y'S 395F
Zaxxon 3D 315F
Zillion 2 285F

AGONY

En préparation depuis près de six mois, Agony promettait d'être le jeu le plus abouti sur Amiga. L'ambition des programmeurs n'était-elle pas d'instaurer une nouvelle référence en matière de jeux sur micros? Pour évaluer réellement l'état d'avancement du projet, Génération 4 n'a pas hésité à se rendre directement chez les programmeurs (une partie d'entre eux, du moins) en Belgique, et vous rapporte toutes les informations possibles sur ce jeu.



Si la sortie d'Unreal sur Amiga avait créé l'événement, tout comme celle de Shadow Of The Beast en son temps, l'arrivée d'Agony des mêmes auteurs, toujours sur Amiga, risque de susciter à nouveau l'admiration et la béatitude de tous, et sans doute l'envie de quelques-uns.

Agony est l'oeuvre de l'équipe Art & Magic comptant quatre personnes, deux Belges (Franck Sauer et Yves Grolet) et deux Français (Marc Albinet et Yann Robert). Avant d'aller plus avant dans la preview d'Agony, sachez que ce logiciel, faisant donc suite à Unreal, est leur second sur Amiga. C'est dire la qualité de ces programmeurs! Stupéfiant!!

Dans Agony, le joueur joue le rôle d'Aleste, l'un des deux disciples de Acanthopsis (le second se nomme Mentor), le grand magicien qui régna sur le monde après les grandes guerres, depuis son château situé sur la ligne de l'équateur. En fait, ce grand magicien, après de nombreuses années de recherches, avait découvert le secret de l'énergie vitale permettant à son possesseur de maîtriser le soleil, et la création des planètes et des univers. Estimant ce secret comme un fardeau trop lourd pour sa seule personne, Acanthopsis décida de le confier à l'un de ses disciples, pour qu'il puisse régner à son tour en temps voulu. Ne pouvant se décider pour l'un ou l'autre, il décida de les mettre à l'épreuve chacun, devant une situation similaire. Et ce fut Aleste, par sa sagesse, qui l'emporta et qui obtint la promesse de posséder le secret un jour. Malheureusement, l'échec de Mentor déclencha chez lui un désir de vengeance, qu'il assouvit en levant son épée sur Acanthopsis et Aleste qui s'évanouirent dans un nuage de fumée. Mais Aleste fourbissait ses armes et attendait le moment où Mentor se perdrait dans les méandres de sa magie des ténèbres, et justement ce moment est arrivé...

Que dire sur Agony sinon que la qualité technique de ce programme est tout simplement phénoménale, avec du jamais vu jusqu'à présent sur Amiga. Jugez donc, pour la première fois, un programme intègre la technique du "trial playfield", c'est-à-dire trois scrollings différentiels les uns par rapport aux autres.



Attention à ne pas confondre avec les scrollings parallax (en plus grand nombre) visibles dans Beast par exemple, cette fois-ci, les trois écrans occupent chacun tout l'écran. Je puis vous assurer que l'effet est garanti, notamment dans le domaine de la profondeur de champ. Mais ce n'est pas tout, puisque chacun de ces plans est animé indépendamment des autres; ce qui ajoute encore au réalisme du jeu. Toute cette débauche de technique ne gêne en rien les autres éléments du jeu, bien au contraire, puisque le nombre de couleurs présentes à l'écran est de l'ordre de la centaine, et que les animations sont d'une parfaite fluidité, tout comme les scrollings d'ailleurs. En plus de tout cela, le programme est capable d'afficher simultanément jusqu'à 30 monstres à l'écran de 32 x 32 pixels, sans aucun ralentissement du jeu. Mais ce n'est pas tout, et je vous livre en vrac toutes les autres caractéristiques techniques, dont la moitié ferait déjà bien l'affaire de bon nombre d'équipes de programmation sur Amiga. Commençons par la présentation qui devrait compter une



soixantaine de plans et durer près de 6 minutes (peut-être plus, elle n'est pas encore finale). Pour vous donner une idée, la présentation de Beast II, jugée comme l'une des plus belles jusqu'à présent, compte "seulement" 8 plans. Le rendu devrait surpasser le visuel de Dragon's Lair (décor en bitmap et personnage vectoriel). En plus, avec cette présentation, une musique d'accompagnement de 200 ko. Passons au jeu proprement dit avec encore quelques prouesses incroyables. Pour les heureux possesseurs d'un méga de mémoire, un choix sera proposé entre la musique ou un bruitage d'ambiance. Dans le second cas, sachez que 512 ko de sons sont prévus (c'est-à-dire entre 50 et 100 ko pour chacun des niveaux), et pour la première fois également sur Amiga une ambiance sonore en vraie stéréo. D'ailleurs le nombre de voix est réduit à trois, deux pour le bruitage de fond en vraie stéréo, et les deux restants pour des bruitages autres. Toujours pour la musique, apprenez qu'elle sera assez différente de ce que l'on peut entendre habituellement sur



Un des outils de travail du programmeur



Le monde des hauts-plateaux





Le monde de la forêt



Amiga, puisqu'elle sera orchestrale (violons, cymbales, tambours, trompette...), à la façon d'Indiana Jones par exemple. Et bien sûr, il est prévu une musique différente pour chaque partie du jeu. Autre nouveauté par rapport à Unreal, déjà très pratique au niveau du chargement, des temps d'accès disque très courts dus à un système de compactage extrêmement puissant. Pour vous donner un chiffre, pas plus de deux secondes d'attente entre l'image annonçant le niveau et le jeu. D'ailleurs certains vont râler, car les pages écran précédant les niveaux, d'une beauté fantastique, ne resteront donc que très peu de temps visibles. Dernière précision concernant le jeu: il tiendra sur trois disquettes, et la boîte devrait inclure un CD comportant toutes les musiques d'Agony. Une version CDTV du produit est prévue et devrait sortir environ un mois après le jeu.

Voilà pour la partie micro d'Art & Magic! En effet, passionnée de jeux vidéo, l'équipe a tout naturellement décidé de se tourner vers une autre activité de ce secteur, les jeux d'arcade. Parallèlement au développement d'Agony, ils travaillent à l'élaboration d'une carte d'arcade capable de répondre à leurs besoins créatifs. Leur projet semble en bonne voie puisqu'ils ont d'ores et déjà obtenu 80% de leur besoin de financement, sous la forme d'une subvention de l'Etat belge (et plus précisément du département des nouvelles technologies, attention c'est sérieux!) de 1.500.000 francs français. Encore une fois, les caractéristiques techniques de cette carte sont faramineuses. Rapidement, on peut dire que la bête renferme 3 microprocesseurs 16/32 bits en architecture parallèle (deux 68000 et un 34010, ce dernier dédié à la vidéo est d'ailleurs utilisé dans les grosses stations de travail graphiques PC) plus un custom chip 32 bit. La résolution est classique (320 x 256) en 256 couleurs parmi 262000. En revanche, la gestion des sprites est étonnante, puisque la carte est capable d'en afficher 1600 simultanément sans mot dire. De plus, cette carte sera capable de manipuler les tracés de lignes



Le monde aquatique



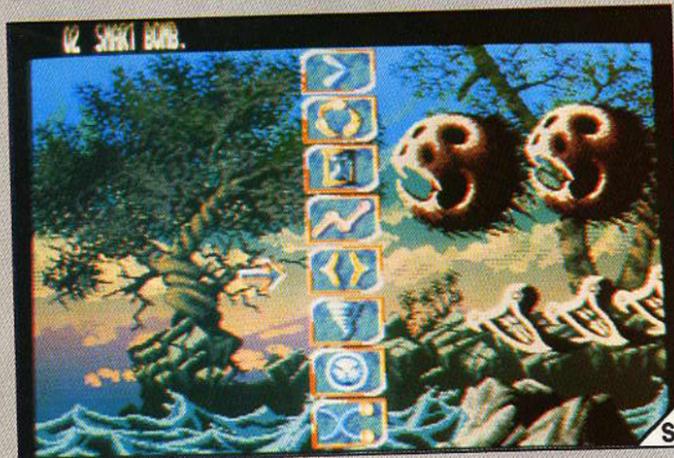
et les couleurs, ainsi que les rotations et les zooms (tout comme la Super Famicom mais un ton au-dessus tout de même). A noter en plus un décompactage de données en temps réel. Sur le plan de la mémoire, elle fera de 2 à 5 Mo.

En fait, leur objectif est simple, recréer exactement la vision de tout à chacun d'un paysage extérieur, et choquer véritablement les joueurs. En somme, faire un jeu événementiel en arcade! Ils définissent eux-mêmes leur technique comme celle du scrolling 3D. Le réalisme sera extrême, puisque tout sera géré et édité comme dans la réalité, les délais en secondes et les distances en mètres. Vous comprenez maintenant mieux la présence des 1600 sprites permettant d'afficher tous les détails d'un décor naturel. Au niveau de la programmation, cette carte sera interfacée avec un PC (à la norme VGA étendue, 1024 x 800) sous Windows.



Si leur prototype trouve acquéreur en matière de distribution, la division Coin Up d'Art & Magic (en fait l'équipe actuelle) envisage de créer une société essentiellement axée sur la recherche et le développement, sans toutefois oublier la micro. En effet, l'équipe créerait en même temps un atelier de travail regroupant des programmeurs, des graphistes, et des musiciens triés sur le volet, ayant accès à leurs outils et techniques de programmation. De cette façon, la conversion des jeux d'arcade sera quasi immédiate et d'une qualité technique irréprochable, sur Amiga en tout cas. Si l'on raisonne en terme de coût, cette carte est d'entrée très compétitive, puisqu'elle sera proposée aux utilisateurs finaux (cafés, salles d'arcade...) pour environ 8000 francs. Avis aux amateurs!

Toujours dans le domaine des projets, l'équipe d'Art & Magic, décidément très créative, pense déjà à une évolution de leur carte, tournée sur la 3D cette fois-ci, mais il faudra attendre quelques années. En tout cas, Génération 4 leur souhaite bonne chance!



BLUE MAX/DAS BOOT

Blue Max

LE simulateur de combat aérien.
- Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la 1^{ère} Guerre Mondiale.
- Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques.

GEN HIT
"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable".

TILT HIT
"The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats".
"L'animation est particulièrement fluide. La première guerre mondiale comme si vous y étiez".

Disponibles sur
Atari et Amiga.

Distribué
par
UBI SOFT

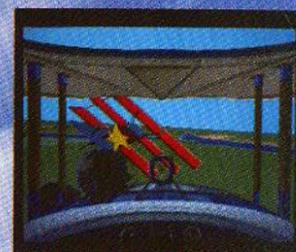
DAS BOOT

HIVER 1941
Vous êtes le seul maître à bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord.

GEN HIT
"Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'actions passionnantes".
"La vue sous l'eau et légèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphère oppressante".

TILT HIT
"Le programme présente des scènes vraiment magnifiques."
"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan magnifique... c'est dire! DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus réaliste."
"DAS BOOT est un programme que vous devez posséder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe. Une grande première sur PC."

A 2000 mètres d'altitude,
un seul objectif:
Survivre.



Séquence
de combat
en VGA

Vue en
mode
stratégique



GRAPHIQUES EN 3D
256 COULEURS EN VGA
EFFETS SUR CARTES
ADLIB SOUNDBLASTER

Vos nerfs sont mis à
l'épreuve dans les
profondeurs oppressantes
de l'Atlantique Nord.



Vue au
périscopes des
avions
ennemis.
Couleur VGA

Champs de
mines dans
l'Atlantique
Nord. 256
couleurs VGA





Chuck est tranquillement installé à siroter des bières devant la télé.



Dehors, sa femme Ophelia est en train d'étendre tout le petit ménage, en bonne épouse qu'elle est. Mais elle n'est pas seule...



En poussant un grand "Yaark, Sluurp!!", il se jette sur la douce Ophelia, lui fait sa déclaration à coup de massue et la traîne délicatement par les cheveux vers son doux foyer.



Chuck, dérangé en plein feuilleton par un bruit sourd et inhabituel tend l'oreille. "Chérieeeeeee, tout va comme tu veux ?"

Après ce résumé rapide de la présentation de Chuck Rock, un jeu de plateau quelque peu délirant, voici des détails supplémentaires sur le jeu en lui-même. Composé de cinq niveaux (la plaine, la caverne, sous la mer, la glace, et l'intérieur d'un dinosaure), ce jeu vous place dans la peau du sublime Chuck, homme préhistorique dont la femme vient d'être capturée par Gary, le méchant Cro-Magnon. Vous allez donc devoir, à travers les niveaux, affronter bon nombre d'animaux préhistoriques aux allures loufoques (mammouths, dinosaures, tyrannosaures, ptérodactyles, etc.) en leur lançant tout simplement des pierres à la figure. Le problème est qu'il faut sans cesse ramasser des pierres afin de les lancer, et que vous ne pouvez en avoir qu'une à la main au même moment. Ajoutons que les obstacles sont nombreux, et que Chuck Rock s'annonce encore meilleur que Car-Vup. Que dire de plus?

Chuck Rock

CORE
Avril
Amiga / ST



Il teste les nouveaux jeux avant tout le monde, il est un peu jeté, c'est pourquoi on l'appelle... Le Testeur Barjot ! Retrouvez-le sur 3615 "Sapristi" GEN4 !



Les petits oiseaux gazouillent sur le fil à linge. En voyant les dessous affriolants d'Ophelia, deux tombent à la renverse.



Gary ne tient plus en place devant tant de fraîcheur. C'est le coup de foudre, la révélation!!!!



Chuck, inquiet sort jeter un oeil.



Dans l'empressement, il a oublié de cacher sa virile nudité...



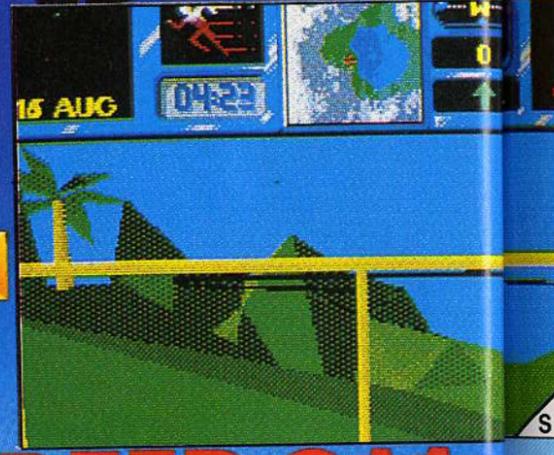
Rien à l'horizon, pas un bruit! Notre héros, son oeil vif aux aguets, scrute les environs à la recherche d'un signe de sa douce.



Après s'être paré de sa plus belle feuille de vigne, Chuck part en quête. Rien ni personne, ni aucune bête ne l'empêchera de retrouver sa bien-aimée...



MIDWINTER



FLAMES OF FREEDOM

Déjà présenté en preview sous le nom de Wildfire, Midwinter 2 est maintenant presque terminé. Après la glaciation, un changement de climat a fait fondre les glaces qui peu à peu ont englouti l'île de Midwinter, obligeant les survivants de la première catastrophe à se réfugier sur l'île d'Agora. Cette dernière fait partie d'un archipel de 42 îles (NDLR: forty-two), appartenant à la Fédération Atlantique. Hélas, le pays voisin, l'Empire Saharien, va bientôt tenter d'envahir les îles... et tout repart comme dans Midwinter, mais en plus grand.

En effet, sur chaque île de Flames Of Freedom, il faut faire ce que l'on faisait dans Midwinter, ce qui veut dire que la durée de vie du jeu est particulièrement longue. C'est bien sûr à vous d'accomplir les différentes missions proposées sur chaque île, et vous allez d'abord devoir créer votre personnage, en déterminant ses caractéristiques, et même son visage, que l'on peut créer grâce à un éditeur simple mais efficace. Chaque île a sa propre culture, politique, et vous obligera à utiliser des talents variés. Le jeu comporte 4000 personnages originaux, chacun avec sa tête et une histoire propres.



j'en oublie, chaque moyen de transport a son propre maniement. Du coup, une option permet de s'entraîner, afin de commencer vraiment le scénario en maniant correctement les divers appareils!

Au niveau des armes, vous en avez 13 types à votre portée, ce qui n'est pas non plus négligeable. Afin de simplifier le jeu, il est

Il y a des baffes qui se perdent!
Donnez-les en rubrique *BUG sur le 3615 GEN4.



désormais possible de programmer sa route sur la carte, ce qui évite de se diriger dans l'environnement en 3D et facilite le déplacement de nombreuses unités.
La stratégie joue un rôle plus déterminant que dans Midwinter, les missions sont plus intéressantes, la 3D est meilleure, la durée de vie du jeu est bien plus importante, et la jouabilité est plus agréable. Que demander de plus? Test complet le mois prochain.

RAINBIRD
Fin Mars
Amiga / ST / PC



Great Courts 2 semble être la nouvelle référence dans le domaine. Un grand bravo.
GEN 4 / Gen d'Or 96 %
La plus complète des simulations de tennis à ce jour.
Great Courts 2 est un soft incontournable pour les amateurs de bonne simulation sportive.
Joystick 92 % Mégastar
Des paramètres comme la condition physique, les points faibles de l'adversaire, entrent également en ligne de compte. Bref, un nec plus ultra.
Tennis de France
Cette simulation sportive se hisse à un rare niveau de qualité.
Top Soft Microneus

PRÊT POUR UN NOUVEAU DÉFI?
? **GREAT COURTS** remet son titre en jeu!



GREAT COURTS 2
UBI SOFT
Entertainment Software

à 4 joueurs.
Jouabilité encore plus réaliste.
Graphismes et bruitages encore plus réalistes.
Mode d'entraînement très puissant.

Disponible dans les FNAC et dans les meilleures boutiques de vente.



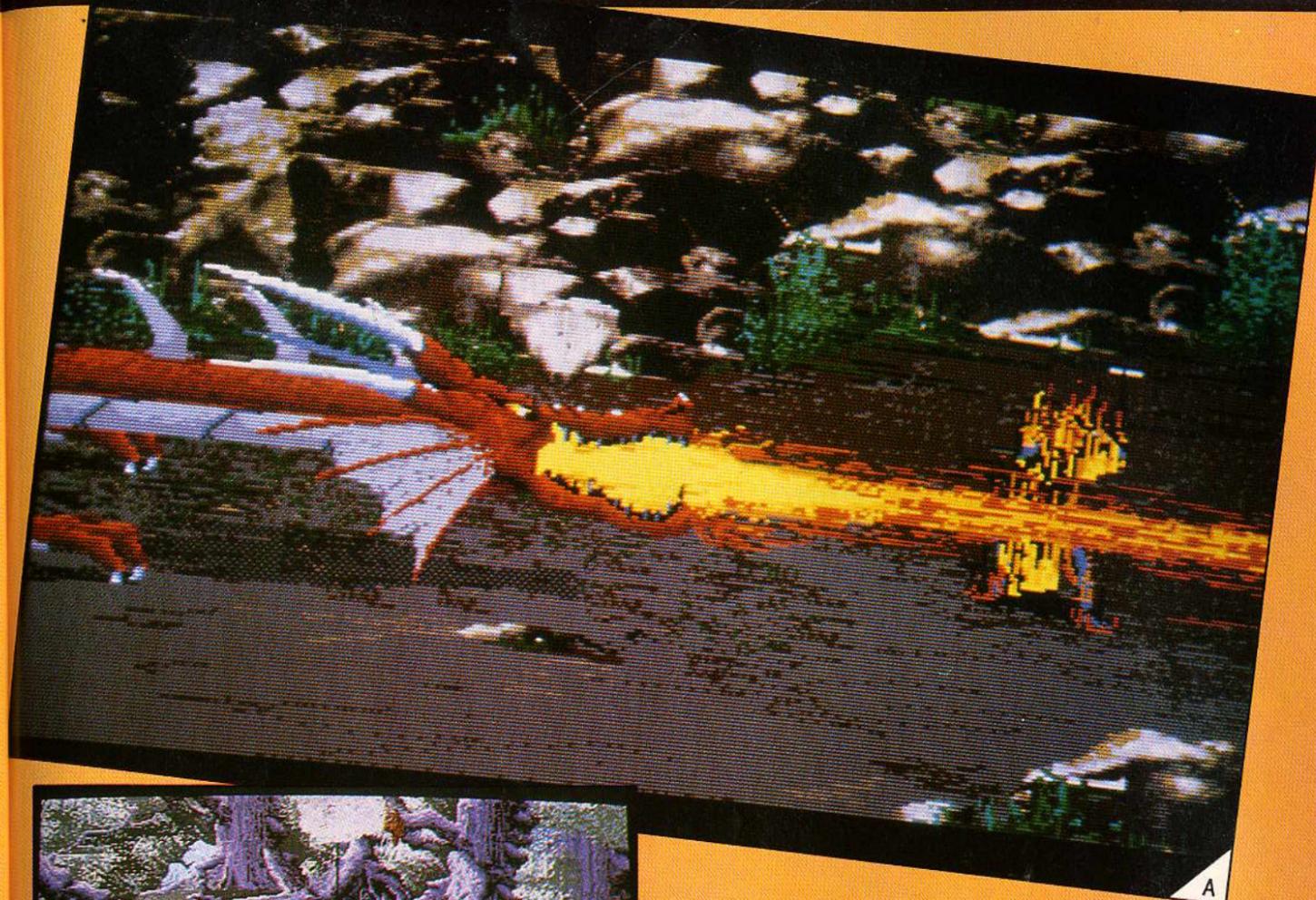
Quest For Moonstone

Quest For Moonstone est un jeu d'arcade/aventure assez original, dans lequel vous jouez le rôle d'un chevalier devant retrouver une pierre bien particulière: la Pierre de Lune. Votre quête vous mènera à travers un pays moyenâgeux peuplé de créatures fantastiques que vous devrez combattre avec courage. Au niveau de l'aventure, l'avancement actuel de Quest For Moonstone ne permet pas d'en dire bien plus. Il semble que le système de jeu soit tel, qu'il s'agit plus de recherches d'objets que de subtiles conversations avec des personnages ou encore que d'énigmes à la Dungeon Master. Par contre, il nous est totalement possible de juger de l'aspect arcade du jeu, par l'intermédiaire des combats avec les diverses créatures.

Chaque créature possède son propre mode d'attaque. Les trolls, qu'ils soient armés de haches ou de marteaux, tenteront de vous décapiter. Les ratmens sont de petites boules de poils qui roulent à terre et tentent de s'agripper à votre tête pour vous griffer le visage. Attention à leur chef, caché dans les bois, et dont la queue pend d'un arbre. Si vous la touchez par mégarde, vous finirez pendu! Le dragon essayera bien sûr de vous carboniser, alors que le balok vous attrape, vous secoue violemment avant de vous dévorer la tête. Quant aux beasts, elles vous jettent dans les airs, pour parfois vous faire retomber sur leur corne, vous embrochant alors...

Il s'agit d'un jeu gore, et les combats en question sont particulièrement sanglants. Il faut voir le sang gicler de la colonne vertébrale de votre chevalier embroché sur la corne d'une beast pour le croire. Après quelques secondes de combat, le rouge envahit vraiment l'écran.

Les graphismes sont assez réussis, quoique pas définitifs, mais ce sont surtout les animations qui impressionnent par leur réalisme. Quest For Moonstone s'annonce être un excellent jeu d'arcade/aventure, et nous vous en reparlerons certainement dans un futur proche!



MINDSCAPE
Avril
Amiga / ST / PC

GAUNTLET III

Enfin un produit US Gold qui n'est pas une adaptation d'arcade, même si Gauntlet 3 est inspiré des deux premiers épisodes. La véritable nouveauté de ce jeu est d'être en 3D isométrique, ce qui change particulièrement le visuel du jeu, mais pas vraiment de jouabilité. Vous avez cette fois-ci un choix plus varié de personnages: guerrier, elfe, sorcier, walkyrie, rockman, lizardman, iceman, dieu de la mer. Chaque personnage dispose d'un type d'attaque particulier, et deux joueurs peuvent participer en même temps. Le scrolling de Gauntlet 3 est tout à fait honnête, et la seule chose que l'on puisse regretter sur la préversion sont les graphismes, pas toujours réussis... Test complet le mois prochain!



US GOLD
Mars
Amiga / ST / PC

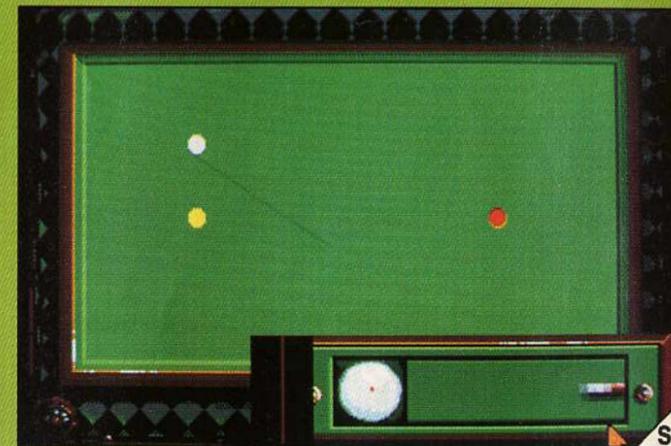


INFOGRAMES
Avril
Amiga / ST / PC

BILLIARD 3D



Pensant sans doute que les softs de billard manquaient sur nos machines, Infogrames nous en propose un nouveau intégrant plusieurs types de jeu. Billard 3D, nom provisoire semble-t-il, regroupe le billard américain (jeu du 15 ou du 8), le billard français (trois bandes), et une table (assez fantaisiste) octogonale. Sur cette dernière, les rebonds sont bien sûr complètement fous et sûrement très déroutants. L'ordinateur gère énormément d'effets, comme les rétros ou les coulés, et le programme est entièrement géré par la souris. De plus, le joueur a la possibilité d'engager des paris contre différents adversaires, gérés par l'ordinateur (cinq au total), ou un deuxième joueur, et la partie peut se jouer en 2D ou en 3D. Dernières précisions, une sauvegarde est prévue et tous les paramètres du jeu sont modulables. Test le mois prochain.



M^{me} DUCHATELLIER
Soul Inventeur des **Appareils**



modificateurs des formes du Nez
B^m S. G. D. G.
(France et Etranger)
Aminct, Redresse et Abaisse les Nez de tous modèles et pour tous les cas



MASQUE DERMOPHILE



S'applique trois fois par semaine.

DE M^{me} ROWLEY
Fait disparaître promptement toute imperfection du teint, rudesse de la peau, bâle, taches, boutons et rides de la face qui redevient lisse, douce et brillante.

Il est léger, souple et remplace avantageusement les cosmétiques souvent nuisibles et les poudres et lotions qui finissent par coûter beaucoup plus cher que ce masque.

Brochure illustrée, envoyée franco.

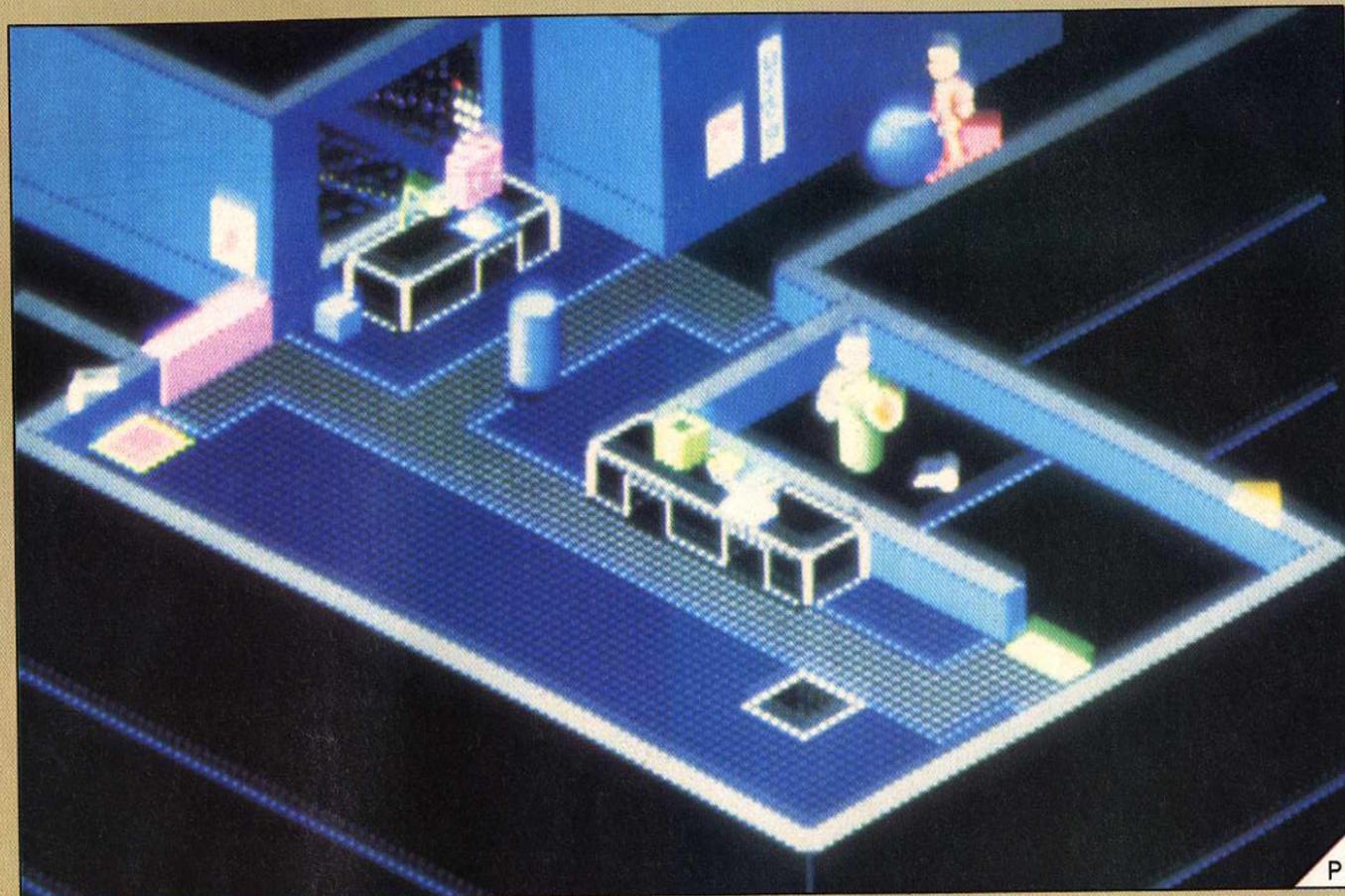
Dép^{ot}: ROBERTS & C^{ie}, 5, rue de la Paix, Paris

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

VROOOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR



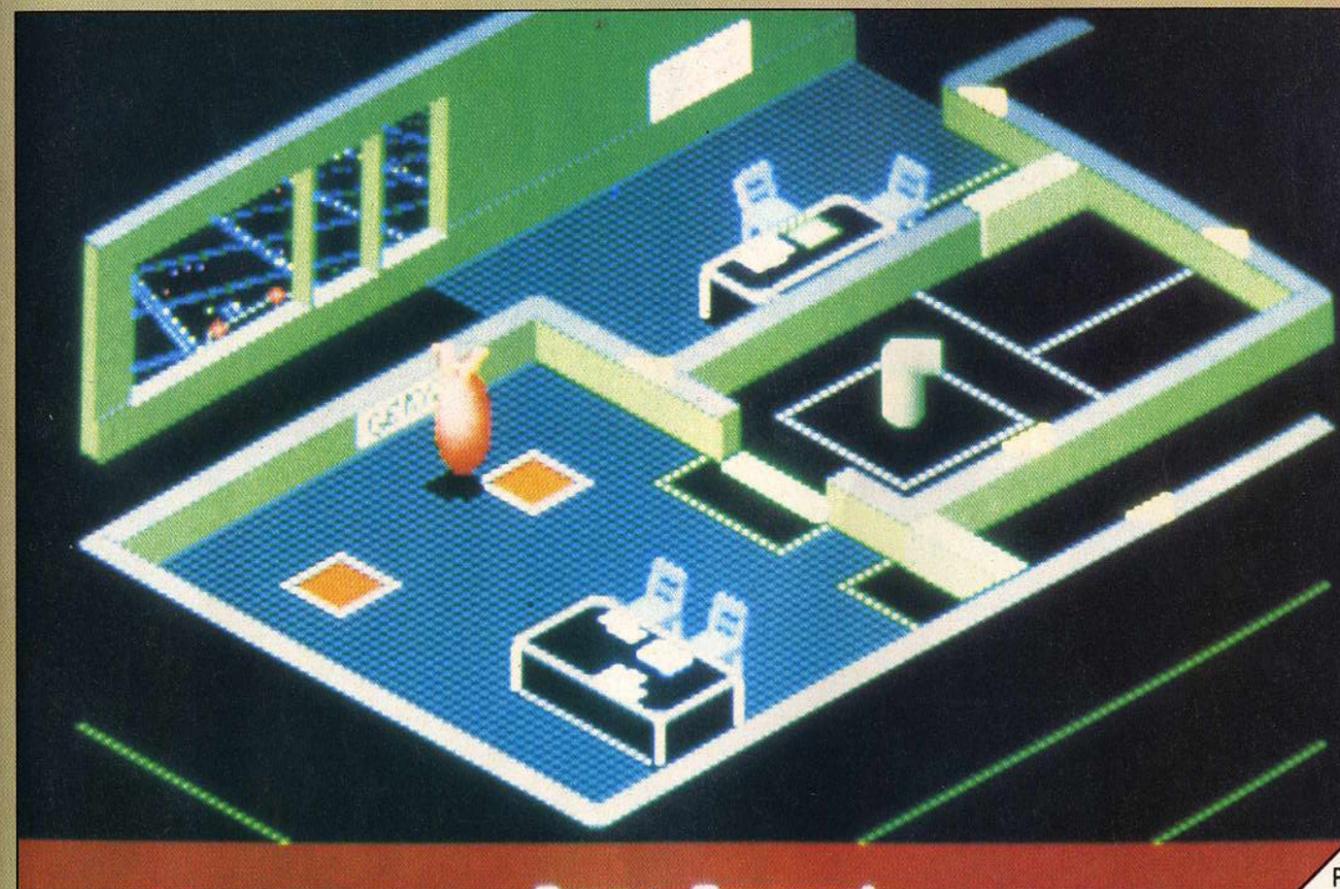
D-GENERATION

MINDSCAPE
Avril
Amiga / ST / PC

Derrière ce nom étrange, se cache un jeu d'arcade-réflexion, se déroulant dans une immeuble ultramoderne, siège des laboratoires d'expérimentations génétiques de la société Genoq. Sur plusieurs étages et à travers d'innombrables salles et couloirs, il faut explorer ce complexe pour sauver les employés qui y sont emprisonnés. L'ordinateur central s'occupant de la sécurité est en effet devenu complètement fou. Il ignore totalement la présence des monstres qui se sont échappés et qui hantent l'immeuble. Au contraire de ses directives originelles, il considère les humains comme dangereux, et fait tout son possible pour les éliminer. Par conséquent, vous devez non seulement affronter de nombreuses créatures étranges, mais aussi éviter ou détruire les pièges protégeant le complexe, trouver les clés et les codes pour ouvrir les différentes portes, escorter les employés jusqu'à la sortie... La vue des pièces est en trois dimensions isométriques, dans des décors assez sobres en EGA, mais efficaces pour ce type de jeu. Pour ouvrir les portes et couper les canons laser automatiques, il faut, la plupart du temps, appuyer sur des boutons (triangles jaunes sur un mur). Le problème, c'est qu'assez rapidement, dans une salle, vous allez avoir plusieurs portes, plusieurs lasers, des pièges, des monstres, des téléporteurs, des cellules photo-électriques et un certain nombre de boutons. La difficulté vient du fait que chaque



bouton déclenche alors plusieurs mécanismes, et qu'il faut trouver des astuces infernales pour arriver à traverser un écran et éviter de se faire atomiser. Les monstres eux, sont assez amusants, tout comme leurs modes d'attaques. Certains vous écrasent, d'autres vous avalent, d'autres encore vous arrachent la tête... Pour vous en débarrasser, vous avez un pistolet laser et quelques grenades. A noter d'ailleurs que vos tirs rebondissent sur les murs, ce qui permet, entre autres de déclencher des mécanismes à distance (rusé n'est-ce pas?). S'il n'est pas très beau, D-Génération semble par contre très intéressant pour ce qui est des pièges, des astuces et des mécanismes à déclencher pour progresser dans l'immeuble. Il faut savoir utiliser la bêtise des monstres, pour qu'ils se prennent des pièges à votre place. En outre, vous avez accès dans certaines salles à des terminaux informatiques, et il est possible de discuter avec les gens que vous rencontrez dans les pièces. Cela semble augurer d'une partie aventure qui ne peut que rendre le jeu plus prenant. Très jouable et d'un genre assez rare sur PC, il peut se révéler comme un très bon jeu. Il ne reste plus qu'à attendre la version finale.



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



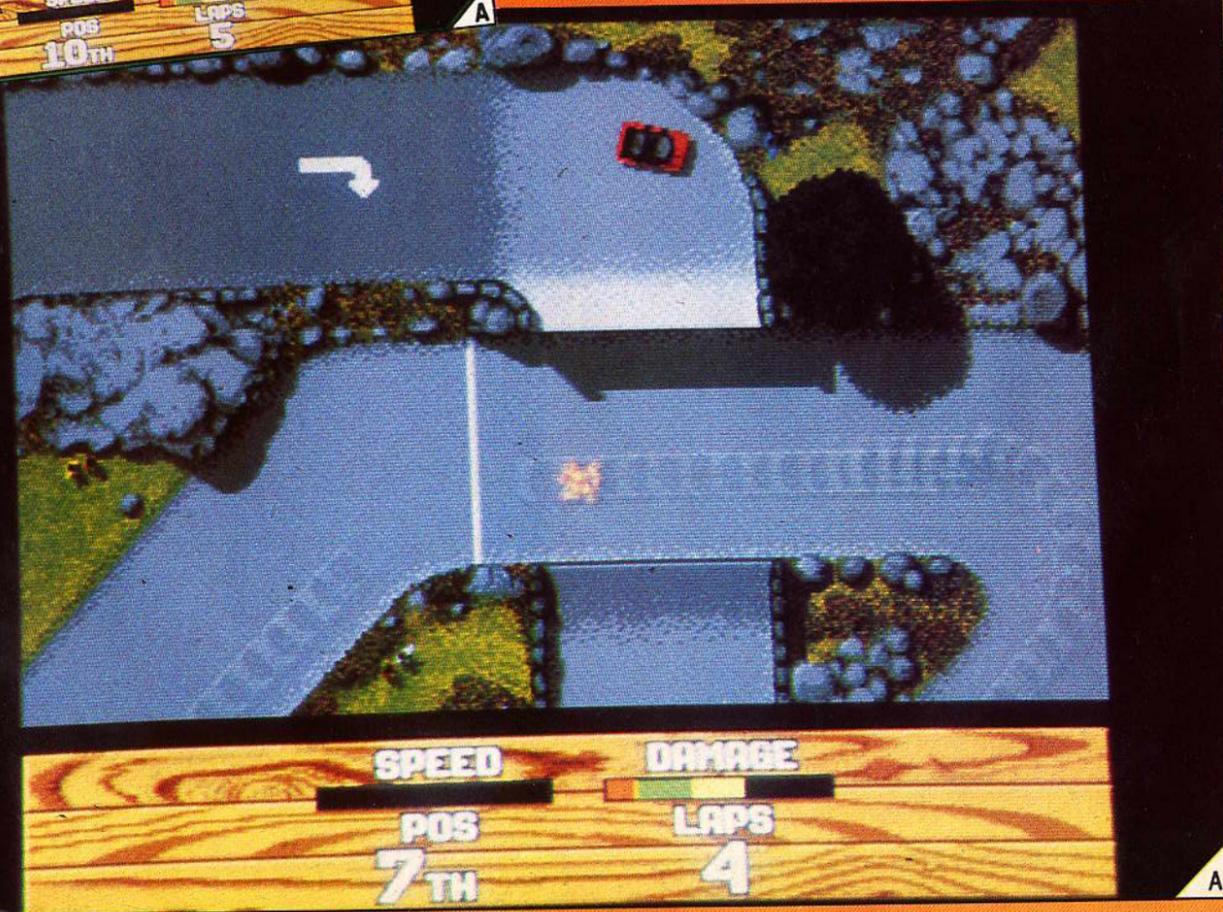
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

SUPERCARS

GREMLIN
Avril
Amiga / ST

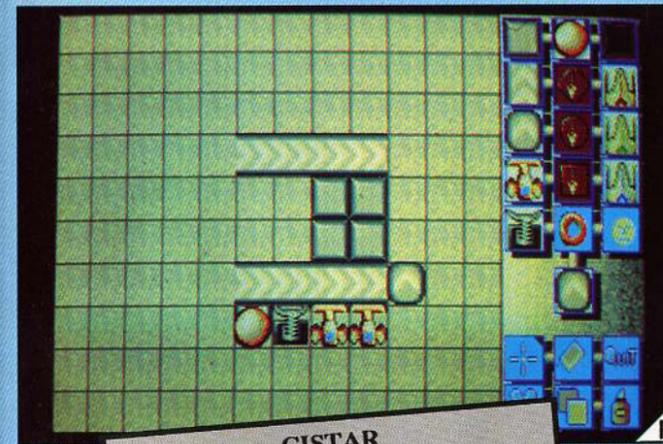
Les auteurs du fabuleux Turbo Lotus Esprit Challenge reviennent avec une nouvelle course automobile: Supercars 2. Cette suite est toujours une course vue du dessus, dans le genre de Supersprint, avec comme différence importante le fait que le circuit est plus détaillé, et donc scrolle sur tout l'écran. Il est possible de jouer seul, auquel cas le circuit prend tout l'écran, où à deux, et dans ce cas les joueurs ont chacun leur fenêtre de jeu. Le jeu comporte 3 niveaux de difficulté, propose 10 voitures différentes et 20 circuits comprenant cette fois-ci des tremplins, des ponts, des virages relevés, des collines, des tunnels, des croisements, des rampes et des chicanes... Tout ce qu'il faut pour qu'un jeu de voiture soit véritablement prenant, surtout si l'on y ajoute la neige et le sable, qui peuvent s'en mêler à tout moment, ou encore l'huile, les rochers, l'eau et le verglas. Comme dans le premier, vous pouvez acheter des armes pour équiper votre voiture, afin d'éliminer les adversaires gênants. Quant à la jouabilité, nous faisons confiance aux auteurs de Turbo Lotus pour nous concocter des courses savoureuses.



BRAIN BANG

Après leur première production, Time Race, chez Loriciel, la jeune société Cistar récidive avec un nouveau logiciel de réflexion intitulé Brain Bang. Cette fois-ci, le but du joueur est non pas de remplir l'écran avec les pièces fournies par le programme, mais d'affecter ces mêmes pièces à des emplacements prédéfinis à l'aide de robots statiques spécialisés. Le jeu se présente de la manière suivante: à une extrémité du circuit, on trouve un générateur de pièces, lesquelles tombent sur un tapis roulant, dont le sens de défilement est indiqué par des flèches. Il est bien sûr possible de changer le sens de défilement en cliquant sur les flèches. Ensuite, à vous d'utiliser les robots pour arriver à vos fins. Certains permettent de recolorer les pièces, les potsoirs permettent de sortir des pièces du circuit ou de les amener sur une partie du circuit, l'éjecteur propulse la pièce à une distance de 2 à 5 cases, le téléporteur... vous téléporte. Autre élément du jeu sur lequel le joueur peut intervenir: les guides rotatifs. En fait, il s'agit tout simplement de petits aiguillages.

En mode deux joueurs, les points reviennent bien sûr à celui qui positionne correctement une pièce. En cas d'échec, des points négatifs sont également distribués. La version présentée tournait sur PC, mais le jeu sera également disponible sur Amiga et ST. A noter que les graphismes ne sont absolument pas définitifs et que le jeu devrait compter une cinquantaine de tableaux.



CISTAR
?
Amiga / ST / PC



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

EPIC

Epic est incontestablement le jeu le plus attendu à travers le monde aujourd'hui. A en juger par votre courrier et vos nombreuses questions sur Minitel, ce nouveau jeu des auteurs de F29 Retaliator est quasiment déjà un jeu "culte". C'est peut-être pour cette raison que, malgré nos deux premières previews, nous continuons aujourd'hui à vous présenter ce produit plus avant, en espérant qu'il ne sera plus trop retardé.

Pour ce qui est de l'histoire, rappelons qu'il s'agit de SF. La planète, sur laquelle vit votre peuple, est sur le point de se transformer en nova, ce qui oblige l'ensemble de votre race à un exode massif vers un nouveau monde. D'énormes vaisseaux quittent votre planète, ce qui est pris pour une attaque par vos ennemis jurés, et la guerre commence alors avec l'empire Rexxon. Votre flotte est composée d'un nombre important de vaisseaux de toutes tailles, mais c'est le chasseur Epic dont vous prenez les commandes.

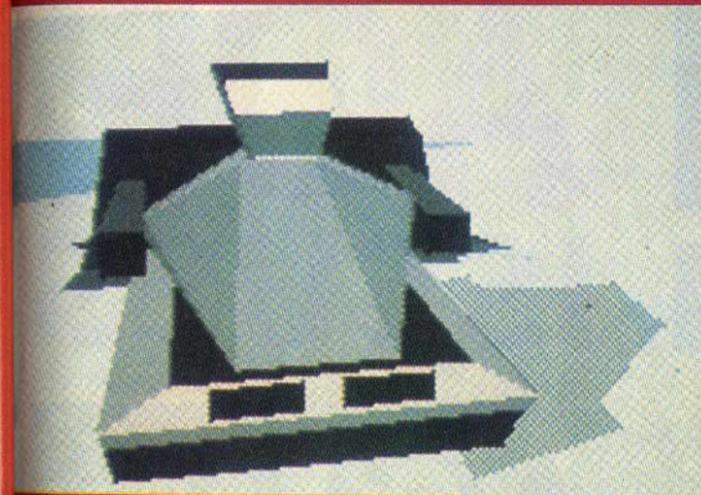
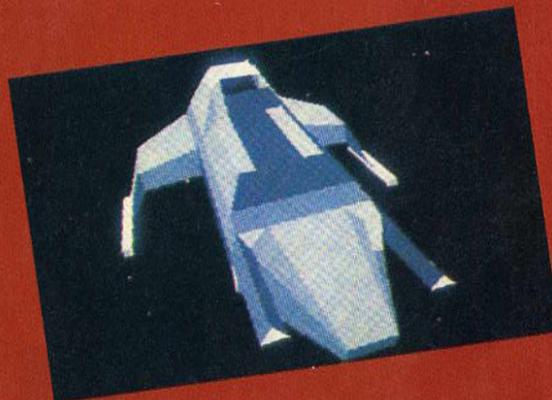
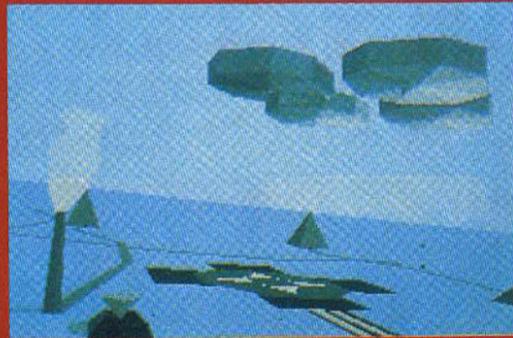
Epic est un jeu gigantesque, où les missions que vous allez devoir faire ne se situent pas toujours dans l'espace, contrairement à Wing Commander, mais parfois aussi à la surface des planètes. Chaque planète a sa propre atmosphère, mais surtout son propre relief, avec des villes, des trains, des défenses, des montagnes, etc.

Les auteurs du jeu avouent avoir été inspirés par de nombreux films, ce qui explique l'aspect cinématographique de la plupart des scènes, tout comme les formes très reconnaissables de certains vaisseaux (le jeu comprend 70 vaisseaux différents!) Au total, on compte maintenant plus de 10Mb de graphismes.

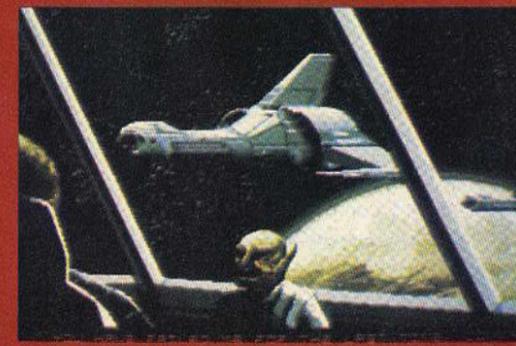
La 3D est encore plus rapide que dans F29 Retaliator, mais est aussi innovatrice. On y trouve en effet des cercles et des ellipses. Sur Amiga et ST, le programme anime près de 400 polygones par seconde, à près de 16 images/seconde sur Amiga et ST, et 50 images/seconde sur PC!

Comme dans Wing Commander, le scénario et le but des missions évoluent en fonction des résultats de chaque action que vous entreprenez, ce qui veut dire que le jeu ne sera jamais pareil pour une même mission.

Avec une présentation époustouflante, des scènes mélangeant graphismes bitmap et 3D, des missions aussi nombreuses que variées, des voies digitalisées, une musique de Whittaker, et une réalisation à couper le souffle, Epic est bel et bien LE jeu que nous attendons tous. Espérons juste que l'attente ne sera plus trop longue...



Dans le prochain numéro de Génération 4, nous ferons un beau dossier consacré à Arachnophobia, avec des photos, des dessins, du texte, de la couleur et du noir un peu. C'est à l'occasion de la sortie de ce film en France que nous le faisons, et de sa diffusion en avant-première lors de la soirée des 4 d'Or. C'est un film avec des images, de la musique et des dialogues. Il y a aussi des araignées, c'est pour ça qu'il s'appelle comme ça, je n'en dis pas plus pour que vous puissiez le voir sans connaître la fin, ce serait trop bête. Je vous embrasse, à bientôt, faites attention à vous.



OCEAN
Septembre / Octobre
Amiga' / ST

CREPUSCULE

COMMANDER PAR
TELEPHONE AU:
(16.1)64.30.34.83

EXPEDITION
ETRANGER / DOM-TOM

PRIX EXCEPTIONNELS LIQUIDATION TOTALE

(DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLE)

AMIGA	PC	ATARI
APPRENTICE 199	BAD BLOOD 239	ANARCHY 149
BACK TO FUTURE 199	DAY OF THUNDER 199	BATTLE MASTER 199
BATTLE MASTER 199	EXPLORA 3 199	BACK TO G.AGE 199
BOMBER M.DISK 119	F.AND FORGET II 199	BATTLE OF BRITAIN 199
CADAVER 199	FLIGHT INTRUDER 299	BOMBER 239
CARTHAGE 199	FOUNTAIN DREAMS 239	CADAVER 199
CHAOS S.BACK 199	INDI 500 199	CAPTIVE 199
CR OF ARBOREA 199	INT.SOCCER CHA 199	CRACK DOWN 199
DAY OF THUNDER 199	KICK OFF 2 199	CRACKLES 99
DRAGON STRIKE 239	KING QUEST 5 359	DAY OF THUNDER 149
DYNASTY WARS 99	LEG.OF FAERGHAIL 259	(DUNGEON+CHAOS) 269
EMPIRE(COCCTEL) 239	LOOM 259	DYNASTY WARS 99
F19 239	LORD OF RISINGS 259	DYTER U 99
FIRE AND FORGET 199	M1 T.PLATOON 349	EDITION ONE 149
FINAL WHISTLE 129	NINDWINTER 199	EXPLORA III 199
FLIMBO'S QUEST 199	MURDER 199	FALCON M.DISK 1 269
FLOOD 199	NEURONANCER 199	FALCON M.DISK 2 149
GEISHA 259	OPE. STEALTH 259	FIRE AND FORGET2 199
GOLD OF ATTEC 199	OPE. STEALTH (256 COULEURS) 299	FLOOD 199
GP 500CC* 199	POPULOUS 199	GOLD OF ATTEC 149
GREAT COURT 2 199	RESOLUTION 101 149	KICK OFF 2 199
HEAVY METAL 99	RICK DANGER 2 199	(+WORLD CUP 90) 199
INDESSAMOLE 99	SHANGHAI 2 299	KLAX 149
INDI 500 199	SIL.SERVICE 2 299	INTER SOCCER CHA 199
INT.SOCCER CHAL 199	TEST DRIVE 3 239	LEISURE S.LARRY3 299
KICK OFF 2 199	TURTLES 199	LODE RUNNER 99
(+WORLD CUP 90) 199	WING COMMANDER 289	MIG 29 269
L.OF FAERGHAIL 259	W.COM(DATA DISC) 149	NINJA WARRIORS(STP) 149
LEMING'S 199	WINGS OF FURY 99	OPE.R.STEALTH 259
MIG 29 259		POWERMONGER 199
M1 TANK PLATOON 199		RICK DANGEROUS 2 199
NO-EXIT 199		ROBOCOP 2 199
OPER STEALTH 259		SAINT DRAGON 199
P.KINK BOXING 199		SECRET AGENT 149
POLICE QUEST 2 299		SHADOW WARRIORS 149
POWERMONGER 199		STINULCRA 199
PROJECTILE 149		SPY WE LOVE ME 149
RA 169		SPEEDBALL 2 199
RESOLUTION 101 99		S.OF ROAD RACER 199
RICK DANGEROUS 2 199		SUPREMACY 199
SAINT DRAGON 199		THE IMMORTAL 199
SPEEDBALL 2 199		TIE BREAK 149
SEXY WHO LOVED ME 99		TURTLES 199
S.OFF R.RACER 199		VENUS 149
THUNDERSTRIKE 149		
TIE BREAK 149		
TIM MACHINE 149		
TURTLES 199		
TWINWORLD 149		
UNREAL 239		
VENUS 149		
WELLTRIS 199		
WINGS(500 KO) 259		
Z-OUT 199		

disquettes
vierges
3"1/2
69.00f

NEC

CORE GRAFX (+1JEU) 990

SUPERGRAFX (+1JEU) 1790

CD ROM 2 (+1JEU) 2390

ADAPT 2J 149
XEL PRO (+adaptateur 4J) 699
GHOULS 'N GHOST(SG) 419
BOMBER MAN 290
FORMATION SOCCER 299
GOMOLA SPEED 290
OPERATION WOLF 299
P 47 270
RASTAN SAGA 2 270
THUNDERBLADE 270

SEGA
MEGADRIVE
console française
+ 1 jeu
+ 1 manette
1590f

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

+25f

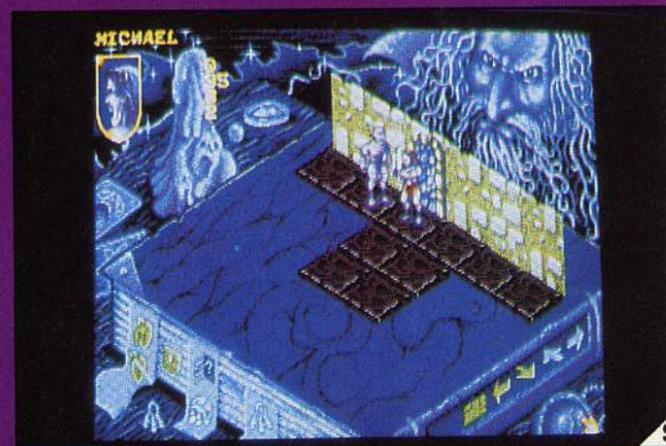
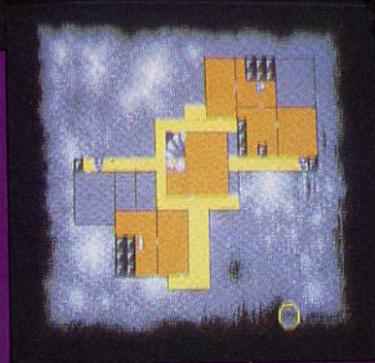
FRAIS DE PORT.....

TOTAL.....

AMIGA PC. ATARI

Heroquest

Heroquest est l'adaptation micro du jeu MB du même nom, un jeu de plateau dont l'action se déroule dans un monde médiéval-fantastique. Vous dirigez quatre personnages dans un labyrinthe de pièces: le barbare qui frappe, le nain qui possède des outils de voleurs, l'elfe combattant et magicien à ses heures, et le magicien. Lors de la première quête, vos personnages ne sont pas armés et ne possèdent pas un seul sou en poche. Les personnages se retrouvent donc séparés pour la première mission: sortir du labyrinthe. Chaque perso a un potentiel de mouvement et d'action. Lorsque ce dernier arrive à zéro, il faut passer au suivant. Chaque pas coûte 1 point, alors que fouiller une pièce ou chercher un passage secret vous en coûtera pratiquement la totalité. Ainsi les personnages pourront fouiller chaque section du tableau qui apparaîtra à l'écran. On y trouve des potions magiques (vitesse, force, endurance) et de l'or. Il faut savoir que plus tard, chez le marchand, il sera impossible aux personnages d'échanger de l'argent (du moins dans la préversion). En mode carte vous avez, dès le début du jeu, la forme du plateau, et au fur et à mesure de votre progression, les salles visitées se colorent. Certaines semblent ne pas posséder de portes, c'est qu'il y a des passages secrets. De temps en temps des ennemis vous attendent dans les salles tandis que d'autres vous attaqueront à l'improviste. Ils sont surtout constitués d'orcs, de gobelins et de fimir. Les combats sont simples, il suffit de s'approcher de l'adversaire et de cliquer dessus, et voilà, soit vous êtes mort, soit c'est lui. Il en est de même pour la magie. Le jeu comporte un douzaine de missions. Heroquest respecte bien le jeu de plateau par son ambiance et par la simplicité de ses règles.



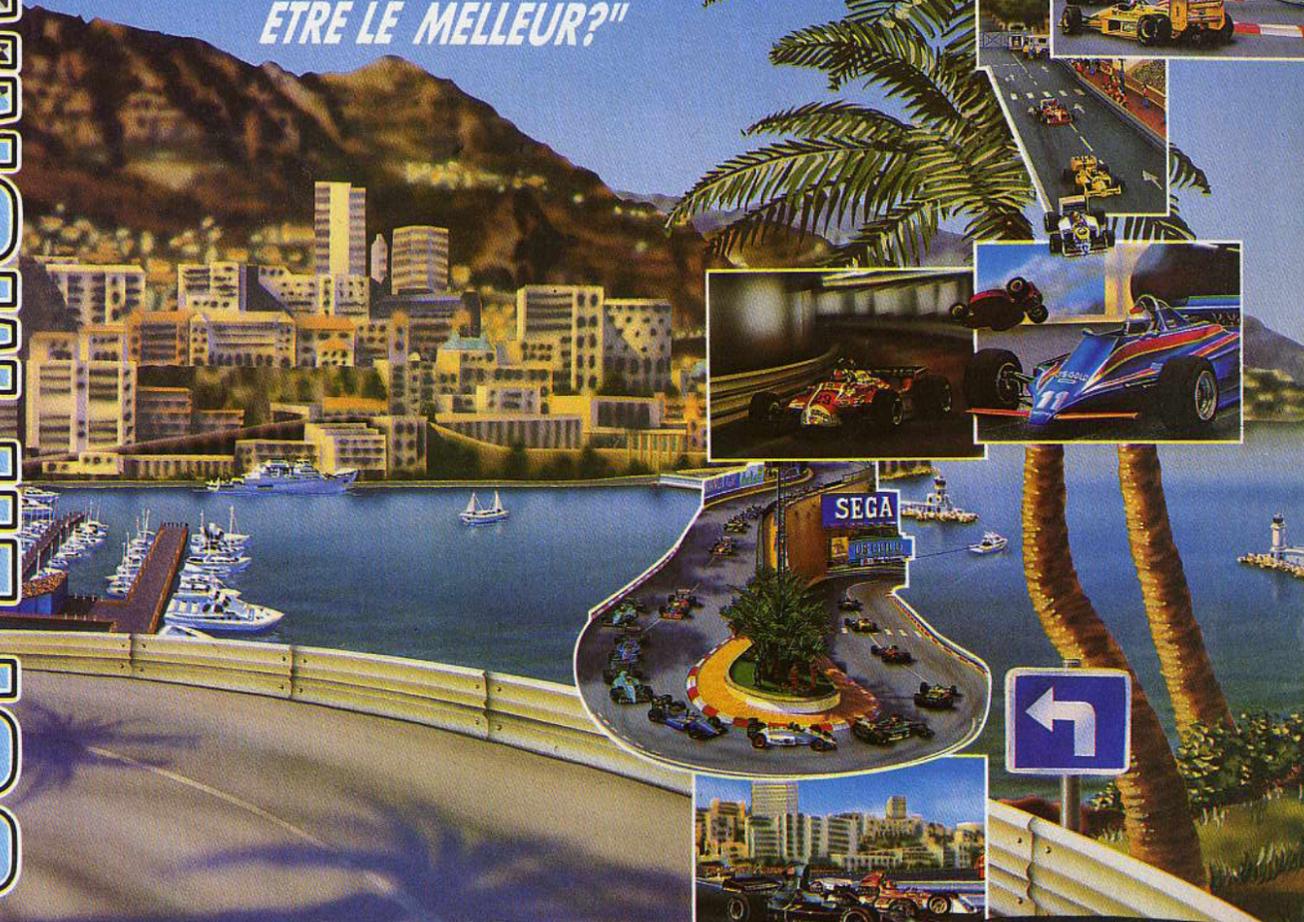
GREMLIN
Mars
Amiga / ST



U.S. GOLD

YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!

"LE GRAND PRIX LE PLUS FASCINANT DU MONDE! POUVEZ-VOUS BATTRE LES AUTRES CONCURRENTS ... POUR ETRE LE MEILLEUR?"



DISPONIBLE SUR: CBM 64/128 & AMSTRAD CASSETTE & DISQUETTE, SPECTRUM CASSETTE, AMIGA & ATARI ST.

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



GODS

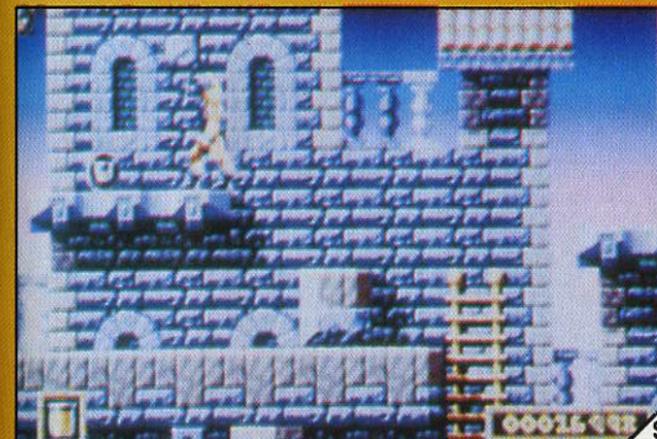


RENEGADE
Mars
Amiga / ST

Le premier jeu des Bitmap Brothers, sous leur nouveau label Renegade, est quasiment terminé, et c'est avec plaisir que nous vous le présentons dans ce numéro. Je vous rappelle que les Bitmap Brothers avaient annoncé en septembre dernier qu'ils quittaient Mirrorsoft pour fonder leur propre compagnie en association avec la maison de disques, Rhythm King.

Gods est un jeu d'arcade/aventure qui se veut être le premier d'un nouveau genre au niveau de la jouabilité. En effet, Gods est la première jeu qui s'adapte au joueur. Ainsi, si vous êtes particulièrement mauvais, lent, et que vous avez perdu quelques vies avant d'arriver à la fin du premier niveau, vous trouverez quelques bonus et une vie supplémentaire pour vous aider. Au contraire, si vous jouez comme un dieu, le programme vous enverra quelques monstres supplémentaires. Étonnant, non? Le pire, c'est qu'à force de jouer, on devient bon, donc le jeu se complique, mais on s'améliore encore, et on finit, quand on connaît le niveau par coeur, par obtenir pleins de bonus inaccessibles au joueur inexpérimenté.

Ce système de jeu fait aussi qu'aucune partie ne se ressemble. Les monstres sont en effet plus ou moins intelligents, vous suivent parfois de loin pour vous avoir par surprise. Il vous faudra même laisser en vie des ennemis de temps en temps, afin qu'ils volent des objets inaccessibles à votre personnage. C'est à ce niveau que l'aventure rejoint l'arcade, puisqu'il faut parfois réfléchir dans Gods. Que ce soit pour trouver les bons objets



2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

**MICROMANIA
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
Rond-point des Miroirs, RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA
VELIZY 2**

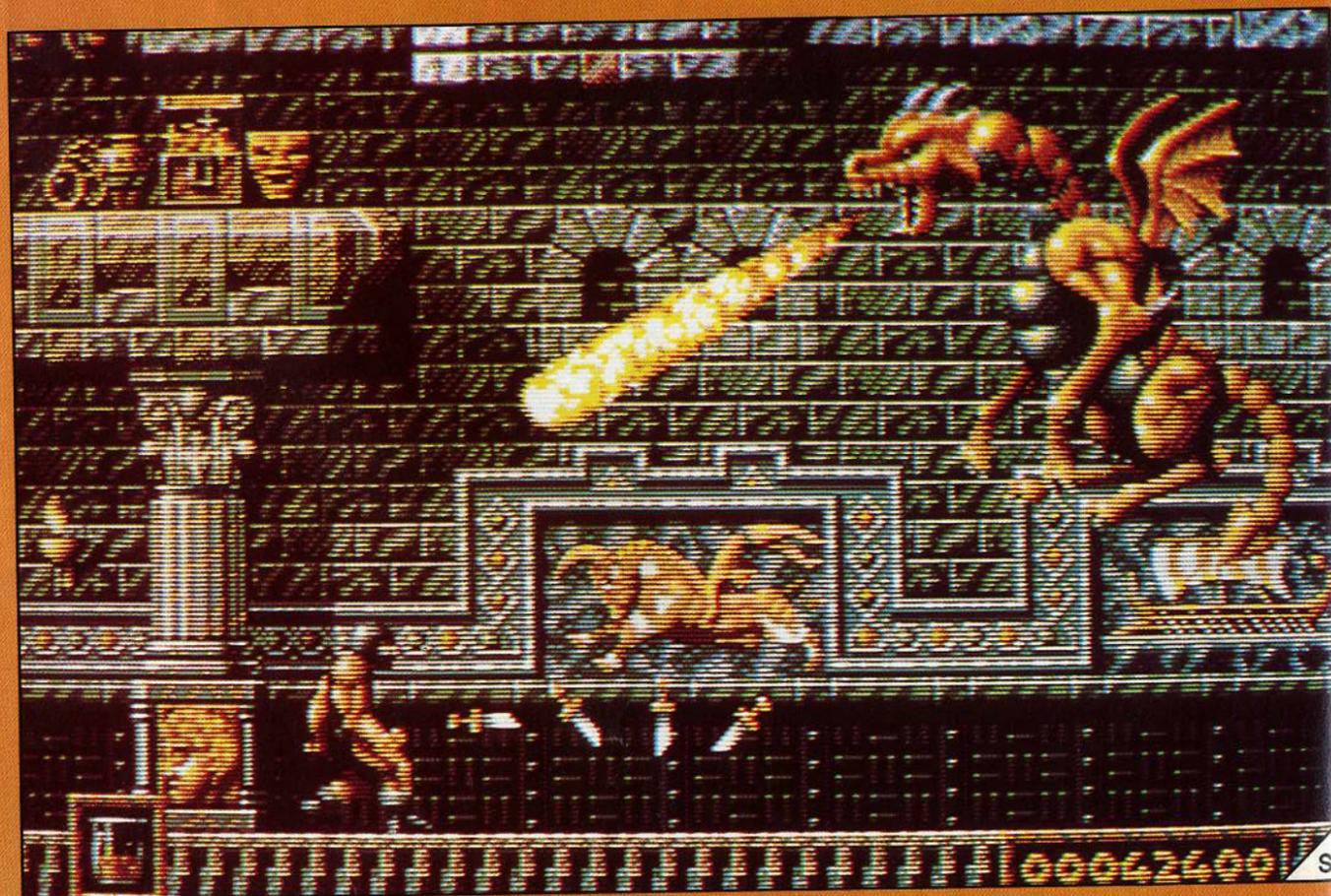
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE





permettant de continuer votre quête ou pour désamorcer des pièges. Gods demande un minimum de réflexion. A côté de ce jeu très jouable, prenant, et particulièrement réussi, les Bitmap Brothers ont à nouveau excellé dans la réalisation. Sur ST, on a l'impression qu'ils utilisent 32 couleurs, et il n'y en a que 16, sans compter le dégradé superbe dans le fond. L'animation est parfaite, aussi bien celle du personnage que celle des monstres, qu'ils soient petits ou énormes. Le jeu comporte en effet quelques monstres de fin de niveau très impressionnants, comme le dragon que nous vous présentons en photo. Entre chaque niveau, vous passez par l'échoppe d'un marchand supplémentaire (armes, potions, pouvoirs, bouclier, nourriture, etc.) Le jeu comporte 4 niveaux aux graphismes différents, avec des monstres qui sont non seulement différents graphiquement, mais dont les comportements varient également. Gods sera disponible mi-mars sur Amiga et ST, et devrait être testé dans notre prochain numéro. Quoi qu'il arrive, il semble assuré que ce jeu comptera parmi les meilleurs de l'année 91.



ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1 ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator 4 90 F	Offre n° 2 AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 7 990 F	Offre n° 3 ATARI 520 STE 512K Lect DF 2 990 F	Offre n° 4 ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes 3 290 F	Offre n° 5 ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes 3 790 F
Offre n° 6 ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5 290 F	Offre n° 7 ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5 990 F	Offre n° 8 ATARI 520 STE 1 M Ram, M Coul HR + 1 Pack au choix 5 490 F	Offre n° 9 AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5 390 F	Offre n° 10 AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3 290 F

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

Disquettes Konica 3,5 DF DD 200 Frs les 50 380 Frs les 100 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC200 2690F STAR LC 20 1990F	Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes 650F	Extension AMIGA 512K Horloge Interrupteur 490 F
---	--	---	---

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

Konica DFDD 3,5 5 boîtes/10 **250F**
10 boîtes: **450F**

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

NOUVEAUTES
ST/AMIGA, MEGADRIVE, NEC, NEO GEO, LYNX, SEGAGEAR, GAME BOY: (1) 42 27 16 00 ou 36 15 ELECTRON

PROMO JEUX NEC
25 TITRES A
220 F pièce

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX Jeux, Pare Soleil 990 F	GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F	SEGA GEAR 3 Jeux au choix 1590 F	NEC GT PORTABLE NC
--	---	--	------------------------------

LES CONSOLES

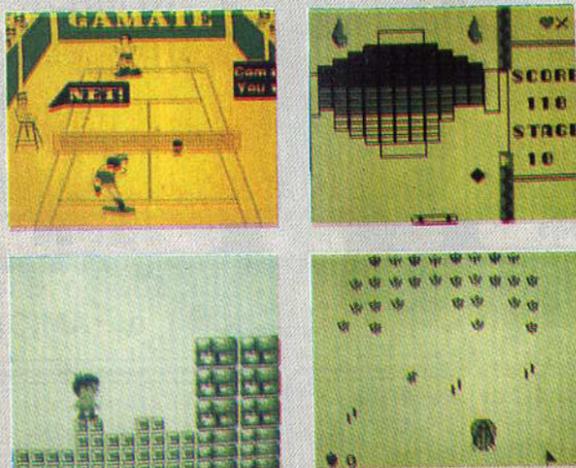
SEGA MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1490 F	NEC CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F	NEC SUPER GRAFX +1 jeu au choix 1990 F	SNK NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4990 F
---	--	---	---

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

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

LA GAMATE ARRIVE!

Vous vous souvenez certainement de cette console, émule de la Game-Boy dont nous vous avons parlé il y a quelque temps, et qui n'avait pas à ce moment d'importateur. Eh bien sachez que c'est Yeno qui la proposera bientôt, partout en France, pour environ 400 francs. Nous serons en mesure de vous présenter plus en détail la Gamate et ses jeux dès le mois prochain, mais sachez d'ores et déjà que de nombreuses cartouches seront disponibles dès sa commercialisation. On trouvera les classiques shoot'em'up, jeux de sports, etc. Avec un écran de jeu assez grand, un son stéréo et la possibilité de relier deux consoles pour jouer l'un contre l'autre, la Gamate semble avoir de bons côtés. Reste à savoir si la console et les jeux auront les mêmes qualités que la Game-Boy de Nintendo. Une affaire à suivre!



MERCS VERSION TIERTEX

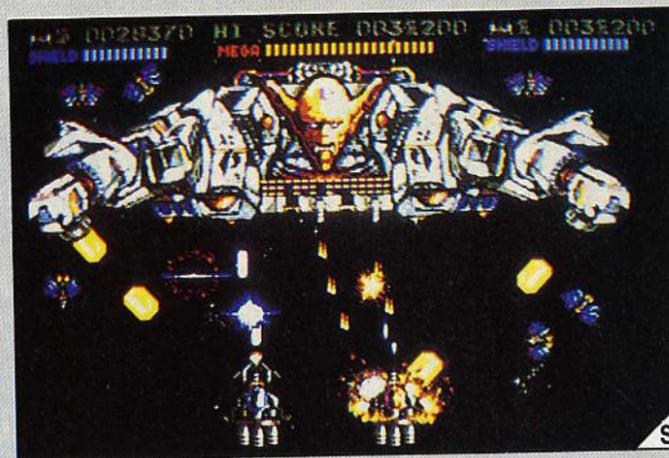
Voici les premières photos de la version Amiga de Mercs, adapté par Tiertex pour US Gold. L'écran de jeu n'est pas des plus grands, mais les graphismes ont l'avantage d'être assez proches de ceux du jeu d'arcade original... Et comme à ce jour nous n'avons jamais eu de bon Commando sur Amiga et ST, Mercs sera tout à fait bien accueilli s'il est réussi. Réponse en avril!



MEGAPHOENIX ARRIVE!

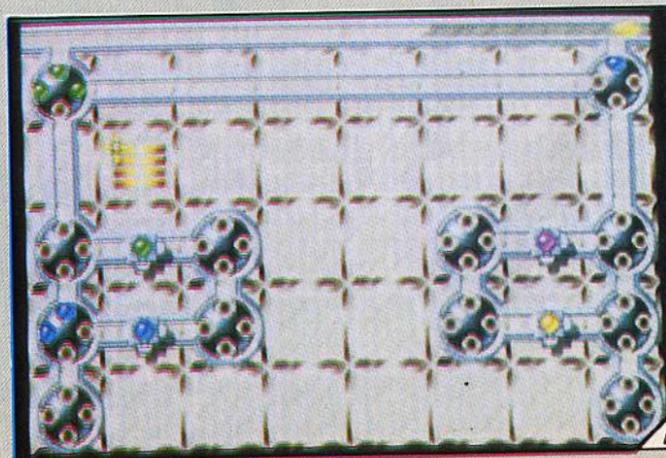
Vous vous souvenez tous du célèbre jeu d'arcade, sur lequel vous aviez certainement, comme nous, passé un temps fou. Dynamic, l'éditeur espagnol, proposera en avril sur Amiga, PC et

ST Megaphoenix, une version moderne de ce fameux shoot'em'up. Les oiseaux qui vous attaquent sont plus gros, les vaisseaux de fin de niveau aussi, il y a de nombreuses armes supplémentaire, mais surtout, il est possible de jouer à deux.



IT'S LOGICAL CAPTAIN!

Rainbow Arts présente Logical, un jeu de réflexion dans lequel vous devez regrouper des billes de même couleur dans des engrenages afin de les éliminer. C'est beau, original, et particulièrement prenant!



Après un mois sans grandes nouveautés, le serveur s'agite, avec des news, des tests, des previews plus régulières et bientôt des concours tous les jours. Pour ce qui est du téléchargement, nous vous proposons ce mois-ci trois démos démentes!

GODS (RENEGADE)

Les Bitmap Brothers ont frappé un grand coup, avec ce jeu d'arcade fabuleux, que nous vous présentons en preview dans ce numéro. Mais ils ont encore fait mieux, en vous proposant cette démo d'un niveau de Gods, totalement jouable et vraiment superbe. Cette démo comporte des éléments tirés de différents niveaux du jeu. Le HIT du mois en téléchargement!



MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM (RAINBIRD)

Cette démo comporte deux parties. La première n'est autre qu'un Slide-Show présentant diverses images du jeu, précédé d'une démonstration de la 3D du jeu qui permet de voir quelques-uns des véhicules utilisables dans cet excellent jeu d'arcade/aventure. Ensuite, vous pourrez vous servir du constructeur de visage, qui permet dans le jeu de définir la tête de votre personnage. De quoi patienter jusqu'à la sortie de ce futur HIT.



METAL MUTANT (SILMARILS)

Il ne s'agit cette fois-ci que d'un slide-show d'images de ce prochain jeu d'arcade signé Silmarils, et dans lequel vous jouez le rôle d'un robot capable de se modifier afin d'affronter correctement les nombreux ennemis qu'il doit détruire pour arriver à ses fins.



WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

A la tête de 5 boxeurs, affrontez l'intelligence artificielle de l'ordinateur. Elle contrôle 17 managers responsables de 100 boxeurs.



Cette simulation sportive vous demande des prouesses en négociation pour assurer à vos boxeurs des combats contre les plus grands. Ainsi seulement pourront-ils espérer atteindre le top.



La Presse

CU Amiga 90 %
"Un produit incroyable."

Ace 955/1000
"Si vous pensez que les jeux de management sportif ne sont pas pour vous, alors pensez encore."

Your Sinclair 91 %
"Tout est travaillé au X^e degré et ça se voit."

AMIGA, ST, PC
AMSTRAD D & K7

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16-1) 48 57 65 52

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



BUBBLE GHOST

Bubble Ghost présenté en preview dans le spécial console est maintenant disponible. Pssst! Devinez quoi... C'est un jeu français. Etrange non?

Connu depuis longtemps sur les ordinateurs, le petit fantôme arrive sur console. Le jeu est pour le moins original puisque vous incarnez un petit personnage qui doit souffler sur une bulle de savon afin de conduire celle-ci à la sortie du tableau le plus rapidement possible. Pour diriger la bulle, vous pouvez tourner tout autour d'elle, afin de lui faire prendre l'angle qu'il faut. Mais plein d'obstacles se dressent sur votre chemin. Ainsi, vous devrez parfois souffler la flamme d'une bougie avant de faire passer votre bulle dessus, contrecarrer le souffle de ventilateurs qui poussent la bulle contre les bords et plein d'autres obstacles.

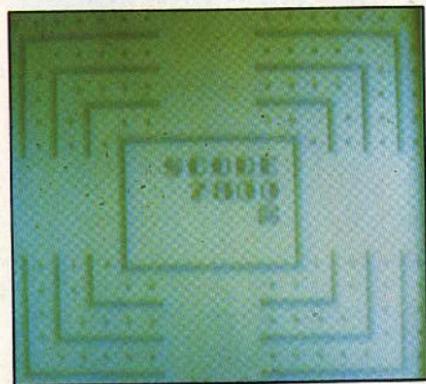
Je trouve que Bubble Ghost prend toute sa dimension sur la Gameboy, et l'on dirait même qu'il a été fait pour cette dernière. Je ne dirais qu'une chose: c'est un Hit!

9/10

POWER RACER

Ce jeu fait un come-back sur la Game Boy. Il allie le jeu de course de voiture à Pacman. Vous évoluez sur un circuit "circulaire carré" à cinq niveaux et vous devez ramasser toutes les pastilles sans entrer en collision avec le véhicule qui roule en sens inverse. Dans les niveaux suivants, le jeu se complique avec l'apparition de flaques d'huiles. Power Racer est agrémenté d'une option spéciale dans laquelle figurent des gadgets du type super pare-chocs, des bombes, des demi-tours, etc... En fait de retour, Power Racer s'est plutôt fait une seconde jeunesse sur la Game Boy.

9/10



CHASE HQ

Ce classique de la poursuite automobile, dans lequel on vient à bout des brigands motorisés en leur rentrant littéralement dedans, ne vous est certainement pas inconnu; l'adaptation s'est faite attendre, mais entre nous était-ce bien la peine de sortir une version aussi poussive? L'attrait de Chase HQ à l'époque était sa manoeuvrabilité, chose qui fait cruellement défaut sur Gameboy; qui plus est, l'impression de vitesse est pratiquement absente (rien ne bouge à part les poteaux qui défilent) et les voitures des "méchants" sont peu résistantes; on s'ennuie et on a mal au pouce gauche.

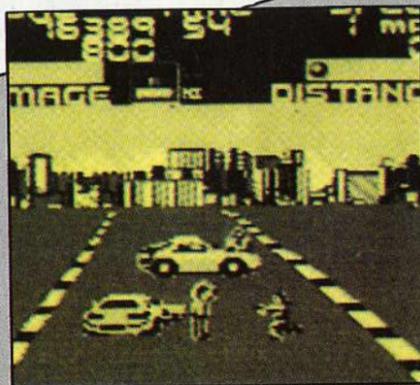
2/10



CONTRA

Les vrais bons jeux de tir ne sont pas si courants; il faut donc souligner les qualités de Contra, qui mêle avec bonheur action, diversité, et une remarquable jouabilité. Avec un minimum de chance et une dose raisonnable de finesse (il ne faut rien exagérer) on peut espérer faire survivre un temps raisonnable l'intellectuel délicat qui tient lieu de héros. Ce dernier sait faire plein de choses: courir, sauter, tirer, changer d'arme et mourir. Il se déplace de son pas sautillant dans quatre niveaux aux périls variés. Les premier et troisième sont vus en coupe, les deuxième et quatrième sont vus du dessus (un peu comme dans Bad'n Rad). Le but est bien entendu de ne pas se laisser atomiser par les méchants qui vous barrent la route. Vous partez avec l'arme de base, trois vies et deux "continue". Le menu de départ vous permet de sélectionner le niveau que vous voulez; notre ami doit successivement explorer le sous-sol, une base, une jungle escarpée, et un territoire bizarre peuplé de vermine surdimensionnée (cafards géants, nids d'araignées monstrueuses... berk!). Les ennemis arrivent de partout, les armes-bonus ne sont pas toujours faciles à saisir, il faut savoir faire certains choix notamment au niveau des armes. Un très bon jeu, prenant, bien conçu, qui ravira les amateurs du genre.

9/10



SHANGHAI

La logithèque de la Lynx, jusque-là principalement axée vers l'arcade, s'élargit doucement vers la réflexion; après l'excellent Robo Squash, voici venir un des casse-tête les plus redoutables qui aient vu le jour sur micros. Alors que Shanghai 2 vient de sortir sur PC, son ancêtre est adapté sur la "console du désert". Miam! C'est après une courte nuit de sommeil que j'écris ces lignes; il faut dire qu'il est difficile de résister à ce jeu, un des plus prenants qui soient. Après une partie (perdue), la phrase qui revient inlassablement est: "Allez, encore une petite!" Ce soft est un dérivé du mah-jong, dont il reprend les superbes dominos; ceux-ci sont disposés en rangées, sur plusieurs épaisseurs, et la forme de la pyramide représente un animal de l'astrologie chinoise (dragon, poisson, papillon, etc.). Le but est d'enlever tous les dominos en reconstituant les paires. Au début, cela paraît simple comme bonjour, mais certains choix conduisent rapidement à une impasse. Il existe une quarantaine de motifs différents, et quatre dominos de chaque genre. Leur représentation sur l'écran réduit de la Lynx risque de poser des problèmes de visibilité à certains d'entre vous, et de donner des maux de tête à presque tous! Mais c'était déjà le cas sur

10/10



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

Jacky Chan



Digne successeur de PC KID, et en attendant la suite de ce premier, voici Jacky Chan. Comme tout le monde le sait, ce nom est celui de l'un des rois des arts martiaux cinématographiques. Comme toujours dans les films de karaté, le scénario est simple, et il y a encore une jeune fille là-dessous. En effet, lors d'une de vos promenades habituelles avec votre compagne, celle-ci a été kidnappée par un méchant magicien. Après avoir révisé vos cours d'arts martiaux, vous décidez de partir secourir la belle. Mais le magicien envoie à votre rencontre toutes sortes de bêtes étranges chargées de vous empêcher d'arriver jusqu'à lui. En plus de votre aptitude pour les sports de combat, vous possédez une arme redoutable vous permettant de lancer une boule d'énergie sur vos ennemis. Pour ce faire, il vous suffit de laisser pressé votre bouton de tir. De même lors de votre progression, vous rencontrerez des grenouilles. Celles-ci une fois atteintes par l'un de vos coups laisseront échapper un bonus, qui,

suivant le cas, sera une technique nouvelle que vous utiliserez en dirigeant la manette vers le haut et en donnant un coup ou des vitamines. Ces techniques sont en fait des coups meurtriers qui vous permettront de vous débarrasser des ennemis les plus coriaces. Lorsque vous entendez un bruit de clochette, vous devrez alors frapper un peu partout afin de trouver la cloche. Celle-ci vous amène à un tableau de bonus vous permettant de récupérer des points de vie ou des crédits supplémentaires. A la fin de chaque monde que vous devez traverser, vous aurez à affronter un monstre plus terrible que ceux rencontrés jusque-là. Ce jeu reprend le graphisme cher aux Japonais, du type BD. On y retrouve un personnage au petit corps et à la grosse tête, comme dans PC Kid ou Kato et Ken. La musique typiquement asiatique est de bonne qualité. Ce jeu devrait connaître le même succès que PC KID. Un bon cadeau pour les fêtes de Noël, si comme moi vous êtes toujours en retard d'un métro.



Jacky Chan - Hudson Soft

GRAPHISME : 81%	Jeu en japonais		
	ANIMATION : 78%	F.L	S.L
SON : 72%	5	-	-
JOUABILITÉ : 84%	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
INTÉRÊT :	DISPONIBLE SUR		
91%	CoregraphX		
			

SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU CD ROM
à partir de 999,99 FRs* 2990 Frs*
CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*



PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

(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 2(2 65 212)

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

* Prix publics conseillés. Disponibles dans les meilleurs points de vente: AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, COFFINET, BVAC, MAJUSCULE, PABIN, CIBEL, VIRGIN, MEGASTORE.

S.C.I.

Special Criminal Investigation



Sous le nom de Special Criminal Investigation, ou encore S.C.I., se cache en fait la suite de Chase HQ. Le principe du jeu est le même, mais il y a quand même des différences entre les deux jeux. La première et la plus grande, c'est que vous possédez des armes, et qu'il est possible de tirer sur les véhicules ennemis en plus de leur rentrer dedans. Les décors eux aussi ont changé. Vous poursuivez vos ennemis à travers des villes, des champs, au bord de rivières ou de précipices. Parfois des véhicules viendront en face de vous et d'autres fois, vous devrez éviter des cars qui traversent votre route. Quand au jeu lui-même, le but est, comme dans Chase HQ, de rattraper un véhicule qui vous a été signalé par le QG avant la fin du temps qui vous est imparti. Quelques petits défauts dans ce jeu, comme l'effet de vitesse qui transforme les décors en un léger cafouillage, ou encore la façon qu'ont les véhicules de grossir d'un seul coup. Pour moi, le plus gros défaut est la douleur qui s'empare de mon poignet lors de ces courses, qui obligent à presser sans arrêt la manette pour faire avancer votre voiture.

Le Plus Grand Progrès du Siècle
Plus de cheveux blancs
CONCENTRÉ WILSON
Recolorant instantané des cheveux et de la barbe sans les teindre. Par poste 5.50, Noir, Brun, Châtain, Blond, Doré, liquide ou pomnade.
TAVERNIER, chimiste-pharmacien,
35, quai Fulchiron, LYON. Brochure franco.

CADASH

Ce jeu adapté de l'arcade vous permet d'incarner un combattant choisi parmi quatre. Vous avez le choix entre deux guerriers dont une femme, un magicien et un mitigé des deux. Comme à l'accoutumée, vous devez trouver, puis détruire, les forces du mal. Chemin faisant, vous rencontrez des personnages qui peuvent vous renseigner sur votre mission. Mais sachez qu'ils ne vous parleront qu'en japonais, et si vous êtes comme moi c'est comme si l'on vous parlait en chinois. Vous partez donc, armé de votre courage et de votre instrument de combat favori, et allez inspecter les grottes voisines de votre village. Dès le début de votre exploration, vous serez attaqué par des masses visqueuses et gluantes qui tomberont du plafond, ou par des squelettes, en passant par des hommes aux visages de cochons. Puis après les inévitables araignées, vous arriverez devant le monstre. Les graphismes et l'animation du jeu sont loin d'être parfaits sur cette console, et je suis déçu. Stéphane m'avait pourtant dit que c'était un jeu super en arcade, mais la conversion, assez mal réalisée, lui fait perdre beaucoup d'intérêt. Du reste Ce Cher Stéphane lui aussi a été assez déçu. Le fait que l'on puisse jouer à deux simultanément apporte un plus à ce jeu, mais n'en fait pas un hit malheureusement, et même loin de là.



S.C.I. Taito		
Jeu en anglais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		
GRAPHISME: 64% ANIMATION: 69% SON: 63% JOUABILITÉ: 73% INTÉRÊT: 71%		

Cadash Taito		
Jeu en japonais		
F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-
DISPONIBLE SUR		
CoregrafX		
GRAPHISME: 83% ANIMATION: 86% SON: 76% JOUABILITÉ: 74% INTÉRÊT: 67%		

DIGITAL ACCESS

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 91 81 26 44

- ### CONSOLES NEC
- Coregrafx +1 jeux 1290 Frs
 - Coregrafx + CD Rom + 1 jeu 3990 Frs
 - Supergrafx +1 jeu 1990 Frs
 - CD Rom unit 2990 Frs
 - Turbo Express GT +1 jeu 2490 Frs
 - Pour tout achat d'une Console NEC+2 jeux en cadeau une Boite de rangement
 - Adaptateur 2 joueurs 199 Frs
 - Adaptateur 3 joueurs 249 Frs
 - Adaptateur 5 joueurs 299 Frs
 - CD Rom system card 349 Frs
 - Adaptateur SGX/CD 399 Frs
 - Joypad Nec 299 Frs
 - Joystick HORI 199 Frs
 - Turbo Pad 190 Frs
 - Joystick XE-1 PC-CF 550 Frs
 - Joystick XE-1 Pro 889 Frs
 - Boite de rangement 15 jeux Nec 120 Frs
- ### Les NOUVEAUTES
- Naxat Stadium 349 Frs
 - Champion Wrestler 349 Frs
 - Burning Angels 369 Frs
 - Toy Shop Boy 365 Frs
 - Marchen Maze (Alice II) 365 Frs
 - Puzzle Boy 349 Frs
 - Dead Moon 365 Frs
 - Legend of Hero 400 Frs
 - Columns 349 Frs
 - Silent Debuggers 365 Frs
 - Powerful Delivery Boy 365 Frs
 - Over Rider 400 Frs
 - Chose HQ 2 (S.C.I) 400 Frs
 - Final Match Tennis 400 Frs
 - Tricky 349 Frs
 - TV Sport Football 400 Frs
 - Man Hall 365 Frs
 - Cadash 400 Frs
- ### Les CLASSIQUES
- Space Harrier 299 Frs
 - Pacland 299 Frs
 - Veigs 299 Frs
 - Xevious 299 Frs
 - World Beach Volley 299 Frs
 - Lode Runner 299 Frs
- ### Les HITS
- Dark Legend 400 Frs
 - Kick Ball 349 Frs
 - Alice in Wonderland 349 Frs
 - Violent Soldier 349 Frs
 - Zipang 349 Frs
 - Hurricane 349 Frs
 - Thunder Blade 349 Frs
 - Saint-Dragon 400 Frs
 - Bomber Man 349 Frs
 - Cyber Combat Police 400 Frs
 - Out Run 400 Frs
 - Jackie Chan 400 Frs
 - Dodge Ball 349 Frs
 - Okinawa 349 Frs
 - Spin Pair 365 Frs
 - Puzzic 349 Frs
 - Aero Blasters 400 Frs
 - Formation Soccer 400 Frs
 - Ninja Spirit 400 Frs
 - Afterburner II 349 Frs
 - Batman 349 Frs
 - Power league Baseball III 349 Frs
 - W-Ring 349 Frs
 - Operation Wolf 349 Frs
 - Momo Show 400 Frs
 - Die Hard 349 Frs
 - Final Blaster 349 Frs
 - Rabio Lepus Special 349 Frs

- Gomola Speed 349 Frs
 - F-1 Circus 349 Frs
 - Devil Crush 400 Frs
 - Super Star Soldier 349 Frs
 - Super Volleyball 400 Frs
 - Klax 349 Frs
 - F-1 Triple Battle 400 Frs
 - Ninja Warrior 400 Frs
 - Cyber Core 400 Frs
 - Heavy Unit 400 Frs
 - Mister Heli 400 Frs
 - Son Son 2 400 Frs
 - Ordyne 400 Frs
 - Bloody Wolf 400 Frs
 - Chase HQ 400 Frs
 - World Court Tennis 400 Frs
 - PC Kid 400 Frs
 - Psycho Chaser 400 Frs
 - Download 400 Frs
 - Rastan Saga II 400 Frs
 - Image Fight 400 Frs
 - Hell Explorer 400 Frs
 - Vigilante 400 Frs
 - Shinobi 450 Frs
 - New Zealand Story 400 Frs
 - Super Foolishman 400 Frs
 - P-47 400 Frs
 - Knight Rider K200 400 Frs
- ### CONSOLE NEO-GEO
- Console NEO-GEO 3490 Frs
 - manette Neo-Geo 480 Frs
- ### Jeux NEO-Geo
- Nam 1975 1890 Frs
 - Magician Lord 1890 Frs
 - Riding Hero 1890 Frs
 - BaseBall Stars 1890 Frs
 - Top Player Golf 1990 Frs
 - Ninja Combat 1990 Frs
 - Cyber lip 1990 Frs
 - Super Spy 1990 Frs
 - Captain Grant 69 Frs
 - Turbo Blaster 99 Frs
 - Quick Gun Turbo pro 159 Frs
 - Quick Gun Turbo profi 139 Frs
 - QuickGun Turbo VI 119 Frs
 - QuickGun Turbo III 139 Frs
 - Turbo Junior 69 Frs
 - Wico Ergostick 220 Frs
 - Wico The Boss 169 Frs
- ### Les NOUVEAUTES
- Heavy Unit 449 Frs
 - Tiger Heli 449 Frs
 - Aero Blaster 449 Frs
 - Strar Cruiser 449 Frs
 - Megapanel 400 Frs
 - Darius II 449 Frs
 - Elemental Master 449 Frs
 - Gaires 449 Frs
 - Shadow Dancer 449 Frs
 - Arrow Flash 400 Frs
 - Dynamite Duke 400 Frs
 - Granada X 400 Frs
 - Mickey Mouse 449 Frs
 - D.J. Boy 400 Frs
 - Hurrican 400 Frs
 - Fire Shark 400 Frs
 - Fantasy star III 489 Frs
- ### Les HITS
- Fantasy Star II (U.S.) 615 Frs
 - Sword of Vermillion (U.S.) 615 Frs
 - Cyber Ball 369 Frs
 - Insectar X 400 Frs
 - Super League Baseball 369 Frs
 - Super Real Basketball 369 Frs
 - Techno Cop 449 Frs
 - Alex Kid 299 Frs
 - After Burner 369 Frs
 - Atomic Robot Kid 369 Frs
 - Darwin 81 369 Frs
 - Air Diver 449 Frs
 - Battle Squadron 449 Frs
 - Budokan 449 Frs
 - Burning Force 400 Frs
 - Columns 369 Frs
 - E-Swat 369 Frs
 - Forgotten World 369 Frs
 - Ghostbusters 369 Frs
 - Ghouls'n'Ghosts 449 Frs
 - Golden Axe 369 Frs
 - Golf 449 Frs
 - Hard Drivin 449 Frs
 - Hell Fire 449 Frs
 - J Buster Boxing 369 Frs
 - Klax 369 Frs
 - Last Battle 369 Frs
 - Mystic Defender 369 Frs
 - Moonwalker 369 Frs
 - Populous 449 Frs
 - Rambo III 299 Frs
 - Road Blasters 369 Frs
 - Shadow Blasters 449 Frs
 - Space Harrier II 369 Frs
 - Stormlord 369 Frs
 - Strider 490 Frs
 - Super Hang On 369 Frs
 - Super Monaco GP 449 Frs
 - Super Shinobi 369 Frs
 - Super ThunderBlade 369 Frs
 - Thunder Force II 369 Frs
 - Truxton 369 Frs
- ### Jeux MEGADRIVE
- Arcade Power Stick 399 Frs
 - Stereo Control Pad 'STRIKER' 299 Frs
 - Control Pad 169 Frs
 - Adaptateur 8 Bits 369 Frs
 - Boite de rangement 'StackPack' 160 Frs
- ### MATERIELS MICRO
- #### JOYSTICKS
- SpeedKing Konix 99 Frs
 - SpeedKing Konix PC/Apple 259 Frs
 - Phaser one+une montre 149 Frs
 - Zipstick Superpro autofire 159 Frs
 - Zipstick Superpro std 135 Frs
 - Control Stick 165 Frs
- #### DISQUETTES VIERGES
- 3 1/2 Neutres DF/DD (les 10) 45 Frs
 - Konica 3 1/2 MF-2DD (les 10) 99 Frs
 - Konica 5 1/4 MD-1D (les 10) 79 Frs
 - Sony 3 1/2 MFD2-DD (les 10) 119 Frs
 - Pack Sony 20 MFD2-DD+boite 239 Frs
 - 3"-DF PC Land (les 10) 289 Frs

Pour toute commande précisez le type de matériel

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

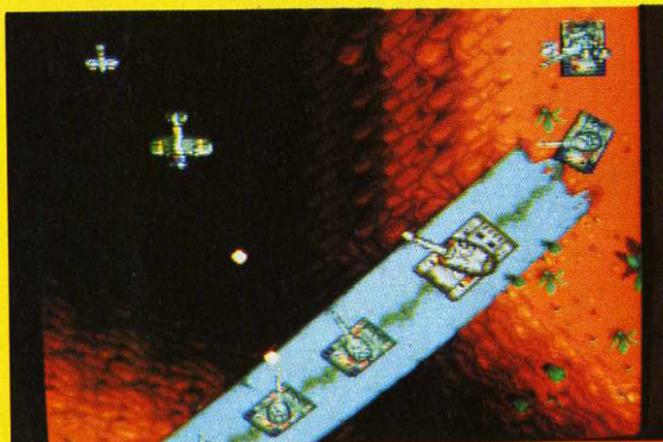
Titres	Votre Machine	Prix
Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter) - 30 Frs Accessoire, consommable, 100 Frs Matériels - ajouter 35 Frs Frais contre remboursement - Frais de port 20 Frs pour les Logiciels. - Envoi par Chronopost nous consulte.		
Préciser :		Total :
<input type="checkbox"/> DISK <input type="checkbox"/> CASSETTE		
Nom :		
Adresse :		
Code Postal : N° Tél. :		
Date d'expiration : / Signature :		
Règlement : <input type="checkbox"/> chèque Bancaire <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre		

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !
les HITS, les compils, les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...
Commandez-les au ☎ : 91.81.26.44

SODIPENG ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE

CHAQUE MOIS, VOUS POUVEZ GAGNER UN CD-ROM POUR CONSOLE COREGRAF X ET TOUS LES TROIS MOIS, UN SUPER LOT: L'ENSEMBLE COREGRAF X + CD-ROM.

Les questions porteront sur les consoles de la gamme Nec ou sur les logiciels CoregrafX testés dans les numéros de Génération 4. Ce mois-ci, le concours concerne le jeu Hurricane testé dans le précédent numéro de Génération 4 (numéro 30).



Questions:

1 - Vous êtes le chef d'une escadrille de:

- a) 2 appareils
- b) 4 appareils
- c) 6 appareils

2 - Hurricane signifie:

- a) ouragan
- b) tempête
- c) tourbillon

3 - Hurricane est un jeu:

- a) d'arcade
- b) d'aventure
- c) de plate-forme

4 - L'action du jeu se déroule pendant:

- a) le futur
- b) le Moyen Age
- c) la Première Guerre mondiale

5 - Vous pilotez un:

- a) avion
- b) char
- c) hélicoptère

6 - Question subsidiaire:

Quel est le mot magique (cf. Génération 4 numéro 31)

L'ensemble CD-Rom CoregrafX



Envoyer vos réponses à Génération 4, Concours Sodipeng, 19 rue Hégesippe Moreau 75018 Paris sur carte postale uniquement, avant le 20 mars 1991. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées!

INFORMATIQUE ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38/37
Fax. 62 27 10 97

Ultima Games
Consoles
21 rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14
ouvert le dimanche

ATARI	
520STE éten. 1Mo	3290F
520 STE	2990F
520 STE couleur	4990F
<small>Les 2 promos 520 ci dessus sont livrées avec souris, péritel, 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences et le basic Omikron</small>	
520 STE	3290F
1040 STE	3990F
<small>Le 520 et le 1040 STE ci-dessus sont livrés avec souris, câble péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (jilliaires, jeux, fr. de texte, dessin...) le basic Omikron et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences</small>	
520 STE couleur SC1435	5490F
<small>Le 520 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, câble péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaines public. (jilliaires, jeux, fr. de texte, dessin...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 18 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences</small>	
1040 STE couleur SC1435	5990F
<small>Le 1040 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, câble péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaines public. (jilliaires, jeux, fr. de texte, dessin...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 18 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences</small>	
1040 STE monochrome	4990F
<small>Le 1040 STEM est livré avec 50 disquettes (y compris une cinquantaine de logiciels du domaine public)</small>	
ATARI STE équipé de 2Mo de RAM	5190F
ATARI STE équipé de 4Mo de RAM	6190F
Super promo Mega ST1 et 1040 STF	
MEGA ST1	3990F
MEGA ST1 Monochrome	4990F
1040 STF	2990F
1040 STF Monochrome	4180F
Disque Megafile 30	3690F
Disques durs de 20Mo à 160Mo d'une qualité exceptionnelle (NC)	
Ultimate Ripper	690F
<i>venez découvrir cette fabuleuse cartouche</i>	
520STF à prix sympa / Moniteur couleur SC1435 en promo	
Carte d'extension de 512Ko pour 520STF 490F, PROMO barrettes SIM	

COMMODORE AMIGA	
AMIGA 500	3290F
<small>livré avec 50 disquettes</small>	
AMIGA 500 + ext. A501	3790F
AMIGA 500 Couleur	5290F
<small>livré avec moniteur Commodore et 100 disquettes</small>	
AMIGA 2000	5990F
<small>Livré avec 100 disquettes</small>	
AMIGA 2000 Couleur	7990F
<small>Livré avec moniteur couleur Commodore, 150 disquettes</small>	
Extension de 512Ko avec horloge Promo	
Lecteurs externes 3 1/2 et 5 1/4 en promo	
<small>Recevez notre catalogue complet des produits pour A500 et A2000 contre 2 timbres à 3F80</small>	

Les Imprimantes	
STAR LC20	1890F
STAR LC 200 couleur	2690F
STAR LC 24-200	3490F
STAR LC 24-200 couleur	3800F
Citizen 120D	1490F
Citizen Swift 24	3490F

Département Console

Notre agence Ultima Games est le 1er distributeur sur Paris à proposer des ECHANGES sur les consoles: SEGA 8 BITS, MEGADRIVE, NINTENDO, LYNX, GAME BOY, NEO GEO (+ de 200 titres disponibles à l'échange)

PROMOS DU MOIS

SEGA Mégadrive seule	990F
SEGA Mégadrive + 2ème manette	1090F
SEGA Mégadrive + 1 cart. de jeu + 2ème manette	1190F
SEGA Mégadrive + 2 cart. de jeu au choix + 2ème manette	1690F
<small>* Les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences "Vitrine Mégadrive"</small>	
SEGA Génésis + 1 cart. de jeu + game adaptator	1990F
manette PRO2	190F
Arcade Power Stick	450F
Game adaptator	190F
<small>grâce au Game adaptator les possesseurs de Sega Génésis Française vont enfin pouvoir accéder à la logithèque japonaise</small>	
XDR	150F
SHADOW DANCER	320F
MICKEY MOUSE	320F
Wonderboy III	380F
Strider	350F
DJ Boy	350F
Superbasketball	290F
GYNOUG (1er au Japon)	390F

SUPER FAMICOM

marque déposée de Nintendo

NINTENDO SUPER FAMICOM + 1 JEU Ns Tél. 990F

Jeux: Super Mario World 650F, FZero 650F, Pilot Wings 560F, Act Raiser 650F, Final Flight 560F, Bombuzal 400F, Gradius III 520F, Populous 490F, etc...

CONSOLES PORTABLES

NEC PC ENGINE GT DISPO	Ns Tél. 990F
Sega GameGear	990F
Lynx + 4 jeux	990F
GameBoy + 1 jeu	590F

CONSOLE NEO GEO SNK

NEO GEO + 2ème manette	3490F
NEO GEO + 1 cartouche de jeu	3880F
Manette Controller Pack	4490F
Sac de transport SNK	790F
Jeux: Mahjong, Nam 75, Magician Lord, Top Player Golf, Ninja Combat, Super Spy, Bowling, Riding Hero, Baseball, King of Monster	390F

CD Rom 2790F CONSOLE NEC

Adap CD Rom	490F	Coregraphx + 1 cartouche de jeux	990F
Supergraphx	590F	Coregraphx + 2 cartouches de jeux	1090F
Joy Pro I	750F	Coregraphx + 3 cartouches de jeux	1190F
XE I pro joystick	590F	Coregraphx + CD ROM	3890F
Explorer I joystick	199F	Supergraphx + 3 cartouches de jeux	1990F
Doubleur joystick	249F	Chaque mois des titres en promos à partir de 100F	
Quadrupleur joystick	350F	<small>Toutes les nouveautés, liste des produits pour Nec contre 2 timbres à 3F80</small>	

Vente par Correspondance
 BON DE COMMANDE à adresser à:
 ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
 Tél. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Possibilité de crédit par correspondance. Livraison en déd. Chrono dès réception de votre chèque

Nom	Designation du produit	prix
Prénom		
Adresse		
CB n°		
date d'expiration		
Signature:	Frais de port logiciel 25F Frais de port matériel 140F	
paiement par chèque ou CB		Prix révisable sans préavis en fonction des impératifs du marché.
Offre valable jusqu'au 31.03.91		

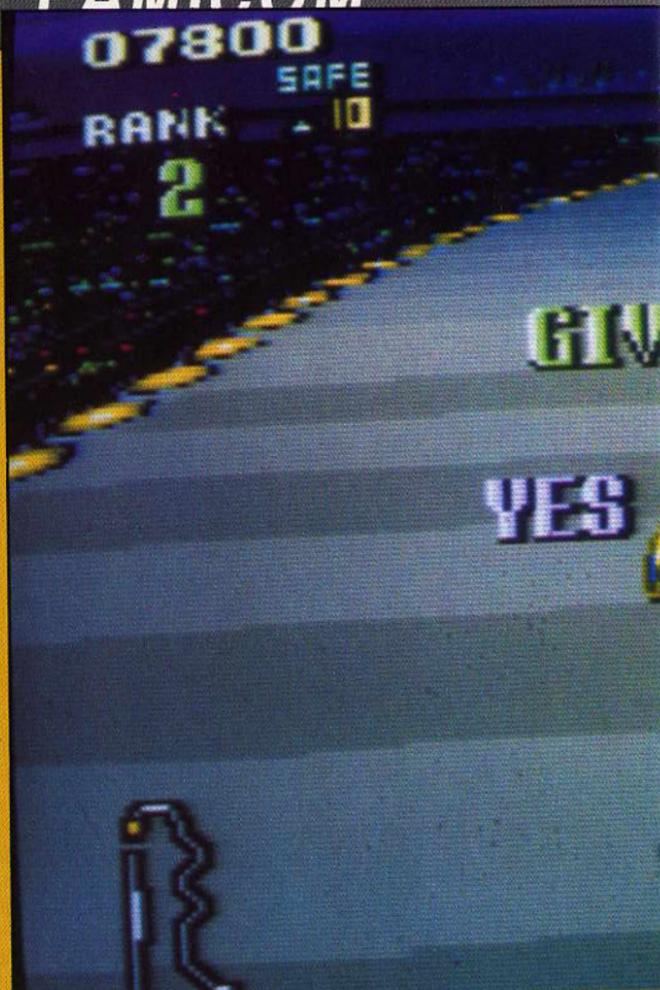
Département Informatique

F-ZERO



Première simulation de course sur Super Famicom, F-Zero est sans aucun doute un des meilleurs logiciels du genre. En tout cas, il est extrêmement novateur dans sa conception, puisqu'il utilise les spécificités de la Super Famicom dans la gestion d'un plan bitmap, c'est-à-dire d'un dessin. Cette technique donne un résultat exceptionnel avec un réalisme encore inconnu sur micros ou consoles. En fait, le jeu n'est pas aussi fantastique que cela, la qualité graphique est assez pauvre par exemple, mais la vitesse est tellement rapide et les déformations de "l'écran" si réussies, que le joueur est littéralement plongé dans l'action. En effet, à chaque virage, c'est tout le décor qui bouge, pratiquement comme si vous étiez sur un véritable circuit de course. A noter en arrière-plan la présence de scrollings différentiels accentuant encore le phénomène.

A propos de la course, sachez qu'elle vous oppose à une multitude de concurrents sur un circuit donné, avec l'obligation (un peu comme dans Lotus Esprit ou Super Monaco GP) de franchir la ligne d'arrivée dans une certaine limite, au final comme dans l'épreuve. Par exemple, dans le premier tour, la place disqualificative sera la cinquième, puis la quatrième au deuxième tour, puis la troisième au tour suivant, et ainsi de suite. Avant de débuter la course, le programme vous laisse le choix entre plusieurs types d'engins (des aéroglisseurs), chacun possédant des caractéristiques propres. Une fois cette première étape accomplie, vous sélectionnez la ligue (en fait le niveau de difficulté) et la course commence. Dès cet instant, il s'agit de mettre les gaz et de rester devant. Mais les concurrents ne sont pas les seuls obstacles présents, en effet des plaques plus sombres bordent souvent le tracé, à la moindre embardée, la vitesse chute rapidement. De plus, dans certaines épreuves, des mines sont disséminées en divers endroits du parcours. En plus de vous dévier de la trajectoire idéale, elles entament sérieusement votre réserve d'énergie. De même pour les bandes de couleur mauve, au moindre contact, votre énergie s'épuise. D'une manière générale, cette énergie baisse dès que vous touchez quelque chose, éléments du décor ou adversaires. Mais



F-Zero / Nintendo			
Jeu en anglais			
P.Q	S.L	D.L	
-	5	-	DISPONIBLE SUR Super Famicom
T.L	S.D	J.D	
-	-	-	
INTÉRÊT:			
95%			

ne croyez pas qu'il soit impossible d'en récupérer. A chaque tour, une zone spéciale vous permet (si vous passez dedans) de refaire le plein.

Mais ce n'est pas tout, et le jeu compte encore d'autres surprises, comme ces flèches sur le sol augmentant considérablement votre vitesse si vous passez dessus, ou ces tremplins autorisant des dépassements osés... A noter aussi la présence d'adversaires générés par le programme, comme ces aéroglisseurs flashants explosant à la moindre touchette. Dernière précision, à chaque tour accompli, vous bénéficiez d'un turbo (valable quelques secondes) que vous pouvez déclencher à tous moments. Au niveau du maniement, aucun problème avec divers degrés d'inclinaison des ailerons (sur un aéroglisseur, c'est le seul moyen de virer) en fonction des boutons et du joystick. En bref, un jeu d'arcade complètement dément, à l'action soutenue et aux effets graphiques incroyables. Encore un méga-hit sur Super Famicom!

Actraiser



Actraiser est un soft aux multiples facettes, puisqu'il intègre avec bonheur des phases d'action dignes de jeux d'arcade, et des phases de jeu plus statiques, un peu à la manière de Sim City. La première difficulté à laquelle est confrontée le joueur, c'est bien sûr le problème de la langue. Le jeu est en effet entièrement en japonais, et il n'est pas rare d'accéder à des menus ou de converser avec autrui. Mais si cette difficulté est bien réelle dans certains domaines du jeu, elle n'en gêne aucunement la compréhension. Au bout de quelques instants et de quelques tâtonnements, la partie peut débuter. Pour vous faciliter les choses, Génération 4 vous donne la marche à suivre. Dans le premier menu apparaissant à l'écran, positionnez le curseur sur l'icône des armes (une épée) et déplacez le joypad vers la gauche, puis choisissez la première des deux options. Ensuite, il suffit de valider (le symbole du cercle) pour entamer la première phase d'arcade. Dans cette partie du jeu, vous dirigez un personnage moyenâgeux doté d'une épée, et vous devez affronter une horde



d'ennemis avant de combattre le monstre de fin de niveau. Classiquement, des bonus présents tout au long du parcours redonnent au héros des points de vie ou de magie. Sur le plan technique, les phases d'arcade sont donc splendides avec des sprites énormes, des graphismes également splendides aux nombreuses couleurs, et un scrolling différentiel ou parallax (selon les niveaux) très propre. Une fois la phase d'arcade passée, le joueur est confronté à un tout nouveau type de jeu, puisque le logiciel propose maintenant la vision du monde d'Actraiser d'avion, et l'objectif est de faire prospérer une population sur ces terres. Si vous y parvenez, le programme vous octroiera un nombre de points d'expérience qui vous permettra d'accéder au niveau suivant. Attention, dans la première phase de construction, et pour ensuite réussir à finir le jeu, vous devez impérativement accéder à la partie d'arcade cachée du premier niveau en vous positionnant sur le cratère qui aura vu le jour. Pendant ces phases à la Sim City, tout danger n'est pas écarté, bien au contraire, puisque votre personnage (un ange cette fois-ci) devra se défendre, et défendre la population des démons et oiseaux de malheur prêts à tout pour exterminer la ville. Autre précision, dans cette partie du jeu, le joueur a accès à un nouveau menu et à divers sorts lui permettant de répondre aux besoins des hommes: assèchements de marécages pour faciliter l'agriculture, séismes pour dégager une région... En bref, un logiciel qui allie parfaitement l'arcade et la stratégie, d'une qualité exceptionnelle et d'un énorme intérêt. Sans aucun doute le soft le plus complet de la Super Famicom, et pour moi le plus intéressant!



ABONNEZ - VOUS A ...
VOIR NOTRE PAGE SPÉCIALE

Actraiser / Quintet

GRAPHISME : 93%
ANIMATION : 88%
SON : 96%
JOUABILITÉ : 89%

INTÉRÊT :
96%

Jeu en japonais

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

DISPONIBLE SUR

Super Famicom



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

- DISQUES DURS A 500**
A 590 **2.890 F**
A 590 + 1 Mo **3.690 F**
- DISQUES DURS A 2000**
GPV HC 20 **3.290 F**
CPV 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 MK2 **790 F**
580 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**

PERIPHERIQUES ATARI

- EMULATEURS**
MAC : Spectre GCR **3.790 F**
PC : SUPER CHARGEUR **2.890 F**
- DISQUES DURS**
MEGAFILE 30 **3.990 F**
MEGAFILE 60 **6.990 F**
- MONITEURS**
SM 124 **1.200 F**
SC 14 35 **2.490 F**
- COMMUTEURS**
MONITEUR **180 F**
LECTEUR **260 F**
- EXTENSIONS MEMOIRE STE**
+ 512 Ko **390 F**
+ 1 Mo **1.190 F**
+ 2 Mo **2.490 F**
+ 4 Mo **2.890 F**
- SAMPLER MUSIC**
ST REPLAY 8 **820 F**
ST REPLAY PRO **1.230 F**
- SCANNERS**
Golden Image **1.990 F**
- HORLOGE EXTERNE**
5.490 F
- MODEMS**
CAP 23 - V 23 **630 F**
CAP 225
V 21 - V 22 - V 23 **1.590 F**



Jusqu'ici, les jeux de réflexion brillaient par leur absence sur la Neo-Geo. Joy Joy Kid vient combler ce vide avec un certain bonheur, même s'il souffre des habituels problèmes des jeux dédiés à la Neo-Geo.

Le but du jeu est simple, libérer un petit poisson prisonnier de murs (ou de plates-formes) de briques au fond d'un puits. Pour casser ces murs, c'est très simple, il faut réaliser des lignes (intégrant bien sûr les murs) à la manière de Tetris. Une fois complétées, ces lignes disparaissent, et ainsi de suite jusqu'à la libération du poisson.

Bien sûr, la difficulté est croissante avec la vitesse d'apparition des pièces qui augmente (ces pièces sont identiques à celles de Tetris), des briques qui demandent la construction de plusieurs lignes successives pour exploser, des briques indestructibles... Au niveau des bonus, il en existe un seul: la bombe. Ne la possédant pas au départ, vous devrez l'acquérir en réalisant plusieurs enchaînements. Je m'explique, en se détruisant, les lignes du haut laissent tomber les briques qui se trouvent au-dessus, lesquelles peuvent venir compléter d'autres lignes se trouvant plus bas, et ainsi de suite.

Cette bombe (dont la puissance est fonction des combinaisons de lignes explicitées plus haut) vous permettra de vous sortir de situations critiques. Une fois actionnée elle éboule tout ce qui se trouve dans le périmètre du poisson, ouvrant le plus souvent une brèche dans sa prison.

Techniquement, le jeu est bien fait, même si l'action ne demande pas de graphismes.



LECTEURS EXTERNES

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

OPERATION REPRISE SOURIS MECANIQUE

Pour l'achat d'une souris mécanique CHIC à **290 F**, reprise **70 F**
 souris optique GOLDEN IMAGE à **490 F**, reprise **100 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 vieux 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

DISQUETTES

3"1/2 DF - DD
 4 F l'unité

OPERATION REPRISE IMPRIMANTE 9 AIGUILLES

(en état de fonctionnement)

POUR L'ACHAT D'UNE IMPRIMANTE 24 AIGUILLES, A JET D'ENCRE OU LASER

CITIZEN 120 D reprise **700 F**
 LX 800 reprise **900 F**
 STAR LC 10 reprise **1.000 F**

GRAPHISME : 59% ANIMATION : 61% SON : 72% JOUABILITÉ : 89% INTÉRÊT : 73%	Jeu en anglais		
	T.L	S.L	D.L
	-	-	-
DISPONIBLE SUR	P.Q	S.D	J.D
	-	-	-
	Neo-Geo		

AMIE LE PRO.

27-28 FÉVRIER / 1-2 MARS 91
LES 4 JOURS AMIE
PENDANT 4 JOURS
DES PRIX FOUS
 DANS TOUS LES MAGASINS AMIE
 ...ET SUR TOUT LE MATERIEL
 Ordinateurs, périphériques, logiciels,
 consoles, jeux, consommables, etc.

UNIQUE EN FRANCE LA SOLDERIE MICRO !
 500 TITRES DE JEUX A 50 F
 1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX*

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE :

ATARI			AMIGA		
CRASH GARRETT	50 F	DUGGER	50 F	SPACE HARRIER II	70 F
OPERATION NEPTUNE	50 F	CATCH 23	50 F	3 RD COURIER	70 F
CAPTAIN BLOOD	50 F	SUNDOG	70 F	CHAMBERS OF SHOALIN	70 F
MACADAM BUMPER	50 F	NEBULUS	70 F	NORTHSTAR	70 F
HOLLYWOOD POKER	50 F	SOI	70 F	DEFLEKTOR	70 F
JOE BLADE	50 F	PRESIDENT IS MISSING	70 F	ROAD BLASTER	70 F
JOE BLADE II	50 F	FIRE ZONE	70 F	ARENA	70 F
TURBO CUP	50 F	PACMANIA	70 F	GAMES SUMMER EDITION	70 F
SKRULL THE BARBARIAN	50 F	NINJA SPIRIT	70 F	ROCKET RANGER	70 F
PLUTOS	50 F	HAMMER FIST	70 F	THUNDERBIRD	70 F
MOUSETRAP	50 F	WAR HEAD	70 F	TECHNOPOP	70 F
FROSBYTE	50 F	INTERPHASE	70 F	WIZBALL	70 F
SECOND OUT	50 F	BLOOD MONEY	70 F	PRISON	70 F
TIMBLASTER	50 F	STAR WARS TRILOGY	70 F	CRYSTAL CASTLES	70 F
LIBERATOR	50 F	BALANCE OF POWER	70 F	SUPER BREAKOUT	70 F
BOUNCE OUT	50 F	DYNASTY WAR	70 F	STAR RAIDERS	70 F
ACTION SERVICE	50 F	EMOTION	70 F	VAMPIRE EMPIRE	70 F
PROHIBITION	50 F	CRACKDOWN	70 F	SEVEN GATES OF JAMBALA	70 F
EAGLE NEST	50 F	ELIMINATOR	70 F	SHUFFLEPUCK CAFE	70 F
TURBO	50 F	DEJA VU	70 F	BAD CAT	70 F
KARATE	50 F	LAST DUEL	70 F	CIRCUS ATTRACTION	70 F
WARZONE	50 F	URIDIUM	70 F	HOLLYWOOD POKER PRO	70 F
ADDICTABALL	50 F	WILLOW	70 F	JOAN OF ARC	70 F
		ROCKFORD	70 F	JOURNEY TO CENTER OF EARTH	70 F
		BARBARIAN II	70 F	REALM OF THE TROLLS	70 F

CRASH GARRETT	50 F	STARWAYS	50 F	XENOPHOBE	70 F
SKRULL THE BARBARIAN	50 F	ELF	50 F	ANARCHY	70 F
EAGLES NEST	50 F	MOUSETRAP	50 F	I LUDICRUS	70 F
JOE BLADE	50 F	DUGGER	50 F	EYE OF HORUS	70 F
JOE BLADE II	50 F	LARRIER	50 F	BAD COMPANY	70 F
SPACE BATTLE	50 F	CRACKDOWN	70 F	DRAGON SPIRIT	70 F
DOCTOR FRUIT	50 F	MENACE	70 F	EXPLORA II	70 F
GRID START	50 F	PACLAND	70 F	ARCHIPELAGOS	70 F
PHALANX 1	50 F	NEVERMIND	70 F	SHADOW GATE	70 F
		CLOUD KINGDOM	70 F	PROTECTOR	70 F
		CYCLES	70 F	AIRBORN RANGER	70 F

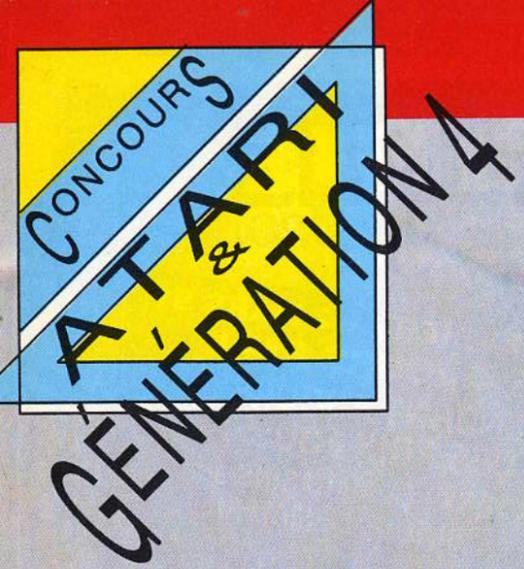
Liste des logiciels disponibles sur demande écrite accompagnée de 2 timbres à 2,30 F.
 *Offres valables jusqu'au 30 mars 91, dans la limite des stocks disponibles.
AMIE - SOLDERIE - OCCASIONS - SERVICE TECHNIQUE
 13, passage du Jeu-de-Boule - 75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
 (Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

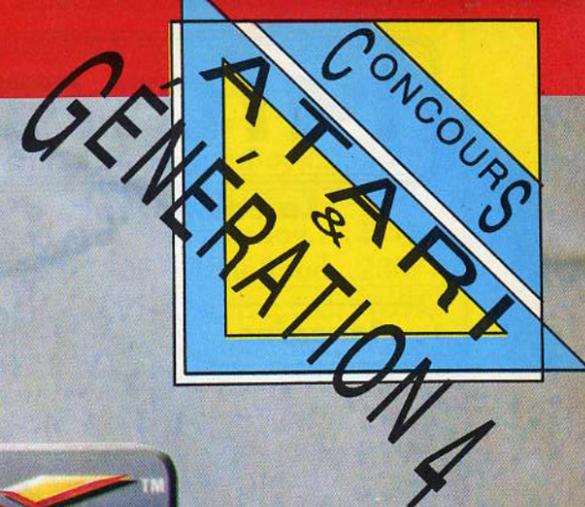
NOM	DESIGNATION	PRIX	MONTANT
ADRESSE			
VILLE			

FRAIS D'ENVOI* _____
 POSTE 50 F TRANSPORTÉUR 90 F par colis/C.R. 70 F TOTAL
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE
 _____ DATE D'EXPIRATION _____
 TEL. MON ORDINATEUR _____
 DATE _____ SIGNATURE _____

SCOR - GEN 3-91 - RC 86 B 2526



Gagnez 15



ATARI® GÉNÉRATION 4

Avec la collaboration
et

de



vous offrent quinze consoles portables

Pour jouer, c'est très simple. Premièrement, il suffit de regarder la rubrique micro de Giga, le premier mars sur Antenne 2, et de suivre les indications. Deuxième méthode, vous remplissez le bulletin réponse ci-contre et vous le renvoyez à l'adresse indiquée avant le 20 mars 1991, le cachet de la poste faisant foi.

Questions :

- 1 - Quelle est l'origine du nom Lynx?
- 2 - Comment se nomme le sac-ceinture dédié à la Lynx?
- 3 - Pourquoi la Lynx convient-elle aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers?
- 4 - Le son émanant de la console Lynx est-il stéréo ou mono?
- 5 - Jusqu'à combien de Lynx peut-on brancher ensemble via le câble ComLynx?



Les trois premiers gagnants recevront une console LYNX dotée de tous ses périphériques et de tous les jeux disponibles à la date du premier mars 1991

Bulletin Réponse :

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Nom :
Prénom :
Adresse :

A renvoyer à Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris Concours Lynx sur carte postale uniquement.

MICRO VIDEO

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

Consoles

NEOGEO
+ 1 jeu:
4490F
LOCATION CARTOUCHE
NEOGEO:
150F le week-end.
300F la semaine.

Cordon MEGADRIVE
pour moniteurs AMSTRAD,
CO1083 Set AT1435:
190F



Jeux

99F

Exemple:
TieBreak
MidnightResistance
MonthlyPython
NewYorkWarrior
ComboRacer
DynastyWar
Ivanohé
Skitz
CrackDown
E-Motion
ATARI/AMIGA

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

SUPER FAMICOM

à partir de 2490 f ...

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



Crack Down
349 F
Wonder Boy III

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 + 1 JEU :

1290F

MEGADRIVE + moniteur stéréo + 1 jeu :

2990 F

Adaptateur cartouches Japonaises s/ Megadrive Française: NC



LYNX + 2 Jeux
+ Housse de transport
1390 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

Super Prix !

GAMEBOY + 3 jeux: 890F

(Disponible seulement dans certains magasins
et en quantité limitée.)

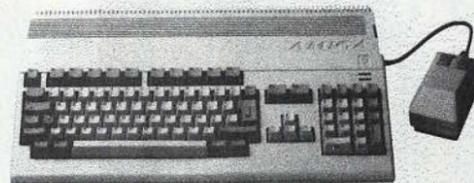
-Bubble Ghost.....250F -PaperBoy.....250F
-Card Games.....155F -Pipe Dream....230F
-Double Dragon...270F -Puzzle Boy.....239F
-Funny Field.....120F -Puzzle Road...230F
-Hong Kong.....135F -Qix.....169F
-Light Boy.....220F -Ranma.....228F
-Lode Runner.....235F -Renju.....120F
-Lupin III.....120F -Shangai.....228F
-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 STE.....NC
Scanner à main Golden Image..1990F
Lecteur Disquette Golden Image.990F
Souris Optique G. Image.....490F

Amiga 500 à partir de 3290F



Amiga 500 + Ext 512 Ko.....NC
School Pack.....3590F
Amiga 500 + Moniteur Couleur
1083S.....4990F
Scanner à main Golden Image..1990F
Lecteur Disquette Golden Image.990F
Souris Optique G. Image.....490F

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

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à 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 Mazagran 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

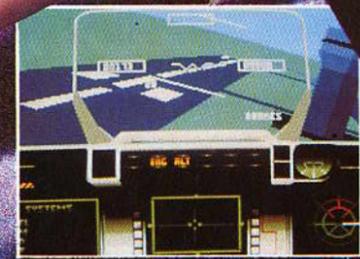
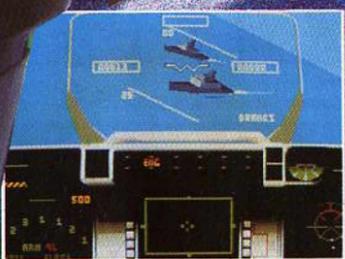
BELGIQUE

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

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

B.T.A. RETA LI A T O R

MAINTENANT
DISPONIBLE
SUR P.C.



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

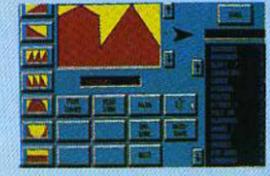


ATARI & AMIGA

SFMI BP 114 06560 VALBONNE TEL: (16) 92 94 36 00



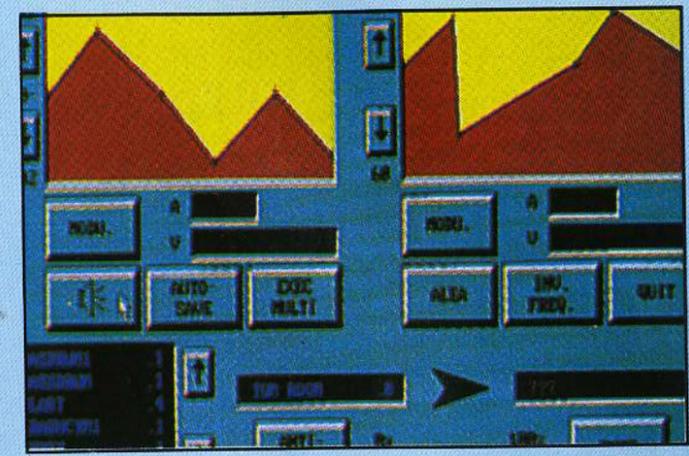
MUSIC MASTER



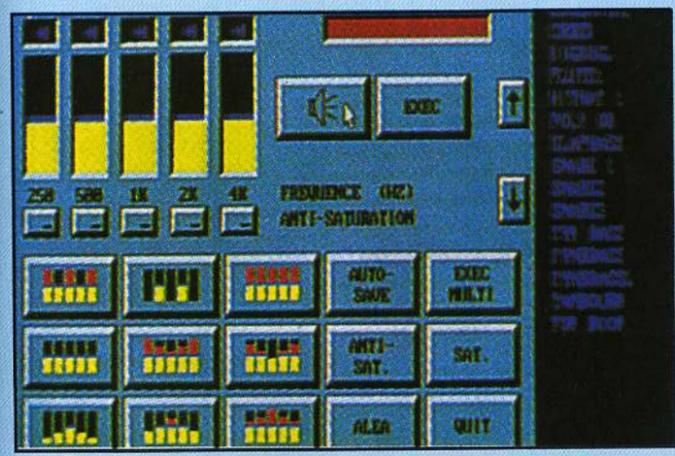
Sur le plan des dérivés, B.A.T aura été payant! En plus de la suite toujours en préparation et très attendue par tous les adeptes, l'équipe de Computer's Dream développait parallèlement un soft de création musicale. Ce dernier utiliserait bien sûr les mêmes techniques employées pour l'environnement sonore de B.A.T. C'est ainsi que Music Master est prévu pour exploiter la carte MV16 (16 voies) sur ST et PC et les quatre voies de l'Amiga, tout comme la nouvelle mouture de la carte MV16 (normalement disponible avec B.A.T 2 et encore de meilleure qualité).

En éditant Music Master, l'objectif de l'équipe Computer's Dream est double: développer l'utilisation de la carte, notamment de la part d'autres programmeurs et les inciter ainsi à l'inclure dans leurs productions, et ouvrir le monde de la création musicale à Monsieur Tout-le-monde. Dans cet esprit d'ailleurs, le soft est entièrement géré à la souris via une interface très intuitive. Sur le plan des capacités, Music Master s'avère très complet, puisqu'il propose de nombreuses options tels un écran de partition (intégrant la notation française), la possibilité de composer en direct via un clavier présent à l'écran, la création d'onde de base (déjà un peu plus technique), un equaliser, un menu de réverbération, le filtrage numériques des sons, le mixage de deux sons...

Sur le plan de la qualité, c'est également très bon puisque les instruments ont été digitalisés en 15 kHz. A noter qu'il n'est pas



possible de créer à proprement dit des sons, en revanche il est possible de modifier ceux fournis avec le logiciel et d'en obtenir ainsi des nouveaux. Autre atout important de Music Master, les fichiers Amiga, ST et PC sont entièrement compatibles. Pour revenir sur la volonté des auteurs de Music Master de l'ouvrir au plus grand nombre, sachez qu'elle est bien réelle puisque les sources du soft sont fournies, permettant ainsi à tous les programmeurs de développer, avec en plus les explications pour insérer leurs oeuvres dans un jeu ou autre. De plus, sachez que les auteurs restent disponibles pour répondre à toutes les personnes ayant des difficultés. En bref, Music Master est une excellente initiative, et ce sur tous les formats, surtout par rapport au prix: 400 francs sur Amiga / ST, et 500 francs sur PC. En effet, si l'évidence est de mise sur ST, comblant un vide plus que certain sur cette machine, ce logiciel permet aux possesseurs d'Amiga d'accéder à la création musicale à moindre prix, et aux possesseurs de PC de sortir de leur marasme cacophonique, encore une fois pour un prix très abordable (plus de deux fois moins cher que n'importe quelle carte sonore). Maintenant, un gros problème subsiste: dans quelle mesure la distribution de ce produit sera-t-elle suffisante pour concurrencer les standards établis, comme la carte Ad-Lib ou MT-32. La réponse viendra peut-être d'une nouvelle version compatible avec ces cartes, c'est en cas ce que l'on peut souhaiter!



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
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



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Les cartes sonores pour compatibles PC

Ad-Lib et SoundBlaster

Depuis l'apparition des cartes son pour PC et compatibles, le monde des jeux a littéralement explosé sur ces machines. Adieu les minables "bip bip biiiiippp" qui jusqu'alors accompagnaient les softs PC exploitant tant bien que mal les ridicules capacités sonores offertes. Désormais, nous avons de véritables musiques et sons, dignes de ce qui se fait de mieux sur ST et à l'extrême limite sur Amiga. Un standard semble émerger en France, tout du moins avec la carte Ad-lib. La carte Sound Blaster est bien sûr totalement compatible avec l'Ad-lib. Toutes deux se présentent sous la forme de cartes (courtes), à implanter directement dans un slot prévu à cet effet sur la carte mère.

La carte Ad-lib, propose 11 voix FM synthétisées, plus le programme Jukbox, qui permet d'écouter des musiques au format créé avec le logiciel Visual Composer. De nombreux autres utilitaires (Instruments Maker, Pop-Tunes, Music Championship, Visual Composer/MIDI, Composition Project, Sound Album et MSC Programmer Manual, un kit de développement pour les programmeurs), vous permettent d'exploiter et de découvrir les nouvelles possibilités ainsi offertes par cette carte son.

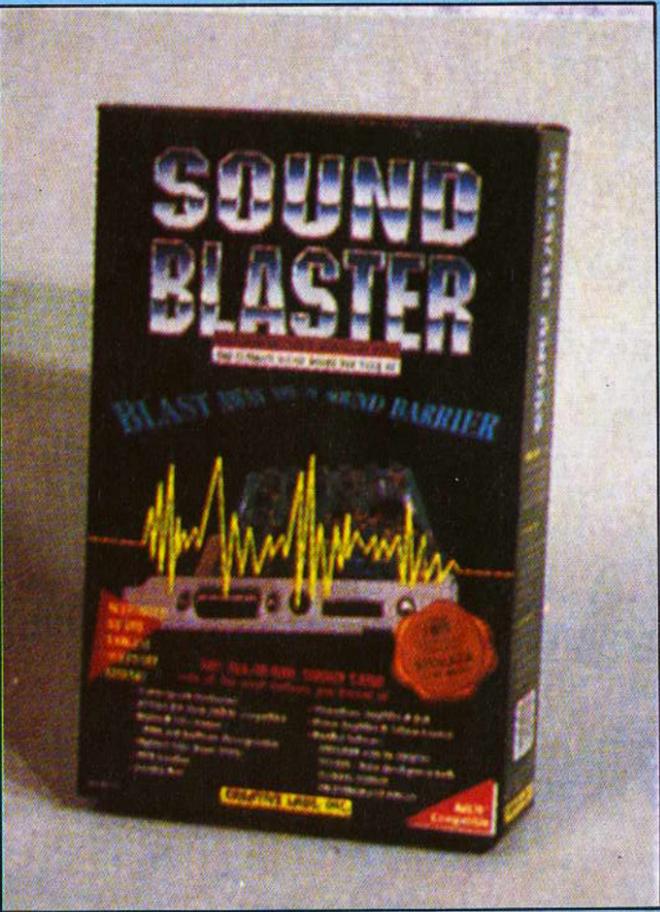
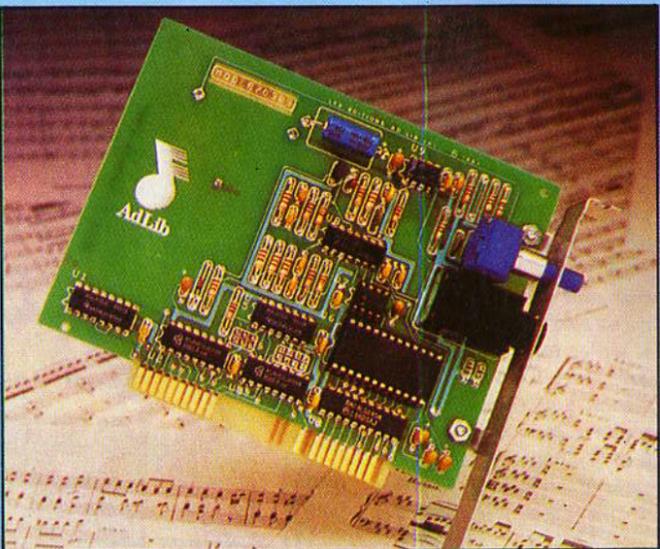
La Sound Blaster offre, dans sa version actuelle, 11 voix synthétisées, plus un canal pour la synthèse vocale, aussi bien en sortie qu'en entrée (grâce à un DAC intégré). Ainsi, il suffit de brancher des enceintes pour obtenir une qualité sonore assez incroyablement, tout comme pour la carte Ad-lib. De plus, avec un micro et le programme approprié, vous pouvez vous enregistrer directement, via la prise casque/enceintes/micro. En outre, on trouve sur la carte, un bouton de contrôle du volume (idem sur carte Ad-lib), plus un port joystick qui peut aussi servir de connexion avec une interface MIDI. Vendue avec divers utilitaires, cette carte profite surtout de nombreuses extensions, software ou hardware, déjà en vente ou en cours de développement. Côté logiciels, un séquenceur 64 pistes (Sequencer Junior) et un éditeur de voix (Voice Editor). Côté matériel, la MIDI BOX, une

boîte se connectant sur le port joystick et offrant une prise MIDI "In" et cinq prises MIDI "Out", histoire de relier vos claviers à votre PC, avec en plus une prise joystick, pour utiliser à votre guise une manette de jeu. Beaucoup plus intéressantes, les deux puces C/MS, à placer directement sur la carte. Pour moins de 300 francs, elles offrent 12 voix supplémentaires, stéréo, pour un total incroyable de 23 voix.

Ces deux cartes offrent des possibilités réellement impressionnantes, pour un prix qui est devenu raisonnable. Environ 1800 francs pour la Sound Blaster et 1200 francs pour la carte Ad-lib. La différence de 600 francs provient, je le rappelle, de la possibilité pour la première à être utilisée en entrée, pour enregistrer et échantillonner musiques et voix, plus la présence du port joystick/MIDI et la possibilité d'étendre à 23 voix la Sound Blaster, grâce aux puces C/MS.

A noter pour fin février (enfin), la sortie d'une carte Sound Blaster MCA, ce qui va ravir les possesseurs de PS/2, qui jusqu'alors ne pouvaient profiter pleinement des jeux. Le prix n'en est pas encore fixé.

La carte Ad-lib MCA est disponible aux USA. Apparemment, on peut espérer que cette version pour PS/2 nous arrive bientôt.



3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER



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
GUERRIERS NINJA	272 272	LES AVENTURIERS	242 242
INDY-ZAC MC CRACKEN	289 289 289	SEGA ARCADE	242 242
LES GEANTS DU SPORT	342 342 342	SPORTING TURBO	242 242
LES BATTANTS	342 342 342	STARS D'HOLLYWOOD	242 242
MASTER 2000	320 320 320	EDITION N° 1	242 242
LES FOUS DU FOOT	292 292	MONDE DES MERVELLES	242 242
HEROES	292 292	TNT	292 292
DECLIC	342 342	LES JUSTICIERS 2	242 242
		ACTION D'ENFER	239 239 239

LOGICIELS JEUX

ST	PC AMIGA	ST	PC AMIGA
ADVANCE DEST. SIMUL	282 282 282	LOTUS ESPRIT TURBO	242 242
AFRICA KORPS	242 242	M1 TANK P.T.OON	242 242
AMAZING SPIDERMAN	282 282	MAGIC FLY	242 242
AMOUR GEDDON	242 242	MANOIR DE MORTEVILLE	242 192 225
APPRENTICE	242 242	MATRIX MARAUDERS	192 242 242
ARMALYTE 2	242 242	MAUPTI ISLAND	282 282 282
ART DE LA GUERRE	292 292 242	MEAN STREETS	242 292 242
ATT 2	242 242 242	MIDWINTER 2	242 292 242
ATOMIC ROBOT KID	242 242	MIG 29 FULCRUM	342 392 342
BATTLE ISLE	242 242 242	MIGHTY BOMB JACK	252 252
BATTLE OF BRITAIN	292 292 292	MOCKEY ISLAND	242 292 242
BATTLE COMMAND	242 242 242	MOONFALL	242 242
BATTLE MASTER	242 292 292	MUDDS	242 242 242
BATTLE STORM	282 282 282	MURDERS IN SPACE	242 242 242
BETRAYAL	292 342 292	MYSTICAL	242 242 242
BILLY THE BOLDER	242 242 242	NEAR STRAITS	242 242 242
BUILLER LAND	192 192	NARC	242 292 242
CADAVER	242 242 242	NAVY SEALS	242 242
CAPTIVE	242 292 242	NIGHT BREED	242 242
CARTHAGE	242 292 242	NIGHT SHIFT	242 242
CAR VUP	242 242	OBSCURE BOLDER	342 342 342
CELICA GT4 RALLY	242 242	OTHELLO KILLER	192 192 192
CENTURION	242 242 242	OUT BOARD	242 242
CHASE HQ 2	242 242	PANG	242 292 242
CHUCK YEAGER 2.0	242 242	PANZA KICK BOXING	242 272 242
COLORADO	242 259 242	PARADROID 90	242 272 242
COUGAR FORCE	282 272 282	PICKN PILE	192 242 242
CRIME WAVE	242 292 242	PINBALL MAGIC	192 192 192
CRYSTALS OF ARBOREA	242 282 242	POWER MONSTER	292 292 292
CURTIOO	282 282	PURLOT OF PERSIA	242 242 242
DEUTEROS	242 242	RAIDERS	232 232
DICK TRACY	242 242 242	REVELATION	225 225 225
DINOWARS	242 242	RICK DANGEROUS 2	242 282 242
DISK	242 242 242	ROLLER BALL	242 282 242
DUNGEON MASTER + CHAOS	292 292	ROCK AND ROLL	282 282
ECO PHANTOMS	242 242 242	SHOCK WAVE	242 242
EMPIRE GALACTIQUE	289 319 289	SIMULACRA	242 242
EPIC	242 242 242	SIM CITY	292 292 292
E-SWAT	282 282 282	SIRIUS 7	242 292 242
EXPLORE 3	282 282 282	SPEEDBALL 2	242 292 242
EXTERMINATOR	242 242	SPINDZIZY WORDS	242 242
EXTREME	242 242	STRIDER 2	242 242 242
F1 MANAGER	292 292 292	STUNRUNNER	242 292 242
F19 STEALTH FIGHTER	282 382	SUBTODD	242 242
FALCON MISSION 1	192 192	SUPEROFF ROAD RACING	192 242 192
FINAL BATTLE	242 242	SUPER MONACO GP	242 242
FLIGHT OF INTRUDER	292 292	SUPER SKWEEK	192 192
FORMULE 1 3D	282 292 282	SUPREMACY	292 242 292
GAUNTLET 3	192 192	SWAP	242 282 242
GAZZA 2	242 242	SWW	242 242
GEISHA	272 272	TEAM SUZUKI	242 242
GEM STONE LEGEND	192 192	TEEN HERO TURTLES	242 292 242
GENSHIN KIAN	242 242 242	TENNIS CUP	242 242 242
GETTYSBURG	289 289 289	TEST DRIVE 2	192
GO	242 242 242	SCENERY DISK CALIFORNIA	99
GODS	242 292 242	SCENERY DISK CARS	99
GOLDEN AXE	242 242	THE BLUE MAX	292
GRAND PRIX 500CC 2	242 282 242	THE IMMORTAL	242 242
GREAT COURTS 2	242 242 242	THE LIGHT CORRIDOR	252 252 252
HAGAR THE HORRIBLE	192 242 192	TOBI	242
HALLS OF MONTZUMA	242 242	TOTAL RECALL	242 242 192
HARD DRIVEN 2	242 242	TURRICAN 2	242 242
HORROR ZOMBIES	282 292 242	ULTIMATE GOLF	242 242 242
INDIANAPOLIS	192 192	UMS 2	292 342 292
IVANHOE	192 242	UN SQUADRON	242 242
JUDGE DREDD	192 192	USS JOHN YOUNG	242 242
KICK OFF + SCARIO	242 242	VENUS	192 192
KILLING CLOUD	242 242	WARHAMMER	242 242 242
KILLING GAME SHOW	242 242	WARLOCK THE AVENGER	242 242
LAST NINJA 3	242 242	WINGS OF DEATH	242 242
LE CRIME DE PAIE PAS	292 292 292	WOLF PACK	292 292
LEGEND BILLY BOULDER	242 292 242	WRATH OF THE DEMON	242 242 242
LEMINGS	192 242	XIPHOS	242 242 242
LINE OF FIRE	242 242	Z.0UT	242 242 242
LOST PATROL	242 242		

CARTOUCHE GX4000

ST	PC AMIGA	ST	PC AMIGA
BAD LANDS	289	NO EXIT	289
BARBARIAN 2	289	OP. THUNDERBOLD	289
BATMAN	289	PANG	289
BATTLE MASTER	289	PANZA KICK BOXING	289
CHASE HQ	289	PLOTTING	289
COUGAR FORCE	289	PRC TENNIS TOUR	289
COPTER 271	289	ROBOCOP 2	289
CRAZY CARS 2	289	SHADOW OF THE BEAST2	289
DICK TRACY	289	SHADOW WARRIOR	289
EPIC'S WORLD OF GAMES	289	SPIDERMAN	289
FIRE AND FORGET 2	289	KICK OFF	289
KICK OFF	289	SPY WHO LOVED ME	289
KLAX	289	STUN RUNNER	289
MIDNIGHT RESISTANCE	289	SWITCH BLADE	289
MYSTICAL	289	TENNIS CUP	289
NAVY SEALS	289	TOKY	289
NIGHT BREED	289	WILD STREETS	289

ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

ST	PC AMIGA	ST	PC AMIGA
ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE	149 F	ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE	149 F

AFFAIRES FANTASTIQUES !

ST	PC AMIGA
STUDIO D'ANIMATION AMIGA	975
EXT. MEMOIRE 1MB + HORLOGE AMIGA	690
DELUXE PAINT III ST	475

SEGA 8 BITS

ST	PC AMIGA
CONSOLE SEGA 8 BITS	740
CONSOLE SEGA + PISTOLET	1040
CONTROL STICK SEGA	389
PISTOLET SEGA	289
QUICKJOY SEGA	192
RAPIDE FIRE SEGA	139
AERIAL ASSAULT	289
AFTER BURNER	320
ALESTE POWER STRIKE	249
ALEX KIDD H.T.V.	249
ALEX KIDD LOST STAR	289
ALIEN SYNDROME	295
ALTERED BEAST	320
AMERICAN BASEBALL	289
ASSAULT CITY	285
BASKETBALL NIGHTMARE	289
BATTLE OUT RUN	320
BLACK BELT	289
BOMBER RAID	289
CALIFORNIA GAMES	288
CAPTAIN GALER	289
CASHI GAMES	289
CHASE HQ	320
CLOUD MASTER	289
CYBORG HUNTER	289
DOUBLE DRAGON	320
DOUBLE HAWK	289
FANTASY STAR	289
FANTASY ZONE II	289
FIRE AND DRAGON	289
GALAXY FORCE II	320
GHOSTBUSTERS	289
GOLDEN AXE	320
GOLFMANIA	289
GOBLINUS	289
GREAT BASKETBALL	289
KENSEIDEN	289
LORD OF THE SWORLD	320
NEMESIS	189
OPERATION WOLF	320
OUT RUN	320
OUT RUN 3D	310
PHANTASY STAR	375
PSYCHO LAND	242
RC GRAND PRIX	320
R TYPE	320
RAMBO III	320
WANTED	175
RASTANAGA	289
ROCKY	289
SCRAMBLE SPIRITS	289
SHINOBI	320
SHOOTING GAMES	289
SPACE HARRIER	289
SPELL CASTER	289
TENNIS ACE	320
THUNDER LADE	289
TIME SOLDIERS	289
ULTIMA IV	375
VIGILANTE	320
WONDERBOY 3	289
WONDERBOY M.L	289
WORLD GAMES	289
WORLD SOCCER	289
Y'S	375
ZAXON 3D	310
ZILLION II	289

ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

ST	PC AMIGA
ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE	149 F

ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

ST	PC AMIGA
ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE	149 F

ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

ST	PC AMIGA
ADAPTEUR CARTOUCHE JAPONAISE	149 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

- Copie de disquettes en moins de 30 secondes.
- SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur.
- Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autoélect.
- Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

Modèle	Prix
SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

DISQUETTES

Réf.	10	20
3" CF2	175 F	315 F
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

* Disquettes certifiées 100% garantie à vie. Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOTIER PLASTIQUE 3" ou 3.50" 30 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F
DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 h à 20 h

Je joins un chèque ou mandat-lettre
 Je paie à réception au facteur
 Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue
date d'expiration
NOM : _____ PRENOM : _____
N° ET RUE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____
SIGNATURE OBLIGATOIRE

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS | Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES 60 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25.F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

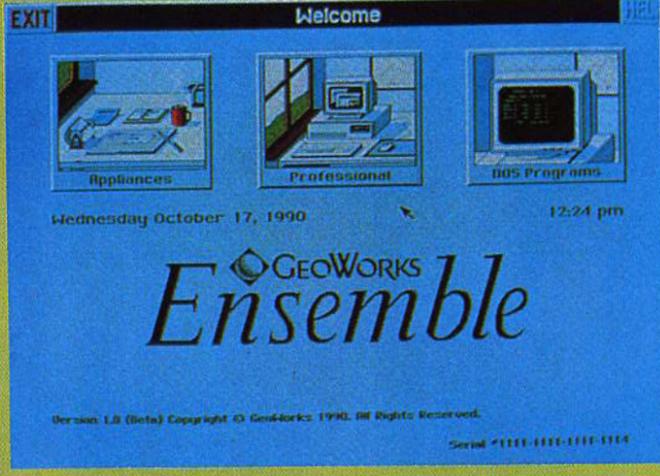
GAZANIE 1 ANCIENS LOGICIELS

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur

DISC K7

GEOWORKS
ENSEMBLETM
 ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE ET APPLICATIONS BUREAUTIQUES



"GeoWorks Ensemble" est un logiciel professionnel constitué d'un environnement graphique multifenêtre, du nom de PC/GEOS, et de sept applications dans la configuration française. L'environnement graphique offre, outre un mode multitâche multifichier prioritaire, un système de gestion de mémoire virtuelle, un support de programmation orienté objet, un modèle d'image unique (PostScript), et le support de près de 300 imprimantes différentes (matricielles, jets d'encre ou laser). Le gros avantage de GeoWorks vient des points suivants: il fonctionne aussi bien sur un XT que sur un 386; il occupe peu de place en mémoire et il est d'une grande facilité d'utilisation. La configuration minimale pour s'en servir est donc un processeur 8088 (un XT quoi!), 512 ko de Ram, un disque dur, un écran et une souris. Il en résulte que n'importe qui peut désormais avoir accès à une interface utilisateur à la fois simple, conviviale et puissante (menus déroulants, icônes, menus détachables). Ce produit, développé par la société américaine "The Disc Company", existe déjà dans sa version américaine. La version française, en cours de développement, doit nous arriver d'ici la fin du mois de mars. La ressemblance avec Windows, est bien évidemment la première chose qui vient à l'esprit lorsqu'on se retrouve devant GeoWorks. Moins lourd d'utilisation, plus facile d'accès et fonctionnant sur tous les PC/AT, GeoWorks Ensemble

devrait toucher un public beaucoup plus large que Windows, car moins professionnel. Les applications proposées sont donc:

- GeoWrite. Il s'agit d'un traitement de textes WYSIWYG offrant de nombreuses options intéressantes. Avec 9 polices de caractères, 7 styles (gras, italique, souligné...), 788 tailles de texte, la possibilité d'inclure à vos documents des graphismes créés sous Geo Draw ou des fichiers .PCX et .TIFF, des tabulations et césures... Ce logiciel est en plus très facile à maîtriser.
- GeoDraw. Un utilitaire graphique simple et permettant tout de même d'utiliser des fonctions de rotation, d'étirement et de redimensionnement d'objets et de textes.
- GeoDex. Un carnet d'adresse proposant quelques petits gadgets. Impression des noms et adresses de personnes, numérotation automatique (avec un modem), détections des numéros les plus souvent composés, liens avec l'agenda électronique GeoPlanner...
- GeoManager. Un gestionnaire de fichiers ultrapratique, utilisant uniquement la souris.
- GeoComm. Un logiciel d'émulation de terminal télématique.
- GeoPlanner. Un agenda informatique, vous permettant d'organiser vos rendez-vous et de les visualiser très rapidement, pour un jour, une semaine ou un mois donné.
- Utilitaires. En outre, diverses applications sont présentes: calculatrice, jeu de solitaire, édition de banderoles sur imprimante... En bref, un logiciel professionnel convivial, très bientôt en français, qui offre des possibilités vraiment intéressantes pour 1495 francs TTC.



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, elle n'est plus précise 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

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

* 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



GOLDENIMAGE[®]
 Importateur IMAGINE'S Tél. (1) 47.91.06.25



DANS VOTRE MAGASIN FNAC LE PLUS PROCHE

- 06 NICE Centre Nice-Etoile Tél. 93.92.09.09 - 16 MARSEILLE Centre Bourse Tél. 91.39.94.00 - 14 CAEN Centre Centre-Doumer Tél. 31.39.41.00 - 21 DIJON Tél. 80.30.11.30 - 31 TOULOUSE Tél. 61.23.11.08 - 33 BORDEAUX Centre St-Christoly Tél. 56.00.21.30 - 34 MONTPELLIER Centre Le Polygone Tél. 67.64.14.00 - 35 RENNES Centre Colombia Tél. 99.31.79.79 - 37 TOURS Tél. 47.31.27.00 - 38 GRENOBLE Tél. 76.87.27.27 - 42 ST-ETIENNE Galerie Dorian Tél. 77.43.43.43 - 45 ORLEANS Tél. 38.53.10.10 - 57 METZ Centre St-Jacques Tél. 87.36.16.22 - 59 LILLE Tél. 20.30.72.30 - 63 CLERMONT-FERRAND Centre Jaude Tél. 73.93.22.00 - 67 STRASBOURG Tél. 88.22.03.39 - 68 COLMAR Tél. 89.23.32.12 - 68 MULHOUSE Tél. 89.56.33.55 - 69 LYON Tél. 78.42.26.49 - 74 ANNECY Tél. 50.51.72.32 - 75 FORUM des HALLES Tél. 40.41.40.00 - 75 MONT-PARNASSE Tél. 49.54.30.00 - 75 WAGRAM Tél. 48.88.58.00 - 76 ROUEN Tél. 35.71.82.82 - 78 PARLY 2 Tél. 39.54.91.54 - 83 TOULON Tél. 94.03.81.57 - 90 BELFORT Tél. 84.21.00.15 - 92 CNIT La Défense Tél. 46.92.29.00 - 94 CRETEIL Centre Ccial Régional Tél. 43.99.50.00



LE RENEGADE DE L'ÉTÉ

Après Gods, présenté en preview dans ce numéro, le prochain jeu Renegade sera **Magic Pocket**, et il sortira durant l'été, aux alentours de juin. Ce jeu, dans l'esprit de Bubble Bobble, New-Zealand Story ou Rainbow Island, est un jeu de plateau dont les premiers écrans que nous avons pu voir sont splendides. Vous jouez le rôle d'un gamin dont les poches contiennent autant de jouets qu'il le désire. Un jour, il ne parvient plus à retrouver certains de ses jouets dans ses poches sans fond, et saute donc dans l'une d'elle (NDLR: Essayez chez vous, c'est assez compliqué!) afin d'y retrouver ses joujoux. **Magic Pocket** sortira sur Amiga, PC et ST.

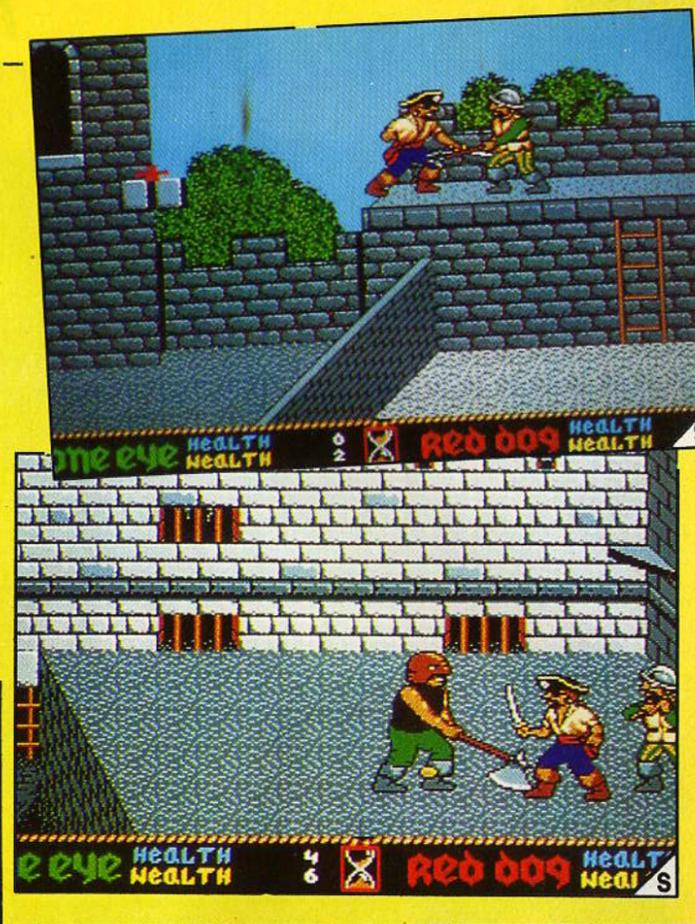
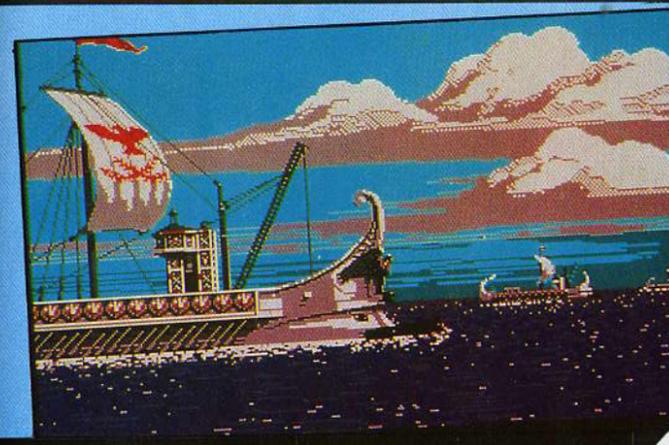


DOMARK NE COULE PAS!

Après le très décevant S.T.U.N. Runner, on espère tous que Domark refera surface avec **Hydra**, d'après le jeu d'arcade du même nom. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un mercenaire chargé de transporter en hors-bord plutôt armé de précieux



chargements. Les ennemis et les dangers seront nombreux. Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST vers avril, et en attendant une preview prochaine, voici quelques photos de la version ST. Toujours sur les mers, mais à une époque plus éloignée, **Skull & Crossbones** vous fera revivre les fabuleux épisodes des films de pirates, chers au cœur de Didier Latil, surtout pour les histoires de rhum. Quoi qu'il en soit, ce jeu d'arcade sortira sur Amiga, PC et ST vers avril, et les photos présentées sont issues de la version ST.



ELECTRONIC ARTS FONCE SUR AMIGA

L'Amiga se vendant décidément bien en ce moment aux Etats-Unis, Electronic Arts adapte à tout va ses logiciels PC. Ainsi, nous devrions avoir en mars **Centurion: Defender Of Rome**, jeu d'arcade/stratégie à la Cinemaware, mais aussi **Ski Or Die**, un jeu à la Winter Games, **PGA Tour Golf**, une très bonne simulation de golf, et enfin **Bard's Tale III**.

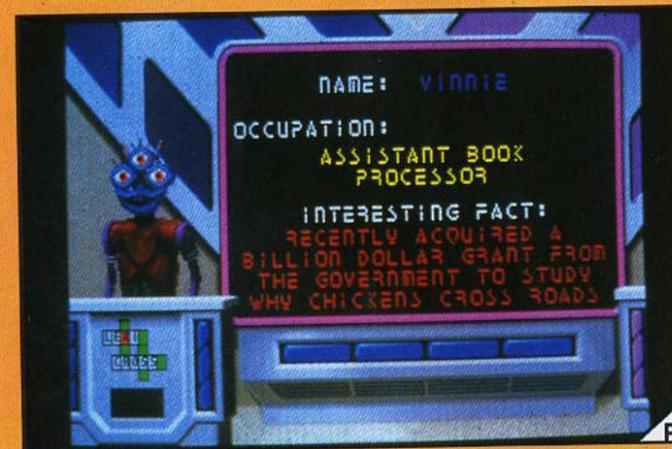


ABONNEZ-VOUS !!



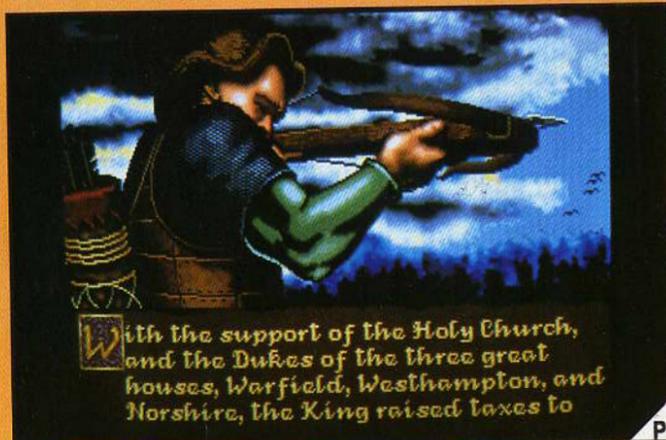
INTERPLAY'S BACK!

Deux nouveaux jeux d'Interplay sortiront en mars sur PC. Le premier, *Lexi-Cross*, est un jeu dans le genre du Scrabble, bref, un produit qui devrait passer assez inaperçu. Il n'en est pas de même pour *Castles*, une sorte de *Sim City* moyenâgeux dans lequel vous pouvez également livrer de terribles batailles. Admirez les graphismes en VGA 256 couleurs.



TILT C'EST DÉMENT!

Eh oui, nous sommes bien obligé de l'admettre, *Tilt* s'annonce super. Vous l'aurez compris, nous parlons bien sûr du jeu de chez Genias, qui devrait sortir prochainement, et qui mélange subtilement arcade et réflexion. Test complet prochainement.



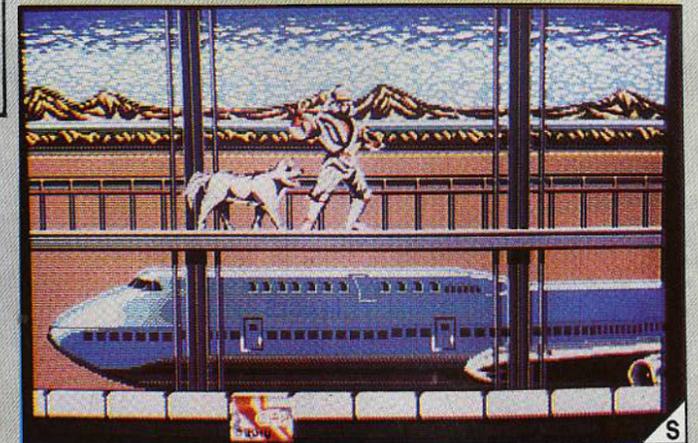
ACTIVISION: LE RENOUVEAU?

Disc Company, société basée en France et qui avait jusqu'aujourd'hui des activités plutôt liées aux utilitaires, avait édité voici quelques mois *Ports Of Call* sur Amiga et PC. L'arrivée récente de Thomas Ormond, qui s'occupait auparavant de Microprose France, puis le rachat de parts d'Activision et les récentes rumeurs quant à la fin de la filiale anglaise de cette compagnie laissent à penser que Disc Company pourrait bien reprendre Activision dans les semaines qui viennent. Plus de détails prochainement...



SHADOW DANCERS: C'EST PAS E-SWAT!

Après la catastrophique *E-Swat*, on pouvait craindre que la conversion par US Gold de *Shadow Dancers* soit également une catastrophe. Nous n'avons pas encore pu voir le jeu, mais les premières photos de la version ST sont rassurantes. Preview ou test le mois prochain!



LE SAVON à l'Extrait de FIEL de MAIGRIR
 VERT DE L'AMIRAL B¹⁴ s.g.d.g. 1lit
 LA PARTIE DU CORPS SAVONNÉE
 Sans altérer ni la santé ni l'épiderme, le b¹⁴2 pains 100 (no France, m. det).
 Brochure sur demande. SAVONNERIE de l'AMIRAL, 35, r. La Paotier, Paris

METAL MASTERS

SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !



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

INFOGRAMES



ENCORE DES NOUVEAUTÉS CHEZ MIRRORSOFT

Robozone est un shoot'em'up qui devrait sortir en avril sur Amiga, PC et ST, avec un scrolling horizontal très réussi et des graphismes de qualité.

Dans **Brat**, vous jouez le rôle d'un bébé qui tombe dans ses rêves et doit y affronter bien des dangers. Le jeu doit sortir fin mars sur Amiga, PC et ST!



En mai, nous pouvons découvrir **Predator 2**, d'après le film du même nom. Le jeu, fait par Arc, s'annonce particulièrement réussi. C'est un shoot'em'up dans le genre d'Operation Wolf, mais avec une interactivité réelle entre les décors et les personnages.

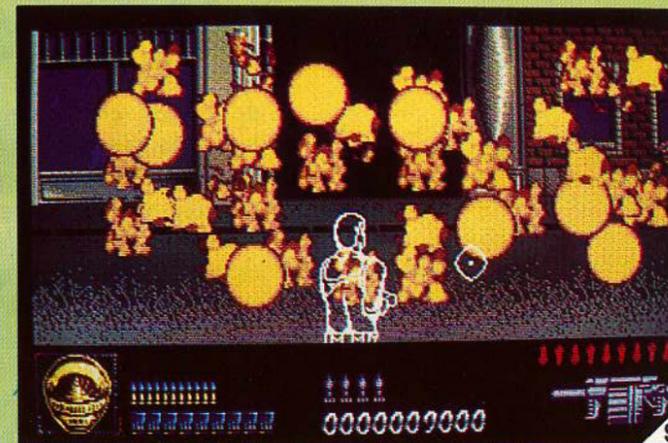
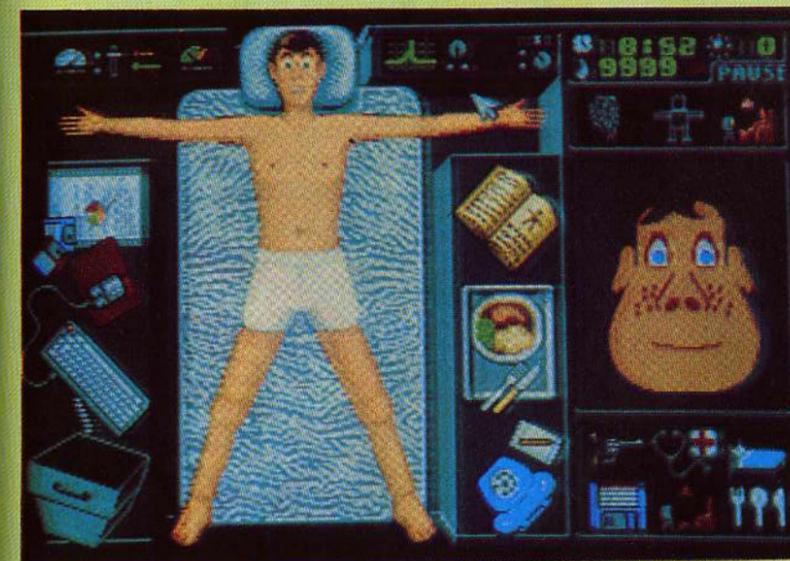


Enfin, **Mega-Lo-Mania** est un remake de Powermonger, avec encore plus de possibilités selon les auteurs. L'intérêt de ce jeu est que les peuples évoluent durant le jeu. Vous commencez votre conquête du monde à l'heure de l'homme préhistorique, et continuez avec les centurions romains, la Seconde Guerre mondiale, etc. Le jeu devrait sortir vers avril sur Amiga, PC et ST.



DU NOUVEAU AU ZOO

Electronic Zoo devrait bientôt éditer **The Enemy Within**, qui n'a rien à voir avec le scénario de Warhammer du même nom, puisqu'il s'agit d'un wargame médical dans lequel vous dirigez des armées d'antibiotiques et combattez des virus! Quant à **Son Of Zeus**, il s'agit d'un jeu à la Barbarian devant sortir en avril. Les deux jeux seront disponibles sur Amiga et ST.



SIM EARTH: LE MOIS PROCHAIN

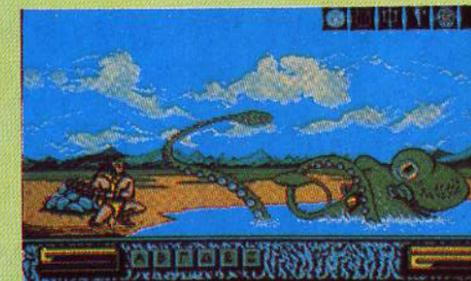
Nous aurions dû tester le nouveau programme de Maxis ce mois-ci, mais la version fournie par Ocean plantait décidément trop souvent, et il eut été honteux et pas très professionnel de vous en proposer un test. Ce dernier devrait donc se faire le mois prochain.

IL N'EST PAS TROP TARD AVEC SKYROCK

Skyrock, LA Radio FM, sponsorise également les 4 d'Or, et vous proposera même de gagner des places pour notre Grande Soirée du 7 mars. Comment? C'est une surprise, alors écoutez Skyrock entre le 1er et le 5 mars.

YOU'LL HAVE THE POWER

Demonware proposera bientôt **The Power**, un jeu sérieusement inspiré d'Atomix de Grand Slam. Vous jouez le rôle d'un Pac-Man dont le rôle est de retrouver sa dulcinée dans un labyrinthe, après avoir ramassé tous les coeurs éparpillés aux quatre coins du complexe. Le problème est qu'il ne se déplace qu'horizontalement et verticalement, sans s'arrêter.



Au cours des années, Imagina a acquis une renommée mondiale. Images de synthèse, effets spéciaux pour le cinéma, trucages en vidéo numérique et - pour la première fois cette année - mélange avec le travail du son: presque rien de ce qui se fait dans le monde de l'image d'aujourd'hui n'est écarté. Chaque édition présente ses nouveautés. Des films d'une richesse étonnante, des machines de plus en plus performantes, des produits qui nous rappellent que ce qu'on nous promet demain n'est pas si loin. Pour le journaliste, Imagina relève du gymkana: lever à l'aube, conférences le matin et l'après-midi, déjeuners débats,



ANIMAGE



projection de films le soir et cocktails sur la Bohème un deux mats ancré dans la baie de Monte Carlo jusqu'au petit matin. Il reste peu de temps pour errer comme un zombie dans les couloirs du salon, l'oeil gardé péniblement entrouvert par les curiosités nouvelles.

LE SALON : Au vu des désormais classiques démonstrations de logiciels où les produits Explore et Alias gardent toujours la première place et en jetant un oeil sur les stands, on est tout d'abord frappé par le manque d'entrain de tout ce petit monde. Chacun semble s'acquitter de sa tâche par pure routine, sans la moindre fantaisie. Curieuse

contradiction, les compagnies sont à l'image de ce qu'on a toujours reproché aux ordinateurs: propres et nets. Sans doute trop. On aurait aimé que cette fabuleuse concentration de matériel soit confiée à des infographistes créatifs. Au lieu de cela, un seul stand - celui d'Alias - présentait des démos aussi spectaculaires qu'instructives. L'autre point fort de ce salon était le très attendu système de réalité virtuelle, présenté cette année par W Industries. Imaginez-vous coiffé d'un casque vous offrant une vue stéréoscopique au moyen de deux mini-écrans. Vous enfiler le gant de commande et vous pouvez, à votre gré, vous promener dans l'environnement virtuel proposé. L'effet devient carrément délirant quand vous vous branchez à plusieurs sur le système puisque vous pouvez alors interagir avec les autres. La puissance de cette simulation était telle que les visiteurs qui l'essayaient avaient parfois du mal à raccrocher avec le réel, ce qui ne laisse pas de nous interroger sur l'impact de cette technologie quand la simulation sera complètement réaliste.

LES CONFÉRENCES : Six sessions de conférences devaient accompagner le salon, mais en raison des événements, nombre d'intervenants ont été contraints d'annuler leur venue, pour des raisons de sécurité, la plupart des sociétés travaillant avec l'armée. Cela nous rappelle

le que l'imagerie numérique doit son existence en priorité aux militaires puisque la première image de synthèse provenait d'un simulateur de vol. On peut imaginer le parti que les militaires tireront des simulations de mondes virtuels, bien que, jusqu'à maintenant, leurs applications aient servi des fins beaucoup plus pacifiques: modules d'assistance pour des opérations chirurgicales à risque (en neuro-chirurgie par exemple), télé-réparation en milieu hostile (pour la navette spatiale ou les centrales nucléaires) et des applications moins utiles. Le système Mandala permet ainsi de reconnaître les mouvements d'un corps humain sur un écran vidéo et d'en déduire des commandes pour un programme. Que ce soit un logiciel de musique et le corps semble taper sur une batterie ou jouer de la harpe. Si c'est le décor des fonds boueux d'un donjon... je vous laisse imaginer ce que l'utilisateur représente. Autre système assez surprenant, l'incrustateur de panneaux publicitaires dans les retransmissions sportives télévisées. Le

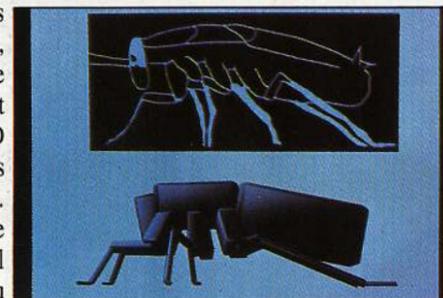
programme permet de recalculer toutes les positions des panneaux et leurs éclairages et donc de les remplacer. L'application de ce système est évidente; plus ambiguës en sont les implications. En effet, si l'on peut modifier à ce point une image, où s'arrêtera la manipulation des images d'archives? Prenez par exemple le travail des laboratoires de recherche de l'INA. Là, on peut récupérer une image d'un décor en vidéo et, en la combinant avec son image en 3D pour construire des caches, lui incruste un objet. C'est ainsi que l'équipe de l'INA fait voler un hydravion jaune dans son laboratoire. L'effet est assez saisissant. Cette manipulation des images n'en est qu'au début, semble-t-il, quand on voit les fabuleux effets que Paul Haerberli réalise en retravaillant les images avec les brosses dynamiques qui rendent un semblant de touche aux images trop nettes d'un ordinateur.

Les recherches du réalisme nous laissent encore plus stupéfaits quand on voit l'aboutissement des recherches des Nadia et Daniel Thalmann sur les acteurs de synthèse. Il faut voir la robe de Marylin se gonfler douce-

ment du vent des grilles d'aération, voir la célèbre actrice entièrement reconstituée en 3D faire ses premiers pas en synthèses... Dans un registre différent, puisqu'il s'agit de celui du rendu réaliste des éclairages, on remarquera plus particulièrement les travaux de Eihachiro Nakamae sur la lumière dans la pluie et ceux de Mark Watt sur les caustiques aquatiques (c'est-à-dire les reflets scintillants de l'eau fait au fond des piscines, sujet d'un haut intérêt scientifique, vous en conviendrez).

Enfin, terminons cette revue quelque peu humide par une simulation d'écoulement d'eau sur terrain varié. Michael Kass (Grand Prix Pixel) nous démontre ici que la simulation peut se passer de calculs complexes pour représenter une vague d'eau. Ceci est bien entendu une liste non-exhaustive des conférences présentées lors de ce dixième Imagina puisqu'on en dénombrerait plus d'une trentaine. Cette nouvelle édition d'Imagina montre bien comment l'image numérique pénètre peu à peu tous les domaines utilisant l'image comme support (cinéma, vidéo, etc.) mais aussi des secteurs d'activité moins en rapport (chirurgie, astronautique, etc.) comme les hyper-instruments de musique pilotés par ordinateur de Tod Machover (IRCAM).

LE PALMARES : Comme chaque année, le public était invité à voter chaque soir pour sélectionner trois films parmi une dizaine. Le palmarès révèle plein de petits chefs-d'oeuvres parmi lesquels on distinguera Invisible Man (NDLR: qui sera présenté lors de la soirée des 4 d'Or au Grand Rex), Blind Love (une production française) et Tacauto (un film du toujours sémillant Michel Bret). Encore une fois, Imagina tient ses promesses en posant sur le monde des nouvelles images un regard toujours neuf et indépendant. Il reste beaucoup à faire pour que l'image de synthèse accède au titre de 9ème art - puisqu'il paraît que la télévision est le 8ème mais gageons que ceux qui feront les images de demain auront mis un jour



ANIMAGE

où l'autre le pied à Monte-Carlo. Raison de plus pour s'y retrouver l'année prochaine.

D. PERCHEUX
M. WELTRIN.

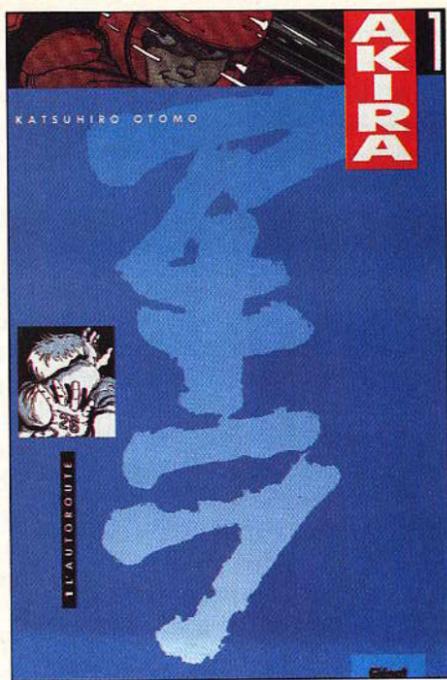


par ordre d'apparition des oeuvres: Daniel Thalmann; Warren Robinett, démonstration d'un modèle d'éclairage de radiosité, admirez le rendu des pénombres et des halos; Marc Jaeger, à vos machettes! Karl Sims, un bel exemple de croissanc végétale; Michael MacKenna, vues aliométriques du monstre de Grinning Evil Death; Michel Bret, quand l'image de synthèse arrête son cinéma et se fait peinture...

Débarrassez vos étagères, faites place, voici venir la première BD mondiale du XXI^e siècle: *Akira*. Une saga qui s'étire sur plus de 2000 pages. Un vrai phénomène de société au Japon: près de deux millions de lecteurs. L'histoire? 2019. Sur les ruines de Tokyo dévastée par un holocauste, Neo Tokyo, une mégapole tout aussi impressionnante, élève ses tours. Violence, drogue et état policier se déchirent la ville. Une bande de motards menée par Kaneda va se retrouver mêlée à un conflit politico-militaire dans lequel sont impliquées les plus hautes instances de Neo-Tokyo. Lors des courses, Tetsuo, un des membres du gang et ami d'enfance de Kaneda, est blessé en entrant en collision avec un petit garçon. Enlevé par des scientifiques militaires, Tetsuo transformé en cobaye va peu à peu prendre conscience du pouvoir qui le dévore. "Contacté" mentalement par Akira (que toutes les instances essayent de manipuler), il va s'échapper et tenter de le retrouver avant de ne plus contrôler ses nouveaux pouvoirs psychiques. Parti à la recherche de son ami, Kaneda va rencontrer des terroristes qui essaient de renverser le régime en approchant ce mystère Akira (que je ne dévoilerai pas). Ça a l'air simple, mais croyez-moi ça ne l'est pas et même l'auteur, Katsuhiro Otomo, a bien du mal à se dépêtrer de cette interminable et haletante saga qui dure depuis sept ans au Japon et aborde des thèmes de plus en plus philosophiques (la légende veut que ce soit Jodorowski lui-même qui ait soufflé la fin à Otomo, mais il faudra attendre au moins



comme une compagnie moyenne, avec ses tirages moyens de 1,5 million d'exemplaires par semaine et ses bénéfices nets de 2 milliards de francs. Moyen quoi... *Akira* a pour la première fois comblé le fossé culturel. Mais de quelle profondeur était ce fossé? Premier gouffre: les Japonais écrivent et donc lisent verticalement de droite à gauche. Au début, migraines et embrouilles garanties pour la VO (de toute façon incompréhensible pour ceux qui ne lisent pas le Japonais dans le texte). Il suffit en fait de les lire... avec un miroir. C'est sur ce principe physique tout bête qu'Epic, la branche adulte de Marvel, va pouvoir adapter Akira sur les marchés occidentaux. C'est ce travail-là, cette collaboration éditoriale et artistique toute bête en apparence, qui se révèle être une grande aventure. A partir des pages originales d'Otomo, des tirages photo inversés sont envoyés aux Etats Unis avec une première traduction Japonais-Anglais. C'est à New York, chez Marvel, que les bulles verticales, les onomatopées et autres cris stridents sont gommés sur ce tirage et les traits redessinés de telle façon qu'aucune retouche ne soit visible. Pendant ce temps la traduction est retravaillée par un pro du dialogue. Imaginez sa peine quand une idée s'exprime en trois mots en Japonais; il lui en faut au moins 10 en Anglais (et 25 en Français). Les corrections apportées, le texte rédigé et les bulles horizontales correspondantes, sont



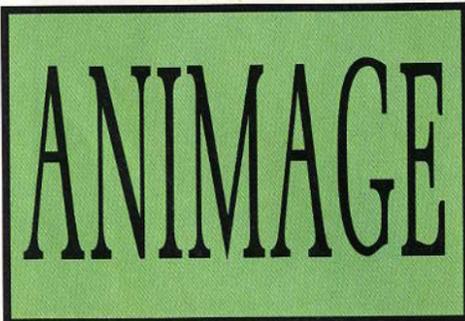
gouts: de la romance à l'eau de rose au polar sexe ultra-violent en passant par l'humour gag et même un Spiderman bridé! Kodansha, l'honorable et heureux éditeur d'Akira, se définit lui-même, et sans fausse modestie,

comme une compagnie moyenne, avec ses tirages moyens de 1,5 million d'exemplaires par semaine et ses bénéfices nets de 2 milliards de francs. Moyen quoi...

Akira a pour la première fois comblé le fossé culturel. Mais de quelle

profondeur était ce fossé? Premier gouffre: les Japonais écrivent et donc lisent verticalement de droite à gauche. Au début, migraines et embrouilles garanties pour la VO (de toute façon incompréhensible pour ceux qui ne lisent pas le Japonais dans le texte). Il suffit en fait de les lire... avec un miroir. C'est sur ce principe physique tout bête qu'Epic, la branche adulte de Marvel, va pouvoir adapter Akira sur les marchés occidentaux.

C'est ce travail-là, cette collaboration éditoriale et artistique toute bête en apparence, qui se révèle être une grande aventure. A partir des pages originales d'Otomo, des tirages photo inversés sont envoyés aux Etats Unis avec une première traduction Japonais-Anglais. C'est à New York, chez Marvel, que les bulles verticales, les onomatopées et autres cris stridents sont gommés sur ce tirage et les traits redessinés de telle façon qu'aucune retouche ne soit visible. Pendant ce temps la traduction est retravaillée par un pro du dialogue. Imaginez sa peine quand une idée s'exprime en trois mots en Japonais; il lui en faut au moins 10 en Anglais (et 25 en Français). Les corrections apportées, le texte rédigé et les bulles horizontales correspondantes, sont



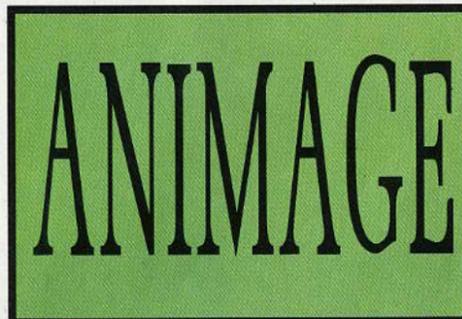
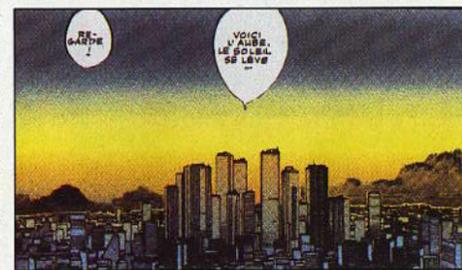
un an pour que le dernier volume paraisse au Japon et voir). Quoi qu'il en soit, c'est la claque! Même si à force d'en parler, le pétard est un peu mouillé, la sortie d'*Akira* dans un format enfin normal, cartonné et diffusé dans toutes les bonnes librairies, est un petit événement. Vous allez enfin pouvoir découvrir ce qui passionne les Japonais depuis 84: une série si vaste et plébiscitée qu'un dessin animé de long métrage avec une première fin parabolique a été tournée en 1988. Et pour ceux qui aiment les belles images dessinées, pourquoi ne pas aller faire un tour au Japon, puis aux USA pour découvrir les secrets de fabrication de ce qui s'annonce comme un des plus

grands best-sellers mondiaux et de toute façon, la première BD à réunir (non sans mal) l'Orient et l'Occident (si l'on excepte les estampes). La BD au Japon est une affaire sérieuse. D'abord on dit manga (traduisez image drôle). Ensuite il y a plus de 3 millions de lecteurs, de tout âge et de tout sexe. Achetés comme un journal, ces pavés noir et blanc de 300 pages sont lus dans le métro ou le bus et abandonnés tout de suite après (quand je pense qu'on a du mal à les trouver en France...). Il existe même des distributeurs automatiques pour les accros noctambules ou insomniaques. Et comme dans la nature, il y en a pour tous les

indiqués sur la nouvelle page. Le tout est alors envoyé au Japon pour contrôle. Une fois la totalité de ces modifications dûment visée et approuvée par Otomo ou ses honorables assistants mandatés, le paquet répart pour les Etats-Unis, direction le lettré. Ce dernier dessine les nouveaux ballons et écrit les textes à l'intérieur. Une fois son boulot achevé et les fautes corrigées, devinez où vont les pages? Au Japon! D'autres honorables assistants vont cette fois vérifier si chaque personnage dit bien son texte et non pas celui d'un autre et si les bulles sont assez bien dessinées. C'est au coloriste de rattraper le bébé. Steve Oliff va d'abord indiquer sur des photocopies sa vision couleur de la page. Il indique les lumières, les ambiances... et renvoie le tout au Japon. Une fois l'accord donné, il peut s'attaquer à la phase informatique. En effet, le petit père Oliff, aidé de son équipe les "Olytopics Computer Crew", s'est déjà fait un nom dans la BD américaine. Il utilise le procédé Pixelcraft couplé avec un scanner et un traitement de texte graphique pour obtenir des couleurs beaucoup plus nuancées et surtout retravailler au point par point les modelés ou les effets de lumière. Le tout, sauvegardé sur disquette, est enfin envoyé à l'imprimeur. Les chromalins sont envoyés à nouveau au Japon, pour un dernier

librairie spécialisée dans l'import et la vente par correspondance: Dangereuses visions, 81 rue de la Monnaie 59800 Lille. Bien qu'au Japon toutes les BD les plus appréciées fassent tôt ou tard l'objet d'une adaptation à la télé ou au cinéma (dessins animés, feuilletons ou films), Otomo était contre ce genre de vulgarisation de son oeuvre maîtresse *Akira*. Son scénario était trop dense, le nombre de personnages et de détails trop important, selon lui, pour être correctement adapté. Mais devant l'engouement et la pression du public, Otomo a cédé. Il devient pour l'occasion scénariste, adaptateur, "designer", scripte et réalisateur d'un "film". Il ne garde que la trame de l'histoire d'*Akira*, ainsi que les décors, la mégapole Neo Tokyo, une ville tout droit sortie du monde cyberpunk imaginé par l'écrivain William Gibson (*Neuromancer*)

L'histoire débute toujours par la destruction de Tokyo par une force inconnue. Puis, saut dans le temps, on se retrouve en 2019 dans un Neo Tokyo reconstruit sur les ruines de la capitale japonaise. Les vingt premières minutes sont d'ores et déjà d'anthologie. Une succession de cascades et de poursuites en moto au coeur d'une ville sinistre et violente. En toile de fond, une guerre de gangs sauvage, sans pitié, avec Kaneda, un des chefs et Tetsuo, son ami, gravement blessé par un enfant aux pouvoirs para-normaux. Suite à cette blessure, il développe des pouvoirs psychiques incontrôlables, qui pour-



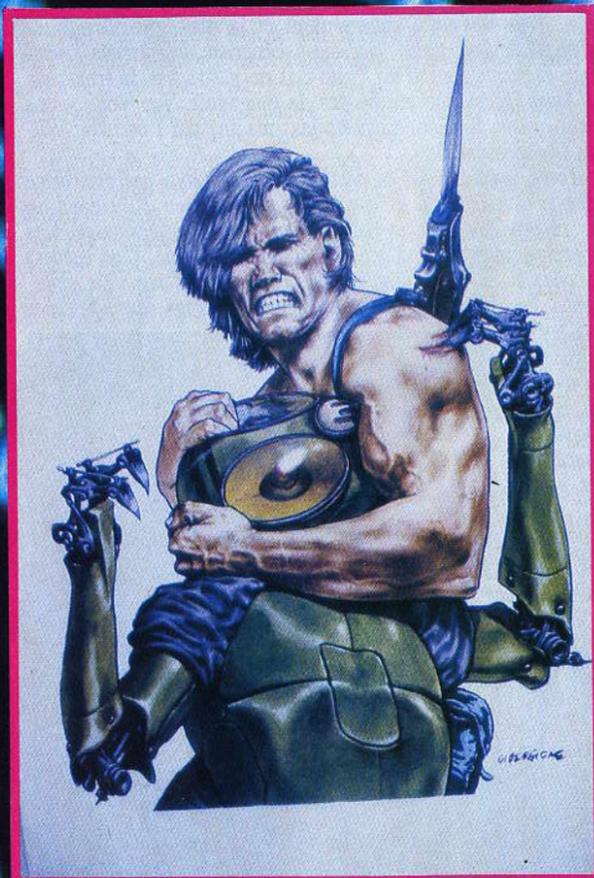
contrôle de qualité. Peu à peu, tous les pays viennent à Akira. L'Allemagne, le Portugal, la France, l'Italie, l'Espagne ont craqué, ces trois derniers pays s'associant pour éditer deux fois par mois un magazine au format légèrement plus grand que les Comics et à la présentation quelconque. Suite à ces cafouillages la parution est devenue mensuelle, comme tout magazine qui se respecte. Pour bien commencer l'année, Glénat nous offre donc le premier tome tant attendu de l'intégrale d'*Akira*. Présentée sous un format de qualité avec une maquette audacieuse, cette parution souffre malheureusement d'une traduction approximative. Quoiqu'il en soit, les 180 pages de ce premier volume plongent très rapidement le lecteur dans l'histoire qui démarre sur les chapeaux de roue. Toute la force du trait et des cadrages explose au fil des pages, et on s'attache immédiatement aux divers personnages. Un album à posséder absolument.

Pour en savoir plus sur les mangas, un fanzine semestriel, Mangazone, peut se révéler intéressant. Son adresse: Mangazone, association Saga, 68 rue Jacques Prévert, Bât. G, Appt 141, 95320 St-Leu-La-Forêt. Sinon une

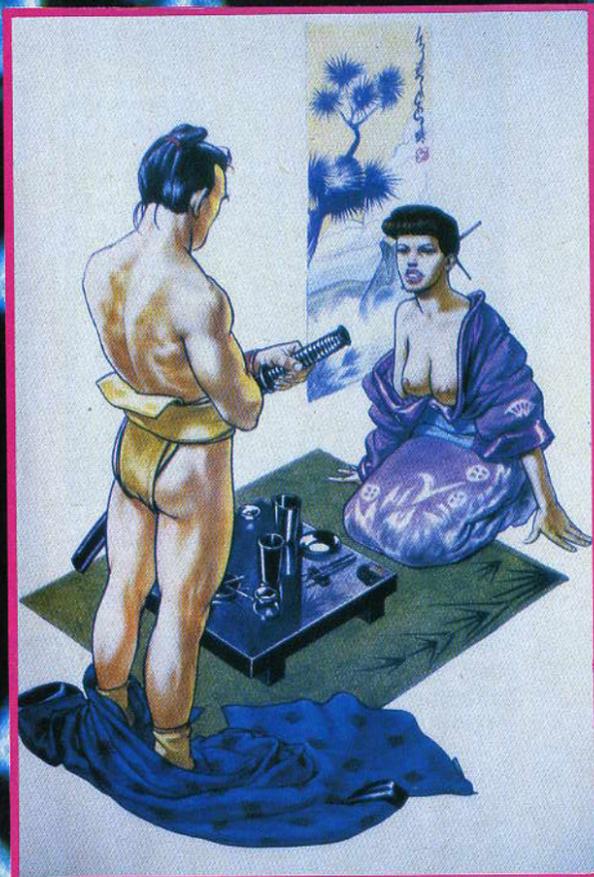
rait bien cette fois aboutir à la libération d'Akira, un terrible secret capable de détruire la terre toute entière. Le projet est financièrement et artistiquement si monstrueux à monter que 8 grosses compagnies japonaises (dont Bandai, Laserdisc Corporation et Kodansha, l'éditeur de la manga) se regroupent sous le nom d'Akira Comitee pour réunir les 7 millions de dollars nécessaires à la production du film. Fan de Walt Disney, Otomo fera honneur à son modèle. 160.000 dessins, soit trois fois plus que pour n'importe quel dessin animé "normal", ce qui donne une fluidité et une animation dignes d'un véritable film. Otomo n'hésita pas à utiliser d'ailleurs les meilleures techniques d'animation occidentales et les meilleurs techniciens en la matière. Avec en plus une palette de 327 couleurs dont 50 créées spécialement pour le film, le résultat est à vous couper le souffle. La bande son n'est pas en reste, alternant des périodes de calme et d'apocalypse sonore, les musiques rappelant plutôt celle d'un véritable film. A voir absolument.



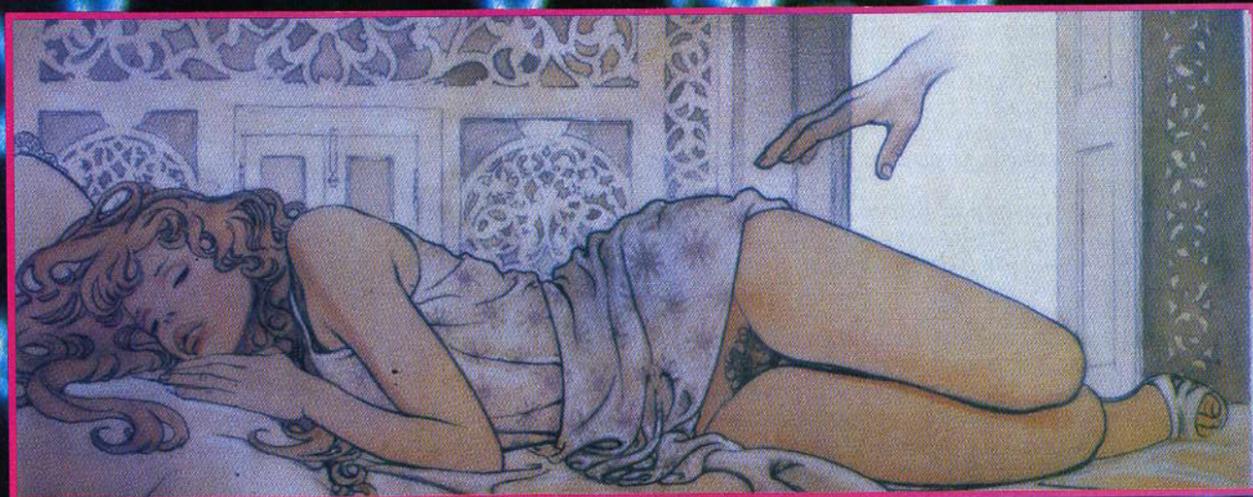
L. FOX



LIBERATORE



LIBERATORE



MANARA



MANARA



BUZZELLI

Disponibile aux Editions Vermorel
 130, rue Saint Maur 75011 Paris
 Tél: 43.55.68.98.

HEADLINE - PENDANX

DIABOLO

LE SOLENNEL

6e partie

Diavolo est bien fatigué! Le plus héroïque des anti-héros voit le temps qui lui a été imparté par son maître Fibulle raccourcir à toutes jambes, tandis que son improbable mission de recouvrement s'allonge devant lui comme un jour sans pain...
Le voici face aux mystères du milieu médical, sur les traces du Pilulier Urmitage et de ses sous: rassurez-vous, Diavolo finira bien par triompher un jour ou l'autre!



... UN PEU D'ASTUCE,
UN BEAU BONNET ET...

... LE PLUS DUR
EST FAIT!...
JE SUIS DANS
LA PLACE!...

AH! MON PATIENT!
JE VAIS ENFIN
POUVOIR OPÉRER!

BRAVO

BRAVO! OUI!
AUÉZY! COMME
C'EST BEAU!

NE
BOUGEONS
PLUS!!

OUI, CHÈRS COLLÈGUES,
VOUS ALLEZ ÊTRE TÉMOINS
D'UNE GRANDE PREMIÈRE=
L'ABLATION DE LA GLOTTITE
STRUMEUSE DE MONSIEUR,
AVEC POUR SEUL OUTIL MON
IMMENSE TALENT, MES
MAINS ET MES GANTS!!

MERCI,
DOCTEUR

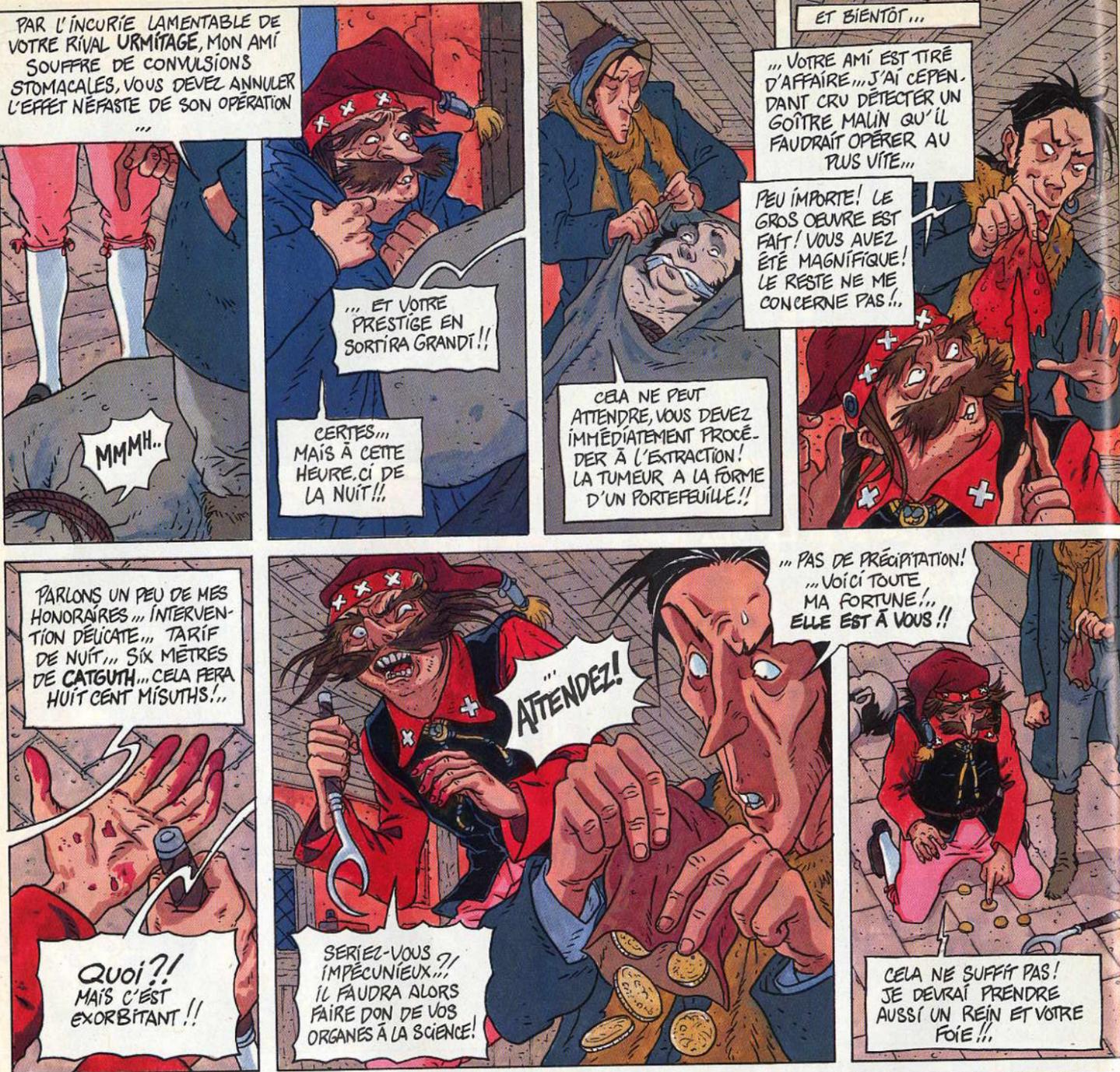
JE SUIS PRÊT!
MAIS D'ABORD...
CARABIS! MON
GARGARISME,
VÎTE!..

HMM... LE CRÉTINISME
EST INFECTÉ!
ASSISTANT! UNE
PIPETTE...

TENEZ! VOILÀ VOTRE
INSTRUMENT! JE
PROFITE DE L'OCCASION
POUR VOUS RAPPELER
À L'ORDRE: VOICI LA
LISTE DE VOS DETTES AU
MAGE FIBULLE!!

QUOI ?!
LE MOMENT
EST MAL CHOISI!
JE...

PAS DU TOUT! VOUS
OPÉRERÉZ LA
CONSCIENCE TRAN-
QUILLE! VOTRE
BOURSE, ET VÎTE!!



scrocs minables, truands à la petite semaine, Burton et Cyb sont deux affreux qui, depuis des années et trois albums, traînent leurs coups foireux à travers toute la galaxie. Entre arnaques douteuses et casses ratés d'avance, la brute sans cervelle et le cyborg, environnés de nymphettes plus qu'affriolantes (ach! cholie fraulein), recherchent désespérément le gros coup; celui qui leur permettra de sortir de leur condition de laissés-pour-compte du monde du crime galactique. Ces deux nazes sont l'oeuvre des espagnols Antonio Segura (Sarvane, Jack l'éventreur) et José Ortiz (Siguir le Viking), qui commirent déjà ensemble *Kraken, Hombre* et j'en passe. Très, très loin des poncifs du genre, Ortiz et Segura pratiquent une science-fiction hilarante, plus proche de *Fluide Glacial* que de *Star Wars*. *Gangsters galactiques*, troisième tome de leurs aventures, est bourré de trouvailles géniales destinées à faire capoter les plans "géniaux" de Cyb, le cerveau de la bande (totalement persuadé d'être le meilleur). Plus drôles que dangereux, Burton et Cyb sont du genre à cambrioler une boulangerie pour se procurer leur petit déjeuner. Pour le reste, ils sont absolument adorables.

BD

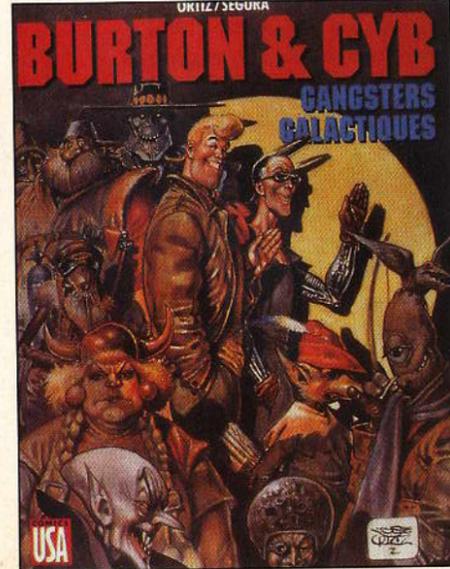
Dany serait-il un tannet obsédé sexuel? Ce dessinateur belge passait déjà son temps à déshabiller son héroïne dans des portfolios détournant subtilement sa série, *Olivier Rameau* théoriquement destinée aux enfants. Son association avec Bob De Moor (*Oncle Zigomar, Blake et Mortimer*) lui a définitivement grillé les fusibles. Après avoir dû pratiquer l'inhibition, les deux compères se lancent à fond dans l'exhibition. *Ça vous intéresse?*, leur oeuvre commune est un recueil de farces grivoises et de fantasmes débridés. Illustrant les pires plaisanteries d'alcôves de ses petits camarades (De Moor, Tibet, Steeman), Dany donne libre cours à ses obsessions graphiques. Femmes fatales et "filles de mauvaise vie" se succèdent



Genre: Humour
Éditeur: P&T Productions

tout au long des neuf chapitres qui composent cette BD. La séduction, les positions, les gadgets, les prostituées... servent de prétexte aux farces potaches des deux compères. Humoristique ou réaliste, le dessin de Dany s'accompagne de textes succulents de De Moor, qui se révèle incurablement accro de la chose. Beaucoup plus drôle et émoustillant que l'intégrale de Varennes, *Ça vous intéresse?* est le remède idéal pour tous ceux qui sont dégoûtés de la BD "érotique". Laissez tomber les pornos cryptés de Canal+, et plongez-vous donc dans ce recueil, c'est plus beau et ça fait moins mal aux yeux.

JOSEPH K. Serguei MALDOROR



Le texte fouillé est signé Claude Carré et Denis Parent, les dessins vertigineux sont l'oeuvre d'Eric Larnoy, et Y. et J.J. Chagnaud ont apporté les couleurs d'une série très forte; que de monde me direz-vous pour une "malheureuse" bédé, mais le jeu en valait la chandelle. Ahurissant est le premier mot qui me vient pour qualifier *Thaneros*, une saga attachante qui



trouvent sur leur chemin enneigé un périlleux bal masqué (c'est le début des ennuis), un majordome simjesque gros consommateur d'huitres et énigmatique, un train de cauchemar dans lequel l'un des passagers doit être sacrifié (c'est le règlement des chemins de fer, et devinez sur qui ça tombe?), un empailleur de têtes qui sourient sur commande, des moines zombies armés de crucifix en forme de lance-pierres qui vénèrent Guénolé le treizième apôtre, un arbalétrier qui les sauve in extremis... La fin du premier volet intitulé *Le chant du Majordome* avait vu nos aventuriers de l'inconcevable quitter l'hiver pour atteindre l'été après avoir failli périr de mille morts atroces.

THANEROS

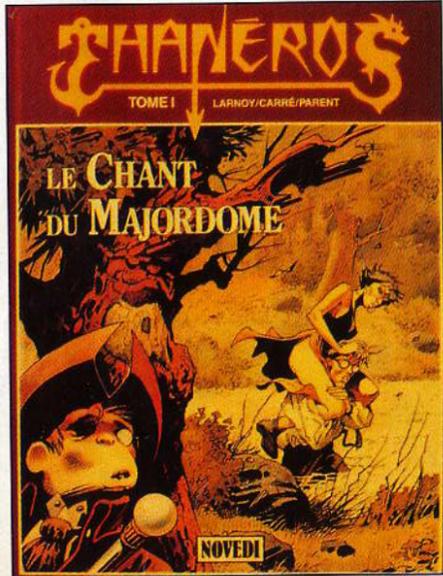
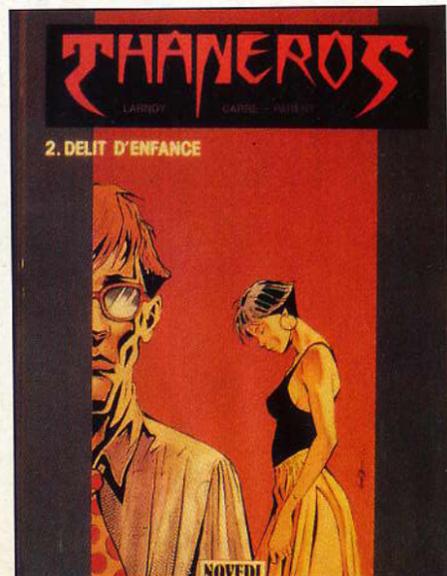
BD

DOSSIER



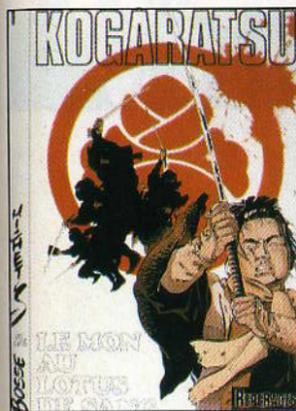
merite vraiment le détour et ne vole pas ses louanges. Le début presque monochrome paraît anodin de prime abord: un couple sans histoire, composé d'une étudiante sexy (la narratrice) et d'un garçon coiffeur peu intéressé et ornithologue à ses heures, franchit les limites de notre monde en traversant un modeste ruisseau pour se retrouver plongé dans un univers fantastique où la logique n'a pas cours. Commence alors le déferlement des couleurs et des rebondissements délirants qui laissent peu de répit au lecteur bluffé d'un bout à l'autre. Les charmants jeunes gens

Genre: insolite et grandiose
Editeur: Novédi

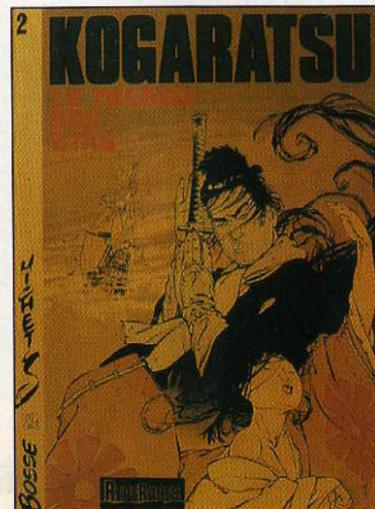


On retrouve dans le tome 2 (sur du beau papier) *Délits d'enfance* les tout-puissants Guénoléens, dont la devise "sénescence, népotisme, aigreur" indique clairement leur haine des enfants impubères. La loi réprime sévèrement quiconque protège un enfant visible! Pour des raisons qui nous échappent à ce stade du récit, Hanna retrouve son petit frère défunt Alexandre, vivant et malheureusement apparent. C'est bientôt le procès de nos héros "trespassers" qui doivent leur salut aux compagnons de l'Hippocampe, lesquels vouent tous leurs efforts à contrecarrer les plans des gens du Crabe. Si l'intrigue vous semble touffue, vous êtes dans le vrai! Les scénaristes commencent à livrer quelques clés de leur énigme, mais de façon parcimonieuse, ce qui entretient le suspense de façon efficace. L'ensemble du récit est truffé de références, la plus évidente étant la vivante image de Don Quichotte et Sancho Pansa (notre photo!). Les couleurs sont somptueuses, les cadrages recherchés à la manière d'un Andréas, le récit teinté d'humour à froid et complètement halluciné mais construit avec minutie. Une des BD les plus inventives du moment, dont j'attends le troisième tome *Péliquan* avec une impatience non dissimulée!

Loretta FREUD



Genre: Historique
Editeur: Dupuis



Hokkaido, XVIIe siècle; un monde tourmenté où honneur et complots vont souvent de pair. Les seigneurs sont prêts à tout pour devenir Shogun, véritable chef de l'Empire du Soleil Levant. Jeune samouraï impétueux et naïf, Kogaratsu, dont le seigneur a été assassiné par son propre frère, devient un ronin, un samouraï sans maître, dont le seul but est la vengeance, donc l'élimination de tous les membres du clan Mitsuru. Découvert, Kogaratsu cessera d'être le Lotus de sang, tueur sanguinaire craint par toute la maison Mitsuru pour une mission plus noble: aider Bando, le fils de son seigneur défunt à monter sur le trône. Superbe fresque historique qui compte pour l'instant quatre épisodes: *Le Pont de nulle part*, *Le Mon au Lotus*

BD

de l'année. La saga de Kogaratsu est l'oeuvre de Marc Michetz, un dessinateur féru de culture japonaise et d'arts martiaux. Son graphisme clair et précis s'épure au fil des albums, pour acquérir une fluidité rare dans *Le Printemps écartelé* et *Le Pont de nulle part*, qui font de son trait l'égal des plus grands noms de la peinture japonaise. Auteur récemment de *Tako*, sur un scénario de Yann (Sambre, *Les Innommables*), Michetz s'affirme comme étant l'un des dessinateurs les plus talentueux du moment.

Viviane VOG

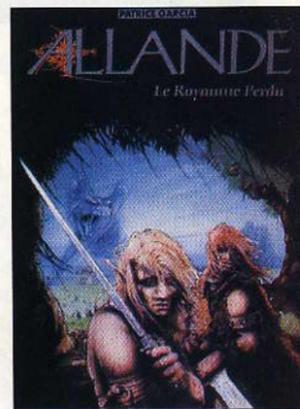
Allande, le royaume des elfes était un pays paisible, où la magie régnait en maîtresse. Atride, le chevalier elfe, seul survivant d'une guerre lointaine et meurtrière, découvre que son pays est tombé sous l'emprise du Mal (celui qui fait si peur aux petits zenfants). Rejeté par les siens, esclaves des puissances des ténèbres, Atride, l'elfe déchu, devra reconquérir son royaume, aidé par un vieux sage. Face aux hordes de démons de la sorcière Dexet, son amour pour la princesse Ennaloeil suffira-t-il à lui apporter la victoire? Superbe fresque d'heroic fantasy, *Allande*, de Patrice Garcia (dont



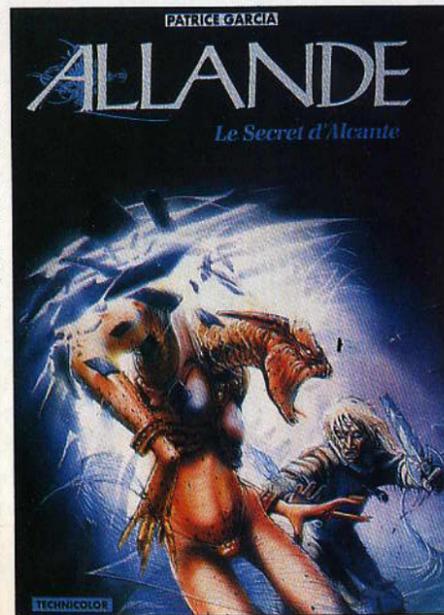
c'est le premier album), lorgne souvent vers les classiques du genre (*Le Seigneur des anneaux*, *Dark Crystal*), tout en étant suffisamment original pour ne pas être considéré comme un plagiat. Le graphisme de Garcia, positivement superbe, qui rappelle parfois Bisley (*Slaine*), donne toute leur force aux deux tomes de la saga d'Atride, *Le Royaume perdu* et *Le Secret d'Alcantede*, et devrait faire d'*Allande* une

BD avec laquelle il va falloir compter. Si Tolkien vous passionne, et si *Elfquest* vous agace, découvrez d'urgence l'univers plein de violence et de poésie de Patrice Garcia.

SQUAL 88



Genre: Heroic fantasy
Editeur: Zenda



HUMOUR

Jeune dessinateur espagnol, de Madrid plus exactement, Miguelanxo Prado s'est fait remarquer en 1987 par les histoires sinistres, véritables fables modernes à la morale foncièrement négative, qui composaient



Chienne de vie. Depuis, avec un graphisme très personnel, Prado n'a cessé d'observer et de dénoncer les vices de notre société. Bonne conscience, compassion et "respect de l'autre" sont au centre de ces histoires cruelles qui n'épargnent rien ni personne. Les malades, les vacanciers, la justice et les médias sont au centre des treize histoires qui composent *Y'a plus de justice*, son dernier album en date. Si vous faites partie des derniers naïfs qui, malgré la guerre du Golfe, le chômage, et votre concierge qui vous agresse tous les matins sur le pas de votre porte, en vous annonçant que vous n'avez reçu que des factures, persistent à croire à la bonté naturelle de l'être humain, Prado aura tôt fait de vous faire retomber sur terre, le nez sur le bitume. L'être humain est foncièrement mauvais, hypocrite et vénal, et malgré cela, on le vénère toujours comme étant la plus belle création de la nature; non, vraiment, *Y'a plus de justice!*

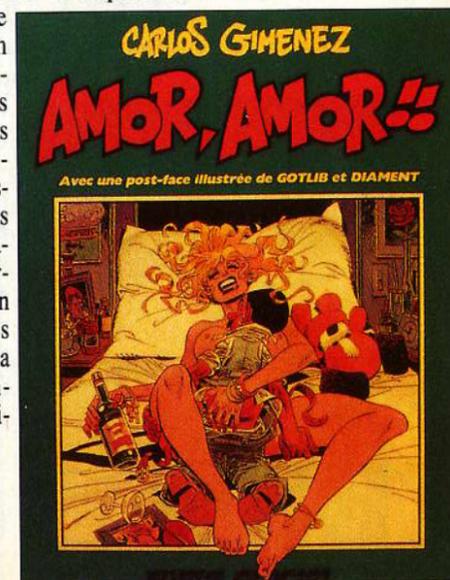
BD

Lire une bédé de Carlos Gimenez, c'est toujours un vrai régal. Et comme le disent mieux que moi Gotlib et Diament dans leur édito d'un inoubliable *Fluide de 1984* au sujet de la première histoire du présent album, vous n'avez absolument pas le droit de ne pas lire *Amor, amor!!* Il s'agit d'une compilation des plus fabuleuses planches de Gimenez sur l'amour, le sexe et toutes sortes de choses, que ce dessinateur-scénariste espagnol trop peu productif a tirées de ses tripes entre 84 et 89. Mais attention! L'extraordinaire acuité de cet auteur hors-normes risque de vous frapper de plein fouet, tant les personnages et les situations impossibles dans lesquelles ils ont l'art de se fourrer sont imaginés et dépeints avec talent et humour. Cet Umour est le plus souvent cruel, noir et grinçant, et peut à l'occasion vous tirer des larmes de crocodile. L'imagination torturée de Gimenez se débride à l'extrême, ses protagonistes sont réellement humains, et sont donc un subtil mélange d'innocence, de lucidité, d'émotions à fleur de peau, de désirs



exacerbés (comme dirait Edika) et inavouables, d'hypocrisie, que sais-je encore! Une chose est sûre: le sexe masculin ne sort pas grandi de cette analyse aigüe, si vous me passez cette expression hasardeuse. Le sentiment qui prédomine en chaque individu est assurément la culpabilité, vieil héritage d'une éducation catholique traditionnelle. Les personnages jouent à être "libérés" tout en restant enfermés dans un inextricable carcan d'interdits. L'émotion et le rire vous prennent à la gorge; tout bonnement extraordinaire.

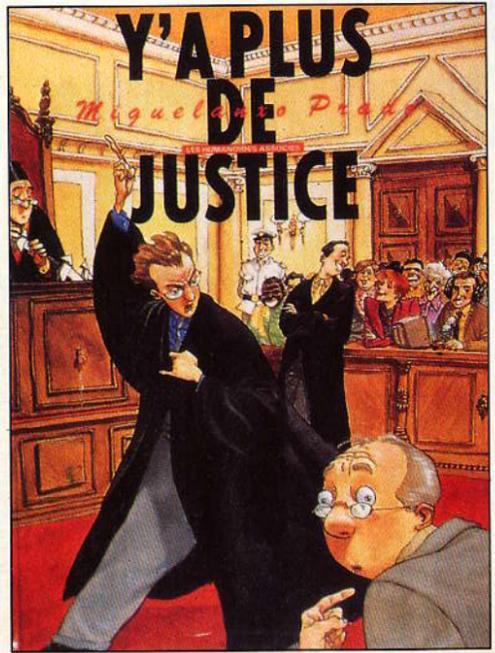
Genre: humour acide
Editeur: Fluide Glaciale



Oscar LOMBRIK

SQUAL 88

Genre: Humour au vitriol
Editeur: Humanoïdes associés



INDISPENSABLE

Première BD de Florence Magnin et premier coup de maître. Les femmes sont à mon grand regret trop rares dans cet univers d'hommes où le fantastique flirte souvent avec le sexe et la



Genre: fantastique
Editeur: Vaisseaux d'Argent

BD

Richard Corben réapparaît sur le devant de la scène (l'a-t-il vraiment

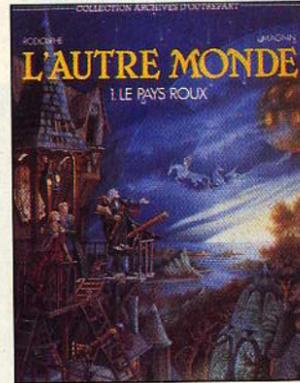


quittée) avec pour scénariste Bruce Jones (*Creepshow*, *La foire aux monstres*) dans une superbe BD en noir et blanc: *Temps Déchiré*. Le scénario légèrement kitsch dans le genre *Au fil du temps* (série américaine des années 60) se sort plutôt bien de ce postulat maintes fois ressassé des héros perdus dans la trame de la préhistoire. Enfin on peut se laisser aller en admettant que les personnages acquièrent une véritable substance au fil des pages

(III) et que l'on s'y attache, ben oui! c'est la vie! Mais ma foi le principal intérêt de cet album réside dans les dessins de Corben dont le talent ne se vante plus. Ils sont beaux et toujours aussi modernes, voila du noir et blanc qu'il est maîtrisé ma violence. Nous avons ici sur le thème fantastique du voyage dans l'espace-temps une rencontre entre une véritable histoire de fiction et un monde romantique et magique. Jan, le voyageur, Clément Abler, un autre merveilleux fou volant, et la belle Mlle Blanche sont les personnages de ce superbe conte. Conte, bien plus pour la beauté et le style du graphisme que pour l'histoire revisitée. Les dessins au crayon de couleur sont figuratifs à l'extrême, rien n'est oublié, tout y est magnifié dans un esprit de rigueur et de précision dans le tracé. Les formes, les couleurs expriment à elles seules un renouveau de romantisme. Le livre aussi romantique soit-il n'a rien d'un roman à l'eau de rose, il est bien construit, superbement illustré et passionnant dans sa logique d'aventure et de rêve. Tout cela est bien beau mais, car il y a un mais... pourquoi est-ce toujours à moi de lire les premières parties. Quand pourrai-je lire le mot fin au bas de la dernière planche, dans le tome 2 à paraître sous le titre *De l'autre côté du ciel?* Le seul avantage de cette manoeuvre sera de me faire relire avec le plus grand des plaisirs le tome 1.

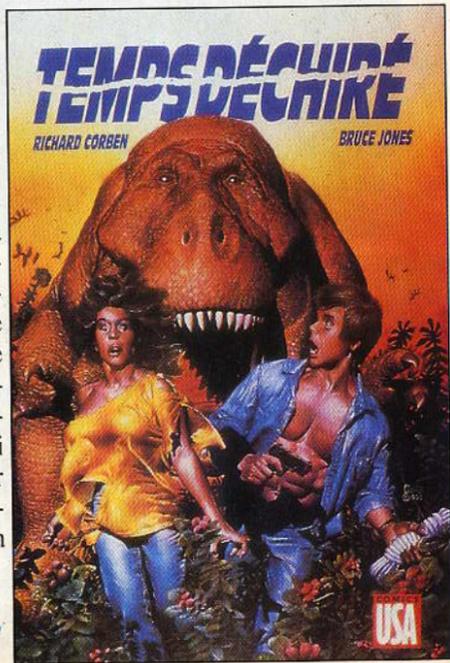
bonne dame, on fait difficilement plus envoûtant. *Temps Déchiré* est une tranche de vie au pays des dinosaures, l'espace d'un instant, les personnages catapultés dans cet environnement hostile vont se haïr, se battre et s'aimer alors que là-bas, ailleurs des hommes s'acharnent à les faire revenir. La violence du scénario est en parfaite symbiose avec le style adopté par Corben. Une collaboration réussie qui devrait s'étaler sur plusieurs volumes avec un peu de chance...

Genre: fantastique
Editeur: Comics USA

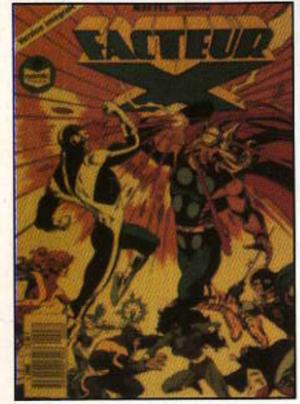
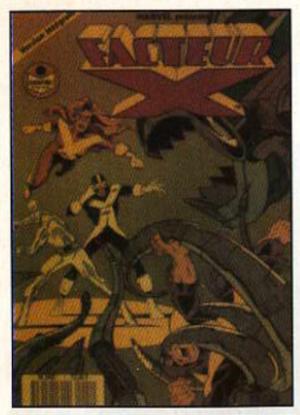


L. AIOLLI

Cid DOPEY

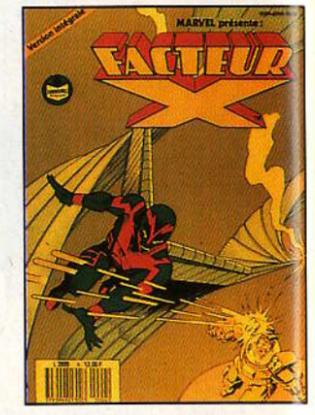
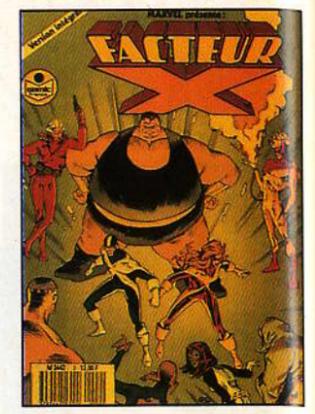


USA



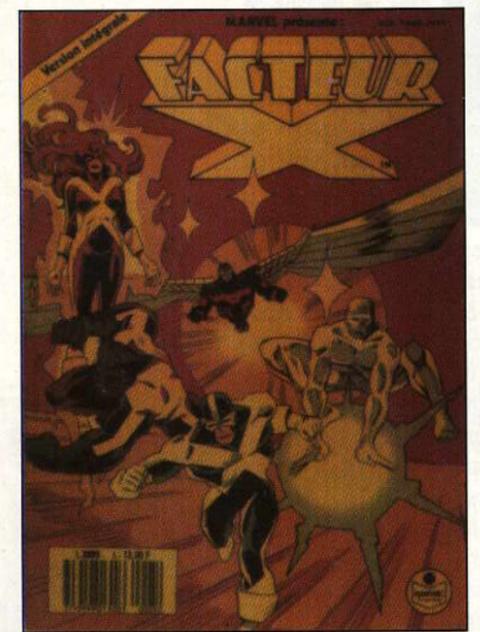
Après les X-Men et les Nouveaux Mutants, les scénaristes prolifiques du Marvel Comics Group ont donné le jour à un nouveau groupe de superhéros mutants. Plus qu'une naissance, c'est une résurrection à laquelle je vous convie, à travers la découverte de *Facteur X*. Créé par le couple vedette du comics aux Etats-Unis, Louise (scénario) et Walter (dessin) Simonson, *Facteur-X* ressuscite les anciens X-Men, sombrés dans l'oubli après la dissolution du groupe. Plus murs, ces "anciens-nouveaux X-Men" ont l'expérience de plusieurs années de combat, grâce à leur participation à différentes équipes de superhéros: Cyclope (anciens

costume new-look, pour superhéros en rupture de ban. Pour clarifier un peu l'histoire plus que troublée de *Facteur-X*, il convient d'en résumer la genèse, telle qu'elle parût jadis dans *Spidey*. En pleine campagne de propagande antimutants, menée cette fois-ci par un certain Cameron Hodge, deux équipes de "superhéros" sont créées par le gouvernement pour donner la chasse aux mutants et les "enregistrer" (une mesure qui rappelle beaucoup le port de l'étoile jaune dans les années quarante); il s'agit de Freedom Force, qui n'est autre que la Confrérie des Mauvais Mutants et *Facteur-X*. Si, si, vous avez bien lu; Cyclope et les autres, mutants eux-mêmes, et victimes de nom-



FACTEUR X

BD



puis nouveaux X-Men), Strange-Girl (qui'avant de reprendre son surnom d'adolescente fut Phénix, puis le Phénix noir, aux pouvoirs équivalents à ceux d'un dieu), le Fauve (ex-vengeur) et Iceberg (ex-Défenseur) se trouvent donc réunis pour le meilleur et pour le pire dans une nouvelle équipe, au

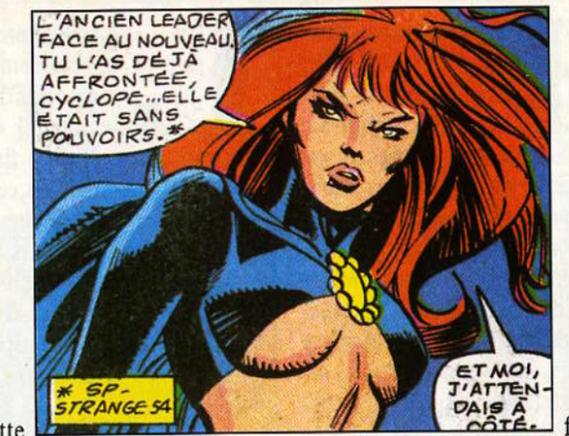
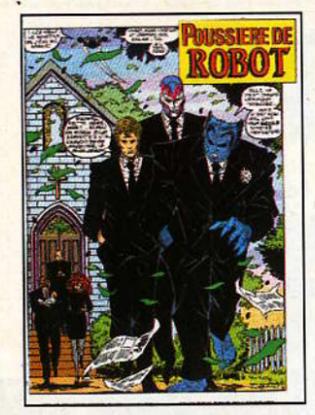
DOSSIER

breuses purges antimutants, vont se lancer à la poursuite de leurs semblables, non pour les soumettre de force à l'enregistrement comme ils l'ont prétendu, mais pour les sauver de la prison qui les attend si la chasse aux mutants prend de l'ampleur. Après avoir sauvé New York de la destruction que lui



réserveait Apocalypse, *Facteur-X* jette enfin le masque, il est reconnu et réhabilité par la presse. C'est à ce moment précis que commence la saga de *Facteur-X* en "version intégrale". Alors que Cyclope part à la recherche de son fils, accompagné de Strange-Girl, le Fauve et Iceberg, flanqués du vaisseau intelligent d'Apocalypse et d'une tribu d'enfants mutants, ont fort à faire pour se débarrasser d'Infectia, une mutante qui veut s'emparer du vaisseau et transforme les gens en monstres d'un simple baiser. Réunis, les membres de *Facteur-X*, traqués par la Freedom-Force qui veut les contraindre à l'enregistrement, devront lutter contre les Vengeurs, un robot voleur d'enfants, puis les X-Men, dominés par une Madelyne Pryor transformée en reine-démon par N'Asrith. Ils seront aidés cette fois-ci par Angel (eh oui, encore un ancien X-Men), transformé en une impitoyable arme vivante par Apocalypse et qui, pour bien marquer ce changement radical dans ses pouvoirs et sa personnalité, a pris le nom de Mort. Déjà riche en péripéties, cette jeune série en promet beaucoup d'autres.

Mais le plus intéressant dans *Facteur-X*, ce ne sont pas les batailles, mais bien l'évolution qu'ont subie les membres de l'équipe depuis leur adolescence chez les X-Men. Cyclope, enfin responsable, part à la recherche de son



en tant que "simple mutante" (ce qui, après avoir été responsable de la destruction de plusieurs planètes, ne doit pas être simple), et, même si le Fauve ne change pas trop par rapport à ce qu'il était chez les Vengeurs, Iceberg se débarrasse enfin de son exaspérante insouciance d'adolescent. Adultes, les membres de *Facteur-X* gagnent enfin cette maturité qui leur faisait cruellement défaut. Comme c'est maintenant la coutume chez Marvel, les dessinateurs se suivent et ne se ressemblent pas toujours, même si sur *Facteur-X*, cette valse des pinceaux a eu un effet plutôt bénéfique. A Walter Simonson succède Marc Silvestri pour un épisode, avant d'être remplacé par le médiocre Rob Liefeld, qui n'assume lui aussi qu'un épisode. Puis (sonnez trompettes !), Arthur Adams prend à son tour les rênes de la série où il devrait être remplacé par le talentueux Paul Smith. Pourvu que ça dure!

CAPTAIN MANDRES
Genre: Superhéros
Editeur: Semic France

JAPON

Hiroshima, avril 1945. La ville vit sous l'emprise de la guerre. L'Empereur, même s'il sait que la bataille est perdue, exige une défaite honorable. Pour la population civile du Japon, ce comportement héroïque se change rapidement en cauchemar. Mobilisation des adolescents, famine, abus de pouvoir et dénonciations se succèdent, sur fond continu de propagande belliciste. Antimilitariste, la famille Nakaoka va subir la haine et les tracasseries d'une populace embrigadée, pour qui la voix de l'Empereur a remplacé les opinions personnelles. Tandis que nous suivons leur lutte au jour le jour pour la survie, face à la faim et au mépris de leurs concitoyens, la destruction d'Hiroshima se prépare... pour l'exemple! Né en 1939, Keiji Nakasawa a six ans lorsque la bombe atomique tue son père, sa soeur aînée et son frère cadet. Marqué à vie par cet événement, il lui consacra la quasi-totalité de son oeuvre. En 1968, il publie

Genre: Historique
Editeur: Albin Michel



Darvick RANDALK

La couverture l'annonce clairement, j'ai bien entre les mains le tome 1 de *Rêves d'enfants*, mais où est la fin!

Katsuhiro OTOMO dans cette bd au dessin épuré, où la recherche dans les graphismes des décors, avec une trame onirico-policière, laisse percevoir le vide des grandes cités qu'elles soient françaises ou japonaises. L'histoire est simple, une série de meurtres inexplicables à lieu dans une cité, les hommes en charge de l'enquête ne délaissent aucune piste et vont même jusqu'à émettre l'hypothèse d'un phénomène surnaturel...mais pourquoi tout révéler.



Genre: manga
Editeur: Humanoïdes Associés

BD

L'action se situe dans trois lieux, la salle de réunion de la police locale, l'immense cité de cette banlieue japonaise et surtout point de passage de tous les enfants et seul lieu de communication et d'échange de ce microcosme : la place de la cité, sorte d'Agora des temps modernes. Tout le livre s'attache à décrire la vie de cet échantillon de civilisation, en insistant sur les maux de la société japonaise; l'angoisse des jeunes, le replis sur soi et cette non-communication responsable de toutes les rumeurs, seules informations que peuvent recueillir les policiers. L'histoire bien que banale permet à l'auteur d'exposer au travers de dessins sobres (noir et blanc) et riches en détails et grâce à des dialogues quelquefois incohérents, toute la richesse du titre. Il illustre un univers de rêves dans un monde qui en est privé. Mais où donc est la fin

C. SLAHOU



AVENTURE

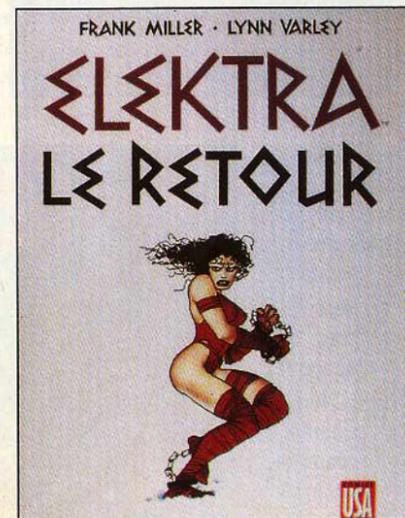
Hanté par l'assassinat d'Elektra, la seule femme qu'il ait jamais aimée, Daredevil ne cesse de se répéter qu'elle est morte dans ses bras,



comme pour se convaincre de l'absurdité de ses cauchemars dans lesquels Elektra revient à la vie pour se venger de lui. Cependant, alors

BD

Genre: super-héros
Editeur: Comics USA



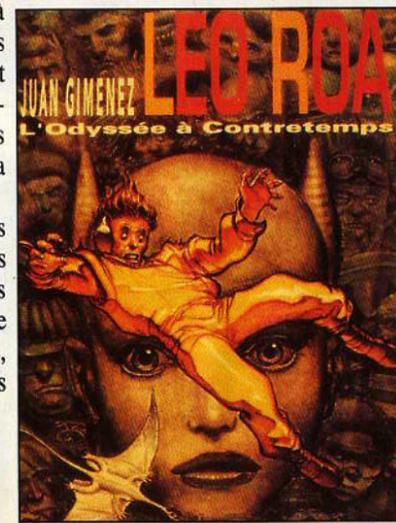
SQUAL 88

Cela faisait un moment que la science-fiction n'avait pas prêté à rire un brin; entre les errances mystico-épiques de John Difoole et l'ultra-violence omniprésente d'Akira, il y avait de quoi désespérer. Juan Gimenez (grâce lui soit rendue) remet enfin l'humour au goût du jour avec *La Véritable Histoire de Léo Roa et L'Odysée à contretemps*. Space-opera dans la plus pure tradition, les aventures de Léo Roa ne lésinent pas sur les vaisseaux spatiaux, les pirates galactiques, les

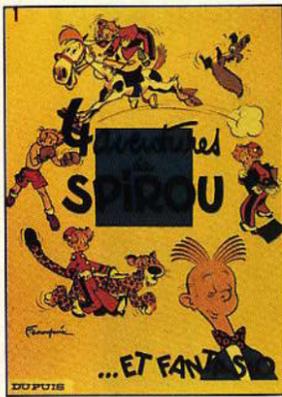


princesses voluptueuses et un tantinet nymphomanes, sans compter les monstres dégoulinants et pustuleux. En fait, il n'y a que le héros qui cloche... Loin d'être un preux chevalier du futur, Léo Roa est un obscur employé aux archives du journal Starr, que la mort d'un copain parachute à la poursuite de Drake, le pirate le plus redouté de la galaxie. Grâce à une maladresse à toute épreuve, Léo Roa accomplit des exploits dont il n'a même pas conscience (heureusement). Il fait encore plus fort dans *L'Odysée à contretemps*, puisqu'à la suite d'un de ces faux mouvements dont il a le secret, il remonte le temps en sens inverse, jusqu'à la préhistoire. Précipitez-vous d'urgence sur les succulentes aventures de Léo Roa; pour une fois que la SF fait rire, il ne faut surtout pas manquer l'événement.

Genre: SF drôle
Editeur: Humanoïdes Associés



JOSEPH K.



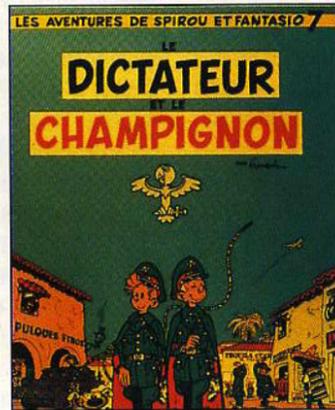
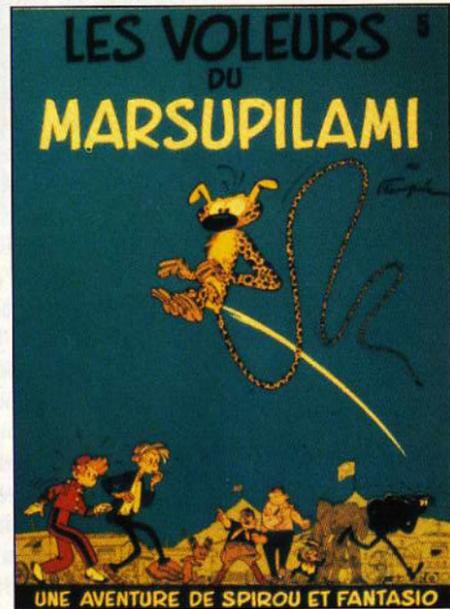
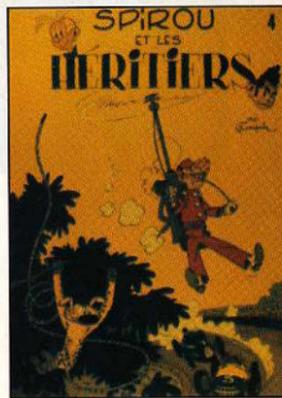
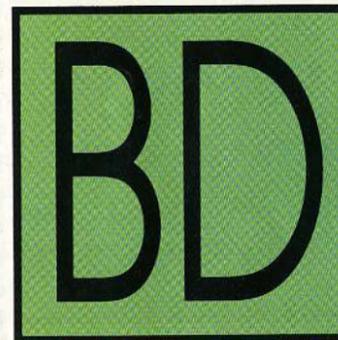
Le directeur de l'hôtel Moustic cherche un groom. Un peintre fait une esquisse du groom idéal, qui par miracle s'anime. C'est ainsi qu'en 1938, Robert Velter, alias Rob-Veb, crée un des personnages les plus célèbres de la bande dessinée franco-belge : Spirou.

Dès les premières aventures de Spirou, Rob-Vel lui donne un compagnon, l'écureuil Spip, qui ne le quittera plus jamais. Les premières aventures du duo sont simplistes et naïves, résolument enfantines. En 1943, Rob-Vel quitte définitive-

1946, Jijé quitte la série et la confie à un de ses assistants, qui lui apportera la célébrité qu'elle connaît aujourd'hui.

André Franquin, puisque tel est son nom, est né en 1924. Il débute sa carrière dans l'animation où il rencontre d'autres futurs "grands noms" de la BD, Morris, Peyo et Paape. Assistant et élève de Jijé, il se voit confier la série *Spirou* pendant l'épisode intitulé *La Maison préfabriquée*. Pendant plus de vingt ans (il ne quittera la série qu'en 1968), il va donner la pleine mesure de son talent, en assumant scénario et dessin d'une série à la renommée sans cesse croissante. Autour de Spirou, il crée tout un univers truculent, où

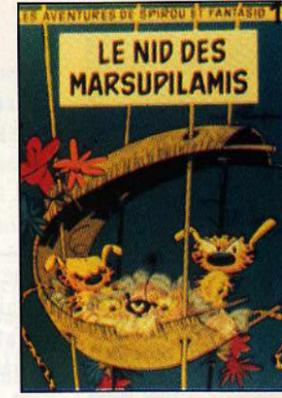
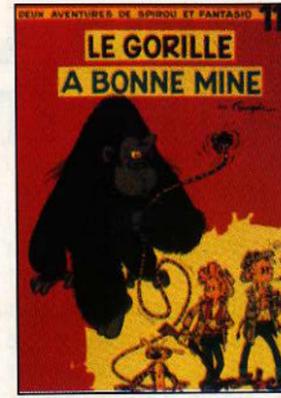
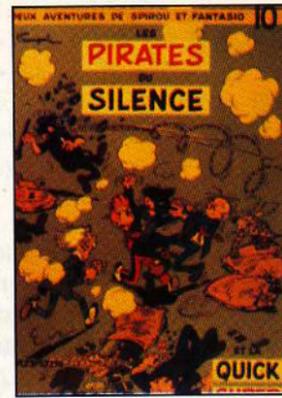
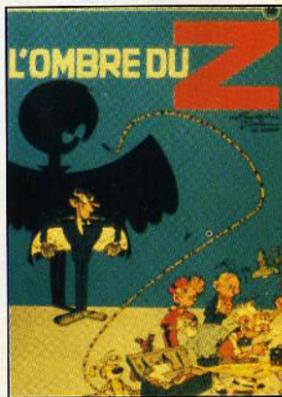
SPIROU ET FANTASIO



DOSSIER

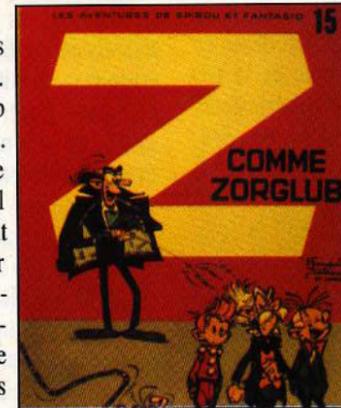
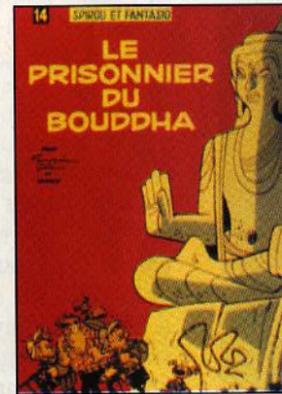
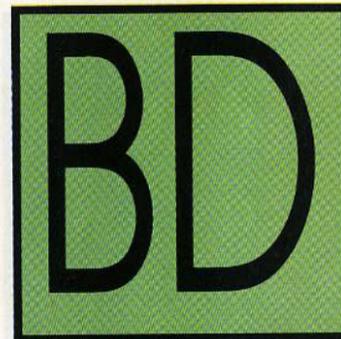
les personnages se bousculent, tous plus savoureux les uns que les autres. En 1950, il crée le petit village de Champignac en Cambrousse, dont le maire supporte assez mal les débordements chimico-explosifs du comte de Champignac, sorte de savant fou, génial et farfelu, incompris de ses contemporains, comme de bien entendu. *Un*

ment la série, qui est reprise par Jijé, pilier du journal *Spirou*, puisqu'il préside déjà aux destinées de *Blondin et Cirage*, *Valhardi* et *Freddy*. Trouvant Spip insuffisant, il crée le faire-valoir indispensable de tout bon héros avec Fantasio, râleur et vantard impénitent, dynamisant Spirou par sa mauvaise humeur proverbiale. En



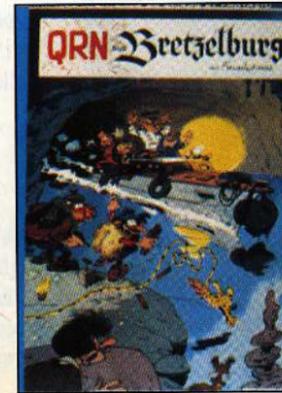
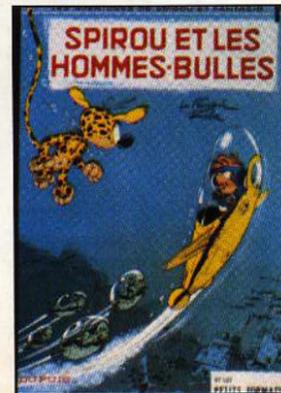
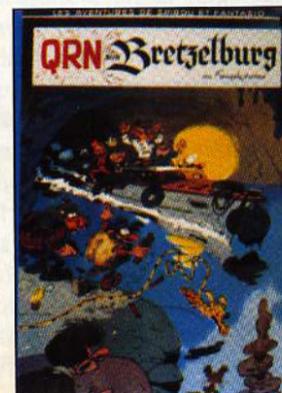
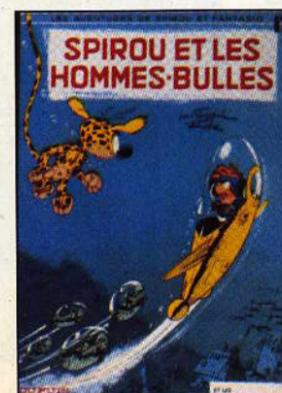
sorcier à Champignac, deuxième album de la série, voit la rencontre de Spirou et Fantasio avec cet hurluberlu dont ils vont vite devenir inséparables. Très vite, Franquin enrichit son univers de multiples personnages et créatures. En 1951, dans *Spirou et les héritiers*, on découvre, dans l'inextricable jungle Palombienne, une créature fantastique, le Marsupilami (houba! houba!); Zantafio, le cousin maléfique de Fantasio, et Seccotine, la "fiancée" de Spirou, ne tardent pas à apparaître à leur tour. En 1960, avec le concours de Greg (*Achille Talon*), il crée le personnage de Zorglub, savant tout aussi fou que Champignac, dont il a d'ailleurs été le condisciple à l'université, mais qui poursuit un but nettement moins altruiste que son confrère, puisque son but est la conquête du monde, ni plus ni moins. Mégalomane, Zorglub s'est entouré d'une armée de zombies fanatisés qui passent leur temps à déclamer à l'envers des slogans à la gloire de leur maître (Eviv Bulgroz!!). Défait par Zantafio dans *L'Ombre du Z*, Zorglub disparaît (provisoirement) de l'univers de Spirou. Franquin, de plus en plus à l'aise dans cette série multiplie les collaborations-clins d'oeil, Greg, Will (*Tif et Tondu*) et Roba (*Boule et Bill*) se succédant ainsi à ses côtés. Jusqu'à l'apparition, en guest star dans le dernier album de Spirou dessiné par Franquin, *Panade à Champignac*, du personnage pour lequel Franquin quitte la série, Gaston Lagaffe himself, cauchemar d'un Fantasio de plus en plus

agressif (on le comprend au vu des multiples gaffes dont il est victime). En 1969, c'est donc Jean-Claude Fournier, dessinateur breton né en 1943, qui récupère la série. Ancien étudiant en arts dramatiques, il crée le personnage de *Bizu* en 1967. Il abandonne néanmoins sa création pour se consacrer pleinement à *Spirou*, dont le premier album qu'il réalise, *Le Faiseur d'or*, révèle à quel point Franquin l'a influencé. Son graphisme s'affine au fil des albums, dans lequel il fait de Spirou un fervent écologiste. Dessinateur et scénariste appliqué, Fournier, même s'il ne parvient pas à égaler Franquin, réalise cependant quelques excellents albums dont le meilleur est certainement *L'Ankou*, où il



exploite de façon très personnelle une légende ancestrale du folklore breton. Visiblement inspiré par les événements du Cambodge (le coup d'état sanglant de Pol Pot), il réalise en 1978 et 1979 deux albums très politisés, *Kodo le tyran* et *Des haricots partout*, qui sont ses adieux à la série. Les tribulations de Spirou sont cependant loin de s'arrêter là. Spirou et Fantasio parviendront-ils à s'extirper des griffes de Nic et Caivin? Tome et Janry feront-ils des révélations détonnantes dans l'interview à laquelle ils ont bien voulu répondre? Vous le saurez dans notre prochain épisode. Je vous laisse sur votre faim en vous conseillant de lire et de relire les quarante albums du groom aventurier. Houba-houba-hop!

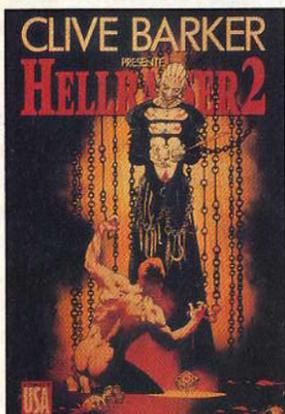
Serguei MALDOROR
Genre: Classique
Editeur: Dupuis



IMAGES SUR IMAGES

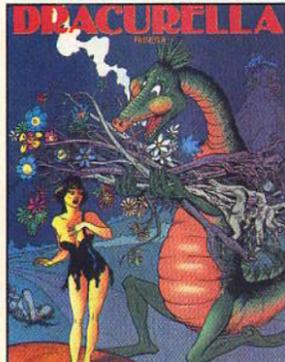


Genre: pas sortable
Editeur: J'ai Lu BD



Genre: fantastique
Editeur: Comics USA

Genre: parodie
Editeur: Vaisseau d'argent



Une réédition de Vuillemin chez J'ai Lu BD, quel bonheur! Mais attention les yeux: l'humour scato et d'un goût certain de ce pirate multitâches risque de choquer les moins avertis, c'est vraiment le moins que l'on puisse dire! Les autres se bidonneront à la lecture des Sales blagues de l'Echo 1 (vivement le tome 2) que je ne peux décemment pas vous raconter ici. Les Belges ont inventé la ligne claire, Vuillemin quant à lui s'est fait le fils spirituel du regretté Reiser en tant que chanteur de la ligne crade. Il faut rire de tout, alors bonne bourre!

Mr WONDERFUL

Avec Hellraiser, Clive Barker a mis sur pied un univers oppressant où la perversité et la souffrance physique sont omniprésentes. Roman, film, Hellraiser est aujourd'hui une bande dessinée où les plus grands noms de la BD "adulte" américaine y vont de leurs pires fantasmes de mort. Hellraiser 2, second recueil de courts récits horrifiques, réunit entre autres Bill Sienkiewicz, Kevin O'Neill et John J. Muth dans des contes qui tiennent plus de Hiéronymus Bosch et Francisco de Goya que des références habituelles de la BD fantastique. Pour s'en convaincre, il suffit de se plonger dans les superbes peintures de Sienkiewicz, qui constituent peut-être les plus belles pages de cet album.

SQUAL 88

Voilà un sympathique album signé Ribera, dans un style et une ambiance très kitsch en forme de pied de nez aux vieux films d'horreur de la Hammer. Dracurella

est une jeune fille "à croquer", un peu tarte mais très mignonne, l'archétype de l'héroïne de série Z en quelque sorte. Son père adoptif n'est autre que le Comte Dracula, et son château transylvanien est le refuge d'une collection de monstres plus grotesques les uns que les autres. Délire et humour sont au rendez-vous d'une histoire loufoque qui se lit à Mach 2.

Mr WONDERFUL

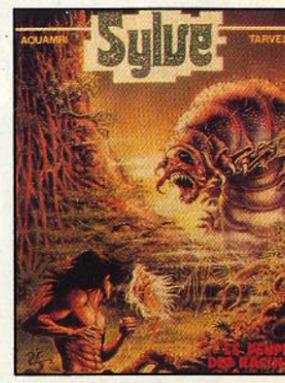
Créés par Chris Claremont, les nouveaux mutants sont les derniers élèves du professeur Xavier. Adolescents, leur manque de maturité les a pendant longtemps conduits à mener des aventures mièvres sous la houlette de dessinateurs peu inspirés. Sienkiewicz, un des dessinateurs les plus inventifs de ces dernières années, révolutionne ce triste état de fait dans Chasse à Mort et Face à Face, un comic datant de 1984 où l'on sent mûrir son graphisme délirant.

Captain MANDRES

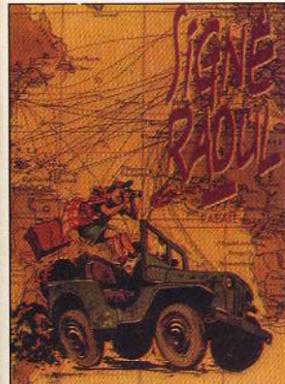
Une BD écolo dans un monde sylvestre aux proportions monstrueuses, sur un ton volontairement naïf dans la lignée des "bons sauvages" de Rousseau, telle peut être la description de Sylve, dont voici le premier tome intitulé Le peuple des racines. Tarvel a écrit le scénario, mis en images par Aouamri et en couleurs par Chagnaud (dont on apprécie le travail pour la deuxième fois ce mois-ci). Une BD "nature", au style classique et pleine de bonnes intentions, qui se laisse lire agréablement; c'est déjà beaucoup. La suite des aventures de Torg (le



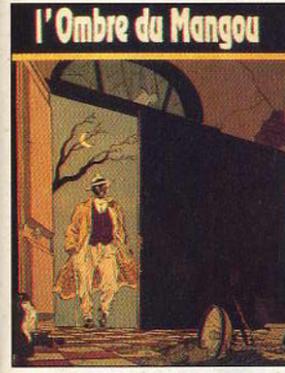
Genre: super-héros
Editeur: Comics USA



Genre: bucolique
Editeur: Vaisseau d'argent

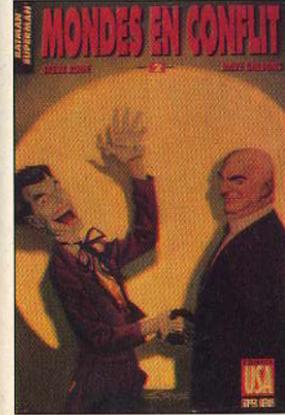


Genre: humour
Editeur: Rackham



Genre: aventure
Editeur: Glénat

Genre: super-héros
Editeur: Comics USA



mal nommé) et de sa petite amie dryade dans Le voyage vertical, à la recherche des origines du héros dans un monde visiblement post-apocalyptique et tourmenté.

Oscar LOMBRIK

La malchance s'acharne décidément sur les personnages de Pascal Rabaté. Que leur destination soit la Bretagne ou l'Afrique, les pires galères du monde leur tombent sur la tête. Après Vacances, vacances (cf. Gen4 29), Rabaté envoie Raoul, nourri de Tintin au Congo et d'Indiana Jones, se rendre compte de la réalité du continent africain. Tourista, coups de soleil, chauffeurs de taxis arnaqueurs et mal de mer sont au menu de ces vacances inoubliables. Signé Raoul, de Rabaté, devrait vous dégoûter définitivement des vacances, si ce n'est déjà fait.

Darvick RANDALK

Une joyeuse bande de jeunes rêveurs décidés à sauver la maison qui leur tient lieu de refuge, un mystérieux et élégant homme noir secondé par son fils blanc, rouquin et intrépide, une rencontre mouvementée qui se mue en amitié, tels sont les fils de l'intrigue de L'ombre du Mangou, une BD étonnante à mi-chemin entre classicisme et fantastique que l'on doit à Nataël et Béja. Le scénario est touffu et bien rythmé, le style est dans la plus pure tradition de la ligne claire de l'école belge, sachant mêler adroitement humour et réalisme. Ce premier tome des Compagnons du rêve est une réussite incontestable, et donne franchement envie de lire la suite; qui plus est, il constitue une histoire complète, ce qui ne gâte rien!

Mr WONDERFUL

Après Mondes à part (voir Gen4 29), Steve Rude et Dave Gibbons récidivent avec Mondes en conflit,

deuxième tome du team up Batman/Superman. Complètement dépassés par leurs nouveaux adversaires, Batman et Superman décident à leur tour d'échanger leurs territoires, ce qui nous vaut un décalage des plus savoureux. Tandis que Batman semble être la seule ombre dans une Métropolis rutilante, Superman apparaît comme un "super boy-scout" dans une Gotham plus sombre et plus sinistre que jamais. À consommer sans modération.

Captain MANDRES

Alcester Crowley, figure célèbre de l'Angleterre victorienne, s'est fait connaître pour sa participation à la Golden Dawn, une secte plus que sulfureuse dont il fut longtemps le maître à penser. "Philosophe", mystique, Alcester Crowley se retrouve transformé en détective par Savary et Cossu, déjà co-auteurs de Boskovitch. Enquête et aventure dans la droite ligne de Sherlock Holmes, Les gorilles de l'apocalypse, entre Conan Doyle et Edgar Poe, a tout pour séduire.

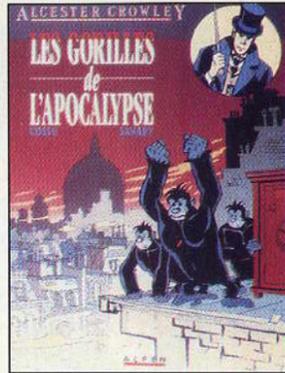
JOSEPH K.

Le mois dernier, je vous avais parlé de l'album de Nick Fury dont la sortie était imminente. Eh bien c'est fait sans être fait: en effet, vous pouvez vous procurer Nick Fury vs SHIELD par correspondance, en passant par les bons de commande des publications SEMIC (Strange, Facteur X...), mais vous ne le trouverez pas en librairie. A défaut, vous pourrez toujours vous rabattre sur la version intégrale de ses aventures, qui est plutôt réussie.

Darvick RANDALK

Warning, warning, Spiderman déboule en France en version intégrale. Le héros de Stan Lee et Steve Ditko revient sous la houlette de Todd Mac Farlane. Réussira-t-il à sortir la série de son crétinisme? La couv' est belle, mais on en reparlera quand on aura lu l'intérieur.

Captain MANDRES



Genre: classique
Editeur: Alpen Publishers



Genre: super-héros
Editeur: Semic France



Genre: super-héros
Editeur: Semic France

LIVRES

OXYGEN A LU POUR VOUS

Si je vous dis Sibérie, vous me répondez très vraisemblablement Goulags. Ce à quoi je répliquerais: pas du tout! Dans le dernier polar de Gerald Browne intitulé *Adieu Sibérie*, cette terre gelée la plupart du temps s'avère regorger dans son sous-sol de diamants d'une beauté et d'une pureté parfaites. Vous vous doutez bien sûr qu'il ne suffit pas d'avoir la "matière première", encore faut-il pouvoir l'extraire, la travailler et enfin et surtout la commercialiser. Pour les dia-

mants il existe ce que l'on appelle le Système; c'est un cartel de diamantaires qui à lui seul contrôle le marché mondial depuis son siège de Londres. Le gouvernement soviétique se doit donc, pour négocier ses pierres, de passer par le Système auquel il vend sa production. Nikolaï Borodine est le représentant permanent russe auprès du Système; c'est à lui qu'incombe la lourde charge de vendre la précieuse marchandise. Il est sous les ordres du ministre Savitch. Mais son existence à Londres n'est pas faite que de travail; il partage la vie de Viviane, jeune femme superbe à qui l'argent brûle les mains. Tout serait parfait si une forte quantité de diamants ne se trouvait sur le marché sans pour autant passer par le système. Vous imaginez les complications que cela va engendrer... Non, qu'à cela ne tienne, précipitez-vous sur ce roman. Personnellement j'ai adoré et il m'étonnerait fort qu'il en aille autrement pour vous!

Hector PRULLE

Genre: polar bien ficelé
Éditeur: Albin Michel

L'Exorciste de William Friedkin a terrorisé des générations de spectateurs; mais on oublie souvent que le film était tiré d'un roman de William P. Blatty. Peu satisfait du film de Friedkin, Blatty décide de retravailler un de ses romans, *Légion*, pour pouvoir l'adapter au cinéma. Cela donne *L'Exorciste - La suite*, au cinéma et dans les librairies (pour en savoir plus sur le film, voir l'article qui lui a été consacré dans Gen4 n° 30). Loin d'être une "novellisation" du film, comme c'est souvent le cas pour les films fantastiques à succès, *L'Exorciste - la suite* est un roman riche et captivant.

Le lieutenant Kinderman, enquêtant sur des meurtres liés à la religion (un gamin crucifié, un prêtre décapité...), va se retrouver confronté

à la certitude que l'assassin est le Gémeaux, un psychopathe mort quinze ans auparavant. Mystique et philosophe, Kinderman n'en sera pas moins dérouter par la vérité qui apparaît au fur et à mesure que les meurtres se succèdent. Je ne déflorerai pas plus l'histoire (suspense oblige), mais sachez que *L'Exorciste - la suite* n'utilise jamais les poncifs du genre. Polar fantastique plutôt que roman de terreur, la peur s'y distille lentement, allant crescendo jusqu'à sa conclusion apocalyptique.

SQUAL 88

Genre: fantastique
Éditeur: Presses Pocket

Denoël nous propose une plongée dans la genèse de "Présence du Futur" en rééditant *L'homme qui rétrécit* de Richard Matheson, écrit en 1956 et n° 18 de la collection en 1957. C'est cette même année que ce grand succès de la littérature spéculative fut porté à l'écran par Jack Arnold, qui réalisait là un des chefs-d'oeuvre de la série B. Ceux qui ont vu *The incredible shrinking man* se souviennent de Scott, victime d'un mystérieux nuage radioactif (les effets méconnus de l'énergie atomique angoissaient nombre d'Américains au lendemain de la Deuxième Guerre Mondiale et des bombardements d'Hiroshima et de Nagasaki) qui commence à rétrécir régulièrement, au grand dam d'une communauté scientifique impuissante. Le roman de Matheson a deux facettes complémentaires: l'action et la réflexion. Le héros doit en effet déployer des trésors d'inventivité pour survivre dans une cave, face au redoutable ennemi que constitue une araignée grosse comme une balle de ping-pong. Mais au-delà du suspense on trouve une parabole philosophique: cet homme comme les autres se pose des questions classiques vues sous un jour nouveau, la première étant "que vais-je devenir lorsque je ne mesurerai plus rien?". Un excellent roman, sensible et souvent émouvant, empreint d'une certaine sagesse, et qui réserve des surprises par rapport au film, notamment en ce qui concerne la "vie d'homme" de cet inoubliable héros-victime. A découvrir.

Oscar LOMBRIK

Genre: fantastique!
Éditeur: Denoël
Collection Présence du Futur n° 18

Encore un joyau signé Frédéric Dard, Presses Pocket est décidément bien inspiré de rééditer ces courts chefs-d'oeuvre parus initialement au

Fleuve Noir. Le présent ouvrage date de 1963 et est très différent de celui présenté le mois dernier. Un point commun toutefois: le huis-clos, poussé cette fois-ci à son paroxysme. L'auteur a bâti son récit à la manière des tragédies classiques, respectant la règle des trois unités: unité de lieu, d'action et de temps. Un entrepôt, une évasion, quelques heures seulement. L'intrigue est on ne peut plus simple; une jeune femme fait évader Frank, son "homme", condamné à perpétuité par la justice allemande. Elle est aidée par d'anciens complices et par l'inévitable avocat, bourgeois teuton fort respectable qui sombre dans l'illégalité par amour pour elle. Tout se passe dans un hangar sur le port de Hambourg, où se retrouvent bientôt les protagonistes. Mais l'homme qui vient de passer cinq ans dans dix mètres carrés, sans espoir d'en sortir, est bien différent de celui qu'il fut. La tension va crescendo, les passions s'exacerbent, on sent venir l'affrontement qui clôturera ce choc psychologique dont même le lecteur ne ressortira pas indemne. Un grand roman, très théâtral, ponctué de phrases terribles et ravageuses.

Oscar LOMBRIK

Genre: polar tragique
Éditeur: Presses Pocket n° 3076

Les rêveurs d'ombre, dernière parution du célèbre Serge Brussolo aux éditions Gérard de Villiers, se maintient à un bon niveau de lecture même si l'impression de déjà lu est omniprésente. L'auteur semble tourner en rond, ses personnages féminins sont interchangeables depuis quelques romans; pourtant on se passionne pour cette nouvelle fable fantastique dont le principal décor est un hospice où Marie, gentille infirmière modèle et névrosée, décide de se réfugier. Elle s'est aperçue que la vie en milieu hospitalier n'a rien de monastique et n'est pas non plus le cadre d'épisodes idylliques entre infirmière dévouée et jeune homme blessé romantique et reconnaissant. Le drame ne fait que commencer. L'intrigue se noue le jour où elle met les pieds dans ce mouir peuplé de vieillards irascibles, méchants et insomniaques qui vont bientôt la terroriser. L'arrivée de cet étrange petit vieux taciturne ne fera qu'ajouter à son désarroi; la voix de celui-ci projette ceux qu'ils écoutent dans un profond sommeil... si proche de la mort! L'intrigue se consume d'elle-même avant de déboucher sur l'irréparable réalité d'un cauchemar dont Marie ne ressortira pas indemne. Brussolo gagne une fois de plus, le lecteur est ferré et ne peut qu'aller jusqu'au bout, même si ce n'est pas du

grand Brussolo, même si ce roman n'apporte rien de plus qu'un sentiment de déjà exploré. On marche en attendant mieux.

Georgie BLUCOW

Genre: fantastique
Éditeur: Gérard de Villiers

La vengeance du Manitou de Graham Masterton est la suite (bande de petits veinards) de l'excellent *Manitou*, narrant l'histoire de la réincarnation d'un puissant shaman indien vieux de deux cents ans dans le corps d'une de nos contemporaines; vous connaissez la suite, pour les autres lisez-la, c'est goûté. Ce deuxième chapitre est dans un registre connu, puisqu'il s'agit du même Manitou vengeur, Misquamacus, qui en est à sa septième réincarnation, la dernière avant de partir définitivement pour Wajok, le pays des Grands Anciens (HPL forever). C'est donc pour lui l'ultime occasion de se venger des hommes blancs qui ont massacré ses frères. De loin comme ça, on dirait un mauvais téléfilm américain, eh bien non! Sans être géniale, l'intrigue fonctionne bien et nous tient en haleine transis de peur, claquant des dents et tout le tremblement pour le plaisir des petits et des grands. Sérieusement, *La vengeance du Manitou* n'est pas un chef-d'oeuvre mais un bon récit d'épouvante, et ce n'est déjà pas si mal. Misquamacus revient, accompagné des vingt et un plus grands hommes-médecine du peuple indien se servant d'une classe de bambins sans histoire pour renaître. Un père, un peu soucieux de voir apparaître des visages d'indien sur l'armoire en bois de son fils, prend les devants et même son enquête. Il finit comme de bien entendu par tomber sur nos deux précédents héros, Singing Rock et Harry Erskine, vainqueurs du Mal incarné dans le premier tome. A lire pour ceux qui ont aimé le premier volume. Que les autres commencent logiquement par *Manitou* pour apprécier jusqu'à la lie la vengeance de celui-ci.

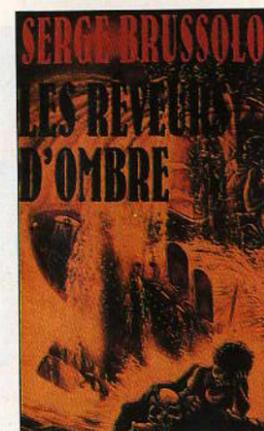
Cid DOPEY

Genre: terreur
Éditeur: Presses Pocket

La collection "Présence du fantastique" des éditions Denoël ne cesse de s'étoffer d'auteurs pour le moins étranges et fascinants; Jean-Marc Ligny ne fait pas exception à la règle. Son récit qui vous mènera droit au coeur de l'Afrique ne ménagera ni votre imagination ni votre rythme cardiaque par ses descriptions et son ambiance étouffante. Envoûtements et animisme sont quelques-unes des clefs de ce roman, sans



4



5

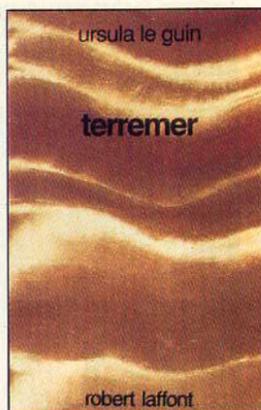


6



7

8

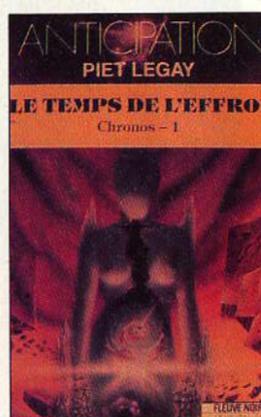


oublier la musique, avec en premier rôle le Balafon ou Balan (sorte de xylophone traditionnel africain). Simon, jeune européen, vient se perdre en Afrique pour s'initier auprès des meilleurs musiciens de Balan. Il débarque donc à Bobo-Dioulasso avec son amie Karine, dont l'humeur ne fera qu'empirer au vu de cette civilisation et du climat digne de l'Enfer de Dante. Simon ne tarde pas à entrer en contact avec un maître musicien et à disparaître avec lui au village de Yoro Si, étrange bourgade dont Simon se retrouve prisonnier volontaire (enfin presque). Partir, fuir, il y songe parfois, mais son attirance pour Alimentou, jeune femme sensuelle, et son désir grandissant de devenir un Griot (musicien initié selon le rite) l'en empêchent. Sans parler de l'inquiétante atmosphère dans laquelle le récit baigne. Vaudou, quand tu nous tiens!

Fanny RUBÖL

Genre: énigme fantastique
Editeur: Denoël

9

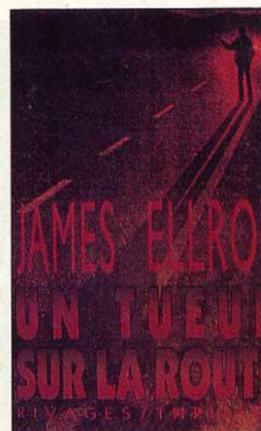


Epervier, enfant de Gont, une petite île de l'archipel de Terremer, est un magicien-né. Remarqué par Ogion, un "vieux fou" qui vit dans les montagnes, son don lui vaudra d'être envoyé sur l'île de Roke pour y poursuivre son éducation. Ged, puisque tel est maintenant le véritable nom d'Epervier, son nom de sorcier, parcourra tout l'Archipel de Terremer, s'aventurant jusqu'aux frontières du Pays des Morts, pour y retrouver une ombre qu'il a invoquée par étourderie et qui risque, par sa seule présence, de déstabiliser tout l'Archipel. La quête de Ged est l'oeuvre d'Ursula Le Guin, qui dans *Le Sorcier de Terremer*, *Les Tombeaux d'Atuan* et *L'Ultime rivage*, met sur pied un monde étonnant, archipel de près de mille îles, où réalité quotidienne du Moyen Age et magie se mêlent étroitement. Jamais auparavant, dans un cycle d'heroic-fantasy, la magie n'avait été rendue avec autant de sensibilité, autant de... magie. Meilleure oeuvre d'Ursula Le Guin, à qui l'on doit aussi *La Main gauche de la nuit* et *Les Dépossédés*, *Terremer* est enfin réédité, en un seul volume incluant les trois tomes de la saga originelle. En attendant *Tehanu*, le quatrième volume du cycle de Terremer, encore inédit, qui devrait bientôt paraître.

SQUAL 88

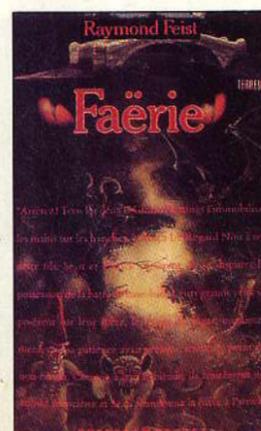
Genre: Heroic Fantasy
Editeur: Robert Laffont

10



Piet Legay est un nom qui ne vous dit peut-être rien, mais il compte déjà quelques ouvrages à son actif; je citerai à titre d'exemple le cycle des *Dossiers maudits* ou encore *Egregore*. Il

11



revient cette fois avec une série appelée *Le temps de l'effroi*, dont le premier tome *Chronos* est assez prometteur quant à ses successeurs. Il reprend un thème somme toute classique, à savoir celui de l'holocauste nucléaire. Les gentils habitants de la Terre n'ont rien trouvé de mieux que de s'automassacrer par le truchement de ces fantastiques armes atomiques; ce qui reste de notre planète n'est pas joli à voir. On apprend ce qui s'est réellement passé et ce que d'aucuns appelleraient l'escalade vers la guerre au travers des cours d'histoire (ou devrais-je dire histôare) dispensés aux jeunes enfants vivant sur le vaisseau Univers II. La troisième génération des "habitants" de ce vaisseau sera la seule à voir un jour la Terre. Le jeune Zek fait partie de cette troisième génération. Je vous laisse découvrir la suite. En attendant de prochaines aventures...

Erwan KNEBELER

Genre: SF
Editeur: Anticipation Fleuve Noir

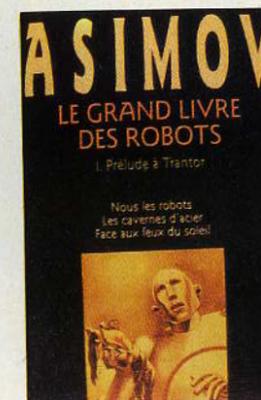
On ne présente plus James Ellroy, ce nouveau grand nom du polar américain. Ses romans (*Le Dahlia noir*, *L.A. Confidential*, *Clandestin...*), superbes mécaniques bien huilées, reculent à chaque fois un peu plus les limites de son talent. Un peu à part dans sa production, *Un tueur sur la route* présente l'angoissant portrait d'un meurtrier psychopathe, étudié de l'intérieur. Martin Plunkett est un "serial killer", un tueur en série qui n'assassine que des victimes correspondant à certains critères physiques ou raciaux bien particuliers. Nomade, il assassine un nombre invraisemblable de personnes sur tout le territoire des Etats-Unis, quasiment sans courir le risque de se faire arrêter. Effrayante de véracité, "l'auto-biographie" de Plunkett est un cauchemar hallucinant où la mort et la folie dansent une sarabande infernale. *Un tueur sur la route* résume, quasiment au jour le jour, dix ans de l'odyssée criminelle de Plunkett. Un thriller fort et dense, peut-être le meilleur roman de James Ellroy à ce jour.

SQUAL 88

Genre: thriller
Editeur: Rivages

Voilà voilà! Bien! bien! Jouez hautbois, résonnez musettes, un nouveau venu dans le monde de l'épouvante terrifiante vient de naître, il est né le divin enfant... Raymond E. Feist, transfuge du monde du jeu de rôle, nous donne à contempler sa face poupine et sa première

12



oeuvre, j'ai nommé *Faërie*. D'un premier abord longuet, le récit prend de la vitesse et développe une ambiance fantasy qui dépasse les fables simplistes auxquelles nous ont habitués les Américains (lire S. King). *Faërie* est avant tout un récit fantastique avant d'être un récit de terreur, disons que l'un découle naturellement de l'autre. Vous retrouverez dans ce roman tous les compagnons de votre enfance, si tant est que vous en ayez eu une: lutins, elfes, fées (et j'en passe de plus violents, sensuels et fascinants) sont exhumés et exposés aux lumières d'un monde qui n'est pas que magie et bonté. A vrai dire aucun conte de fées digne de ce nom ne les a présentés comme de gentils niais, disons que les adultes ont fini par en faire des contes pour enfant attardés gommant sensualité, ambiguïté et violence. Feist réhabilite une partie de cette réalité dans son roman, sans vraiment se décider à en faire un chef-d'oeuvre; dommage, il semble en avoir l'étoffe. A lire en attendant un second essai.

Evariste HAZARD

Genre: fantastique
Editeur: Presses Pocket

Est-il encore nécessaire de présenter Isaac Asimov? Ce grand monsieur, né en 1920, professeur de chimie respecté, mais fan de SF depuis son plus jeune âge, publie ses premières nouvelles en 39. Inventeur d'une science-fiction "technologique" (les romans de l'époque, space-opera flamboyants, brillaient par leur absence de réalisme), Asimov publie à partir de 1941 ce qui va devenir son oeuvre maîtresse, *Le Grand Livre des robots*.

Edictant des lois précises sur les obligations des robots vis-à-vis de l'homme, il étudie cette société robotique avec la précision d'un ethnologue. Froids, criminels parfois, les robots d'Asimov sont des entités terrifiantes, aussi logiques dans leurs excès que peut l'être HAL 9000, l'ordinateur-tueur de *2001 Odyssée de l'espace* dans sa folie. *Nous les robots*, qui regroupe trente-trois nouvelles d'Asimov sur ces charmantes machines, *Face aux feux du soleil* et *Les Cavernes d'acier*, deux polars futuristes, dont le héros est R. Daneel Olivaw, un privé tout en boulons et en circuits, sont enfin réunis en un seul volume, *Prélude à Trantor*, qui constitue en quelque sorte l'introduction d'une réédition de l'oeuvre complète d'Asimov, dans une présentation superbe. Indispensable.

JOSEPH K.

Genre: SF
Editeur: Presses de la Cité

Dreamland, c'est un peu le frère jumeau de Disneyland; un parc d'attractions de plus de cinquante hectares, entièrement consacré aux loisirs et aux frissons. Technologie oblige, le Parc est entièrement géré par DreamNet, un ordinateur ultraperfectionné. Cependant, de mystérieux événements se produisent à Dreamland; les accidents et les "suicides" se multiplient, tous imputables à des fautes de DreamNet.

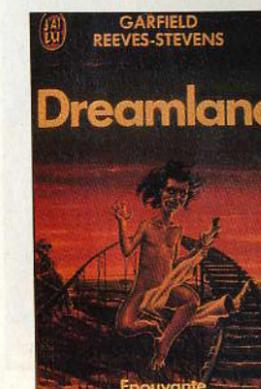
L'ordinateur est-il devenu fou, ou, comme le pense Tom Winston, le nouveau directeur général du parc, est-il hanté par une présence maléfique et affamée? Alors que le jour de l'inauguration approche, Winston se heurte à l'inertie bureaucratique et aux "intérêts supérieurs du parc" (profit, quand tu nous tiens...), pour tenter d'éviter aux soixante mille visiteurs attendus de découvrir que le Pays des Rêves s'est transformé en un cauchemar oppressant.

Au pays de King, à savoir le fantastique "grand public", un nouvel auteur est né: Garfield Reeves-Stevens qui, avec *Dreamland*, réalise un excellent roman de terreur, bourré de rebondissements et de clins d'oeil.

Serguei MALDOROR

Genre: Fantastique
Editeur: J'ai Lu

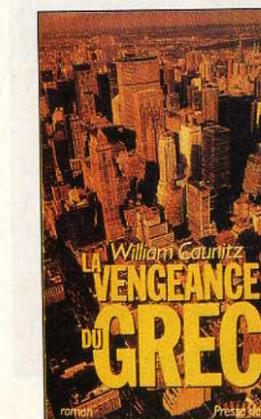
13



William Caunitz maîtrise son sujet lorsqu'il aborde le domaine du polar, lui qui a officié trente ans dans la maréchaussée New-Yorkaise. Il ne manque pas de nous faire profiter de sa science acquise sur le terrain et parsème son récit de descriptions précises de l'organisation et de la procédure judiciaires, sans pour autant devenir ennuyeux.

Dans le présent ouvrage, une difficile enquête est menée par deux flics aguerris, compétents et efficaces, l'un Grec, l'autre Américain d'origine grecque. Le major Vassos a été dépêché par les autorités helléniques pour retrouver la trace d'une antiquité inestimable et des affreux qui ont commandité depuis les USA l'assassinat de deux policiers grecs. Ceux-ci étaient impliqués dans la disparition de la "copie du coffret", un manuscrit de L'Iliade écrit de la main même d'Aristote pour son élève Alexandre (le Grand). Deux porte-flingue américains se sont chargés de faire taire les ripoux gênants, tuant par la même occasion la femme et le fils de Vassos. Les deux collègues vont devoir enquêter dans le milieu très fermé des trafiquants d'objets d'art; et Vassos n'a pas été choisi par hasard, car sa soif de vengeance pourrait bien le cas échéant éviter de longues et incertaines procédures d'extradition. Les personnages des deux

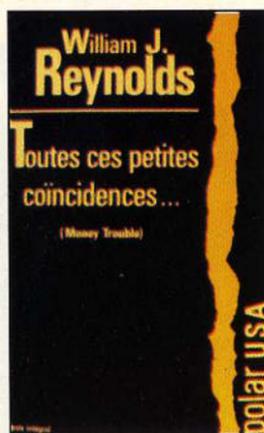
14



15



16

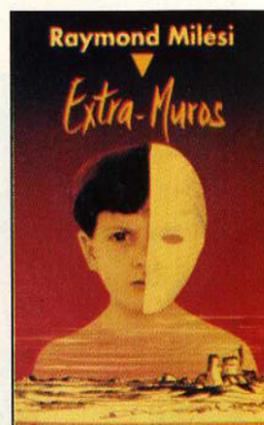


compères sont habilement structurés, et l'un comme l'autre sont mus par une haine qui alimente leur efficacité. Une intrigue tordue à souhait, un style percutant et un grand sens du récit font de *La vengeance du Grec* un must du genre qu'on verrait parfaitement adapté à l'écran.

Loretta FREUD

Genre: polar "classique"
Editeur: Presses de la Cité

17

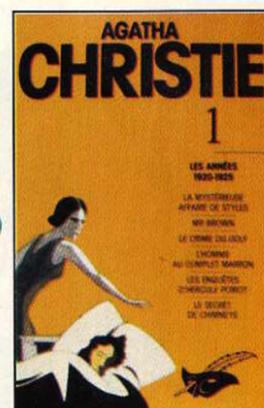


Depuis quelques années, le mouvement Cyberpunk est en train de révolutionner la SF. L'aventure ne se cherche plus sur une planète lointaine; on la trouve, souvent bien contre son gré, au détour des ruelles sordides d'une mégapole surpolluée, à l'ombre des buildings des zaibatsu (c'est du Japonais!), immenses conglomerats d'entreprises qui dominent le monde. Les héros n'ont plus grand-chose à voir non plus avec les fiers cosmonautes fraîchement débarqués de leurs navettes rutilantes; ce sont des tueurs qui vivent en marge du système, bourrés de came et de prothèses électroniques, qui ne doivent leur survie qu'à leur férocité; des pirates de logiciels, des "netrunners" qui s'interface sur les réseaux informatiques pour en tirer des informations précieuses. Le futur c'est ça, une extrapolation des pires travers du monde moderne, accentués jusqu'au cauchemar. William Gibson, "créateur" de ce mouvement, auteur entre autres de l'excellent *Neuromancien*, vous invite dans *Gravé sur Chrome* à une visite guidée de son univers. En neuf nouvelles, Gibson dresse le portrait des héros sans gloire (et surtout sans avenir), de ce futur sinistre. Mais tournez donc la tête, un tueur cybernétisé s'avance déjà vers vous, les griffes en avant, prêt à vous prouver que ce n'est pas que de la science-fiction.

PIXEL

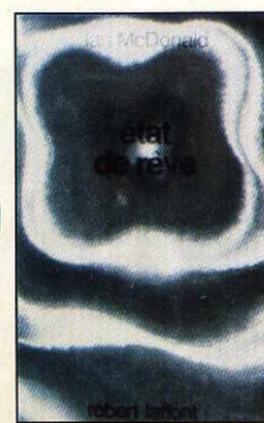
Genre: Cyberpunk
Editeur: J'ai Lu

18



Nebraska est un privé bizarre; un peu écrivain (de polars bien sûr), un peu détective, il picole pas mal et n'hésite jamais à se moquer de lui-même. Un soir, alors qu'il s'apprêtait, pour la énième fois à jeter sa licence de détective privé pour se lancer dans un nouveau roman, il voit resurgir son passé, ses années étudiantes, par le biais de Carolyn, son "béguin de fac", qui lui demande d'innocenter son mari, abattu par la police et soupçonné de multiples braquages. Que voulez-vous qu'il fasse? Il reprend le collier pour se plonger dans cette histoire, où décidément l'on se rend compte que

19



les souvenirs ne sont plus ce qu'ils étaient. *Toutes ces petites coïncidences* est un roman de William J. Reynolds, jeune auteur américain fort prometteur, dont c'est le deuxième ouvrage (*Puzzle*, la précédente enquête de Nebraska avait reçu le prix du meilleur premier roman). Le style direct et le franc-parler de Nebraska font de *Toutes ces petites coïncidences*, un roman bien speed à découvrir.

JOSEPH K.

Genre: Polar
Editeur: Gérard de Villiers

Attention, lecteur: Raymond Milési t'attend au détour d'une des dix nouvelles contenues dans le recueil intitulé *Extra-muros*, qui reçut dans cette catégorie le Grand Prix de la science-fiction française, cuvée 1991. Milési possède une qualité rare: quelques lignes lui suffisent pour plonger le spectateur dans un univers grinçant et ingénieux, il sait en quelques pages développer un monde attachant peuplé de personnages étranges (quand ils ne sont pas parfaitement antipathiques). L'histoire courte convient donc à cet auteur éclectique au style nerveux et agressif, qui prend un malin plaisir à apostropher son public, en usant parfois avec bonheur de la deuxième personne. Les idées bizarres et déroutantes surgies de son esprit sont autant de prétextes à de percutantes nouvelles, variées à l'extrême et mêlant adroitement humour, tendresse, cruauté et satire sociale. Milési porte un regard chargé de fatalisme sur l'espèce humaine, sur ce qu'elle est devenue, sur son avenir, sur ce monde fascinant qu'est l'enfance. Je retiendrai pour ma part l'étonnant *Carnassier unijambiste*, échange de missives entre un auteur et un éditeur qui se propose de réécrire son roman grâce au logiciel "Shakespeare III", le terrible *D=5(N-18)* ou encore le pathétique *Au bon vieux temps...* De la bien belle ouvrage, ma foi.

Oscar LOMBRIK

Genre: hypothèses d'école
Editeur: Editions de l'Aurore

Il est des royaumes où règnent en maîtres indiscutables quelques bizarres personnages sur lesquels le temps n'a prise; Agatha Christie, reine incontestée du crime, fait partie de ces despotes haïs ou adorés, mais qu'on a tous lus au moins une fois. Drôle de drame que la vie de cet auteur né en 1890 dans le Devon, qui vécut une enfance douillette suivie d'une adolescence sans vagues et d'une vie de femme au parfum de bruit, de fureur et de gloire. C'est en 1926 qu'elle disparaît corps et âme de son

domicile; elle ne réapparaît que douze jours plus tard sous l'identité de la maîtresse de son mari, ce qui restera une énigme pour ses admirateurs comme pour elle. La plénitude de son art et de sa vie sentimentale finissent par se conjuguer ou presque en 1930. Vous connaissez la suite: une consécration qui perdure et un succès sans ombres. Les Editions du Masque rééditent son oeuvre intégrale de façon magistrale, le premier tome englobant la période 1920-1925. Jacques Baudou signa une préface de qualité qui retrace la vie de l'auteur en parallèle avec la genèse de ses premiers romans. Leur retraduction vous les fera appréhender sous les meilleures auspices, et à la fin de chacun d'eux une postface vous narre les aléas de leur création. Le volume se termine par une nouvelle inédite en France et une bibliographie exhaustive. Cette réédition, prévue en quinze tomes, sera certainement la plus complète et la plus réussie qu'il m'ait été donné de lire. Indispensable.

Georgie BLUCOW

Genre: classique
Editeur: Editions du Masque

La nouvelle est un genre à la mode, pour notre plus grand plaisir lorsque leur auteur est Ian McDonald, jeune romancier à qui l'on doit déjà l'excellent *Desolation road* dans la même collection. Les origines irlandaises de celui-ci rejaillissent à l'occasion, comme dans *Rêves impériaux* pour dénoncer la barbarie intolérable d'un état de fait tout aussi inacceptable. Mais trêve de politique! McDonald est autant à l'aise dans le futur lointain que dans un présent à peine modifié, et donne la pleine mesure de son incontestable talent dans un foisonnement de mondes inquiétants. Un vrai régal de SF plutôt intello mais non point ennuyeuse, qui sait concilier psychologie et récit enlevé. Très prometteur.

Mr WONDERFUL

Genre: SF
Editeur: Robert Laffont

Un tueur redoutable ensanglante New York. Ses victimes, de jeunes femmes que l'on retrouve poignardées en pleine poitrine, tout indiquant qu'elles ont laissé entrer leur meurtrier en confiance. Alors que la psychose s'installe, l'inspecteur Karlov enquête sur ce tueur qui laisse pour tout indice une gondole en papier mâché. *Violation de domicile* de William Katz est un thriller qui vous tiendra en haleine jusqu'à la fin. Un excellent polar dans la plus pure tradition. Digne descendant d'Hammet ou

Chase, Katz ne devait pas tarder à devenir un grand nom du thriller.

Darvick RANDALK

Genre: Thriller
Editeur: Presses Pocket

Après Ursula Le Guin, Anne Rice et Marion Zimmer Bradley, il devenait difficile de ne pas reconnaître le talent des femmes pour la littérature fantastique; avec Lisa Goldstein, cela devient définitivement impossible. Jeune auteur californien, elle a mis sur pied une forme de fantastique intitulé "réalisme magique", où le quotidien lui-même devient fantastique. Dans *Touristes*, elle invente la ville d'Amaz qui pourrait se trouver dans n'importe quel pays du Maghreb. Le docteur Parmenter, orientaliste américain, vient à Amaz pour y trouver l'épée légendaire du Roi des Gemmes. Accompagné de sa femme et de ses deux filles, l'une surdouée et l'autre au bord de la schizophrénie, Parmenter se trouve pris en plein conflit politique. Mais dans cette ville que l'on croirait sortie des *Mille et une nuits* où les nouvelles se transmettent par une sorte de tarot divinatoire, où les rues semblent changer de tracé et où des sectes séculaires s'affrontent, le plus grand danger ne vient pas forcément des communistes qui déferlent des montagnes. Un roman envoûtant, à lire de toute urgence.

JOSEPH K.

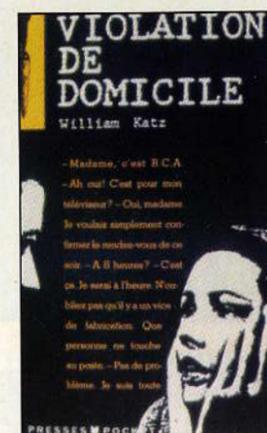
Genre: Fantastique
Editeur: Denoël

C'est des vieilles légendes qu'on tire les meilleurs contes; or quel récit plus vieux que celui du déluge? L'enjeu est de taille: le devenir de l'humanité se retrouve placé entre les mains d'une poignée de savants reclus, d'un croisé de l'antirascisme et d'un organisme plutôt cocasse... N'en disons pas plus: *Némésis* aborde des thématiques aussi truculantes et diverses que la peste, l'hyper-espace, la scanographie cérébrale et la propulsion supraluminique! Alors que la menace du cataclysme court le livre, la poésie et la sagesse du conteur nous poussent à comprendre les motivations profondes de l'évolution humaine au travers de ses péchés et ses folies. Le style renoue avec l'âge classique de la science-fiction, en digne place auprès des *Fondation*, *Empire* et *Robots*. A mesure qu'Asimov avance en âge, on le voit rajeunir l'humanité jusqu'à ses sources, pour notre plus grand plaisir.

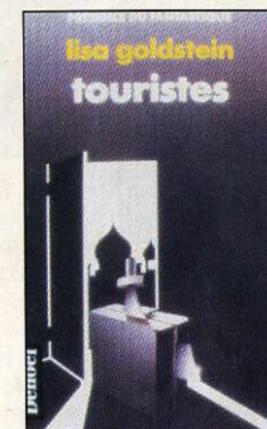
Hégésippe MOREAU

Genre: SF
Editeur: Presses de la Cité

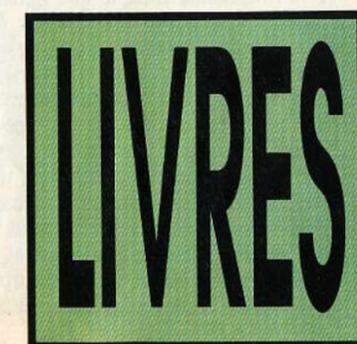
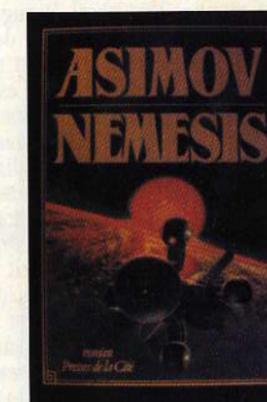
20



21



22



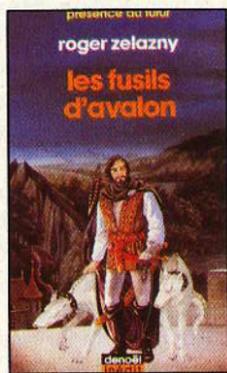
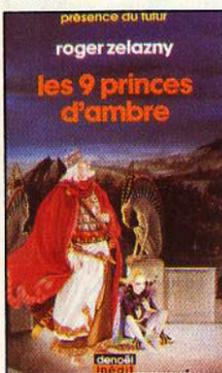
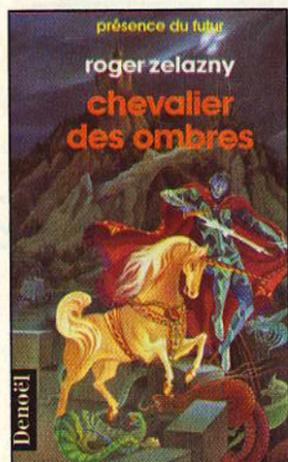
LIVRES

Réalisé par Cid DOPEY, Little BATGOREY
et M.WONDERFUL

La sortie des *Chevaliers d'ombre*, neuvième et avant-dernier tome d'une saga mythique, constitue pour Denoël l'événement de ce début d'année. Mais l'univers Zelazny ne s'arrête pas à son oeuvre littéraire: un jeu de rôle autour du monde des *Neuf princes d'Ambre* est en préparation chez Oriflam, le fameux tarot est en cours de réédition (demandez-le à votre libraire préféré), l'excellent (mais complètement introuvable) livre américain *Castle of Amber*, visite guidée du château et de l'univers d'Ambre, devrait être traduit et repensé par Denoël, les illustrations étant comme il se doit signées Florence Magnin. Qui plus est, l'ambiance promet d'être particulière lors du salon du livre, car une animation "grandeur natu-

INDISPENSABLE

re" est organisée à l'initiative de Denoël (encore!) avec, nous l'espérons, la participation d'autres éditeurs. Plus d'explications en fin d'article.



Roger Zelazny possède un talent certain pour faire vivre des personnages mystérieux dans des mondes tout aussi étranges. L'intérêt de ses oeuvres vient essentiellement d'une excellente connaissance et de l'utilisation judicieuse des diverses mythologies. Les mondes qui en résultent sont toujours paradoxaux, à la fois familiers et mystérieux, rassurants et angoissants. Les protagonistes possèdent une véritable consistance, avec la plupart du temps des personnalités complexes et torturées. La série des *Princes d'Ambre*, plutôt basée sur les croyances religieuses et sociales Celtes, est sans conteste sa plus belle réussite. A travers dix volumes (neuf pour l'instant), Zelazny nous fait découvrir le royaume d'Ambre et sa famille royale dans une fresque onirique assez incroyable. Au fur et à mesure des tomes, de nouveaux membres de la famille nous sont présentés, chacun intervenant plus ou moins directement dans le déroulement de l'histoire pour tisser la trame d'un récit aux multiples développements.

La magie et la science constituent deux composantes importantes du monde, ou plutôt des mondes dans lesquels évoluent les héros, avec toujours en toile de fond l'opposition du Chaos et de la Loi. Une oeuvre magistrale au même titre que le sont pour certains le cycle de *Dune* ou *Le seigneur des Anneaux*.

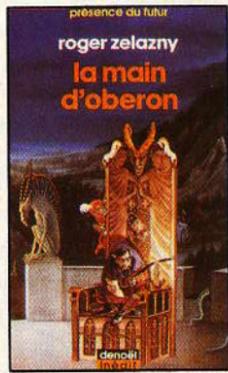
Ce neuvième tome est sans nul doute un des plus fertiles en rebondissements. Se situant plutôt dans la continuité des trois volumes précédents, cet épisode perpétue la formidable fresque que Zelazny avait si bien commencée avec *Les neufs Princes d'Ambre*. Pour ne pas dévoiler tout ce qui rend ce neuvième ouvrage remarquable, je dirai simplement qu'il permet de mieux comprendre ce qui s'est réellement passé depuis peu en Ambre et dans les ombres "avoisinentes". En fait, le lecteur retrouve tout ce qui fait le succès de cette oeuvre incomparable: magie, science, diplomatie et politique; amours, amitiés, intrigues et haines an-



cestrales; puissances divines, affrontement éternel de la Loi et du Chaos, de la Licorne et du Serpent, de la Marelle et du Logrus, toute la symbolique et le mystère de ce monde merveilleux vous sont révélés. Vous allez retrouver non seulement Merlin Corey, fils de Corwyn, héros déchiré, manipulé, au cours d'un jeu dont il semble n'être qu'un pion, mais aussi Jurt son demi-frère, Caine, Vialle, Corwyn, Obéron, Bénédicte... et bien d'autres personnages plus étranges les uns que les autres, chacun d'entre eux révélant de nouvelles facettes. Ce roman laisse augurer une fin absolument titanesque, et c'est avec un certain désespoir qu'il va nous falloir attendre l'année prochaine pour espérer avoir entre les mains le dixième et dernier tome de la saga.

A signaler l'exposition qui aura lieu au restaurant *La canaille*, 4 rue Crillon, 75004 Paris, à partir du 4 mars 1991, au cours de laquelle vous pourrez admirer (voire acheter) des originaux de nombreux artistes ayant réalisé des couvertures chez Denoël, comme Florence Magnin et Pascal Moret.

Enfin, si vous êtes un fan de "GN", ne loupez sous aucun prétexte l'animation qui aura lieu

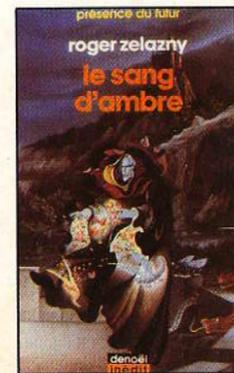


pour la clôture du salon du livre le 27 mars, à laquelle vous pourrez même participer en vous inscrivant sur place. Cette murder-party autour des *Princes d'Ambre* débouchera sur un "killer" organisé par l'association Halloween se déroulant pendant trois semaines sur Paris, auquel nous consacrerons un dossier dans le prochain numéro. Sachez d'ores et déjà que les lecteurs de Génération 4 auront la possibilité de s'inscrire sur le 3615 Gen4, et que notre sublime serveur sera une des sources de renseignements pour les joueurs... Saprستي!

Editeur: Denoël

Genre: science fantasy

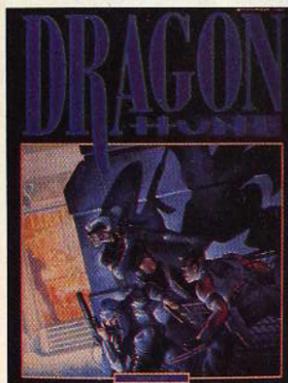
Collection: Présence du Futur



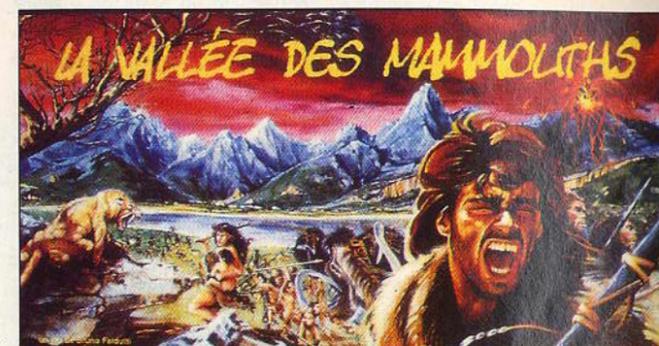
JEUX

Ludodélire est synonyme de qualité; on se souvient de *Full métal planète*, jeu de stratégie qui connut une sympathique adaptation micro, de *Tempête sur l'échiquier* et surtout du génial *Supergang* (nostalgie, quand tu nous tiens!). Le petit dernier s'appelle *La vallée des mam-mouths*, il est signé Bruno Faidutti et vous propulsera cette fois-ci à l'aube de l'humanité. Chaque joueur (jusqu'à six) incarne une tribu de primitifs et doit la faire survivre, voire prospérer, au milieu des ennemis et des gentils animaux. Le système de jeu est vraiment bien conçu, dans la droite ligne de ses vénérables ancêtres. A noter le plateau à deux faces qui permet de renouveler les situations. Le hasard existe puisque les combats sont résolus par les dés, mais il est pondéré par la gestion de cartes "astuce" qui permettent de se sortir de situations délicates. Chaque tribu démarre avec un village ou une grotte, et le but du jeu de base est d'en bâtir et conserver quatre pendant deux tours complets. Les règles évoluées font intervenir l'élément moteur de la survie de l'homme: le feu, qu'il faut acquérir (ou voler) puis conserver. Les cartes "événement" viennent semer le trouble dans la vallée, car elles sont plus souvent annonciatrices de catastrophes que de bonheur. Le problème majeur de chaque joueur: faire manger son peuple. Un jeu subtil bourré de trouvailles, qui laisse la place à la sacro-sainte négociation. On regrette l'aspect "wargame" dû aux pions en carton, mais le surcoût causé par 200 figurines en plomb aurait été dissuasif!

Genre: poétique
Editeur: FASA



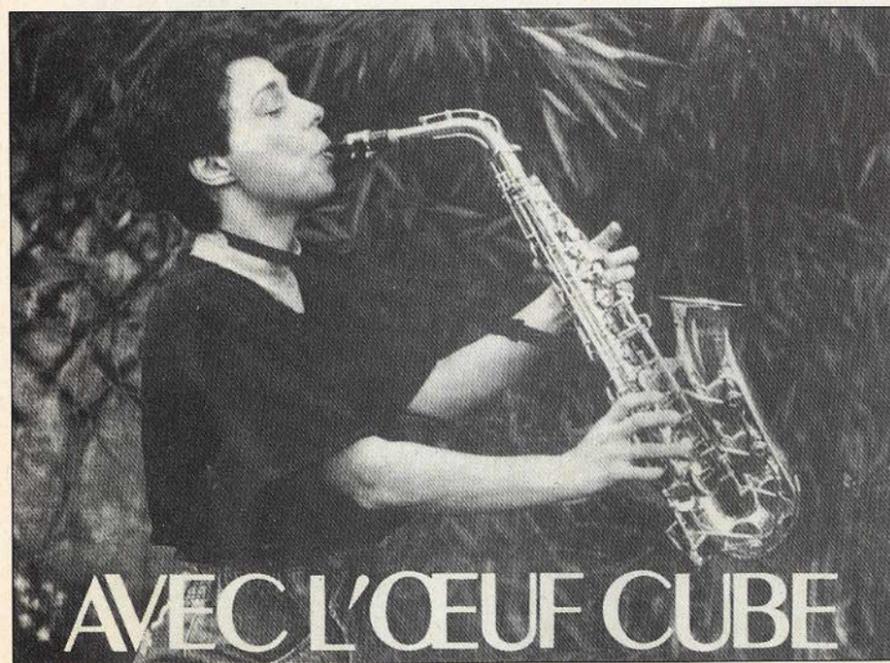
Oscar LOMBRIK



Genre: survie
Editeur:
Ludodélire

Code of Bushido est la première partie sur le front Pacifique de la série *Advanced Squad Leader*. La boîte contient quatre superbes cartes, 660 pions, un chapitre de règles et enfin 8 scénarios aussi riches que variés. Voilà donc de quoi s'entraîner sauvagement en attendant la sortie de *Gung Ho* (Gamette n°9) qui devrait quant à elle, en plus des armées chinoises, proposer les Marines et les règles de débarquement. Il est intéressant de signaler qu'il vous faudra pour jouer les Japonais posséder, outre le classeur de règles, les extensions *Beyond Valor* (Japonais/Soviétiques), *Yanks* (évidemment) et *West of Alamein* (Japonais/Anglais).

Arsène KRIEGSSPIEL



3615
LOEUF
CUBE

TOUS LES JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

JOUEZ
UN TON
PLUS HAUT

ET PARTOUT
PAR
CORRESPONDANCE

JEUX

Après avoir déliré avec des jeux de plus en plus destructeurs, Games Workshop se lance dans la stratégie tout-en-un. En effet, la boîte contient tout : hexagones de terrain, figurines de villes, villages, dragons, armées, drapeaux auto-collants... à peindre comme d'habitude. Il faut d'abord installer le terrain. Le système d'installation est aléatoire mais il faut faire coïncider les tuiles, ce qui est long. Ensuite il faut créer son royaume. Certaines tuiles contiennent un point : on y place une cité. Les joueurs choisissent leur capitale et s'installent sur les cases adjacentes. On tire le contenu de chaque case : cité, village, forteresse. Pour les armées, soit vous fixez le nombre de points, soit vous faites appel à l'aléatoire. Dans les royaumes de l'Empire on ne se bat que pendant la belle saison. Quand l'hiver arrive, les troupes rentrent et on prépare la saison suivante. Un tour est composé de sept phases : la subsistance, la reconnaissance, le mouvement, les batailles, le siège, la mise à sac et enfin la réorganisation des troupes.

Genre : stratégie
Éditeur : Games Workshop

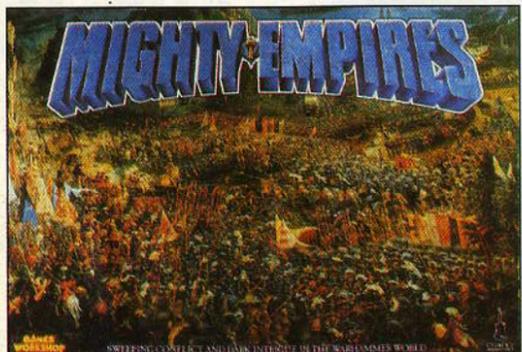


Une fois les troupes rentrées dans votre royaume on passe à la magie. Cette dernière ne peut être lancée que dans une capitale. C'est la plus grande déception puisque le résultat est aléatoire. Les 24 sorts peuvent soit être bénéfiques pour votre armée soit destructeurs. Des événements sont ensuite tirés, les taxes sont collectées, et enfin on passe à la phase de diplomatie. Ensuite des troupes sont recrutées, les villes restaurées ou construites. Des espions, des assassins, des agents secrets sont envoyés dans les villes adverses. La seconde campagne prend lieu. Si vous cherchez un moment de détente sans trop de réflexion, c'est le jeu idéal, mais si vous êtes un fan de stratégie pure, passez votre chemin.

Dumbo GET

Genre : belliqueux
Éditeur : Games Workshop

Quelques mots sur les suppléments de *Space Hulk*, indispensables pour lui donner toute sa valeur. Avec *Deathwing*, votre force pourra s'enrichir d'un capitaine. Il existe désormais des squads d'assaut et de



reconnaissance. Vos troupes auront accès à un impressionnant ratelier d'armes. De nouvelles règles vous permettront de jouer sur plusieurs étages, et il existe un mode solo et de nouvelles missions. *Genestealer* est plus porté sur les nouveaux pouvoirs et les nouvelles formes de vie. Il vous permettra de jouer les stealers de la quatrième génération (plus humains mais plus puissants) qui utilisent des armes lourdes et savent manier les pouvoirs psy. Côté Marines, les Librarians utilisent aussi la force psy. Indispensable.

Dumbo GET

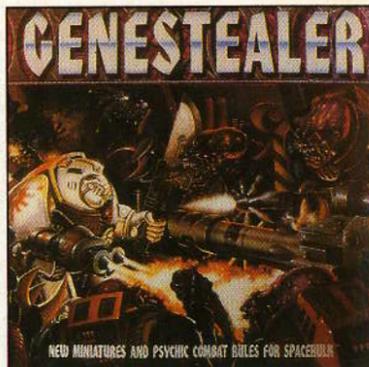
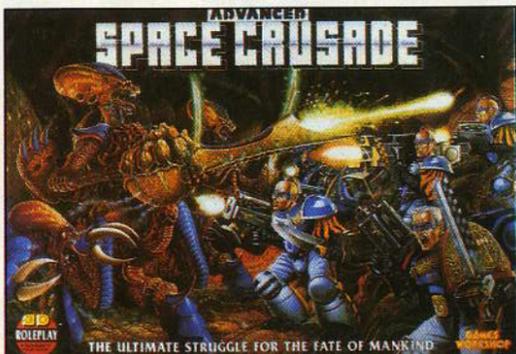
Je croyais le summum de la violence et de l'horreur atteint avec *Space Hulk*. Que nenni ! Voici venir le délicat *Advanced space crusade*. L'Empire est menacé par une nouvelle race d'invasisseurs : les Tyranids.

Genre : dentelle
Éditeur : Games Workshop

Ces extra-terrestres ont détruit des milliers de mondes en rien de temps et sont aujourd'hui aux frontières de l'Empire. Les troupes sont prêtes à les recevoir et des scouts sont envoyés dans les premiers vaisseaux ennemis. C'est une vision d'horreur qui les attend : les vaisseaux tyranids sont faits de matière organique et des créatures immenses, immondes et suintantes les y attendent. Les Tyranids sont en fait les maîtres de la matière, et créent de nouvelles races afin d'assurer la sécurité des vaisseaux. On apprend ainsi que le Chaos, les Orcs et les Genestealers ont été créés par les Tyranids. La boîte contient une multitude de figurines, six Tyranids et un plateau modulable. Je n'ai jamais vu un plateau aussi crade : on a l'impression de naviguer dans l'intestin d'un Alien. Le système de jeu est nettement plus compliqué et plus fourni que celui de *Space Hulk* mais reste dans la tradition. Il est cependant dommage qu'avec les figurines contenues dans la boîte on ne puisse jouer qu'à la version de base, c'est-à-dire Tyranids contre Scouts. Les concepteurs de chez Games Workshop nous étonnent un fois de plus ; jusqu'où iront-ils ? Ames sensibles s'abstenir.

Dumbo GET

Genre : mignonnet
Éditeur : Games Workshop



MIG-29

F U L C R U M



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

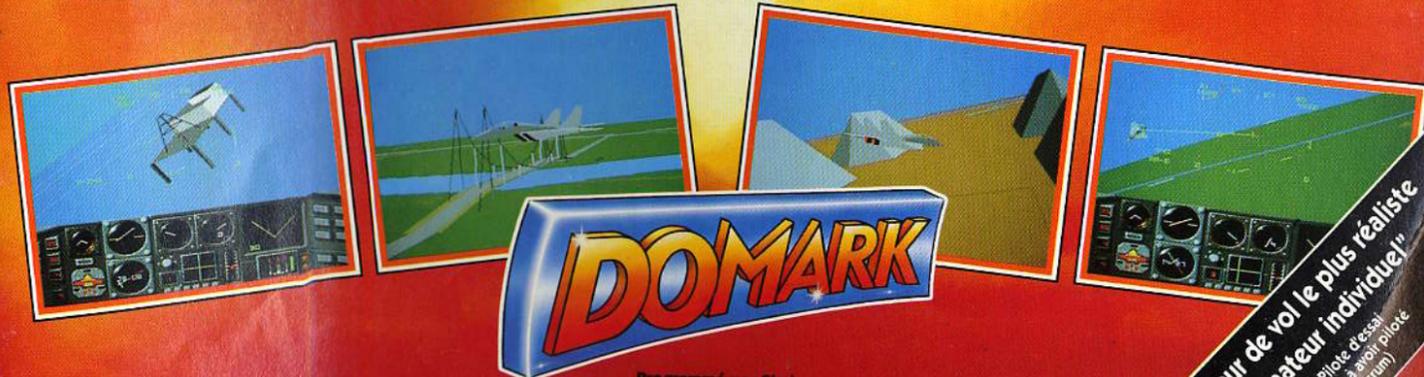
Maintenant, Domark vous procure des sensations fortes en vous permettant de piloter le formidable MiG-29 Fulcrum sur votre ordinateur.

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



Logiciel, instructions, graphismes et emballage ©1990 Domark Ltd. Photos d'écran sur Amiga, Atari ST, IBM PC.
Publié par Domark Software Limited, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Londres SW15 1PR.
Tél. : +44(0)81-780 2224. Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" et 5,25"
Photo du MiG-29 avec la permission de John Lake/Genova Publishing ©1989

Le simulateur de vol le plus réaliste pour l'ordinateur individuel !
John Farley Pilote d'essai
un MiG-29 Fulcrum

C'EST SAUVAGE



Personne ne peut être transformé en singe, même par un horrible monstre plein de verrues! Malheureusement, c'est ce qui vient de m'arriver. Tout à coup moi le puissant TOKI, me voici tout recouvert de poils dans la peau d'un pauvre gorille boiteux. Vookimedlo, le sorcier, en profite pour kidnapper MIHO, ma bien-aimée. J'en ai le coeur brisé. Je deviens fou! Aidez-moi à la libérer et à redevenir un homme. Une superbe conversion pour micro du fantastique jeu d'arcade Fabtek Inc. TOKI vous entraîne dans l'aventure de votre vie dans des contrées mystiques remplies de démons et sorcellerie cruelle.

AMSTRAD CARTRIDGE
ATARI ST . AMIGA

ocean

SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

n° 31 - mars 1991

GODS, un nouveau hit des Bitmap Brothers

**spécial AKIRA
ZELAZNY, l'événement
IMAGINA 90**

TESTS

Swiv
Toki
Killing Cloud
Countdown

**CONSOLES
gagnez 15 Lynx
et 1 CD-ROM Nec**



AGONY, le dernier jeu des auteurs d'Unreal

EPIC, toujours plus fou !

MIDWINTER 2, géantissime !



M 4681 - 31 - 25,00 F