

TOUS LES JEUX VIDÉO.

GÉNÉRATION 4

MAI 91

PREDATOR 2
LE FILM, LE JEU

MEGADOSSIER
TRADESHOW !

CONSOLES :
LE DÉLUGE !

May

TRADESHOW : LA MICRO SE RÉVÈLE !

GRAND CONCOURS : GAGNEZ UN VÉRITABLE PREDATOR

REPORTAGE & DÉCOUVERTE : L'UNIFORME PREDATOR - FETTES RÉALISATION : LE PREDATOR ET CHERCHÉ ? LE PREDATOR, UN MONDE EN L'ŒIL - PREMIÈRE : SPECIAL MEGADOSSIER ET BOUTIQUE

MICRO

HERO QUEST : LE JEU MICRO

SPACE QUEST IV : LE DÉLIRE !

2^e CONTRIBUTION DE : PAGES 100 PAGES - ARTICLES : PREMIÈRE LA NORMALE - DÉTILS : JAMES - L'ÉCRAN QUANTUM - 1989 1984 - UN BON PAYS ? - PLUS DE DÉCOUVERTE SUR DES BENS !

CONSOLE

TOUT SUR TOUT !!!

PS 1 : LA SAGA CONTINUE ! GAGNEZ UN CD ROM - TRACK ET ACTES À TROUVER

CA BOUSQUINER ? BIE ET BOWEN L'ŒIL ? NEBULITE - EN SUITES

APRÈS LE PREMIER SÉRIALISÉ : LA SUITE ET DANSE BATTER - LA BANDE

PLUS LA CONSOLE TÊTE ? GAGNEZ L'ÉCRAN !

OXYGÈNE

DELICATESSE EDWARD LE COCHON : UN NUMÉRO SPECIAL : CHARCUTERIE

LE RETOUR : DANKE : LA BITE SPORT : CONSERVATEUR DU CUL, AU LARD

DU COUCHON : ANNA : DE HAPPY IN CASH : "TRU REAR" : BONE DAVID LINCH

BARON : L'AMÉRIQUE

M4681 - 33 - 25,00 F

**LA SAGA
DE GRAWAGARS**

**36-15
TITUS** DEMO
DU JEU

Revivez l'épopée de Grawagars dans ce fantastique jeu de tableaux. Armé d'une Massue Anticus, ancêtre de la batte de base-ball, affrontez le singe Agogo et débusquez Wagow, l'ours fou. Lancez-vous à la poursuite du Maxidocus hystérique et déchaînez-vous sur Garogrota, l'ancêtre de Gargantua, un monstre d'une intelligence...primitive.

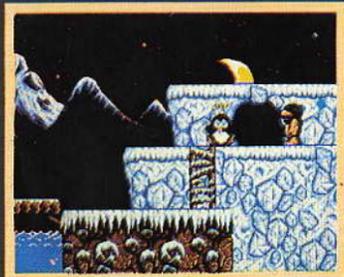


Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'Antarctique et de la jungle luxuriante en passant par de sinistres grottes peuplées d'araignées poilues.



Vous pouvez frapper tranquille, c'est pour le bien de la tribu!!!

En quête d'un dernier argument avant d'acheter le Grawajeu de l'Année, écoutez le conseil de Génération 4:



"Attention, il s'agit d'un grand soft! Si vous aimez les jeux éclatants, ce soft est fait pour vous!"

Disponible dans toutes les grottes agréées par l'Association de la Sauvegarde des Joysticks en Peaux de Bête.

...ET DIEU CREA LA FAIM!

PREHISTORIK

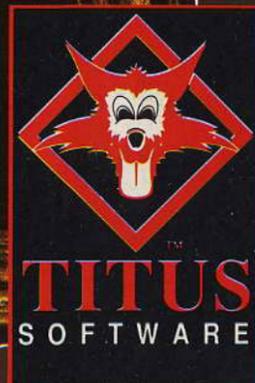
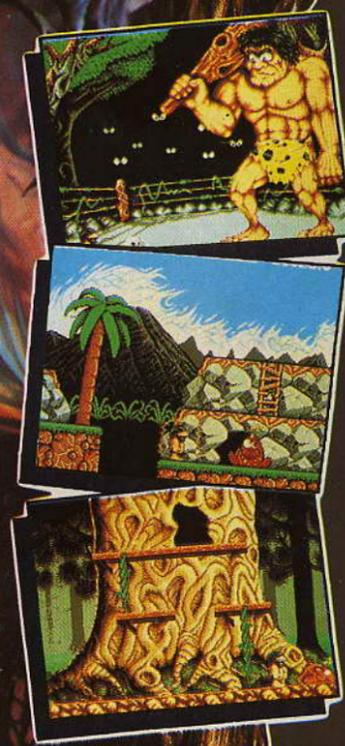
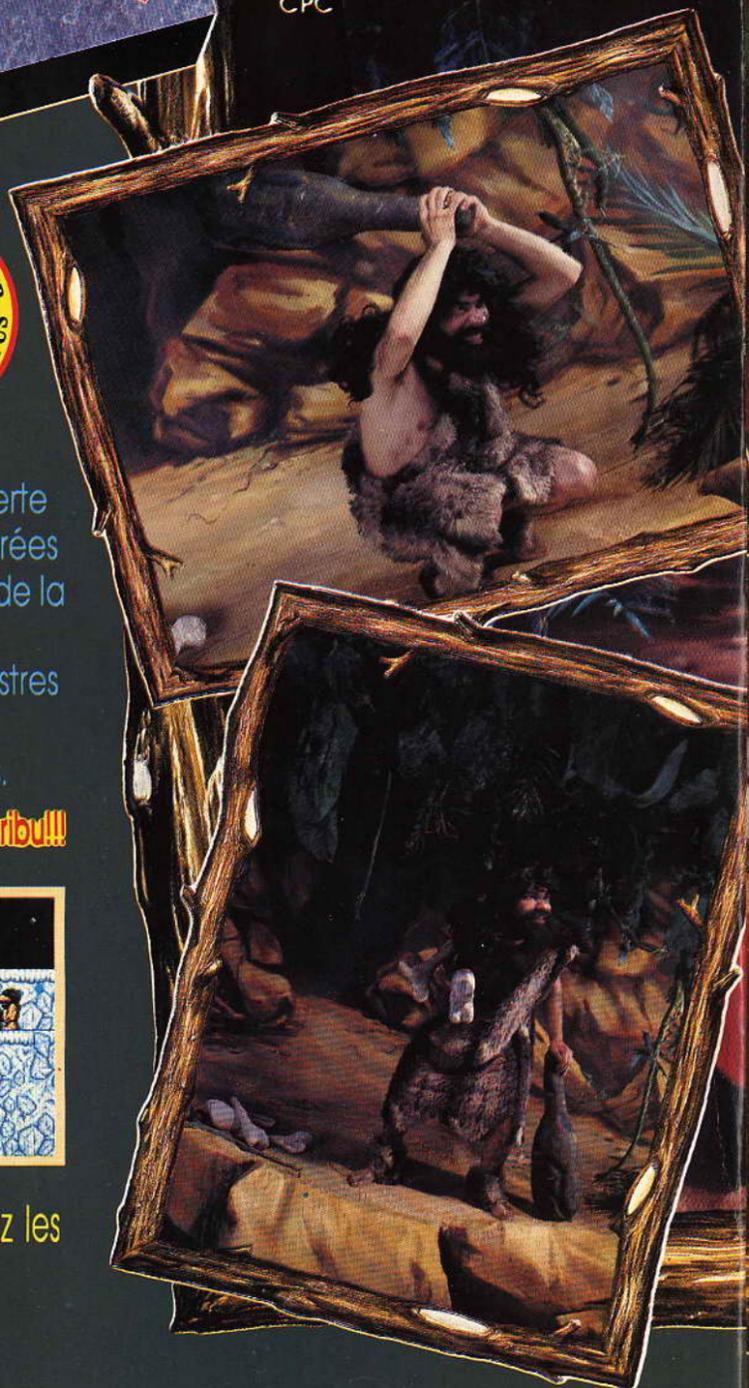
AMIGA
ST
PC
CPC

A LA POURSUITE DE BARBAK

Qui veut bouffer doit chasser!

Grawagars se trouva fort dépourvu quand la dalle fut venue...

...converti à l'intelligence, il partit en quête de chair.



NASA

Inter ^{Hifi Video}
Photo Radio
Discount

Incredyable



AMIGA 500 (1 Méga) "TURBO POWER"

2999^F

- 1** Amiga 500 (512 K)
- 1** Souris **Commodore**
- 1** Extension A 501 (512 K supplémentaires)
- 1** Câble Péritel (à brancher sur la T.V.)

**OFFRE COULEUR
POUR 4990 F AVEC LE
MONITEUR COULEUR
A 1083S **Commodore****

DISPONIBLE DANS LES MAGASINS NASA-INTERDISCOUNT ET EN VENTE PAR CORRESPONDANCE - TÉL. : 45.91.07.25

75001 31 Bd Sébastopol PARIS
75005 97 av Monge PARIS
75007 28 av de la Motte Piquet PARIS
75010 1 Pl Stalingrad PARIS
75011 31 av de la République PARIS
75013 C. Cial Massena - Place de Venétie PARIS
75014 45 av du Général Leclerc PARIS
88 av du Maine PARIS
75015 127, rue Saint-Charles PARIS
75017 46 av Grande Armée PARIS
75019 211 rue de Belleville PARIS
78200 6 av de la République MANTES LA JULIE

91000 C. Cial Evry 2 EVRY
96 route de Corbeil
STE GENEVIEVE DES BOIS
92100 96 rue J. Jaurès
BOULOGNE BILLANCOURT
C. Cial Epicentre EPINAY
93800 C. Cial BeauSevran SEVRAN
93200 3 cours des Arbalétriers ST DENIS
94000 GED Carrefour Pompadour- RN186 CRETEIL
95100 53 rue Paul Vaillant Couturier ARGENTEUIL
95200 C. Cial des Flandres SARCELLES

01 Galerie Marchande La Chambrière VIRIAT
06 122 Bd Gambetta NICE
19 rue du Bois Merrain CHARTRES
4 bd J. Jaurès NICE
Angles rue Hoche & rue du 24 Août CANNES
2208 route de Grasse ANTIBES
7 rue de la République TROYES
39 Av Cantini MARSEILLE
2 bis pl Lamartine ARLES
C. Cial Barneoud Bat B CABRIES
C. Cial Supermonde MONDEVILLE
Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu PUILBOREAU
11 Av de Bourgogne QUETIGNY
C. Cial Chateaufarine - route de Dole BESANCON

C. Cial Valence 2 VALENCE
17 rue Isambard EVREU
19 rue du Bois Merrain CHARTRES
Bd Salvador Allende NIMES
7/9 Bd Lescrosses TOULOUSE
88 Allée Jean Jaurès TOULOUSE
ZAC du Fenouillet PEROLS
C. Cial Chambray 2 CHAMBRAY LES TOURS
C. Cial Espace Comboire ECHIRROLLES
Galerie Marchande Continent ST EGREVE
17 rue du Président Wilson ST ETIENNE
32 rue des Rochettes MONTHEU ST ETIENNE
21 rue C. De Gaulle ROANNE
Place du Change NANTES

C. Cial Auchan ST JEAN DE LA RUELLE
47 90 bd de la République AGEN
C. Cial des Halles ANGERS
50 12 av de Paris CHERBOURG
54 C. Cial St Sébastien NANCY
58 1 rue Hoche NEVERS
59 59 rue Nationale LILLE
C. Cial Petite Forêt PETITE FORET
19-21 av. Albert 1er VALENCIENNES
C. Cial Villeneuve 2 VILLENEUVE D'ASCO
25 rue des 3 Barbeaux COMPIEGNE
32 rue des Rochettes MONTHEU ST ETIENNE
62 25/27 rue Thiers BOULOGNE / MER
C. Cial Continent CALAIS
C. Cial Bettiune la Rothonde BETHUNE

47 rue Blatin CLERMONT FERRAND
64 C. Cial Mercure - Av JL Laporte ANGET
9 cours Bosquet PAU
65 1 Av B. Barrère TARBES
66 26 Cours Lazare Escarguel PERPIGNAN
67 Pl de l'homme de Fer STRASBOURG
68 Place Franklin MULHOUSE
69 C. Cial le Perollier ECULLY
26 rue Grenette LYON
C. Cial St Genis 2, les B. Barolles ST GENIS LAVAL
C. Cial Gd Vire - 1 av G. Péri VAUL. EN VELIN
Galerie March. des Bouchardes CRECHES/SAONE
71 C. Cial Beauregard - Route d'Alençon LE MANS
72 C. Cial Continet CALAIS
73 8 rue Favre CHAMBERY

74 19 rue Sommeiller ANNECY
76 C. Cial Val Druel DIEPPE
43 rue des Carmes ROUEN
Avenue De Caen ROUEN
83 805 av De Latre de Tassigny FREJUS
84 16 rue du Vieux Sentier AVIGNON
86 Pl du Marché Notre Dame La Grande POITIERS
90 52 Fg de France BELFORT

G O D S

THE BITMAP BROTHERS



Des jeux qui ne constituent pas de véritables challenges, des adversaires et des monstres sans intérêts. Tout cela vous ennuie alors, sans hésiter, un seul remède: **GODS!!**

GODS cest:

- un système révolutionnaire évoluant en fonction du niveau personnel des joueurs.
- des graphismes en bitmap.
- une musique conçue et réalisée par Nation 12.

Plus que la force, **GODS** fait appel à votre intelligence, votre ruse, votre habileté à manier des armes redoutables afin de triompher de vos ennemis.

Etes-vous capable de relever ce défi ??

Amiga, ST, PC

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade

Distribué par UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



Après deux mois plutôt calmes, Génération 4 redevient le magazine **imposant** auquel vous vous étiez habitués fin 90. Hélas! faire **244 pages** un mois aussi agité que celui-ci, avec un Trade Show épuisant en plein bouclage, nous aura quelque peu **retardé**.

Côté news, vous avez de quoi lire! Des **tests** micros et consoles très nombreux, des **previews** innombrables, des **dossiers** de tous les côtés, et puis **4 concours** incroyables. Vous allez pouvoir gagner une **Coregrafx** et son **CD-Rom**, des **stages de tennis**, un **Predator**, un **magnétoscope**, et **250 places** pour l'avant-première d'**Akira** que nous organisons à l'UGC Normandie.

La maquette s'affine dans ce numéro, en particulier **la typo** qui était particulièrement difficile à lire le mois dernier. Si je vous dis que nous avons perdu **les nouvelles têtes**, vous ne me croirez pas, alors mieux vaut remettre cette conversation au mois prochain.

Le mois prochain justement, nous ferons le point sur le **CD-Rom**. Avec les lecteurs pour PC, Amiga et ST qui doivent sortir bientôt, il était temps de vous faire découvrir **toutes les applications** que vous offrira ce nouveau média, qui sera certainement le prochain achat de tous les branchés en micros et consoles. Enfin, pour mon dernier numéro avant de rejoindre mes rangs au **Service National**, je vous ferai un baroud d'honneur avec une explosion de news, d'infos et de previews! Qu'on se le dise!

Stéphane Lavoisard

SOMMAIRE

7	Edito
8	Sommaire / Index
142	Abonnement
11	Micro
12	Tests
68	Concours Great Courts 2
62	En Bref
64	Bidouilleur malade
85	Aventurier fou
70	Previews
90	Spécial Activision
96	Spécial Millennium
104	Spécial Electronic Arts
115	Consoles
116	Tests
122	Concours L-Dis
146	Express
150	Previews
157	Mag
159	News
163	Dossier Predator : le film
170	Concours Predator 2
173	Salon : résumé du Trade Show de Londres
199	Oxygen
200	Concours Akira
204	Cinéma : Le Silence des agneaux
208	Cinéma : Delicatessen
210	BD Diavolo
215	Animage : Twin Peaks
220	BD
230	Image sur Image
234	Livres
241	Jeux

RÉDACTION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire
Petit rédacteur en chef co-adjoint: Didier Latil
Secrétaire de Rédaction: Françoise Germain
Chefs de Rubrique: Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax
Coroner: Tristan Lathière
Rédacteurs: Jean Delaite, Laurent Duvault, Olivier Floc'Hic, Betty Franchi, Laurent Katz, Philippe Querleux, Jean-François Micard, Karine Tuchming
Guest Star: Peggy

Directeur Artistique: Hervé Hadmar
Fabrication, découpages, collages, maquette et photogravure: Michel Lhopitault, Mireille Guérineau
PAO: Guillaume Saviard

Photogravure: GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préphix (Paris), Plaisance Photogravure (Neuilly/Seine)
Impression: Syma (Torcy)

20 TH CENTURY SOFT	81
ABONNEMENT	142-143
A.M.I.E	45
ARCADE	69
C.I.E.P / FNAC	74-75-77
COCONUT	134-135-136-137
DIGITAL ACCESS	119
DOMARK	10
ELECTRON	114
ELECTRONIC ARTS	19
ESAT SOFTWARE	21
FNAC	17
FNAC LOGICIELS	153
G.N.I	139
IMAGINE'S	III
INFOGRAMES	51-55
LANKHOR	161
LOGICIELS SERVICE EDITION	61
MICROMANIA	13-24-25-26-27
	57-63-71-79-159
MICRO-VIDEO	83-127
MINDSCAPE	6
NASA	4-5
OEUF CUBE	241
SODIPENG	131
SWEET MICRO	39
TITUS	II-3-73
UBI SOFT	35-89-95-113-162
ULTIMA GAMES	9-125

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
Assistante de publicité: Véronique Perrin

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 et 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: second trimestre 91.

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



ADMINISTRATION

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

3615 Gen4: Mic Dax, STJC et Arioch

Service Abonnements Génération 4: Presse Routage, 36 rue Picpus, 75012 Paris.

Services Comptables: Claudine Clément, Charles Convalot
Gestion Commerciale: Jérôme Fhorneri
Service des ventes: Olivier Le Potvin

INDEX DES TESTS

Predator 2	ST	12
Cybercon 3	AM	14
Tangram	ST	16
Das Boot	AM	18
PGA Tour Golf	AM	20
Centurion: Defender Of Rome	AM	22
Space Quest IV	PC	28
Hill Street Blues	ST	32
Jahangir Khan Squash Game	AM	34
Prehistorik	PC/AM	36
Navy Seals	ST	38
Billiard Simulator	ST	39
Supercars 2	AM	42
F 29 Retaliator	PC	42
Hero Quest	AM	44
Spirit Of Excalibur	PC	47
Killing Game Show	ST	50
Switchblade 2	AM	52
Lexi Cross	PC	54
Railroad Tycoon	AM	56
N.A.M	AM/PC/ST	58
F15 Strike Eagle 2	AM	60
Dow Load 2	CoregrafX	116
Moto roader 2	CoregrafX	118
Ys 3	CoregrafX	120
L-Dis	CoregrafX	123
Midnight Resistance	Megadrive	124
Magical Boy	Megadrive	126
Super Airwolf	Megadrive	128
Valis 3	Megadrive	130
James Pond	Megadrive	132
Darius Twin	Super Famicom	133
Augusta Golf	Super Famicom	138
Burger Time Deluxe	Gameboy	140
Dragon's Lair: The Legend	Gameboy	140
F1 Spirit	Gameboy	140
Chessmaster 2000	Gameboy	140
Skweek	GameGear	145
Pro Baseball	GameGear	145

MEGA DRIVE

INCROYABLE!

ECHANGE CARTOUCHE GRATUIT*

Vous avez fait le tour de votre jeu.

Vous désirez échanger l'un des titres Mégadrive ou Génésis suivants:

AERO BLASTER, AIR DIVER, AFTERBUNNER II, ALESTE, ALEX KIDD, ARROW FLASH, BATTLE OF AXIS, BATMAN, COLUMNS, CRACK DOWN, CYBER BALL, DANGEROUS SEED, DARIUS II, DICK TRACY, DYNAMITE DUKE, ELEMENTAL MASTER, FATMAN, FORGOTTEN WORLD, FANTASY SOLDIER II, GAIN GROUND, GHOST N GHOULS, GOLDEN AXE, GYNOUG, HARD DRIVIN, HEAVY UNIT, HELL FIRE, HURRICANE, INSECTOR X, KAGEKI, KLAX, KEN LAST BATTLE, MAGICAL BOY, MICKEY, MONACO GP, WONDERBOY III, MIDNIGHT RESISTANCE, MOONWALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR III, PHELIOS, POPULOUS, RAINBOW ISLAND, RAMBO III, RASTAN SAGA II, RING SIDE ANGEL, SHADOW DANCER, SHINING DARKNESS, STRIDER, SUPER SHINOBI, SUPER AIR WOLF, SONIC, SUPER HANG ON, SUPER REAL BASKETBALL, TATSUJIN, TIGER HELI, NEW ZEALAND STORY, THUNDERFORCE II, THUNDERFORCE III, VALIS III, VERITEX, VOLVIEF, WORLD CUP SOCCER, WRESTLE BALL, ZERO WING.

NOUS L'ECHANGEONS CONTRE UN DES TITRES MEGADRIVE SUIVANTS:

ZOOM <small>stratégie</small>	<input type="checkbox"/>	Cochez 2 titres parmi les 6 ci-
XDR <small>shoot em up</small>	<input type="checkbox"/>	contre que vous ne voulez
JUNCTION <small>stratégie</small>	<input type="checkbox"/>	absolument pas recevoir et notez
E SWAT <small>arcade</small>	<input type="checkbox"/>	les autres par ordres de
DJ BOY <small>arcade</small>	<input type="checkbox"/>	préférence (de 1 à 4).
GHOSTBUSTER <small>arcade</small>	<input type="checkbox"/>	

ATTENTION OFFRE LIMITÉE AU MOIS DE MAI

au delà de cette date votre cartouche vous sera retournée (1 seul échange possible par personne).

Envoyez votre cartouche (avec son emballage) accompagnée de cette page et 25F en timbre ou en chèque (pour les frais de port) à

ULTIMA VPC

5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

indiquez vos nom, prénom, adresse complète et téléphone:

MICRO

HERO QUEST :
LE JEU MICRO !

SPACE QUEST IV :
LE DÉLIRE !



3D CONSTRUCTION KIT : FAITES VOS JEUX ! ARCADES : PRÉPAREZ LA MONNAIE PETITES ANNONCES : TOUJOURS GRATUITES HIGH TECH : Y'A BON MATOS ! PLEIN DE SURPRISES SUR 3615 GEN 4 !

3D CONSTRUCTION KIT

CONSTRUISEZ VOTRE PROPRE REALITE VIRTUELLE

C'est une façon simple et efficace de concevoir un tel ou tel détail (maison, jardin, village, bateau, voiture, etc.), que de le "construire" pour qu'il ait que vous y aimez tous les angles.

Il y a des environnements à travers des environnements. Par exemple, la maison a des pièces, les pièces ont des meubles, les cases ont des encombres, les combats ont des ennemis secrets, les cases ont des objets, les objets ont des actions, etc. C'est à vous de jouer. Vous n'êtes limité que par votre imagination. Utilisez-le pour l'école - ou pour monter à Maman. Peut-être disposer les meubles différemment dans le salon. Peut-être aménager différemment - avec un nouveau visage. Et si il comment les voisins le verraient-ils d'où le se trouvent? C'est facile. Il vous suffit de le faire tourner.

Voilà, ça se passe tout seul. Vous avez programmé de l'un des logiciels les plus simples que vous ayez jamais utilisés. Vous avez construit votre monde.

Il ne faut avoir peur que ce ne soit pour vous un jeu de construction de plus en plus impressionnant. Mais, en fait, il vous permet de créer des jeux impressionnants avec un minimum de matériel. C'est un jeu de construction de plus en plus impressionnant.

Le 3D Construction Kit est un jeu de construction de plus en plus impressionnant. C'est un jeu de construction de plus en plus impressionnant.

Construire votre propre monde virtuel, c'est un jeu de construction de plus en plus impressionnant. C'est un jeu de construction de plus en plus impressionnant.

LAURENT BALVAY (28 ans) - RENNES

Je suis propriétaire d'une maison. J'ai toujours voulu concevoir ma propre maison, mais je ne pouvais jamais vraiment me permettre de construire une telle construction. A quel moment de ma vie, j'ai voulu entrer par la porte d'entrée et disposer les meubles? Grâce à ce logiciel incroyable, j'ai pu concevoir ma propre maison. C'est incroyable, mais c'est moi, que ne s'y connaît pas en matière d'ordinateurs, de faire facilement.



D'abord, j'ai assemblé deux éléments pour faire le fuselage.



Ensuite, j'ai ajouté l'hélicoptère et le nez.



Il faut faire à ajouter les détails. J'ai pu au besoin faire ce que je voulais. J'ai utilisé un petit code et de faire tourner de donner à l'air.



Il a fallu faire le moteur de commande et les détails du moteur.



Je peux maintenant le regarder sous un angle différent, comme un vol.



Voilà une vue de face, montrant le tableau de commande qui m'a permis de le faire. Pas mal, non, pour un débutant!

HEINRICH SCHMIDT (22 ans) - DUISSELDOFF

Economiste en matière de transport, j'ai toujours voulu concevoir ma propre maison, mais je ne pouvais jamais vraiment me permettre de construire une telle construction. A quel moment de ma vie, j'ai voulu entrer par la porte d'entrée et disposer les meubles? Grâce à ce logiciel incroyable, j'ai pu concevoir ma propre maison. C'est incroyable, mais c'est moi, que ne s'y connaît pas en matière d'ordinateurs, de faire facilement.



Pour commencer, j'ai construit trois murs simples.



Puis, j'ai fait un toit et j'ai débouché.



J'ai ajouté des fenêtres, une terrasse et le dernier arbre dans mon jardin. Mais, le plus intéressant était...



... d'entrer par la porte d'entrée. Je voyais à quoi les pièces ressembleraient.



Et on utilise le simple tableau de commande à gauche pour déplacer les meubles et les déplacer.



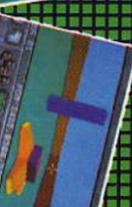
On n'est vraiment bien que chez soi!

CHRIS HALL (15 ans) - ETOUDANT - YORKSHIRE

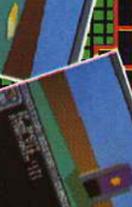
J'ai aimé Castle Master et je voulais faire un jeu semblable moi-même. J'avais beaucoup d'idées, mais je ne pouvais pas les réaliser. Après tout, je ne suis pas programmeur.



A l'aide de deux des nombreux objets disponibles dans le jeu, j'ai pu construire un château. J'ai pu même le faire tourner et le faire tourner.



Je voulais donner un style particulier au jeu. Ça a été fait facilement en utilisant les excellentes fonctionnalités de coloriage et de hauteur.



Puis, j'ai défini certaines des conditions qui rendaient le jeu vraiment intéressant.



A l'aide des nombreux objets disponibles dans le jeu, j'ai pu construire un château. J'ai pu même le faire tourner et le faire tourner.



Pour terminer, j'ai choisi un tableau de commande parmi plusieurs inclus (mais j'ai pu faire le mien).



J'ai envoyé le jeu terminé à mon cousin le 3D Construction Kit. Je pense qu'il ne tardera pas à se le procurer.

incentive

Le fabricant

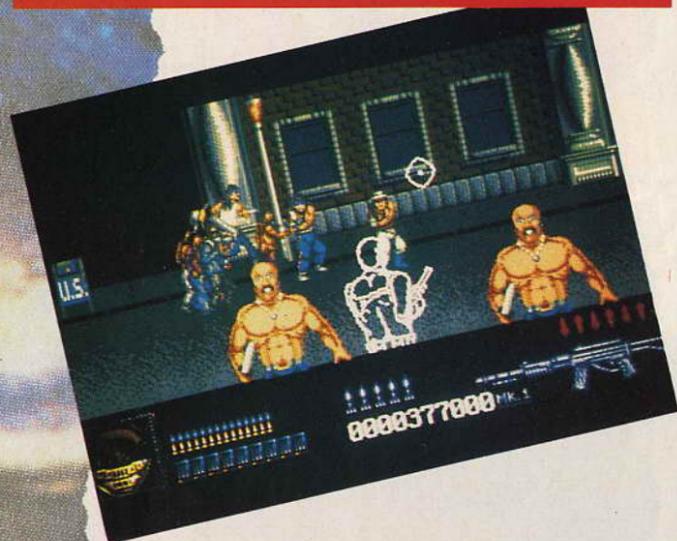
Disponible sur Atari ST, IBM PC 3.9" & 5.25", Commodore 64 (cassette ou disquette) Amstrad (cassette ou disquette) Spectrum +3, Spectrum 48/148.

DOMARK

COMPORTE UNE IDEE DE TRAVAIL DIRIGEE GRATUITE

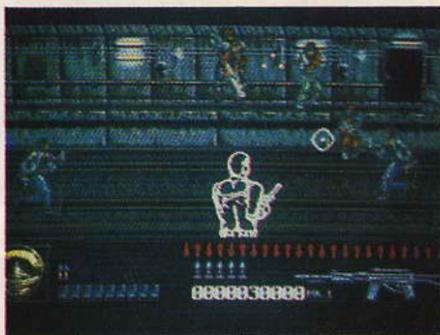
3D CONSTRUCTION KIT

PREDATOR 2



Après la série des Retours vers le futur, Imageworks nous propose une nouvelle adaptation de film, avec Predator 2, auquel nous consacrons ce mois-ci notre dossier.

C'est l'été le plus chaud enregistré à Los Angeles depuis des années, et vous jouez le rôle du détective Mike Harrigan, flic spécialisé sur le milieu de la drogue. Ça tombe bien, car deux gangs se font une guerre impitoyable. Ça tombe mal, car le Predator est de retour, et va s'en mêler ! Predator 2, le jeu, reprend une à une les scènes les plus importantes du film. Le jeu en lui-même est un remake d'Operation Wolf, avec quelques originalités en plus rendant le jeu plus sympa à jouer... Par exemple, les fonds sont importants, et il est ainsi possible de casser certains objets en leur tirant dessus, ce qui s'avère



78% Edité par IMAGWORKS Amiga / PC / ST (mai)
Jeu d'action

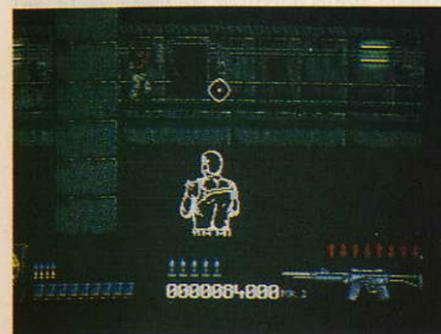


parfois important ! Sans quoi, il s'agit d'un shoot'em'up pur et dur ! L'écran scrolle horizontalement, selon un scrolling parallax parfait rendant de manière impressionnante l'effet de profondeur. Votre personnage est au premier plan, translucide, et vous dirigez à la souris le curseur permettant de viser les ennemis, qui passent non seulement en arrière-plan, mais surgissent parfois devant vous. Vous devez tuer tous les ennemis à l'écran, ce qui est assez simple au début. Cependant, vous devrez faire attention au Predator, mais surtout à tous les innocents et inconscients traversant sans arrêt l'écran. Des armes plus puissantes vous attendent. A chaque fin de niveau, le scrolling s'arrête, et les ennemis arrivent de partout, courant du fond de l'écran vers vous, comme dans Operation Thunderbolt!



Le premier niveau reprend le tout début du film. Deux flics de la brigade d'Harrigan se sont fait touchés par des trafiquants, et vous devez les sauver en éliminant ces derniers. Hélas ! un Predator fait partie de la scène, et vous n'êtes évidemment pas au courant. A ce niveau, le Predator passe camouflé à l'écran. A peine visible, il vaut mieux éviter de lui tirer dessus, sans quoi il réplique avec des armes très dangereu-

ses. A ce niveau, il faut éviter les femmes traversant la rue sans faire attention, mais aussi des journalistes inconscients, et bien sûr les deux flics à terre. A la fin du niveau, vous devez forcer votre passage jusqu'à l'entrée du

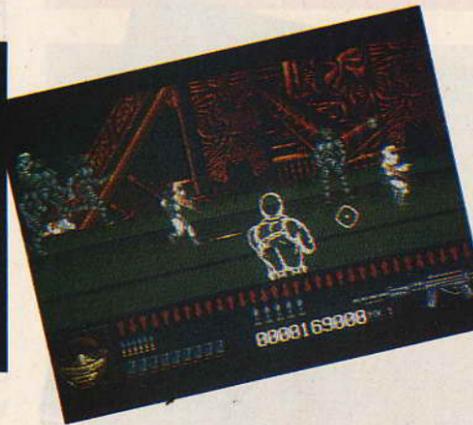


repaire où se cache le baron de la drogue.

Le second niveau se déroule dans les appartements du baron en question. Vous arrivez en pleine bataille entre les deux gangs, alors que le Predator est aussi de la partie. A ce niveau, vous devez éviter encore plus de personnages, comme les handicapés dans leurs fauteuils roulants ! A la fin du niveau, vous retrouvez le baron de la drogue écorché (le Predator est passé par là avant vous !), et devez faire face à ses hommes de main...

Le troisième niveau se déroule dans le métro, alors que le Predator est enfin visible ! C'est maintenant ce dernier que vous recherchez, mais la guerre des gangs faisant toujours rage, de nombreux ennemis vont continuer à vous attaquer. Cette fois-ci, il faudra surtout faire attention aux métros vous cachant la vue de temps à autre. La ruse à ce niveau consiste à tirer dans les lumières,

réduisant ainsi d'autant votre visibilité et celle des autres... et vous évitez donc bien des blessures. Vous noterez à ce niveau la manière avec laquelle le Predator arrache la tête de certaines personnes lors de son passage ! A la fin du



niveau, vous allez pouvoir affronter une première fois le Predator.

Le quatrième niveau se déroule dans les abattoirs où se terre le Predator. Repéré par une brigade spéciale du F.B.I., ces derniers pensent venir à bout du Predator. Heureusement, vous êtes là pour les protéger (évités d'ailleurs de leur tirer dessus), dans un tableau final qui vous emmènera jusqu'au vaisseau du Predator. Du Predator ? Non, des Predators ! En effet, vous découvrirez à ce moment qu'ils sont plusieurs, et le duel final



contre ces derniers devra être des plus difficiles.

Predator 2 bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée, sur ST comme sur Amiga. Pas étonnant, puisque les programmeurs ne sont autres que l'équipe d'Arc, responsables des adaptations micros de Forgotten Worlds et Crack Down ! Les graphismes rappellent vraiment le film, comme les sons digitalisés. Le jeu est un peu primaire, même si quelques ruses à trouver le rendent plus intéressant qu'un bête Operation Wolf. Cependant, les amateurs de ce type de jeu l'apprécieront grandement. Enfin, à noter l'excellente présentation, que nous



vous montrons dans le dossier sur Predator 2 !

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale Niveau -2 Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

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

MICROMANIA VELIZY 2

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

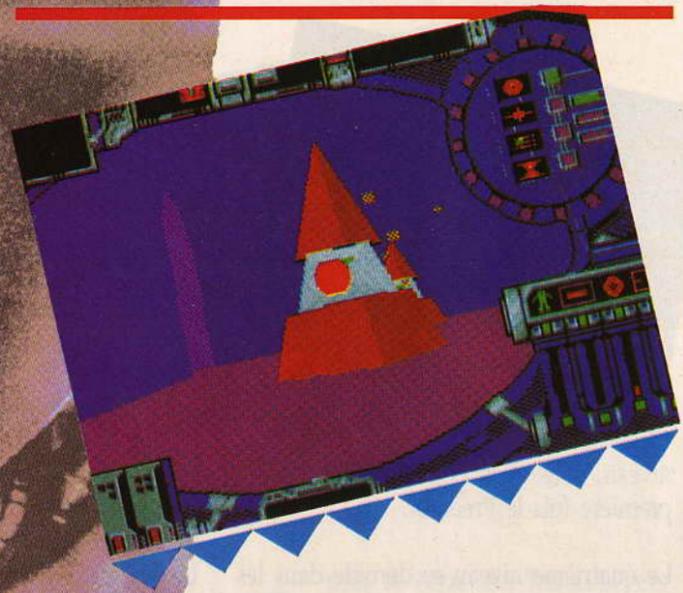
NOUVEAU

NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



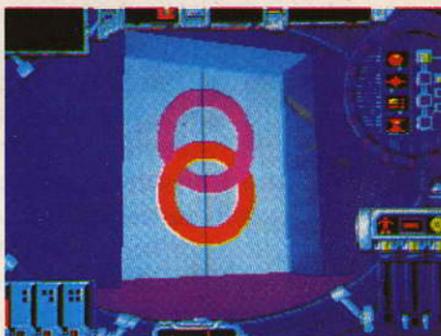
CYBERCON 3



L'équipe d'**Assembly Line** nous propose enfin son nouveau programme pour US Gold. Après E-Motion, Interphase et Vaxine, ils prouvent avec **Cybercon III** qu'ils sont décidément très doués pour la 3D. Cette fois-ci, cependant, ils se sont alliés avec Ricardo Pinto, celui qui avait conçu **Carrier Command**, pour faire de Cybercon III un jeu réellement exceptionnel !

Le jeu se déroule dans un futur lointain, à une époque où l'homme a construit un ordinateur géant, nommé Cybercon III, et lui a donné les pleins pouvoirs pour la défense de la planète. Malheureusement, les capacités d'analyse de Cybercon échappent à ses créateurs, et rapidement, l'ordinateur se rend compte que le plus grave danger menaçant la planète est l'Homme. Du coup, il lance de nombreuses attaques et dévaste une bonne partie de la Terre. Un groupe de survivants décide qu'il faut alors le stopper avant que toute vie ne disparaisse. Hélas ! Cybercon est particulièrement bien protégé. L'engin est enterré dans une montagne, dans un centre ultrasecret défendu par des robots. Il ne reste qu'une seule entrée possible dans le centre, mais celle-ci se ferme dès qu'un individu sera entré.

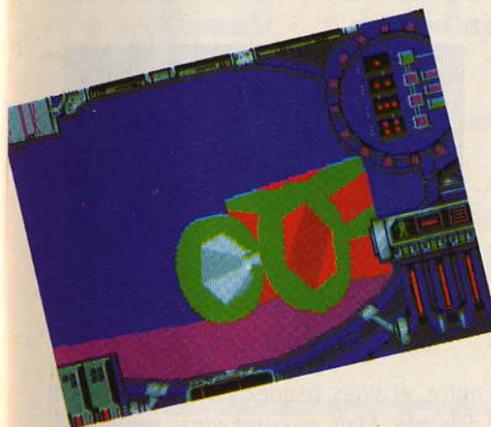
Vous êtes bien sûr le volontaire qui va devoir pénétrer dans l'ordinateur géant. Votre but est de trouver la salle où se trouve le cerveau de l'ordinateur, de l'exploser et de vous enfuir au plus vite. Pour cela, il vous faudra reconstituer les éléments électroniques du code permettant d'entrer dans cette salle. Si jamais vous échouez, il vous reste encore une possibilité de victoire, en faisant disparaître le champ de force protégeant l'entrée dans le Cybercon, ce qui permettrait à d'autres troupes de vous rejoindre. Pour arriver à vos fins, il va falloir comprendre le fonctionnement de la base, car de nombreuses choses arrivent de tous les côtés, et si vous ne comprenez pas pourquoi ces choses arrivent, quand et où elles arrivent, vous n'irez pas bien loin.



Le premier problème vient de l'immensité de la base qui est composée de 400 pièces. Attention, si une pièce peut être un tout petit couloir, elle peut aussi être une immense salle faisant six étages de haut, et avec des ponts et passerelles à plusieurs niveaux ! Du coup, comme certaines salles sont vraiment gigantesques, faire un plan des lieux n'aura rien d'évident, d'autant plus qu'il est difficile d'apprécier les distances dans un jeu entièrement en 3D. Il va donc falloir explorer et repérer les différents lieux et apprendre à se servir des ascenseurs. Votre chance est que les défenses du Cybercon sont de plus en plus fortes en allant vers le centre de la base... et comme vous commencez à l'extérieur, vous allez pouvoir vous habituer à cet univers particulier.

Le second problème vient des obstacles et des ennemis. Robots, portes fer-

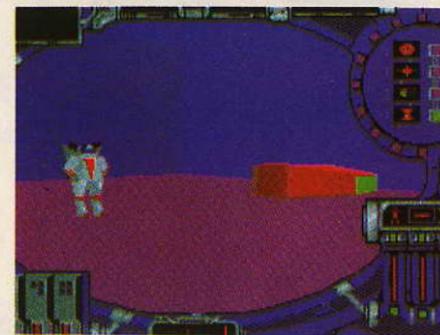
mées et objets inconnus ne vont pas vous faciliter la tâche. Fort heureusement, vous n'êtes pas entré sans rien dans le Cybercon, bien au contraire. Vous êtes en effet à l'intérieur d'une Armure Electronique très puissante vous permettant bien des choses. Comme toute armure, elle absorbe déjà les chocs, ce qui veut dire que vous pourrez faire une chute de plusieurs étages sans trop déguster ! Ensuite, c'est une source d'énergie, ce qui peut s'avérer pratique de temps en temps. L'armure peut aussi vous permettre de faire de grands bonds, qui vous seront parfois utiles pour franchir des fossés. Enfin, l'armure est équipée du PMS, un système électronique très complexe et comportant de nombreuses fonctions.



Le PMS, c'est ce qui donne à l'écran de Cybercon 3 toutes ses diodes et diagrammes. En bas à gauche, le PMS indique le nombre de batteries dont vous disposez, celles étant en cours d'utilisation, et la charge de chacune. Vous commencez le jeu avec une seule batterie, mais vous en trouverez rapidement d'autres dans le jeu !

Au milieu en bas et à gauche, vous avez les deux indicateurs, horizontaux et verticaux, pour mieux vous repérer. En bas à droite, se trouve le PMS (Primary Management System). C'est de là que vous choisissez d'utiliser votre armure électronique ou non, vos écrans protecteurs, vos armes ou votre clé sonique, d'engager des réparations ou d'utiliser le système de surveillance. En haut à droite est placé le SMS (Secondary Management System). Ce panneau peut servir à choisir l'arme que vous utilisez, la caméra de surveillance que vous désirez obtenir, et même à

déplacer certaines caméras. Les icônes en haut de l'écran sont soit les objets que vous avez trouvés, soit les éléments de votre clé sonique. Enfin, en haut à gauche, se trouve le moniteur de contrôle pour les caméras de surveillance.



Dans tout le complexe, vous allez donc trouver des objets que vous pourrez soit utiliser, soit ramasser. Parmi les objets utilisables, il faut noter des caméras que vous pouvez activer et placer là où vous le désirez. Ensuite, il vous sera possible à tout moment d'obtenir sur votre moniteur de contrôle ce que voit la caméra, ce qui s'avère pratique pour surveiller ses arrières. Il existe même une caméra pouvant être déplacée, ce qui est utile pour explorer de nouvelles pièces sans tomber dans tous les pièges. Vous serez également amené à croiser des droïdes de surveillance. Détruisez ceux étant faibles, et évitez les plus forts, qui vous endommageraient trop le temps de les détruire ! Evitez l'Annihilator, un être inconnu dont on sait seulement qu'il est encore plus mortel qu'un Alien.

Pour vous aider dans votre quête, vous disposez d'un clé sonique. C'est un engin émettant des sons en rapport avec l'objet sur lequel vous l'utilisez. La plupart du temps, cela met en route l'objet,



à condition d'utiliser le bon code... et ça, il faudra parfois réfléchir un peu avant de l'obtenir. Enfin, il existe des pièces de sauvegarde vous permettant de sauver votre position, ce qui est pratique, car Cybercon III n'est pas le genre de jeu que l'on termine du premier coup.

Techniquement, Cybercon 3 est vraiment parfait. La 3D est rapide, fluide, détaillée et propose des formes originales, dont des sphères ! Les pièces sont parfois immenses, sur plusieurs niveaux. Mettez-vous au bord d'une passerelle, baissez la tête et vous verrez tout en bas ce qui se trouve dans la pièce ! Une nouveauté vient d'un effet de transparence sur certaines portes ou dalles vous permettant de voir plus ou moins au travers. A un endroit, vous pouvez carrément regarder ce qui se trouve dix étages sous vous ! Côté sons, Cybercon III n'est pas très riche, mais cela fait également partie de l'atmosphère hostile du jeu.



Au final, Cybercon III est assurément le jeu le plus réussi proposant un monde virtuel sur micro. Vous êtes totalement libre de vos mouvements dans ce complexe gigantesque, et c'est particulièrement agréable. Le principe du jeu est un peu complexe, avec de nombreuses touches et icônes à connaître, mais l'on apprend vite tant le jeu s'avère passionnant et vraiment prenant. Très vite, vous serez plongé dans l'action, et paniquerez dès que vous entendrez une porte s'ouvrir... Un excellent jeu !

Stéphane Lavoisard

GEN D'OR

91% Jeu de stratégie
Edité par US GOLD
Amiga / ST (mai)

TANGRAM



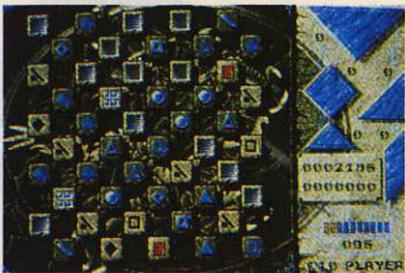
Décidément les Chinois auront inventé un nombre invraisemblable de choses, et en particulier de nombreux **jeux de réflexion**. Si le mah-jong ou le jeu de Shangai sont les plus connus, il en existe bien d'autres dont le Tangram. Egalement très ancien, ce jeu dont l'origine se perd dans la nuit des temps (plus de 4000 ans), passionne encore de nombreux joueurs.

Le **principe du jeu** est très simple, **reconstituer une forme** prédéfinie, c'est-à-dire recouvrir l'intégralité de sa superficie **à l'aide de sept pièces géométriques** en bois. Ces pièces ont toujours la même forme quel que soit le niveau du jeu : trois types de triangles isocèles (de tailles différentes), un losange et un carré. Sur ordinateur, le principe du jeu n'a pas réellement changé, les pièces étant choisies et placées grâce à la souris. Il est bien sûr possible de les agencer à votre guise, retourner un triangle ou placer un carré de travers par exemple, tout simplement en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Le jeu propose **deux degrés de difficulté** et un mode un ou deux joueurs. Dès la partie commencée, le joueur doit réussir chaque niveau dans un **temps imparti**, les secondes éparpillées lui attribuant des points.

Sachez que le jeu comporte quelques **surprises** comme des tableaux de bonus. En effet, c'est ainsi qu'après le onzième stage par exemple, le joueur est confronté à une variante du jeu de mah-jong, où il faut vider l'écran au plus vite des pièces qui le composent en formant des paires comportant les mêmes symboles.

Autre idée intéressante, après chaque niveau, le logiciel vous octroie un **code** autorisant la reprise d'une partie sans refaire la totalité des niveaux précédents. De difficulté croissante, le jeu ne devrait pas vous poser de sérieux problèmes, en tout cas en mode "novice", le programme distillant des formes relativement simples et un temps de réflexion largement suffisant. En revanche, en mode expert, la situation est tout

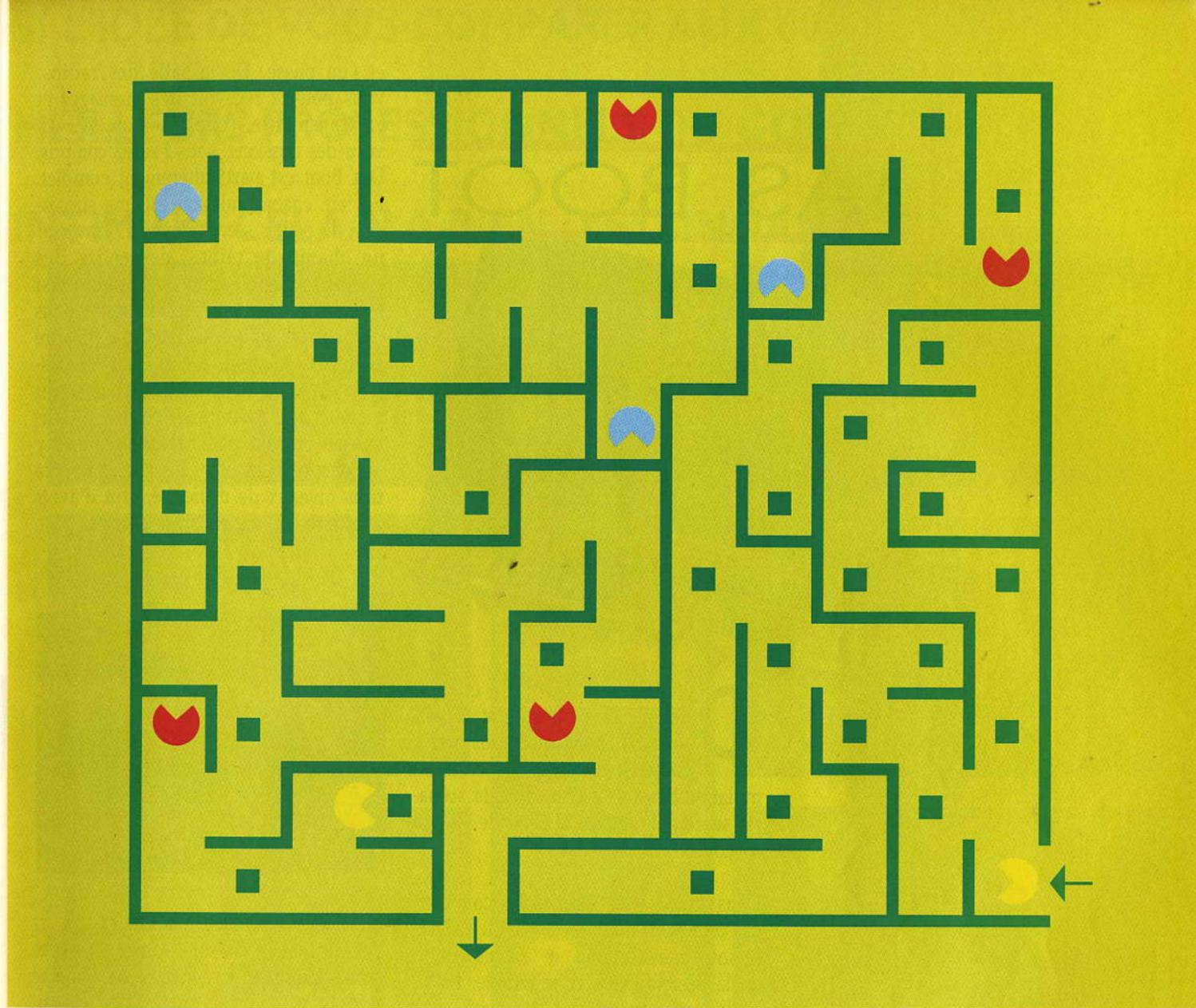


L'un des stages bonus.

autre, et vous risquez d'être rapidement débordé. Mais rassurez-vous après quelques parties d'entraînement, le temps de s'acclimater aux pièces et de "lire" les formes imposées par le logiciel, tout rentre dans l'ordre.

La **réalisation** de Tangram est **excellente**, largement suffisante pour ce type de jeu avec de bons graphismes, même s'ils changent peu, et une musique de circonstance présente tout au long de la partie. En bref, **un excellent jeu de réflexion**, captivant, qui s'avère bien plus qu'un nouveau jeu du genre !

Frank Ladoire



Sortez du labyrinthe des logiciels de jeux,
grâce aux conseils
et à la sélection de la Fnac.

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeu du mois :

GODS
Renegade/ST & Amiga

AIRLINE TRANSPORT PILOT
SubLOGIC/PC

WARBIRDS
Atari/Lynx

STRIDER
Sega/Megadrive

CHUCK ROCK
Core/ST & Amiga

LAST NINJA III
System 3/ST & Amiga

SWIV
Sales Curve/ST & Amiga

SUPER MONACO GRAND PRIX
US Gold/ST & Amiga
Sega/Master System,
GameGear & Megadrive

GAUNTLET
Sega/Master System

FINAL MATCH TENNIS
Human/NEC

DOUBLE DRAGON
Nintendo/Gameboy

GO
Oxford Softworks/
ST, Amiga & PC

GAUNTLET II
Nintendo/Nintendo

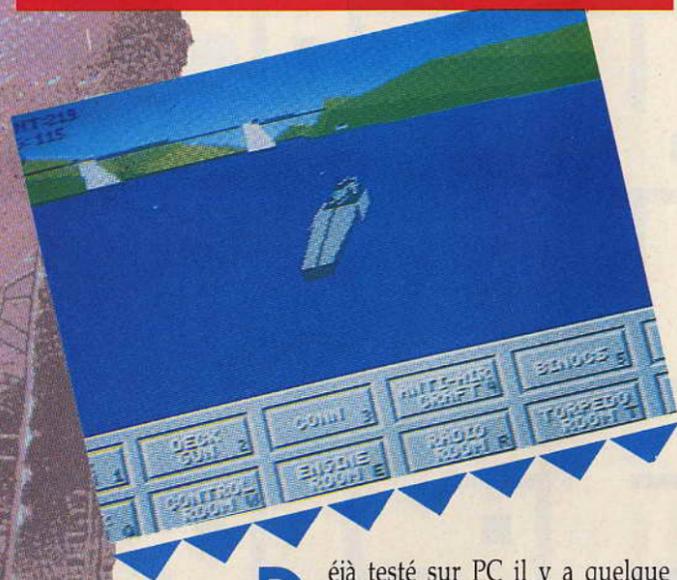
LEMMINGS
Psygnosis/ST & Amiga

METAL MUTANT
Silmarils/ST & Amiga



71%
Jeu de réflexion
Edité par THALION
Amiga (disponible)
ST (disponible)

DAS BOOT



Déjà testé sur PC il y a quelque temps, et en attendant la version ST, voici que nous arrive la version Amiga de cette simulation de sous-marin, dont le scénario se déroule durant la Seconde Guerre mondiale.

Dans ce jeu, vous prenez les commandes d'un sous-marin de type VII U-Boat, le sous-marin allemand le plus connu de la Seconde Guerre mondiale. La simulation vous permet de passer très rapidement aux postes clés de cet engin, afin d'accomplir vos missions. De la salle des torpilles, vous pouvez armer chaque tube avec différents modèles de torpilles, et ainsi tenter d'envoyer les bâtiments ennemis par le fond. Sur le pont, un canon de 88 mm vous permet d'attaquer directement les bateaux ou équipements terrestres de l'ennemi, alors que la batterie antiaérienne vous permettra de vous débarrasser des avions vous bombardant dès que vous êtes en surface. Si jamais vous êtes trop menacé, vous pouvez très rapidement plonger et éteindre vos moteurs, afin de ne plus être repéré. Vous pourrez même écouter les hydrophones afin de repérer les sous-marins ennemis, et ainsi commencer un combat sans merci sous la mer. Vous devrez traverser des champs de mines, éviter des torpilles ennemies,

et j'en passe. De la salle des radios, vous pouvez recevoir des messages et en transmettre, codés ou non. Au niveau des missions, vous l'aurez compris, Das Boot est particulièrement complet. En fait, chaque mission est une succession de petites scènes d'action. Traverser un champ de mines, descendre des avions, chaque action de ce genre est représentée par une vue différente, dans un petit jeu qu'il vous faudra apprendre à utiliser. Ajoutons à cela qu'il est possible de jouer dans plusieurs zones du monde, de l'Atlantique Nord à l'Arctique en passant par la Norvège, Biscaya ou encore Gibraltar. Le jeu comporte trois niveaux de difficulté, afin d'avoir une durée de vie encore meilleure.



Si sur PC la 3D était très fluide, ce n'est pas du tout le cas sur l'Amiga. Dans les scènes chargées en ennemis, on a même parfois du mal à savoir où l'on en est, tellement la 3D est hachée... Mais ceci n'arrive qu'assez rarement, et l'on finit par supporter ce défaut tant le jeu est prenant et sympa à jouer. Les sons par contre sont très réussis et vous plongent dans l'ambiance. Lorsque vous êtes bombardé par les avions ennemis, il faut l'entendre pour le croire, tant on est plongé au coeur de l'action. Le jeu comporte de nombreuses vues extérieures, particulièrement détaillées et impressionnantes.

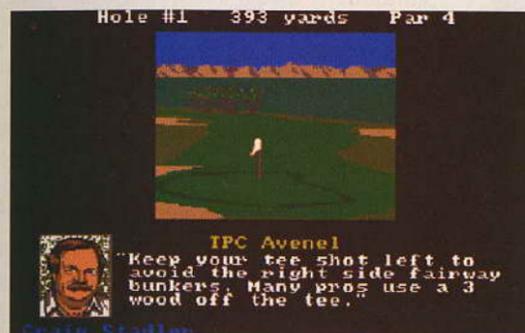
Au final, malgré une réalisation sans grande surprise, Das Boot est une simulation bien sympathique, simple d'accès, et qui ravira ceux qui n'aiment pas utiliser toutes les touches de leur clavier.

Stéphane Lavoisard

SI L'IDÉE DE VOUS COMPARER AUX 60

MEILLEURS PROFESSIONNELS DU GOLF VOUS

INTIMIDE, CELA N'A RIEN D'ÉTONNANT



Tommy Armour III



Paul Azinger



Bruce Lietzke



Mark McCumber



Larry Mize



Mark O'Meara



Fred Couples



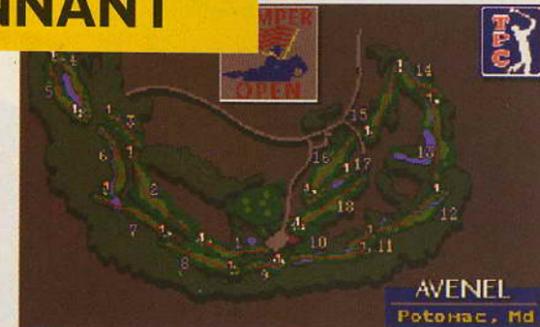
Joey Sindelar



Fuzzy Zoeller



Craig Stadler



LEADERBOARD					
	PAR	HOLE	PAR	HOLE	
1. STEVE JONES	-3	10	13. DAVE RUMHELTS	-1	4
2. MARK O'HEARA	-2	5	14. PAUL BLACKHAWK	-1	6
3. HOWARD THETTY	-2	9	15. HALE IRWIN	-1	6
4. JOEY SINDELAR	-2	9	16. ROBERT WRENN	-1	7
5. LANCE TEN BROEK	-2	9	17. ROGER MOLTISE	-1	7
6. MARK MCCUMBER	-2	13	18. BRUCE LIETZKE	-1	8
7. BOBBY MADKINS	-2	14	19. FRED COUPLES	-1	8
8. KENNY KNOX	-2	15	20. MIKE SULLIVAN	-1	10
9. VIM HALLET	-2	15	21. JAY HANE	-1	10
10. BILL BRITTON	-2	16	22. SCOTT SIMPSON	-1	14
11. PAT HOGAN	-1	0	23. NEIL	0	1
12. MIKE HULBERT	-1	3	24. DAN FORSTMAN	0	2

PGA TOUR® Golf n'est pas tout à fait l'idée qu'on se fait d'une petite balade dominicale.

Il s'agit plutôt pour vous de jouer contre 60 champions de golf sur le circuit U.S. PGA TOUR, dans des conditions de compétitions réelles, et sur quatre des parcours les plus difficiles du monde.

PGA TOUR Golf vous montre comment vos rivaux, tels que Fuzzy Zoeller, Craig Stadler et Paul Azinger, se comportent face à chacun des trous. Vos succès ou échecs relatifs sont alors affichés sur le Leaderboard constamment remis à jour et le commentateur vous annonce vos résultats.

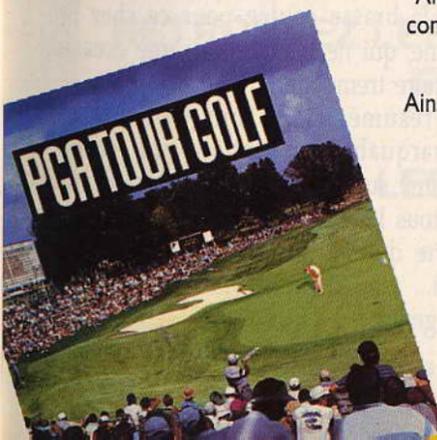
Afin de rendre les choses encore plus difficiles pour vous PGA TOUR Golf vous demande de prendre en compte à la fois la direction du vent et la topographie du terrain. Grâce à un point de vue style hélicoptère muni d'une caméra, vous pourrez voir chaque trou en trois dimensions.

Ainsi, si vous pensez que le golf n'est qu'un jeu pour des gens comme votre oncle Bob, PGA TOUR Golf va vous faire changer d'avis.

Disponible sur IBM/ PC, AMIGA et MEGA DRIVE

La pile de réserve du MEGA DRIVE permet de conserver les jeux et les statistiques jusqu'à 22 golfeurs.

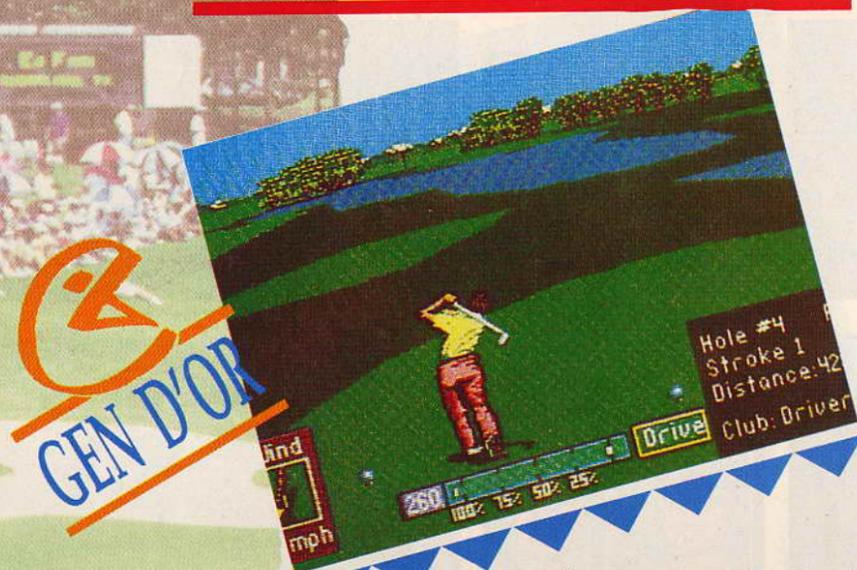
TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenel, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open sont des marques déposées



ELECTRONIC ARTS®

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

PGA TOUR GOLF



Le golf est un sport exigeant qui se prête particulièrement aux adaptations sur micro; c'est peut-être du à son caractère plus technique que physique et à la simplicité extrême de son principe. Pour schématiser, disons qu'il s'agit de pousser à l'aide d'une tige en fer (ou autre) une boule de quatorze centimètres de circonférence dans un trou pratiqué dans une boule de quarante mille kilomètres de circonférence.

Assez ri: voici venue la version Amiga de PGA Tour Golf, déjà sorti sur PC et testé dans le dernier numéro sur Megadrive. Electronic Arts semble avoir trouvé l'équilibre parfait entre réalisme et jouabilité: ce soft réussit à faire de vous un golfeur redoutable tout en vous faisant sentir (parfois cruellement) toutes les difficultés de cette discipline fascinante. L'utilisation est simple: vous choisissez le club, la direction souhaitée, et dosez la force exprimée en pourcentage par rapport à la distance maximale que la balle est censée pouvoir franchir. Le premier clic fait monter le curseur, le deuxième détermine la puissance et le troisième doit faire coïncider le niveau d'arrivée avec celui de départ, sinon un effet relativement difficile à contrôler est donné à la balle. Vous connaissez la suite: vous assistez à un swing magnifique et voyez (souvent avec dépit)

vosre balle s'envoler vers une destination inconnue. Je ne vais pas m'étendre sur les multiples options qui vous permettent de vous entraîner sur les greens tordus, de faire un parcours, de choisir vos clubs, de sauvegarder une partie en cours, la possibilité de jouer à quatre, etc. L'intérêt majeur réside bien entendu dans le challenge que constituent les tournois de l'association des golfeurs professionnels, qui vous font côtoyer les plus grands joueurs du monde dans une lutte acharnée sur les parcours les plus connus des Etats-Unis. Vous aurez ainsi l'occasion de comparer vos scores risibles à ceux des champions... Excellente simulation, disais-je car tous les paramètres sont pris en compte sans alourdir le système de jeu: obstacles, position de la balle sur le sol, vent, effet, rebonds, pentes, que sais-je encore, rien ne manque.

Chaque trou débute avec un survol en 3D, en musique s'il vous plait, avec en supplément gratuit de précieux conseils qui vous sont prodigués par des stars de la petite balle. Autre élément original, la vue inversée qui "place la caméra" au point de chute une fois que la balle a effectué une partie de son vol gracieux. Les greens vicieux sont quant à eux visualisés en perspective cavalière, en 3D "fil de fer", et donnent une idée claire de la pente. Le putting est comme chacun sait une phase délicate, et le soft est sans pitié pour la moindre erreur de jugement.

Autre solution pour foirer magistralement un coup: il est possible de frapper "comme une mule", soit plus fort que le maximum théorique, mais cela implique une prise de risque plus importante, et si le curseur indiquant la frappe de la balle n'est pas pile en face du trait, c'est la cueillette aux champignons assurée (ou la brasse coulée pour ce cher Stéphane, qui ne manque pas une occasion de faire trempette)!

En résumé, PGA Tour Golf est une remarquable simulation, qui requiert comme sur le terrain une concentration de tous les instants, et donne réellement envie d'aller tâter du gazon pour de vrai... mais à moindres frais. Un must du genre!

Tristan Lathière

AMIGA
500/1000/2000

5
GAMES
JEUX

ATARI

ACTION, AVENTURE, RÉFLEXION, UN MAXIMUM DE FUN !

RETROUVEZ LES GRANDS SUCCÈS...
FIRE, WILD-LIFE ET ANTAGO

DÉCOUVREZ LES NOUVEAUTÉS...
RECOVERY ET ASTATE



ESAT SOFTWARE

55-57, rue du Tondu - 33000 Bordeaux - tél. (16) 56.96.35.23 - fax : (16) 56.98.37.96

90%
Jeu de simulation
Edité par ECA
Amiga (disponible)
PC (disponible)

SWICHTBLADE II



Après le formidable succès remporté par le premier épisode, Swichtblade se devait de connaître une suite. C'est exactement la même réflexion que s'est faite la société Gremlin pour finalement nous proposer Swichtblade, deuxième du nom. Mais pour répondre à l'attente de tous les passionnés du numéro un et de tous les joueurs en général, ce nouveau jeu devait impérativement bénéficier d'une réalisation exemplaire, et subir quelques changements sans toutefois modifier par trop le fond du jeu, ce qui est tout à fait le cas. Une nouvelle preuve, pour ceux qui en douteraient encore, de la qualité croissante de la production Gremlin.

Tout d'abord, notre héros a évolué et se présente maintenant tel un "cyborg", c'est-à-dire avec un corps d'apparence humaine comportant quelques appendices métalliques, le plus important se situant dans son bras droit sous la forme d'un canon. Cette arme servant lors des combats à distance, un mini-sabre le remplaçant lors des corps à corps. L'utilisation de l'une ou l'autre de ces armes étant automatiquement gérée par le programme.

Mais bien sûr, il est possible d'augmenter sa puissance de feu durant le jeu. Pour cela, il est nécessaire de récolter des crédits (en tuant certains ennemis), monnaie indispensable pour vos achats. Ces derniers s'effectuent en certains endroits du jeu découvrant une porte de lumière. En y pénétrant, vous entrez en fait chez l'armurier. Attention, si vous achetez quelque chose, en ressortant la boutique disparaîtra ! Dans la panoplie des armes proposées se trouve une variante des surikens, un laser et même un petit dragon. Il est également possible de se procurer des réserves de munitions, un bouclier, une vie supplémentaires ou bien encore de refaire le plein d'énergie, tout est une question d'argent. Petite précision en ce qui concerne votre capital d'énergie, il peut aussi être reconstitué en avalant la nourriture (pizzas, hamburgers...) disséminée ici où là.



Le but du jeu reste le même, parcourir six niveaux pour ramener la paix dans votre pays. C'est ainsi que vous découvrirez plusieurs régions, des couloirs enterrés aux docks portuaires, en passant par la forêt ou l'intérieur d'un volcan. Les obstacles sont nombreux et outre l'adversaire, Hiro (nom du personnage) devra se démener comme un beau diable pour progresser.

En effet, toutes sortes de pièges l'attendent, le plus usité étant le canon laser. Ce dernier, inamovible, tire régulièrement sa salve dévastatrice ; il faut donc l'éviter et le détruire entre deux décharges. Autre piège, les pics acérés émergeant du sol, pratiquement impossibles à déceler lors du premier passage, ils vous causeront de sérieux ennuis. De temps à autre vous devrez emprunter des escaliers ou un ascenseur, soyez sur vos gardes, c'est l'endroit idéal pour se faire mortellement toucher. De plus, sachez que, si par exemple, vous tombez d'un ascenseur d'une hauteur de plusieurs étages, vous perdrez de l'énergie. Autre difficulté, atteindre certaines plates-formes, bidons ou caisses, votre détente normale ne le permettra pas, vous devez donc vous accroupir pour ensuite sauter en direction de l'endroit souhaité. C'est le seul moyen d'y parvenir !



Au niveau de la progression, et parallèlement au premier volet, le joueur ne doit pas hésiter, lorsque l'issue lui semble bouchée, à frapper dans les murs. Il découvrira toujours un nouveau chemin, celui-ci étant d'ailleurs indiqué par des briques légèrement différentes et d'aspect friable. Toutefois, il peut arriver qu'aucune de ces briques ne soit présente et qu'une salle cachée recelant



GEN D'OR

En plus de ceci, les ennemis sont de plusieurs types et chacun demande une tactique particulière. Si les espèces de petites fourmis de couleur verte s'éliminent assez facilement tout comme les robots, il en est tout autrement pour les sondes volantes par exemple. Personnellement, je saute à côté d'elles tout en frappant, cela marche pratiquement à tous les coups. Dans les niveaux supérieurs, vous affronterez des avions bombardiers, des fusées, des vaisseaux... quelques bonus demeure. A vous de chercher ! En plus des crédits et de la nourriture, d'autres objets traînent sur le sol, il s'agit des munitions.

Au niveau de la réalisation, Swichtblade 2 est excellent. Les graphismes sont superbes, l'animation des personnages satisfaisante et la fluidité des scrollings (le plus souvent sur deux plans, c'est-à-dire différentiels) est sans reproche. Autre point fort du jeu, la difficulté est merveilleusement dosée. En bref, l'on se croirait devant un jeu sur console tellement la jouabilité est parfaite.

Frank Ladoire

90%
Jeu d'arcade
Edité par GREMLIN
Amiga (mai)
ST (mai)

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

SUPER SIM PACK 279/279F

- NOUVEAU** + ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX 249/249F

- NOUVEAU** + TURRICAN
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

SIM CITY + POPULOUS 299/299F

GENIAL
EDITION SPECIALE
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NRJ 2 299/299F

- NOUVEAU** + MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFE
+ PINBALL MAGIC

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE KID	249/249F
EPIC	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
GODS	249/249F
LEGEND OF BILLY B.	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
SHADOW DANCER	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
SUPER CARS 2	249/249F
SWITCHBLADE 2	249/249F
TOKI	249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
NAVY SEALS	249/249F
UMS 2	299/299F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
ULTIMA V	ND/299F
LEMMINGS	149/149F
BACK TO FUTURE 3	249/249F
TURRICAN 2	249/249F
Z-OUT	249/249F
CELICA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
BETRAYAL	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F
SWIV	249/249F
CRIME WAVE	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ALCATRAZ	249/249F
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARCHEM	299F/ND
ARMOUR-GEDDON	249/249F
BANDIT KINGS	ND/349F
BILLIARD SIM.	249/249F
BLADE WARRIOR	249/249F
BRAT	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
CYBERCON 3	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
EMPIRE (COCKTEL)	299/299F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HEROES QUEST	349/349F
IT CAME FROM THE D.	299F/ND
LOGICAL	249/249F
MONKEY ISLANDS	179/179F
MUDS	249/249F
NASCAR	299/299F
OBITUS	349F/ND
POWERMONGER D. DISK	149/149F
PREDATOR 2	249/249F
RAILROAD TYCOON	299/299F
RBI 2	249/249F
SKULL & CROSSBONES	249/249F
TETRIS	199/199F
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
WONDERLAND	299/299F

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 AVENTURIERS 249/249F

- + INDIANA JONES ACTION + THE STRIDER
+ FORGOTTEN WORLDS + VIGILANTE

ADV DESTROYER SIM.	289/289F
AWESOME	179F/ND
BARD'S TALE 3	ND/249F
BATTLESTORM	269/269F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DISC	249/249F
DUNGEON MASTER	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
GREAT COURTS 2	179/179F
HARD DRIVIN' 2	249/249F
HARPOON	ND/299F
IMPERIUM	249/249F
KICK OFF 2	249/249F
KILLING CLOUD	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F

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

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 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F

- + NEW ZEALAND STORY + RAINBOW ISLAND
+ SUPERWONDERBOY + BUBBLE BOBBLE

KING QUEST 4	ND/349F
KING QUEST TRIPLE PACK	449/449F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
LEISURE SUIT L. TRIPLE PACK	499/499F
MAUPITI ISLAND	289/289F
METAL MASTERS	249/249F
MIG FULCRUM 29	349/349F
MURDER	249/149F
NAM	299/299F
NIGHTSHIFT	249/249F
NINJA TURTLES	249/249F
OPER. STEALTH + LE DISC	299/299F
PANZA KICK BOXING	289/289F
PGA GOLF	ND/249F
POWERMONGER	299/299F
PRINCE OF PERSIA	249/249F
RICK DANGEROUS 2	249F/ND
SHADOW WARRIORS	199/249F
SKI OR DIE	ND/249F
THE IMMORTAL	249/249F
VIZ	199/199F
WARLORD	ND/249F
WINGS	ND/299F
WOLF PACK	299/299F

Des prix dingues sur Mégadrive, Amstrad, St/Amiga ...

3615 MICROMANIA
Une GAME BOY à gagner
chaque semaine

MEGADRIVE

BURNING FORCE	199F
DANGEROUS SEED	199F
HEAVY UNIT	299F
HELL FIRE	299F

AMSTRAD

	Cass/Disc
F 16 COMBAT PILOT	99/149F
STRIDER 2	59/99F
LINE OF FIRE	59/99F
E-SWAT	59/99F
PUZZNIC	59/99F

ST/AMIGA

LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SHOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 **Rayon Game Boy en libre service**

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23 **Rayon Game Boy en libre service**

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 **Ouvert 7 jours/7**

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre Caumartin - Tél. 42 82 58 36

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=	F

Nom

Adresse

Code postal Ville Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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)

Entourez votre ordinateur de jeux: Amstrad 464 Amstrad 6128 Amstrad 464 + Amstrad 6128 + Séga PC Comp. Atari ST
 Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive GX 4000 Gamegear

SEGA MASTER SYSTEM

OFFRES SPECIALES

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

LA CONSOLE 690F

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

NOUVEAUTES

Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Foot.	345F
Indiana Jones	325F
Gauntlet	325F
Imposs. Mission 2	325F
Paperboy	325F

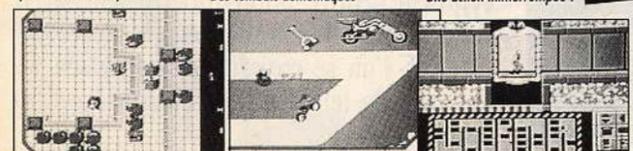
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET 990F

PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

Aérial Assault	325F	California Games	295F
After Burner	325F	Captain Silver	295F
Alien Syndrome	295F	Casino Games	295F
Alex Kid Last Star	295F	Chase HQ	325F
Alex Kid H.T.V.	255F	Choplifter	285F
Aleste Powerstrike	295F	Cloud Master	295F
American Baseball	295F	Columns	285F
American Pro Foot.	295F	Cyborg Hunter	285F
Assault City	295F	Dead Angle	295F
Basketball Nightmare	295F	Double Hawk	285F
Black Belt	285F	Dynomite Dux	325F
Bomber Raid	295F	E Swat	295F



Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable
Cyber Shinobi. Des combats démoniaques
Indiana Jones. Une action ininterrompue !



Gauntlet. Foncez à travers une horde de monstres
Paperboy. Evitez tous les pièges de la rue sur votre bicyclette.
Impossible Mission. Mettez fin à la menace qui pèse sur le monde



Moonwalker. Incarnez Michael Jackson
Dick Tracy. Attention aux truands
Joe Montana Football. Le vrai football américain

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Cast.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shinobi	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR

la portable
à couleur SEGA
990F
Nouveaux prix sur
les cartouches 245F

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Junction (Arcade)	245F
Columns (Reflexion)	245F
Warehouse Man	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Popo Breaker	245F
Pro Baseball (Simulation)	245F
Woody Pop	245F

AUTRES TITRES A VENIR

Devilish	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	245F
Psycho World	245F
Super Golf	245F
US Mahjong	245F

Commandez par Minitel
3615 MICROMANIA

SPACE QUEST IV



Après l'événement King's Quest V, nous pensions avoir le temps de nous remettre de nos émotions, mais voilà qu'une équipe de programmeurs de Sierra-On-Line récidive et nous en met encore une fois plein la vue, les oreilles et le cerveau avec ce quatrième épisode de la saga Spacequestienne. Mark Crowe et Scott Murphy ont réussi à atteindre des sommets de loufoquerie et de génie dans cette aventure spatio-temporelle humoristique, encore plus dingue que les épisodes précédents et surtout mille fois plus belle.

Tout commence alors que Roger Wilco, anti-héros-balayeur des trois premiers volets, s'arrête dans un bar,

sur le chemin du retour sur sa planète, pour boire un verre et raconter ses extraordinaires exploits à tous les



Les agents de Vohaul à vos trousses...

clients. Malheureusement, intercepté par de mystérieux hommes en noirs, Roger découvre que Vohaul, déjà rencontré dans Space Quest II, est toujours vivant. Sauvé in extremis par deux inconnus, Roger n'a d'autre recours pour s'échapper que de plonger dans une faille temporelle. Projeté dans Space Quest XII, Roger va devoir trouver le moyen de rentrer chez lui, une bonne fois pour toute, en éliminant son vieil ennemi Vohaul qui cherche à détruire l'humanité.

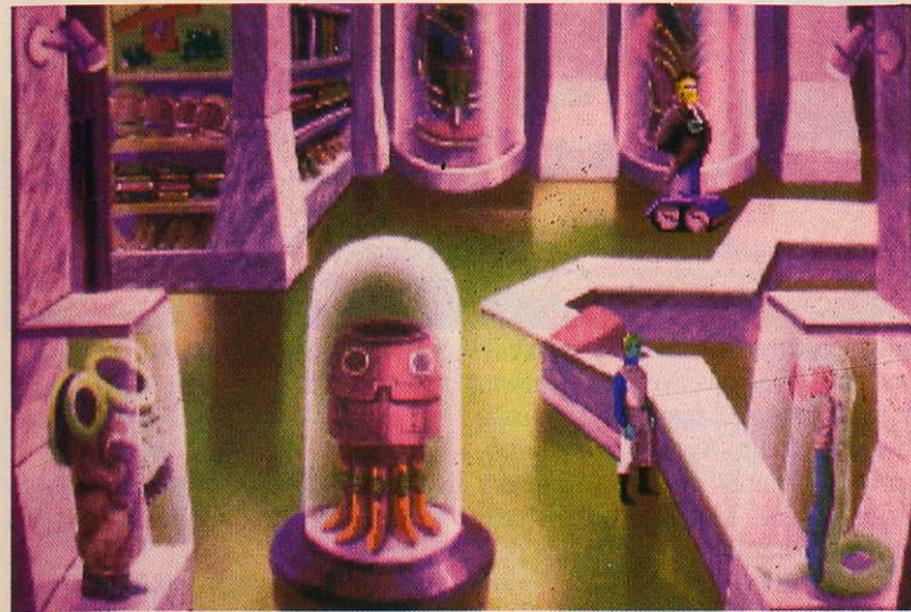


Le vaisseau ennemi!

Pour cela, Roger va affronter de multiples dangers, à travers le temps et la galaxie, poursuivi par les sbires de son ennemi mortel. Parti de Space Quest 4, Roger Wilco va donc tout d'abord arriver sur Xenon dans un Space Quest XII dévasté, où les seuls humains encore en vie sont zombifiés et au service de Vohaul. Toujours pourchassé, Roger décou-



Deux écrans du centre commercial de Space Quest X



Une boutique de fringues pour aliens...

vre le mode de fonctionnement des machines à voyager dans le temps, et il s'enfuit au hasard du flux temporel pour se retrouver dans SPACE QUEST X. Encore une fois poursuivi, menacé, incompris, Roger voyagera à nouveau, retournant dans SPACE QUEST I (avec les horribles graphismes d'origine), SPACE QUEST XII... retrouvant ou découvrant de nouveaux (ou d'anciens (voir futurs)) amis (ou ennemis), pour finalement revenir à son époque. Le scénario est complètement fou, avec de nombreux rebondissements et des situations à vous faire mourir de rire. L'humour déjà omni-présent dans les précédents épisodes est ici l'élément essentiel du jeu, autour duquel s'articule



Capturé par les Latex Babes...

tout le reste. En outre, l'aventure est un peu moins linéaire que d'habitude, puisque vous pouvez aller à n'importe quelle époque avec les machines à voyager dans le temps, suivant les coordonnées que vous entrez. L'interface utilisateur, ainsi que de sérieuses améliorations techniques servent aussi à la perfection une histoire complexe et délirante.

Le système de jeu reprend les modifications qui ont rendu King Quest V si convivial. Tout est géré via la souris et moins d'une dizaine d'icônes. Si vous



Attention au zombi!..

déplacez le curseur vers la barre supérieure de l'écran, apparaissent alors les divers icônes d'actions et d'options. Un autre moyen pour y accéder, consiste à utiliser les boutons de la

souris. Avec le bouton droit, vous sélectionnez le curseur que vous voulez, ce qui vous donne accès à 7 actions possibles. Le curseur "mouvement" permet de se déplacer en cliquant sur un endroit à l'écran. Votre personnage contourne automatiquement les obstacles. "L'oeil" permet d'examiner un objet, un endroit, un personnage, ce qui révèle bien souvent des détails importants. La "main" sert à prendre un objet, à toucher quelque chose, à déplacer un élément du décor, à utiliser une machine ou un ordinateur. Le curseur "parler" est très utile pour converser avec les divers individus rencontrés. La conversation est alors automatiquement prise en compte par le programme, même si de temps en temps vous devez choisir parmi plusieurs choix ou réponses. Le "nez" vous renseigne sur les délicates senteurs printannières d'un endroit, d'une personne ou de quelque chose, tout comme la "langue" vous permet de goûter à une substance (ou à pratiquement n'importe quoi si vous êtes courageux).



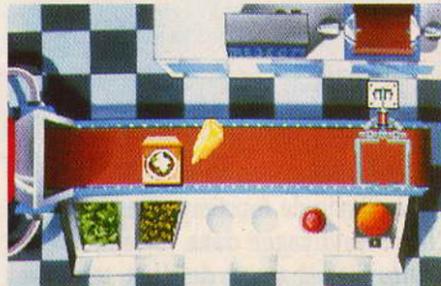
GEN D'OR



La suite d'Astro Chicken

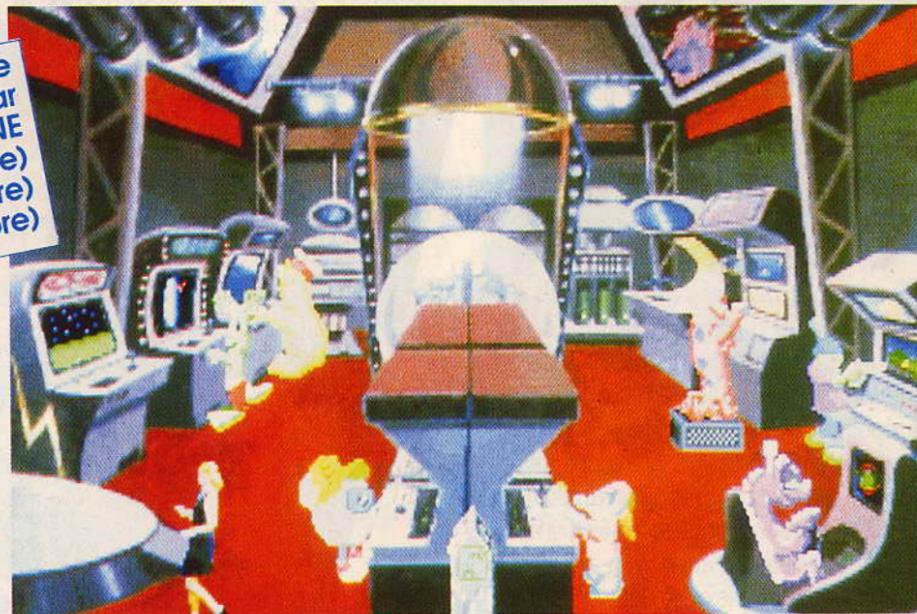
Enfin, le dernier curseur vous fait utiliser l'objet que vous avez actuellement en main. Avec de l'argent, vous pouvez payez quelqu'un. Avec un bocal, vous pouvez le remplir d'acide en cliquant sur une flaque. Avec une carte de crédit, vous retirez du liquide dans un distributeur de billets.... Un écran inventaire vous informe sur les objets en votre possession et vous autorise à les utiliser, les examiner ou les prendre en main. Vous avez aussi un menu qui vous permet de changer les options de jeu. Vous modifiez ainsi le degré de détail, la rapidité du jeu et le volume sonore à votre guise. Vous pouvez aussi utiliser une quinzaine de sauvegardes, les restaurer ou tout recommencer. En outre, tout comme dans Space Quest III, plusieurs scènes d'arcade vont vous permettre de faire preuve de vos superbes réflexes. Ainsi, à un moment donné vous allez travailler dans un **Monolith Burger**, à la fabrication de délicieux et succulents hamburgers. Il faut empiler la salade, les épinards, les trois sauces et le pain, le tout à un rythme qui s'accélère sans cesse. De même, vous aurez

la chance de jouer à **Miss Astro Chicken**, un petit jeu d'arcade hilarant et sympathique, dans lequel vous dirigez une poule qui doit bombarder avec ses oeufs les méchants chasseurs et leurs chiens. En outre, elle doit éviter divers obstacles et surtout les meutes de renards volants, des prédateurs redoutables qui n'hésitent pas à vous voler dans les plumes. Ces deux petits jeux sont très jouables et surtout très divertissants, à l'image de tout le jeu d'aventure.



Faites vos hamburgers vous-même!

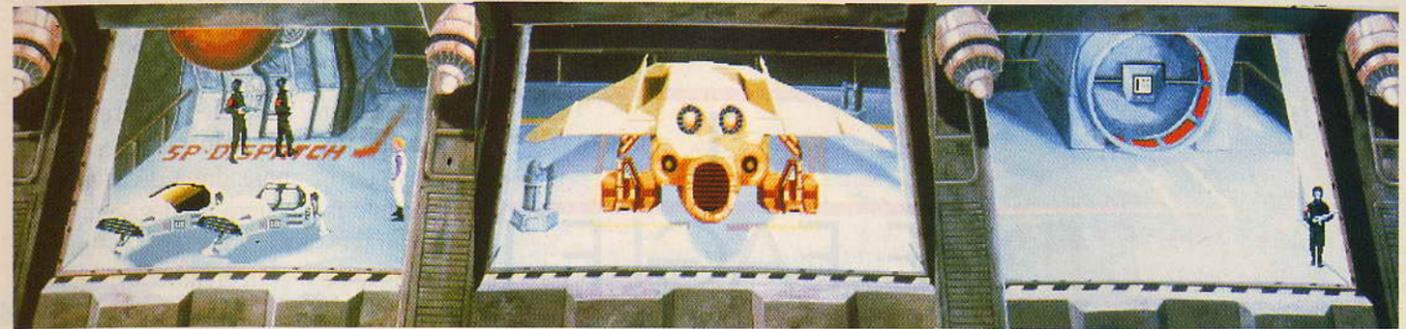
La réalisation s'est encore améliorée par rapport à King Quest V. La version **VGA** se caractérise donc par des planches graphiques absolument merveilleuses, basée sur de véritables peintures. Il y a bien sûr de nombreuses scènes animées, avec des effets de **scrolling réusis** (aux vues de ce qui avait été fait jusqu'alors sur PC) et surtout des écrans splendides, tant de par leur style que de par les couleurs utilisées. Il est à remarqué d'ailleurs que dans ce jeu, lorsque vous vous déplacez d'un écran



La salle d'arcade dans laquelle se trouve Miss Astro Chicken!

Jeu d'arcade
Édité par
SIERRA-ON-LINE
PC (disponible)
ST (septembre)
AM (septembre)

96%



Visite guidée de l'astroport de la base de Vohaul, dans Space Quest XII: Vohaul's Revènge II

à un autre, cela se fait dorénavant par un scrolling, ce qui est beaucoup plus beau et réaliste que dans les précédents jeux de chez Sierra-On-Line. Sinon, la représentation des lieux est assez classique, les personnages se déplaçant en 3D dans des paysages étranges et bizarres.



Une nouvelle boutique de Monolith

Les animations des individus sont toujours aussi bien faites et drôles. Il faut vraiment voir votre démarche, lorsque vous êtes déguisé en femme, au cours d'une partie de l'aventure, c'est génial! De même, vous aurez la joie de découvrir **les mille et une façons de mourir**, chacune d'entre elle valant déjà le détour. La qualité de la réalisation graphique, et donc du jeu, est fortement réhaussée grâce à des **musiques magnifiques**. Toujours très bien faites (surtout avec une carte son bien sûr), elles s'intègrent surtout totalement au jeu et à la scène courante. Parfois stressants, souvent amusants et par moment violents, les différents thèmes donnent à l'aventure une vie et un réalisme rarement égalés. Que dire de la présentation, sinon qu'elle est à l'image de tout le reste, grandiose, superbe et originale. Mon seul et unique regret vient de la longueur de l'aventure. Certes, il y a **6 disquettes 1.44Mo** dans la boîte, mais au final, l'aventure se révèle relativement facile et un tout petit peu trop courte à mon goût (je me réfère, vous l'avez compris, aux anciens jeux d'aven-

ture Sierra, qui étaient beaucoup plus complexes, du fait du système de jeu).



Xenon ravagée dans Space Quest XII



Enlevé par un aigle



Le patron du Monolith Burger

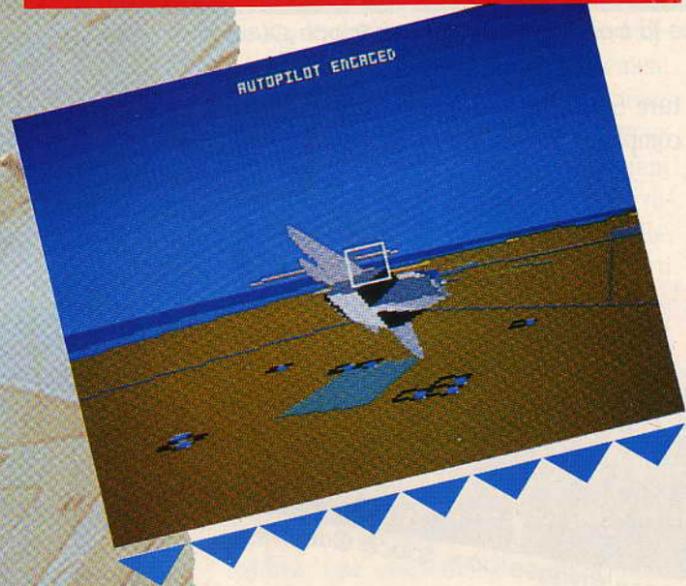


Reconnaissez-vous Roger Wilco, dans son nouveau déguisement!

Space Quest IV reste quand même **un merveilleux jeu**, superbe, amusant et distrayant. Un Must à posséder, surtout si vous avez déjà jouer à un autre Space Quest. Sinon, c'est l'occasion ou jamais de découvrir un jeu d'aventure "Made In Sierra". C'est beau, prenant et amusant, idéal pour les gens qui découvrent les plaisirs donnés par les jeux d'aventures..

Didier Latil

F - 15 STRIKE EAGLE II



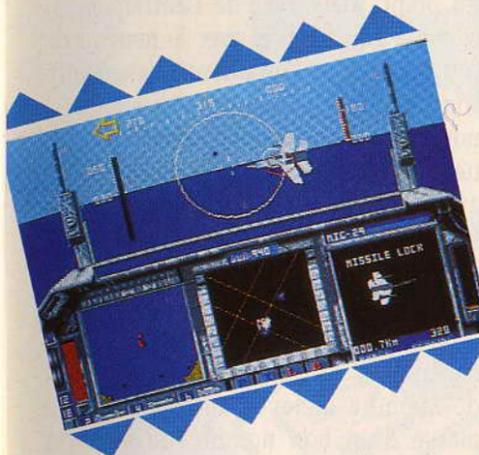
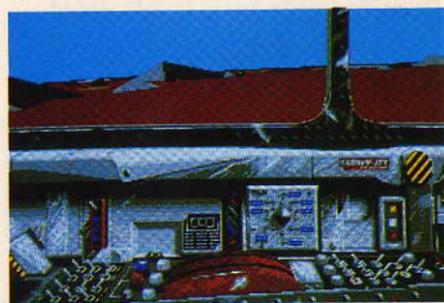
F 15 Strike Eagle, tout le monde connaît ! Il fit les beaux jours des possesseurs de micros 8 bits il y a quelques années. F 15 Strike Eagle II, jusqu'à présent, seuls les possesseurs de compatibles avaient le bonheur de s'y adonner. Dorénavant, tous les Amigaïstes et Ataristes du monde vont également pouvoir goûter aux joies du pilotage d'un des chasseurs les plus célèbres et les plus performants de tous les temps.

Première constatation, la prise en main du jeu est assez facile et ne nécessite pas forcément une lecture assidue et complète de la documentation. Première option, si l'envie est trop grande et l'appel du ciel trop fort, dès le début du jeu il est possible de prendre les airs. En mode "training", il vous sera possible de tenter les pires acrobaties sans jamais craindre de vous "crasher". Très utile pour apprendre les bases du pilotage et les réactions de

l'appareil. Mais je vous conseille plutôt de suivre la procédure normale en appliquant les instructions du programme. Adapté aux débutants comme aux "pros" du manche à balai, vous pouvez apprendre à décoller, effectuer une manoeuvre de dégagement ou un virage serré, voler en rase-mottes, atterrir... Bref, entreprendre la formation d'un véritable pilote de chasse.

Les missions proposées sont nombreuses et variées puisque, et c'est un plus par rapport à la version PC, ce n'est pas moins de six zones de combats (contre quatre) que renferme F 15 II : la Libye, le Golfe persique, le Viêt-nam, le Moyen-Orient, l'Europe centrale et le Cap Nord, ce qui représente tout de même 250 000 miles carrés de superficie. Les deux dernières régions étant reprises au logiciel F 19. A signaler qu'une mission peut comporter plusieurs cibles, le plus souvent au nombre de deux. Dans ce cas, vous devrez faire preuve de mesure et de prudence en embarquant le matériel et les armes requis.

Justement sur le plan de l'armement, votre appareil est largement pourvu des derniers cris de la technologie informatique. Le F 15 est capable d'embarquer plusieurs types de missi-

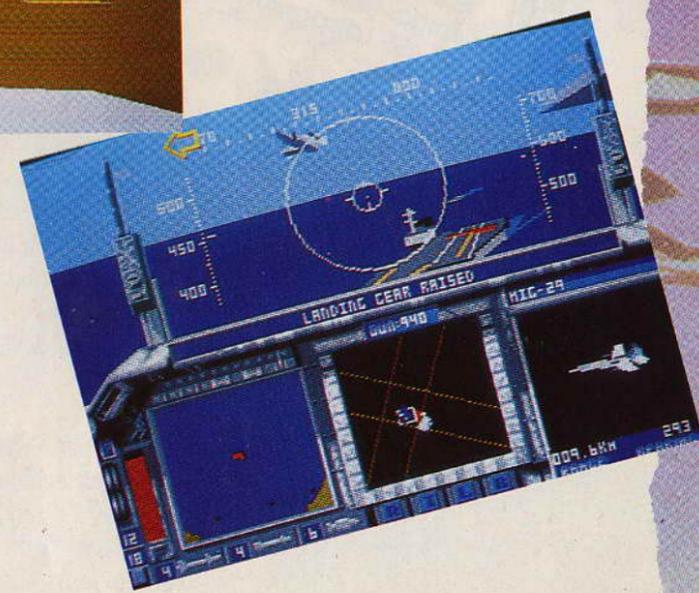


les, correspondant chacun à une cible déterminée. C'est ainsi qu'avec les missiles Amraams, air-air de moyenne portée, il est possible de "locker" un appareil ennemi dans une relative quiétude. Mais si jamais, vous vous retrouvez très près de l'adversaire, mieux vaut utiliser un missile Sidewinder de courte portée. Sa maniabilité et sa précision en font l'un des meilleurs missiles au monde dans le domaine des combats aériens. Enfin, lorsque votre cible se trouve, non pas en l'air, mais au sol, vous disposez d'un troisième type de missile : le Mavericks réputé pour sa puissance de destruction. Bien sûr, chacun de ces missiles nécessite, avant de les tirer, d'être "locké". En plus de cet attirail, le F 15 est équipé d'un canon de 20 mm très efficace. Les défenses ne sont pas oubliées et des modules de brouillage, plus des leurres, sont embarqués.

Sur le plan des commandes, encore une fois, le F 15 s'avère extrêmement bien équipé avec un viseur tête haute. Avec ce procédé, le pilote visualise sur son cockpit toutes les instructions nécessaires à son vol et à ces différentes actions. De cette façon, il ne baisse pas la tête pour regarder les cadrans et minimise les risques de surprise tout en gagnant un temps précieux.

Au niveau des options, le programme offre un pilotage automatique, ce dernier vous amenant tout droit sur les cibles définies. Libre à vous de le déconnecter à tous moments. Ainsi, vous évitez l'étape de repérage sur la carte, à l'écran, ou sur les cartes livrées avec le soft. Le radar comporte trois modes couvrant une surface plus ou moins grande. Autre option, il est possible, et souvent souhaitable, d'accélérer le temps. En effet, le survol de l'océan ou d'étendues désertiques semble parfois un peu long.

Enfin, sachez qu'il est possible de modifier la finesse des détails, jouant par la même occasion sur la vitesse du jeu. Mais rassurez-vous, même au niveau "deux", c'est-à-dire au maximum des détails, la vitesse du logiciel reste tout à fait satisfaisante, en tout cas largement supérieure à celle de F 19 sur Amiga.



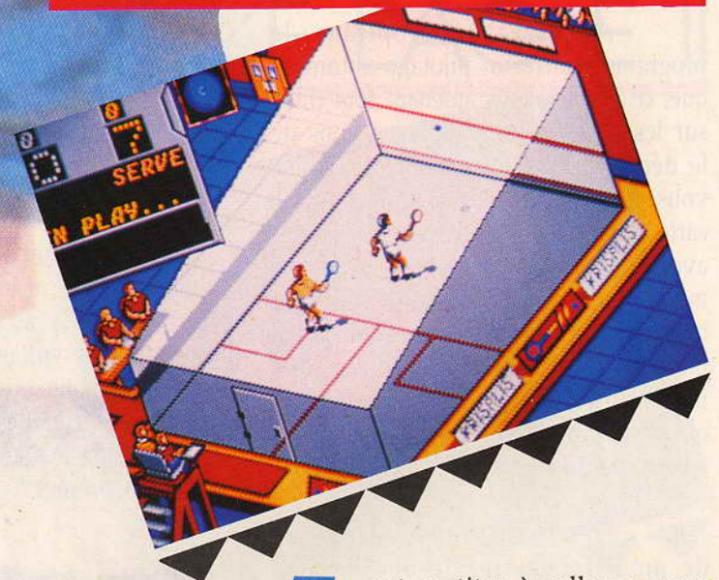
Au niveau de la réalisation, F 15 est magnifique ! Même si les 256 couleurs de la version PC ont disparues, l'on retrouve tout de même (sur Amiga) de superbes dégradés dans le ciel. La gestion de la 3D est excellente (nombreuses vues extérieures : de l'avion, de la cible, du missile...) et le réalisme très grand. Seul un petit problème de maniabilité peut se faire sentir au début du jeu, mais il suffit de persévérer et le tour est joué. Surtout, ne faites pas comme moi à l'approche des cibles, je réduisais considérablement ma vitesse gagnant en manoeuvrabilité, mais du même coup je m'exposais beaucoup plus à la DCA adverse et devenais beaucoup plus vulnérable aux appareils ennemis. A noter que la version Amiga devrait bénéficier des mêmes attentions que la version PC sur le plan du packaging. Cela promet !

Frank Ladoire



91%
Jeu de simulation
Edité par
MICROPROSE
Amiga (mai)
PC (disponible)
ST (juin)

JAHANGIR KHAN SQUASH GAME



Tout ce titre à rallonge pour vous dire que vous allez jouer au squash. Pourquoi Jahangir Khan et pas Robert Dupont, eh bien parce que les Français sont très loin derrière les Indiens au niveau international.

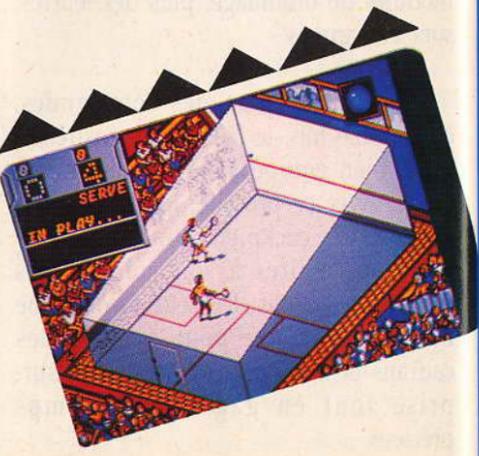
Avant d'aller plus loin, voici quelques mots sur le squash pour certains lecteurs qui ne connaîtraient pas ce sport. C'est le sport le plus horrible que je connaisse : vous êtes enfermé dans une **petite salle** avec des **murs transparents**, et il fait très chaud. Devant vous se dresse un grand mur blanc avec une ligne à mi-hauteur au-dessus de laquelle vous devez lancer une balle de caoutchouc avec une raquette dotée d'un minuscule tamis, et il fait toujours aussi chaud. De plus vous pouvez laisser rebondir la balle sur les murs (trois fois) et par terre (une fois) avant de la toucher. Au niveau des points, c'est le même système qu'au volley-ball : si votre adversaire rate la balle, c'est à vous de servir, et pour marquer un point vous devez encore gagner la balle suivante.

JK Squash Game est assez fidèle au schéma que je viens de vous décrire. Le terrain est en **3D isométrique** (type Crafton & Xunk). Au niveau des joueurs, la réalisation est quelque

peu ratée puisqu'ils se chevauchent souvent et sont plutôt statiques (on est très loin de Great Courts). Le jeu est quelque peu difficile à manier au début : on est très vite largué, et c'est presque par hasard que l'on arrive à marquer un point. Mais avec de l'entraînement (comme au tennis) et avec le nombre de coups possibles l'on arrive finalement à son but. De plus les **options** sont **nombreuses** : vous pouvez vous entraîner, examiner les compétences des autres joueurs, vous inscrire dans un tournoi et surtout, assister au match de deux adversaires de votre choix.

Même si JKSG est quelque peu faiblard sur sa réalisation, il arrive tout de même à s'élever au-dessus de la masse d'un bon nombre de jeux du même type. De plus, c'est le deuxième jeu de squash existant à ce jour (rappelez-vous des balbutiements du tennis), et je suis sûr qu'avec Squash II (non annoncé) de nombreux points auront été modifiés.

Jean Delaite



77%
Jeu de simulation
Edité par KRISALIS
Amiga (disponible)
ST (disponible)

BRAT

LES AVENTURES D'UN SALE GOSSE



Une nouvelle forme de dialogue :
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...
36 15 UBI

IL CHERCHERA LA BAGARRE SUR VOTRE AMIGA OU VOTRE ST

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (16-1) 48 57 65 52
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



PREHISTORIK



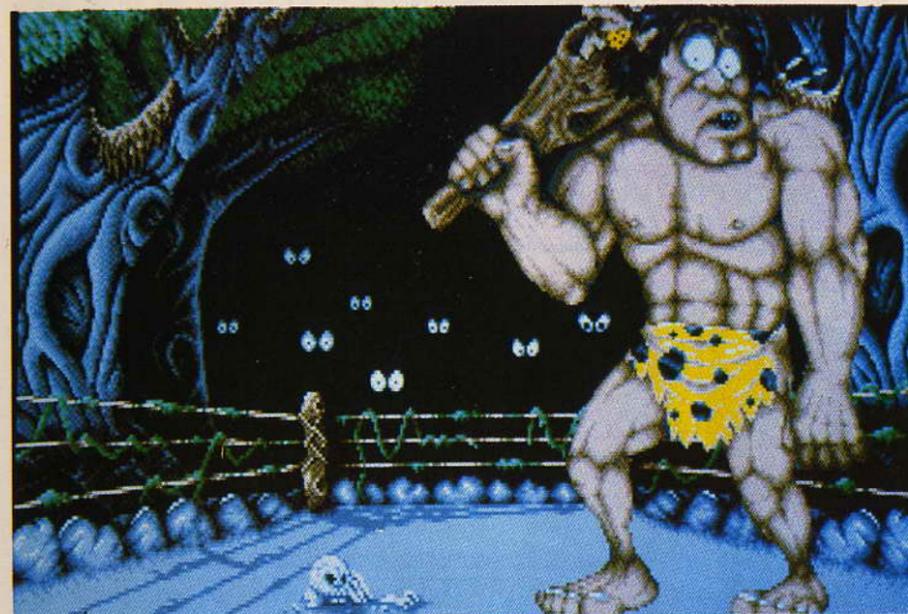
La saga du Grawagars est la dernière nouveauté de chez Titus ; le monde de la préhistoire vous ouvre ses portes sous le doux nom de Prehistorik, jeu de tableaux par excellence, au nombre d'environ cent-cinquante avec sept niveaux de difficulté. Chacun d'eux vous transposera dans un milieu différent, de type rocaillieux, forestier, ou encore à la période glaciaire, j'en passe et des meilleurs. A noter que certains niveaux sont en fait constitués d'une seule phase, un combat contre un adversaire. C'est ainsi que vous affronterez un dinosaure accompagné de ses rejetons, un géants des cavernes armé d'une énorme massue, un rhinocéros...

Vous incarnez Grawagars, homme des "âges farouches" qui, par nécessité économique et pour assurer sa survie, doit quitter sa belle famille, composée de grawanettes et grawagosses au bord de l'anthropophagie, armé de son seul gourdin. Vous voilà donc parti à l'aventure pour **nourrir votre tribu**. Les graphismes font de ce petit personnage

un humanoïde très attachant, de même que les créatures destinées à être phagocytées. Sur le dur chemin de la becquance, vous rencontrerez de petits dinosaures grassouillets, des ours ventrus, des échassiers enrobés, des champignons géants, des morses rebondis et autres pingouins replets, ainsi que des hommes des cavernes peu sympathiques, voire même agressifs. D'où le dicton "manger ou être mangé" qui devient un art de vivre au milieu de toute cette violence. Certaines créatures ne sont pas consommables, tels le serpent accroché aux branches ou encore l'oiseau, l'araignée et les poissons... Pour toutes ces charmantes bestioles, l'unique solution est de les repousser à coup de massue. Pour les autres il s'agit, dans un premier temps, de les assommer pour ensuite, en passant dessus, les avaler. Attention ils resteront "groggy" seulement quelques secondes, une flèche de couleur rouge apparaissant au-dessus de leur tête vous indique l'imminence de leur réveil.



84%
Jeu d'arcade
Edité par TITUS
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)



Le premier s'avère indispensable lors de passages difficiles, le second élimine l'ennemi d'un coup de massue, le troisième et le quatrième se passe de commentaires, alors que le dernier détruit tous les ennemis présents à l'écran.

Enfin, sachez que le jeu est bourré de bonus cachés, essentiellement sous forme de nourriture. Les découvrir n'est pas chose aisée et ce n'est qu'en frappant dans le vide qu'ils se matérialiseront. A vous de tenter votre chance ici ou là. Petite indication, le programme en générera un nombre conséquent si, à la fin du niveau, vous n'êtes pas parvenu à remplir votre calebasse de victuailles.

Au niveau de la **réalisation**, c'est du tout bon avec une version PC VGA supportant les cartes Ad-Lib, Sound-Blaster et MT32. Les versions Amiga et ST sont identiques avec bien sûr un environnement sonore de qualité supérieure pour la première citée. Sans aucun doute **le meilleur jeu** de chez Titus depuis longtemps.

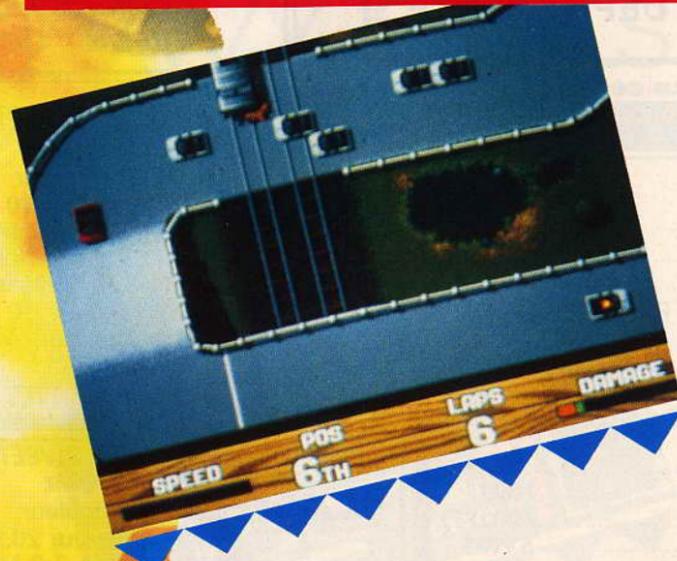
Sophie Dumas

Passons aux **différents moyens** de locomotion : vous pourrez trouver à l'intérieur des grottes non seulement de la nourriture et autres billevesées, mais aussi des ressorts qui vous permettront de bondir telle la panthère sur sa proie. Vous ne pourrez pas manquer les superbes **Deltaplans** en peau de marsupilami qui vous permettront de survoler les plaines, liquides ou autres, remplies de dangers : poissons carnivores et surprises variées. L'exploration systématique des grottes est fortement recommandée ; à l'intérieur de celles-ci, vous trouverez des **bonus** sous forme de réveil qui vous feront gagner du temps. Présent également dans les grottes, des panneaux de sens interdits. Ces derniers, souvent passages obligés pour l'obtention de certains bonus se révèlent être fréquemment des pièges. Mieux vaut être prudent ! Il est parfois préférable de faire une croix sur quelques secondes supplémentaires et ne pas se retrouver au début du niveau.

De temps à autre, un chef indien en sustentation fera son apparition pendant quelques secondes à l'écran. Il s'agit en fait de superbonus, au nombre de cinq : supersaut, supermassue, vie supplémentaire, secondes supplémentaires et superbombe.



SUPERCARS II

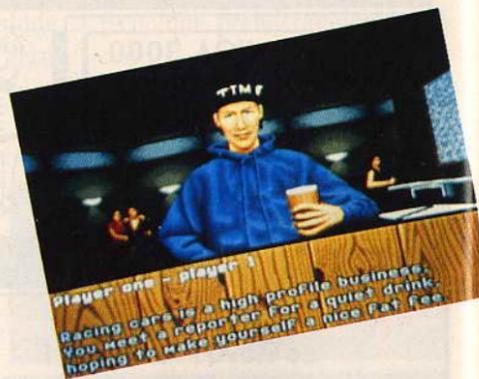


Les options, ce sont elles qui donnent tout le **fun** au jeu, même si elles ne sont pas très diversifiées. Dès le début, le jeu peut être paramétré comme ceci : sélectionnez le niveau, le nombre de joueurs (il y a plus de chance à deux d'arriver à la cinquième place), et choisir si vous désirez accélérer ou freiner avec le bouton de tir.

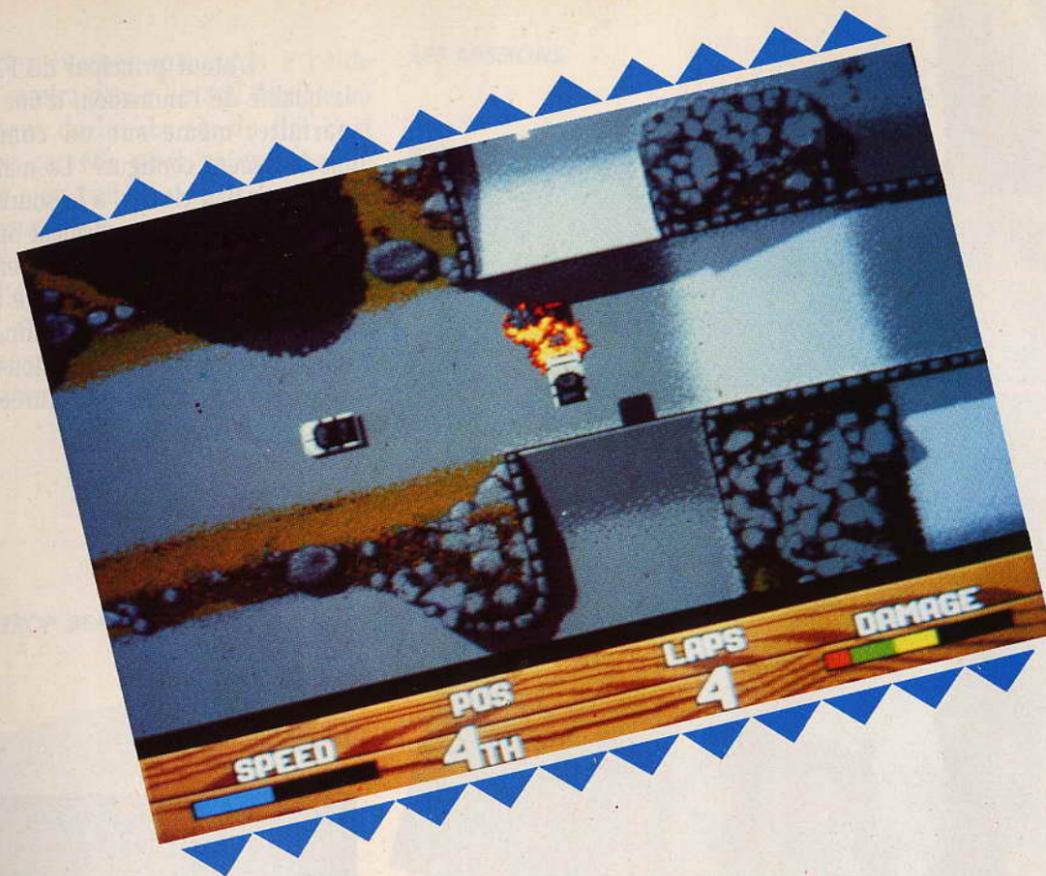
Comme dans tout bon jeu, Super Cars II est agrémenté d'un **maga-sin** dans lequel vous pourrez dépenser à tout va. Dans le style des dépenses utiles vous pouvez toujours réparer votre voiture, qui en aura sûrement grand besoin après une course mouvementée (à noter qu'au début la maniabilité est assez difficile, mais on y arrive). Puis viennent les **gadgets de combat** tels les missiles (avant, arrière, à tête chercheuse et Super Missile), les mines (très pratiques), le bélier (il y en a trois modèles) qui permet de détruire les ennemis en les poussant dans les décors (très utile pour les conducteurs du dimanche).

Super Cars II n'est autre qu'un remake du premier épisode produit par les créateurs de Lotus Esprit Turbo Challenge.

Tout d'abord, les règles : Super Cars II est une course de voitures où **tous les coups sont permis** (voire obligatoires), même les plus vicieux, pour arriver dans les cinq premiers. Le système de jeu est simple : vous disposez d'une certaine somme d'argent que vous allez devoir investir en équipements pour votre voiture. Après chaque course, si vous arrivez en bonne position, une nouvelle somme s'additionnera à la première, mais..., mais attention aux rencontres inopinées. En effet, à la fin de chaque course, des personnes vous rendront visite. Certaines peuvent vous aider (en vous donnant de l'argent ou des points) comme le Sponsor et le journaliste, à condition que vous fassiez preuve de diplomatie et répondiez correctement à leur question. Si par malheur, votre interlocuteur n'est autre qu'un policier, attendez-vous à une contravention. Mais en discutant, il se peut que vous réussissiez à l'influencer pour qu'il en baisse le tarif.



Jeu d'arcade
Edité par GREMLIN
Amiga (disponible)
ST (dsponible)
92%



Il est à noter que ses gadgets peuvent aussi bien se poser à l'avant qu'à l'arrière du véhicule (excepté pour les mines, imaginez le tableau si vous les posiez à l'avant). Puis vient la série des "turbos" qui vous rajoute quelques tiges dans votre moteur. Et enfin les armures (sans commentaire). Autre option très intéressante : vous pouvez revendre les gadgets que vous possédez (à un prix de vente plus bas que le prix d'achat bien sûr) pour en racheter des neufs si vous manquez d'argent pour un achat plus urgent.

Super Cars II propose un **grand nombre de circuits**, un si grand nombre d'ailleurs qu'en y jouant longtemps (très longtemps) je n'ai pas pu les dénombrier. On remarquera que les circuits sont plus étroits que dans Super Cars, et que désormais doubler sans accrocher l'autre n'est pas une mince affaire. Outre les diverses formes, Super Cars II propose aussi plusieurs paysages qui jouent sur votre conduite : les routes de campagne sont bordées d'herbe et le relief change peu, par contre sur les routes de montagne, les virages sont plus serrés et les obstacles

plus nombreux. Je ne vous parle pas des paysages enneigés sur lesquels la conduite est presque suicidaire (mais très amusante).

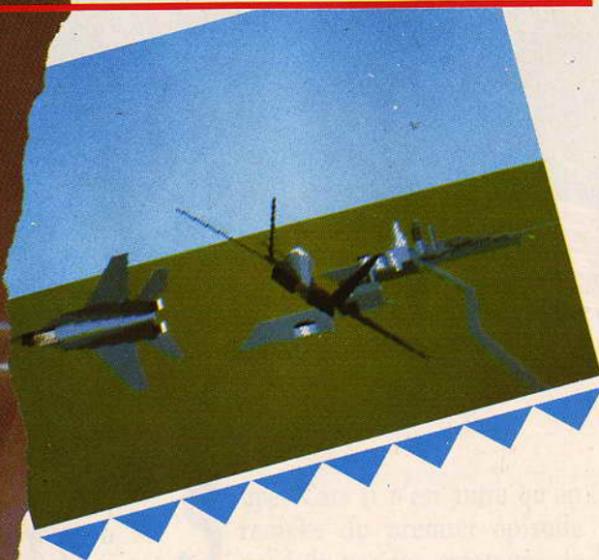
La différence est vraiment marquante par rapport à Super Cars (qui était déjà un bon jeu) autant sur le plan des graphismes, **superbement réalisés**, que sur le plan de la jouabilité et de l'amusement qui est désormais **complet** (une fois que vous aurez fait quelques parties pour vous habituer au maniement délicat de la voiture). A noter : plus vous monterez dans les tableaux et plus vous deviendrez puissant avec vos gadgets, mais, sachez que vos concurrents sont également équipés des mêmes gadgets, alors attention...



Jean Delatte



F - 29 RETALIATOR



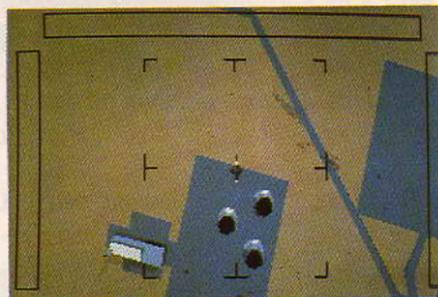
Ayant bénéficié d'un Gen d'Or puis d'un 4 d'Or lors de sa sortie sur Amiga et ST, la version PC de F29 Retaliator avait tout intérêt à ne pas décevoir. Les programmeurs d'Ocean ont gagné le pari, et s'ils en doutaient encore, ils n'auraient qu'à venir visiter les locaux de Gen4 ; du comptable au testeur, toute l'équipe veut s'offrir sa petite demi-heure quotidienne à bord du mythique F29. Vous comprenez pourquoi ce numéro sort quelque peu en retard...

LAISSE-MOI VOIR ?



L'atout principal de F29, c'est la qualité de l'animation, d'une fluidité parfaite, même sur un compatible modestement configuré. La maniabilité de l'engin (au clavier, à la souris, ou au joystick : j'ai personnellement opté pour le clavier) pousse le joueur à enchaîner loopings sur piqués, mais gare au voile noir et aux décrochages ! Enfin, l'abondance et la variété des missions proposées confère au jeu une durée de vie très importante.

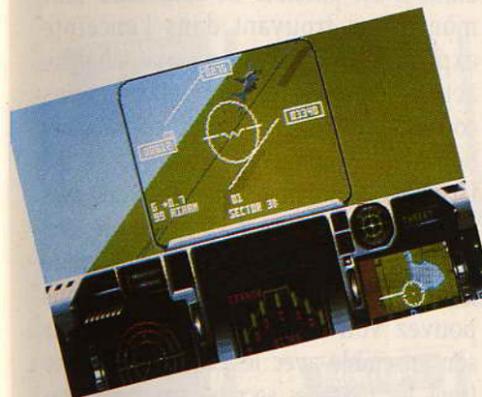
TU AS DIT FLUIDE ?



Je veux, fluide ! Pour ma part, je n'ai jamais vu une telle perfection, si ce n'est dans ces fameux simulateurs dont l'armée raffole (NDLR : donne-moi l'adresse de ta salle de jeu !!). Que ce soit au sol, sur mer ou dans les airs, la représentation des objets graphiques est sublime : cela va du simple silo au char d'assaut, de la frégate au sous-marin, du MIG 29 au chasseur-bombardier. Ce n'est **pas tout**, on pourra prendre plaisir à mitrailler des autoroutes, des lignes de chemin de fer, des radars, des rampes des missiles (celles dont on a tellement entendu parler il y a peu), et même une église, joie (NDLR : la rédaction se désolidarise totalement des dires de Mic Dax), en fonction du scénario choisi. Au programme, l'Arizona, le Moyen-Orient, le Pacifique et notre bonne vieille Europe, j'y reviendrai un peu plus tard. Autre bon point à l'actif de F29, le nombre de vues possibles. Le joueur peut visualiser la situation à partir de son cockpit, avec des vues avant, arrière, de côté, ou bien choisir de

regarder évoluer son avion à l'aide d'une caméra placée devant, derrière ou au-dessus de lui. Le fin du fin, c'est qu'une caméra peut suivre chaque missile : on voit ainsi sa trajectoire, je vous assure que c'est réellement époustouflant (surtout quand on fait joujou avec l'église !) (NDLR : cf. dernière NDLR !). Pour couronner le tout, on peut se mettre tout bonnement à la place du missile.

C'EST TROP BEAU !



Un bug, cependant, est à déplorer : il est imprudent de vouloir contourner de trop près certains obstacles. Le programme **gère les obstacles** en tenant compte de la surface au sol, et non de leur forme. Ainsi, si vous passez à côté d'un piton rocheux, vous vous fracasserez dessus alors que vous pensiez l'éviter. Mais ce bug est nettement moins visible (et de ce fait moins pénible) que sur les versions ST et Amiga, vous pourrez tout de même voler en rase-mottes, acrobatie risquée auparavant, et je ne me suis pas fait prier ! Enfin, pour continuer la comparaison avec les versions précédentes, sachez que vous ne trouverez pas de silo en plein Pacifique, pas plus que de mosquée dans l'Arizona. Enfin, dans la série "peut mieux faire, mais c'est pas mal quand même, ne poussons pas", les bruitages ne sont pas excessivement réussis, on pouvait attendre autre chose, surtout avec la carte Ad-Lib, que des bip et des plip. Il est heureux que l'on puisse couper le son du moteur, par exemple.

LES MISSIONS



Vous le savez déjà, on peut sélectionner le théâtre des opérations, avec les objectifs qui lui sont propres : détruire des stocks de pétrole, abattre une formation ennemie, faire échouer une offensive terrestre en pilonnant des tanks, transformer un pont en pâte pour chat, réduire en cendres un sous-marin qui passait par là, etc. La multitude des missions proposées m'empêche de vous les décrire toutes. Bien **évidemment**, plus vous monterez en grade (il y en a cinq), plus les choses se compliqueront ; les éléments se déchaîneront contre vous, vous emporterez moins d'équipement, ou décollerez avec de sérieux handicaps. Si le cœur vous en dit, vous pouvez voler en aveugle, sans radar, et aller éliminer vos adversaires au petit bonheur la chance. J'allais oublier, honte sur moi, de vous parler de votre engin : c'est soit un F22, soit un F29, c'est-à-dire deux machines qui n'existent pas encore, mais que vous avez le droit d'imaginer modernes, somptueusement dynamiques, et gracieuses au possible. Ensuite, votre armement devrait vous ôter tout complexe face à l'ennemi, si d'aventure vous en aviez, **puisque vous** disposez d'une palette de missiles très réconfortante.

Votre scooter des airs est équipé d'un système de communication ultramoderne (qui vous permet entre autres choses d'identifier tout appareil qui s'amuserait à rôder dans vos parages), de plusieurs radars, dont vous paramétrez la portée, et d'un ordinateur de bord vous inondant à tout moment des informations capitales en ce qui concerne l'état de votre engin.

CONCLURE

Dans les premières heures, je me suis **d'abord** évertué à maîtriser l'appareil, en le testant à fond : je faisais fi des missions et m'amusais plutôt à dégommer le plus d'objectifs possibles. Tout comme moi, je suppose, vous passerez ensuite à une attitude plus rationaliste, à savoir obéir aux ordres qu'on vous donne, à remplir les missions, tout simplement, comme tout bon soldat au service de la nation. **Autrement dit, F29 Retaliator allie à merveille les plaisirs que procurent un bon jeu d'action et un excellent simulateur de vol.**

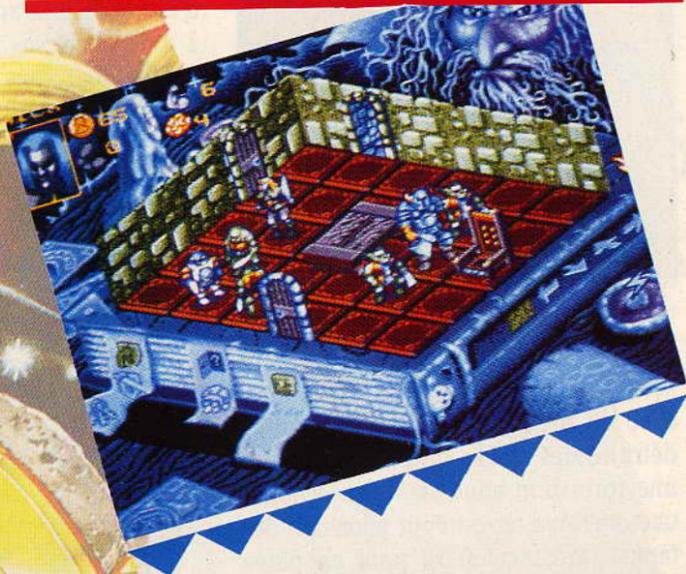
Mic Dax

GEN D'OR

Jeu de simulation
Edité par
OCEAN
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)

95%

HEROQUEST



Comme nous vous l'avions annoncé dans le numéro 31, Heroquest est l'adaptation sur micro du fameux jeu de plateau de chez MB, qui soit dit en passant vient de sortir Space Crusade dont l'adaptation est en cours (ça va cartonner dans les chaumières !). Il y a eu énormément de choses de changées (ou plutôt d'améliorées) depuis le mois de mars. Vous dirigez toujours quatre personnages : un Barbare (la force de frappe) stupide, assez bourrin sur les bords, un Nain (une autre force de frappe) qui fait aussi fonction de voleur, un Elfe à la fois guerrier et magicien, et enfin un Sorcier faible mais puissant. Notez qu'il est possible de leur attribuer un nom autre qu'Elfe ou Barbare (c'est plus humain). N'essayez pas d'aller acheter des objets au magasin car vous n'avez pas d'argent en début d'aventure. D'ailleurs, il s'agit du point faible de ce jeu, car même après une première mission vous ne pourrez rien acheter. Tout est cher et il n'est pas possible de transférer l'argent d'un personnage à l'autre.

Il est temps de partir à l'aventure. Gremlin vous propose une **quinzaine de scénarios**. Certains sont plus durs que d'autres, mais dans l'ensemble c'est assez facile. Encore un point faible

d'Herquest, puisque vous pouvez terminer le jeu en une journée (ou deux si vous êtes lents). Une fois dans le labyrinthe vos personnages disposent d'un potentiel de mouvements tirés aléatoirement au début de chaque tour (jusqu'à 12). Chaque point permet d'avancer d'une case. De plus votre personnage peut bouger et fouiller la section dans laquelle il se trouve, pour espérer y trouver de l'or ou des potions magiques (parfois ce sont des monstres qui vous surprendront et le combat sera inévitable).

On peut aussi chercher des passages secrets (toujours par section), le Nain peut désamorcer des trappes, et enfin il est possible de combattre tout monstre se trouvant dans l'enceinte explorée. Il faut noter que chaque action, hormis le mouvement, vous coûtera la totalité de vos points... d'action.

Une fois la mission terminée, vous êtes bons pour en commencer une autre, etc. Un petit mot tout de même sur le mode carte. En sélectionnant la carte vous pouvez voir le "plateau" de jeu dans son ensemble avec les salles accessibles (sans les passages secrets) aux personnages et ainsi décider du chemin à suivre. Au fur et à mesure de votre exploration, les salles visitées se colorent et certains monstres (que vous pouvez apercevoir de loin) apparaissent. Le combat est archisimple. Vous sélectionnez le monstre à éclater et l'ordinateur fait le reste. Votre perso possède 1 ou 2 dés d'attaque et le défenseur de même (en fonction de sa protection). Le plus fort enlève une vie à l'autre (les monstres les plus courants n'en ont qu'une) en sachant qu'une armure annule une attaque. Par contre la magie marche toujours, sauf si vous ne choisissez pas le bon sort qui sera alors perdu à jamais.

Voilà, en conclusion, Heroquest tient ses promesses et reste en tout point fidèle au jeu de plateau de chez MB, mais sa longévité est tout de même un peu courte. Vivement les missions disks!

Jean Delaite

AMIE LE PRO.

MAI, LE MOIS DE L'EXTENSION DE MÉMOIRE !
 Pour tout achat d'une extension de 2 Mo
 AMIE vous offre 1 Mo supplémentaire gratuit !
 Exemple : Extension AMIGA 2000 4 Mo prix normal 2.390 F
 prix AMIE 1.940 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500

20 Mo 2.990 F
 40 Mo 3.990 F
 52 Mo 4.490 F

DISQUES DURS A 2000

40 Mo 2.990 F
 52 Mo 3.690 F
 100 Mo 5.990 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500

0 Mo à 6 Mo
 0 Mo 990 F
 2 Mo 1.900 F
 4 Mo 2.600 F
 6 Mo 4.900 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000

0 Mo à 8 Mo
 0 Mo 990 F
 2 Mo 1.490 F
 4 Mo 2.390 F
 6 Mo 3.290 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500

512 K avec interrupteur sans horloge 340 F
 avec horloge 390 F
 + Logiciel Surprise

MONITEURS

Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F
 Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F

EMULATEUR A 500

AT once 1.990 F
 POWER PC 2.390 F

EMULATEUR A 2000

XT 2.990 F
 AT 4.990 F

LECTEURS EXTERNES

+ Cadeau : LOGICIEL ANTIVIRUS, GESTIONNAIRE DE DISQUETTE, TRANSFERT DE FICHIERS, GESTIONNAIRE DE MENU.

3"1/2 550 F 5"1/4 990 F

ARRIVAGE

SUPER-CHOIX de LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC!
 série P BAG, série VGA, série FRED FISH

ATARI MEGA STE 2 Mo

+ Moniteur Monochrome 9.990 F
 + Moniteur Couleur 10.990 F
 CADEAU : Extension Mémoire à 4 Mo

ATARI 520 STE

+ POWER PACK 3.190 F
 + Moniteur Couleur + POWER PACK 5.390 F
 CADEAU : Extension Mémoire à 1 Mo

ATARI 1040 STE

+ Le BAG ATARI 3.990 F
 + Moniteur Couleur + Le BAG ATARI 5.690 F
 CADEAU : Extension Mémoire à 2 Mo

AMIGA 500

+ 5 JEUX 3.390 F
 + Moniteur Couleur + 10 JEUX 5.390 F
 CADEAU : Extension Mémoire à 1 Mo

AMIGA 2000

+ Logiciel Graphique 5.290 F
 + Moniteur Couleur + Logiciel Graphique 6.990 F
 *PROMO : Extension Mémoire 4 Mo 1.940 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS

30 Mo 3.850 F
 40 Mo 4.190 F
 60 Mo 5.590 F
 80 Mo 6.190 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE

+ 512 Ko 350 F
 + 1 Mo 700 F
 + 2 Mo 1.500 F
 + 4 Mo 2.200 F

EMULATEURS

MAC: Spectre GCR 3.790 F
 PC: Super Chargeur 2.890 F
 AT: ONCE PLUS 2.190 F (NF)

MODEMS

CAP23-V23 630 F
 CAP225 V 21-V 22-V 23 1.590 F

MONITEURS

SM 124 1.100 F
 SC 1435 2.290 F
 MULTISYNC 3.990 F

LECTEURS EXTERNES

3" 1/2 550 F
 5" 1/4 990 F
 3" 1/2 Golden Image 990 F

SCANNERS

A main GOLDEN IMAGE 1.990 F
 A plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F

SOURIS

CHIC MOUSE 170 F
 GOLDEN IMAGE 490 F
 TRACK BALL 390 F

DISQUETTES

3"1/2 DF-DD 4 F l'unité

LES "PLUS" d'AMIE

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

*Après acceptation du dossier
 **Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F
POUR COMMANDER 43.57.48.20
 TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

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

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

NOM _____
 ADRESSE _____
 VILLE _____
 CODE POSTAL [] [] [] [] TEL _____
 MON ORDINATEUR _____
 (Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI* _____
 POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis/ C.R. 70 F TOTAL
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE
 [] [] [] [] DATE D'EXPIRATION _____
 DATE _____ SIGNATURE _____

83% Jeu de réflexion Edité par GREMLIN Amiga (disponible) ST (disponible)

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 MAI 1986 GEN 5-91-FC 86 B 2526

ST-STE-TT
AMIGA
MAC et PC
 émulation

Le magazine
 des 16/32 bits



N° 51/ 25F
 Avril/Mai 91

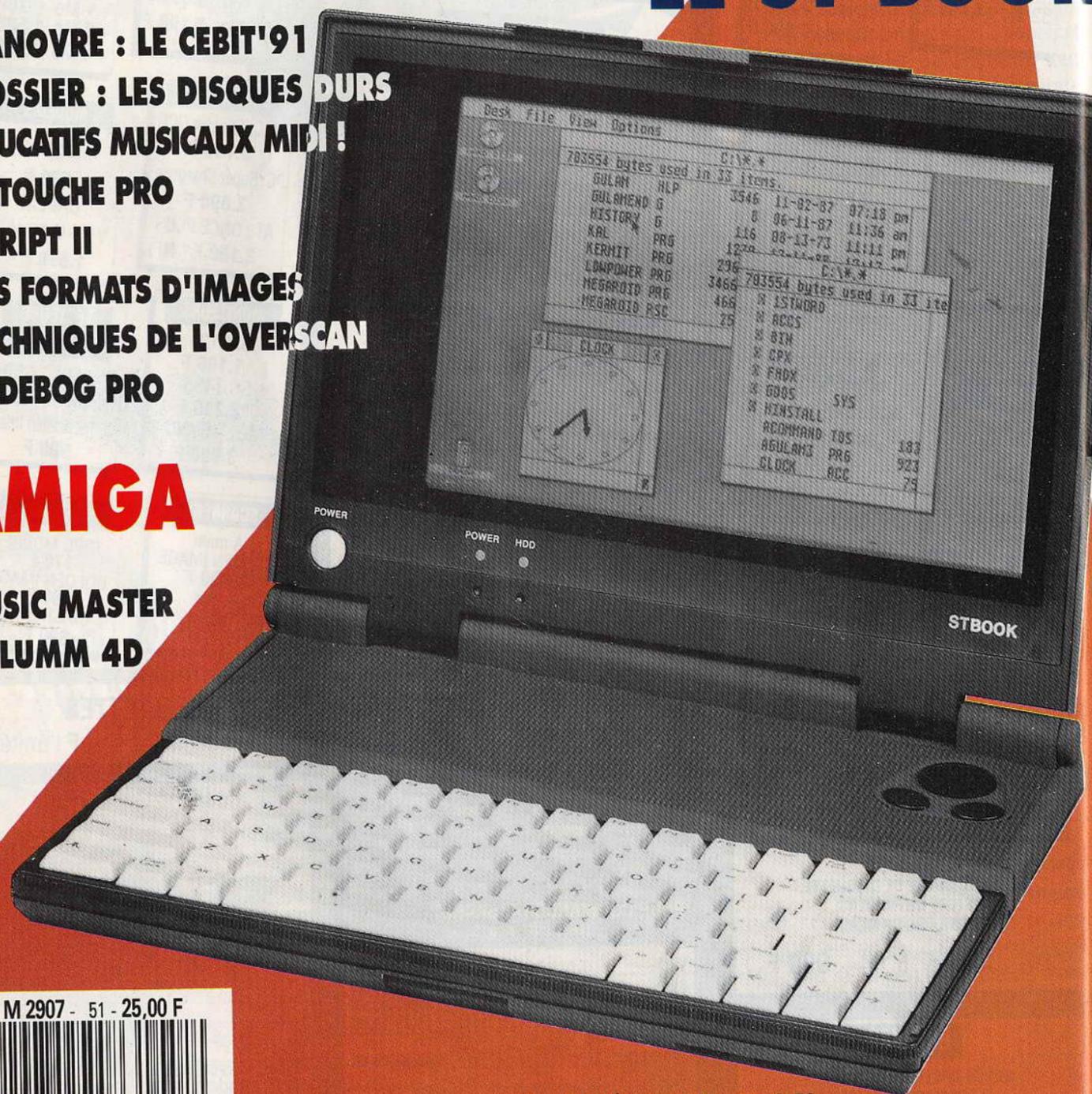
ST

**CEBIT :
 LE ST-BOOK**

- HANOVRE : LE CEBIT'91
- DOSSIER : LES DISQUES DURS
- ÉDUCATIFS MUSICAUX MIDI !
- RETOUCHE PRO
- SCRIPT II
- LES FORMATS D'IMAGES
- TECHNIQUES DE L'OVERSCAN
- A-DEBOG PRO

AMIGA

**MUSIC MASTER
 VOLUMM 4D**

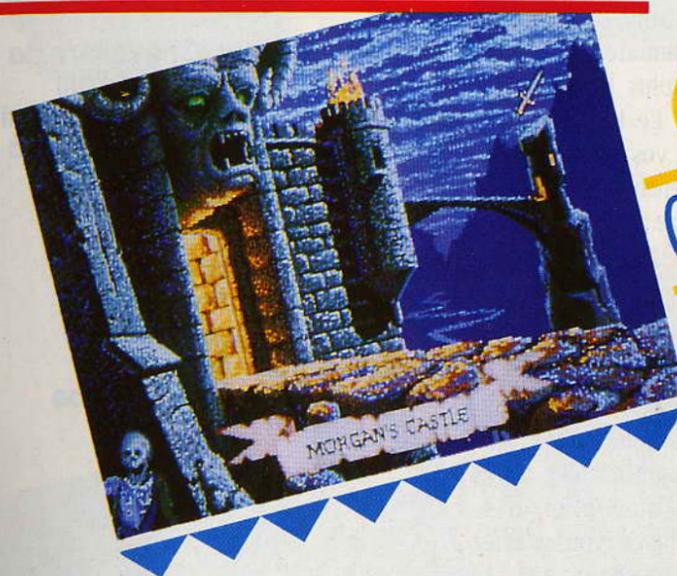


M 2907 - 51 - 25,00 F



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

**SPIRIT OF THE
 EXCALIBUR**



Vous aviez déjà pu découvrir ce jeu de chez Virgin Mastertronic en rubrique Previews dans un précédent numéro de Génération 4. Des problèmes de distribution ont malheureusement retardé la sortie de ce produit en France, qui vient seulement d'apparaître sur les rayons des revendeurs. Il s'agit d'un jeu bien difficile à classer dans une catégorie. Vous y retrouvez en effet, à la fois des éléments propres aux jeux d'aventure, aux jeux de stratégie et aux jeux de rôle, le tout axé sur le mythe des Chevaliers de la Table Ronde.

L'histoire se situe en Angleterre, juste après la mort du roi Arthur et de son fils maléfique, Mordred. Avant de mourir, Arthur désigne Lord Constantine comme successeur pour régner sur Camelot et ses fiefs. Cette succession n'est bien évidemment pas acceptée de tous, et il va vous falloir montrer vos qualités de souverain à travers cinq scénarios. Dans un premier temps, il faut rejoindre Camelot pour accepter la Couronne d'Arthur, symbole de votre souveraineté. En chemin, vous devez commencer à rallier à votre cause quelques seigneurs. Ensuite, il va vous

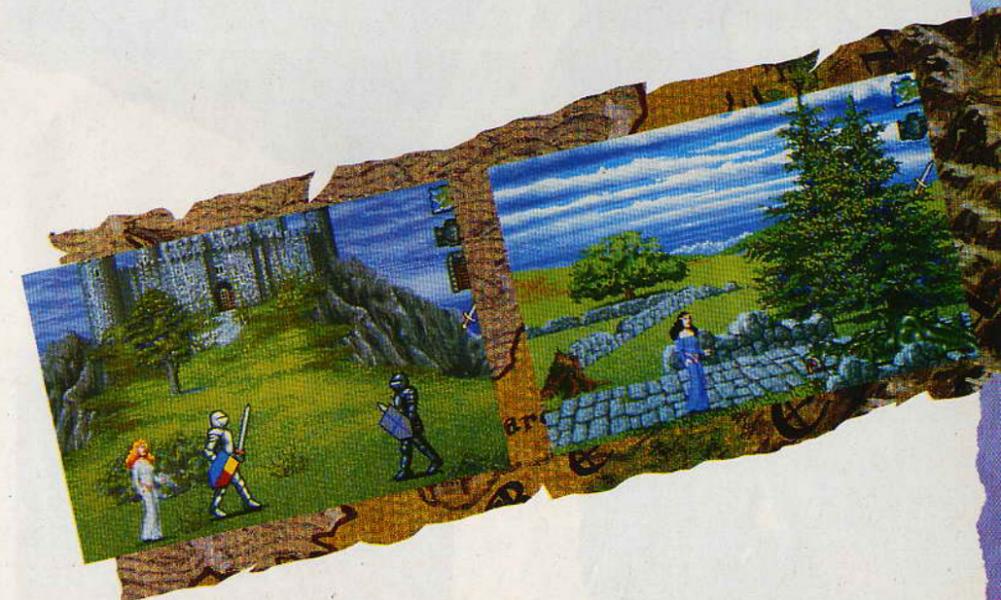
falloir rassembler les divers royaumes, pour vous opposer à deux armées d'envahisseurs. Pour cela, vous envoyez vos chevaliers à travers toute l'Angleterre. Certains doivent convaincre les seigneurs voisins de se placer sous la tutelle de Camelot. La plupart du temps, ces seigneurs demandent quelque chose en échange, ce qui requiert en général l'accomplissement d'une quête dangereuse. D'autres cherchent dans divers lieux des objets ou des informa-

tions susceptibles d'aider les chevaliers de la Table Ronde. Enfin et surtout, la victoire sera impossible sans l'aide de Lancelot du Lac, exilé quelque part dans un monastère mystérieux. Il faut donc mener dans toute l'Angleterre une enquête, pour découvrir Lancelot et les chevaliers qui se sont exilés avec lui.

Au cours du jeu, vous allez être amené à diriger un certain nombre d'armées constituées de soldats, d'archers et de chevaliers. Il faudra gérer



leurs déplacements, pour intercepter les forces ennemies et empêcher la destruction de vos villes et villages. Lors d'une bataille, une vue du champ de bataille, des héros et des troupes présentes est alors affichée. Pour chacune des unités, vous avez le choix entre plusieurs actions (charge, combat, retraite, débordement). Les héros peuvent éventuellement utiliser des objets ou la magie, pour influencer le cours de la bataille. Au niveau individuel, chacun de vos



héros (chevalier, prêtre ou magicien) peut se trouver confronté à un adversaire. Les combats se déroulent alors selon une phase d'arcade de type duel. Vous pouvez laisser l'ordinateur gérer le combat, ou passer en manuel et diriger vous-même vos chevaliers. Deux coups sont à votre disposition. Le premier, rapide, occasionne peu de dégâts. Le deuxième, beaucoup plus long à effectuer, est dévastateur. Le tout est alors de bien synchroniser vos coups d'épée et de trouver le bon enchaînement pour vaincre votre adversaire.

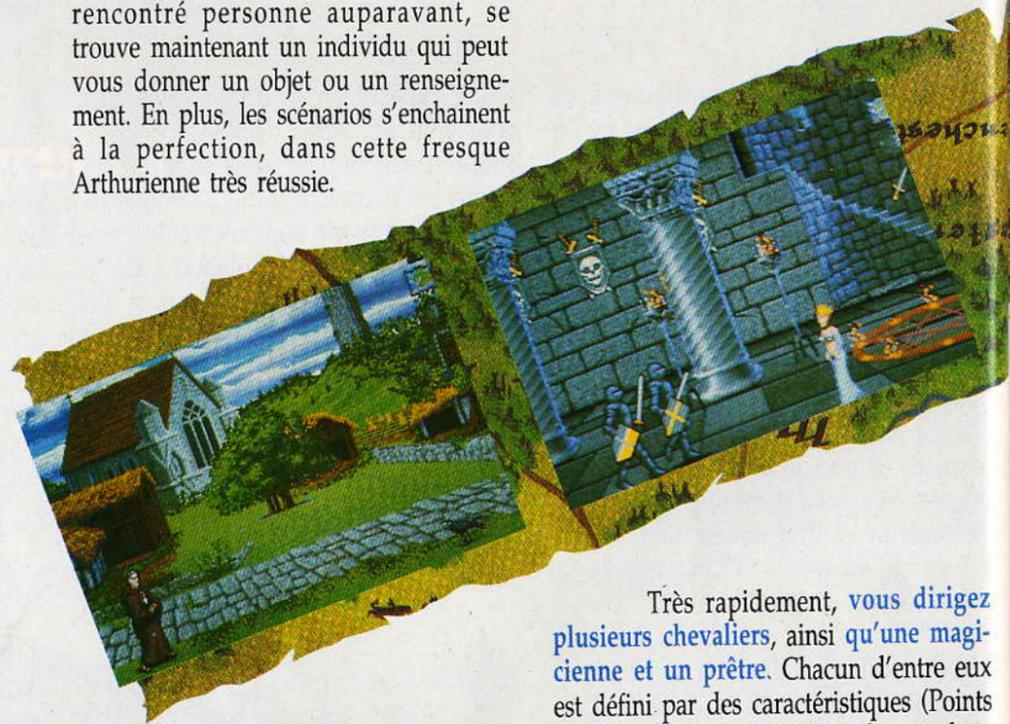
92% Jeu d'aventure
Edité par
VIRGIN
PC (disponible)

Le scénario est en fait assez complexe. En effet, dans la plupart des villes, vous pouvez discuter avec des gens, trouver des objets, marchander, attaquer ou soudoyer quelqu'un... Ce côté aventure est essentiel, car après avoir dialogué avec quelqu'un, il se peut que dans une ville où vous n'aviez rencontré personne auparavant, se trouve maintenant un individu qui peut vous donner un objet ou un renseignement. En plus, les scénarios s'enchaînent à la perfection, dans cette fresque Arthurienne très réussie.

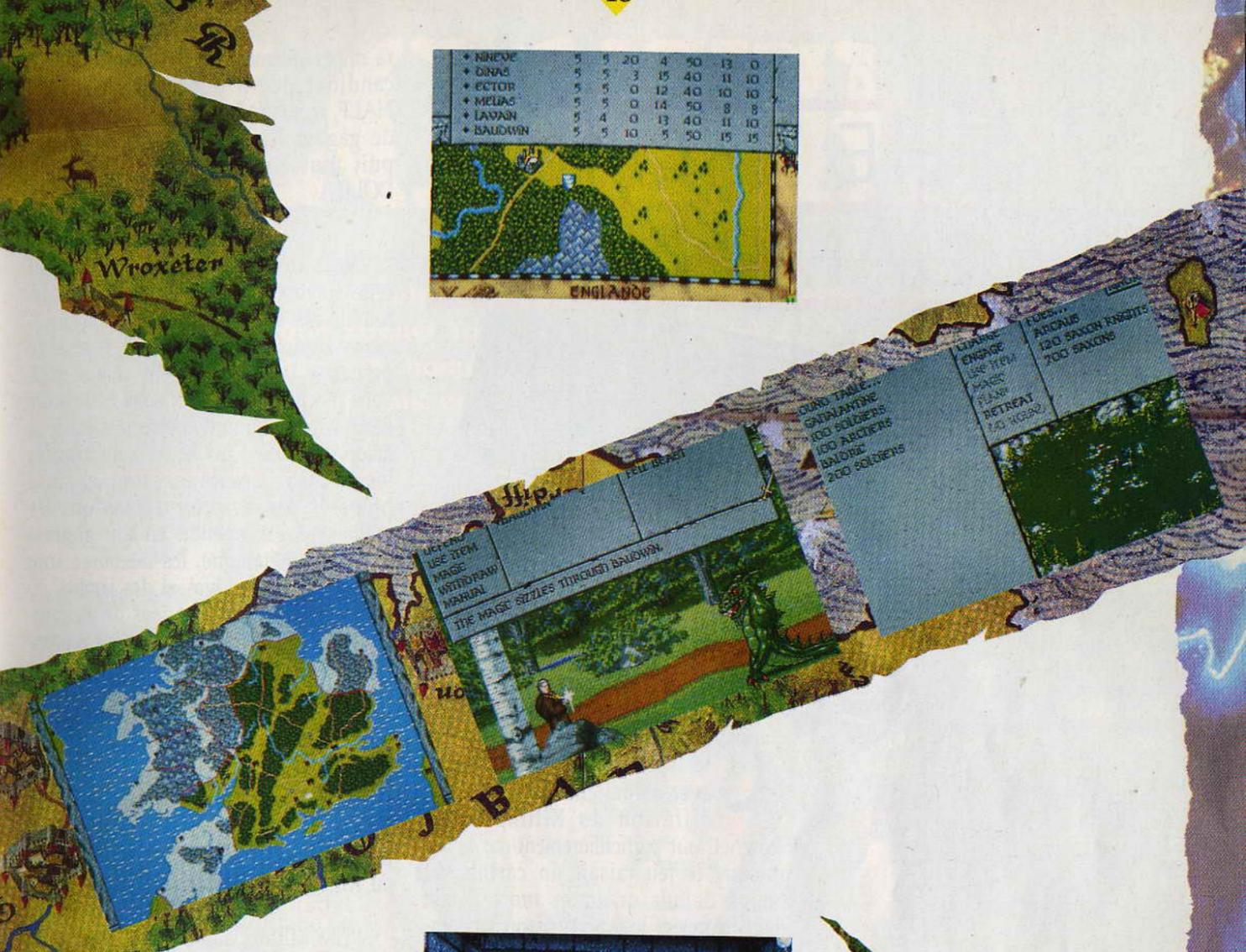


La légende des Chevaliers de la Table Ronde, Didier Latil connaît parfaitement, même si à chaque fois qu'il s'assoit à une table, ce n'est pas forcément pour disserter de ce sujet. Cette fois-ci, il s'est vissé devant son ordinateur et après de longues nuits de veille, il nous livre ses impressions sur ce superbe logiciel !

Très rapidement, vous dirigez plusieurs chevaliers, ainsi qu'une magicienne et un prêtre. Chacun d'entre eux est défini par des caractéristiques (Points de vie, Magie, Capacité de combat, Armure, Noblesse, Foi) qui influent sur le résultat de vos actes. Si vous gagnez un combat loyal, votre capacité de Combat et votre caractéristique de Noblesse peuvent s'améliorer. Si vous envoyez un chevalier possédant un nombre faible en Noblesse dans certains endroits, il sera mal accueilli et même parfois attaqué. En outre, chacun de vos chevaliers a des affinités (ou des haines) vis à vis de certains autres personnages du royaume. Il faut donc aussi faire



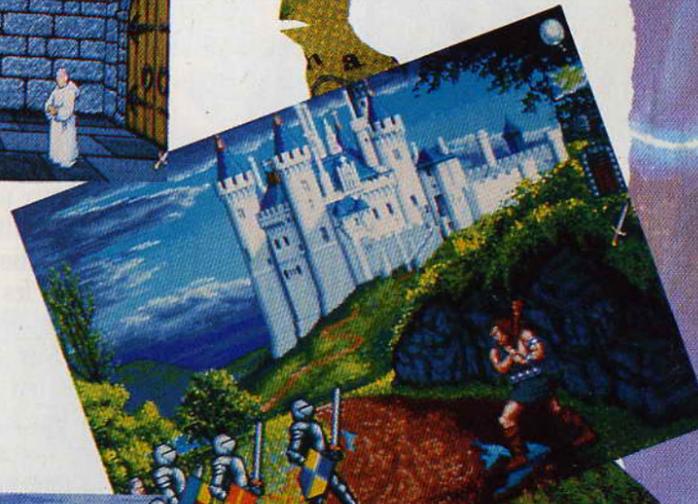
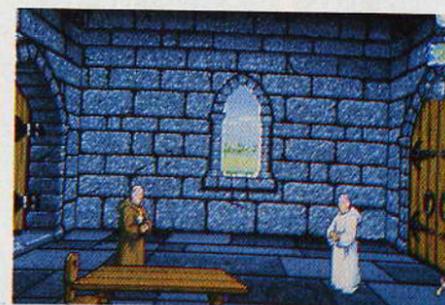
* NINEVE	5	5	20	4	50	13	0
* DINAS	5	5	3	15	40	11	10
* ECTOR	5	5	0	12	40	10	10
* MELIAS	5	5	0	14	50	8	8
* LAVAN	5	4	0	13	40	11	10
* BALDWIN	5	5	10	5	50	15	15



preuve de diplomatie, et ne pas envoyer n'importe qui discuter avec tel ou tel seigneur.

Le système de jeu est très pratique, simple et facile à maîtriser. Un autre élément très réussi est sans aucun doute la qualité artistique des nombreux écrans. Chaque lieu est différent des autres. Cette variété est d'autant plus appréciable qu'il y a approximativement une cinquantaine de villes, villages et monastères, avec pour chacun entre un et huit écrans différents, plus de nombreux paysages en extérieurs. Le fond sonore n'est pas en reste, avec de nombreuses musiques médiévales, de bonne qualité même si elles ont tendance à être répétitives.

Mon opinion est donc largement favorable à Spirit of the Excalibur, un jeu agréable à regarder et plaisant à jouer, testé ici sur PC, mais sortant également sur Amiga et ST ce mois-ci.



THE KILLING GAME SHOW



Comme plus d'un million de téléspectateurs, vous attendiez avec impatience la prochaine diffusion du Killing Game Show, et tout particulièrement sur le ST, puisque le jeu faisait un carton sur Amiga depuis quelques mois. Il est vingt heures et le grand frisson va commencer. Je laisse la parole au présentateur vedette...

"Bonsoir à tous! Je sais que vous êtes encore plus nombreux à être avec nous ce soir, pour cette émission avec encore plus de frissons, plus d'action et plus de... morts! Mais avant de commencer, je vais rappeler l'historique et les règles aux nouveaux venus sur notre chaîne. Le Killing Game Show est une épreuve d'action et de réflexion qui se déroule sur les huit satellites que vous pouvez voir en passant la tête par votre fenêtre. Sur ces satellites ont été construits, par nos soins, des Puits de la Mort qui sont au nombre de seize. Ces puits ont été "peuplés" par nos savants d'une multitude de prédateurs appelés H.A.L.F. (Hostile Artificial Life Form) dont la principale qualité est de tuer toute forme de vie. Mais cela aurait été trop facile pour nos candidats qui sont des hommes hors du commun; alors, nos génies se sont penchés sur un prédateur impitoyable: le DOLL qui est un liquide qui élimine toute forme de vie, humaine ou non. Ce liquide monte-

ra impassiblement dans les puits. Notre candidat devra donc échapper aux HALF, trouver des passages permettant de gagner les niveaux supérieurs du puit tout en vérifiant le niveau du DOLL.

Vous comprendrez que pour réussir cette épreuve, il nous fallait des concurrents hors du commun. Nous remercions donc la Police pour son aide précieuse car, grâce à elle, nous pouvons piocher dans les prisons nos futurs héros tout en luttant contre la surpopulation carcérale. Ces "héros" sont appelés les MUGS. Ces Mugs sont ensuite préparés par nos chirurgiens qui les rendent plus compétitifs en leur greffant une peau métallique, les membres sont remplacés par des bras et des jambes de métal, ils sont aussi équipés de ventouses. En d'autres termes, nous les reconstruisons. Pour leur donner plus de "chances" de survivre (mais aussi pour le spectacle), les niveaux seront parsemés d'armes que le MUG pourra utiliser à concurrence d'une à la fois. Certaines portes ne s'ouvriront que si le MUG dispose du bon élément. En bref, du vrai spectacle. Et maintenant, place au KILLING GAME SHOW!"

The Killing Game Show a déjà été testé dans le Génération 4 d'octobre, mais aujourd'hui il est enfin présent sur Atari ST et c'est exceptionnellement qu'un nouveau test est effectué car le jeu en vaut vraiment la chandelle. La réalisation est exceptionnelle à tous points de vue: les graphismes sont démentiels, le scrolling est d'une fluidité remarquable et le jeu est hyperjouable (chose rare pour Psynosis). KGS est agrémenté d'une option qui le rend encore plus convivial. En effet, lorsque votre MUG meurt, il suffit d'attendre un peu et il refera le parcours du précédent en accéléré et vous pourrez intervenir quand bon vous semblera afin de continuer le jeu au moment où vous le désirez.

Avec une réalisation sublime, une présentation presque aussi réussie que sur Amiga et une jouabilité d'enfer, The Killing Game Show est assurément l'un des très bons jeux d'action sur ST. En bref, après Gods des Bitmap Brothers, KGS est le jeu le mieux réalisé sur ST depuis un bon bout de temps!



93% Jeu d'arcade Edité par Psynosis Amiga (disponible) ST (disponible)

ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



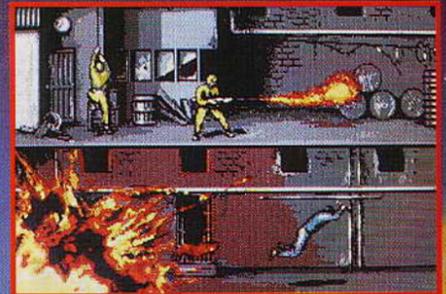
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



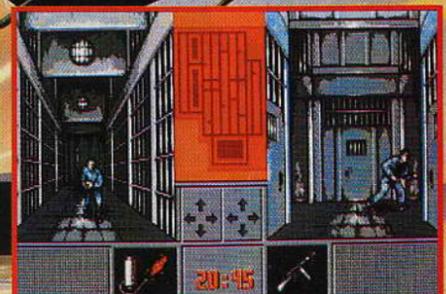
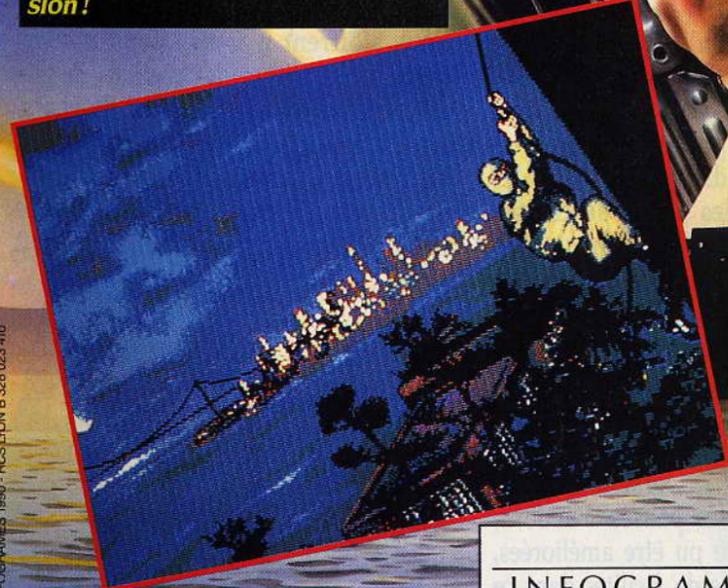
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



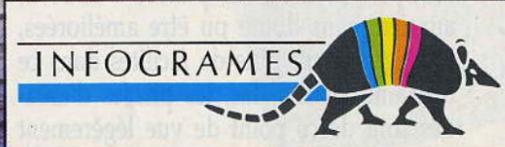
Fist et Birdy, prêts pour la mission!



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!



POUR: ATARI ST/STÉ - AMIGA - PC & COMPATIBLES

CENTURION DEFENDER OF ROME



LE BUT DU JEU.

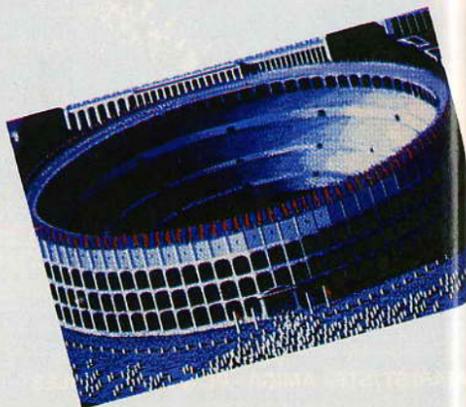
Pour en revenir au jeu, vous devez **construire un Empire Romain** et ce malgré les hordes barbares, les Carthaginois, les Egyptiens et les autres peuplades guerrières qui vous menacent sans arrêt. Vous dirigez au début du jeu une unique légion, basée dans la province de Rome et son officier, vous en l'occasion. Il va vous falloir partir à la **conquête des pays voisins**, et ce par le biais de la force brutale ou par de judicieuses alliances. Le problème, au début, c'est que vous (et donc Rome) n'avez pas une réputation suffisamment bonne pour que les rois voisins vous respectent et acceptent ces alliances.



Le logiciel avait déjà été testé au mois de juillet dernier sur PC, dans le numéro 24 de Génération 4. Nous profitons de la sortie de la version Amiga pour vous en reparler un brin. Le jeu est exactement le même. Il s'agit toujours d'une **simulation militaire**, doublée de quelques éléments de **gestion politique et économique**. Si vous disposez d'un disque dur, vous pouvez y installer ce jeu. Sinon, il faudra jongler avec les deux disquettes, les temps de chargement devenant gênants au bout d'un certain temps. Au niveau sonore par contre, la version Amiga de Centurion est largement supérieure à son aînée sur PC, avec des musiques et des bruitages agréables, adaptés à chaque scène. Les **graphismes** sont eux aussi **superbes**, tout comme pour la version PC. Les animations, dans les phases d'actions, auraient sans doute pu être améliorées, l'Amiga offrant plus de facilités dans ce domaine, mais hélas, les phases d'arcades sont de ce point de vue légèrement décevantes.

UNE QUESTION DE PRESTIGE SOCIAL

Pour améliorer votre réputation et donc votre rang social, plusieurs solutions s'offrent à vous. Vous pouvez **organiser** et gagner **des combats** de gladiateurs ou des courses de chars, construire des amphithéâtres, moyennant bien sûr des sommes d'argent variables. Les courses de chars se déroulent dans une scène d'arcade assez difficile. Il faut



faire trois tours de pistes, et arriver en tête malgré les virages difficiles à négocier et des adversaires pas toujours très loyaux. Les combats de gladiateurs sont eux aussi prétextes à une phase d'arcade durant laquelle vous devrez non seulement vaincre votre adversaire, mais aussi donner du spectacle à un public averti et assoiffé de sang.

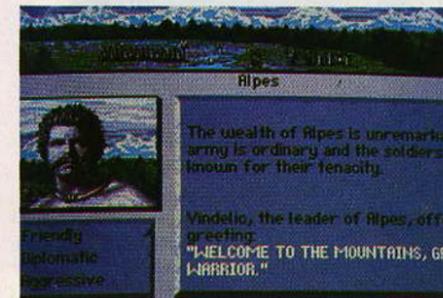
UNE QUESTION DE PRESTIGE POLITIQUE.

Il faut aussi gérer au mieux les différentes provinces. Si les taxes sont trop importantes, si vous prélevez trop de main-d'oeuvre pour en faire des soldats, si vous ne les distrayez pas de temps en temps (avec des jeux de cirque), le **peuple se révolte** alors et vous perdez le contrôle de vos provinces. De même, un pays allié doit être traité avec respect, sinon, c'est la rupture diplomatique, voire pire, la guerre.



ET SURTOUT LE PRESTIGE MILITAIRE.

Le plus important consiste bien évidemment à conquérir les pays avoisinants. Pour cela, vous disposez, en proportion avec votre rang militaire, de légions, fantassins, cavalerie, flotte, éléphant... Chaque type de **légion** a ses **caractéristiques, différentes** des autres, étant plus ou moins efficaces suivant l'ennemi rencontré. Au cours d'un combat terrestre, le champ de bataille est alors affiché, suivant une vue qui fait tout de suite penser à Spirit of the Excalibur, Defender of The Crown ou encore Jeanne d'Arc. Vous devez donner au début de la bataille la formation

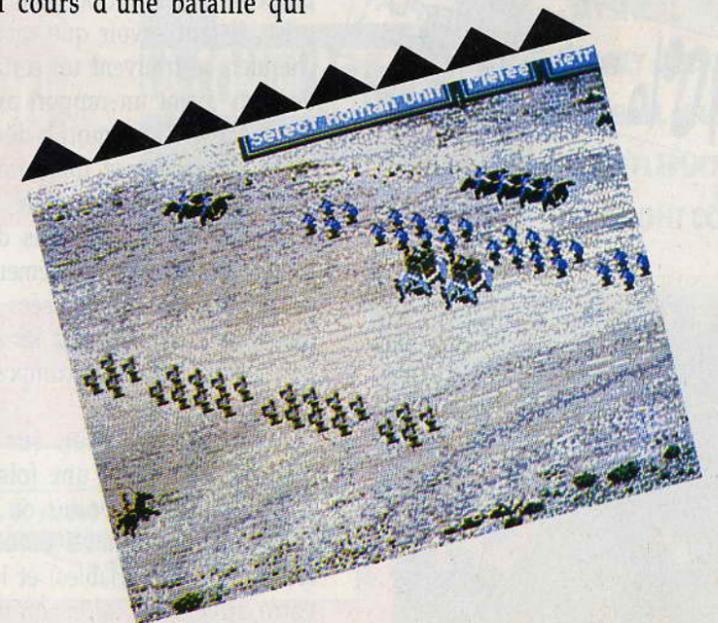


adoptée par vos troupes (parmi cinq ou six possibilités : en ligne, aile gauche renforcée, en flèche...), puis la tactique employée (débordement, tenir les positions, attaque frontale...). Ensuite, vous pouvez à tout moment modifier ces ordres et commander à chacune de vos cohortes, une modification tactique. Au cours d'une bataille, il faut faire plus spécialement **protéger votre général**. S'il est tué, le moral de vos troupes tombe alors à zéro et c'est la débandade, la panique étant souvent contagieuse. Les combats maritimes opposent les divers bâtiments de votre flotte (trirème, galion, quinquérème) à ceux de la flotte adverse, au cours d'une bataille qui

oppose votre navire amiral à celui de l'ennemi. Feux grégeois, catapultes, volées de flèches, éperonnage et abordage, tout vous est permis. Ces deux phases de combats, très bien faites, sont mises en valeur par des graphismes superbes, des animations réalistes et un **système de jeu ultrasimple**. En plus de tout cela, des événements aléatoires vont venir modifier le cours d'une partie. Vous allez par exemple trouver un trésor, ce qui va vous procurer une somme d'argent toujours bienvenue. En effet, des dépenses imprévues risquent de vous priver de la moitié de vos revenus... Vous pouvez bien sûr sauvegarder une dizaine de parties ou modifier le niveau de difficulté. La version Amiga de cet **excellent jeu** est réussie, et ce pour le plus grand plaisir des wargameurs.

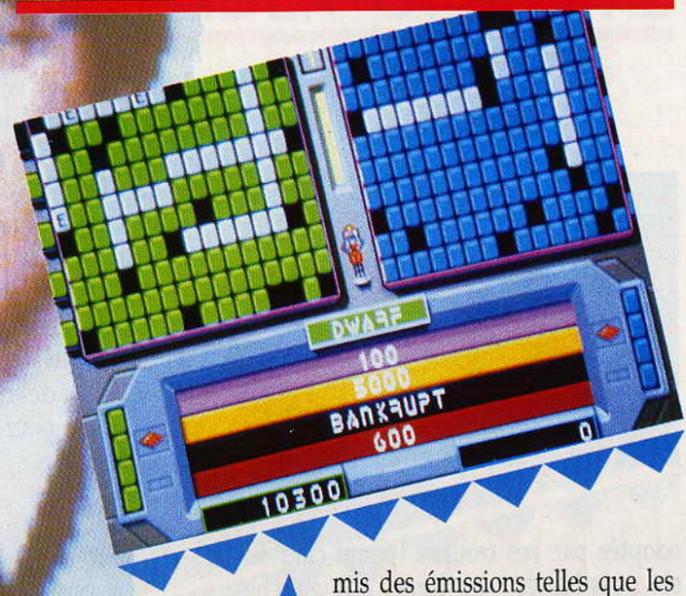


Didier Latil



90%
Jeu de réflexion
Edité par ECA
Amiga (disponible)
PC (disponible)

LEXI CROSS



Amis des émissions telles que les Chiffres et les Lettres, la **Roue de la Fortune...**, soyez heureux, vous allez enfin pouvoir participer au jeu Lexi Cross, au cours d'un show télévisé passionnant.

Le but du jeu est de découvrir un **mot mystérieux**. Pour cela, les joueurs ont plusieurs possibilités. Chacun des deux participants joue sur une grille de 10 cases sur 15 remplie de jetons pour l'instant retournés. A chaque tour de jeu, vous pouvez soit retourner un des jetons, soit choisir une lettre, soit proposer une solution pour le mot surprise. Il faut savoir que cachés sur l'échiquier, se trouvent un certain nombre de mots ayant un rapport avec la solution. Ainsi, si le mot à découvrir est "vert", vous aurez des mots tels que "plante", "couleur", "feuille", "feu"... Le problème étant que vous devez donc trouver d'abord l'emplacement des mots (les lettres sont symbolisées par des jetons gris), puis trouver les bonnes lettres susceptibles de le composer.

Il existe bien sûr beaucoup d'autres jetons qui, une fois retournés, donneront divers **bonus** ou **malus**. Un "+" vous rapporte ainsi un certain nombre de points (variables) et les enlève à votre adversaire, alors qu'un "-" vous

ôte des points et les rajoute à votre adversaire. Un autre jeton vous autorise à dévoiler pendant une seconde, une ligne ou une colonne de votre échiquier, permettant ainsi de repérer les **jetons favorables** et ceux qu'il ne faut pas toucher. D'autres jetons encore vous font perdre un tour ou vous donnent un joker ou un jeton voyelle, avec lequel vous allez pouvoir découvrir une voyelle sur tout l'échiquier...

L'essentiel du jeu consiste cependant à essayer de deviner quelles sont les lettres présentes sur l'échiquier. Ceci se fait au cours d'une phase rappelant le jeu la Roue de la Fortune. Vous faites tourner une roue, puis proposez une lettre. Il existe bien évidemment des cases **Points**, **Banqueroute**, Passe la main ou Passe le tour. Les jokers peuvent éventuellement vous servir, mais si vous en utilisez un, il est automatiquement gagné par votre adversaire. Enfin, lorsque vous avez découvert suffisamment de mots, et que vous pensez avoir trouvé le mot magique, vous pouvez proposer votre solution à l'arbitre.

Vous l'avez très bien compris, Lexi Cross se **joue à deux**, au cours d'un duel prenant et passionnant. Vous pouvez donc jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, une option **Modem** permet même de jouer à distance, sur deux machines. Très agréable à jouer, Lexi Cross a un très **bon système de jeu**, maniable, pratique et facile à maîtriser. Les graphismes sont jolis, surtout les **scènes animées** et quelques autres écrans intéressants.

Le seul gros reproche que je ferais à ce jeu, mais il est de taille, vient du fait qu'il est totalement **en anglais** (c'est même plutôt de l'américain). De très bonnes connaissances en anglais sont donc nécessaires, tout comme l'est un **dictionnaire**.

Didier Latil

70% Jeu de réflexion
Edité par INTERPLAY
Amiga (disponible)

MAXI MICRO



HOSTAGES
TEENAGE QUEEN
NORTH & SOUTH
FIRE AND FORGET
TINTIN SUR LA LUNE

LA COMPIL'ACTION



MYSTICAL
CRAZY CARS II
PINBALL MAGIC
SHUFFLEPUCK CAFE
THE LIGHT CORRIDOR

LA COMPIL'ACTION VOL.2

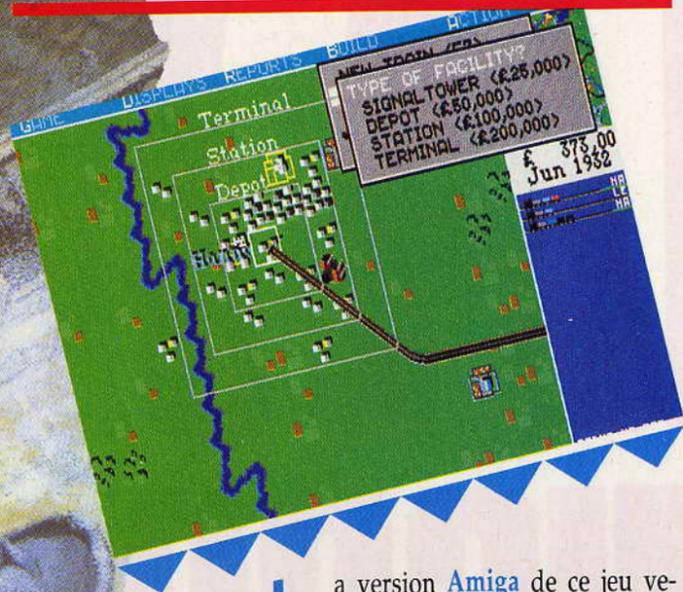


Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD

MINITEL
3615 3615
NRJ INFOGRAMES



RAILROAD TYCOON



La version Amiga de ce jeu venant tout juste de nous parvenir, un nouveau test semblait indispensable pour vous présenter à nouveau Railroad Tycoon, édité par Microprose. Le jeu qui n'a pas changé par rapport à la version PC, possédant toujours les mêmes options, les mêmes possibilités et donc le même intérêt, demeure excellent.

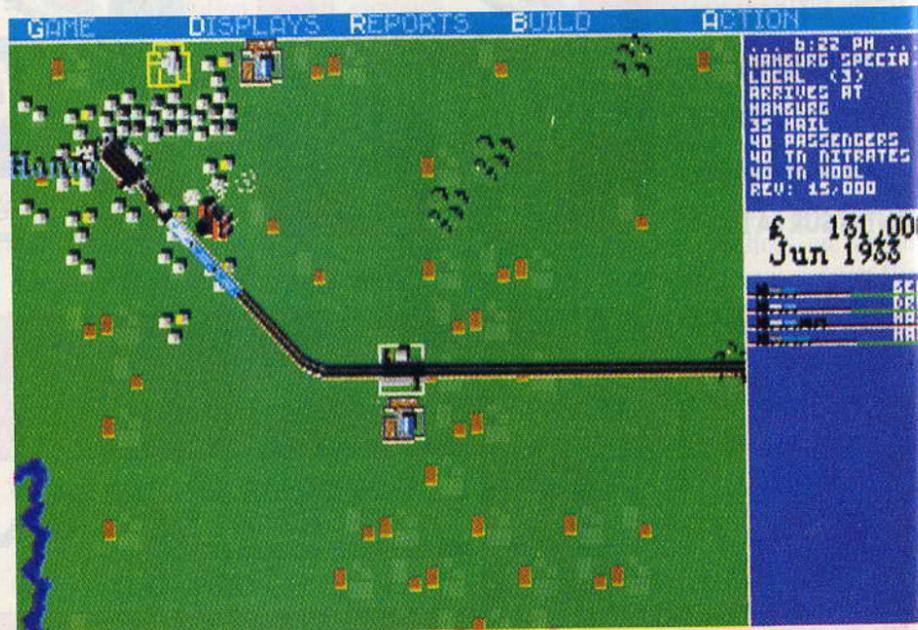
Vous jouez le rôle d'un directeur d'une compagnie de chemin de fer, dans une des quatre régions proposées : la côte Ouest des USA en 1866, la côte

Est en 1830, l'Angleterre en 1828, ou encore l'Europe en 1900. Ce choix est très important, car de celui-ci va dépendre la technologie accessible et la concurrence. Les premières locomotives ne peuvent tirer qu'un nombre limité de wagons, et le tout à une faible vitesse, alors que les plus récentes offrent beaucoup plus de possibilités. Ensuite vous devez sélectionner le niveau de jeu (il y en a 4) déterminant la difficulté et le nombre d'années que vous avez pour développer votre empire ferroviaire. Enfin, d'autres choix permettent de faire varier l'agressivité des concurrents, la prise en compte ou non des collisions, et le réalisme de la gestion économique de vos stations. Enfin, le jeu commence réellement !

Vous disposez au début du jeu, d'une certaine somme d'argent, vous



servant à construire votre première ligne de chemin de fer, vos deux premières gares, et d'acheter votre première locomotive. Il faut pour bien débuter choisir une région possédant si possible des villes, des fermes et des



mines, pour que vos trains aient des clients potentiels. Il faut ensuite gérer le type et le nombre de wagons desservant cette ligne dans un sens comme dans l'autre ; wagons postaux, de transport de marchandises, de bois, de pétrole, de passagers... A vous de faire le bon choix ! Tout dépend de la demande et de l'offre en tel ou tel type de fret, différent pour chacune de vos sta-



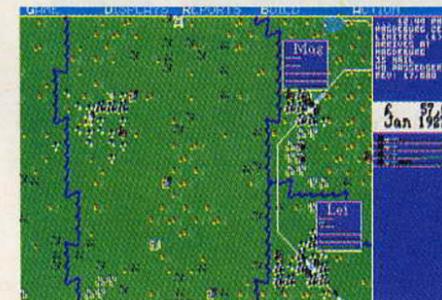
tions. Celles situées en ville demandent à l'import des matières premières et fournissent à l'export des produits finis par exemple. Celles situées près d'une mine exportent du pétrole ou du charbon et importent des produits finis, de la nourriture... Au fur et à mesure du jeu, vous allez donc développer votre réseau ferroviaire. Il faut alors gérer au mieux chacun de vos trains, pour optimiser leur remplissage, et faire attention aux réseaux concurrents... Vous définissez donc le trajet, de gare en gare, avec à chaque arrêt des modifications quant aux wagons tirés par vos locomotives. Vous établissez des relais, des signaux "Stop", pour éviter des collisions...

En fonction du temps qui passe et des zones desservies par le chemin de fer, les villes vont évoluer d'elles-mêmes. Vous pouvez cependant influencer cette évolution, en construisant vous-même différentes usines, ce qui

bien sûr favorisera alors vos lignes de transport. De même, la situation économique du pays peut évoluer favorablement ou au contraire se transformer en crise, auquel cas l'activité sur vos lignes de chemin de fer diminue elle aussi. En outre, par moment les gros titres des journaux vous annoncent le lancement d'une nouvelle locomotive, d'un nouveau concurrent, et bien d'autres événements surprenants.

En plus de tout cela, vous avez aussi accès à toute une partie de gestion de votre portefeuille. Vous pouvez revendre des actions et des titres de votre compagnie, mais aussi acheter celles des compagnies concurrentes, emprunter de l'argent, bref gérer tout le côté financier de votre empire. Spéculer et investir, telle est la loi. Pour vous aider, vous avez à votre disposition un nombre important de rapports concernant vos performances.

La version Amiga possède des graphismes agréables, mais par contre elle semble un peu lente. Cette apparente lenteur ne paraît pas empirer, même lorsque vous avez des dizaines de trains à l'écran, et cela ne sera donc gênant



qu'au début du jeu. Ensuite, cette lenteur sera la bienvenue puisqu'il faudra jongler avec tous vos trains et vos

gares, dans un exercice passionnant mais épuisant. Dernier détail, le jeu tient sur deux disquettes, et si vous n'avez qu'un seul drive, vous n'allez pas échapper aux changements de disquettes qui ont rendu l'Amiga légendaire.



Assez facile à manier au début du jeu, Railroad Tycoon devient un véritable défi à votre sens de l'organisation et à votre intelligence, à partir du moment où vous possédez plus d'une dizaine de trains et autant de stations. Ce logiciel offre selon moi les mêmes plaisirs que Sim City, mais ce à un niveau beaucoup plus important.

Didier Latil



Jeu de simulation
Édité par MICROPROSE
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (MAI)
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

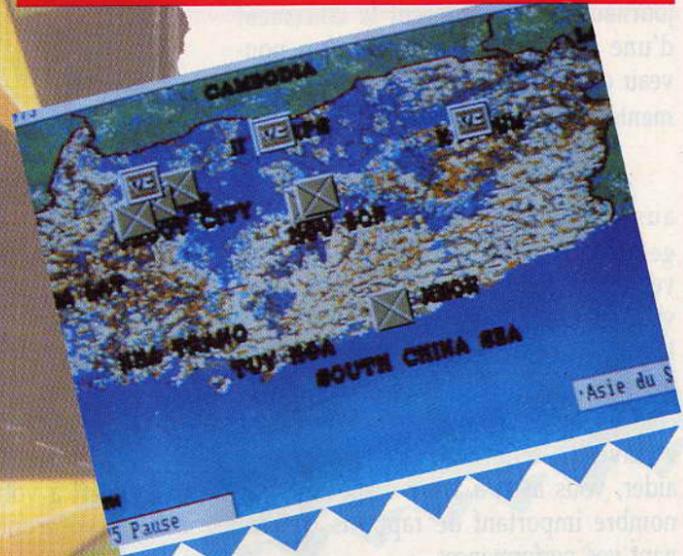
MICROMANIA VELIZY 2

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

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



NAM



Nam est le tout nouveau jeu de stratégie militaire, proposé par Domark. Son auteur n'est autre que le programmeur créateur d'Imperium. Nam a pour thème, vous vous en doutez, la guerre du Viêt-nam, qui fut pour les Américains et les Vietnamiens, la source d'un malaise social et économique énorme.

Le jeu commence par le choix d'un scénario ; trois d'entre eux sont purement militaires, alors que les deux derniers, plutôt de type campagne, proposent en plus une dimension politique intéressante.

Dans un premier temps, vous vous retrouvez à votre bureau. A droite, les journaux vous donnent des renseignements sur votre cote de popularité et sur l'opinion publique concernant les événements au Viêt-nam. A votre gauche, les rapports concernant les cartes, l'affectation des troupes, le soutien aérien et économique... Il suffit alors de sélectionner les différentes options pour voir la carte du Viêt-nam, ou de parties du Viêt-nam, avec les troupes s'y trouvant, pour affecter de nouvelles unités, pour modifier les sommes d'argent utilisées pour la mobilisation aérienne, les bombardements... De même, un certain nombre de rapports et de graphes per-

76% Jeu de réflexion
Edité par DOMARK
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (dsponible)

mettent de connaître la popularité des troupes américaines et vietcongs, les pertes subies... La plupart des facteurs ainsi accessibles interagissent les uns sur les autres.

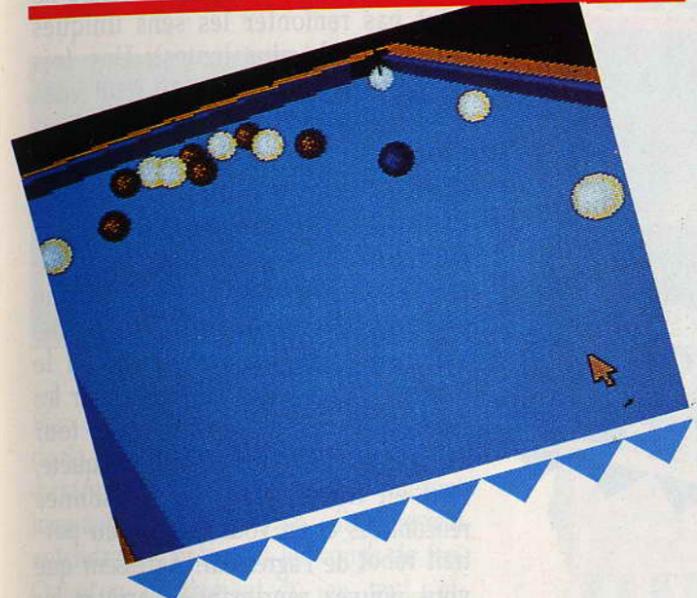
La partie simulation militaire à proprement parler concerne les trois scénarios et les deux campagnes proposées au début du jeu. En cliquant sur les différentes régions de la carte, vous pouvez avoir accès aux troupes y étant stationnées. Pour déplacer une unité, il suffit de cliquer dessus, puis de définir son trajet (jusqu'à quatre tronçons) en cliquant sur divers points sur la carte. Les unités d'hélicoptères sont bien sûr largement plus rapides que les troupes aux sols. Le problème vient du fait que les unités vietcongs sont invisibles la plupart du temps, suivant l'importance accordée aux missions de reconnaissance. Elles ne deviennent visibles qu'au contact. Deux unités adverses se touchant combattent alors automatiquement. Le carré représentant l'unité diminue de taille suivant les pertes, ce qui permet de suivre très simplement l'évolution d'une bataille. La qualité des troupes dépend de plusieurs éléments. Le moral baisse et la fatigue augmente tant que les unités se déplacent et s'éloignent des lignes alliées. Par contre, la qualité augmente au fur et à mesure que l'unité parcourt la jungle et gagne des combats, s'habituant à ce type de guerre très particulier. De même, vous pouvez utiliser le soutien aérien pour améliorer les performances de vos unités, mais là encore vous êtes limité.

La version Amiga est nettement mieux finie, tant graphiquement que musicalement. La simulation est assez complexe, offrant tout ce qu'un bon wargame se doit de proposer, plus une dimension de simulation politique et économique très intéressante.

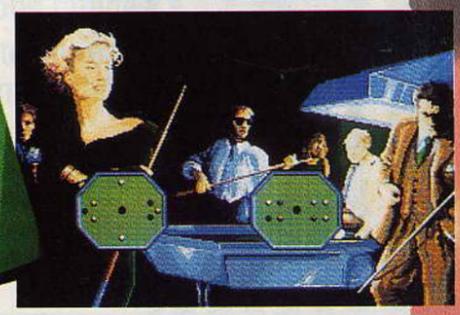
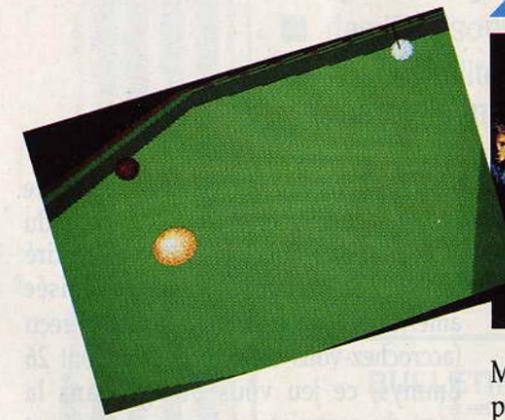
Didier Latil

82% Jeu de simulation
Edité par INFOGRAMES
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)

BILLIARD SIMULATOR II



Billiard Simulator II n'est pas le premier jeu du genre et ce ne sera pas non plus le dernier. Tout ça pour vous dire qu'au niveau jeu, ce n'est pas trop original hormis le billard octogonal. Il y a donc plusieurs jeux : billard français, billard américain et billard alien (strange, quoi !) avec, pour chacun, une option 3D. A l'entrée du Club, une rousse (elle aurait été pulpeuse si le graphisme avait été plus réussi) vous accueille afin de vous proposer quelques options. Puis c'est parti, vous choisissez votre salle en fonction du type de billard désiré. Au niveau simulation c'est assez moyen, mais Billiard Simulator II possède quelques astuces grâce auxquelles il se détache de la masse des simulateurs



habituels. Tout d'abord, le menu apparaît en pressant le clic droit de la souris, un peu dans le genre des programmes de dessins (très pratique). Mais l'option la plus intéressante est celle qui vous permet de visualiser vos coups. Je m'explique : une fois la queue positionnée sur la boule et la force dosée, le programme vous montre en simulant la trajectoire, le cheminement de toutes les boules en cause. Après, il ne vous reste plus qu'à essayer de repositionner la queue de la même manière en jeu réel. Un bon moyen pour apprendre la loi des rebonds.

Autre particularité de Billiard Simulator II : le Billard Alien. Ce Billard est octogonal avec un trou au milieu. Les quatre boules des deux joueurs sont positionnées de chaque côté de ce trou. Le but est à la fois simple et compliqué : mettre les boules de l'adversaire dans le trou. Si vous jouez seul contre l'ordinateur, vous devez sélectionner votre partenaire tout simplement en cliquant sur les personnages à l'écran. Certains refuseront de jouer avec vous tant que vous n'aurez pas atteint un certain niveau. En bref, rien de nouveau si ce n'est ces quelques options dont le mode "Undo" très pratique pour tous les gens comme moi. En effet, si vous n'êtes pas satisfait d'un coup, il est possible de l'annuler purement et simplement grâce à cette fonction. Ensuite, il suffit de rejouer le coup en tenant compte des précédentes erreurs.

Mais j'allais oublier de vous parler du principal : l'ambiance. En effet, dès votre entrée dans le Club, vous êtes surpris par les bruits alentours : boules qui s'entrechoquent, rires, discussions... Lorsque vous marquez un point, la foule applaudit et c'est beau ! Mais si vous mettez la boule blanche dans le trou, honte à vous, l'assistance aura tôt fait de vous raillez, et je dois dire que vous avez presque envie d'arrêter, car le bruitage est tellement bien fait que ça vous porte sur le moral.

La réalisation de Billiard Simulator II est excellente, et même si ce n'est pas le point essentiel dans ce genre de jeu, c'est à signaler. Seuls les graphismes des pages de garde, comme explicité précédemment, aurait mérité un peu plus d'attention. En bref, un bon jeu de billard !

Jean Delaite

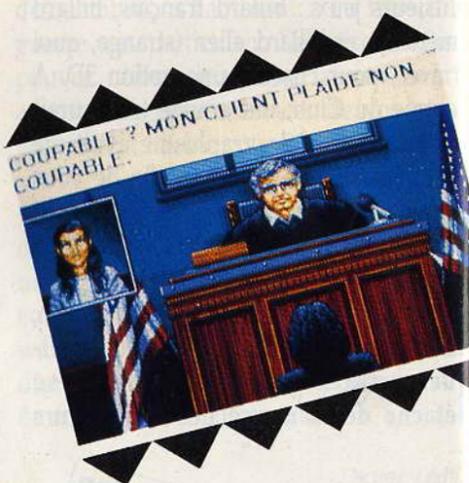
HILL STREET BLUES



Le système de jeu est simple, mais il faut quelques heures et une partie d'essai pour vraiment s'amuser. Tout commence par l'organisation de ses troupes : neuf officiers de police à placer dans la ville (à pied ou en voiture) tout en sachant qu'une voiture ne peut pas remonter les sens uniques (donc parfois plus lentes). Une fois qu'un crime est détecté, A.J. Hill vous contacte par radio et vous précise l'endroit du délit. Puis vous repérez l'endroit sur le plan, vous prenez aussi connaissance du dossier dans l'ordinateur et vous dépêchez un agent qui se rend immédiatement sur les lieux. Une fois sur place, vous devez prévenir une ambulance s'il y a des blessés ou le "coroner" (les pompes funèbres) pour les macchabées. Enfin, vous faites le tour du quartier pour mener votre enquête, tout en interrogeant les personnes rencontrées et en vous référant au **portrait robot** de l'agresseur. Agresseur que vous pouvez réprimander, arrêter ou blesser pour l'empêcher de s'enfuir trop vite.

Bienvenu au commissariat de Hill Street et dans le monde du Soap Policier. Directement tiré de la fameuse **série télévisée** américaine (du même nom) qui a reçu (accrochez-vous bien !) 59 prix dont 26 Emmys, ce jeu vous plonge dans la peau du commissaire Furillo. Le but est simple : **protéger les honnêtes citoyens** de la délinquance en intervenant le plus souvent et le plus discrètement possible. Au début du jeu, vous avez le choix entre **diverses langues** (heureusement) et la difficulté. Je peux vous dire qu'en mode novice (le 2e) c'est déjà pas mal. Et c'est l'heure du briefing !

Au niveau réalisation, Hill Street Blues est **basé** sur le **système de Sim City**. En effet, Krysalis a recréé tout le quartier en question en se basant bien sûr sur le feuilleton (que j'aime beaucoup). Ce quartier est "vivant" puisque 400 personnages et 300 véhicules différents s'y promènent. De plus, en fonction de l'heure et des jours, les gens agissent différemment et chaque personnage a sa propre identité (portrait à l'appui).



Bien sûr, comme dans Sim City, à la fin de la journée vous aurez un debriefing durant lequel les gens vous donneront leur avis sur vos activités : ils détestent entendre les sirènes et les coups de feu. Quant au **maniement du jeu**, tout s'effectue à **la souris** avec l'aide d'icônes très fonctionnelles. Le graphisme est mignon et le jeu est agrémenté de quelques bruitages à la Sim City.

En bref, **j'adore ce jeu** qui m'a encore plus séduit que le feuilleton, car au moins ici seule l'action reste (heureusement, imaginez les déceptions amoureuses du Capitaine Furio et les tensions internes sur micro !). À quand la suite (logique), "Capitaine Furillo" ?

Jean Delaite

90% Jeu de simulation
Édité par KRISALIS
Amiga (disponible)
ST (disponible)

GEN D'OR

ARRETEZ LES FRAIS !

POURQUOI PAYER AU PRIX FORT VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES?

Au CLUB 25, nous vous offrons 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués!

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- un catalogue gratuit chez vous et mis à jour régulièrement en fonction des nouveautés
- des livraisons rapides
- la possibilité de remises supplémentaires (voir bulletin d'adhésion ci dessous)

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

BULLETIN D'ADHESION au CLUB 25
(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER Tél: 93 09 67 24)

OUI, je souhaite devenir membre du CLUB 25 dès aujourd'hui et bénéficier ainsi d'une remise supplémentaire de 5% sur ma première commande.

Je joins à cet effet, le règlement de mon adhésion pour une durée d'1 an, soit la somme de 100 F. versée par chèque/ CCP/ mandat à l'ordre de Logiciels Service.

Envoyez moi au plus vite votre catalogue complet pour mon ordinateur.

Nom:

Prénom:

N°..... Rue

..... Code Postal

Ville.....

Ordinateur(s) utilisé(s):

ST AMIGA AMSTRAD PC CONSOLE

Date:..... Signature:

(signature des parents pour les mineurs)

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LE CLUB 25

Sans engagement de ma part, veuillez me faire parvenir les conditions générales du CLUB 25 et un extrait de votre catalogue .

EN BREF

LES GLOKS

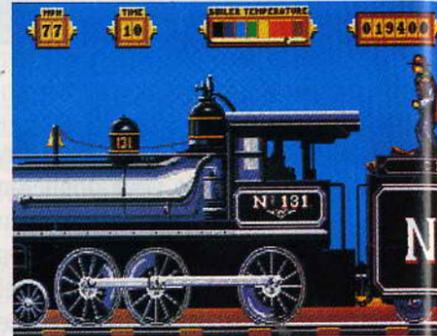
THE DARK HEART OF UKRUL BRODERBUND/PC

Ce jeu de rôles à la sauce Ultima ne possède, hélas !, aucune des qualités de ce dernier. Les graphismes sont vraiment décevants, le système de jeu est lourd. Seul le clavier est utilisé pour donner les ordres, la souris a été oubliée. La documentation est incomplète, puisque vous n'y trouvez aucun renseignement sur les armes, les armures, les objets, et même les créatures rencontrées. Le monde lui-même n'est pas très prenant, avec en plus un scénario trop classique. L'importance du hasard dans les combats est carrément insupportable. Le pire reste tout de même le fait que le programme sauvegarde de lui-même la partie, après chaque combat. Si un ou plusieurs de vos aventuriers meurent dans un affrontement, vous ne pouvez pas reprendre la partie avant cette catastrophe, puisque le programme vient juste d'écraser votre ancienne sauvegarde. C'est nul et cela rend le jeu beaucoup trop dur ! C'est dommage, car le côté jeu de rôles et l'exploration semblaient avoir été privilégiés, avec quelques possibilités intéressantes quant à l'interaction du groupe sur le monde.

LES BOFS

BACK TO THE FUTURE 3 IMAGEWORKS/Amiga

Après l'assez mauvais jeu basé sur le second volet de Retour vers le futur, Imageworks nous propose une suite, tout aussi peu convaincante. Les graphismes sont peu travaillés, la réalisation est très moyenne, et les différents jeux n'ont rien d'intéressant ou même d'original. Bref, ce jeu est particulièrement décevant.



COHORT FIGHTING FOR ROME IMPRESSIONS/PC

Ce deuxième jeu de stratégie édité par Impressions, reprend globalement le système de jeu de Rorke's Drift, tout en apportant un certain nombre d'améliorations appréciables. Les scénarios proposés, se déroulent sur quatre terrains différents. Vous pouvez composer votre armée (et celle de l'ordinateur) en choisissant au maximum douze unités parmi sept types de troupes : infanterie et cavalerie légère, moyenne ou lourde archers. Vous avez aussi huit armées déjà prédéfinies. Le système de jeu utilise allègrement les icônes, pour donner les ordres et obtenir des informations. Vous dirigez chacune de vos unités, ou mieux chaque peloton, ce qui permet d'élaborer des stratégies plus précises. Satisfaisant pour des débutants, Cohort est par contre trop simple pour suffire à des joueurs plus expérimentés. D'autre part, la visualisation des combats est trop confuse pour que le joueur se rende réellement compte de ce qui se passe sur le champ de bataille. Un war game simpliste et trop moyen.

LES UPDATES

ACTION PACK MICROIDS/Amiga/ST

Cette compilation comprend Chicago 90, Highway Patrol, Eagle's Riders et Sliders. Elle est prévue sur Amiga et ST au prix de 199 francs.

DISC LORICIEL/Amiga

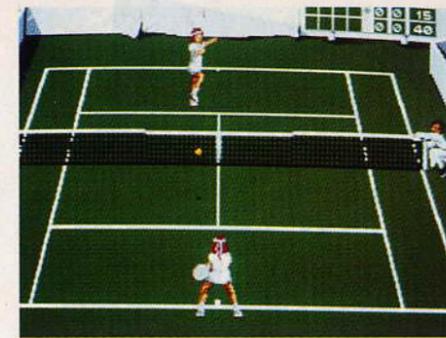
Cette version (remake de Disc of Tron) est assez semblable au jeu ST avec un son de meilleure qualité bien évidemment, un jeu légèrement plus rapide et un temps de chargement un peu plus conséquent. En résumé, un jeu toujours aussi bon !

FINAL WHISTLE ANCO/ST

Voici enfin la version ST du fameux Data-Disk pour Kick Off 2. Si vous aimez Kick Off 2 et que vous voulez une nouvelle jouabilité, de nouveaux terrains, des hors-jeu et bien d'autres options, jetez-vous sur Final Whistle, vous ne le regretterez pas !

GREAT COURTS II UBI SOFT/ST

Les possesseurs de ST vont être contents et vont pouvoir s'adonner avec joie aux délices du tennis. La version ST est aussi bien réussie que la version Amiga et ce n'est pas peut dire ! On retrouve toutes les options, et les animations des joueurs ou joueuses sont excellentes. Ça, c'est une conversion !



KILLING CLOUD IMAGEWORKS/Amiga

Cette version Amiga est encore plus réussie que la version ST, testé dans le numéro 31. Le jeu est tout aussi rapide, mais les sons ajoutent une ambiance particulière à ce Gén d'Or méritant votre attention.

METAL MASTERS INFOGRAMES/Amiga

Aussi bien réalisé sur Amiga que sur ST, le jeu est différent sur un seul point, le son. Ce combat de robots est toujours aussi violent et les animations toujours aussi soignées. En bref, rien de bien différent !

MONSTER PACK PSYGNOSIS/Amiga/ST

Cette compilation regroupe Infestation, Shadow Of The Beast et Nitro. Bref, pour 199 F, voilà de quoi vous amuser bien des heures...

NIGHTSHIFT LUCASFILM GAMES/ST

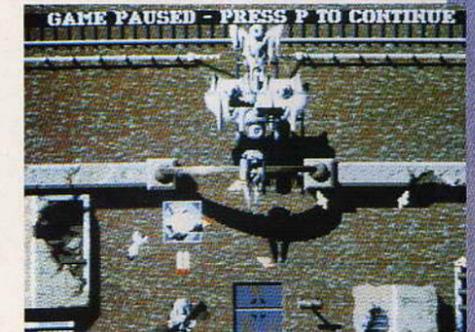
Dans ce jeu d'arcade/réflexion, vous jouez le rôle d'un ouvrier devant utiliser une machine très complexe faisant plus de quatre écrans de haut. C'est toujours aussi sympa à jouer et original.

PLANETE AVENTURE UBI SOFT/Amiga/PC/ST

Pour les fans de l'aventure, cette toute nouvelle "compil" est disponible et renferme Indiana Jones & The Last Crusade (Lucasfilm Games), Maniac Mansion (Lucasfilm Games), Explora II (Infomedia) et Les Portes du Temps (Legend Software). Le prix est fixé à 299 francs pour les versions Amiga et ST, et à 329 francs pour PC et Compatibles. A noter que tous les jeux sont en français !

SWIV STORM/ST

La version ST du shoot'em'up faisant suite à Silkworm est tout aussi réussie que la version Amiga. Les sons sont bien sûr un peu moins bons, tout comme les graphismes qui sont passés de 32 à 16 couleurs, mais le jeu reste très prenant.



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

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

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

NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



LE BIDOUILLEUR MALADE

COMMOTRUCS

Les Commotrucs, ce sont des astuces pour les jeux sur Amiga, des trucs qui vous permettront d'obtenir des vies infinies, du temps infini, etc. Pour vous servir de ces Commotrucs, il vous faut un éditeur de secteurs comme Smartdisk.

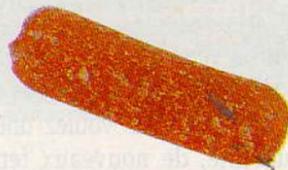
FIRE AND FORGET II

Charles, notre comptable, a été ravi d'apprendre que la souris chicotait. Pour les vies infinies, il faut, selon Castorax, toujours les mêmes qui bossent, remplacer 5379 0004 9A06 par 6004 0004

9A06. Missiles infinis? Changez 5379 0004 9A00 en 6004 0004 9A00. Fuel infini? 5379 0004 99FE en 6004 0004 99FE. Kérozène infini? 5379 0004 99FC en 6004 0004 99FC. Recalculez le checksum.

TOTAL RECALL

Le coucou coucou, et Jacques Caron, de la télématique, n'en a rien à battre. Ce type est louche, méfions-nous des Jacques Caron. Vous voulez savoir comment Castorax fait pour avoir l'énergie infinie? Facile: remplacez 5379 0000 FC8A par 4E71 4E71 4E71. And now, ladies and gentlemen, the conception of "Crédits infinis", by Castorax: 5379 0000 100C par 4E71 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.



BLAZING THUNDER

Depuis deux ans qu'il est avec nous, Michel, le maquettiste-chef, ne cesse de répéter à qui veut l'entendre que le chacal jappe. Castorax, quant à lui, trouve les vies infinies: remplacez 536E 0006 6B00 19B8 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Pour l'énergie infinie, remplacez 916E 0016 6A00 001C par 6020 0016 6A00 001C. Sauvegardez le checksum, svp.

WARLOCK THE AVENGER

Sébastien, le nouveau rédac'chef adjoint de ST Mag, surnommé "Avant moi le déluge", a lu dans un bouquin que la perdrix cacabait, il a trouvé ça très rigolo. Castorax a trouvé l'énergie infinie: cherchez 5301 46C0 11C1 3D7C et remplacez 53 par 4A, puis cherchez 9501 0A3C 0010 4A02 pour remplacer 95 par 4A. Autre chose, il obtient les tirs infinis en cherchant 8501 0A3C 0010 4A02 et en remplaçant 85 par 4A. Ne recalculez pas le checksum, vous pourriez vous faire pincer très fort.

TURRICAN II

Encore un truc rigolo, dans le cadre de notre jeu "Apprenons le cri des animaux tout en nous amusant", je mets ma main au feu que vous ne saviez pas que la mésange et la fauvette zinzimulaient. Castorax, en complément du Commotruc de Gillus déjà publié pour ce jeu dans le numéro 32, a trouvé l'énergie infinie. Remplacez 9138 015B 6000 FF4E par 4E71 4E71 6000 FF4E. Et ne recalculez pas le checksum, les copains.



HORROR ZOMBIES

Le crocodile ancoule, je vous en apprends une bien bonne, non? Tristan, d'Oxygen, en apprend une bien bonne. Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 042D 0001 0018 par 4E71 4E71 4E71. Pour l'invulnérabilité, c'est exactement pareil, sauf qu'il faut remplacer 13FC 0001 0000 42DB par 4E71 4E71 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.

ELVIRA MISTRESS OF DARKNESS

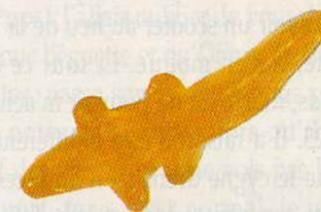
Hervé Hadmar, le directeur artistique, qui est aussi Africain du Nord que je suis descendant des Incas, m'a appris que la chouette chuintait. Castorax, lui, gonfle des caractéristiques: sauvegardez une partie sous le nom "NOM". Chargez C-MON, le moniteur de l'Amiga, puis tapez: "L NOM 50000". Ensuite, il faut modifier le contenu du fichier, en allant écrire 63 dans les 6 offsets suivants: 55115, 55117, 55119, 5511B, 5511F et 55121. Pour écrire la valeur 63 à l'offset 55115, il faut taper "e 55115 <Return>" puis "63 <Return> <Return>". Enfin, sauvegardez en tapant "S NOM 50000 55514".

FANTAZY WORLD DIZZY

Didier, le testeur, qui participe avec Watsit au concours du plus beau Bonsai 1991, pensait que le rhinocéros stridulait. Pas du tout, Didier, c'est la sauterelle qui stridule. Le rhinocéros, lui, il barrit. Castorax, lui, depuis qu'il sait écrire convenablement le mot "checksum", trouve des vies infinies à tire-larigot. Cherchez la séquence 4231 6700 0012 5339 et remplacez 53 par 52. Pas de calcul de checksum, merci.

FUTURE SHOCK

Le daim n'en finit plus de bramer, et ça embête Françoise, la correctrice, qui aime bosser dans le calme, alors que Castorax ne cesse de trouver des vies infinies: remplacez 5379 0002 90DC par 4E71 4E71 4E71. Quant à l'énergie infinie, il faut remplacer 5379 0002 6EB4 par 4E71 4E71 4E71. Ne sauvegardez pas le checksum.



SATAN

Mireille, à la maquette, a été très triste d'apprendre que le goéland pleurait, et qu'on ne pouvait rien y faire, c'est le Bon Dieu qui l'a voulu ainsi. Castorax, lui, est très content d'avoir trouvé les vies infinies: cherchez 0C69 0001 000C 6A0C et remplacez 0C69 par 600C. Recommencez une nouvelle fois cette opération de recherche/remplacement. Puis cherchez 0C69 0004 000C 6B06 pour remplacer 6B06 par 4E71. Pareil, il faut le faire deux fois.

HUNT FOR THE RED OCTOBER

C'est du jeu d'arcade dont on vous parle, là, pas de la simulation de sous-marin. Pour les vies infinies, cherchez 5379 0001 A800 et remplacez 53 par 4A. Pour l'énergie infinie, remplacez 303A B9F8 6716 par 4EF9 0002 37D8. Pour les missiles infinis, enfin, merci Castorax, remplacez 5379 0001 9A6A par 4E71 4E71 4E71, et ne recalculez pas le checksum. Le ramier caracoule, ce qui fait très plaisir à Frank, le rédac'chef adjoint de Gen4.

ELEPHANT ANTICS

Fabrice, notre nouveau directeur (Godefroy prenant le grade de Chef Suprême), a chez lui plein de lapins. Parfois, on le voit arriver le matin avec de grosses valises sous les yeux, pas rasé et pas frais: ses lapins ont passé toute la nuit à couiner. Dans le même temps, Castorax, de l'autre côté de la France, passe ses nuits à trouver des vies infinies. Cherchez 0200 0020 0000 F7D6 et remplacez 0200 par 4E71. Les bombes infinies? Facile: cherchez 5F03 C014 47DA 0001 et remplacez 5F03 par 600E. Ne recalculez pas le checksum.

Découvrez ces astuces avant la parution du magazine en vous connectant sur le 3615 GEN4, rubrique *VIE. Vous y retrouverez vos héros Arioch, Castorax, Gillus et Toubab!



ATATRUCS

Les Atatrucs, c'est sur Atari ST que ça se passe. Nous vous avons concocté tout spécialement Discpac, un logiciel disponible à la Boutique de Pressimage, pour utiliser efficacement ces Atatrucs. Que je serais vous, je le commanderais tout de suite, il ne coûte que 20 francs!

MAGICIAN

Vous connaissiez Jérôme, de la gestion commerciale? Non, hein? Eh bien, sachez que c'est un un pro de F29 Retaliator. Vous connaissiez la huppe? Non plus, hein? Eh bien, sachez qu'elle pupule, c'est formidable. Pour ne plus avoir le Game Over, mais obligatoirement avec l'Ultimate Ripper, remplacez 52 79 00 00 FA FA par 4E 71 4E 71 4E 71. Merci Babounet.



TURRICAN 2

Ca, quand je lui ai annoncé ça, je peux me vanter de l'avoir surpris. Antoine, de la pub, ignorait complètement que le phoque bêlait. Toubab, lui, sait comment finir le temps et les tirs infinis: il faut remplacer 6A 0A 15 BC par 4E 71 15 BC. Pour les vies infinies, il faut recommencer exactement la même opération. Pour l'énergie infinie, remplacez 53 38 41 B9 par 4E 71 4E 71. Enfin, découvrez le Music Editor en appuyant sur UNDO, sur la page de présentation. Attention, ces modifs ne marchent qu'avec l'Ultimate Ripper.

CHRONICLES OF OMEGA

Tout comme Stéphane, le rédac'chef de Gen4, que le Tout Puissant lui accorde prospérité et gloire pendant des siècles et des siècles, le porc grogne. Avec quand même une nette différence, le porc grogne même en période de non-bouclage du magazine. Le porc est vraiment un con. Toubab, non, puisqu'il trouve les vies infinies (avec l'Ultimate Ripper): remplacez 53 79 00 00 4A 86 par 48 41 48 41 70 01.

HARD DRIVIN'

Ca, c'est connu, le chameau blatère. Véronique, à la publicité, le savait. Mais savait-elle que le bélier aussi, hein, hein, le savait-elle? Et Toubab, il le savait, lui? Parce que c'est bien beau de savoir qu'il faut remplacer 81 09 81 09 64 1C par 4E 71 4E 71 64 1C pour avoir le temps infini, mais il n'y a pas que ça qui compte, dans la vie. Vous voudriez pouvoir rouler dans l'herbe sans problème? Ha oui? Roulez, jeunesse, remplacez B0 42 40 81 09 par B0 42 40 60 06.

HARD DRIVIN' 2

Le cygne drensité. Cool. Ca laisse Thierry, notre coursier de choc, totalement indifférent. Tout ce qu'il attend, c'est d'avoir un scooter au lieu de la 125, le reste, il s'en moque. Et tout ce que j'attends, moi, c'est de pouvoir m'acheter une 125. Il a raison d'être indifférent au fait que le cygne drensité, il aura certainement son scooter avant que j'aie ma 125. Pour le temps infini, c'est exactement le même atatruc que pour Hard Drivin Premier Du Nom, merci Toubab. Pour rouler dans l'herbe comme des hippies, les orteils en éventail, cherchez F4 42 40 81 09 et remplacez-moi ça par F4 42 40 60 02.

CHIPS CHALLENGE

C'est à hurler de rire, le pinson fringote. Je veux dire, je trouve ça ridicule, moi, "fringote", qui a bien pu inventer un mot pareil? Je veux bien, la beauté de la langue française, tout ça, mais là, non, trop c'est trop, les étrangers vont se moquer de nous, écrivez tous en masse à Tonton pour qu'il fasse lyncher tout utilisateur du mot "fringote", et qu'on en finisse, merci Tonton. Autre chose qui me fait hurler de rire, c'est Arioch, l'animateur du 3615 GEN4. Pourquoi il me fait rire? Je vous le dirai le mois prochain, histoire qu'il flippe à mort! Bon, passons au temps infini dans Chips Challenge, le jeu qui devrait vous inciter à acheter une Lynx. Toubab a trouvé le temps infini: remplacez 53 79 00 01 0A CC par 60 60 00 DE AD 00. Dead? Dead! Pour pouvoir quitter le niveau sans être obligé de ramasser tous les chips, cherchez 01 09 0C 67 et remplacez 67 par 60. Puis cherchez 01 09 0C 67, et remplacez 67 par 60. C'est ce qu'on appelle faire deux fois la même opération.

MERCHANT COLONY

Arioch s'exprime bizarrement, en ce moment. Il a trouvé le "pognon infini" (sic!): remplacez 9F B9 00 00 60 DA par 60044E714E71, c'est à faire 2 fois. Ensuite, accrochez-vous, remplacez 9D B9 00 00 60 DA par 60 04 4E 71 4E 71, 91 B9 00 00 60 DA par 60 04 4E 71 4E 71, et 9B B9 00 00 60 DA par 60 04 4E 71 4E 71. Pour en finir avec ce jeu, Arioch triche, comme à son habitude, il arnaque son banquier: il lui emprunte de l'argent, et il lui rend juste après. L'arnaque, c'est que l'argent que reprend le banquier n'est pas débité du compte. Sympa, non? Je suis à la BNP, Arioch, quand tu veux. Remplacez 04 B9 00 00 00 64 00 00 60 DA par 60 08 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. L'épervier tiraille, et Sophie, d'Oxygen, n'en est pas encore revenue. Pour la faire revenir, écrivez-lui de doux mots en Bal Sophie-Gen4 sur le serveur, elle adore ça. N'est-ce-pas, R.Smith?

PICK 'N PILE

La démo de ce soft étant en téléchargement sur le serveur, j'ai voulu l'essayer, tiens. Si je pouvais vous donner un conseil, ça serait de ne pas le télécharger, et encore moins de l'acheter, si vous devez réviser votre bac. Ce jeu est génial, vous y passerez des heures, pourvu que vous aimiez les jeux de réflexion, les énervants, ceux qui vous crispent et qui vous font passer pour un caractériel auprès de votre entourage. A ce propos, la pub "Tu ne peux pas comprendre..." pour les stylos Gignibl doit plaire à tous les fanas de jeux, non? Les vies infinies ont été trouvées par Toubab, qu'il me plaît à appeler "Babooooouuunet" parce que tout le monde l'aime. Remplacez 53 79 00 01 18 14 par 60 04 DE AD 4E 71 et apprenez que le corbeau coraille. Ca, Claudine, notre comptable, elle l'ignorait, je lui en ai mis plein la vue.

THE AMAZING SPIDERMAN

Le faucon réclame, c'est marrant, hein? Il ne croasse pas, il ne glousse pas, il ne rugit pas, il réclame. La Nature est Magnifique. Et dire qu'il y a des gens qui La détruisent chaque jour, et blablabla, et blablabla. Guillaume, lui, fait des fautes tout plein, dixit Moosil. Salut Moosil. Ils veulent des vies infinies, les lecteurs? All right, merci Toubab: remplacez 91 2E 00 27 par 60 02 DE AD. Dead? Yes, dead! C'est à faire une fois avec un éditeur de secteurs (Discpac, en vente à la Boutique de Pressimage, 20 francs) sur la disquette du jeu. Puis à faire deux fois avec l'Ultimate Ripper pendant le jeu.



SUPER MONACO GRAND PRIX

La caille courcaille, ce qui a drôlement épaté Karine, la standardiste. D'ailleurs, je vais dans tous les bureaux, je leur raconte le cri des animaux, et ils sont tous épatés, ils me regardent avec des drôles d'yeux. Arioch a trouvé pas mal de trucs pour ce jeu qu'il ne trouve pas extra. Faites-vous doubler mais restez premier: cherchez 52 40 33 C0 00 00 7F 20 et remplacez 52 40 par 70 01. Ensuite, remplacez 33 C0 00 00 7F 20 par 4E 75 4E 71 4E 71. Imaginez que la Position Limit reste toujours à 20: remplacez 33 C0 00 00 7F 22 par 60 04 4E 71 4E 71. Enfin, vous pourrez être qualifié à coup sûr en remplaçant 52 79 00 00 7D 4E par 31 FC 00 01 7D 4E. Merci Arioch!

KILLING CLOUD

Voici quelques codes trouvés par Arioch, sauf le premier qui lui a été donné par Eliot de la Martinique, que je salue, youhou, tu m'invites en vacances quand tu veux! Mission 2: A00T00EV (35 Nets et 35 Pups), Mission 5: 3X00G1EY (6 Nets 35 Pups), Mission 6: XX00G1EB (6 Nets 35 Pups), Mission 9: 600TGDEQ (35 Nets 35 Pups), Mission 10: C00FGQEN (35 Nets 35 Pups). J'allais oublier de vous dire que le bouc béguette et qu'Olivier, le chef des ventes, passe son temps à nous pondre des notes de service, alors qu'il est le chef des ventes, et je ne vois pas bien le rapport, mais c'est normal, je ne suis qu'un Bidouilleur Malade. Bon, et maintenant, vous voulez de l'oxygène infini, je suppose? Remplacez 48 C0 91 B8 70 14 par 70 00 91 B8 70 14. Mesdames, à l'approche de l'été, n'avez plus de problème de poids, remplacez 30 3C 01 5E 90 41 par 30 3C 01 5E 4E 71. Le carburant infini, roulez, petits bolides: remplacez 21 C1 6E C4 par 60 02 4E 71. Une peine de prison infini, pour faire du rock en zonon? Remplacez 91 79 00 01 BF 46 par 60 0C 4E 71 4E 71. Allez, pour la route, Arioch vous file les Munitions Machine Gun infinies: remplacez 53 78

6E C8 par 60 02 4E 71, c'est à faire deux fois.

C'est pas fini: c'est au tour des Munitions Canon de se faire infinisationner par Arioch, dit "Arioch", en remplaçant 53 78 6E CA par 60 02 4E 71. Le filet infini, vous voulez? Ok, c'est comme si c'était fait, en remplaçant 53 78 6E D6 par 60 02 4E 71. Ca ne marche qu'en vol, et on a des filets à l'infini à partir du moment où on en a récupéré un.



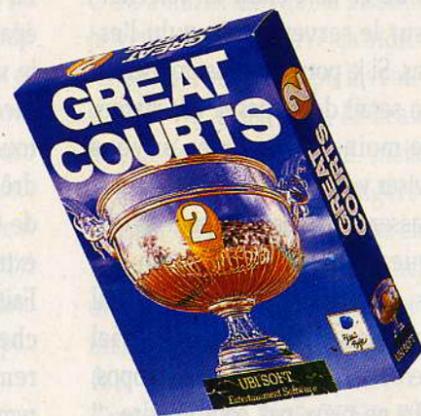
HORROR ZOMBI

Encore un truc rigolo, le chien de chasse clatit. Avouez que vous ne le saviez pas! Qu'est ce que je voulais dire? Ha, oui, je voulais prévenir Stéphane, le rédac'chef (que le Seigneur le protège, lui et ses descendants), que ses collaborateurs s'amuse à coller des photos pornos dans son bureau à chaque fois qu'il part à l'étranger. Pire, ils fument et boivent. Voilà, Stéphane, bisoux. Pour les vies infinies, cherchez 04 2D 00 01 00 18 et remplacez le 01 par 00. C'est Toubab qui a trouvé, et c'est Toubab, dit "Babounet", qui vous refille les cheat-codes, en exclu-lulu pour Gen4: comme code, rentrez "BOGEYEATER" (vies infinies) ou "<space>CUSTODES<space>" (<space> signifie qu'il faut appuyer sur la barre d'espace, ne tapez pas "<space>", vous seriez ridicule. Au fait, ce truc vous permet de passer au niveau suivant, en appuyant sur F10 pendant le jeu. Sympa, Babounet, hein?



CONCOURS

À L'OCCASION DE LA SORTIE DE



SUR ST UBI SOFT ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS.

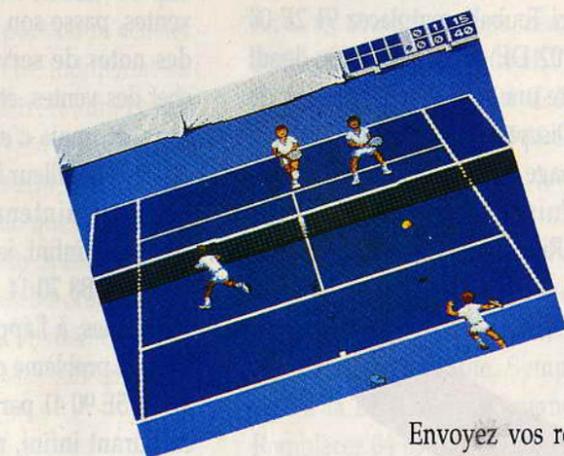
QUESTIONS

- 1 - Quel jeu ou sport est à l'origine du tennis ?
- 2 - Comment appelle-t-on (en terme anglais) un effet de balle coupée au service ?
- 3 - Quelles sont les deux joueuses actuelles ayant réalisé le "Grand Chelem" ?
- 4 - Quelle est la surface de jeu utilisée pour un match en simple ?
- 5 - Quel est le nom de l'équipe de programmeurs de Great Courts 2 ?

* réaliser le Grand Chelem signifie remporter à la suite les 4 grands tournois internationaux : Roland-Garros (France), Wimbledon (Grande-Bretagne), Flushing Meadow (USA) et Flinders Parks (Australie)

RÈGLEMENT

CONCOURS SANS OBLIGATION D'ACHAT.
 DATE LIMITE DE RÉPONSE : AVANT LE 20 MAI 1991.
 LES GAGNANTS SERONT DÉSIGNÉS PAR TIRAGE AU SORT PARMIS LES BONNES RÉPONSES. CONCERNANT LE PREMIER PRIX, DEUX SESSIONS SONT PROPOSÉES, EN JUILLET OU EN AOÛT. LE STAGE COMPREND, EN SUS DES QUATRE HEURES DE TENNIS PAR JOUR, DES ACTIVITÉS ANNEXES TELLES QUE LE CANOË-KAYAK, LE VÉLO TOUT TERRAIN, LA PISCINE... À NOTER QUE LE VOYAGE EST À LA CHARGE DU GAGNANT, LE CENTRE D'ACTIVITÉS SE TROUVANT SOIT DANS LE GARD (30) SOIT EN HAUTE-LOIRE (43) EN FONCTION DE LA DATE CHOISIE PAR CELUI-CI.



Envoyez vos réponses à :

Génération 4, Concours Great Courts 2
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

sur carte postale uniquement avant le 20 mai 1991.
N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées ainsi que la machine possédée.

COMPATRUCS

Eh bien, mon zami, les Compatrucs, ce sont des astuces pour les jeux sur PC et Compatibles. Il vous faut PC Tools. Si vous ne l'avez pas, c'est que vous êtes un drôle de type, ou que vous n'avez pas de PC. Merci à Wolf pour ses trucs.

DIE HARD

Avec Wolf, on a édité le fichier DIE.EXE. Moi, je ne voyais pas grand-chose, mais lui, il a flashé sur la séquence 83 3E 6A 61 14 7E 04, au secteur 44, déplacement 234. Je l'ai vu remplacer tout ça par C7 06 6A 61 1D 00 90, ce qui lui a donné l'invulnérabilité dans le jeu. Mince alors.

MENACE

Soyons précis: dans le fichier MENACE.EXE, secteur 6, déplacement

080, remplacez 74 par EB. Secteur 7, déplacement 63, remplacez 74 par EB, c'est pareil. Vous voici invulnérable, et le mot est faible. Merci Wolf!

SHINOBI

Le printemps est dans le pré, cours-y vite, cours-y vite, la séquence FF 06 48 02 est au secteur 6 du fichier A.EXE, en déplacement 9, remplace-la vite par 90 90 90 90, le printemps est dans le pré, cours-y vite, cours-y vite. Merci Wolf, pour ces vies infinies.



OUTRUN

Il faut laisser le temps au temps, voici donc le temps infini, toujours par Wolf, dit "Wolf". Editez le fichier OUTEGA.EXE. Au secteur 30, déplacement 208, remplacez 2C 01 EF par 90 90 90. Merci Wolf!

XENON2

Voici Wolf et son PCTOOLS magique. Pour être invulnérable, éditez le fichier XENON.EXE. Au secteur 34, déplacement 107, remplacez 29 06 86 91 77 par 90 90 90 90 E9. Au secteur 35, déplacement 297, remplacez FF 0E 99 91 par 90 90 90 90. Tous ces chiffres à saisir, je vous jure, moi qui ai tout fait pour ne pas être caissière. Je n'ai rien contre les caissières, hein, mais je suis feignasse au possible. Et en plus, comme nana, je ne suis pas super.

TIMERACE

Voici les codes des différents niveaux, trouvés par Wolf, toujours, toujours: WALL, EXTf, PTKL, XERV, VHBI, BBRE, CDNO, XUNU, NCFY, GIRO, TKIP, LOPU, BCBC, NXTH, THIL, CHIL, RUHI, KYFT, VONP, XELI, CVTY, FOIL, FUFK, GHOL, LLIP, DRUN, JIGO, VLOH, FRUX, SDON.

ARCADE LE NOUVEAU SPECIALISTE DU LOGICIEL

devenez clients privilégiés apres votre premiere commande
COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (16.1) 60.07.57.50

ND: (non disponible) D: (disponible, voir liste suivante) (* dans la limite des stocks disponibles)

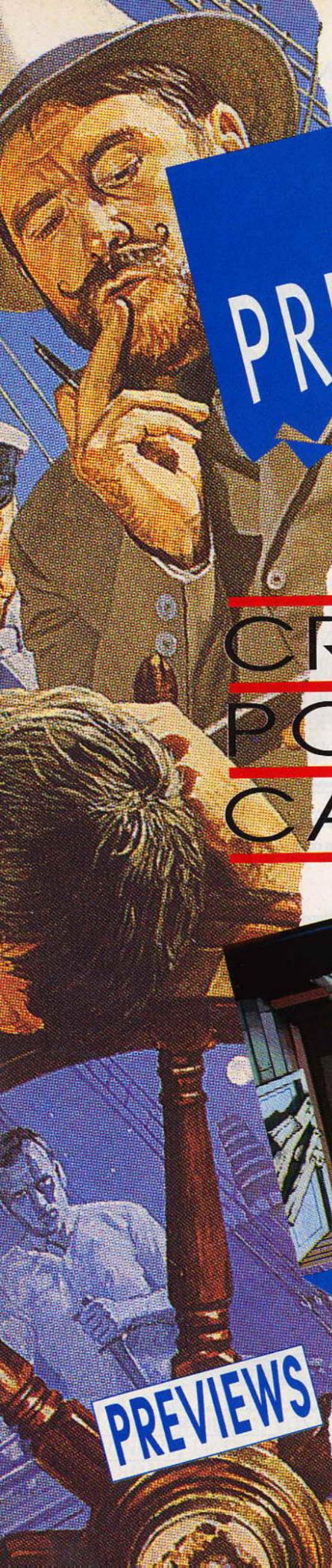
TITRES	prix: ST/Amiga/PC	TITRES	prix: ST/Amiga/PC	TITRES	prix: ST/Amiga/PC	TITRES	prix: ST/Amiga/PC
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER (A PARAITRE)		HALL OF MONTUZEMA	ND/ 239/ ND	BUDOKAN	239/ 239/ 239	BAD BLOOD (5'14)	ND/ ND/ 149
ANDRETTI	ND/ ND/ 289	HEROES QUEST	239/ 239/ ND	CADAVR	239/ 239/ ND	BATTLE MASTER	ND/ 149/ ND
ARMOUR-GEDDON	239/ 239/ ND	LEMMING'S	189/ D/ 239	CAPTIVE	249/ 249/ ND	BOMBER M.DISC	ND/ 69/ ND
BACK TO THE FUTURE 3	239/ 239/ 239	LOGICAL	239/ 239/ ND	CHIP'S CHALLENGE	239/ 239/ ND	DAY OF THUNDER (5'14)	69/ 69/ 69
BETRAYAL	D/ D/ 339	NAM	289/ 289/ 289	CHUCK YEAGER 2.0	239/ 239/ ND	D'NASTY WAR	50/ 50/ ND
BILLY THE KID	239/ 239/ 289	PGA GOLF	ND/ 239/ ND	CORPORATION M.DISK	149/ 149/ ND	DYTER 07	50/ ND/ ND
CAPTIVE	D/ D/ 289	RAILROAD TYCOON	289/ 289/ ND	CRIME WAVE	239/ 239/ 279	FIRE AND FORGET 2	ND/ 149/ ND
DUNGEON MASTER	ND/ ND/ 389	REACH FOR SKIES	ND/ ND/ 339	DUNGEON MASTER	249/ 249/ ND	FLIMBO'S QUEST	ND/ 99/ ND
EYE OF THE BEHOLDER	ND/ ND/ 289	SIMEARTH	ND/ ND/ 389	ELVIRA	269/ 289/ 339	FLOOD	149/ 149/ ND
F29 RETALIATOR	D/ D/ 285	SKI OR DIE	ND/ 239/ ND	EMPIRE GALACTIQUE	ND/ 239/ ND	FOUTAIEN OF DREAMS 5'14	ND/ ND/ 149
JUNTLIET 3D	239/ 239/ ND	SKULL AND CROSSBONES	239/ 239/ 239	EXPLORA 3	239/ 289/ 289	GEISHA	ND/ 99/ ND
GOLDEN AXE	D/ D/ 289	SUPER OFF ROAD	D/ D/ 239	FLIGHT INTRUDER	ND/ ND/ 289	GOLD OF AZTEC	ND/ 79/ ND
GOODS	239/ 239/ ND	VIZ	189/ 189/ ND	GAZZA 2	259/ 259/ ND	HEAVY METAL	ND/ 50/ ND
LEGEND OF BILLY BOULDER	239/ 239/ 289	VROOM	239/ 239/ ND	GENGHIS KHAN	289/ 339/ 385	INTER SOCCER CHAL (3'12)	99/ 99/ 99
MIDWINTER 2	289/ 289/ 389	WARLORD	ND/ ND/ 289	GRAND PRIX 500CC 2	249/ 249/ ND	IMPOSSAMOLLE	ND/ 79/ ND
VARC	ND/ ND/ 289	WONDERLAND	289/ 289/ ND	GREAT COURTS 2	245/ 199/ ND	KLAX	99/ ND/ ND
VAVY SEALS	239/ 239/ ND	LES HITS*		HARD DRIVN 2	239/ 239/ 239	LEGEND OF FAERGHAIL	ND/ ND/ 149
PANG	ND/ ND/ 289	BETRAYAL	239/ 239/ ND	HARPOON	ND/ 289/ ND	LEISURE SUIT LARRY 3	149/ ND/ ND
SECRET WEAPONS LUTF	ND/ ND/ 289	CHAOS STRIKES BACK	249/ 249/ ND	INDY 500	ND/ 219/ 239	L'ESPION QUI M'AIMAIT	50/ 50/ ND
SPACE QUEST 4	ND/ ND/ 389	CRIME WAVE	D/ D/ 289	KICK OFF 2	239/ 219/ 219	LOOM	ND/ ND/ 149
SPIRIT OF EXCALBUR	289/ 289/ ND	GOLDEN AXE	239/ 239/ ND	KING QUEST 4	ND/ 339/ ND	MIDWINTER	ND/ 99/ ND
SUPER CARS 2	239/ 239/ ND	F29 RETALIATOR	220/ 220/ ND	LE CRIME NE PAIE PAS	289/ 289/ ND	NEUROMANCER (5'14)	ND/ ND/ 99
SWITCHBLADE 2	239/ 239/ ND	F19 STEALTH FIGHTER	265/ 265/ 369	MAUPTIT ISLAND	279/ 279/ ND	NO-EXIT	ND/ 79/ ND
THE BLUE MAX	289/ 289/ 325	KICK OFF 2 (PC,EGA-VGA)	239/ 219/ 219	METAL MASTERS	239/ 239/ ND	POLICE QUEST 2	ND/ 149/ ND
TOKI	239/ 239/ ND	KING QUEST 5	ND/ ND/ 379	MIG FULCRUM 29	289/ 289/ 299	RESOLUTION 101	ND/ 69/ 69
WING COMMANDER	289/ 289/ D	LEMMING'S	189/ 189/ ND	NINJA TURTLES	239/ 239/ 239	SHADOW WARRIORS	99/ ND/ ND
WING COMMANDER MIS. 2	ND/ ND/ 149	LORDS OF THE RINGS	ND/ ND/ 299	OPERATION STEALTH	289/ 289/ 289	SUPREMACY	149/ ND/ ND
WOLFPAK	289/ D/ D	LOTUS TURBO ESPRIT	239/ 239/ ND	compact disc		TEI BREAK	99/ 99/ ND
Z-OUT	D/ D/ 239	M1 TANK PLATOON	289/ 289/ 359	PANZA KICK BOXING	ND/ 289/ ND	TIME MACHINE	ND/ 69/ ND
AUTRES NOUVEAUTES (A PARAITRE)		OPERATION STEALTH(256 C)	289/ 289/ 359	POWERMONGER	239/ 239/ ND	THUNDERSTRIKE	ND/ 69/ ND
ARCHEM	289/ ND/ 339	compact disc		PRINCE OF PERSIA	239/ 239/ ND	UNREAL	ND/ 179/ ND
BARD'S TALE 3	ND/ 239/ 289	RED BARON	ND/ ND/ 339	RICK DANGEROUS 2	239/ 239/ 239	VENUS	79/ ND/ ND
BATTLE COMMAND	ND/ ND/ 289	ROBOCOP 2	ND/ ND/ 389	RISE OF ROHAN	ND/ ND/ 389	COLISSIMO 48H	
BLOODWYCH	ND/ ND/ 289	SCI (CHASE HQ)	239/ 239/ ND	SAINT DRAGON	239/ 239/ ND	TITRES	PRIX
BRAT	239/ 239/ ND	SILENT SERVICE 2	ND/ ND/ 339	SIMULCRA	239/ ND/ ND		
CARTHAGE	239/ 239/ ND	SPEEDBALL 2	235/ 239/ ND	SUPER OFF ROAD	239/ 229/ ND		
CHAMPIONS OF KRYNN	289/ 289/ ND	SUPER MONACO GP	239/ 239/ ND	SWIV	239/ 239/ ND		
CYBERCON 3	239/ 239/ 289	UMS 2	285/ 285/ 339	TEST DRIVE 3	ND/ ND/ 245		
ELITE+	ND/ ND/ 339	ULTIMA V	ND/ 289/ ND	THE IMMORTAL (1 MEGA)	239/ 249/ ND		
FALCON V 3.0	ND/ ND/ 339	TEAM SUZUKI	239/ 239/ ND	WARLORD	ND/ 239/ 289		
FLIGHT OF INTRUDER	279/ 289/ D	TURRICAN 2	239/ 239/ ND	WING COMMANDER	ND/ ND/ 149		
		Z-OUT	239/ 239/ ND	WING COMMANDER MIS.1	ND/ 279/ ND		
				WINGS (500 K')	ND/ 239/ ND		
				WELLTRIS	ND/ 239/ ND		
		LES DISPONIBLES*					
		BATTLE OF BRITAIN	279/ 279/ ND	LES PROMOS*			
		BOMBER	289/ ND/ ND	ANARCHY	69/ ND/ ND		
				BACK TO THE FUTURE 2	69/ 69/ ND		

ARCADE
21 RUE DES COUTURES
77400 SAINT THIBAULT

BON DE COMMANDE

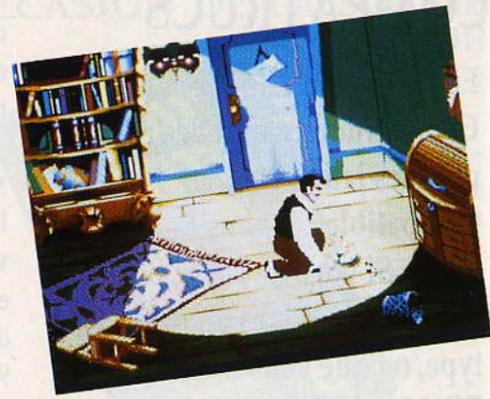
NOM/ PRENOM
 ADRESSE
 VILLE
 CODE POSTAL
 TELEPHONE
 N° CLIENT
 ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR
 ATARI AMIGA PCcomp
 VOTRE MODE DE PAIEMENT
 cheque bancaire
 ccp
 contre remboursement (+24 F)
 mandat-lettre

TITRES	PRIX
participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F
total à payer =	F

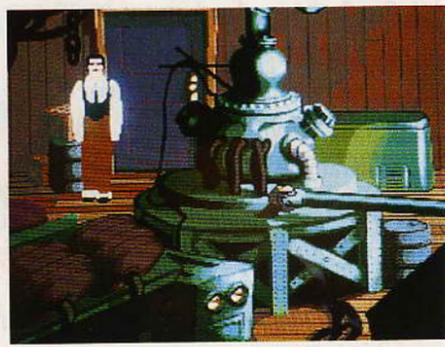


PREVIEWS

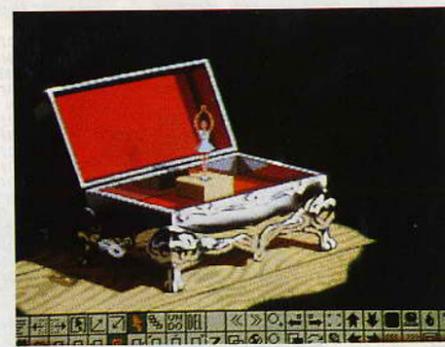
CROISIERE POUR UN CADAVRE



par Paul Cuisset. Ce dernier, impressionné par les personnages de Prince Of Persia, a programmé une routine per-



mettant de faire varier d'échelle et d'animer de manière très fluide les personnages, à condition qu'ils soient

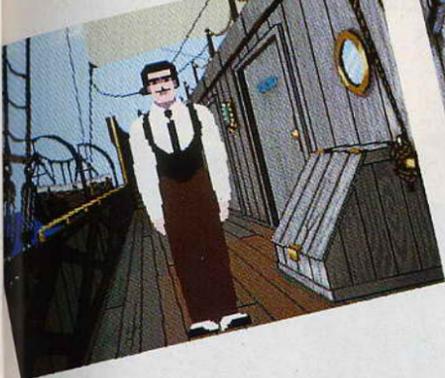
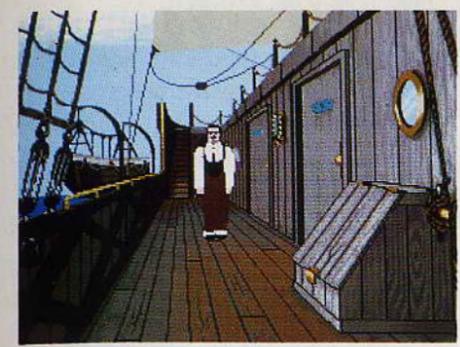


constitués de manière vectorielle. Du coup, tous les personnages de Croisière pour un cadavre ont été refaits. Ils sont donc moins détaillés graphiquement, mais leurs animations sont bien plus fluides, et surtout très nombreuses. Ensuite, il est désormais possible de faire varier la taille du personnage en fonction de sa position dans l'espace ! L'exemple que nous vous proposons montre le personnage principal traverser les deux écrans du ponton du bateau.

Encore une preview de ce prochain jeu d'aventure cinématique que nous prépare Delphine Software. La raison de cette nouvelle preview est simple : le jeu a totalement changé de look et de principe de jeu.

Au niveau du look, tout a commencé par une nouvelle routine de 3D réalisée

PREVIEWS



Evidemment, ces photos ne sont que quelques pauses de l'animation, qui se fait de manière très, très fluide. Toujours en ce qui concerne les animations, le personnage a désormais une marche très réaliste ou se baisse pour examiner les objets au sol. Lorsqu'il arrive au bar, le barman est en train d'essuyer les verres. Il sert à boire à une cliente, lave un verre, puis cherche une bouteille derrière son comptoir. Vous l'aurez compris, grâce à ce système, nous aurons désormais bien plus de personnages animés dans les jeux Cinématique, ce qui ne sera pas pour nous déplaire !



Jeu d'aventure
Édité par DELPHINE SOFTWARE
Amiga / ST (mai)

Côté jeu, l'énigme a quelque peu changé, mais il s'agit toujours d'une affaire de meurtre d'un milliardaire sur un paquebot de luxe ! Quant au système de jeu, la grande nouveauté vient du fait qu'il suffit désormais de cliquer sur un objet pour qu'apparaissent tous les verbes s'y appliquant, ce qui est plus souple d'utilisation. Avec toutes ces améliorations, Delphine devrait faire de Croisière pour un cadavre un jeu d'aventure encore plus réussi que ses deux premiers jeux. C'est tout le mal qu'on leur souhaite !

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

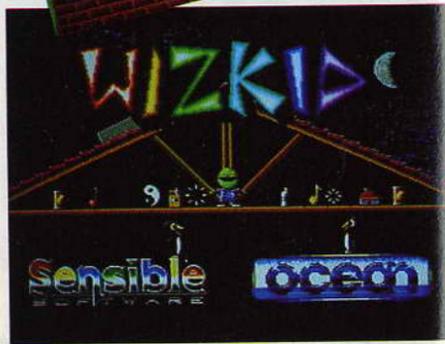
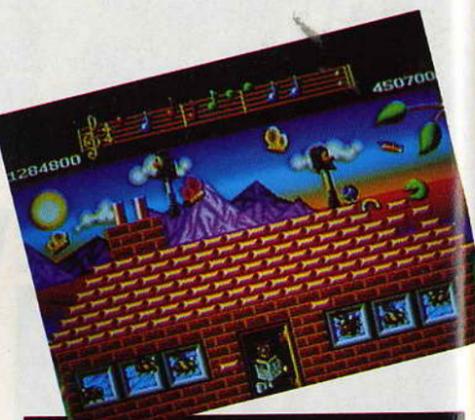
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



WIZKID



Océan présente ce produit comme la suite de **Wizball**, un jeu bien sympathique sorti depuis déjà plusieurs années sur Amiga et ST. Si l'on peut noter quelques ressemblances dans le look du personnage principal, il en est tout à fait autrement pour le jeu en lui-même. Je crois cependant pouvoir dire sans trop m'avancer, que **Wizkid** est le logiciel le plus délirant, le plus drôle, le plus loufoque, en bref le plus **original** depuis bien longtemps. Vous y dirigez **Wizkid** à travers douze niveaux. Il doit retrouver **Kith** et **Kin**, retenus prisonniers dans le château de **Zark**, situé quelque part dans un monde assez extraordinaire. En fait de douze niveaux, **Wizkid** devra visiter plus de 100 **tableaux** différents, tous plus étranges, mystérieux et colorés les uns que les autres. En général, les premiers tableaux d'un niveau consisteront en une sorte de **casse-brique**, dans lequel évoluent divers monstres. En sautant sur des briques (de formes très variables) ou en les lâchant les unes sur les autres, celles-ci tomberont en bas de l'écran, vous débarrassant au passage de ces immenses créatures qui vous en veulent à mort. Pas très original jusque-là me direz-vous. Même si je vous dis qu'il y a de très nombreuses **astuces**, cachées, invisibles ou évidentes, permettant alors



d'accéder à de nouveaux tableaux secrets, tous plus dingues les uns que les autres. De temps en temps, en sautant par **hasard** à un endroit, vous allez découvrir une porte secrète ou encore un bonus que vous n'aviez pas pu voir jusqu'alors. Par moment, pour ne pas dire très souvent, il faut faire preuve d'astuce et de **réflexion** pour déclencher un mécanisme, ouvrir une porte ou passer au tableau suivant. Ce qui est génial, c'est que d'une partie sur l'autre, vous découvrez de nouvelles ruses, et donc de nouveaux tableaux allant leur tour se révéler passionnants et **surprenants**. Les graphismes sont parfaits pour ce type de jeu. Avec plein de couleurs flashantes, des décors assez bizarres et mignons. On s'amuse en jouant, on joue en s'amusant, c'est assez génial, et cela nous change des jeux violents et sangui-

STRATEGIE... REALISME...

MEGATRAVELLER I MEGATRAVELLER I

LA NOUVELLE DIMENSION DU JEU DE RÔLE S.F.

Basé sur le Célèbre Système de Jeu Megatraveller, Conçu par Game Designers Workshop

POSSIBILITES ILLIMITEES...
Le générateur de personnages le plus perfectionné jamais inventé: 5 classes militaires, plus de 70 capacités et aptitudes.

Contrôlez la progression des personnages dans 5 corps d'armée: Infanterie, Marine de Guerre, Marine Marchande, Légion et Eclaireurs. 72 techniques différentes à maîtriser et à utiliser: la Médecine, le Pilotage, les Communications, les Armes Laser... la Corruption, la Destruction et les Armes Légères.

CHALLENGE...
Explorez 28 planètes et satellites dans 8 systèmes et découvrez des personnages mystérieux, des énigmes captivantes et des complots dangereux.
"MegaTraveller I est simplement un des meilleurs jeux de rôle S.F."
"MegaTraveller I, un jeu qui ne mérite que des éloges... L'attention accordée aux détails en fait une réussite exceptionnelle."



Photos d'écran IBM PC

TEAM YANKEE

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE RÉEL...
Programme et Manuel d'Instructions Détaillées en Français

Passez à l'offensive en contrôlant simultanément l'action de 4 unités de chars! Les critiques n'ont pas résisté...

GENERATION 4
A la fois simulation, arcade, stratégie, Team Yankee allie les trois genres avec une jouabilité exceptionnelle. Au niveau des armes, tout est là: obus HE, obus antiblindages, missiles antichars à longue portée, grenades fumigènes, mitrailleuses. Si vous devez acheter un seul soft ce mois-ci et que la stratégie vous botte, ce devrait être celui-ci.

TILT
Le stress augmente au fur et à mesure, et on se surprend à s'approcher de l'écran pour mieux guetter un mouvement qui révélerait la présence de l'ennemi! Selon les niveaux, la tactique ennemie est suffisamment différente pour en renouveler l'intérêt. Un très bon programme qui séduira les amateurs d'action!

JOYSTICK
Entre wargame et simulation, voilà de quoi tenir un bon bout de temps sans mettre le nez dehors.

Les programmeurs ont réussi à faire 3 versions, sans que cela ne nuise à aucune des versions. Du beau travail!!!



LOGICIELS DISPONIBLES SUR ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



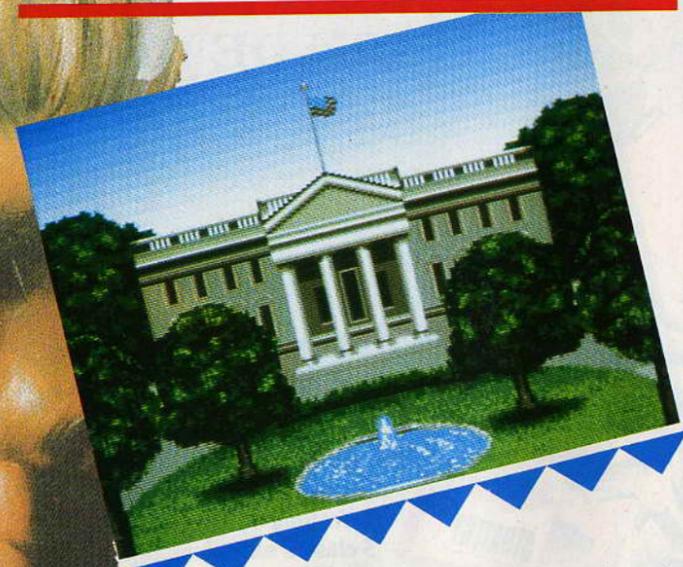
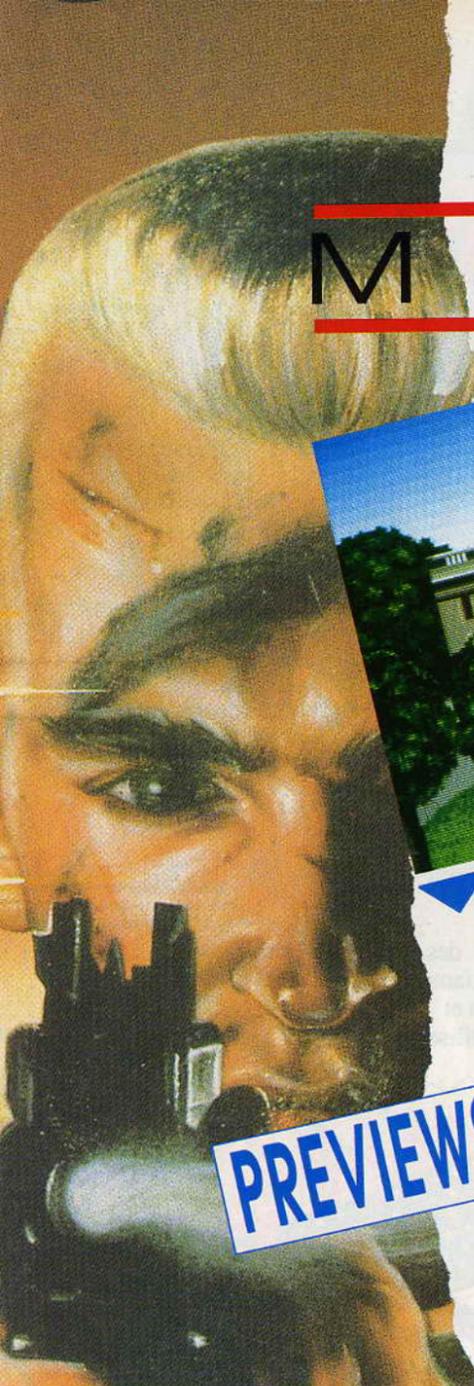
Photos d'écran AMIGA



Jeu loufoque
Edité par OCEAN
Amiga (été) / ST (91)

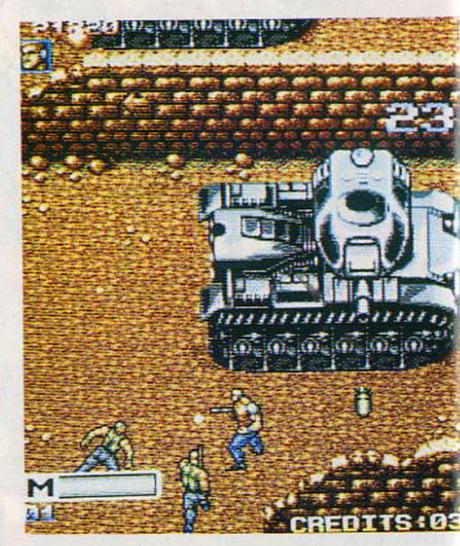
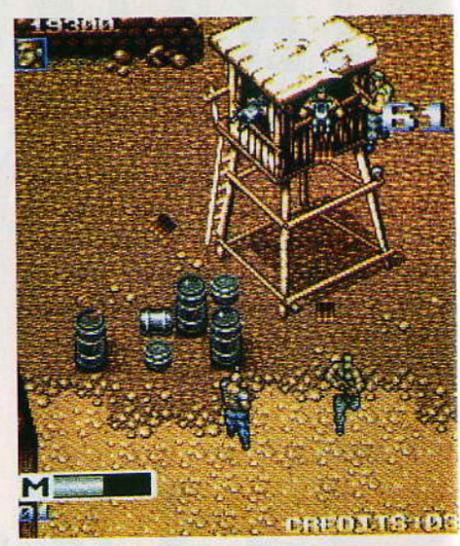
PREVIEWS

MERCS



PREVIEWS

Les amateurs de jeux dans le genre de Commando seront comblés par la sortie prochaine de l'adaptation du jeu d'arcade de Capcom : Mercs. Dans ce jeu, jouable seul ou à deux, vous devez comme d'habitude affronter des hordes de soldats ennemis, et si possible les tuer avant qu'ils ne vous éliminent. Le but est simple : atteindre la prison où le président des Etats-Unis, tombé dans la jungle pour des raisons inconnues, est emprisonné par la guérilla. Vous devez également progresser à travers chaque niveau, en trouvant les pas-



sages à emprunter pour aller toujours plus loin. De temps en temps, bloqué, il vous faudra détruire des bâtiments pour passer ! Pour vous aider, vous disposez



Jeu d'arcade
Edité par US GOLD
Amiga / ST (juin)

d'armes supplémentaires en tout genre : bazooka, lance-missiles, tir double, triple. A certains moments, vous aurez même l'opportunité de conduire une jeep, et si vous jouez à deux, votre

coéquipier pourra tirer sur les soldats ennemis. A chaque niveau, vous devrez au final affronter un engin de guerre très puissant. Hélicoptère au premier niveau,



tank gigantesque au second ! C'est l'équipe de Tiertex qui s'est occupée de l'adaptation de ce jeu. Les programmeurs ont choisi de ne pas utiliser l'écran dans sa totalité, mais de réduire ce dernier au format de la machine d'arcade, ce qui explique le côté "vertical" de Mercs. Les graphismes sont très proches de la version arcade, et l'adaptation semble de qualité. Espérons que la jouabilité sera aussi au rendez-vous!

Qui Sont-ils?



Où vont-ils?



SHADOW SORCERER

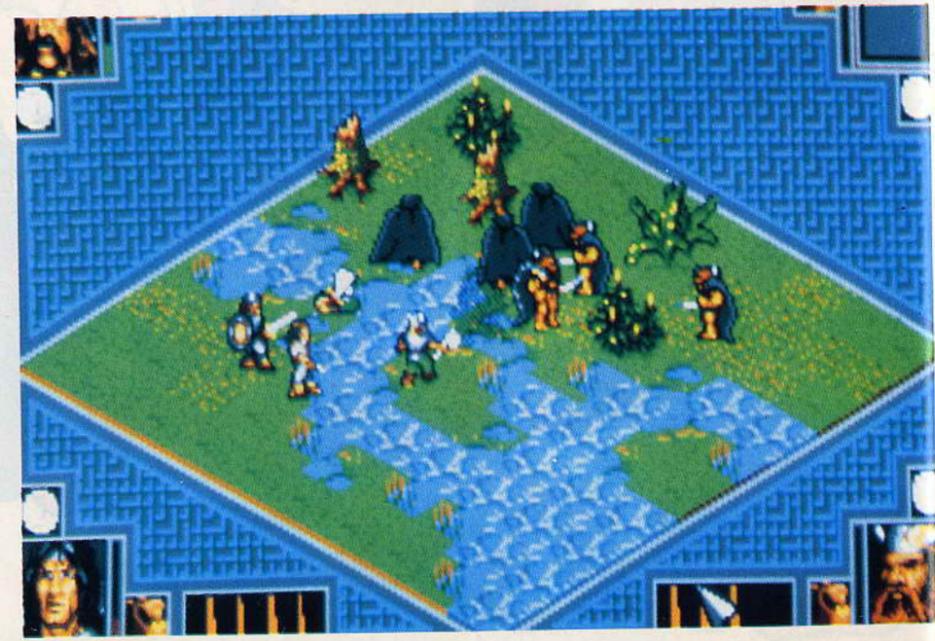
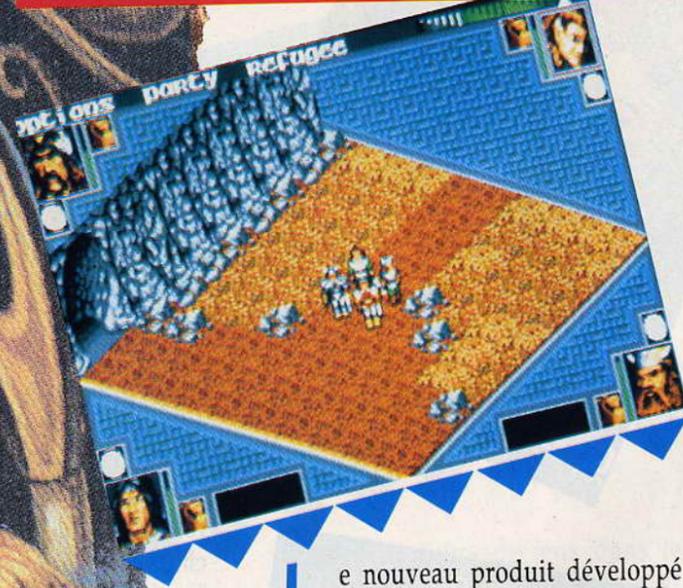
joueurs confirmés devraient être satisfaits de ce jeu d'aventure interactif.

Le scénario semble assez original. Vous dirigez des aventuriers (Caramon, Tanis, Raistlin...), mais aussi un groupe de 500 réfugiés fuyant devant les troupes draconiennes. Il vous faut donc diriger, protéger, et trouver de la nourriture pour tout ce monde. Vous allez partir en éclaireur, dans une région inconnue, pour découvrir un lieu suffisamment sûr et agréable pour accueillir ces fuyards. Il va de soi que ce monde n'est pas totalement paisible et qu'il va falloir affronter de nombreux dangers. Qui plus est, vous êtes poursuivis par des troupes draconiennes et un dragon

Le système de jeu est lui aussi novateur. Vous déplacez un groupe de quatre aventuriers à travers toute une région, les réfugiés suivant tant bien que mal. Si vos aventuriers périssent,

Le nouveau produit développé par la société SSI, est basé (comme très souvent) sur les règles de Donjons et Dragons. Il s'agit d'un jeu de rôles dont le scénario se passe dans le monde de Krynn très bien décrit dans les divers ouvrages consacrés à la quête des Lances Dragon (Dragonlance pour les anglophiles). Le jeu a été développé pour toucher un très large public, contrairement peut-être aux précédents produits SSI du même genre, nécessitant généralement une bonne connaissance du jeu de rôles AD&D. Cette fois-ci, débutants et

d'autres prennent alors la relève, une quinzaine étant disponibles. Les déplacements se font sur la carte, des détails



Jeu de stratégie
Edité par SSI.
Amiga / ST / PC (juin)

PREVIEWS

sur le type de terrain apparaissent au fur et à mesure que vous avancez : plaine, route, collines, forêt, montagne, lac... Si vous cliquez sur le bouton droit



de la souris lors d'une rencontre, ou si vous arrivez devant un lieu particulier, vous passez alors en vue en 3 dimensions isométriques, pour représenter cet endroit. En plus de vos quatre héros, jusqu'à sept ennemis peuvent aussi s'y trouver, ainsi que des décors assez variés. Vous pouvez donc y voir éventuellement les objets s'y trouvant, combattre ou discuter avec certains personnages.



Aux quatre coins de l'écran, les visages de vos aventuriers, ainsi que deux icônes, donnent accès à divers



menus. En cliquant sur un personnage, vous obtenez alors divers renseignements sur ses compétences et vous pouvez définir son attitude lors des combats. Le sac à dos permet de voir les différents objets que ce personnage



possède : potions, parchemins, clefs, anneaux... Si vous cliquez directement sur l'un de vos quatre héros dans la fenêtre du milieu, vous faites là encore apparaître un nouveau menu, sous forme d'icônes. Examiner, parler, lancer un sort, attaquer, utiliser une arme de jet, prendre un objet et se déplacer, sont les options offertes. Vous pouvez en fait déplacer un seul personnage ou tout le groupe, suivant votre choix.

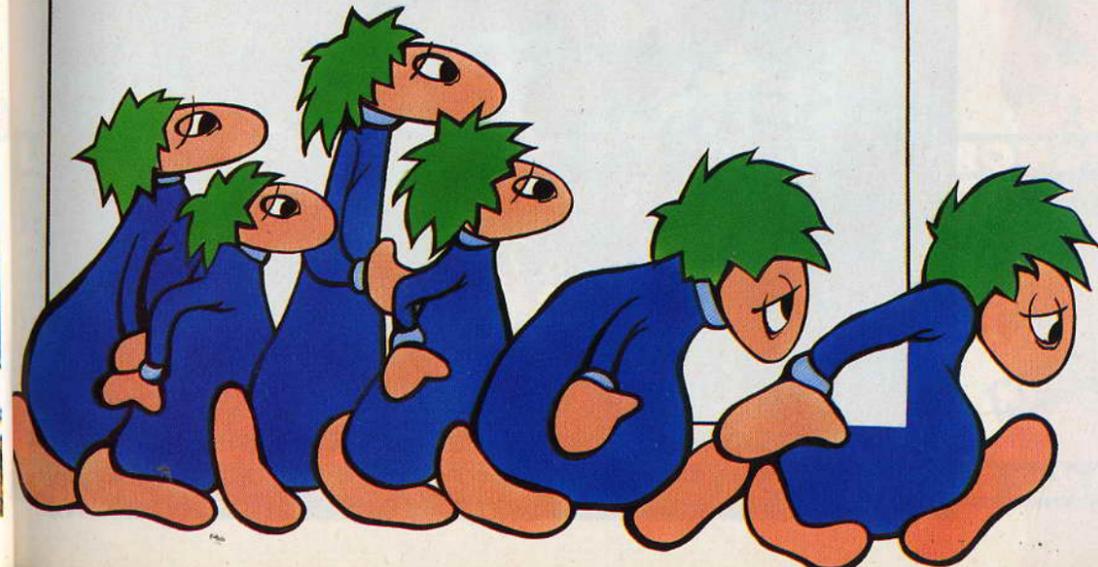
Si les auteurs de ce jeu ont en effet utilisé un système convivial et accessible à tous, le jeu semble pour l'instant assez difficile pour ce qui est des combats. De même, la carte sur laquelle semble se passer l'aventure paraît pour l'instant un peu limitée, même si de nombreux lieux spéciaux vous donneront l'occasion



d'explorer des bâtiments et des grottes. Sinon, les décors et les créatures rencontrées sont assez variés, le tout avec des graphismes sympathiques. Ce nouveau système de jeu fait primer le côté arcade-aventure sur le côté jeu de rôles à proprement parler.

Le tout maintenant est d'attendre une version plus avancée, pour savoir si la jouabilité est bonne, le scénario intéressant et le système de jeu totalement au point.

les Lemmings sont à la FNAC



fnac

LES 4 D'OR

fnac GÉNÉRATION 4

DISPONIBLES SUR:
ATARI ST, AMIGA, PC

PEGASUS



Après sa période course automobile ou moto, Gremlin recommence à faire des jeux d'action. Après Switchblade 2, en test dans ce numéro, nous aurons droit à ce shoot'em'up sublime et comportant plusieurs niveaux.



Dans la première moitié du jeu, vous chevauchez Pégase, le cheval volant, et affrontez des hordes de monstres, comme dans tout bon shoot'em'up qui se respecte. Ce qui change avec Pegasus, c'est que les décors sont vraiment très beaux, animés, et que le jeu possède un scrolling différentiel particulièrement propre.



La seconde moitié du jeu est dans le genre Shadow Of The Beast 2, puisque votre personnage quitte sa monture et doit alors arpenter les tableaux, et progresser de niveau en niveau. Particulièrement bien réalisé, superbe et visiblement très jouable, Pegasus devrait ravir les amateurs de jeux du genre.



Jeu d'arcade
Édité par GREMLIN
Amiga / ST (mai)

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



ARMOUR-GEDDON



Le produit, présenté récemment par **Psygnosis**, nous avait particulièrement impressionné lors de la précédente preview (n° 28 de Gen 4). La toute nouvelle version que nous venons de recevoir ne fait que nous conforter dans notre opinion, même s'il va falloir attendre la version finale pour vous donner un avis définitif. **Armour-Geddon** est à la fois un jeu de **stratégie** et un jeu de **simulation**. Votre but est la destruction d'une arme

redoutable, un canon gigantesque à même d'annihiler toute vie sur une planète. Pour mener à bien votre mission, vous allez donc commander les forces envoyées sur place. Il faut tout d'abord faire preuve de stratégie, pour attaquer et s'emparer des **usines** dédiées à la fabrication de machines. Là vos savants peuvent travailler efficacement et créer de nouveaux vaisseaux, de nouvelles armes et de nouveaux équipements. Lorsque vous aurez construit suffisamment de ressources, vous pourrez diriger ainsi en simultané, **6 véhicules** différents parmi lesquels vous avez : un hovercraft, un tank lourd, un blindé léger, un chasseur, un bombardier et un hélicoptère. Ensuite, suivant vos **objectifs** et leurs défenses, il faut donc faire le bon choix et envoyer des véhicules appropriés. De même, les armes disponibles et les équipements sont construits dans diverses usines, et donc accessibles en **nombre limité**. Il y a des lasers, des rockets, des missiles, divers types de bombes (à neutrons, à retardement, classique) mais aussi une interface de **vision nocturne**, un module de téléportation, des réservoirs supplémentaires de carburant, des écrans protecteurs, des brouilleurs radars... Suivant les véhicules, certains de ses équipements sont bien sûr interdits.

Pour diriger vos véhicules, vous pouvez utiliser au choix le **joystick** ou la **souris**, mais le clavier reste indispensable pour utiliser certaines options et surtout passer d'un véhicule à un autre (touche de

fonction de F1 à F6) très rapidement. Tout comme dans **Carrier Command**, l'intérêt principal du jeu réside dans la possibilité d'utiliser plusieurs types de véhicules, et surtout dans la nécessité de bien **coordonner** vos troupes. La grosse surprise dans **Armour-Geddon** vient de la **maniabilité** propre à chacune de vos machines. La différence ne réside pas uniquement dans le fait que le chasseur est plus rapide que le bombardier par exemple. De nombreux autres éléments entrent en jeu. L'**inertie**, le coefficient de virage, le poids, la sensibilité, le temps de réaction, le coefficient de décélération... Il vaut mieux s'entraîner avec chacun des appareils et bien les maîtriser avant de passer aux choses sérieuses. Le plus dur dans le jeu consiste en fait à **s'adapter** rapidement au changement de véhicule durant une partie. Si vous passez d'un tank léger à l'hélicoptère, vous êtes pendant quelques secondes complètement désorienté, le temps de vous souvenir des limitations ou des possibilités de votre nouvel appareil. Le réalisme de ces différentes **simulations** est époustoufflant même si pour l'instant il rend le jeu plutôt difficile.

Pour ce qui est de la réalisation, il me suffirait de dire que c'est un produit **Psygnosis**. La **présentation** du jeu est encore une fois assez impressionnante. Les bruitages durant le jeu sont eux tout à fait géniaux et différents d'un véhicule à un autre. L'animation est très belle, fluide, réaliste et rapide, même quand plusieurs vaisseaux se trouvent en même temps à l'écran. Le joueur peut bien sûr accéder à une vue par satellite et à deux **vues extérieures**, qu'il peut paramétrer comme bon lui semble (rotation horizontale et verticale, zoom). Pour ce qui est enfin de la date de sortie, nous pouvons espérer voir une version définitive de ce jeu au mois de juin si tout va bien. Un jeu qui s'annonce prometteur.



PREVIEWS

Jeu de simulation
Édité par **PSYGNOSIS**
Amiga / PC / ST (mai)

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
AU **70.46.20.48**

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
SWIV, TURRICAN 2, BRAT, LEMMINGS...

ATARI	
PASSING SHOT.....	69
XENON 2.....	99
INTERPHASE 3D.....	99
INDIANA ADVENTURE.....	149
DRAGON SPIRIT.....	99
RICK DANGEROUS.....	99
STRIDER.....	99
MONSTER PACK.....	249
SHADOW OF THE BEAST NITRO INFESTATION.....	249
POWER UP.....	249
CHASE HQ X OUT ALTERED BEAST RAINBOW ISLAND TURRICAN NRJ 2.....	289
LIGHT CORRIDOR SHUFFLEPUCK CAFE CRAZY GARS 2 MYSTICAL PINBALL THE RAIDERS.....	249
TARGHAN COLORADO STARBLADE FETICHE MAYA TRIAD 3.....	199
SPEEDBALL BLOOD MONEY ROCKET RANGERS.....	269
POWER PACK.....	269
LOMBARD RALLY BLOODWYCH XENON 2 TV SPORT FOOTBALL FISTS OF FURY.....	259
DOUBLE DRAGON 2 SHINOBI NINJA WARRIOR DYNAMITE INDIANA JS ADVENTURE VF + ZAC MC KRAKEN VF.....	289
FALCON + MISSION 1.....	289
POPULOUS + SIM CITY.....	289
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGER.....	289
DECLIC.....	289
FULL BLAST.....	289
HOLLYWOOD COLLECTION.....	239
LES ASTUCIEUX.....	289
LES BATTANTS.....	289
MURRICAN 2.....	289
N RJ GAMES.....	289
LES JUSTICIERS No 2.....	239
PACK SIERRA.....	349
THE WINNING TEAM.....	289
4 D SPORT BOXING.....	259
4 D SPORT DRIVING.....	239
AMOUR GEDDON.....	239
AWESOME.....	239
B A T.....	289
BATTLE COMMAND.....	239
BATTLE OF BRITAIN.....	289
BETRAYAL.....	239
BLITZKRIEG 1942.....	269
BOMBER MISSION.....	185
BRAT.....	239
CADAVER.....	239
CAPTIVE.....	239
CAR VUP.....	239
CHAMPION OF RAJ.....	239
CHESS CHAMPION 2175.....	289
CHUCK ROCK.....	245
COHORT FIGHT ROBE.....	289
CRIME WAVE.....	239
CRYSTALS OF ARBOREA.....	239
CURSE OF AZURE BOND.....	299
DAMES SIMULATOR.....	269
DAS BOOT.....	289
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	239
DUNGEON MASTER VF.....	259
ESCAPE FROM COLDITZ.....	239
EXPLORA 3.....	289
ELVIRA VF.....	269
F 19 STEALTH FIGHTER.....	259
F 29 RETALIATOR.....	239
FALCON VF.....	289
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185
FINAL CONFLICT.....	269
FINAL WHISTLE (KICK OFF).....	139
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	239
GETTYSBURG.....	289
GODS.....	239
GRAND PRIX 500CC 2.....	239
GREAT COURTS 2 VF.....	245
HARD DRIVIN' 2.....	239
HOCKEY MAX.....	289
INTER SOCCER CHALLENGE.....	235
JAMES POND.....	245
JUPITER'S MASTERDRIVE.....	245
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	220
KILLING CLOUD.....	239
KILLING GAME SHOW.....	249
LEISURE SUIT LARRY 3.....	369
LEMMINGS.....	189
LES VOYAGEURS DU TEMP.....	245
LOOM VF.....	289
LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
M1 TANK PLATOON VF.....	245
MANIAC MANSION VF.....	280
MAUPITI ISLAND.....	239
MERCHANT COLONY.....	289
METAL MUTANT.....	239
MIDWINTER.....	239
MIDWINTER 2.....	289
MIG 29 FULCRUM.....	299
MURDER VF.....	235
MURDERS IN SPACE.....	239
NAM.....	289
NARC.....	239
NAVY SEALS.....	239
OPERATION STEALTH.....	269
PANG.....	239
POPULOUS.....	199
POWERMONGER.....	239
PREDATOR 2.....	239
PRINCE OF PERSIA.....	239
RAILROAD TYCOON.....	289
RED STORM RISING.....	285
RESOLUTION 101.....	239
RICK DANGEROUS 2.....	235
SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289
SIM CITY TERRAIN.....	189
SLIDERS.....	239
SPEEDBALL 2.....	235
SPINZIFY WORLD.....	249
SUPERCARS 2.....	239
SUPER MONACO GP.....	239
SUPREMACY.....	269
THE BLUE MAX.....	289
SWITCHBLADE 2.....	239
SWIV.....	239
THE IMMORTAL.....	239
TEAM SUZUKI.....	239
TEST DRIVE 2.....	239
THE ULTIMATE RIDE.....	239
TOKI.....	239
TOTAL RECALL.....	189
TOURNAMENT GOLF.....	245
TURRICAN 2.....	239
TV SPORTS BASKETBALL.....	289
U.M.S. II VF.....	285
VROOM.....	239
WRATH OF THE DEMON.....	299

PC COMPATIBLES	
BUDOKAN.....	199
FERRARI F1.....	99
INDIANAPOLIS 500.....	199
AUSTERLITZ Sp 1/4.....	149
WATERLOO.....	149
SIM CITY + POPULOUS.....	289
CARTE AD-LIB 1150F.....	1150F
SOUND BLASTER 1490F.....	1490F
ALBUM EPYX 2.....	239
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGERS.....	289
DECLIC.....	289
EPYX SPORTING GOLD.....	289
FULL BLAST.....	289
LES BATTANTS.....	289
MASTER COLLECTION.....	289
NRJ 2.....	289
POWER PACK.....	320
4 D SPORT DRIVING.....	289
BAT.....	299
BATTLE OF BRITAIN.....	285
CENTURION.....	239
COUNTDOWN.....	289
DEATH KNIGHTS KRYNN.....	289
ELVIRA VF.....	349
EYE OF THE BEHOLDER.....	289
FLIGHT SIMULATOR IV.....	435
FLIGHT SIMUL DESIGN.....	345
FLIGHT SIMUL ATP.....	389
GENGHIS KHAN.....	385
GRAND PRIX 500CC 2.....	239
KICK OFF 2.....	235
KING'S QUEST 5.....	385
LNK ATTACK CHOPPER.....	369
LEISURE SUIT LARRY 3 VF.....	390
LIFE & DEATH 2.....	289
LINKS.....	435
LORD OF THE RING.....	299
MIG 29 FULCRUM.....	369
MOON BASE.....	335
NAM.....	335
RAILROAD TYCOON.....	299
RED BARON.....	435
RICK DANGEROUS 2.....	239
RISE OF THE DRAGON.....	439
SAVAGE EMPIRE.....	289
SECRET MONKEY ISLA VF.....	299
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289
SILENT SERVICE 2.....	369
SPACE QUEST 4.....	390
SIM CITY ARCHITECT 1 ou 2.....	189
SIM EARTH VF.....	349
TEST DRIVE 3.....	239
THE BLUE MAX.....	380
TV SPORT BASKETBALL.....	335
U.M.S. 2 VF.....	335
WING COMMANDER.....	299
WOLFPACK.....	299

AMIGA	
GRAVITY.....	99
INTERPHASE 3D.....	99
SIM CITY + POPULOUS.....	289
FALCON + MISSION 1.....	289
EXTENSION 512 K +HORLOGE.....	450
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGER.....	289
DECLIC.....	289
MONSTER PACK.....	249
FULL BLAST.....	289
POWER UP.....	249
FISTS OF FURY.....	259
POWER PACK.....	269
THE RAIDERS.....	249
NRJ.....	269
NRJ 2.....	289
AMOUR GEDDON.....	239
BAT.....	289
BATTLE COMMAND.....	239
BETRAYAL.....	239
BRAT.....	239
CADAVER.....	239
CAPTIVE.....	239
OPERATION STEALTH.....	269
CHAOS STRIKE BACK.....	239
CHUCK ROCK.....	239
DAS BOOT.....	289
DUNGEON MASTER VF.....	269
ELVIRA VF.....	289
ESCAPE FROM COLDITZ.....	239
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289
F 19 STEALTH FIGHTER.....	269
F 29 RETALIATOR.....	235
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185
FINAL WHISTLE.....	139
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	239
TURRICAN 2.....	289
GENGHIS KHAN.....	289
GODS.....	239
GREAT COURTS 2.....	245
HARPOON.....	289
INDIANAPOLIS 500.....	220
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	220
LEMMINGS.....	235
LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
M1 TANK PLATOON.....	280
MAUPITI ISLAND.....	239
MIG 29 FULCRUM.....	299
NAM.....	289
OPERATION STEALTH.....	269
POWERMONGER.....	239
QUEST FOR GLORY 2.....	385
RAILROAD TYCOON.....	289
RICK DANGEROUS 2.....	235
SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
SECRET WEAPON LUFTWA.....	289
SPEEDBALL 2.....	239
SWIV.....	239
TEAM SUZUKI.....	239
THE BLUE MAX.....	380
TOKI.....	239
TURRICAN 2.....	289
TV SPORTS BASKETBALL.....	245
UNREAL.....	289
VROOM.....	239
WOLFPACK.....	285
WRATH OF THE DEMON.....	299

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

NOM : _____ ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : _____

VILLE : _____ N CB _____

TYPE D'ORDINATEUR : _____ TELEPHONE : _____ DATE D'EXPIRATION : _____

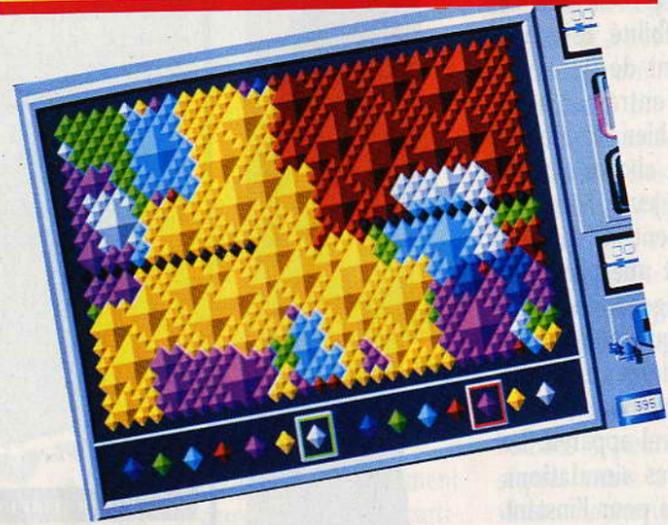
TITRES : _____ PRIX : _____

FRAS D'EXPIEDITION :
 NORMAL 15 F
 COLISSIMO 25 F
 Livraison garantie sous 48 H
 PORT 50 DISCS 30 F
 100 DISCS 50 F

G4 33 _____ FRAIS DE PORT _____ TOTAL : _____ SIGNATURE : _____

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

COLORS



PREVIEWS



Dans la lignée des casse-tête arcade, Colors fait une entrée remarquée ! Le jeu peut se jouer seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs, et le but est de conquérir un maximum de terrain. L'aire de jeu est constituée d'une **multitude de petit losanges** multicolores et chacun des joueurs doit, en choisissant une couleur, progresser vers l'avant. Explication, chaque joueur démarre d'un coin de l'écran à partir d'un losange et d'une couleur. Pour étendre son territoire, il existe une seule méthode, choisir de recolorer son camp avec une couleur adjacente à celui-ci. De cette façon, la surface s'étend à chaque coup, chacun d'entre eux n'étant limité en temps. Le gagnant étant le joueur ayant **coloré la plus grande surface** de l'écran, à la manière d'un Qix.

du timing, choix de la taille des losanges (plus ils sont petits et plus le jeu est difficile) et de leur densité. En plus de tout cela, il existe un mode "Frontier", interdisant certaines zones de l'écran au joueur. Pratiquement terminé, le jeu peut se jouer à la souris, au clavier ou au joystick. Test normalement la mois prochain !



Au niveau des options, il est possible de jouer en mode "challenge" (tableaux de difficulté croissante), choix

Jeu de réflexion
Edité par INFOGRAMMES
Amiga, PC, ST (mai)



MICRO VIDEO

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

EXCEPTIONNEL DU 1^{er} AU 15 MAI 1991



Valable **uniquement** dans le magasin de **BORDEAUX**,
ou par correspondance.



Pack jeux :
" Strider + Mickey Mouse
+ Shadow Dancer + DJ Boy
990 F. "

SUPER FANICOM
Pack jeux :
" Bombuzal + Big Run
+ Hole in One "
1.390 F.

ATARI 520 STE à 1 Mo + 20 jeux : **3.190 F.**
ATARI 1040 STE à 4 Mo + St Bag + " Tortues Ninja " : **4.290 F.**
ATARI 1040 STE à 2 Mo + ST Bag : **3.990 F.**
AMIGA School Pack : **3.290 F.**
Moniteur Commodore 1083S stéréo : **1.790 F.**
Console SEGA MEGADRIVE + 1 jeu : **990 F.**
Console SUPER FANICOM + 1 jeu : **2.690 F.**
Console NEO GEO + 1 jeu : **3.690 F.**

PACK 10 JEUX :

<p>ATARI STF/STE International 3D tennis, Space Harrier II, Theme Park, Starflight, Pacmania, 7 Gates of Jambala, Bumpy, BSS Jane Seymour, Berlin Est VS West, Scramble Spirit. 650 F.</p>	<p>AMIGA : Ivanohé, Dynasty War, Anarchy, Skidz, Explora I & II Knight of Krystallion, Crack down, Driving Force, Rainbow Island. 650 F.</p>
<p>ATARI STF : Rodeo Games, Bard's Tale, Vindicators, Bombuzal, Phobia, Voyageur, R Type, IK+, Bio Challenge, Progectyle, CADEAU. 490 F.</p>	

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 3, Crs Alsace Lorraine.

AMIGA ATARI ST/STE MEGADRIVE GAMEBOY LYNX

Frais d'envoi: 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 130F
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
BORDEAUX et CORRESPONDANCE
3, Cours Alsace et Lorraine 33000 BORDEAUX
☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89

PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 ☎ (1) 40.37.92.75
DAX : 56, Avenue Victor Hugo 40100 ☎ 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

OUTZONE

Jeu d'arcade
Edité par LANKHOR
Amiga, ST (mai)



Nous vous l'annonçons le mois dernier, la société Lankhor se rappelle à notre bon souvenir avec, non pas le très attendu Vroom (plus de précisions normalement le mois prochain), mais un **logiciel hybride**, une sorte de casse-tête arcade, alliant le shoot'em up et la réflexion.

Le but du jeu est assez simple, retrouver les vaisseaux égarés dans une zone hostile et les mener vers la liberté tout au long de 28 missions. Si le but est simple, sachez que le principe du jeu est tout autre. Première difficulté, le vaisseau en détresse n'a **aucune autonomie** si ce n'est continuer sur sa trajectoire, et c'est à vous de le diriger vers la sortie. Pour cela vous devez constamment le surveiller, dégager sa route (en détruisant les ennemis) et le faire slalomer entre les éléments du décor. Voilà pour votre rôle de tuteur. A noter que les ennemis ne s'attaqueront pas délibérément à ce vaisseau.

PREVIEWS

En ce qui concerne l'adversaire, le but est bien sûr de l'anéantir, et l'on retrouve les traditionnels bonus d'un shoot'em up. Mais à la différence près qu'ils ne se ramassent pas sous forme de capsules à la suite de la destruction d'un ennemi. En effet, dans chaque niveau (7 au total de vingt écrans chacun), **des blocs** contenant une lettre sont présents, chacune de ces lettres correspondant à un **symbole**. Seulement voilà, pour obtenir un des bonus, il ne suffit pas de détruire un bloc (en le touchant avec le nez de votre appareil), mais les deux portant la même lettre. Car chaque lettre est présente sur deux blocs, souvent assez distants l'un de l'autre. Cela vous oblige à manoeuvrer de gauche à droite de l'écran pour reconstituer les paires. Le "E" vous redonnera de l'énergie, le "S" stoppera le vaisseau en détresse pendant 20 secondes, le "W" vous octroiera une arme différente...

Mais ces blocs sont également présents durant tout le niveau, marqués cette fois d'un **symbole géométrique**. Ne contenant aucun bonus, il faut toutefois les détruire pour vous frayer un passage vers la sortie. Attention, dans certains niveaux, des blocs sont mobiles : la tactique consiste donc à toucher en premier le bloc immobile correspondant au symbole, pour ensuite toucher le bloc mobile. C'est le seul moyen de les éliminer ! A noter que certains blocs sont **indestructibles**.



Dernières précisions, sachez que le jeu comporte sept types d'armes différentes, un scrolling différentiel, des effets visuels, et tourne en **50 images seconde** même sur ST.

OUTZONE

Jeu d'arcade
Edité par LANKHOR
Amiga, ST (mai)



Nous vous l'annonçons le mois dernier, la société Lankhor se rappelle à notre bon souvenir avec, non pas le très attendu Vroom (plus de précisions normalement le mois prochain), mais un **logiciel hybride**, une sorte de casse-tête arcade, alliant le shoot'em up et la réflexion.

Le but du jeu est assez simple, retrouver les vaisseaux égarés dans une zone hostile et les mener vers la liberté tout au long de 28 missions. Si le but est simple, sachez que le principe du jeu est tout autre. Première difficulté, le vaisseau en détresse n'a **aucune autonomie** si ce n'est continuer sur sa trajectoire, et c'est à vous de le diriger vers la sortie. Pour cela vous devez constamment le surveiller, dégager sa route (en détruisant les ennemis) et le faire slalomer entre les éléments du décor. Voilà pour votre rôle de tuteur. A noter que les ennemis ne s'attaqueront pas délibérément à ce vaisseau.

En ce qui concerne l'adversaire, le but est bien sûr de l'anéantir, et l'on retrouve les traditionnels bonus d'un shoot'em up. Mais à la différence près qu'ils ne se ramassent pas sous forme de capsules à la suite de la destruction d'un ennemi. En effet, dans chaque niveau (7 au total de vingt écrans chacun), **des blocs** contenant une lettre sont présents, chacune de ces lettres correspondant à **un symbole**. Seulement voilà, pour obtenir un des bonus, il ne suffit pas de détruire un bloc (en le touchant avec le nez de votre appareil), mais les deux portant la même lettre. Car chaque lettre est présente sur deux blocs, souvent assez distants l'un de l'autre. Cela vous oblige à manoeuvrer de gauche à droite de l'écran pour reconstituer les paires. Le "E" vous redonnera de l'énergie, le "S" stoppera le vaisseau en détresse pendant 20 secondes, le "W" vous octroiera une arme différente...

Mais ces blocs sont également présents durant tout le niveau, marqués cette fois d'un **symbole géométrique**. Ne contenant aucun bonus, il faut toutefois les détruire pour vous frayer un passage vers la sortie. Attention, dans certains niveaux, des blocs sont mobiles : la tactique consiste donc à toucher en premier le bloc immobile correspondant au symbole, pour ensuite toucher le bloc mobile. C'est le seul moyen de les éliminer ! A noter que certains blocs sont **indestructibles**.



Dernières précisions, sachez que le jeu comporte sept types d'armes différentes, un scrolling différentiel, des effets visuels, et tourne en **50 images seconde** même sur ST.

ment des vaisseaux ou des êtres assez imposants. En fin de niveau, vous devrez même tuer un monstre des plus répugnants souvent armé de manière surprenante !

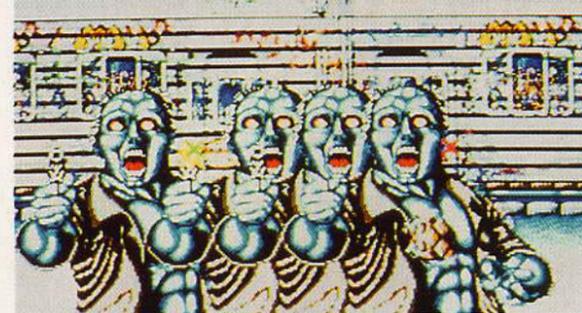


Un des monstres énormes du second niveau !

Graphiquement très proche du premier R-Type, cette seconde partie comporte des fonds d'écrans plus variés, comme au second niveau, très inspiré d'Alien. Au final, on retrouve le scrolling différentiel, la variété des vaisseaux ennemis, et le challenge que représente les monstres de fin de niveaux qui avaient fait le succès du premier épisode.

BEAST BUSTERS

Programming by Henry Clark
Graphics by Andrew Pang and Ken Jarv



Le métro est toujours plein de zombies...



Une vue à la Operation Thunderbolt

Devant également sortir en juillet sur Amiga et ST, Beast Busters est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Bien moins avancé que les autres projets, disons juste que Beast Busters est un remake d'Operation Wolf, où deux joueurs peuvent participer en même temps, mais dans un monde très gore et plein de monstres répugnants. Un croisement d'Aliens et du Jour des morts vivants !

DEUTEROS

Si vous aimez les jeux de stratégie originaux, vous aviez certainement craqué sur Millenium 2.2 lors de sa sortie. Ce jeu vous permettait, à partir d'une colonie lunaire, de rendre à nouveau la Terre vivable, après qu'une météorite l'ait frappée tuant la quasi-totalité des humains. Deuteros en est la suite, et le but est toujours d'inventer de nouveaux engins, de trouver les matières premières pour les construire enfin, et les utiliser pour progresser !

La partie avant d'un de vos vaisseaux



Une vue de votre base

100 ans après, les colons sont retournés sur Terre afin de tout reconstruire, et ont ainsi laissé leurs bases abandonnées... mais pas pour tout le monde. Les Méthanoïdes, des êtres mutants que vous aviez créés dans Millenium 2.2, envahissent les planètes que vous avez libérées, utilisant les installations

PREVIEWS

BOOLY



Jeu de réflexion
Édité par LORICIEL
Amiga, PC, ST (mai)

Pour vous aider, il est possible de connaître toutes les liaisons en appuyant sur le bouton droit de la souris, mais en utilisant cette possibilité vous entamer votre capital-temps. En effet, chaque niveau doit être effectué en un **temps limité**, chaque niveau comportant trois tableaux. A noter également un stage de bonus entre chaque niveau et un système de code pour éviter de reprendre la partie au début. Durant cette phase de jeu, précisons qu'il est impossible de voir les liaisons entre les dalles. Dernière précision, le jeu final pourrait comporter plus de **mille tableaux**.

GUARDIANS



Jeu de réflexion
Édité par LORICIEL
Amiga, PC, ST (mai)

Annoncé le mois dernier, Booly a bien avancé ! Je vous rappelle qu'il s'agit d'un "puzzle game", c'est-à-dire un casse-tête arcade, dans lequel le but est d'obtenir une couleur uniforme pour tous les éléments de l'écran, chacun d'entre eux fonctionnant suivant un code binaire (ouvert-fermé). En effet chaque pièce ou presque, à loisir des cases, des feux tricolores, des interrupteurs..., est reliée aux autres par le biais de **liaisons bivalentes**. Et chaque fois que le joueur actionne une pièce, les pièces avoisinantes bougent également. Si par exemple, vous actionnez une dalle de couleur grise pour la colorer en bleu, les dalles adjacentes se verront modifier pour, soit effectuer la même opération soit passer du bleu au gris. Ces liaisons autorisent donc le passage du message dans les deux sens. Toute la tactique consiste à isoler la suite des dalles à manipuler. Certaines d'entre elles cachent des **bonus** sous formes de points ou de temps supplémentaires

PREVIEWS

Nous en savons maintenant un peu plus sur Guardians, le second puzzle game de Loriciel. Le but est donc d'**ém-pêcher** une à trois triffids (des boules en fait) **de sortir d'une sorte de cube**. Pour cela il faut impérativement murer le premier plan du jeu refermant ainsi intégralement ou presque le cube. Pour **ériger le mur**, il faut utiliser les briques provenant aléatoirement du réservoir, lesquelles comportent une couleur. A l'aide de la souris, il suffit ensuite de les placer sur l'écran. Mais les agencer de la sorte ne vous avancera pas à grand-chose. En effet, si une triffid vient percuter la brique, elle la détruira. La tactique consiste donc à rassembler plusieurs briques de même couleur pour obtenir un morceau de mur. Sachez que ces morceaux ne peuvent s'obtenir qu'après avoir formé des

blocs de quatre, six ou neuf briques de même couleur. Attention certaines formes sont toutefois interdites, comme le "I" avec quatre pièces par exemple. Dans les niveaux supérieurs certains **obstacles** apparaissent à l'écran comme des briques indestructibles et non intégrables dans une construction de briques. Sur le plan des options, Guardians est assez simple, si ce n'est le choix d'une famille (de Guardians bien sûr) au départ caractérisant la difficulté du jeu. Sinon, classiquement, on retrouve toutes sortes de bonus, certains recelant parfois un malus.

La réalisation semble satisfaisante avec de bons graphismes (attention, la version présentée n'est pas définitive) et des **bruitages** qui devraient tenir un **rôle primordial** dans le jeu. Test le mois prochain.

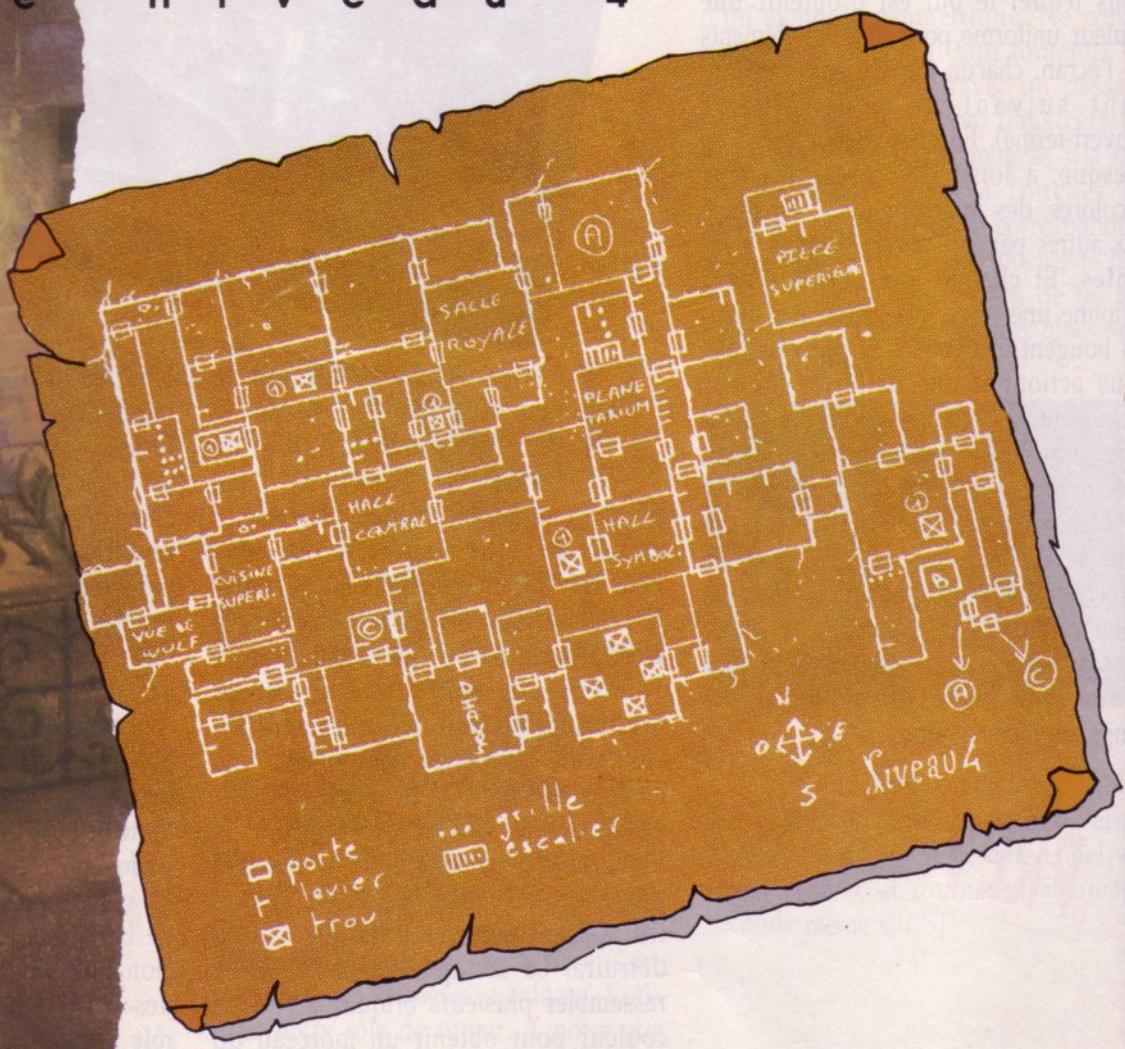
LES PREMIERES SALLES

Ouvrez le coffre. Prenez la **POTION DE SAUT DE GEANT** et le **PARCHEMIN DE LECTURE DE LA MAGIE**. Dans cette pièce, quatre dalles mobiles forment un carré. Marchez dessus, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, un **SORT D'OUVERTURE DE PORTE** apparaît. Prenez-le et utilisez-le sur la porte ouest. O dans le Passage des Rois. Utilisez le **SORT D'OUVERTURE DE PORTE** sur celle du mur ouest. O dans la Salle Royale. Ouvrez le coffre. Prenez le **SORT DE RAPIDITE**. ->S dans la Pièce Réserve. Ouvrez le coffre. Prenez le **POULET**, les deux **URNES**, la **CLEF EN FER**. ->N ->O. Utilisez la **CLEF EN FER** dans la serrure. ->N dans la Chambre à Coucher Royale.



CADAVER

l e n i v e a u 4



CLEF 2 pour ouvrir la porte Est. ->E. Déposez le **CRANE DE BELIER** sur l'autel. Lisez le **LIVRE DE PRIERES** dédié aux divinités de la guerre. Ouvrez le coffret. Prenez la **CLEF**, ouvrez le coffre et ramassez les deux **SORTS D'EXPLOSION CEREBRALE**.

LE TOMBEAU DE LA REINE

->O. ->S ->E. ->S. ->O. ->O. ->S dans le Tombeau de la Reine. Utilisez le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE** sur le coffre métallique. Prenez le **SORT DE PINVAR** et la **POTION D'ALCOOL**. Mettez le **SORT DE PINVAR** dans le **COFFRET DE PINVAR** (pour le recharger). Utilisez le **SORT DE PINVAR** sur la **POTION DE PINVAR**. Buvez la **POTION DE PINVAR**, une potion qui augmente votre force. Tirez le tombeau de la reine, appuyez sur le bouton, puis remettez le tombeau à sa place. Prenez les deux **BOUGIES**. Déposez les deux **BOUTEILLES** de vin sur l'autel, en offrande aux Dieux. Ils vous récompensent alors avec un coffret dans lequel vous trouvez la **CLEF 4**.

Fouillez l'oreiller et prenez le **COFFRET DE PINVAR**. Appuyez sur le levier pour ouvrir la porte ouest. ->O dans la Chambre à Coucher de la Reine. Fouillez le premier arbuste et prenez la **CLEF 1** qui y est accrochée. Regardez derrière la tapisserie et appuyez sur le bouton (il ouvre un passage secret dans la Pièce Réserve). Ouvrez le coffre avec la **CLEF 1** et prenez les deux **BOUTEILLES DE VIN** et le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE**. ->E. Pour ce qui est de la porte Est, il faut revenir plus tard.

LE TOMBEAU DU ROI

->S. ->E. ->S. ->O dans la Réserve Secrète. Prenez le **CRANE DE BELIER**, l'**URNE** avec une oreille dedans, les **LARMES HUMAINES**, le **FROMAGE**. Ouvrez le coffre. Prenez les 4 **BOMBES**. Utilisez une bombe sur le mur ouest, un passage est révélé. ->E. ->N. ->O. ->O. Buvez les **POTIONS DE RAPIDITE** et de **SAUT DE GEANT**. Sautez par-dessus le piège. Utilisez le **SORT D'OUVERTURE DE PORTE** sur la porte à l'ouest. ->O. Fouillez sous l'oreiller. Prenez les **SHURIKENS**. Au dessus du lit, un coffre renferme la **CLEF 2**. ->N dans le Poste de Garde. Utilisez les **LARMES HUMAINES** sur la **CLEF EMPOISONNEE** sur le sol. Prenez la **CLEF 3**. Ouvrez le coffre avec. Prenez la **POTION PINVAR** et le **LIVRE DE PRIERES**. ->S. ->E. ->E. ->N. Utilisez la

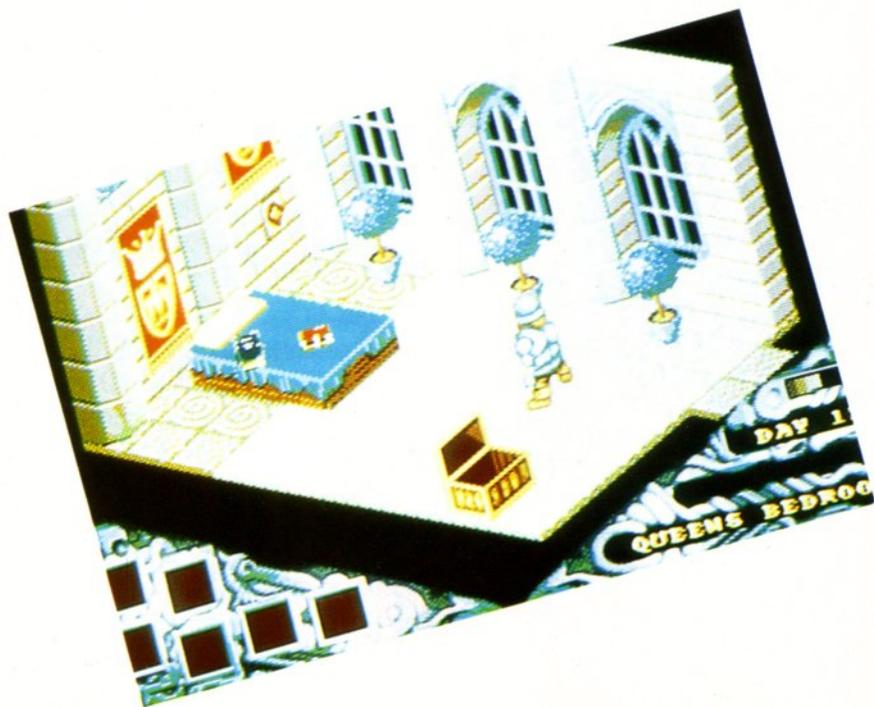
Entassez des objets pour pouvoir fouiller le Trophée. Appuyez sur le bouton. ->E. ->E. Fouillez le trophée, et appuyez sur le bouton. ->O. ->O. Réappuyez sur le bouton du trophée, une porte apparaît. Attendez que l'horloge marque 12H et utilisez alors la **CLEF 4**. ->O dans le Passage Nord. Appuyez sur le levier nord. Prenez la **CLEF 5**. Poussez un des sacs pour bloquer les grilles, puis ramassez les deux **SACS D'OR** restant. Poussez le levier sud, une partie du mur Ouest s'effondre. ->O dans la Chambre à Coucher. Fouillez l'oreiller. Prenez la **CLEF 6** et ouvrez avec le coffre en bois. Ouvrez aussi le coffre en fer. Prenez l'**ARGENT**, les **SHURIKENS**, la **FLASQUE D'HUILE** vide, la **POTION DE SOIN DU POISON**, le **SORT DE MISSILE MAGIQUE**. Fouillez derrière la lampe à huile et appuyez sur le bouton. La tapisserie se relève. Utilisez alors vos deux dernières **BOMBES** sur le mur ouest, ce qui révèle un nouveau passage. Si vous voulez, allez-y, vous aurez à affronter un démon qui possède un sac magique. Ce dernier augmente la capacité de votre sac à dos.

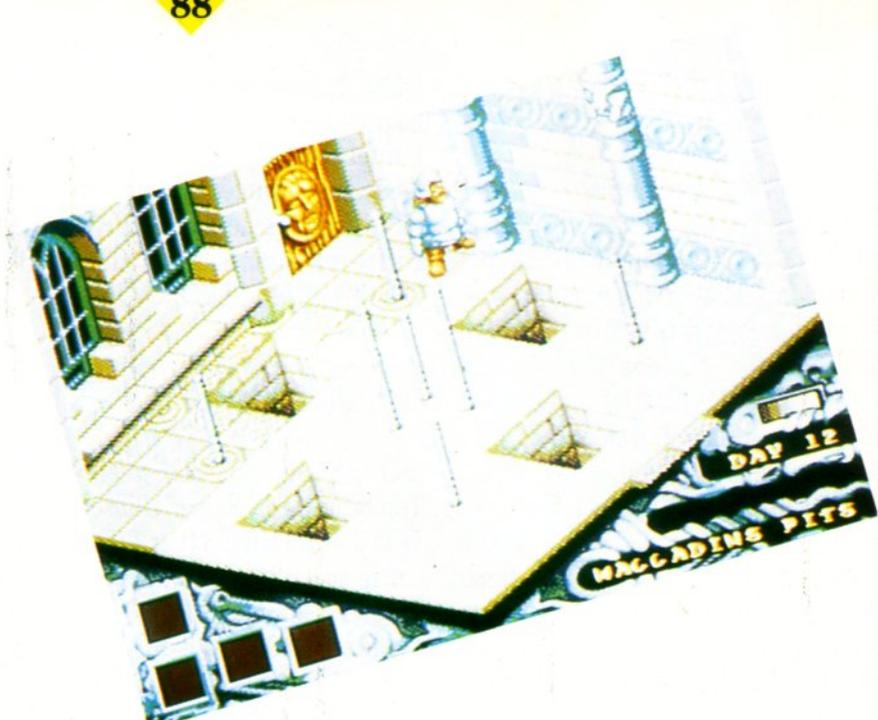
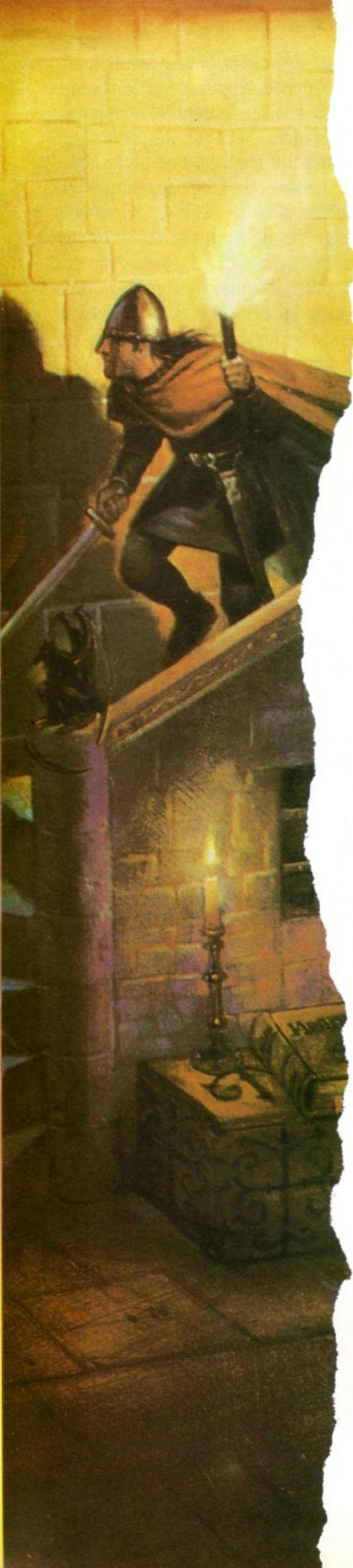
ON COMPLIQUE UN PEU

->N. Le trou a été remplacé par un escalier. Servez-vous d'une **BOMBE** pour faire exploser le mur Ouest. ->O.

VOILÀ LES DÉMONS...

Retournez dans le Poste de Garde. La serrure semble bloquée. ->S dans la Salle des Gardes. Poussez chacun des le-





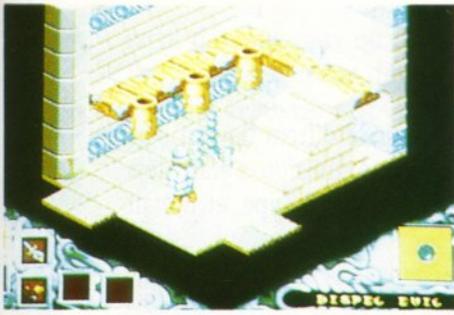
88

viens vers le bas, puis remontez le levier le plus au sud et abaissez-le de nouveau. ->N, la serrure est débloquée. Utilisez la **CLEF 5** pour ouvrir la porte ouest. ->O, évitez les tirs du démon ou tuez-le. ->S dans le Petit Passage. ->S. Appuyez sur le levier jusqu'à ce que vous puissiez tirer le coffre en dehors des grilles. ->S dans la Salle de la Citerne. ->S ->E dans la Cuisine Supérieure. Fouillez les jarres et prenez la **CLEF 7** et le **BOL**. ->O ->S. Empilez des objets pour prendre la **CLEF 8**. Utilisez le **SORT D'OUVERTURE DE PORTE** sur les portes Nord-Ouest et Sud. ->NO. Remplissez le **BOL** grâce à la pompe. Ouvrez le coffre avec la **CLEF 7**. Mangez les FROMAGES. Ramassez **L'OR**, le **SORT DE MISSILE MAGIQUE**, la **POTION DE VITALITE** et la **CLEF 9**. ->S. ->NE. ->N. Déposez le **BOL** rempli dans la citerne. Utilisez la **CLEF 9** sur la serrure. ->E. Remplissez la **FLASQUE d'HUILE** avec le liquide qui surnage dans le tonneau, soit de l'huile. Retournez dans la Cuisine Supérieure. Mettez la **FLASQUE D'HUILE** sur le feu. Prenez la **CLEF EN OR 1**. ->E dans le Passage Ouest. Lire le **LIVRE**, prenez le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE**. ->O. ->O. ->N. ->N. Lancez le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE** sur celui en métal. Prenez le **SORT DE DISSIPATION DE PIEGES**. ->S. ->S. ->S. ->S. Utilisez la **CLEF 8**. Prenez la **POTION DE SAUT DE GEANT**. Déplacez la **BOULE** pour débloquer la porte. ->S. Posez une **BOUGIE** dans le cercle rouge, puis lancer 3 **MISSILES MAGI-**

QUES de force 100 sur le démon. Prenez la **CLEF 10**. ->S. Ouvrez les coffres avec les **CLEFS 7** et **10** et le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE**. Prenez la **CLEF 11**. Poussez le levier.

UN PEU PLUS TECHNIQUE!

->N. ->E dans un Petit Passage. Mettez la **CLEF 11** dans la serrure. ->S. Appuyez sur le levier. ->E. Déplacez les blocs pour pouvoir atteindre la porte nord. ->N. Montez sur la plate-forme. Prenez le **COFFRET** qui contient 4 **JETONS**, prenez la **POTION D'IMMORTTEL**. Poussez le levier. ->S. ->O. ->N. ->O. ->S. Remontez le levier. ->N. ->E. ->S et remontez le levier. ->E. ->N. Repoussez le levier, ce qui ouvre enfin la porte Est. ->E dans le Passage Sud. Sautez par-dessus les piques et abaissez les deux leviers. ->S dans la Chambre Sud. Il faut déplacer les lettres pour écrire le mot **DIANOS** à l'horizontale, de gauche à droite. La porte Est s'ouvre. Ouvrez le coffre. Prenez la **CLEF EN OR 2**. ->E. Ramassez les 3 **BOUTEILLES**: Appuyez sur le levier. ->O. ->NE. Donnez la **BOUTEILLE** de restauration de l'équilibre alcalin au voleur. ->S. ->E. ->N dans la Salle de Jeu. Prenez le **SORT DE MISSILE MAGIQUE** sous l'escalier. Utilisez judicieusement vos 4 **JETONS** pour gagner dans cette pièce la **CLEF 12** et divers bonus (Potions, or). Un conseil, sauvegardez avant de jouer, car les résultats sont aléatoires. ->E. Tombez dans le trou



ouest. Entassez des objets sur le coffre pour appuyer sur le levier. Prenez la **CLEF** et utilisez-la sur le coffre. Prenez la **POTION DE FORCE** (2 doses), la **POTION DE POISON** (50 doses), la **POTION FERTILISANTE**. Quand l'aiguille aura fait trois tours d'horloge, la porte va s'ouvrir. Buvez alors la **POTION DE FORCE**. Poussez les barreaux. ->N dans le Grand Puits. Prenez la **POTION INCONNUE** (vitalité). ->E. ->N dans le Puits à Feu. Marchez sur tous les cercles rouges sur le sol, dans un ordre bien précis (à vous de le découvrir). En sortant de la salle vous trouverez alors trois objets pour vous aider. Retournez voir le Voleur. Donnez lui la **POTION DE POISON**. Ecoutez bien ce qu'il vous dit. Fouillez-le et prenez le **SORT D'EXPLOSION CEREBRALE**. ->S. ->E. ->N. ->E Tombez dans le trou du bas. Vous atterrissez dans une salle où poussent des racines. Attendez et prenez tout l'**OR** que vous pouvez. ->S. ->S. Retournez en (A). Tombez dans le trou Nord. Ramassez l'**OR** et remontez à nouveau en (A).

->E. ->E. Tuez ou évitez les deux démons. Utilisez le **SORT D'OUVERTURE DE PORTE** au nord. ->N. ->O. Regardez la disposition des symboles sur les piliers. ->E. ->E. A l'aide des deux leviers, déplacez les symboles pour obtenir la même configuration que dans la salle à l'ouest. Appuyez sur le bouton qui vient d'apparaître. ->E. Lisez les livres. ->O. ->O. ->O. Appuyez sur le bouton. ->O. Tirez le coffre vers le mur Est. Ouvrez-le et prenez la **PLANETE 1**. Appuyez sur les deux boutons. ->E. ->E. Appuyez sur le levier. ->N. ->E. Déplacez le coffre pour le mettre sous le 5e carreau du mur Nord en partant de la porte. Sautez et ramassez la **PLANETE 2**. Lisez les livres. ->O. ->N. ->O. Lisez les livres, surtout celui sur le mariage. Prenez le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE**. Fouillez la tapisserie. Prenez la **CLEF 13**. ->O. ->O. Utilisez la **POTION DE FORCE** pour déplacer les barreaux. Appuyez sur le levier. Ouvrez le coffret. Prenez les deux **PIECES EN OR** mais surtout pas l'autre, elle est maudite. Montez l'escalier. Ouvrez le coffre avec la **CLEF 13**. Prenez le **SORT DE CARTE** et le **SORT DE LECTURE DE LA MAGIE**. Redescendez. ->E. ->S. La combinaison est 29, 32, 16, 7 pour ouvrir la porte Ouest. Pour chaque chiffre, le levier vers le haut veut dire "plus" et vers le bas, "moins". A vous de mettre les leviers dans des positions telles que vous reconstituez les 4 codes.

->O. Utilisez le **SORT DE LECTURE DE LA MAGIE** sur le **SORT D'OUVERTURE DE COFFRE** (illisible sinon). Ouvrez le coffre avec le **SORT D'OUVERTURE**. Prenez le **SOLEIL**. ->O. Prenez la **PLANETE 3** et les 4 **PLANCHES** en bois. Appuyez sur le levier. ->E. ->N dans le Planetarium. Appuyez sur le levier. ->S. ->E. ->N. ->O. Montez l'escalier. ->S dans la Salle Supérieure. Appuyez sur le levier. Déposez dans chaque trou une **PLANCHE**, puis une des **PLANETES** suivant la disposition suivante. Le **SOLEIL** pour le trou NO, la **PLANETE 3** dans le trou SO, la **PLANETE 2** dans le trou SE et enfin la **PLANETE 1** dans le trou le plus au sud. Redescendez dans la salle du Planetarium. Si vous ne vous êtes pas trompé dans la Salle Supérieure, la terre s'arrête de tourner. Observez-la, puis appuyez sur le bouton. Prenez les deux **CLEFS EN OR 3** et 4. Appuyez sur le levier. ->S. ->E. ->N. Appuyez deux fois sur le levier. ->N. Retournez dans le Hall Central. Insérez vos **CLEFS EN OR** dans les serrures. Après avoir mis la 4e, attention. Utilisez tous les objets en votre possession pour regagner le maximum de points de vie. En effet, lors de votre transfert au niveau suivant, vous allez tout perdre. OK. Vous êtes prêt, alors avancez jusqu'au milieu du Hall Central. Et hop! Au niveau 5.

LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION

Photos d'écran sur AMIGA. AMIGA is a trademark of
HIMMENDORF ELECTRONICS LTD



UBI SOFT
8,10 RUE
DE VALMY
93100
MONTREUIL
S/BOIS

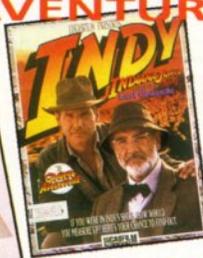


(Lucasfilm)
"Scénario béton, gags et humour, accès facile et puzzles tordus: voilà un bon cocktail copieux!" ATARI MAG. Des dizaines de lieux créés par G. LUCAS et S. SPIELBERG. Des graphismes 3D très détaillés.

INDIANA JONES is a trademark of Lucasfilm Ltd © 1991. All rights reserved.
MANIAC MANSION is a trademark of LucasArts Entertainment Company (c) 1991.
All rights reserved. EXPLORA 2 (c) Infomedia. LES PORTES DU TEMPS (c) Legend Software



(Lucasfilm)
Un étrange manoir peuplé de zombies et de tentacules mauves, une pom-pom girl enlevée par un horrible docteur, voici "...l'opération de sauvetage la plus dingue, la plus captivante et la plus drôle!"
Scénario sensationnel!" GEN 4.



Enfin, pour les fans du genre, une compilation 100% Aventure, totalement graphique et regroupant les meilleurs jeux d'aventure français et étrangers.



TEXTES ECRANS ET MANUELS
entièrement en FRANCAIS!

ST-AG-PC.



(Infomedia)
"Un scénario intéressant, des graphismes et des sons fantastiques et une facilité d'utilisation qui le met à la portée de tous" ST-MAG. A bord de votre chronographe, explorez 13 époques et plus d'une centaine de dessins.

LES PORTES DU TEMPS

(Legend Software)
Dans ce jeu interactif très documenté sur le plan historique, partez à travers plus de 200 lieux et 5 époques à la recherche des porteurs du virus AX 415 qui menacent l'humanité.

"Une enquête grandiose! Les décors sont superbes et vraiment réalistes."
TILT.

36.15 UBI

PLANETE AVENTURE

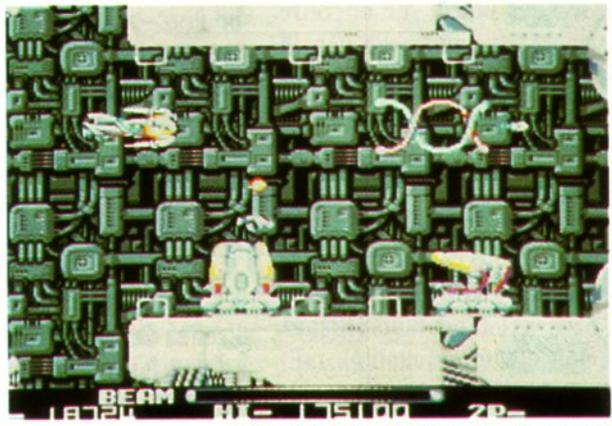
Disponible dans les et les meilleurs points de vente.

R-TYPE 2



L'adaptation du jeu d'arcade d'Irem devrait sortir sur Amiga et ST en juillet. Activision s'était déjà occupé de la conversion du premier R-Type, et il était donc logique que ce second volet tombe à nouveau entre les mains de la compagnie.

Depuis plus d'un an, la célèbre société n'était plus parmi les plus puissantes du monde comme auparavant, et la qualité de ses produits était de plus en plus médiocre... Mi-février, **The Disc Company** devient le siège social d'**Activision Europe**, après qu'un des membres de cette compagnie ait acquis 25% des parts d'**Activision** ! Le but est simple: refaire d'**Activision** un label de qualité dans le domaine du jeu. Si dans un premier temps, les jeux en cours de développement sortiront, il faudra attendre l'année prochaine pour que la nouvelle politique d'édition porte ses fruits, tout particulièrement sur consoles, ce qui risque d'être intéressant, puisque **Activision** a l'autorisation de **Nintendo** pour développer sur **Super Famicom**. Fort heureusement pour **The Disc Company**, les récents produits d'**Activision** sont de bonne qualité. Après le fabuleux **Hunter**, présenté le mois dernier en rubrique previews et qui sortira finalement en août sur **Amiga et ST**, voici les prochains produits à venir...



Un passage difficile du niveau 1

Dans ce shoot'em'up, vous reprenez les commandes de votre vaisseau R9 et vous allez à nouveau devoir sauver l'univers (dure tâche que celle d'un héros !), en détruisant tous les ennemis qui se terrent dans les cinq niveaux qui composent le jeu.



Attention aux chutes d'eau...

Si au départ vous ne disposez que d'un tir simple (plus ou moins puissant selon le temps pendant lequel vous maintenez le bouton de tir enfoncé), vous pourrez renforcer votre armement en obtenant des bonus. De temps en temps, un vaisseau particulier traverse l'écran. Détruisez-le, et récupérer la capsule ainsi libérée pour obtenir de l'aide. La première fois, votre vaisseau sera plus maniable. La seconde, il s'équippa d'une capsule autonome de votre vaisseau pouvant servir de bouclier contre de nombreux adversaires. Ensuite, vous aurez droit à des missiles guidés, des lasers réfléchissants, des mégaslasers et j'en passe. A chaque niveau, vous devrez non seulement détruire les hordes d'ennemis, mais aussi affronter réguliè-

ment des vaisseaux ou des êtres assez imposants. En fin de niveau, vous devrez même tuer un monstre des plus répugnants souvent armé de manière surprenante !



Un des monstres énormes du second niveau!

Graphiquement très proche du premier R-Type, cette seconde partie comporte des fonds d'écrans plus variés, comme au second niveau, très inspiré d'Alien. Au final, on retrouve le scrolling différentiel, la variété des vaisseaux ennemis, et le challenge que représente les monstres de fin de niveaux qui avaient fait le succès du premier épisode.

BEAST BUSTERS

Programming by Henry Clark
Graphics by Andrew Pang and Ken Jarv



Le métro est toujours plein de zombies...



Une vue à la Operation Thunderbolt

Devant également sortir en juillet sur Amiga et ST, Beast Busters est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Bien moins avancé que les autres projets, disons juste que Beast Busters est un remake d'Operation Wolf, où deux joueurs peuvent participer en même temps, mais dans un monde très gore et plein de monstres répugnants. Un croisement d'Aliens et du Jour des morts vivants !

DEUTEROS

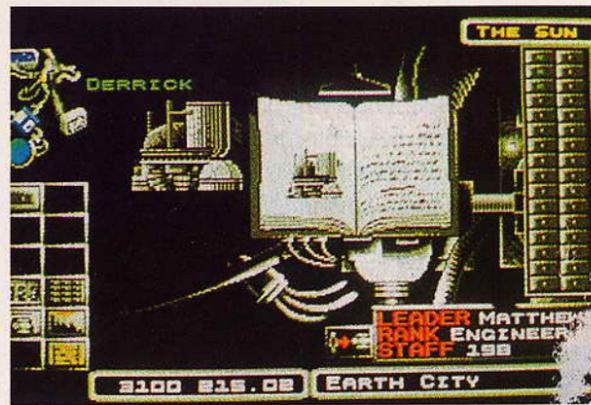
Si vous aimez les jeux de stratégie originaux, vous aviez certainement craqué sur Millenium 2.2 lors de sa sortie. Ce jeu vous permettait, à partir d'une colonie lunaire, de rendre à nouveau la Terre vivable, après qu'une météorite l'ait frappée tuant la quasi-totalité des humains. Deuterios en est la suite, et le but est toujours d'inventer de nouveaux engins, de trouver les matières premières pour les construire enfin, et les utiliser pour progresser !

La partie avant d'un de vos vaisseaux



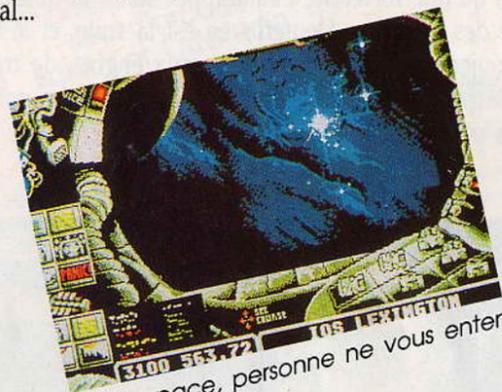
Une vue de votre base

100 ans après, les colons sont retournés sur Terre afin de tout reconstruire, et ont ainsi laissé leurs bases abandonnées... mais pas pour tout le monde. Les Méthanoïdes, des êtres mutants que vous aviez créés dans Millenium 2.2, envahissent les planètes que vous avez libérées, utilisant les installations

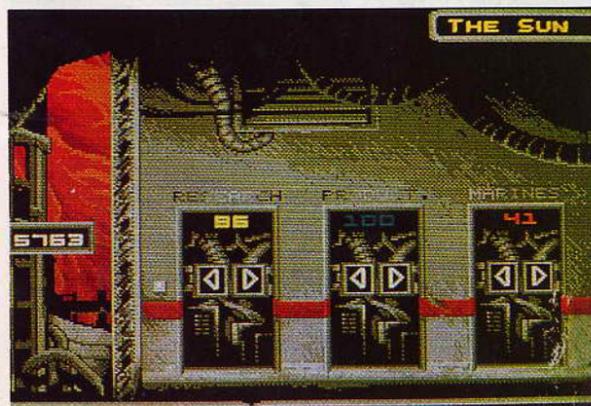


Un derrick en cours de fabrication

de vos anciens colons. Sur Terre, lorsqu'on s'aperçoit de ceci, l'on commence à paniquer, et le but principal du début du jeu est d'empêcher les Méthanoïdes d'atteindre la Terre. Mais plus tard, lorsque vous aurez conquis quelques planètes, vous comprendrez le but final...



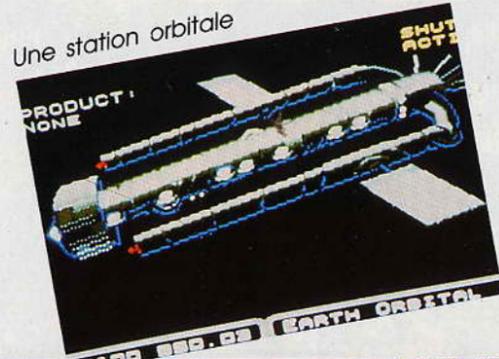
Dans l'espace, personne ne vous entendra...



Le bureau de formation du personnel

Deuteros est bien plus important que Millennium, puisqu'il est dix fois plus long à terminer. Pourtant, le jeu est encore plus simple à utiliser, puisqu'en 1000 ans, beaucoup de tâches se sont automatisées. Ainsi, le transport de matières premières d'un endroit à un autre peut être automatisé, ce qui vous permet d'éviter ses longs moments de va-et-vient entre deux planètes.

Si dans Millennium, les combats dans l'espace étaient sous forme de jeux d'arcade, il s'agit ici purement de stratégie, ce qui est d'autant mieux.

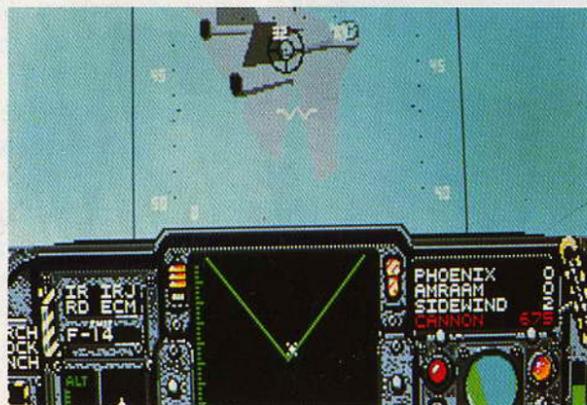


Ici se règlent les combats avec l'ennemi

Deuteros se joue entièrement à la souris, ce qui est particulièrement agréable. C'est un jeu de stratégie tout aussi excellent qu'original, et qui devrait connaître un franc succès lors de sa sortie en août sur Amiga et ST.

F14 TOMCAT

Prévu pour PC en août, F14 Tomcat est une simulation de combats en vol dans le fameux jet de la



Admirez la 3D de F14 Tomcat

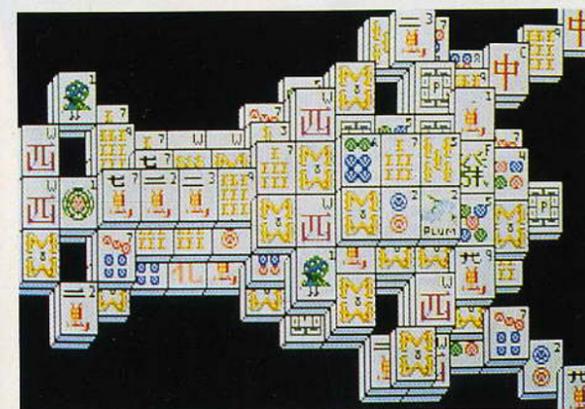
Navy. Le jeu comporte bon nombre de missions dans des régions différentes allant de l'Irak à l'Amérique centrale en passant par la Libye ou la Corée.



Bel effet avec cette explosion bitmap!

Au fur et à mesure que vous obtenez des victoires, vous montez en grade, et changez ainsi d'affectation. Vous commencez sur le Lexington... arriverez-vous jusqu'au Nimitz ? Le jeu est entièrement en 3D, avec de superbes explosions bitmap, des vues extérieures nombreuses, et un armement varié.

SHANGHAI 2: DRAGON'S EYE



Au lieu d'un pyramide de départ, vous avez...

Testé sur PC il y a quelques mois, ce produit n'était finalement pas sorti suite aux problèmes d'Activision à cette époque. Cette nouvelle version de Shanghai, qui propose différentes formes d'empilement de dominos, des graphismes variés et animés pour les jeux de dominos, et quelques bruitages digitalisés, sortira finalement en septembre, avec en plus des versions Amiga. Ce jeu de stratégie est encore meilleur que l'original, et tout aussi prenant !



...des animaux, comme ici cette tortue.

BATTLETECH 2: THE CRESCENT HAWK'S REVENGE



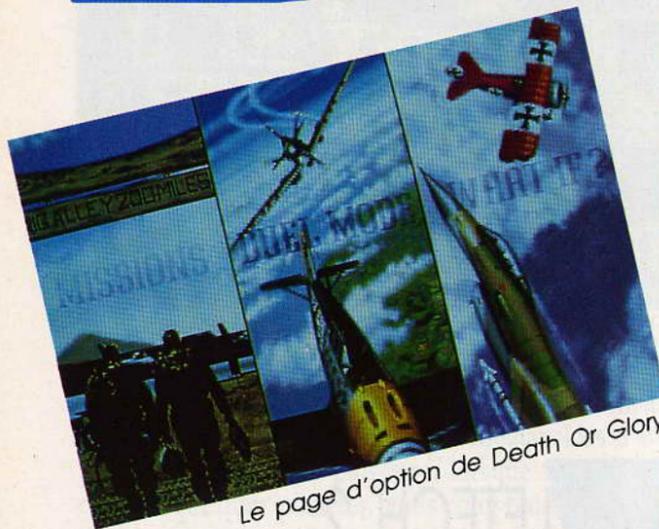
Un bel écran de présentation en 256 couleurs!

Egalement testé sur PC, ce produit n'est jamais paru. Sa date de sortie finale est pour septembre. Il s'agit d'un jeu d'aventure et de stratégie, basé sur le monde de Battletech, et dans lequel vous dirigez un gigantesque robot. 25 scénarios, 5 planètes, et une histoire toujours nouvelle en font un bon jeu de stratégie, dont nous vous reparlerons certainement...



Les combats sont violents, dans BattleTech 2.

DEATH OR GLORY

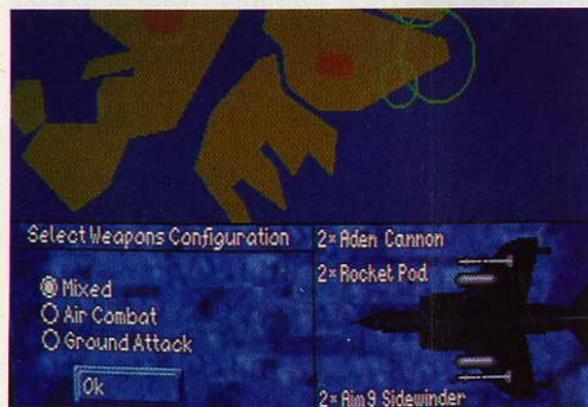


Le page d'option de Death Or Glory

C'est en octobre que cette petite merveille devrait faire son apparition sur PC. Il s'agit d'un simulateur de vol retraçant les 12 missions les plus célèbres de l'histoire de l'aviation, à bord des 12 avions les plus connus, à 6 époques différentes, allant de la Première Guerre mondiale à nos jours.

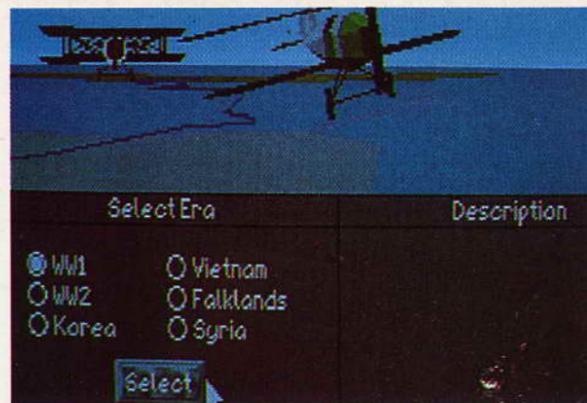


Les cockpits sont très détaillés



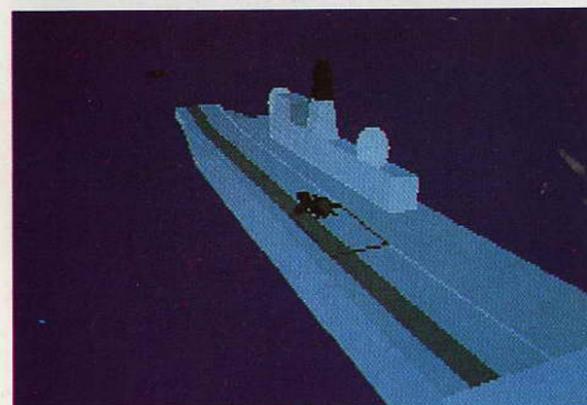
En pleine guerre des Falklands

La simulation est des plus complexes, puisque les avions réagissent en fonction de leur dynamique, selon des principes de vol signés par la NASA !



Un choix de 6 périodes de guerre!

Une option originale du jeu est de pouvoir choisir un avion et d'affronter rapidement un pilote à bord d'un autre avion, quel qu'il soit. Vous pourrez ainsi abattre le Baron Rouge à bord de votre Mig-23, ou faire exploser un F16 à bord de votre Messerschmitt 109 ! Une simulation prometteuse.



Une vue extérieure d'un Harrier décollant...

PITLANE PANIC



Vue d'une voiture de Formule 1

Annoncé pour le début 92 sur Amiga, puis PC et ST, ce jeu sera une simulation de gestion d'une écurie de course de F1. Réalisé par l'équipe ayant fait

Ports Of Call, le jeu comportera tous les aspects économiques de ce milieu, ainsi qu'une partie stratégique lors des dites courses.



La course se joue de manière stratégique

MAKE IT TO MIAMI

Egalement prévu pour début 92 sur Amiga, puis PC et ST, cette simulation économique vous place à la tête d'une entreprise de transport de marchandises à travers le monde, par voies aériennes.



Vous devez faire face à la compétition, tout en menant à bien vos affaires. Il est également réalisé par l'auteur de Ports Of Call, et devrait être encore plus complet. A l'heure actuelle, les programmeurs pensent qu'ils vont pouvoir inclure une phase de simulation de vol dans le jeu même... Nous vous présenterons ce produit de manière plus détaillée dans un prochain numéro.

ENTREZ DANS LE MONDE UBI SOFT !

UBI RECHERCHE:

CHEF DE PROJET

- ayant réalisé des logiciels de jeux édités,
- connaissant la majorité des processeurs et le hard de ces machines: ST-Amiga-PC-Super Famicom-Megadrive,
- pour suivre un projet et manager une équipe de programmeurs.
- anglais courant indispensable.

PROGRAMMEURS

- ayant une expérience des conversions ou ayant créé un programme original,
- ou sachant développer sur Gameboy, Famicom, Super Famicom, Sega, ST, Amiga.

Envoyez lettre+cv+prétentions à Isabelle Jonsson UBI SOFT 8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL

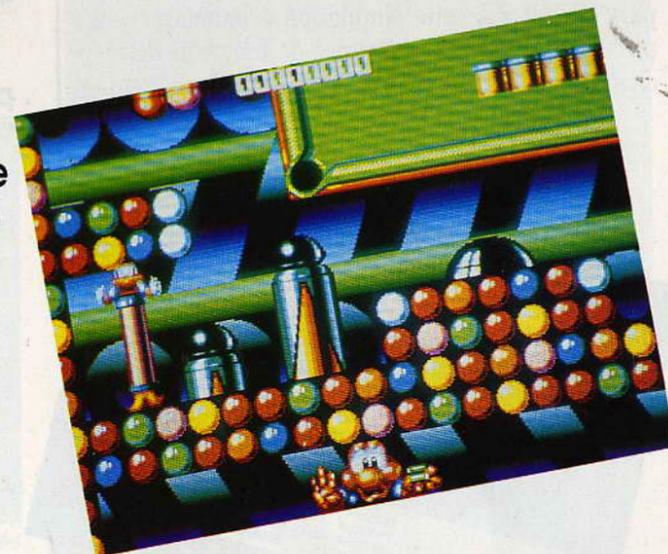
DOSSIER MILLENNIUM

Connue tout d'abord sous le nom de Logotron, cette société anglaise, basée à Cambridge depuis quelques mois, suit depuis près d'un an une évolution plus que prometteuse. Après avoir produit des jeux tels que Archipelagos, Thunderstrike, Resolution 101, James Pond et plus récemment Moonshine Racers, Millennium annonçait la sortie de plusieurs gros titres avant la fin de l'année. Nous avons donc profité de l'European Computer Trade Show se tenant à Londres pour rendre une visite bien sympathique à cette compagnie et vous donner l'occasion de découvrir leurs futurs produits. Les locaux de Millennium sont situés en périphérie de Cambridge, une superbe ville, célèbre pour ses collèges, son université et ses équipes d'avions. Les bureaux font partie d'un tout nouveau centre, regroupant de nombreuses sociétés ayant pour centres d'intérêts la micro-informatique, la bureautique, la télématique... Pour ce qui est des nouveaux produits, la plupart d'entre eux sont en cours de développement et les versions que j'ai pu voir vont sans aucun doute être sujettes à quelques modifications et changements.

JAMES POND II: ROBOCOD

Le programmeur du jeu, Chris Sorrell, est un ami du très renommé Steve Bak, et il a déjà travaillé sur pas mal d'autres softs (Yolanda, Speaking Image, Fire & Brimstone, James Pond).

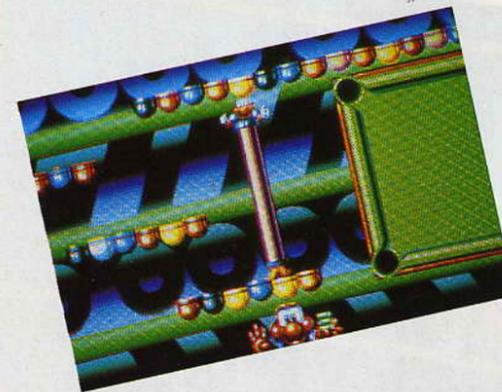
Eh oui, votre agent secret favori est de retour dans un deuxième épisode qui s'annonce beaucoup, beaucoup, beaucoup plus mouvementé. Après avoir utilisé le charme et la technique irréprochable propres au célèbre humain James Bond, Agent Secret 007, notre agent secret va s'identifier cette fois-ci à Robocop (pour les gens peu férus en langue anglo-saxonne, je signale que "cod" se traduit par cabilaud), pour venir à bout d'une menace planétaire. Moitié poisson, moitié machine, il est ROBOCOD !



Le jeu commence alors que James Pond est parti en exil, à cause de l'infâme Dr. Maybe. Ce dernier est de retour avec un plan mille fois plus machiavélique. Quelques-uns de ses agents se sont infiltrés en effet dans dix des plus grandes usines de fabrication de jouets, appartenant au Père Noël lui-même ! Après avoir pris le contrôle de ces usines, ils semblent avoir kidnappé en plus du Père Noël. Ils ont placé des bombes miniaturisées dans les jouets devant être distribués à Noël prochain. Le Dr Maybe menacera alors de les faire exploser et il pourra prendre le pouvoir. Fish, l'agence d'espionnage qui emploie James Pond, décide alors d'envoyer son meilleur élément pour venir à bout du Dr Maybe. Le problème est que l'identité de Pond est connue des hommes de main

du Dr Maybe. C'est donc après quelques modifications techniques et physiologiques que James Pond va reprendre du service, sous un nouveau nom, Robocod. Il est donc équipé d'une armure ultraperformante, ainsi que de quelques éléments cybernétiques devant l'aider dans sa mission. En fait, il possède en théorie, une puissance suffisante pour détruire tous les ennemis qu'il va rencontrer et même plus. Il ne reste plus qu'à savoir s'il saura utiliser correctement ses nouvelles possibilités.

Robocod doit donc visiter les 10 usines tombées aux mains des criminels, chacune produisant des jouets spécifiques. Il peut faire ceci dans l'ordre qu'il veut, en commençant par exemple par la plus dure, mais il vaut mieux respecter l'ordre proposé, qui est progressif. Chacune des usines est divisée en secteurs, de 4 à 12, avec pour chacun d'entre eux, une vingtaine d'écrans de jeux. Soit environ 80 niveaux



complètement différents les uns des autres et donc une durée de vie s'annonçant comme très grande. Les usines sont consacrées respectivement aux équipements de sport, aux jeux de sociétés, aux peluches, aux bonbons, aux voitures et aux trains électriques, aux poupées, aux ordinateurs, aux matériels de dessin, aux jouets nautiques, la dernière étant réservée aux jouets de Noël et aux farces et attrapes. Les décors pour ces usines seront bien sûr en rapport avec le type de jouets fabriqués, de même que la plupart des ennemis, qui seront parfois des jouets mutants. Chacun des secteurs de chaque usine aura lui aussi ses particularités. Dans l'usine spécialisée dans les jeux vidéo, vous aurez ainsi une section du type Galaxian, une section du type Pac Man... avec des décors caractéristiques de ces jeux, tout comme le seront les bonus. Dans celle des équipements de sports, il y aura une section de type billard (regardez les photos), avec comme décors, une table de billard, les boules... Bon nombre de ces niveaux ne sont pas encore dessinés, et nous n'avons donc pu voir que deux des niveaux. Cependant aux vues de la qualité de ces derniers, Robocod devrait être graphiquement superbe.

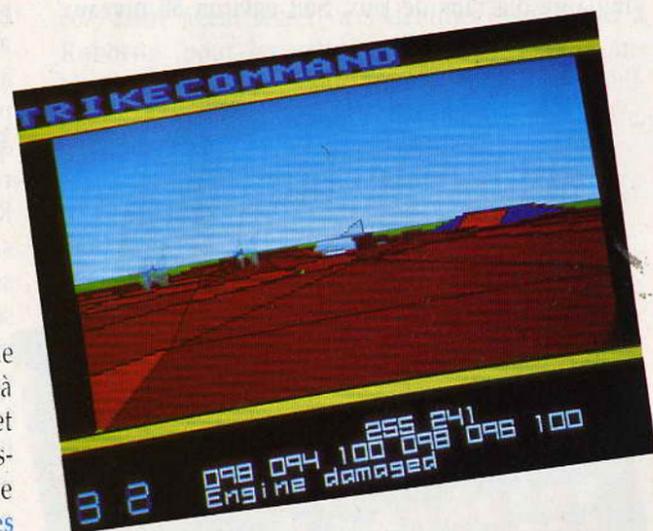


Pour ce qui est du jeu, notre héros doit donc trouver les jouets piégés, reconnaissables à leur couleur bleue et à leur air triste et malheureux. Après le passage de Robocod, ils retrouveront le sourire et toutes leurs couleurs. Pour les déplacements, Robocod possède quelques talents particuliers. Il peut tout d'abord sauter assez haut et se mettre en boule, rebondissant alors un peu partout. Il peut en outre agrandir son corps (cf. photos) pour aller s'accrocher à divers éléments du décor, suspendu dans le vide, il peut alors se déplacer le long d'une corniche. Pour ce qui est des armes et des bonus, près de 100 différents devraient être présents. A noter en outre que Robocod peut donc vivre maintenant hors de l'eau sans problème. Il y aura bien sûr des scènes sous-marines, mais son armure gênera Robocod, qui sera alors ralenti et maladroit. Par moment, il devrait même pouvoir utiliser certains objets tels qu'une voiture dans l'usine appropriée et même peut-être le traîneau du Père Noël. Pour ce qui est de l'animation des personnages, nous n'avons pour le moment pu voir principalement que celle de Robocod, qui est parfaite et amusante. Prévu pour fin novembre, vous comprendrez que Robocod n'en est qu'à ses premiers balbutiements, mais ce qu'il nous a été donné d'en voir laisse augurer d'un logiciel au moins aussi beau, amusant et jouable que James Pond, si ce n'est beaucoup plus. Rendez-vous dans quelques mois, pour plus de renseignements et confirmation de cette première impression favorable.

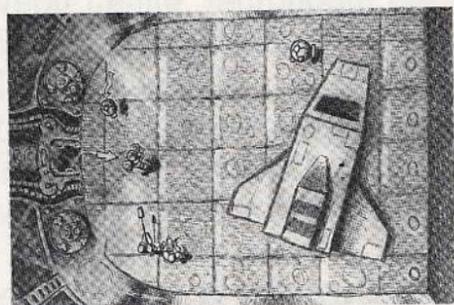
Même si Robocod est loin d'être fini, il est à noter qu'il est déjà question d'un troisième épisode, se passant dans un monde de SF.

THUNDERSTRIKE II: STRIKE COMMAND

Vous vous rappelez sans doute de **Thunderstrike**, un logiciel qui lors de sa sortie sur PC, avait bénéficié d'un très bon test dans **Génération 4**. Il s'agissait alors du premier véritable **shoot'em up** utilisant la **3D**. Vous participiez à un jeu télévisé, dans lequel vous deviez, au fur et à mesure des niveaux, défendre vos bases des attaques de multiples d'ennemis. Il est de bonne guerre maintenant de proposer une suite à un **jeu réussi**, et **Millennium** ne manque pas à la règle, avec **Strike Command**, un jeu qui devrait nous arriver au mois de **septembre**.



Tout comme pour **Thunderstrike**, vous êtes une sorte de **gladiateur des temps futurs**, participant à des épreuves vous opposant à divers adversaires, et ce toujours dans le cadre d'une émission télé retransmise sur de nombreuses planètes. Le jeu se déroule dans **quatre systèmes planétaires**, avec **15 planètes** dans chaque et donc quatre races dominantes ; les **humains**, les **insectes**, les **reptiles** et les êtres **biomécaniques**. Au début du jeu, vous aurez à choisir votre race, chacune étant caractérisée par un vaisseau et des armes **différentes**. Ces dernières seront beaucoup plus nombreuses et **variées** que dans **Thunderstrike**. Un vaisseau reptile sera généralement lent mais il possédera une excellente armure. Un vaisseau insectoïde sera lui rapide et maniable, un vaisseau robotisé sera précis dans ses tirs...



Les planètes sont positionnées sur **4 orbites** par rapport à la planète centrale, chacune de ses couches correspondant à un **niveau** de difficulté. Le but sera bien sûr de rallier la planète centrale pour affronter **le champion** du système planétaire, un ennemi particulièrement costaud. Il vaut mieux visiter auparavant quelques planètes périphériques, histoire de **gagner** du matériel et des armes plus puissantes qui feront de vous l'égal du champion en titre. Sur chacune, il pourrait y avoir en fait plusieurs épreuves à passer.

En plus de vous, **trois autres joueurs**, un pour chaque race autre que la vôtre, essaient eux aussi de passer du statut de **challenger** à celui de champion. A un moment donné, il faut bien sûr les affronter sur une planète, **duel** délicat puisqu'il faudra affronter deux adversaires simultanément. Un second joueur humain peut intervenir (par **modem** ou câble), auquel

cas l'ordinateur ne gère plus que deux challengers. Chacune des planètes a bien sûr des graphismes la plupart du temps différents, des défenses au sol et de nombreux dangers dans les arènes, autres que le champion local.

Outre toutes ces **nouveautés**, vous aurez la possibilité de revoir vos matchs grâce à un système vidéo vous proposant plusieurs vues et divers effets. Après un certain temps, vous pourrez même utiliser votre nom pour sponsoriser des produits et filmer vos propres vidéo. La **diversité** se retrouve aussi dans le nombre des **armes** et des **bonus**, qui en plus changeront suivant le système planétaire visité. Il y a bien sûr plusieurs types de tirs multiples, des capsules pour augmenter la puissance de feu, des missiles, des mines... **L'animation** est très **fluide** sur le PC à 10MHz utilisé par **Millennium** pour nous montrer **Strike Command**, et surtout très **rapide**, peut-être même plus que pour **Thunderstrike**. Nous attendons donc avec impatience maintenant plus de détails sur ce **jeu d'arcade-stratégie en 3D**.

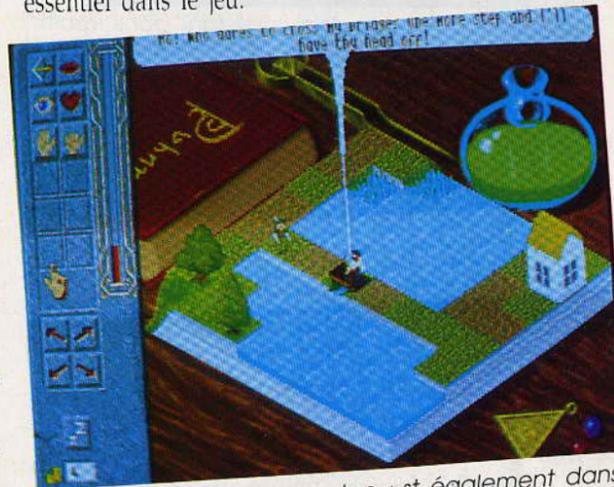
ROBIN HOOD

Robin des Bois, célèbre **héros** qui sévissait de l'autre côté de la Manche, est décidément très à la mode. Sans parler des dizaines de films basés sur ce personnage et des non moins nombreux livres, bandes dessinées, feuilletons et autres supports relatant les exploits de ce hors la loi, Robin des Bois va bientôt nous revenir dans deux films et surtout dans un **jeu micro** édité par **Millennium**.



Quand le barde chante, les personnages dansent autour du feu...

Le programmeur, **Steve Grand**, est en fait un tout nouveau venu, puisque **Robin Hood** sera en fait son premier véritable jeu. Il faut dire qu'il a travaillé de très longues années, pour mettre au point un **système de jeu** d'aventure interactif **révolutionnaire**. Il a donc inventé une sorte de macrolangage, propre à autoriser la création d'aventures dans lesquelles tout est traité en temps réel, qui porte le nom de **Gulliver**. Quelques éléments d'intelligence artificielle et plus de mille règles pour régir un monde rendent le système tout simplement parfait. Il ne fait aucun doute que Steve va très rapidement proposer plusieurs autres produits du même genre, puisque **Gulliver** semble désormais au point. En ce qui concerne la légende de **Robin des Bois**, le jeu apporte de nombreux éléments complémentaires **originaux**, même si l'histoire générale reste la même. Vous allez par exemple rencontrer un **dragon** et un **magicien**, la magie étant un élément essentiel dans le jeu.



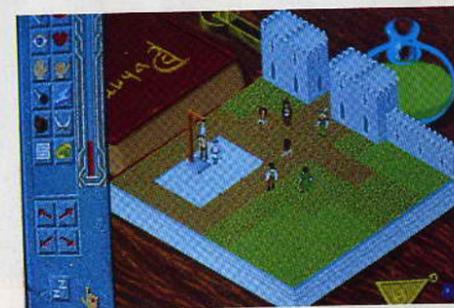
L'habituel duel sur le ponton est également dans la version micro de Robin Hood.

Autant vous dire tout de suite que ce jeu s'annonce comme assez **exceptionnel**. La vue du terrain

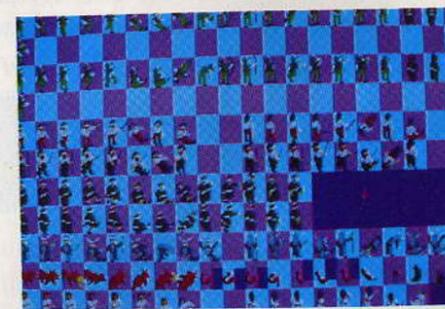
en **3D isométrique** utilise le même système que **Populous**, **Powermonger** ou **Mega-Lo-mania**. La fenêtre principale représente donc une partie de la région du **comté de Sherwood** (1/64e de sa totalité en fait), avec ses bâtiments, ses arbres, la rivière et les divers personnages qui y vivent. Vous dirigez donc Robin des Bois, alors qu'il vient d'être déclaré hors la loi. Le but du jeu est bien sûr d'évincer le **Shérif de Nottingham** et de se marier à **lady Marianne**. Pour ce faire, Robin des Bois doit interagir avec une **quarantaine de personnes**, se faire des amis, effectuer certains travaux... Pour donner les ordres, la souris et quelques **icônes** suffiront largement pour se déplacer, combattre, prendre un objet, l'utiliser ou parler.



Les prêtres récitent quelques prières avant d'enterrer le défunt près de l'église.



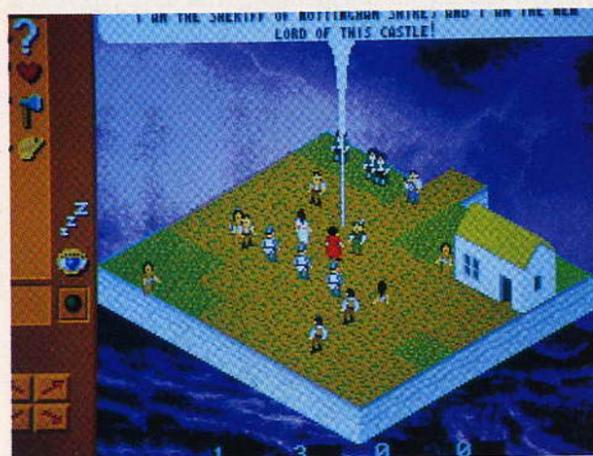
Terminer pendu est l'un des dangers qui vous guettent dans ce jeu!



Quelques sprites des personnages du jeu

Robin Hood, c'est avant tout un monde interactif et vivant. C'est bien là le point **essentiel** du jeu, puisque le jeu **évolue** en permanence. Les gens continuent à vivre normalement durant tout le jeu ; les paysans cultivent la terre ; un homme attrape un cerf, le tue,

allume un feu pour faire cuire la viande ; les moines emportent quelqu'un au cimetière, l'enterre puis font un petit sermon. Vous pouvez, si vous le voulez, les suivre et assister à l'enterrement. Les personnages agissent en **temps réel**, ce qui veut dire qu'où que vous soyez, il se passe toujours plein de choses ailleurs... En temps que hors la loi, vous pouvez attaquer une personne pour lui prendre son argent. Elle essaie alors de s'enfuir et pousse des cris pour amener les gardes. A un autre moment, vous vous approchez d'un lac. Une jeune femme se baigne. En vous voyant, elle sort précipitamment et se rhabille. Quelques événements aléatoires sont aussi prévus, avec par exemple les proclamations du shérif, qui rendent illégaux certains agissements.



Une première rencontre avec le shérif de Nottingham. Voilà qui promet!

Mais là ne s'arrête pas **l'interaction** ! En effet, les **saisons** passent, et en fonction de ces dernières les gens réagissent différemment. En **hiver**, ils se retrouvent à la Taverne pour boire un coup et se réchauffer. Très peu de gens se promène dans le comté, et ils sont pour la plupart affamés. Tout le paysage est recouvert de **neige**, alors qu'à l'**automne**, les arbres et les plantes avaient pris une couleur **rouge/marron**, par opposition aux teintes bien **vertes** du **printemps**. En fait, les habitudes sociales des gens évoluent en fonction de la saison. De même, leurs **réactions** vis-à-vis de Robin des Bois évoluent suivant vos actes. Si vous attaquez les riches, pour donner l'argent aux pauvres, les villageois vous aideront par la suite. De même, vous allez rencontrer des personnages tels que **Petit Jean, lady Marianne, frère Tuck...**



Robin peut s'entraîner ici au tir à l'arc

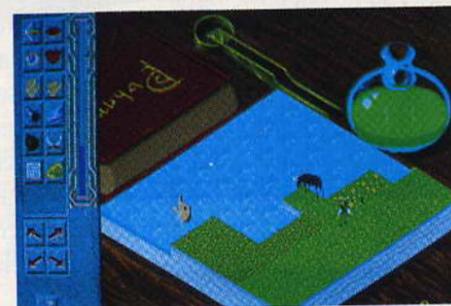
dont il faut vous faire des amis. Peut-être qu'un simple **combat** contre Petit Jean pour traverser une **rivière**, suffit-il à s'en faire un ami, qui sait ? Quoiqu'il en soit, les **dialogues** occuperont une part importante dans **l'aventure**, les textes apparaissant dans des bulles. **La magie**, essentielle pour finir l'aventure est fonction des croyances religieuses des gens. Si vous aidez trop les moines, pour la construction de leur nouvelle église, les villageois vont croire de plus en plus au Dieu chrétien, et de moins en moins à la magie et aux puissances **occultes**, ce qui diminuera alors la puissance de votre magie.



Une athée se baigne dans la rivière sacrée des moines. O Tempora, O Mores!

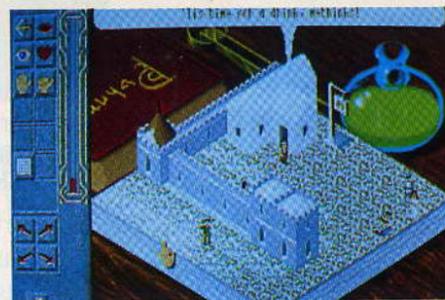


Vous voilà dans le fameux château



Les animaux ont un rôle important dans Robin Hood, puisque vous pouvez leur parler par magie

En fait, chaque personne peut **"raisonner"** en fonction de sa situation actuelle. Un certain nombre d'**attributs**, pour chacun d'entre eux, permet de savoir si cette personne a faim, si elle aime ou non Robin des Bois, si elle aime ou non les Normands, si elle est croyante, si elle est courageuse... Ces **caractéristiques** évoluent sans arrêt et elles régulent les réactions des divers personnages. Un autre élément important est la prise en compte de **leur champ de vision**. Si Robin des Bois est caché derrière une maison, un garde qui se trouve de l'autre côté ne le voit pas. De même, pour surprendre de riches voyageurs, il suffit de se **cache** derrière un arbre pour surgir au bon moment.



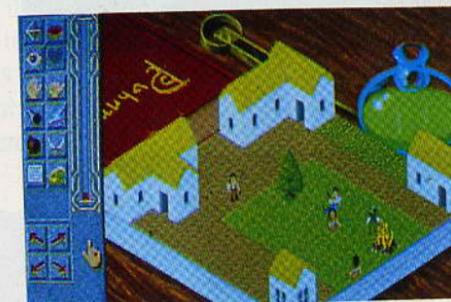
L'hivers, le paysage devient blanc, et les habitants vont se réchauffer en allant boire au pub du village.



Les sprites servant pour les décors vont être améliorés et seront plus beaux



Voici enfin Lady Marianne. Arriveriez-vous à la séduire et à survivre assez longtemps pour enfin vous marier avec elle?

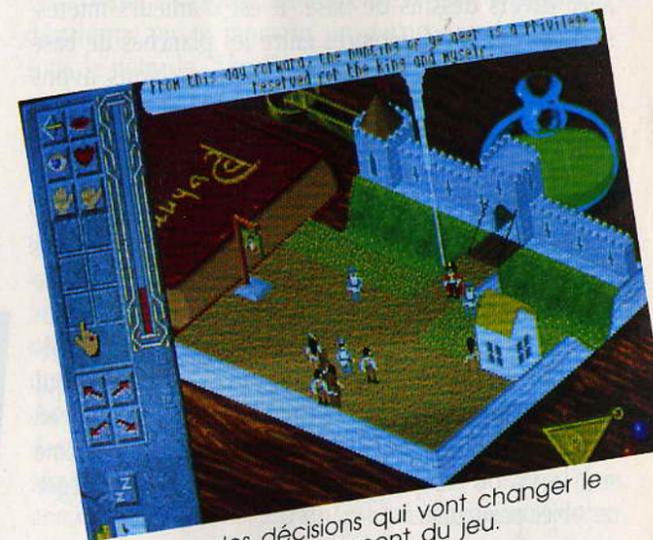


Sur la place du village...

Robin peut aussi se **déguiser**, auquel cas, personne ne le reconnaît. C'est **génial** ! C'est **vivant** ! Ce sera Robin des Bois, un très grand jeu.

Pour ce qui est de la réalisation, un dessinateur était en plein travail lors de ma visite. Le **fond** entourant le paysage en 3D sera en fait constitué de feuillages, de branchages et de verdure. De même, les personnages et les décors vont être sans doute **redessinés**, pour améliorer la qualité visuelle de ce jeu. La grosse surprise vient aussi du fait que le jeu va être **traduit en français**.

Le **système interactif** mis au point par Steve Grand semble assez incroyable, et surtout il fonctionne à la perfection. Robin des Bois doit donc être au final un **très bon jeu, original et prenant**. Il ne reste plus qu'à espérer que la jouabilité, la durée de vie du jeu, la traduction et les graphismes seront à la hauteur du reste. Réponse au mois d'**octobre**.



Une des décisions qui vont changer le déroulement du jeu.



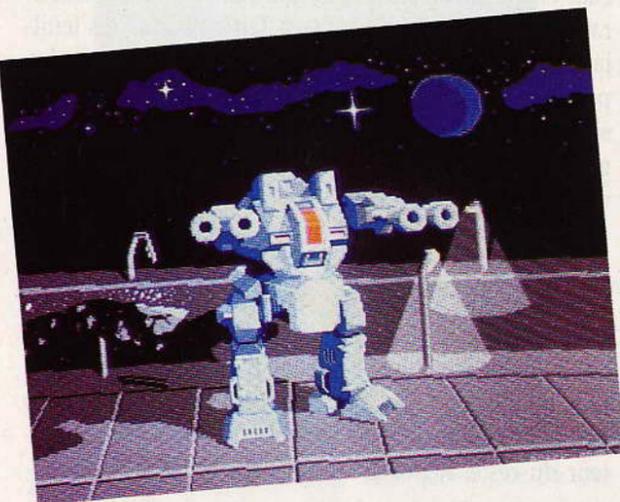
La région où se déroule le jeu est grande, et se découpe en 64 écrans!

TENTACLE

Toujours prévu pour le mois de **juin**, **Tentacle** nécessite une nouvelle preview, histoire de vous faire baver un peu plus. Sachez tout d'abord que le programmeur, **Mark McCubbin**, fait partie de **Eldritch The Cat**, une équipe particulièrement renommée outre-Manche. Il s'est occupé de la version ST de **Shadow of The Beast**, ce qui explique sans aucun doute le style très Psygnosis de Tentacle. La **présentation** est superbe, constituée de plusieurs séquences animées, basée sur un **travail préparatoire** important,



avec divers dessins de base. Il est d'ailleurs intéressant de voir les différences entre les planches de base sur papier, et le **résultat** sur l'écran. Nous avons aussi obtenu quelques précisions techniques sur Tentacle. La version Amiga tournerait à **50 images/s** contre 25 pour la version ST. Les musiques, au nombre de six, sont d'une **qualité** et d'un style très proche de celles faites par les gens de chez Psygnosis pour ce qui est de la version Amiga, de même que les bruitages au cours du jeu, eux aussi impressionnants. Le jeu se déroule en outre avec **deux scrollings différentiels**, tout au long des **huit niveaux** qui vont constituer le jeu. Pour ce qui est du jeu en lui-même, il s'agit globalement d'un jeu de tir, même si à la fin de chaque niveau il faut en plus protéger un objet particulier.

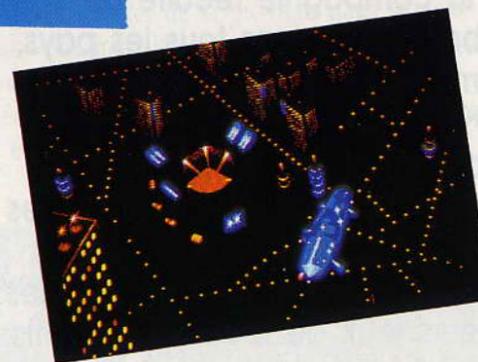


de **70 régions**, qu'il va vous falloir conquérir. Vous commencez donc le jeu avec un territoire et votre capitale. Il faut envahir les territoires voisins, y installer des **défenses**, et surtout des **usines** qui fabriqueront des droïdes, qui à leur tour permettront de défendre et d'attaquer de nouveaux territoires. Vous pouvez construire neuf types de **droïdes**, certains étant plus lents, mais mieux armés, d'autres plus légers, d'autres encore possèdent une armure plus importante... Ensuite, il faut déplacer vos sections de droïdes pour utiliser efficacement leur **puissance militaire**. Si un combat a lieu, le **champ de bataille** est alors visualisé du dessus. Les lieux des combats sont assez variés, avec des batailles en ville, dans les forêts, dans les plaines. Vous dirigez un des droïdes de votre unité. Suivant son type, il possède divers **armements** : mitrailleuses légères et lourdes, lance-roquettes, lance-flammes, laser, missiles à tête chercheuse... mais ce en nombre limité. Il s'agit donc de découvrir les robots adverses et de les détruire, tout en évitant soi-même la **surcharge** ou trop de dommages. Vous pouvez détruire certains éléments du décor pour augmenter votre champ de vision. Cette partie du jeu m'a en fait énormément fait penser au jeu Battletech 2, présenté dans le Spécial Activision ou encore à Full Metal Planet, le jeu de plateau. Il sera possible d'y jouer à **deux**, chacun dirigeant une des nations, l'ordinateur s'occupant alors des autres joueurs.

CYBERNETICS

Encore un jeu qui s'annonce bien avec **Cybernetics**, un jeu de **stratégie** avec quelques éléments plutôt de type arcade. La version que nous avons vu ne possédait malheureusement pas d'option pause, qui nous aurait permis de vous présenter quelques photos. Dans ce jeu, s'oppose quatre joueurs pour gagner le **pouvoir** sur une planète. Celle-ci est morcelée en plus

STORMBALL



Très bientôt, au mois de **mai** si tout va bien, nous allons donc avoir le plaisir de jouer à **Stormball**, un jeu de sport assez bizarre. Son auteur, **Paul Carruthers**, a déjà participé à des jeux tels que Xor, Archipelagos, Quadralien et Resolution 101. Ayant de se lancer sur la suite de ce dernier titre, il nous a donc mijoté un **jeu futuriste**, qui par bien des côtés nous rappelle ce bon vieux Speedball. Vous participez donc à un tournoi, avec **11 adversaires**. Vous êtes un ancien joueur, qui suite à un accident a perdu l'usage d'un de ses bras. Heureusement, les progrès de la technologie et de la chirurgie vous ont permis d'utiliser une prothèse, un **bras artificiel**, pour combler cette lacune. Vos adversaires possèdent bien sûr des caractéristiques, une tactique et un style de jeu **différents**. Ils sont classés hiérarchiquement, et il vous faut donc les battre un à un pour devenir le champion en titre. Ceci se passe sur un terrain assez bizarre, tiré



aléatoirement parmi une vingtaine. Le match se passe en quatre quarts temps de même longueur. Pour gagner, il faut marquer un maximum de buts, et donc lancer la balle et essayer de toucher des cases bonus, tout en évitant que votre ennemi n'attrape la balle

avant ou mieux, marquer un but. Vous devez rester dans votre moitié de terrain. Ce dernier est le plus souvent asymétrique, avec par moment des murs en plein milieu ou sur les côtés. Tout l'intérêt du jeu réside dans le fait que la balle rebondit sur les parois. En outre, le temps est limité, ce qui vous oblige à agir rapidement. Il est possible de **jouer à deux en même temps**, l'écran se séparant alors en deux moitiés, sans pour autant que la rapidité du jeu en souffre. Il faut en outre éviter d'être touché par la balle sur les côtés ou derrière soi, car vous subissez alors des dommages. **Très jouable**, Stormball réserve en outre quelques surprises, avec par exemple des bonus doublant vos points ou des passages secrets faisant que la balle disparaît dans un mur pour réapparaître dans le mur opposé.

SHINTO'S REVENGE

Wing Lai, programmeur de **Cloud Kingdoms**, développe en ce moment un jeu, connu à l'origine sous le nom de "The Way of the shuriken", qui sortira donc en juillet sous son nouveau nom : Shinto's Revenge. Tout commence avec une scène de présentation très bien animée, dans un style de dessins rappelant énormément les séries japonaises. Un mystérieux individu surgit à l'improviste dans une maison bien tranquille. Il massacre tout le monde, sauf le petit Shinto qui décide bien sûr de punir ce meurtrier inconnu. Il parcourt donc la région, séparée en fait en quatre sections distinctes, trouvant objets, armes et indices qui vont le guider vers son ennemi. Au niveau des armes, une dizaine sont accessibles. Il y a bien sûr les shurikens, mais aussi l'épée et d'autres non encore définies. Le terrain est vu du dessus, votre personnage se déplaçant dans toutes les directions (scrolling multidirectionnel), dans un type de jeu d'arcade aventure que l'on trouve d'habitude sur console. Chacune des sections correspond en fait à un niveau, et il faut les visiter dans un ordre bien précis. Chaque niveau possédera des graphismes et des ennemis totalement différents des autres.



DOSSIER ELECTRONIC ARTS

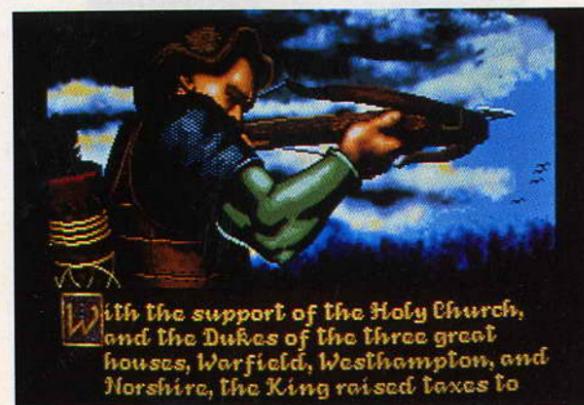
La compagnie américaine est non seulement l'une des plus anciennes sur le marché (en 1983, vous souvenez-vous de Archon, Pinball Construction Set, M.U.L.E. ou encore Murder On The Zinderneuf ?), mais aussi l'une des plus puissantes. Aux Etats-Unis, Electronic Arts édite bien sûr ses propres jeux, mais distribue aussi la quasi-totalité des éditeurs : Lucasfilm, SSI, Ubi Soft, et bien d'autres...

En avril 1987, Electronic Arts Limited, filiale anglaise du groupe, est montée à Langley, à quelques minutes du château de Windsor. La filiale se contente de la distribution en Europe des produits Electronic Arts, puis se lance dans le développement de jeux originaux, toujours supervisés par les Etats-Unis. En avril 1989, Electronic Arts Limited lance son premier jeu entièrement réalisé par une équipe anglaise : Populous. Le succès est incroyable, et le programme se vendra à plus de 150000 unités en Europe, avant de répéter ce succès aux Etats-Unis, au Japon, et d'être enfin adapté sur toutes les machines en vogue (Sega 8-bits, Megadrive, Super-Famicom,

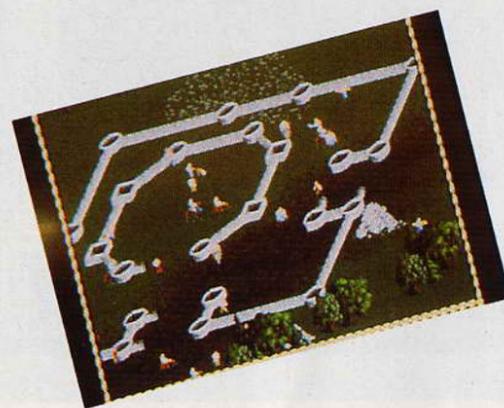
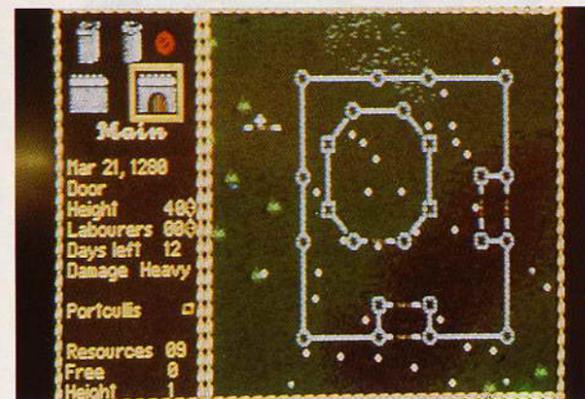
PC Engine, FM Towns)... Depuis deux ans, la compagnie récolte de nombreux prix dans tous les pays, comme cette année aux 4 d'Or. En 1990, Electronic Arts reçoivent l'autorisation de développer sur Megadrive. Rusés, les responsables d'Electronic Arts en profitent pour obtenir les licences Megadrive des meilleurs jeux de leurs concurrents. S'ils adaptent principalement leurs jeux, ils se chargent aussi de ceux des autres, comme James Pond (Millennium), Unreal (Ubi Soft), Might & Magic (New-World Computing) ou encore Battle Squadron (Innerprise). Aujourd'hui, Electronic Arts a annoncé que l'année fiscale 1990 se bouclait par 72.5 millions de dollars de revenus ! Et pourtant, Electronic Arts compte être encore plus productif cette année que les précédentes, avec de nombreux produits originaux, mais aussi des produits pour Megadrive et d'autres consoles d'ici la fin de l'année. A ce propos, une annonce très importante sera faite au CES de Chicago, début juin... nous serons présents pour suivre à nouveau Electronic Arts, qui semble grandir avec nous !

CASTLES

Réalisé par Interplay, Castles est un jeu mélangeant allégrement Sim City et Populous, dans un



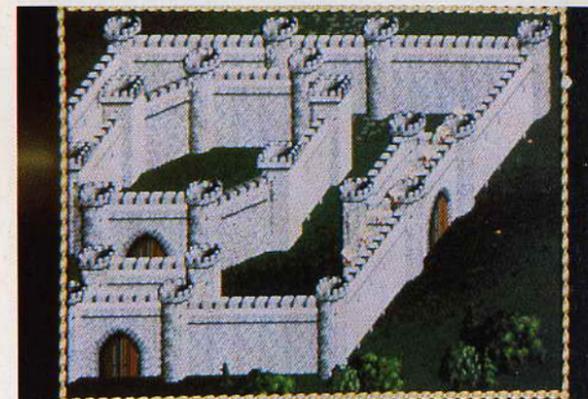
milieu médiéval. Dans le jeu, vous jouez le rôle d'un **souverain** dans une contrée imaginaire. Au début, vous devez décider de la province dans laquelle vous voulez vous installer et construire votre château. A vous de choisir un endroit dégagé, proche des matières nécessaires à la **construction de votre château**, et assez éloigné de vos adversaires.



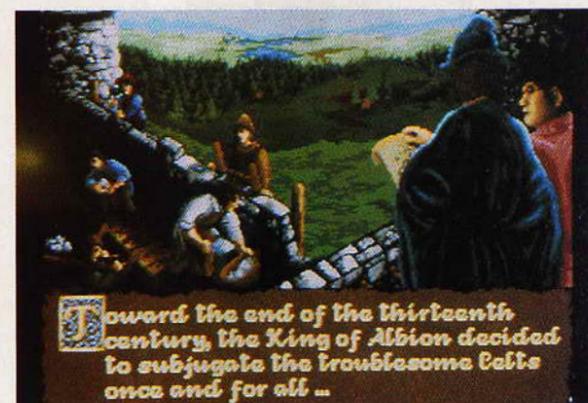
En partant des fondations d'origine, vous devez **dessiner les plans** de votre demeure et déterminer la hauteur des murs, l'emplacement des portes, tours, pont-levis, etc. Lorsque vous cliquez sur un élément et que vous le placez sur le plan, de nombreux éléments sont alors **paramétrables** ; outre la hauteur d'un mur, vous déterminez sa résistance, et assignez



un certain nombre d'ouvriers à sa construction. Une fois ceci fait, l'on passe à une **vue en 3D isométrique** du terrain, et l'on peut y voir les ouvriers travailler. Les maçons montent leurs murs, aidés d'ouvriers faisant des allers-retours entre le lieu de construction et les stocks de matières premières. Plus vous employez d'ouvriers, plus le château avance vite, mais plus il vous faut **payer en argent**, ce qui implique une **augmentation des taxes**. Augmentez trop vos taxes, et vous aurez bientôt une révolte sur le dos !



Tandis que la construction de votre château se poursuit, des informateurs vous apprennent **l'état de vos voisins**. Régulièrement, divers événements vous obligent à prendre une décision politique, diplomatique, voire militaire. Votre château sera **régulièrement assiégré**, mais vous pouvez également attaquer vos voisins.



Dès qu'une attaque intervient, l'on passe dans une phase de jeu rappelant fortement **North & South**. Les archers tirent sur les ennemis approchant à pied, à cheval, avec parfois des catapultes détruisant vos murs ! Attention aussi aux tours de siège, qu'il faudra incendier, et aux échelles, sur lesquelles il faudra utiliser de **l'huile bouillante**



Entre la partie **Sim City**, le côté diplomatie avec les voisins et les combats à la North & South, Castles est véritablement un jeu **très prometteur**, qui devrait connaître un gros succès lors de sa sortie sur PC en juillet, d'autant plus que les écrans **VGA 256 couleurs** illustrant le jeu sont sublimes. A noter que les photos présentées sont issues de la version normale du jeu. Une version dans un univers d'**heroïc-fantasy** permet d'avoir de nouvelles options (dragons, magie, etc.), et des **graphismes plus féériques** ! Castles sort en juin sur PC, et une version Amiga sortira certainement d'ici la fin de l'année, mais rien n'est sûr par contre quant à la possibilité d'une version ST.

ZONE WARRIOR

Annoncé pour fin juin sur Amiga et ST, voici un jeu d'arcade comme on n'en attendait pas chez Electronic Arts. Il s'agit d'un jeu de **plates-formes** au scrolling multidirectionnel, et dans lequel vous jouez le rôle d'un guerrier devant voyager à travers plusieurs époques, pour éliminer tous les extraterrestres



qui ont envahi la Terre du passé afin d'en être les maîtres de demain ! Inutile de chercher bien loin, les programmeurs d'**Imagitec** l'avaient eux-mêmes, ils ont pensé à ce jeu la première fois qu'ils ont vus **Terminator**.



Le jeu en lui-même est donc un **shoot'em'up** se déroulant sur **cinq niveaux** : la Préhistoire, l'Égypte antique, le Japon médiéval, le Moyen Age et le Post-nucléaire. Chaque zone possède sa propre jouabilité, et il faudra terminer votre quête dans chacune pour compléter le jeu. Avec des graphismes réussis, une



présentation sympa et un **système de codes** pour reprendre le jeu au dernier niveau joué (il faut 6 heures pour terminer le jeu), Zone Warrior s'annonce être un jeu d'arcade pour les fans d'action !

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT



Quand l'auteur de **LHX Attack Chopper** se décide à faire un jeu de combat dans la série des Chuck Yeager's d'Electronic Arts, cela donne un programme fabuleux, d'autant plus lorsqu'il est sur PC en VGA 256 couleurs ! Il n'est pas encore sorti qu'Electronic Arts l'adapte déjà sur Amiga et ST, c'est dire la qualité du programme !



Si les premiers jeux de la série avaient été largement appréciés pour leur **réalisme en matière de simulation**, qu'en sera-t-il pour cette version combat qui est des plus folles. Imaginez que le jeu peut vous placer **face à 14 avions ennemis**, et gérer le combat et la 3D sans aucun problème. Le jeu comporte en fait deux modes de jeux. Vous pouvez **accomplir une mission** durant l'une des trois périodes données : Seconde Guerre mondiale, guerre de Corée, guerre du



Viêt-nam. Ce sont les trois guerres auxquelles ont participé Chuck Yeager, qui vous donne d'ailleurs des détails et des conseils avant chaque mission. En tout, plus de **50 missions différentes** sont disponibles, ce qui donne au jeu une longue durée de vie. Mais Chuck Yeager est aussi intéressant par son grand nombre d'avions simulés. Vous pouvez piloter un P51 Mustang, un FW-190, F86 Sabre, Mig-15, F4 Phantom, un Mig-25 et j'en oublie. En tout, ce sont près de **17 avions différents** qui sont pilotables, avec pour chacun leur propre manoeuvrabilité !

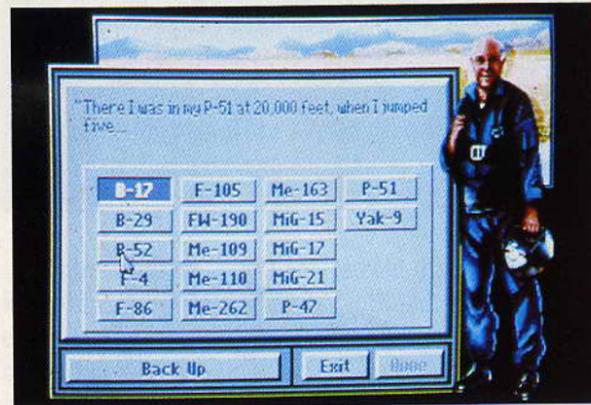


L'autre option permet de choisir rapidement un avion, une altitude de vol, une patrouille d'avions ennemis, et de **plonger au coeur du combat**. L'intérêt est de pouvoir **mélanger tous les types d'avions**, et donc de faire affronter Messerschmitt et Mig-29 avec des B-17 !



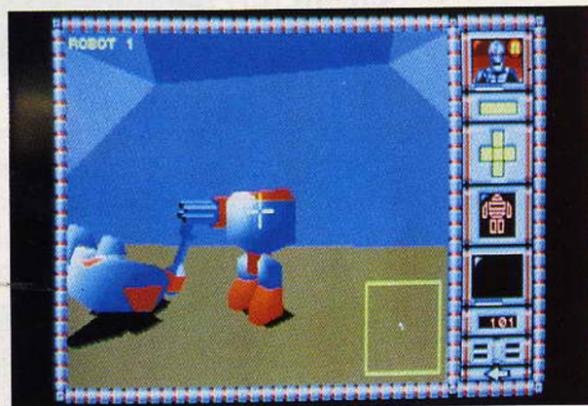
L'action est intense, tout d'abord grâce à la rapidité de la **3D**, qui est **véritablement époustouflante**. Ensuite, les sons sont très réalistes, et lorsque vous subissez un tir ennemi, l'écran bouge d'une manière que vous avez du mal à réagir ! Le jeu comporte en outre **20 vues externes** différentes, certaines étant des plus étonnantes. Ajoutons à cela les graphismes superbes en **VGA 256 couleurs**, et l'on ob-

tient ce qui devrait être le plus prenant des simulateurs de combats à venir ! Vivement juin, date de sortie de la version PC. Les versions Amiga et ST sortiront certainement pour la fin d'année.



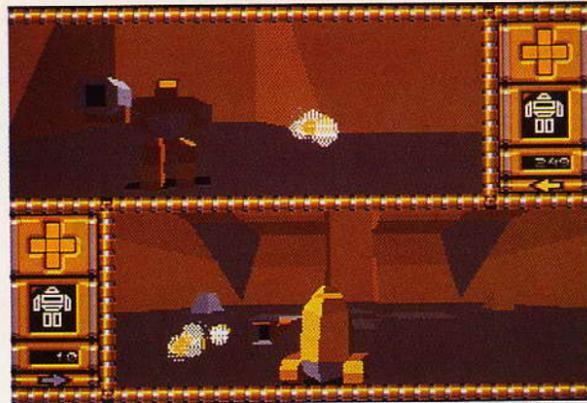
CYBER FIGHT

Si le nom de **Michael Powell** ne vous dit rien, c'est tout simplement parce que ce brave programmeur anglais n'a pas réalisé de jeu depuis **Powerdrome**, en 1988. Son but avec Cyber Fight était de



montrer que le PC pouvait aussi avoir des action rapides et très prenantes. Il n'a donc pas hésité à replonger dans la 3D pour nous proposer cette **simulation de combat de robots** !

Cyber Fight, c'est le nom donné à ce sport se pratiquant dans des **arènes** dans un futur plus ou moins proche. Le joueur commence par recruter cinq personnes, qu'il va entraîner de manière à ce qu'elles soient aussi fortes que possible, aussi bien physiquement que mentalement. Ensuite, les participants entrent dans un **exo-squelette**, véritable robot gigantesque, et doivent combattre dans une arène pleine à craquer, devant les caméras de télévision du monde entier.

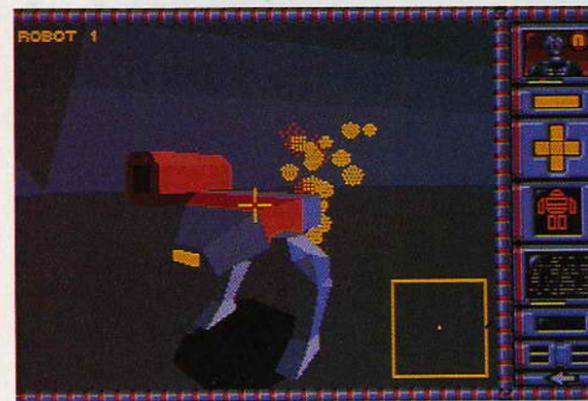


Avant que le combat ne commence, le joueur doit **choisir un châssis** pour son robot. Robots à roues, type ED209, Walker ou encore genre Battletech, les châssis sont variables et plus ou moins loufoques. Une fois ceci fait, vous devez **choisir votre arme** parmi un nombre impressionnant, selon votre argent. Aux haches ou tronçonneuses du début se succéderont marteaux-piqueurs, mitrailleuses, lance-flammes, bazooka, missiles nucléaires et j'en oublie. Si vous êtes vraiment riche, vous pouvez également acheter des **accessoires**, comme le radar, les écrans protecteurs ou l'ordinateur de combat.

Une fois ceci fait, vous entrez dans l'arène, où vous attend votre adversaire, qui peut être soit un autre joueur, soit l'ordinateur. Le but est simple : le

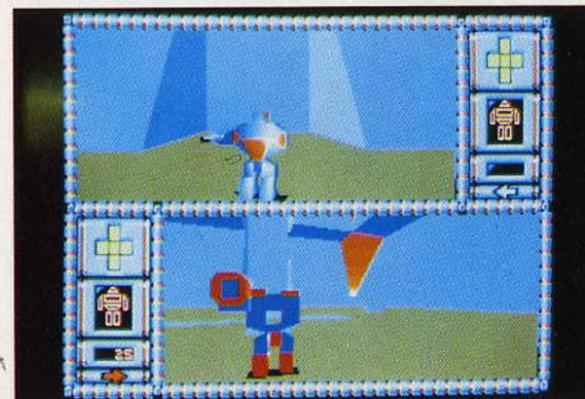


détruire. Si vous y arrivez, vous obtiendrez la gloire, l'adulation du public et **un paquet d'argent...** qui vous sera utile pour réparer votre robot et acheter des armes plus efficaces. Il faut bien sûr rapidement trouver le robot adverse dans l'arène, puis tenter de l'attaquer selon un angle où il ne pourra pas se défendre. Pour ce faire, vous pouvez soit le contourner, soit utiliser **vos jetpacks** vous permettant de

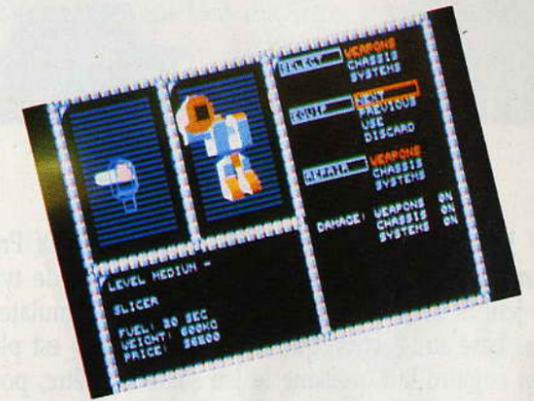


voler dans l'arène... Avec un peu d'entraînement, vous arriverez même à **accomplir de véritables acrobaties**. Des bases permettent de se recharger en munition ou en fuel, et ce sont bien évidemment des endroits stratégiques pour guetter l'adversaire. Quand le combat fait rage, les tirs et missiles partent dans tous les sens. Lorsque vous êtes touchés, il faut rapidement retrouver votre équilibre, car si vous tombez, l'adversaire aura encore moins de difficultés pour vous retoucher à nouveau. Si une partie de votre robot est trop touchée vous la perdez, ce qui peut signifier la fin s'il s'agit du torse ou de la tête. Par contre, rien n'empêche de **continuer le combat avec un bras ou une jambe en moins**, mais attention aux manœuvres... Le jeu comporte six arènes, où la gravité et quelques autres facteurs sont totalement différents.

Que l'on joue seul ou à deux joueurs, il est toujours possible d'obtenir une **vue plein écran** de l'un ou l'autre des robots. Cependant, deux vues "couplées" sont disponibles, permettant à deux joueurs



de participer sur le même écran. Cyber Fight est très prenant car très réaliste. Les graphismes tout d'abord, en **VGA 256 couleurs**, mais surtout la 3D possédant un système d'ombres et de lumières superbe, font que l'on plonge rapidement dans le jeu. De plus, la 3D en question est **très rapide, très fluide** et surtout **détaillée**. Il faut voir les missiles partir en faisant de la fumée, votre adversaire tomber en pleine course après un tir de mitrailleuse, son bras exploser, la fumée des jetpacks brouiller votre vue et tant d'autres détails sublimes. Les vues extérieures sont nombreuses et superbes. Elles suivent votre robot, mais avec quelques secondes de décalage, ce qui donne d'**impressionnants "mouvements de caméra"**.



Très drôle à jouer, fabuleusement réalisé, Cyber Fight, dont le nom pourrait changer d'ici la sortie, s'annonce être un **grand jeu**. Le jeu devrait sortir à la rentrée sur PC, et une version Amiga sera alors développée. Avec un peu de chance, nous aurons également droit à une version ST, ultérieurement.

BIRDS OF PREY

Birds Of Prey, c'est le nom final de **Hawk**, le simulateur de vol dont nous vous parlions depuis trois ans. Pourquoi parler autant d'un simulateur de

vol ? Tout simplement parce qu'il est l'oeuvre de l'équipe d'Argonaut, qui y passe la majeure partie de son temps depuis la sortie de *Starglider 2*. Quand on se souvient de l'intérêt et de la réalisation de ce dernier, on comprend alors la curiosité régnant à l'égard de ce nouveau produit.



En quatre ans de développement, *Birds Of Prey* aura plusieurs fois changé de look et même de type de jeu. Si au départ il devait s'agir d'un simulateur plus basé sur l'action que le réalisme, il n'en est plus rien aujourd'hui, puisque le jeu s'annonce être, pour



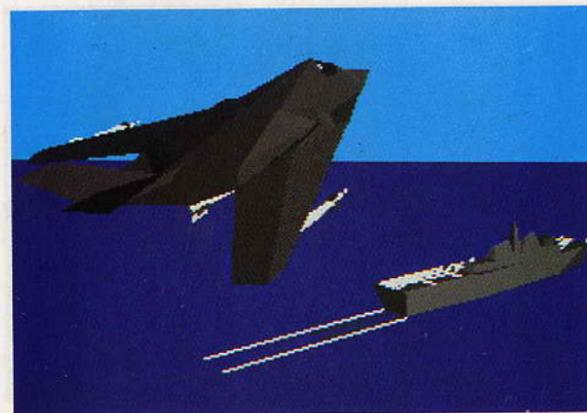
Amiga, l'ultime simulation. A l'heure actuelle, le simulateur vous permet de prendre les commandes de 40 avions totalement différents, allant du Mig-29 au F117/A en passant par le Saab, le Tornado ou encore le Rockwell B1. Chaque avion est représenté en 3D de manière très détaillée, avec un nombre de polygones très important, ce qui veut dire que le F15 ou le F19 de ce jeu sont bien plus beaux que dans les simulations de Microprose, ou que le Mig-29 est beaucoup plus réussi que celui de la simulation signée Domark ! Mais le réalisme ne s'arrête pas là. Les armes, les radars, tous les détails techniques, les cibles, bref, tout dans le jeu a été poussé à un degré de détail jamais atteint auparavant. Chaque avion possède sa propre dynamique de vol, basée sur sa forme, son poids et



son centre de gravité. En cours de mission, cette dynamique change, car le niveau de fuel baissant et vos missiles ou bombes n'étant plus sur votre avion, son poids varie ! Chaque avion a ainsi son propre plafond de vol, variant également selon le poids. Ainsi, en revenant d'une mission, vous volerez souvent plus vite et plus haut !



12 types de missions sont disponibles, allant de l'interception en vol au bombardement, en passant par le largage de troupes, le vol expérimental sur de nouveaux engins, la reconnaissance aérienne avec le nec plus ultra des appareils photographiques. Comme pour la simulation, les missions sont très réalistes, même si elles se déroulent dans un pays inconnu. Vous choisissez simplement l'avion que vous désirez utiliser, et le programme se charge de vous indiquer



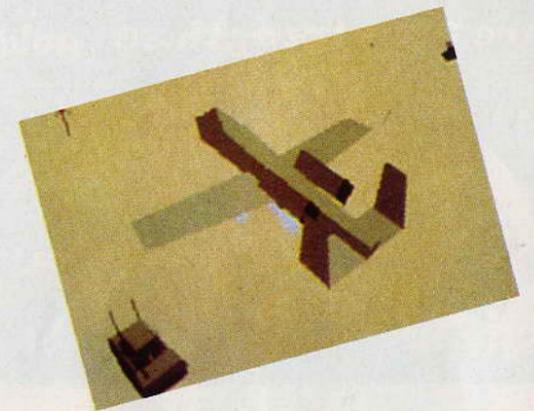
les cibles, avions ennemis, etc. L'intérêt est qu'en dehors des missions classiques, le jeu propose vraiment des missions très originales. Ainsi, la reconnaissance aérienne vous permet de véritablement prendre des photos. Revenu à votre base, vous verrez les résultats, et la réussite de votre mission dépendra de la qualité des photos obtenues ! Pour certaines missions, vous devrez même indiquer un point de rencontre avec un avion ravitailleur, ce qui vous permettra de refaire le plein en vol, si vous êtes assez doué pour y arriver.



Les missions n'ont pas de véritables fins. Cela veut dire que lorsque vous avez accompli une mission, vous pouvez continuer et en faire une nouvelle, d'un type différent si vous le désirez. Cependant, ce que vous aurez fait lors de la première aura des conséquences intervenant peut-être sur le cours des suivantes... Du coup, il est possible de sauvegarder son pilote et les missions accomplies, afin de reprendre là où vous aviez laissé le scénario. Comme tout évolue constamment, une même mission ne sera jamais semblable, ce qui est appréciable. En plus de cela, les auteurs ont prévu des options très pratiques, évitant de longues minutes de vol sans rien à faire. Ainsi, il suffit de dessiner sur la carte votre plan de vol, et d'appuyer sur une touche pour voir votre avion partir au loin... Le programme fait alors parcourir le trajet à votre avion en quelques secondes, et vous voilà au point d'arrivée. Bien sûr, s'il y a une rencontre ou un événement important durant le trajet, le jeu reprend à ce moment-là !

Là où l'on se rend compte du travail apporté sur ce jeu, c'est au niveau du réalisme du monde en question. Dans certains jeux, les avions ennemis sont toujours en vol ou apparaissent soudainement. Dans *Birds Of Prey*, tous les avions ont une base, d'où ils décollent à un moment où à un autre. Pour le vérifier c'est simple, le jeu permet de se placer dans les avions ennemis, pour voir ce qui se passe un peu partout. Ainsi, vous pourrez découvrir un avion en-

nemi dans son hangar, les portes s'ouvrir, l'avion rouler jusqu'à la piste, mettre les gaz, décoller, rentrer ses trains d'atterrissage et foncer vers vous... Mieux vaut alors retourner aux commandes de son appareil pour se préparer à un duel aérien. De même, au fur et à mesure des missions, les bâtiments détruits sont reconstruits petit à petit, tout comme les ponts et autres objectifs importants. Mais il se passe également des choses à terre. Des tanks se déplacent, des bateaux vont de port en port, des avions décollent des porte-avions... Bref, tout est d'un réalisme incroyable. Le cycle du jour et de la nuit est aussi présent, rendant le tout définitivement crédible, d'autant plus que les ombres sont portées, d'après la position du soleil ! La nuit il est même possible de voir les constellations, qui sont d'ailleurs à leurs véritables places.



La 3D est superbe, particulièrement détaillée, et assez rapide. Il faut reconnaître tout de même que ce n'est pas la 3D la plus rapide et la plus fluide vue sur Amiga, mais il faut dire que les auteurs ont privilégié le réalisme et l'intérêt à la réalisation. Attention, cela ne veut pas dire que *Birds Of Prey* est mal fait... Au contraire, tant de détail et de réalisme sont particulièrement impressionnants, et la 3D est tout de même de bonne qualité. Les vues extérieures sont superbes, d'autant plus que l'on peut voir n'importe quel avion selon n'importe quel angle.



Au final, on est en présence de l'un des plus beaux simulateurs à venir, et assurément le plus fou jamais réalisé. Original au niveau des missions et du déroulement du jeu, très réaliste, Birds Of Prey pourrait bien être **le simulateur de vol de l'année** ! Le jeu sortira en juillet sur Amiga, et les versions PC et ST plus tard dans l'année.

DRAGON

Ce produit vient d'arriver au catalogue d'Electronic Arts, alors qu'il s'agit d'un programme assez vieux, que nous avons vu chez Firebird il y a deux ans. Réalisé par Jake Glover et Dave Lawson, Dragon



est un jeu d'arcade/aventure d'un genre particulier, puisque vous y dirigez un dragon faisant facilement la moitié de l'écran. Il est lourd, pataud, mais superbement animé et peut cracher du feu pour tuer ses nombreux ennemis. Assez original et particulièrement beau, Dragon ne sortira qu'en fin d'année sur Amiga et ST.



LHX ATTACK CHOPPER

L'excellent simulateur de vol en hélicoptère, qui a étonné tous les utilisateurs de PC, est en cours de conversion pour Amiga et ST. Le jeu pourrait être terminé pour la rentrée, si tout se déroule comme prévu. Voilà une bonne nouvelle...

POWERMONGER: WORLD WAR 1

Le premier data-disk pour Powermonger est en cours de réalisation, et, comme nous vous l'avions déjà dit, change entièrement le jeu en un wargame/action se déroulant durant la Première Guerre mondiale. Avions, tanks, barbelés, tranchées et autres détails rendent le jeu réellement nouveau. Après celui-ci, qui pourrait sortir avant l'été sur Amiga et ST, l'équipe de Bullfrog pense réaliser une version de la Guerre de Secession, du Japon Feodal, d'heroic-fantasy et enfin de la Guerre des Etoiles... Tout dépendra du succès du premier data-disk !

POPULOUS 2

L'équipe de Bullfrog travaille surtout à la réalisation de cette suite, devant être prête avant Noël sur Amiga et ST. Des personnages plus gros, des graphismes plus détaillés et plus variés, mais surtout beaucoup plus d'options que dans Populous... Voilà ce qui vous attend.

HEROES OF THE 357TH

Projet initialement prévu pour juin, mais repoussé à la fin d'année en raison du grand nombre de simulateurs sortant chez Electronic Arts à cette date, ce jeu retrace les combats aériens en Europe, durant la Seconde Guerre mondiale. Sur la photo, vous pouvez ainsi voir Paris et la Tour Eiffel ! Le jeu devrait sortir sur PC dans un premier temps.

Disponible dans les magasins de jeux vidéo et les meilleurs points de vente.

SUPER HEROS PREHISTORIQUE

CHUCK ROCK C'EST LUI!

copain

pas copain

oeil vif

projectile bien utile

arme redoutable

le pied qui tue!

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

36 15 UBI

La paisible existence de Chuck Rock a été bouleversée par le kidnapping de son adorable petite femme Ophélie, enlevée par le satanique Gary Gritter. Chuck Rock doit se démener à travers plus de 500 écrans, à coups de pieds et à coups de ventre pour retrouver son aimée. Il traversera plus de 25 zones plus drôles les unes que les autres et vous le suivrez jusqu'au bout, sans plus pouvoir vous arrêter.

Disponible sur ST et Amiga

Photos d'écran sur Amiga.
Distribué par UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
92100 Montrouille, France

CORE DESIGN LIMITED

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

		PROMOTIONS		ATARI LYNX	SEGAGEAR
520STE + POWERPACK	3290F	STAR LC2410	2790F	+ 2ème jeu	+ 1 jeu
520STE 1M Ram POWERPACK	3490F	STAR LC200	2690F	990F	1150F
520STE 2M Ram POWERPACK	3990F	STAR LC20	1990F	GAMEBOY	MEGADRIVE
520STE 4M Ram POWERPACK	4990F	Lect.Ext double face		+ 1 jeu	+ 1 jeu
1040STE + STBAG	3790F	ST ou AMIGA	590F	590F	1290F
1040STE + STBAG + SM124	4990F	EXT 512K AMIGA	490F	NEC GT	NEO GEO
AMIGA 500	2990F	Horloge/Interrupteur		+ 2 jeux	+ 1 jeu
AMIGA 500 1M Ram	3290F	512K pour STE	390F	2990F	3990F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	5290F	512K pour STF	590F		
MON. SC1435 ST	1990F				
MON. 8832 PHILIPS	1790F				

PROMO JUSQU'AU 31/05/91
SUR JEUX MEGADRIVE ET NEC
290F Pièce, 270F par 3, 250F par 4 et +

MEGADRIVE

ALESTE
AMBITION OF CAESAR
ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFIER
CRACK DOWN
DANGEROUS SEED
DARIUS II
DICK TRACY
ELEMENTAL MASTER
FIRE SHARK
GAIN GROUND
GALARIES
GRANADA X
GYNOUG
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
INSECTOR X
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KLAX
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
MIDNIGHT RESISTANCE
MONSTER HUNTER
MONSTER LAIR
PHANTASY STAR 2
RINGSIDE ANGEL SUZUKI
STAR CRUISER
STRIDER HIRYU
SUPER AIR WOLF
SUPER MONACO GD PRIX
SUPER VOLLEY BALL
TIGER HELI
VALIS 3
VOLFIEF

NEC PC ENGINE

04 CHAMPION
AFTERBURNER 2
ALDYNESS SUPERGRAFX
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
ATOMIC ROBOT KID
BULLFIGHT
BURNING ANGEL
CHASE HQ
COLUMNS
CYBER COMBAT FORCE
CYBERCORE
DEAD MOON
DIE HARD
DORAMON
DROP ROCK
FANTAZY ZONE
GOLF BOY
HURRICANE
IMAGE FIGHT
JAPAN WARRIOR
KICK BALL
KLAX
MANIAC PRO WRESTLING
MOTO ROADER II
OPERATION WOLF
P47 NEC
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL
W.STADIUM PUZZLE BOY
SAINT DRAGON
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TV SPORT FOOTBALL

VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RING
WALLABY NEC
YOUNG MASTER
ZIPANG

CD ROM NEC

370F Pièce,
320F par 2,
300F par 3 et +

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DEATH BRINGER
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIRU
CD JB AROLD MURDER
CD LAST ARMAGEDON
CD LAVALEUR
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY COMMANDO
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SIDE ARM
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL
CD WONDERBOY 3
CD YS III

NOUVEAUTES
3615 ELECTRON

JEUX LYNX

195F pièce
360F les 2

BLUE LIGHTNING, CHIPS CHALLENGE
ELECTROCOP, GATES ZENDECOM
GAUNTLET, KLAX, RAMPAGE, RYGAR
MS.PACMAN, PAPERBOY,
ROAD BLASTER, ROBO-SQUASH,
SLIME WORLD
XENOPHOBE, ZARLOR MERCENARY

-20% sur librairie
ST/AMIGA
de -20% à -50% sur
logiciels ST/AMIGA
jusqu'au 31 Mai

1 JEU
SUPPLEMENTAIRE
AU CHOIX POUR
TOUT ACHETEUR
D'UNE LYNX
JUSQU'AU 31 MAI

Ex: Lynx + California + Road
Blaster + Blue Lightning
990F

Vente par correspondance
Matériel expédié sous 48h

Païement CB, VISA, Carte
Aurore, Credit SOFINCO,
CETELEM, 4 fois sans frais

Disquettes Konica 3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER

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

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

Nom : Je vous passe la commande suivante

Adresse : Désignation Qté Montant

CP : Tél :

Ville :

Mode de règlement : Chèque Bancaire

CB : N°

Date Validité: Mandat Crédit

Signature Total Port.....

Total Commandé

Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

CONSOLE

TOUT SUR TOUT !!!



Y'S III : LA SAGA CONTINUE ! GAGNEZ UN CD ROM TRUCS ET ASTUCES À VOLONTÉ
CD ROM : ÇA BOUGE AVEC L DIS ET DOWN LOAD 2 MEGADRIVE : DES SUPERS
ADAPTATIONS PREVIEWS SUPERFAMICON : LA SUITE, ET QUELLE SUITE!!! LA GAMEGEAR
PASSE LA CINQUIÈME VITESSE GAMEBOY : L'ESSENTIEL

D O W N L O A D I I

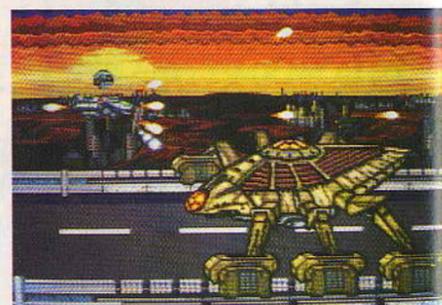
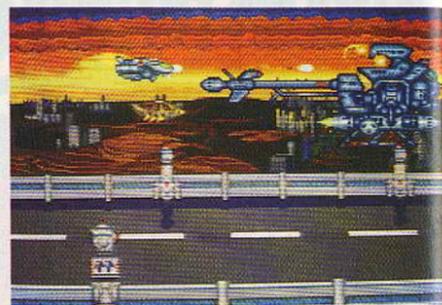


Tout d'abord, comme je suis un être adorable, gentil, sympathique, agréable et surtout modeste, je vais vous donner en cadeau et en **exclusivité mondiale** un petit truc pour ce jeu. Tous les deux ou trois ennemis de fin de niveau, pressez une petite fois la touche Select de temps en temps, vous aurez alors la surprise de passer directement au niveau suivant en évitant l'affrontement. Ce n'est pas valable pour tous les monstres, mais pour la "Vénus", ça marche et pour d'autres également.

L'histoire commence alors que vous vous réveillez dans le grand lit de votre grande chambre. Après une scène d'un érotisme insoutenable, durant laquelle on voit un homme nu (du calme les filles!), un brin de toilette et vous vous asseyez dans votre grand fauteuil et allumez votre grand téléviseur. Après avoir zappé, vous écoutez d'une oreille distraite les actualités lorsque vous apprenez une grande nouvelle. Un **ennemi attaque votre monde** et comme il se doit dans ce type de jeux, vous allez prendre les commandes de votre vaisseau pour livrer une grande bataille. Mais ceci, seulement après qu'une charmante jeune fille soit venu vous rendre visite pour vous dire que vous êtes le **seul espoir** de la planète. Ni une ni

deux, vous allez rejoindre votre vaisseau et vous lancer... dans une grande bataille. Votre appareil est vraiment fait pour vous éviter le moindre effort. Ainsi, pour monter dedans, la cabine descend jusqu'à vous et vous remonte jusqu'au poste de pilotage. Et c'est parti pour la grande guerre!

C'est le plus beau? demandez-vous tous en coeur. Oui! **c'est le plus beau!! Des centaines de monstres** et de vaisseaux différents, des décors chaque fois différents et parfois même surprenants. Au début, vous partez peu équipé mais allez trouver des bonus qui vous permettront de gagner de la puissance de tir et amélioreront les capacités de votre vaisseau. Ainsi, les bonus marqués d'un "P" augmenteront l'armement alors que les "S" vous rendront plus rapide. Les bonus rouges vous accorde



Le monstre du premier niveau

ront un vaisseau complémentaire qui tirera seul sur les ennemis. Les bleus, eux, créeront un bouclier. Il reste le bonus marqué d'un "G" qui vous rendra hyper-rapide et le bonus "Iup" qui vous donne un vaisseau supplémentaire. Au début du jeu, les ennemis sont, comment dire, traditionnels. On retrouve les vaisseaux, les monstres qui vous tirent dessus ou vous foncent dessus. Mais après quelques secondes, ce sont des vers, puis des serpents. Le niveau suivant, après avoir réussi à éviter et à

détruire tous les ennemis, vous aurez alors à **slalomer entre de gros blocs** de pierre afin d'arriver au monstre qui vous empêche de progresser plus avant. Puis le niveau suivant atteint, ce sont des **dieux de l'Olympe** qui se mettent en colère et l'un d'eux vous envoie des vagues de tridents alors qu'un autre fait souffler le vent afin d'envoyer les feuilles des arbres (qui sont mortelles) sur vous en une pluie (NDLR: ouah l'autre, il ne connaît même pas le nom des divinités grecques, pouhhff!). Puis c'est un banc de poissons qui se dirige vers vous. Quand enfin vous arrivez dans une zone calme, vous avez alors la grande surprise de voir Vénus sortir de l'eau. Celle-ci vous attaque grâce à une arme située sur son front. Une fois que vous croyez l'avoir neutralisée, ce sont ses bras qui apparaissent miraculeusement et se mettent à vous poursuivre. Niveau suivant: vous vous retrouvez



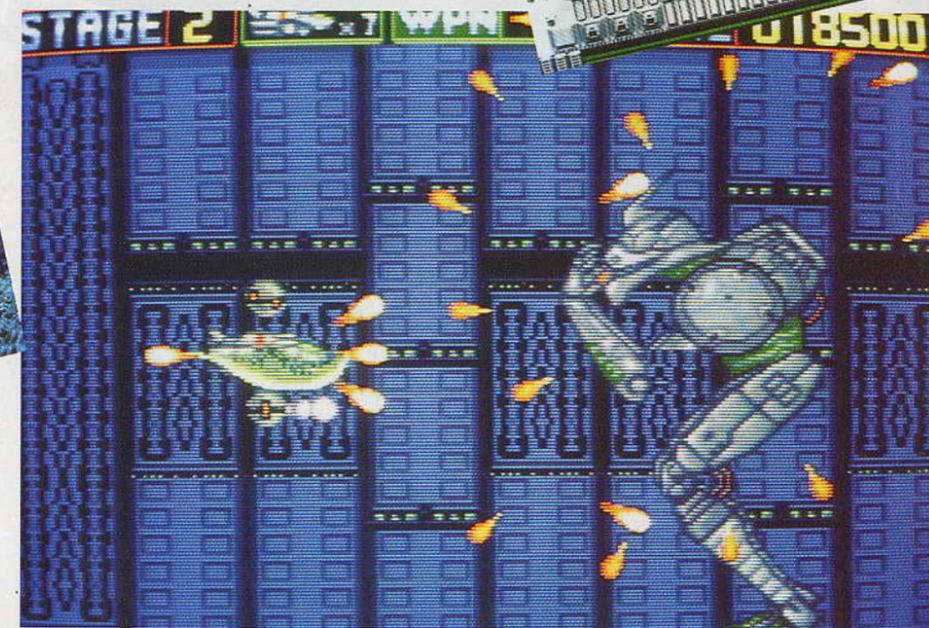
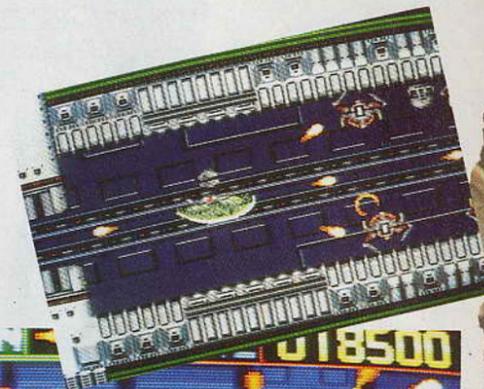
Le troisième niveau

maintenant dans un endroit étrange qui ressemble à l'architecture d'un processeur d'ordinateur. Là, des chiffres et des lettres dissimulent des armes redoutables. Un peu plus loin, des bulles se mettent à vous poursuivre et à vous enfermer. Une fois qu'elles ont réussi, elles analysent les composantes de votre vaisseau et créent des **clones de celui-ci** qui se mettent à vous attaquer. Plus loin encore, vous aurez à échapper à une pluie de météorites tout en évitant les tirs ennemis.

Comme vous pouvez le constater, vous n'êtes pas au bout de **vos surprises**. Et ce n'est qu'un petit aperçu de ce qui vous attend car je n'ai été qu'au neuvième niveau puisque, étrangement, le jeu a planté à ce moment-là et je suis

resté avec un écran de télé noir pendant cinq minutes avant de couper ma console (NDLR: ouais, ouais, toujours la même excuse!). Après chaque bataille, vous avez droit à un **intermède** et un dessin animé intégrant la charmante jeune fille du début du jeu qui vous informera sur la **progression de votre mission**.

Les **décors** sont **somptueux**, je me répète, mais il y a des quantités d'ennemis différents et le scrolling est fluide tout le long du jeu ou pratiquement. En effet, à un certain moment, il y aura tellement de sprites qui bougent et qui tirent à l'écran que le jeu ralentira, mais ce passage est tellement délicat que nous ne leur en voudrions pas. Mais le **plus beau dans ce soft**, mis à part les décors, **c'est les "boss"** de chaque niveau. Là, les programmeurs n'ont pas



C'est déjà beaucoup plus dur au deuxième niveau

lésiné sur la **diversité ni sur la taille** de ceux-ci. Certains apparaissent d'un seul coup, d'autres surgissent des profondeurs des eaux, d'autres sortent du sable et certains sont aussi grands que l'écran. Dans l'ensemble, ils ne sont pas trop résistants. Pour les détruire, j'ai une préférence pour les **missiles télé-guidés** qui trouveront seuls la cible pendant que vous pourrez vous concentrer sur le pilotage du vaisseau.

La **musique** qui accompagne le jeu est **superbe**, grâce comme toujours au son laser. J'avais oublié de vous dire que vous avez une quantité illimitée de crédits pour continuer le jeu. Sympa non? C'est sûrement un signe que **le jeu est grand**, et qu'il y a un nombre impressionnant de tableaux.

GEN D'OR
Jeu d'arcade
Edité par
NEC AVENUE
CoregrafX
(disponible)
99%

MOTOROADER II



Motoroad était le seul jeu à ce jour, avec Bomberman, qui pouvait se jouer à cinq simultanément sur une machine. Motoroad II, comme vous vous en doutez est la suite du premier. **Le principe de jeu reste le même.** Vous choisissez un véhicule, l'équipez en fonction de vos finances et partez pour une course durant laquelle tout est permis. Un compteur vous indique le nombre de chocs que le véhicule peut encaisser. Comme la course se joue à plusieurs joueurs sur un même écran, lorsque l'un des concurrents est trop en retard, sa voiture est propulsée au même niveau que celle de ses adversaires. En fonction de votre **place à l'arrivée**, vous gagnez une certaine somme d'argent qui vous permet de mieux équiper votre voiture pour la course suivante.

Il y a de nombreuses différences entre la précédente version de ce jeu et celle-ci. Mais sinon, à quoi bon sortir une nouvelle version? (NDLR: oui, c'est vrai ça!). En premier lieu, **les circuits ont changé**: vous allez courir sur toutes sortes de routes, sablonneuses ou bitumées, et ponctuées d'obstacles. Ensuite, **les véhicules** ne sont plus les mêmes.

77% Jeu d'arcade Edité par NCS CoregrafX (disponible)

On ne peut plus parler de voitures maintenant car vous pourrez acheter des aéroglisseurs, des chars et d'autres engins plus ou moins performants et résistants.

Vous pouvez également acheter ou vendre des pièces et vous voyez enfin ce que vous allez acheter avant de dépenser votre argent, ce qui n'était pas le cas dans l'ancienne version. De plus, la conduite n'est plus la même. Ici, **les véhicules ont une inertie** et il ne suffit plus de pousser la manette dans le sens de la piste pour prendre un virage. En effet, chaque élément compte et si vous avez le malheur de faire le mauvais choix dans l'achat de l'équipement, vous passerez votre temps à sortir de la route dans les virages. Si l'on considère en plus que vous avez droit, en fonction de la carrosserie choisie, à un certain nombre de collisions et de sorties de route avant l'explosion de votre véhicule, vous ne tiendrez pas longtemps.



Gare à l'inertie du véhicule.

Ce jeu apporte vraiment un plus par rapport à l'ancienne version et si, lorsque vous jouez seul, vous ne prenez pas vraiment un grand plaisir, **dès que vous êtes plusieurs** (de même niveau), le jeu prend alors sa véritable dimension et devient très prenant. Les graphismes améliorés, le grand nombre de pistes et leur diversité, la possibilité de jouer jusqu'à cinq simultanément; voilà un grand jeu!

Philippe Querleux

DIGITAL ACCESS

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

- CoregrafX+jeu 990 Frs
- CoregrafX+jeu+manettes+quintupleur ... 1290 Frs
- CoregrafX+CD Rom+jeu 3990 Frs
- CD Rom+Humit 2990 Frs
- SupergrafX+jeu 1990 Frs
- Turbo Express GT+jeu 2490 Frs
- Adaptateur 2 joueurs 199 Frs
- Adaptateur 5 joueurs 299 Frs
- Adaptateur SGX/CD 399 Frs
- Joypad HORI 199 Frs
- Joypad NEC 299 Frs
- Joystick XE1-PRO 890 Frs
- Box Nec (15 jeux) 120 Frs
- Sacoches de Transport (12 jeux) 119 Frs

LES NOUVEAUTES

- Alice In Wonderland 349 Frs
- Burning Angels 349 Frs
- Cadash 389 Frs
- Champion Wrestler 349 Frs
- Chase HQ 2 (SCD) 389 Frs
- Columns 349 Frs
- Dead Moon 389 Frs
- Final Match Tennis 389 Frs
- Jackie Chan 349 Frs
- Legend Of Hero 389 Frs
- Man Hall 349 Frs
- Marchen Maze (AliceII) 349 Frs
- Over Ride 389 Frs
- Powerful Delivery Boy 349 Frs
- Puzzle Boy 349 Frs
- Silent Debuggers 349 Frs
- Thicky 389 Frs
- TV Sport Football 389 Frs

LES HITS

- Aero Blasters 389 Frs
- Afterburner II 349 Frs
- Batman 349 Frs
- Bloody Wolf 389 Frs
- Bomber Man 349 Frs
- Chase HQ 389 Frs
- Cyber Combat Police 389 Frs
- Dark Legend 389 Frs
- Devil Crush 349 Frs
- Die Hard 349 Frs
- Download 389 Frs
- FI Circus 349 Frs
- Formation Soccer 389 Frs
- Heavy Unit 389 Frs
- Hurricane 349 Frs
- Mister Hei 389 Frs
- Momo Show 389 Frs
- Ninja Warrior 389 Frs
- Ninjab Spirit 389 Frs
- Operation Wolf 349 Frs
- Ordyn 389 Frs
- Out Run 389 Frs
- P-47 389 Frs
- PC Kid 389 Frs
- Power League Baseball III 389 Frs
- Rabbit Lepus Special 349 Frs
- Saint-Dragon 389 Frs
- Shimobi 389 Frs
- Son Son 2 389 Frs
- Spin Pair 349 Frs
- Super Star Soldier 389 Frs
- Super Volley Ball 389 Frs
- Thunder Blade 349 Frs

JEUX CD ROM

- CD Avenger 449 Frs
- CD Crazy Car Racing 349 Frs
- CD Final Zone II 449 Frs
- CD Golden Axe 449 Frs
- CD JB Murder Club 449 Frs
- CD Legion 449 Frs
- CD Red Alert 499 Frs
- CD Side Arms 449 Frs
- CD Super Darius 449 Frs
- CD Valis III 449 Frs

JEUX SUPER GRAFX

- SG Aldynes 449 Frs
- SG Battle Ace 399 Frs
- SG Darius Plus 449 Frs
- SG Galaxy Force II 499 Frs
- SG Ghouls 'n' Ghosts 499 Frs
- SG Grand Zork 449 Frs
- SG Strider 499 Frs

MEGADRIVE

- Megadrive Fr+Altered Beast 1790 Frs
- Megadrive Int.+jeu au choix 1490 Frs
- Arcade Power Stick 399 Frs
- Control Pad "Competition Pro" 250 Frs
- Joypad PRO 2 199 Frs
- Joypad SEGA Megadrive 169 Frs
- QuickJoy SG Fighter 200 Frs
- Stereo Control Pad "STRIKER" 299 Frs
- Game Adaptator (Pour jeux japonais) 150 Frs
- Sacoches de transport (8 jeux) 119 Frs
- Socle de Rangement (8 jeux) 89 Frs

LES NOUVEAUTES

- Aero Blasters 449 Frs
- Atomic Robot Kid 449 Frs
- Bowling 399 Frs
- Crack Down 399 Frs
- Dangerous Seed 449 Frs
- Darius II 449 Frs
- Dick Tracy 449 Frs
- Elemental Master 449 Frs
- Fantasy Star III (US) 489 Frs
- Gatares 520 Frs
- Gain Ground 399 Frs
- Gynoug 449 Frs
- Hard Drivin 449 Frs
- Heavy Unit 449 Frs
- Joe Montana Football 449 Frs
- Knock Out Boxing 449 Frs
- Magic Boy 399 Frs
- Midnight Resistance 449 Frs
- Monster Lair 449 Frs
- RingSide Angel 449 Frs
- Spiderman 449 Frs
- Stormloed 399 Frs
- Super VolleyBall 449 Frs
- Tiger Heli 449 Frs
- Volvief 399 Frs
- WrestleBall 449 Frs

LES HITS

- After Burner II 449 Frs
- Alex Kidd 369 Frs

A.P. TOURNAMENT GOLF

- A.P. Tournament Golf 449 Frs
- Batman 449 Frs
- Dr Mario 245 Frs
- Budokan 449 Frs
- Cyber Ball 369 Frs
- D.J. Boy 369 Frs
- Dynamite Duke 449 Frs
- E-Swat 369 Frs
- Fantasy Star II (US) 615 Frs
- Ghostbusters 369 Frs
- Ghouls 'n' Ghosts 449 Frs
- Golden Axe 369 Frs
- Heli Fire 449 Frs
- Inspector X 389 Frs
- Ishido "The Way Of Stones" 389 Frs
- JB Douglas Boxing 449 Frs
- Last Battle 369 Frs
- Mickey Mouse 449 Frs
- MoonWalker 369 Frs
- Mystic Defender 369 Frs
- Populous 449 Frs
- Rambo II 369 Frs
- Shadow Blasters 449 Frs
- Shadow Dancer 449 Frs
- Strider 449 Frs
- Super League Baseball 369 Frs
- Super Monaco GP 449 Frs
- Super Real Basketball 369 Frs
- Super Shinobi 399 Frs
- Sword Of Vermillion (US) 615 Frs
- Techno Cop 449 Frs
- Thunder Force III 449 Frs
- Trampoline Terror 389 Frs
- World Cup Italia 90 369 Frs
- Zany Golf 449 Frs

SNK NEO-GEO

- Neo-Geo 3190 Frs
- Neo-Geo+Jeu 4490 Frs
- Manette SNK 580 Frs

JEUX NEO-GEO

- BaseBall Stars 1490 Frs
- Bowling 1790 Frs
- Cyber Lip 1790 Frs
- Joy Joy Kid 1690 Frs
- Magician Lord 1490 Frs
- Nam 1975 1490 Frs
- Ninja Combat 1790 Frs
- Riding Hero 1690 Frs
- Super Spy 1690 Frs
- Top Player's Golf 1790 Frs

GAMEBOY

- GameBoy Cleaning Kit 225 Frs
- Sacoches Ceinture "HIP POUCH" 245 Frs
- Malette de transport "CARRY CASE" 275 Frs
- Sacoches pour jeux Gameboy 89 Frs
- Game Light 185 Frs
- Loupe GameBoy "VIEW BOY" 199 Frs

JEUX GAMEBOY

- Amazing Spiderman 245 Frs
- Batman 245 Frs
- Boulder Dash 245 Frs
- Bubble Ghost 245 Frs
- Bugs Bunny 245 Frs
- Castle Vania 245 Frs
- Chase HQ 245 Frs

ChessMaster

- ChessMaster 245 Frs
- Dead Heat Scramble 245 Frs
- Dr Mario 245 Frs
- Dragon's Lair 245 Frs
- Duck Tales 245 Frs
- Flappy Special 245 Frs
- Gargoyle Quest 245 Frs
- Godzilla 245 Frs
- Gremlins 2 245 Frs
- Hal Wrestling 245 Frs
- Hyper Lode Runner 245 Frs
- Malibu Beach-Volley 245 Frs
- Mercenary Force 245 Frs
- MotoCross Mania 245 Frs
- Nemesis 245 Frs
- Ninja Turtles 245 Frs
- Paper Boy 245 Frs
- Pipe Dream 245 Frs
- Power Mission 245 Frs
- Quarth 245 Frs
- Radar Mission 245 Frs
- Revenge of the Gator 245 Frs
- Robocop 245 Frs
- Side Pocket 245 Frs
- Snoopy 245 Frs
- Super Marioland 245 Frs

LES PORTABLES LA GAMEGEAR

- GameGear + Jeu 1490 Frs
- JEUX GAMEGEAR
- Super MONACO G.P. 299 Frs
- G Loc (After burner II) 299 Frs
- Wonder Boy 299 Frs
- Pacman 299 Frs
- Junction 399 Frs
- Columns 299 Frs

ACCESSOIRES MICRO

- Quick Gun Turbo III 139 Frs
- Quick Gun Turbo VI 119 Frs
- Quick Gun Turbo Pro 159 Frs
- Quick Gun Turbo Profi 139 Frs
- SpeedKing Konix (PC/Apple) 250 Frs
- SpeedKing Konix 99 Frs
- Wico Ergostick 220 Frs
- Wicot The Boss 169 Frs
- Tapis Souris MOUSE MAT 50 Frs
- Boite de Rangement 3,5-40 dk 69 Frs
- Boite de Rangement 3,5-80 dk 89 Frs
- Boite de Rangement 5,4-50 dk 79 Frs
- Disk 3"1/2 neutres (les 10) 45 Frs
- Disk 3"1/2 Konica MF-2DD (les 10) 89 Frs

LA SUPER FAMICOM
Enfin Disponible à un Prix Exceptionnel!!!
2490 Frs

JEUX À 590 FRs
Bombarz, Super Mario World, F-Zero, Actraiser, Pilot Wings, Populous, Gradius III, Final Fight, SD Great Battle, Hole in One, Big Run, Augusta, Darius Twin.

Arrivage Massif de NOUVEAUTES en IMPORT du Japon et des U.S.A., sur toutes Consoles, N'attendez plus !
Renseignez-vous ou :
91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08
REVENDEURS NOUS CONTACTER



© National REPRO

Commandez les nouveautés au **91.81.26.44**

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix
Préciser : <input type="checkbox"/> DISK <input type="checkbox"/> CASSETTE		Total :

Nom :

Adresse :

Code Postal : N° Tél. :

Date d'expiration : / Signature :

Règlement : chèque Bancaire C.C.P. 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**

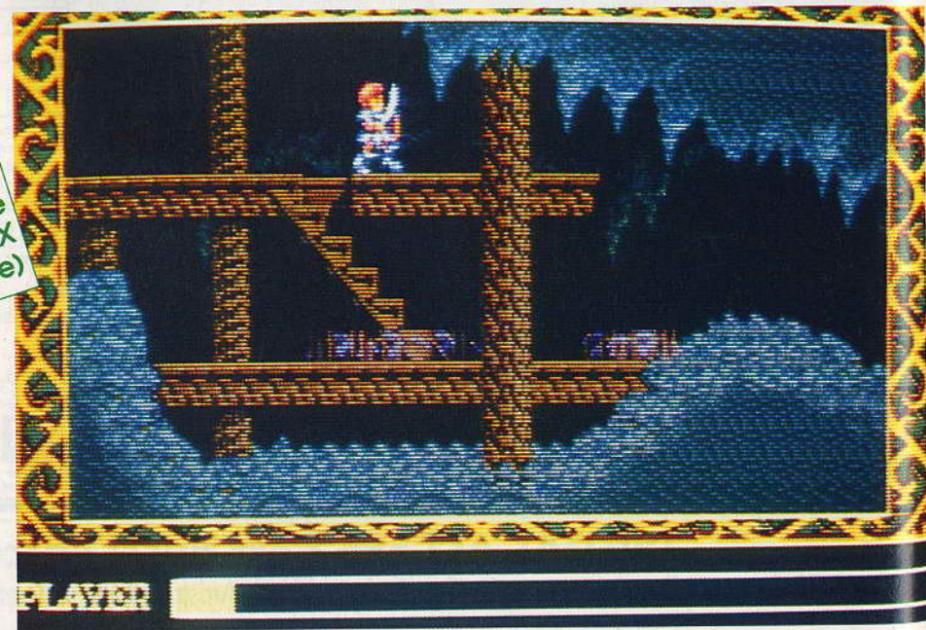
YS I I I



Voici la suite de ce jeu tant attendu (par moi, en tout cas!), de cette saga extraordinaire. **Toujours en japonais**, ce jeu est toutefois beaucoup **plus jouable** que les deux épisodes précédents. Remarquez que les précédents étaient tout de même assez jouables puisque votre serviteur les a même terminés à quatre reprises (je sens un NDLR qui va dire: "pour une fois qu'il termine un jeu") (NDLR: pour une fois qu'il termine un jeu!!). C'est vous dire s'ils sont bien, car jouer à un jeu d'aventure quatre fois, ce n'est pas si courant.

Toujours est-il que vous reprenez le rôle du **petit chevalier** qui doit récolter des objets et vaincre des monstres pour délivrer sa belle. Dans ce troisième volet, ce sont des statues que vous devrez ramener. Si vous avez connu Ys I et Ys II, vous serez étonné par cette suite. D'entrée, ce n'est plus un jeu vu de dessus mais vu de profil comme Ghouls & Ghosts. D'autre part, **la partie aventure est moins présente**, ce qui fait que vous ne serez plus coincé devant une porte qui refuse obstinément de s'ouvrir à cause d'un objet qui vous manque ou parce que vous ne vous êtes pas transformé en chien. Mais revenons à nos moutons.

Le jeu commence (NDLR: bien, bonne entrée en matière!) et vous apprenez qu'une personne a été enlevée par un ennemi démoniaque. N'écoutez que votre courage, vous allez vous lancer à la **recherche du disparu**. Mais au préalable, vous devrez faire un tour chez les divers habitants de votre village afin de récolter des renseignements et des objets. Vous devrez aussi passer chez l'armurier pour acheter une épée, une armure et un bouclier. N'oubliez pas de faire également un saut chez la magicienne afin d'acheter les herbes qui vous redonneront de la puissance. Il faudra aussi penser à bien vous équiper avec les armes et vêtements que vous achèterez. L'aventure commence lorsque vous sortez de l'enceinte du village. Une carte apparaît alors et vous indique



Dans Les grottes, prêt au combat!



La carte des environs.



L'armurerie du village.

les endroits où vous pouvez vous rendre. Au début, il n'y en a qu'un... donc pas moyen de se tromper. L'écran vous indique en permanence votre puissance, votre puissance magique et l'argent possédé. Pour ce qui est de la magie, vous ne pouvez vous en servir que lorsque vous avez en votre possession une bague. Il y a plusieurs bagues que vous gagnerez ou découvrirez au cours de votre progression et donc plusieurs effets magiques. Le niveau de magie appelé "Ring" descend très vite dès que vous enfilez une bague et les seuls moyens de regagner des points de magie sont de retourner chez la magicienne, ou d'utiliser une herbe ou encore de tuer des ennemis. Chaque **ennemi tué** vous apporte **un point de magie**. Il vous rapporte aussi de l'argent bien sûr. A force de vaincre des ennemis, vous augmenterez aussi votre niveau maxi de puissance.

Mais revenons à l'aventure. Après avoir choisi l'endroit où vous allez vous rendre, vous vous retrouvez devant l'entrée d'une grotte. Il vous faudra explorer celle-ci et tuer les ennemis que vous rencontrez jusqu'à ce que **vous découvriez une porte**. Si celle-ci refuse de s'ouvrir, cherchez-en une deuxième. Une fois la porte ouverte, vous vous retrouvez devant l'un des chefs de la grotte. Vous devrez l'éliminer afin d'obtenir **l'objet** indispensable

pour ouvrir la seconde porte et délivrer le personnage disparu. Chaque ennemi qui se cache derrière une porte n'est pas très difficile à tuer dès que vous trouvez la bonne tactique. Une fois les ennemis tués, vous retournez au village et refaites le tour de toutes les personnes qui y vivent. Puis c'est parti pour le deuxième lieu.

Le jeu est très grand et les divers endroits que vous visiterez sont tous différents. Vous devrez ainsi explorer des grottes, un château, une montagne enneigée, un donjon qui n'est éclairé que par un faisceau (si toutefois vous possédez le bon objet) puis finir en haut d'une tour et affronter une araignée géante yraiment très résistante. J'en sais quelque chose car c'est là que je suis bloqué. Mais pas pour longtemps... J'ai une petite idée.

Les **ennemis** que vous devez tuer durant l'exploration des lieux sont **très divers** et vont des moustiques aux squelettes en passant par des plantes carnivores et des chevaliers.

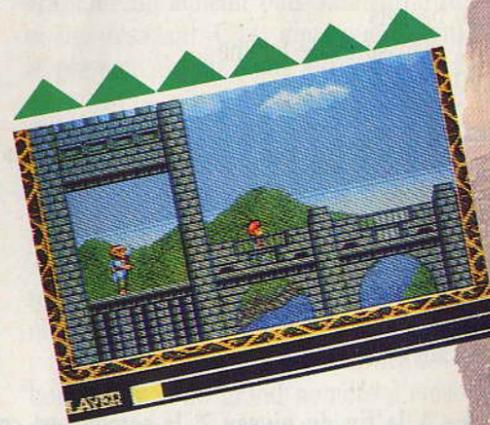
Oui mais bon! Il est comment ce jeu? Ben j'm'en va vous l'dire. Honnêtement, **je suis un peu déçu** car j'ai l'impression que je suis presque à la fin alors que j'y joue depuis peu de temps (pas plus de quatre ou cinq heures). Mais j'ai toujours espoir que ce ne soit pas la fin et qu'après avoir passé cette araignée il me reste d'autres épreuves quoique mon niveau d'expérience soit au niveau maximum donc... Petite parenthèse, si vous explorez bien tous les recoins des cavernes et autres endroits, vous trouverez alors des armes et autres habits beaucoup plus performants que ceux vendus dans la ville.

Pour ce qui est du **maniement du personnage**, tous les boutons servent. Le bouton "select" permet d'accéder au menu principal dans lequel se trouvent les options de sauvegarde, les niveaux de votre personnage et surtout le menu qui vous permet de vous équiper. Le bouton "run" vous permet d'utiliser les herbes que vous avez sélectionnées au moment voulu. Les boutons de tir, eux, servent à sauter et

à donner des coups d'épée. Durant le menu concernant l'équipement, si vous pressez "select", vous pourrez choisir un objet que vous aurez découvert et celui-ci entrera automatiquement en fonction dès que vous recommencerez à jouer. Pour peu bien sûr que cet objet ait une fonction à ce moment précis!

Je suis quand même un peu triste et déçu que la partie aventure ait pratiquement disparu. Car on se retrouve un peu devant un Ghouls & Ghosts en moins beau. Mais **le jeu est tout de même une réussite**. Graphiquement, on se trouve devant de **beaux décors** avec des **scrollings sur plusieurs plans** et des tableaux très variés. Côté son, on est gâté car le son laser est comme toujours d'une grande pureté et les musiques sont superbes. Les bruitages sont un peu moins réussis mais bon... Il y a beaucoup plus de dialogues que dans les précédentes versions et vous serez très souvent obligé de subir les sarcasmes d'un monstre avant de l'attaquer. En japonais bien sûr. Mais qui ne comprend pas le japonais de nos jours? (NDLR: c'est vrai ça, qui?)

Philippe Querleux

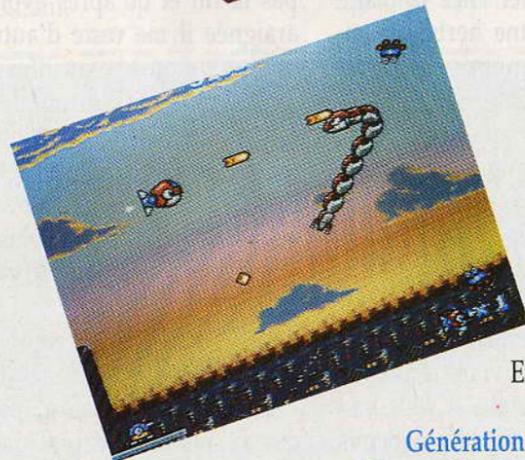


90%
Jeu d'arcade aventure
Coregrafix
(disponible)

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

COMME GRÉGORY MASSAL (59) CHAQUE MOIS
VOUS POUVEZ GAGNER UN CD-ROM POUR
CONSOLE COREGRAFX, ET TOUS LES TROIS
MOIS UN SUPERLOT : L'ENSEMBLE
COREGRAFX + CD-ROM.

CE MOIS-CI, VOUS JOUEZ DONC POUR L'EN-
SEMBLE COMPLET COREGRAFX + CD-ROM
D'UNE VALEUR DE 3990 FRANCS.



Envoyez vos réponses à :

Génération 4, Concours Sodipeng
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

sur carte postale uniquement avant le 20 mai 1991.
N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées.

Pour tout indice, contactez Fred sur la Hotline
Sodipeng au (16) 99.08.95.72.

L - DIS

GEN D'OR



Diantre ! Ne voilà-t-il pas un **jeu bien étrange** dans lequel vous dirigez un vaisseau animé de vie. En effet, ce shoot'm up bénéficie de décors et d'**ennemis assez surprenants** puisque les graphismes sont du genre de ceux de Rabio Lepus, c'est-à-dire assez proche d'un dessin animé. Tonnerre ! Se peut-il que le jeu soit intéressant si le dessin est niais ? Mais qui dit que les dessins sont niais ! Il est même bigrement prenant et non dépourvu de rebondissements. Si comme moi vous possédiez le jeu, et si vous l'aviez essayé, vous auriez alors découvert que les ennemis peuvent être de toutes sortes. Eussiez-vous débuté le jeu que vous auriez alors été attaqué par une moule. Et pour peu que vous fûtes parvenu à détruire celle-ci, vous auriez alors été attaqué par un oeuf. Mille foudres ! Un oeuf, des moules, mais notre Philippe délire et fait le test de son repas de midi ! Non point, chers amis. Du reste, je ne goûte pas les moules. Ce sont bien là les ennemis que vous aurez à affronter dans ce jeu. Mais ce ne sont pas les seuls.

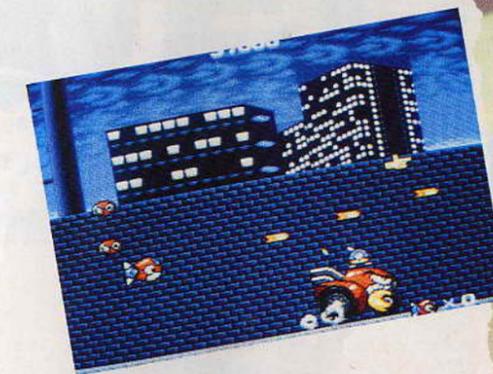
Après le chargement, vous apercevez le titre du jeu : L-Dis. Ce titre ne veut rien dire en effet, mais si vous retournez les lettres de ce nom, vous lirez alors Sid-L, et il est amusant de constater que ce nouveau nom ne veut rien dire non plus (NDLR : je crois bien que cette fois-ci, Philippe disjoncte totalement !!).

Donc, vous pressez la touche RUN, puis choisissez dans un premier temps le mode de difficulté. Il y en a trois. Ensuite vient l'option armement. Trois possibilités encore et vous choisissez celle qui vous convient le mieux (une petite voix nasillarde vous confirme votre choix). Une autre option vous était préalablement présentée, il s'agit en fait d'une démo, donc fort peu intéressante. Puis, la partie débute. Tout de suite, les ennemis foncent sur vous. Toutes sortes de vaisseaux ennemis vont faire leur apparition. Chacun d'eux vous attaque d'une manière différente. Certains vous fonceront dessus, d'autres cracheront des obus, d'autres encore vous tireront dessus à coups de laser.



90%
Jeu d'arcade
Édité par NCS
CoregrafX
(disponible)

De temps à autre, vous verrez apparaître à l'écran un petit oiseau étrange tout jaune. Si vous tirez dessus, il se transformera en bonus après avoir fait une horrible grimace. Les bonus changent avec le temps. Malheureusement, la signification des bonus n'est pas évidente à comprendre dans la mesure où les noms sont en japonais. Toujours est-il que ces bonus, suivant les cas, augmenteront la puissance de votre vaisseau ou encore ajouteront de petites créatures à celui-ci. Chaque créature qui accompagne le vaisseau tire de différentes manières en fonction de sa couleur. Fichtre ! Il y en a même qui lancent des chaussures de femmes sur les ennemis. D'autres jettent des doigts.



Chaque niveau se compose de deux parties. A la fin de chacune, vous affrontez un ennemi puissamment armé et très résistant. C'est ainsi que durant le premier niveau, vous aurez affaire à une sorte de moule, et lors du deuxième niveau vous serez aux prises avec un oeuf. Si vous vous faites toucher, les bonus que vous possédiez réapparaissent, tout au moins en partie. S'il ne vous reste plus de vie, vous recommencez la partie au début du niveau où vous l'aviez perdue. Il semble y avoir une infinité de "continues". Lorsqu'il y a un grand nombre d'ennemis à l'écran, le jeu ralentit, c'est l'un des seuls défauts que j'ai pu noter en testant L-DIS. Un bon graphisme, un bon son, une bonne animation, de beaux ennemis, de l'humour, mais c'est là la recette d'un bon jeu il me semble... Super !

Philippe Querleux

CONCOURS

L - DIS

1 - Dans le premier niveau, combien de serpents apparaissent à l'écran ?

- a) 2
- b) 3
- c) 6
- d) 7

2 - L'une des armes que vous pouvez utiliser dans le jeu a une particularité, laquelle ?

- a) bottes
- b) baskets
- c) chaussures de femme
- d) tongues

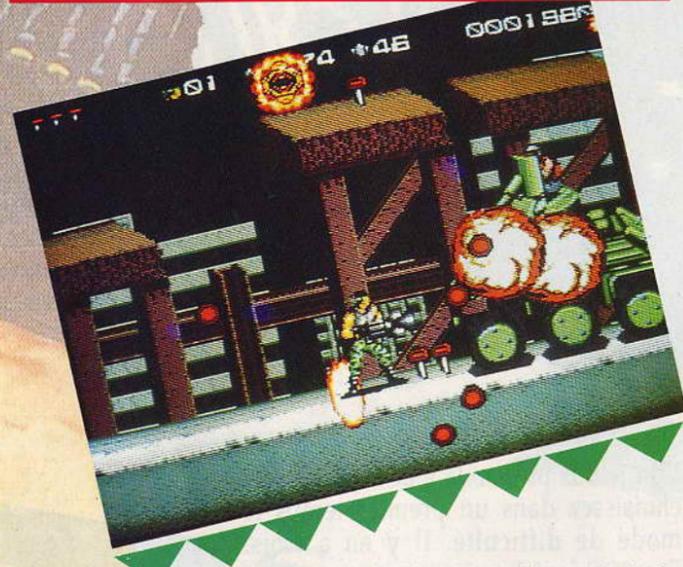
3 - Lors du niveau 2, à un moment vous êtes attaqué par...

- a) une salade verte
- b) une carotte
- c) une tomate géante
- d) un oeuf

4 - A la fin du niveau 2, le serpent est composé de combien d'anneaux ?

- a) 6
- b) 10
- c) 12
- d) 15

MIDNIGHT RESISTANCE



Vous qui avez toujours rêvé de devenir Rambo, vous allez pouvoir exaucer votre vœu dans Midnight Resistance alias "Le retour de la revanche de la femme de ménage de Rambo". L'histoire commence alors que votre amie vous emmène dans une jeep pour attaquer la base ennemie. On a pris le film en route et nous ne savons même pas ce qu'ils ont fait, les vilains. Enfin ne cherchons pas, **il faut les liquider**, un point c'est tout! Evidemment, en tant que héros, vous ne pouvez pas rouler assis comme tout le monde et vous préférez être debout sur le capot de la voiture (bonjour les rayures).

Les ennemis arrivent et vous commencez alors à faire feu de toutes parts. Ils arrivent de partout, et vous foncent dessus. Certains des **hommes** qui sont **touchés perdent des clés**. Ces clés sont celles des vitrines des armureries. Lorsque vous arriverez dans ces fameuses armureries, vous pourrez alors en **fonction du nombre de clés** que vous possédez ouvrir les placards et vous **procurer des armes plus puissantes**.

Dans la panoplie du parfait guerrier, vous pouvez trouver des mitrailleuses, des lance-roquettes, des

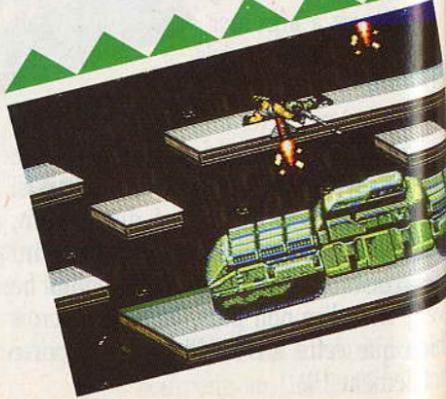
lance-flammes et des armes qui tirent dans trois directions à la fois. Vous pourrez aussi récupérer des bombes qui éclatent en l'air et font s'abattre sur les ennemis une pluie de roquettes. Une autre arme crée une barrière autour de vous. Mais ces armes ont une durée de vie limitée et les munitions s'épuisent très vite. Vous devrez donc les utiliser astucieusement. A la fin de chaque niveau, vous devrez détruire un véhicule fortement armé.

Les décors sont très variés et vous devrez progresser dans toutes les directions en affrontant des ennemis de plus en plus puissants et de plus en plus nombreux. Une fois, vous aurez un char qui vous tire dessus, une autre fois, ce sera une escadrille de chasseurs qui passent en vous larguant des bombes, une autre fois encore, ce sera une immense machine qui vous jette des roues dentées. Comme vous le voyez, vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Il y a bien parfois **des petits problèmes de maniabilité** et quelques petits bugs lors des changements d'écrans, mais **on peut pardonner** tant le **jeu est prenant et riche**.

Philippe Querleux



Le combat fait rage!



SEGA GENESIS FRANCAISE avec 1 jeu + Game Adaptator 1449F

SEGA MEGADRIVE + 3 jeux 1290F livrée avec GHOSTBUSTER, E SWAT et DJ BOY

SEGA MEGADRIVE avec PRO2 990F

L'économie de votre manette vous convient parfaitement toutes les options telles que le tir automatique, le contrôle de la vitesse de déroulement du jeu, etc., vous satisfaisaient-elles? N'hésitez plus pour 990F votre Mégadrive est livrée avec la PRO 2. Symphonie?

SEGA MEGADRIVE 890F

SEGA MEGADRIVE avec PRO1 1090F

Le choix de la manette est l'appareil du bon joueur, dans ce domaine la Sega Mégadrive a de quoi répondre. Après une enquête auprès des utilisateurs Ultima à propos de la PRO 1 contre manette de l'année. Elle dispose de tout ce qui se fait de mieux (vitesse, auto, etc.).

ACCESSOIRES		JEUX PROMOS	
JOYPAD	75F	SHADOW DANCER	250F
PRO 2	125F	WONDERBOY III	290F
GAME ADAPTATOR	120F	HEAVY UNIT	250F
PRO 1	250F	HARD DRIVIN	250F
CABLE PERITEL	150F	DANGEROUS SEED	250F
TRANSFORMATEUR	150F	GYNOUNG	390F
		HELL FIRE	290F
		CRACK DOWN	290F
		ARRON FLASH	200F
		BURNING FORCE	200F
		DYNAMITE DUCK	250F
		RING SIDE ANGEL	290F
		FATMAN	250F
		STRIDER	350F
		MAGICAL HAT	350F
		MICKEY	350F
		E SWAT	190F
		GHOSTBUSTER	190F
		DJ BOY	190F

JEUX NOUVEAUTÉS	
SUPER AIRWOLF	390F
FANTASY SOLDIER II	390F
MIDNIGHT RESISTANCE	390F
WRESTLE BALL	390F
TIGER HELI	449F
DICK TRACY	390F
VALIS 3	390F
SHINING DARKNESS	NC
SONIC hodge dog	NC
FANTASY SOLDIER III	449F
KAGEKI	390F
MASTER OF WEAPON	449F
VERYTEX	449F
ZERO WING	449F
AEROBLASTER	449F
VOLLEY	449F

XDR 150F
XDR est un shoot'em up au scrolling horizontal superbe compatible à Thunder Force II à l'heureux 3 niveaux de difficulté, nombre de vies au choix, choix du tir et des boss de fin de niveau gigantesques - il y a vraiment tout ça pour un petit prix que seul Ultima sait faire.

GRANDE PROMO NEO GEO SOFT ET CONSOLE

ATARI

ÉLU 1er DISTRIBUTEUR MICRO LOISIRS PAR ATARI

520 STE + EXT. 512KO + cadeaux 3290F	520 STE COULEUR + EXT 512Ko + cadeaux 5290F
<small>Une offre exceptionnelle, le 520 STE est livré avec: 20 superbes jeux originaux Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starry, Super Huey, Xenon, joystick, souris, péritel et le basic Omikron</small>	<small>Une offre exceptionnelle, livré avec l'écran stéréo Atari SC1435, 20 superbes jeux originaux parmi: Afterburner, R-type, Super Hang On, Double Dragon, Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starry, Super Huey, Xenon, joystick, souris, péritel et le basic Omikron</small>
1040 STE + EXT. 1MO + cadeaux 3990F	1040 STE COULEUR + EXT. 1MO + cadeaux 5990F
<small>Une offre exceptionnelle, livré l'Atari 800 STE (d'une valeur de 1250F), Tortue Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (fr. de texte), Dalí Ligh (dessin), Clé de Sol (éducatif musique), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 2, livre sur l'Omikron Basic, joystick, souris, péritel et le basic Omikron</small>	<small>Une offre exceptionnelle, livré avec l'écran stéréo Atari SC1435, l'Atari 800 STE (d'une valeur de 1250F), Tortue Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (fr. de texte), Dalí Ligh (dessin), Clé de Sol (éducatif musique), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 2, livre sur l'Omikron Basic. Et encore, joystick, souris, péritel et le basic Omikron</small>
520 STE + cadeaux 2990F	520 STF + jeux + joystick + domaines publics 1990F
<small>livré avec 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (fr de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic</small>	<small>livré avec 12 jeux, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (fr de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic</small>
1040 STE + cadeaux 3790F	1040 STF + jeux + joystick + domaines publics 2990F
<small>livré avec 12 jeux, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (fr de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic</small>	<small>livré avec 12 jeux, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (fr de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic</small>

Tous les accessoires pour Lynx chez ULTIMA

ATARI LYNX
L'NX + 1 cart. de 4 jeux + 1 cartouche du choix 990F

SUPERFAMICOM

Seule ou avec 1 jeu un prix fantastique!
Appelez-nous pour connaître les nouveautés

Marque déposée par Nintendo

ULTIMA Games

consoles micro.

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

consoles consoles

ULTIMA GAMES
21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

consoles micro.

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille
Tél. 20 42 09 09
métro Gare

TURBO GT DISPO NEC

Coregraphx + 1 jeu + PRO 1 1490F 1090F

Coregraphx + 1 jeu 990F

Supergraphx + 1 jeu + PRO1 2490F 2090F

Le choix de la manette est l'appareil du bon joueur, dans ce domaine la COREGRAPHX et la SUPERGRAPHX ont de quoi répondre. Après une enquête auprès des utilisateurs Ultima à propos de la PRO 1 comme manette de l'année. Elle dispose de tout ce qui se fait de mieux (vitesse, auto, etc.).

ACCESSOIRES		JEUX	
JOYPAD	140F	ALDYNES	449F
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190F	DEAD MOON	390F
QUINTUPLEUR + JOYPAD	290F	SUPER STAR SOLDIER	150F
XE1 PRO manette d'arcade	690F	FINAL MATCH TENNIS	390F
PRO 1 manette d'arcade	490F	O4 CHAMPION	390F
CD ROM	NC	LEGEND OF HERO-IONNA	390F
Jeu Blue Blink	190F	ROAD SPIRIT CD	449F
Jeu Super star soldier	150F	COLUMNS	390F
Jeu Dodge Ball	250F	PARANOIA	150F
		BLUE BLINK	190F
		WORLD BEACH VOLLEY	190F
		FINAL BLASTER	190F
		JACKY CHANG	390F
		CADASH	390F
		TV SPORT FOOTBALL	390F
		SILENT DEBUGGERS	390F
		NEW 1943	390F
		Y'S III CD	449F
		DOWN LOAD II CD	449F
		YOUNG MASTER	349F
		ETERNAL CITY	390F
		POPOULUS	390F

SEGA GAMEGEAR		GAMEBOY	
CONSOLE GAMEGEAR	990F	GAMEBOY + TETRIS	590F
MICKEY	350F	GAME LIGHT	140F
MONACO GP	240F	GAME LOUPE	120F
G LOC	295F	AMPLI	190F
WONDERBOY	295F	LIGHT BOY	275F
COLUMNS	295F		
PACMAN	395F		
DRAGON CRYSTAL	295F		
PACMAN	395F		
WAREHOUSE MAN	295F		
JUNCTION	395F		

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

Possibilité de crédit par correspondance.
Livraison en 48H Chrono dès réception de votre chèque.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

CB n° _____

date d'expiration _____

Signature: _____

paielement par chèque ou CB

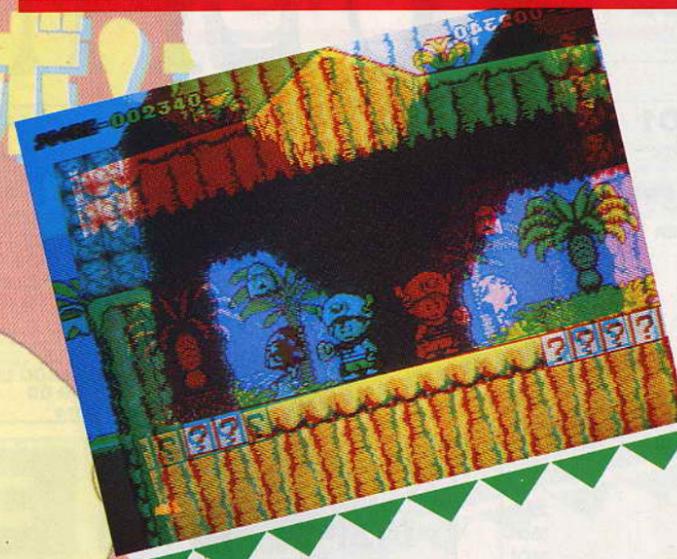
Frais de port logiciel 25F
Frais de port matériel 100F

Prix révisibles sans préavis en fonction des impératifs du marché.

82% Jeu d'arcade Edité par Sega MEGADRIVE (disponible)

Tous les noms cités sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

MAGICAL BOY



Présenté comme la suite d'Alex Kid, ce jeu n'a rien de commun avec son prédécesseur si ce n'est le graphisme et le personnage. Vous êtes ici un petit bonhomme qui doit traverser des mondes pleins de petits monstres. (Deux heures plus tard) Excusez cette pause que je viens de faire mais j'avais acheté il y a quelques temps la cassette du film Cyrano et je viens juste de la regarder. Cela me donne une idée... Souffrez chers lecteurs, que pour ce test faire, Je cherche la matière, matière à faire des vers. Notre petit héros se trouve bien en mal De chercher le chemin pour gagner la bataille. Il doit, de coin en coin, sauter toujours plus loin Et n'a pour se défendre que ses grands coups de poing. Il a de temps en temps un tout petit ami Qui sort d'une statue, pour lui aider la vie. Une chose en forme d'oeuf, qui détruit les ennemis Et revient dans son sac jusqu'au prochain ennui. Pour le côté scrolling, pour prouver qu'il est fluide, Attention aux obstacles et attention au

87%
Jeu d'arcade
Edité par SEGA
Megadrive
(disponible)

vide. Il a de l'inertie, le petit personnage, Il fonce comme un fou et fait des dérapages. Toutes les trois scènes du jeu, il vous faudra tuer, Avec vos coups de poing, un ennemi insensé. Il est d'une grande taille, trace de maintes ripailles, Mais grâce à votre travail, vous trouverez la faille. Et parfois pour gagner et finir un tableau, Vous devrez même trouver, en cherchant bien plus haut La chose qu'il vous manque, cet objet qu'il vous faut Pour que la porte s'ouvre sur un autre niveau. Je ne suis pas doué pour ce genre de métier,



Et vais arrêter là mes imbécilités. Je dois le reconnaître, je m'débrouille comme un manche, Remarquez c'est normal, c'est aujourd'hui dimanche. Il faut bien avouer qu'il n'est pas évident De parler d'un bon jeu en versifiant autant. (NDLR: Amis poètes, la leçon est finie!) Soyons sérieux. Le jeu n'est pas vraiment nouveau, mais il est maintenant disponible. Le scrolling est très rapide. Il y a des tas de coins à explorer, et toutes sortes de monstres. Il y a plein de petites animations, comme la tête que fait votre héros lorsqu'il se retrouve dans le vide. Il faut aussi le voir lorsqu'il dérape ou freine brusquement. Les images parleront mieux que les mots, et je ne dirai plus rien d'autre que: "Achetez-le!"

Philippe Querleux

MICRO VIDEO

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



Atari 520 STE + 20 jeux + ext. 512 Ko : 3.290 F

Atari 1040 STE + ST bag + ext. à 2Mo+ jeu « Tortues Ninja » : 3.990 F quantités limitées.

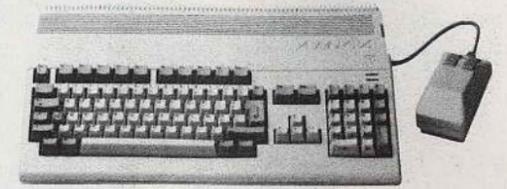
Mega STE+moniteur multisync : 12.690F

Amigá 500 + Ext 512 Ko : NC

School Pack : 3.590F

Amiga 500 + Moniteur Couleur : 4.990F

Moniteur 1083S stéréo : 2.090F



Scanner à main Golden Image..1990F

Lecteur Disquette Golden Image.990F

Souris Optique G. Image.....490F

Jeux:

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

ATARI LYNX



LYNX + 5 Jeux

+ Housse de transport

1390 F (dont 1 jeu au choix).

GAMEBOY + 3 jeux: 890F

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

SUPER FAMICOM

2490 f avec 2 manettes
2990 f avec 1 jeu au choix

Jeux disponibles:

Bombuzal	Pilotwings	et prochainement:
ActRaiser	3D Great battle	Augusta
Populous	f Zero	Darius Twin
Gradius 3	Final Fight	Sim City
Super Mario world 4	Hole in One	
	Big Run	

Super Volley Ball 349 F

Console SEGA MEGADRIVE®

MEGADRIVE + 1 JEU: 1290F

MEGADRIVE + 2 JEUX: 1.490F

MEGADRIVE+moniteur stéréo+1 jeu:
2990 F

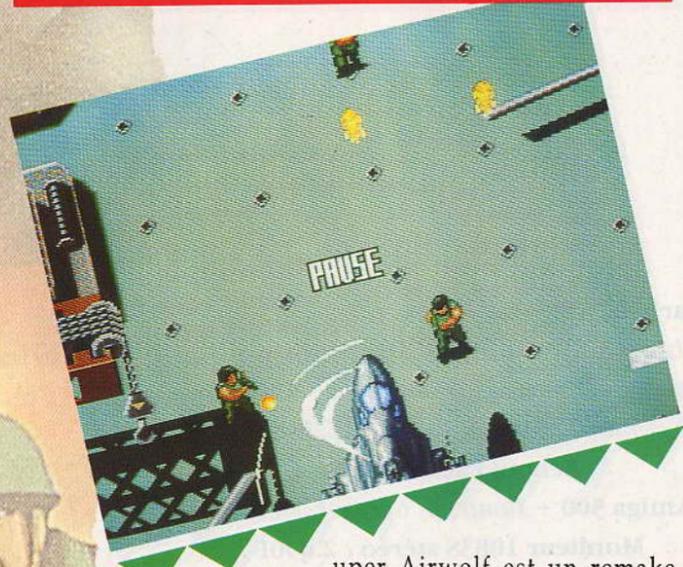
Adaptateur cartouches Japonaises s/ Megadrive Française: 150 F.

Extrait jeux à 299 F

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

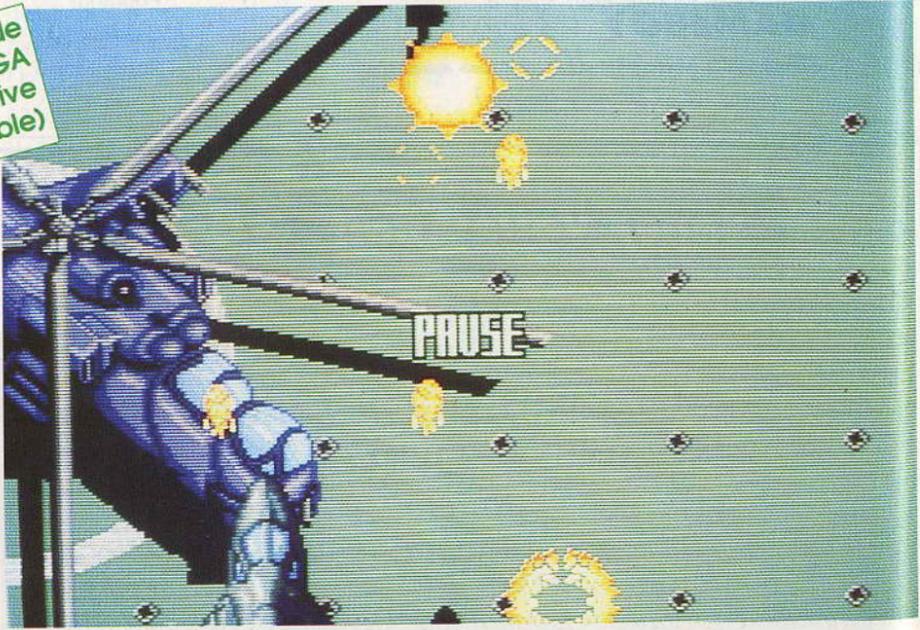


SUPER AIRWOLF

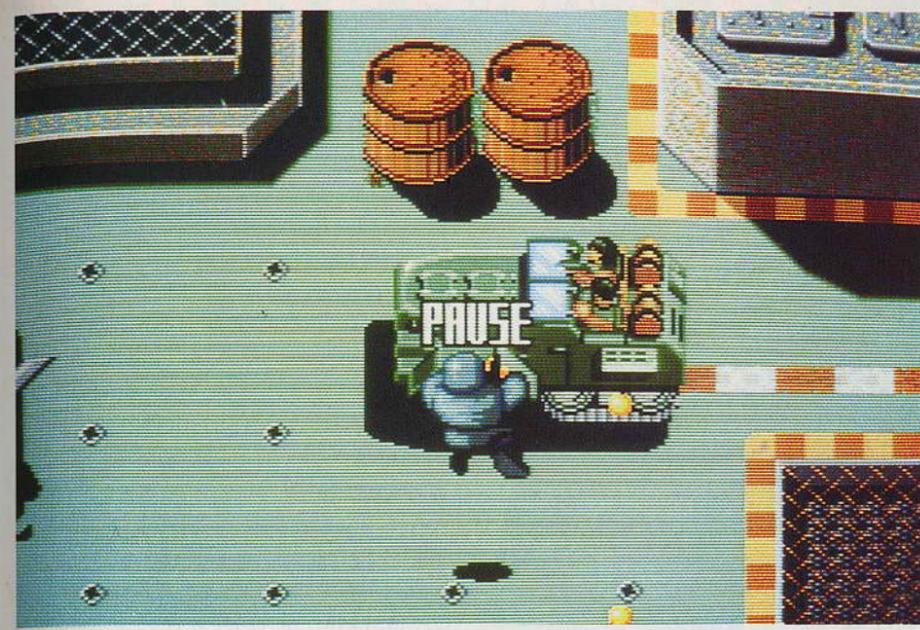


Super Airwolf est un remake des jeux de tir du genre de Tiger Heli, mais il ne s'arrête pas là. En fait, il y a **trois jeux en un**. La première partie vous met aux commandes du super hélicoptère de Springfellow Hawk, le héros du feuilleton (NDLR: naze) qui passait il y a encore peu de temps à la télévision. Au début, vous possédez un appareil assez mal équipé mais, comme il se doit dans ce genre de jeu, vous ne tarderez pas à récupérer des bonus qui augmenteront votre armement. A noter que ces bonus sont lâchés par le fameux **F117**, l'avion

invisible au radar. Après avoir choisi votre mission parmi celles qui vous sont proposées (chaque mission vous rapporte une somme d'argent plus ou moins importante suivant la difficulté), vous avez droit à un **briefing** avec le fameux Archangel, votre chef avec son bandeau sur l'oeil gauche. Une fois que vous avez appris le but de votre mission, vous prenez les commandes de la bête. La première partie est un **shoot'em up traditionnel** avec un scrolling vertical et des ennemis qui viennent à votre rencontre. Ces ennemis peuvent être des hélicos, des chars, des avions et autres, tout au moins au premier niveau. Pour vous défendre, vous avez grâce au premier bouton de tir une mitrailleuse (à noter que le tir est automatique, ce qui est bien pratique et vous évite des crampes aux mains) et avec le deuxième des **méga bombes** qui détruisent les ennemis présents à l'écran. Ces bombes sont en quantité limitée mais vous pourrez en récupérer d'autres grâce aux bonus. Le troisième bouton met en route le **turbo** qui vous permet d'accélérer, bien pratique aussi pour vous extirper de situations périlleuses. Notons que lui aussi (le turbo) est en quantité limitée et que vous pourrez aussi en récupérer avec les bonus. Une fois le but de votre voyage atteint, vous passez à la **deuxième partie** de la mission. Vous pilotez toujours l'hélicoptère, mais vous volez en rase-mottes et devez tirer sur les hommes et matériels qui se trouvent au sol afin de dégager le plus possible



88%
Jeu d'arcade
Edité par SEGA
Megadrive
(disponible)



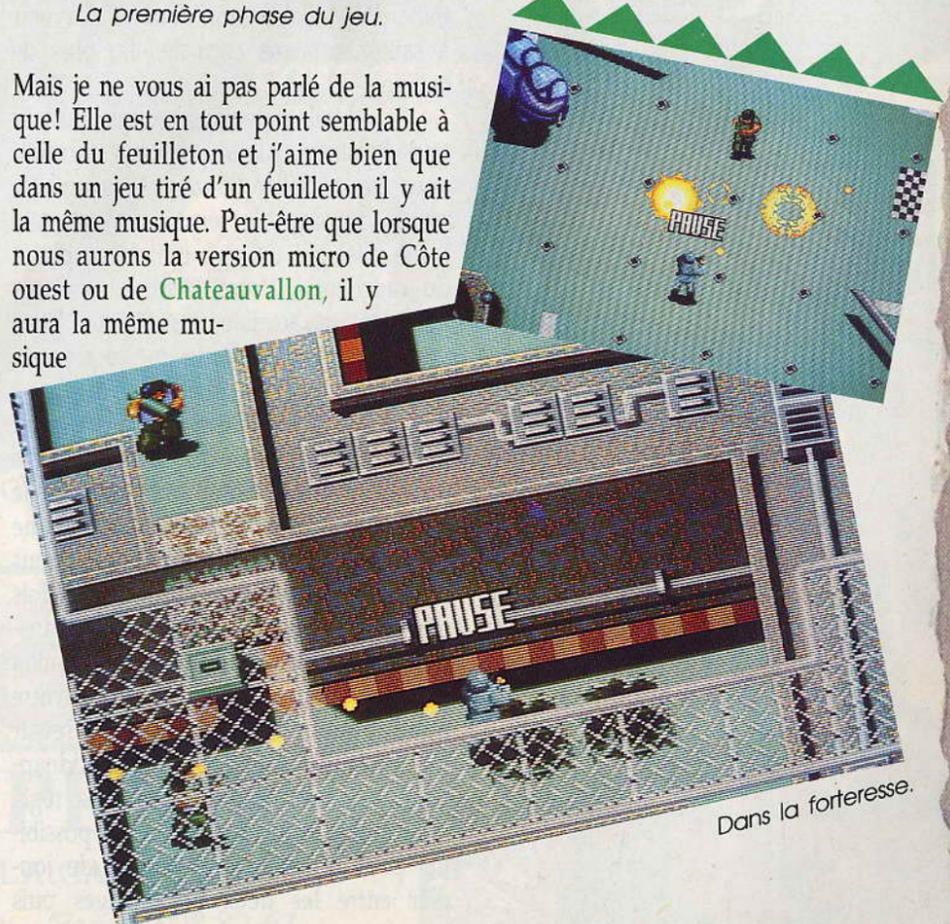
L'entrée de la base est bien gardée

la route pour la troisième partie de la mission. Dans cette troisième partie, vous avez débarqué et parcourez maintenant à **pied** le terrain que vous avez bombardé dans la deuxième partie. Grâce à une mitrailleuse, vous tirez sur les ennemis qui auront échappé à votre matraquage précédent. Cela afin de vous frayer un passage jusqu'à un immeuble dans lequel vous devrez retrouver un homme qui est gardé prisonnier. Pour arriver jusqu'à lui, vous devrez tirer sur les murs qui à certains endroits ne résisteront pas longtemps à votre arme tout en évitant les balles ennemies. Pour éviter les tirs, vous pouvez sauter par-dessus ou les esquiver à la manière du toréador... enfin si l'on veut. Une fois cet homme libéré, vous n'avez plus qu'à sortir de l'endroit et **reprenre les commandes** de l'hélico afin de regagner votre base. Mais l'ennemi est encore là et essaiera une fois de plus de vous liquider. Si vous parvenez à regagner la base, vous aurez alors bien mérité votre prime et pourrez ainsi acheter des armes plus perfectionnées pour les futures missions. Si au début j'avais l'impression d'avoir entre les mains un Xième jeu de tir, j'ai par la suite apprécié le fait qu'il y ait plusieurs jeux en un. En effet, j'adore qu'un jeu ait plusieurs parties différentes. Une bonne idée que l'on aimerait donc voir plus souvent dans les jeux de ce genre.



La première phase du jeu.

Mais je ne vous ai pas parlé de la musique! Elle est en tout point semblable à celle du feuilleton et j'aime bien que dans un jeu tiré d'un feuilleton il y ait la même musique. Peut-être que lorsque nous aurons la version micro de Côte ouest ou de **Chateaufallon**, il y aura la même musique



Dans la forteresse.

que dans la série... qui sait? Les plus anciens d'entre vous se rappelleront peut-être de Dallas, le fameux jeu d'aventure sur Atari 800 qui avait la même musique que le feuilleton (version américaine bien sûr). Tout cela pour dire (NDLR: oui, c'est un peu long) que la musique est super, les graphismes moyens dans l'ensemble avec un scrolling de bonne qualité et une **animation un peu simplette**. Pour vous dire aussi que le jeu est assez plaisant et devrait grâce à son scénario plaire au plus grand nombre. Si j'ai un moment de libre entre deux tests, j'en referai sûrement une autre partie.

Philippe Querleux

VALIS III



Ce jeu est sorti il y a quelques temps sur CoregrafX, mais si le début du jeu est en tout point semblable sur les deux versions, la suite change complètement. En effet, alors que sur la version CoregrafX je me trouvais coincé sur le flanc d'un falaise sans pouvoir parvenir à sauter sur une corniche, là, plus de colline.

Mais rappelons en quelques lignes l'histoire. Alors que vous dormiez, vous êtes réveillée (je vous le fais au féminin car dans le jeu, vous êtes une jeune fille) par un rêve qui relève plutôt du **cauchemar**. Votre soeur est **kidnapée** par un horrible personnage. Vous vous apercevez bien vite que ce rêve est en fait la réalité. Sans chercher plus loin, vous vous lancez en chemise de nuit à la poursuite du ravisseur mais arrivez trop tard. Vous avez juste eu le temps de voir votre soeur **lancer une épée** dans le vide. Ni une ni deux, vous sautez pour rattraper l'arme. Une fois en votre possession, celle-ci vous transforme en un genre de Wonder Woman et vous partez pour retrouver votre soeur. Vous ne tarderez pas à la revoir mais il faudra avant affronter le kidnapeur. Une fois que vous lui avez réglé son compte, vous aurez alors la possibilité pour la suite de l'aventure de **jongler entre les deux personnages** puis

plus loin avec d'autres encore. Mais n'anticipons pas. Vous poursuivez donc votre progression et vous retrouvez dans un décor plus champêtre que les toits des immeubles sur lesquels l'histoire commençait. Là, des mâchoires géantes et des fantômes vous mènent la vie dure. Enfin arrivée au bout de la forêt, vous aurez à traverser un lac dans une barque dont le rameur ressemble fort à la mort. Après, c'est à l'intérieur d'un **immense château** que vous devrez faire vos preuves. Là, vous devrez actionner une grosse cloche en évitant des chevaliers en armure pour ouvrir un passage secret. Bon! Je vais m'arrêter là, non pas que je ne sache pas ce qu'il y a ensuite, mais je ne vais pas vous enlever le plaisir de découvrir la suite du jeu.

Sachez seulement que plus loin, les ennemis sont vraiment très coriaces et l'on a l'impression de **changer d'époque** en ayant eu à affronter des chevaliers quelques instants plus tôt et en se retrouvant maintenant devant des robots et autres créatures étranges.

Tout au long du chemin, vous trouverez des **bonus** qui vous permettront de retrouver de l'énergie, d'augmenter la puissance de votre arme et de gagner des points de magie.

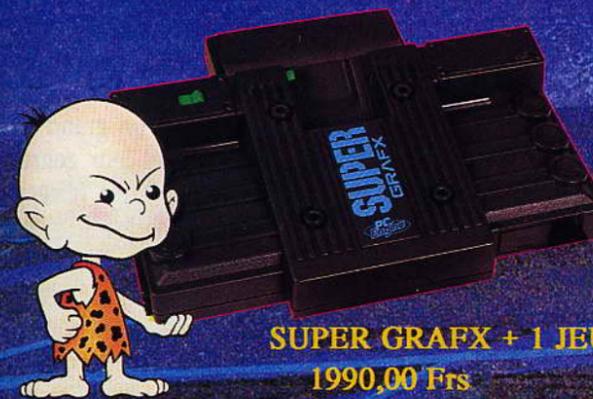
Chaque personnage que vous incarnez possède sa propre arme. La première héroïne possède l'épée dont je vous ai parlé au début. Cette épée envoie une sorte de **rayon**. La deuxième jeune fille possède un fouet terminé par une boule hérissée de pointes. La troisième, qui ressemble à une petite bergère, lance des sortes de boules à l'aide de son bâton... de bergère.

Servi par de beaux graphismes et une bonne animation, ce jeu devrait plaire aux possesseurs de Megadrive. La version CoregrafX me semble **un peu moins bien que cette version**, et seule la musique est meilleure, mais cela uniquement grâce au fait que le jeu est sur disque laser.

Il reste à savoir si Valis III résiste à la comparaison avec Devil Hunter, jeu qui ressemble à Valis et qui est testé dans ce numéro.

Philippe Querleux

SODIPENG PC ENGINE



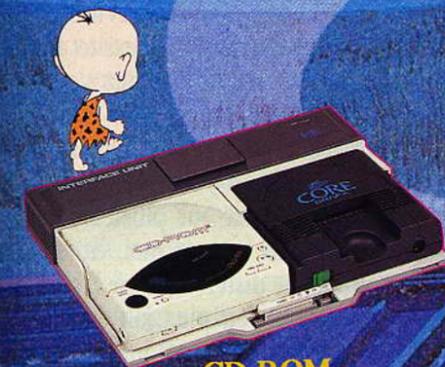
SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs



CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs



CD ROM
2990 Frs



"JAMAIS UN JEU N'A ATTEINT UNE SI GRANDE PERFECTION..."

DISPONIBLE SUR CORE GRAFX



"Bref, une adaptation de qualité qui brillera longtemps au firmament des oeuvres de qualité!.." *Sylvain MICRONEWS*



SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67



JAMES POND



My name is Pond... James Pond. James Pond est le fabeux agent zecret du vond des bers. Un oeil sur la doc de ce jeu : elle est conséquente et disponible en français, italien, espagnol, et encore en d'autres langues. Pour une fois donc tout le monde peut comprendre le but du jeu même sans doc. Vous avez ensuite droit à une petite biographie de l'auteur Chris Sorrel. Mais passons au jeu.

Vous incarnez **un poisson** qui doit accomplir **douze missions**. À noter que chaque mission est baptisée d'un nom qui n'est pas sans rappeler les titres des films de l'autre agent secret. *License to bubble* vous met au défi de trouver des clés pour **libérer des homards** qui sont enfermés dans des cages.

Dans *From three mile Island with love*, vous devez conduire de gentils poissons vers la sortie avant que ceux-ci ne se transforment en méchants poissons sous l'effet de **déchets radioactifs** qui traînent dans les eaux.

A view to a spill vous plonge dans la guerre du golfe puisque vous devez stopper les **fuites de pétrole** d'un puits en déposant au pied de celui-ci des bâtons de dynamite.

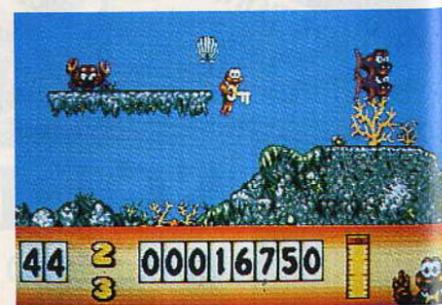
The Fish with the golden bar vous oblige à vous transformer en chercheur d'or et à

ramener des lingots d'or qui se trouvent dans une épave.

Je vous fais grâce des autres missions, à vous de les découvrir ! Toujours est-il que chacune repose sur le même principe. Vous devez **trouver** un certain **nombre d'objets** et les ramener à un endroit bien précis. Evidemment, chaque écran possède un grand nombre d'ennemis qui, suivant leur genre, peuvent vous paralyser, vous faire perdre de l'énergie, ou encore s'il s'agit des pieuvres vous rendre aveugle temporairement. Vous découvrirez un grand nombre de **tableaux secrets** qui renferment des bonus en tous genres et des pièges aussi. Il existe même des champignons téléporteurs qui vous téléportent (bien trouvé non ?) d'un endroit à l'autre. Pour vous défendre de vos ennemis, vous avez la possibilité de les emprisonner dans des bulles d'air que vous crachez. Mais une fois qu'ils sont prisonniers, vous devez les toucher afin de les éliminer. Une fois ceux-ci tués, ils se transforment en bonus. Il y a **toutes sortes de bonus**. Des étoiles de mer qui tournent autour de vous en créant une barrière, aux pots de glu qui vous immobilisent durant un moment. Vraiment, il ne se passe pas un instant sans que quelque chose n'arrive. Evidemment, votre temps est limité. Il existe aussi la possibilité de retourner chez vous, afin de déposer les objets que vous avez trouvés pour vous en servir plus tard.

Déjà testé sur plusieurs ordinateurs, qui plus est par moi, ce jeu n'est pas vraiment différent, et à la limite il est même un peu plus joli sur Amiga. Cela dit, il est quand même **un peu plus jouable** que sur les **versions micros**. En fait, une **très bonne adaptation** qui devrait plaire.

Philippe Querleux



DARIUS TWIN



Au niveau des bonus, c'est encore une fois classique, via des capsules de couleur qui apparaissent après avoir détruit certaines vagues d'ennemis. Le plus souvent, il s'agit d'armes supplémentaires comme un tir laser, un double tir, un quadruple tir, un bouclier...

Après le relatif échec dans le domaine des jeux de tirs avec *Gradius III*, nous étions en droit de nous poser quelques questions quant aux possibilités de cette machine dans ce domaine. Maintenant, nous voila rassuré, la lenteur de *Gradius III* était entièrement due à une mauvaise programmation, puisque *Darius Twin* est tout sauf lent !

Au niveau du jeu, c'est **assez classique** avec plusieurs niveaux à parcourir tout en détruisant le maximum d'ennemis. De même, la fin de chaque niveau est ponctuée par un combat contre un monstre final. Alors, que dire de plus sur ce jeu ? Eh bien tout simplement qu'il est **parfait techniquement**. Le nombre de sprites simultanément présents à l'écran est énorme et ne ralentit en aucune façon le jeu. De plus, le jeu se déroule sur trois plans différents et la fluidité du scrolling est parfaite.



Les ennemis sont vraiment très variés et si les premiers vaisseaux ennemis rencontrés sont assez habituels, dès la fin du premier niveau, vous serez opposé à des **monstres assez spéciaux**. En effet, le premier gros monstre n'est ni plus ni moins qu'un énorme poisson. Pour le détruire, c'est assez facile, il suffit de lui tirer dans la gueule. Le second niveau se déroule dans l'espace avec toujours de nombreux poissons à affronter. Cette fois-ci, le monstre de fin de niveau est double avec non plus un, mais deux poissons.



Quant au troisième niveau, il prend place dans un décor complètement futuriste. Vous combattrez donc des robots, des vaisseaux, des tourelles, des fusées... Pour la suite, à vous de jouer ! En bref, un **bon jeu de tir** comblant parfaitement le vide qui existait sur la Super Famicom dans ce domaine !

Frank Ladoire

80%
Jeu d'arcade
Édité par TAITO
Super Famicom
(disponible)

Les Jeux Super Famicom ont été vus et sont disponibles chez Euro Loisirs à Paris!
Tel: 45.49.19.39.

Vente Par Correspondance
Tel: 49.39.05.72.

COCONUT

**LE PLUS GRAND CHOIX
DE CARTOUCHES
EN FRANCE !!**



MEGADRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE	990	PAT RILEY BASKET GE	449
MEGA + 1 JEU	1190	BATMAN	375
MEGA + 2 JEUX	1390	BURNING FORCE	375
MEGA + 2 JEUX	1590	BASEBALL STADIUM	399
SUPER PRIX...		CRACKDOWN	250
A VOUS DE CHOISIR		DICK TRACY	290
MEGADRIVE FRANÇAISE		DARIUS +	449
+ 1 JEU	1890	DANGEROUS SEED	250
JOYPAD SIMPLE	290	DYNAMITE DUKE	395
ARCADE POWER STICK	450	DJ BOY	375
JOYSTICK XE 1 PRO	390	ELEMENTAL MASTER	449
ADAPTATEUR 8 BITS	490	ESWAT	375
LIVRE DES SECRETS	110	FOOTBALL AMERICAIN FR	475
ALIMENTATION	150	FINAL BLOW BOXE	395
CABLE PERITEL	150	FORGETTEN WORLDS	365
		GAIN GROUND	250
NEW MICKEY 2	449	GHOSTBUSTERS	365
NEW BATTLE GOLFER	390	GOLDEN AXE	365
NEW AERO BUSTERS	449	GOULS N GHOSTS	449
NEW WRESTLE BOWL	399	HARD DRIVIN	390
NEW ADVANCED STRATEGY	499	HEAVY UNIT	390
NEW AMBITION OF CESAR	499	HELLFIRE	375
NEW COBRA COMMANDO	399	INSECTOR X	380
NEW DEVIL HUNTER	399	KEN	375
NEW BAHAMOOD	399	LAKERS VS CELTICS FR	449
FIN AVRIL SUPER AIRWOLF		MICKEY	340
FIN AVRIL VALIS 3		MONSTERLAIR	390
		MUSHA ALESTE	290
ATOMIC ROBOT KID	440	MAGICAL HAT	449
ARNOLD PALMER GOLF FR	475	MYSTIC DEFENDER	369
ALEX KIDD	299	MONACO GP	380
ALTERED BEAST	375	MOONWALKER	390
BATTLE SQUADRON	475	NEW ZEALAND STORY	375
BASKETBALL	395	PHANTASY STAR 2	450
		POPULOUS	445
		RINGSIDE ANGEL	425
		RAINBOW ISLAND	445
		SUPER VOLLEY BALL	290
		SWORD OF VERMILION FR	599
		SHADOW BLASTERS	290
		SWORD OF SODAN	290
		STAR CRUISER	425
		SHADOW DANCER	445
		STRIDER	445
		SHINOBI	479
		SUPER MASTER GOLF	375
		TRAMPOLINE TERROR	399
		TECHNOCOP FR	449
		THUNDERFORCE 3	399
		THUNDERFORCE 3 GE	449
		VOLFIELD	190
		WORLD CUP SOCCER	299

**"DICK TRACY"
DISPO SUR
MEGADRIVE**

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325	MIRACLE WARRIOR	395
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	325	MOONWALKER	325
ALEX KID LOST STARS	295	OPERATION WOLF	325
AMERICAN BASEBALL	295	PHANTASY STAR	395
ASSAULT CITY (PHASER)	295	PROMO ALIEN SYNDROME	149
BASKETBALL KNIGHTMARE	295	PROMO BLADE EAGLE 3D	149
BATTLE OUT RUN	325	PROMO FANTASY ZONE III	149
BUSTER DOUGLAS BOXING	325	PROMO PAPERBOY	190
CALIFORNIA GAMES	295	PSYCHO FOX	325
CHOPLIFTER	285	R TYPE	325
COLUMNS	285	RAMBO III (PHASER)	325
CYBER SHINOBI	325	RAMPAGE	295
DICK TRACY	325	RASTAN	295
DOUBLE DRAGON	325	RC GRAND PRIX	325
DOUBLE HAWK	325	ROCKY	295
DYNAMYTE DUX	325	SHINOBI	325
ESWAT	295	SHOOTING GALLERY (PHASER)	255
GALAXY FORCE	325	SLAP SHOT (HOCKEY)	325
GHOSTBUSTERS	295	SPELLCASTER	325
GOLDEN AXE	325	SUPER MONACO GP	325
GOLFMANIA	295	TEDDY BOY	149
GOLVELLIUS	325	TENNIS ACE	325
GREAT VOLLEYBALL	285	THUNDERBLADE	295
IMPOSSIBLE MISSION	325	ULTIMA IV	325
JOE MONTANA FOOTBALL	345	VIGILANTE	325
KING QUEST	325	WONDERBOY	285
MICKEY MOUSE	325	WONDERBOY II	295
		WONDERBOY III	325
		WORLD SOCCER 90	325
		YS	395
		ZILLION II	285

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

tel:

si vous téléphonez de Paris:

43.38.79.65

si vous téléphonez de province:

16 (1) 43.38.79.65

ou envoyez votre commande au:

13 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

GAMEBOY

GAMEBOY + 1 JEU	590	MERCENARY FORCE	245
GAMEBOY + 3 JEUX	980	NEMESIS	245
LIGHTBOY	275	NINJA TRURTLES	245
SACOCHÉ	195	PAPERBOY	245
GAME LIGHT	150	POWER RACER	245
		POPEYE	245
		QIX	195
		ROBOCOP	245
		REVENGE OF THE GATOR	195
		SPIDERMAN	195
ALLEYWAY	190	SKATE OR DIE	245
BUGS BUNNY	245	SNOOPY	245
BURGER TIME	245	SPACE INVADERS	240
BASKET IN YOUR FACE	195	SOCCER BOY	240
BATMAN	195	SOLARSTRIKER	195
BALLOON KID	245	MARIOLAND	195
BOULDER DASH	245	TENNIS	195
BOXING	195	TOWER OF TRUAGER	145
BUBBLE GHOSTS	145	WAREHOUSE MAN	99
BATTLE PING PONG	245	WRESTLING	245
CHESSMASTER	245	WIZARD AND WARRIOR	195
CASTLEVANIA	245		
CHASE HW	245		
DRAGON LAIR	245		
DRAGON TAIL	245		
DOUBLE DRAGON	195		
DUCKS TALES	245		
DEAD HEAT SCRAMBLES	195		
DR MARIO	245		
FORTRESS OF FEAR	195		
GARGOYLES QUEST	195		
GREMLINS 2	195		
GHOSTBUSTER 2	245		
GODZILLA	245		
LOCK N CHASE	195		
LODE RUNNER	240		
KEN NORTH	240		
MILKY WAY	99		
MICKY	240		
MONSTERTRUCK	245		
MOTORCROSS	195		



NINTENDO NES

CONSOLE NES	690	KID ICARUS	360
BAYOO BILLY	390	LEGEND ZELDA 1	390
BLACK MANTA	390	LEGEND ZELDA 2	390
BATMAN	425	MACH RIDER	390
BIONIC COMMANDO	425	MEGAMAN 2	425
BUBBLE BUBBLE	330	METAL GEAR	360
CASTLEVANIA	390	NINJA TURTLES	390
DOUBLE DRAGON 2	425	PAPERBOY	390
DOUBLE DRIBBLE	360	PINBALL	340
DRAGONBALL	390	PRO AM	390
FIGHTING GOLF	425	ROBOCOP	425
FAXANADU	390	RUSH N ATTACK	360
GHOSTBUSTERS 2	390	RYGAR	390
GHOST N GOBLINS	330	SECTION 2	360
GRADIUS	330	SILENT SERVICE	360
IMPOSSIBLE MISSION 2.	360	SIMON S QUEST	390
IKARI WARRIOR	390	SKATE OR DIE	390
		SOCCER	290
		SOLOMON S KEY	330
		SUPER MARIO 2	390
		TETRIS	330
		TRACK N FIELDS 2	390
		WIZARD AND WARRIOR	360
		WRESTLEMANIA	390

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	3490	CYBERLIP	1290
ADAPTATEUR 110-220	390	GOLF	1990
JOYSTICK NEO-GEO	390	JOY JOY KID	1790
MEMORY CARD	190	KING OF MONSTER	1890
		MAHJONG	1790
		MAGICIAN LORD	1290
		NAM 75	1790
		NINJA COMBAT	1790
		RIDING HERO	1990
BURNING FIGHT	1890	SUPER SPY	1490
BASEBALL	1990		

LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE	990
+ 4 JEUX	110
SAC DE TRANSPORT	145
MALETTE LYNX	290
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENODOON	290
PAPERBOY	240
ROBOT SQUASH	240
RYGAR	240
RAMPAGE	240
SLIME WORLD	240
MISS PACMAN	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR	240

GAMEGEAR

GAMEGEAR + 1 JEU	1290
MONACO GP	245
COLUMNS	245
DERAGON CRYSTAL	245
CHASE HQ	245
PSYCHIC WORLD	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245



A VOUS DE JOUER.

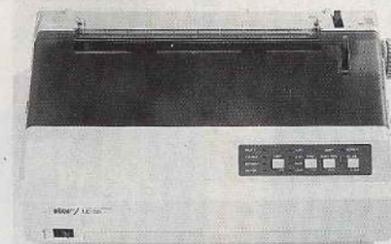
COCONUT MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél: 76.50.99.41

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

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

PROMO

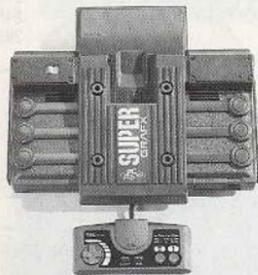


1790 F
IMPRIMANTE STAR 9 aig. LC 20

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

COCONUT

SUPER GRAFX



KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	390
NINJA SPIRIT	340
OPERATION WOLF	340
OUTRUN	390
PARASOL STARS	390
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	340
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SUPERSTAR SOLDIER	340
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	340
TOYSHOPS BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	340

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 2ME MANETTE + QUINTUPLEUR + 1 JEU PC ENGINE + CD ROM 2	1290
SUPERGRAFX + 1 JEU CD ROM 2 + 1 JEU GT TURBO EXPRESS + 1 JEU	3690
JOYSTICK BX	1790
JOYPAD NEC	2790
JOYSTICK XE 1 PRO	149
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	199
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	690
	190
	290

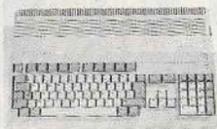
FINAL MATCH TENNIS	340
POWER ELEVEN FOOT	340
LEGEND OF TOMNA	340
NEW OVERRIDE	340
NEW JACKIE CHAN	340
NEW BULL FIGHT	290
NEW KADDASH	340
AERO BLASTER	340
ALICE IN WONDERLAND.	340
AFTER BURNER 2	340
BURNING ANGEL	340
BATMAN	340
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	390
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DEAD MOON	349
DARK LEGEND	390
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLORER	390
FINAL BLASTER	340
F1 CIRCUS	340
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HURRICANE	390



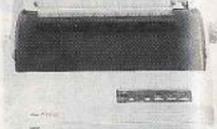
ZIPANG	340
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	449
SG GOULS N GHOSTS	449
SG GRAND ZORK	449
SG SUPER DARIUS	449



PROMO



3390 F
AMIGA 500
+ ext à 1 Méga



2790 F
IMP STAR
24 aig LC 24-200

ATARI ST

COMPILATIONS :		345
10 MEGAHITS VOL 2	345	245
CARTOONS	269	239
CHALLENGERS	295	195
COIN OP HITS II	295	245
DECLIC	295	269
DRIVE ME CRAZY	325	
EPYX SPORT.GOLD	295	249
FESTIVALIA	280	269
FIST OF FURY	269	
FULL BLAST	295	245
GUERRIERS NINJA	275	195
HOLLYWOOD		249
COLLECTION	245	
LE MONDE		245
DES MERVEILLES	245	295
LES 4 MERCENAIRES	269	245
LES ASTUCIEUX	325	295
LES BATTANTS	325	269
LES CHEVALIERS		295
DE CAPCOM	245	245
LES FOUS DU FOOT	265	245
LES JUSTICIERS II	245	245
MEGA MIX	245	295
MONSTER PACK	245	295
NRJ II	295	195
POWER PACK	295	
SIM CITY+		445
POPULOUS	295	
SUPER SIM PACK	275	
THE RAIDERS		345
(SILMARILS)	245	245
		245
4D SPORT BOXING	295	
4D SPORT DRIVING	295	
BACK TO		245
THE FUTURE 3	245	245
BAT	299	295
BATTLE OF BRITAIN	285	245
BETRAYAL	245	195
BILLY THE KID	245	245
CADAVER	245	245
CAPTIVE	245	245
CAR-VUP	269	245
CHAMPION OF KRYNN	295	
CHAMPION OF RAJ	245	149
CHASE HQ II	195	249
CHESSCHAMP:2175	295	245
CHIPS CHALLENGE	245	245
CODENAME ICEMAN	345	245
CORPORATION	295	269
CORPORATION		245
MISSION DISK	169	245
CRYSTALS OF ARBOREA	225	195
CURSE OF THE		245
AZURE BOND	325	245
DAS BOOT	295	
DELUXE PAINT	545	245
DICK TRACY	245	245
ELVIRA	295	249
EXPLORA III	295	245
FL9 STEALTH FIGHTER	285	245
F29 RETALIATOR	249	280
FALCON (VF)	325	245
FALCON MISSION II	225	245
FINAL WHISTLE	129	245
FLIGHT OF		245
THE INTRUDER	295	239
FLIGHT SIM. 2	395	
GAUNTLET 3D	245	
GAZZA II SOCCER	225	
GENGIS KHAN	345	329
GETTYSBURG		345
GOLDEN AXE		245
GRAND PRIX 500 II		239
GREMLINS II		195
HARD DRIVING II		245
INTL ICE HOCKEY		269
INTL SOCCER		
CHALLENGE		249
JAMES POND		269
KICK OFF 2 +		
WORLD CUP		245
KICK OFF II		195
KILLING CLOUD		249
KILLING		245
GAME SHOW		295
LOOM (FRA)		245
LOTUS TURBO		245
ML TANK PLATOON		295
MAUPITI ISLAND		269
MERCHANT COLONY		295
METAL MASTER		245
METAL MUTANT		245
MIDWINTER		245
MIDWINTER 2		295
MIG 29 FULCRUM		295
MIGHTY BOMB JACK		195
MUSIC MASTER		
AVEC CART		445
MUSIC MASTER		345
SANS CART		245
N.A.R.C		245
NAM 1965/1975		245
NAVY SEALS		245
NIGHT SHIFT		245
OPERATION STEALTH		295
POWERMONGER		245
PRINCE OF PERSIA		245
RAILROAD TYCOON		295
RICK DANGEROUS 2		245
ROBOCOP 2		195
S.W.I.V		245
SCRABBLE DELUXE		245
SHADOW DANCER		245
SIM CITY		245
TERRAIN EDITOR		149
SPEEDBALL II		249
ST DRAGON		245
SUPER CARS II		245
SUPER MONACO GP		245
SUPREMACY		269
SWITCHBLADE II		245
TEAM SUZUKI		245
TEST DRIVE II		195
THE IMMORTAL LMA		245
TORTUES NINJA		245
TORTUES NINJA		245
A DESSINER		245
TOURNAMENT GOLF		245
TOYOTA CELICA		249
TURRICAN II		245
U.M.S.II		295
VECTOR CHAMP.RUN		280
VROOM		245
WORLD BOXING		245
MANAGER		245
WORLD CHAMP		245
SOCCER		239
WRATH OF		
THE DEMON		329

AMIGA

COMPILATIONS :		345
10 MEGAHITS VOL 2		345
ARCADE SMASH HITS		245
ASPHALT HURLANT		325
CHALLENGERS		295
DECLIC		295
DRIVE ME CRAZY		295
LES BATTANTS		325
NRJ 2		295
POWER CRASH		295
SIM CITY +		245
POPULOUS		295
SUPER SIM PACK		295
THE RAIDERS		345
(SILMARILS)		245
		299
4D SPORT BOXING		295
4D SPORT DRIVING		295
ADV.DESTROYER		295
SIMULATOR		285
AMOS (VF)		495
BACK TO		
THE FUTURE 3		249
BARD'S TALE III		245
BAT		295
BATTLE OF BRITAIN		285
BETRAYAL		245
BILLY THE KID		245
BLUE MAX		295
CADAVER		245
CAPTIVE		245
CHAMPION OF RAJ		249
CHAOS STRIKE BACK		249
CHASE HQ II		195
CHESSCHAMP:2175		295
CHESSMASTER 2100		245
CHIPS CHALLENGE		295
DAS BOOT		295
DELUXE PAINT 3		745
DICK TRACY		245
		295
DUNGEON MASTER		295
ELVIRA		295
EXPLORA III		295
F15		
STRIKE EAGLE 2		295
FL9 STEALTH		285
F29 RETALIATOR		249
FALCON		325
FALCON MISSION 1		195
FALCON MISSION 2		195
FINAL WHISTLE		129
FLIGHT OF		
THE INTRUDER		299
FLIGHT SIM 2 (VF)		375
GAUNTLET 3D		245
GAZZA II SOCCER		225
GENGIS KHAN		345
GETTYSBURG		345
GOLDEN AXE		245
GRAND PRIX		245
500 CC 2		239
HARD DRIVING II		245
HARPOON (1 MEG)		295
INDIANAPOLIS 500		249
INTL ICE HOCKEY		269
KICK OFF 2		195
KICK OFF II+		
SCENARIO		245
KILLING CLOUD		249
LEMMINGS		175
LOOM FRA		295
LOTUS TURBO		245
ML TANK PLATOON		295
MAUPITI ISLAND		269
MERCHANT COLONY		295
METAL MASTER		245
METAL MUTANT		245
MIDWINTER		279
MIG 29 FULCRUM		295
MIGHTY BOMB JACK		249
MUSICIAN		
(SOUNTRACKER)		345
N.A.R.C		245
NAM 1965/1975		245
NAVY SEALS		245
NIGHTSHIFT		245
OPER. STEALTH-CD		295
PGA TOUR GOLF		245
POWERMONGER		295
PRINCE OF PERSIA		245
RAILROAD TYCOON		295
RED OCTOBER		295
RICK DANGEROUS 2		245
ROBOCOP 2		245
S.W.I.V		245
		245
SHADOW DANCER		245
SKI OR DIE		225
SPEEDBALL II		245
SUPER CARS II		245
SUPER MONACO GP		245
SUPREMACY		269
SWITCHBLADE 2		245
TEAM SUZUKI		245
THE IMMORTAL		245
TOM & THE GHOST		260
TORTUES NINJA		245
TORTUES NINJA		245
A DESSINER		245
TOURNAMENT GOLF		269
TOYOTA CELICA		249
TURRICAN 2		245
TV SPORTS BASKET		295
U.M.S.2		295
ULTIMA V		295
UNREAL		295
USS JOHN YOUNG		269
VROOM		245
WINGS (512K/1MEG)		295
WOLFPACK (1MEG)		295
WORLD CHAMP.		
SOCCER		269
WRATH OF		
THE DEMON		345
ZARATHRUSTA		269

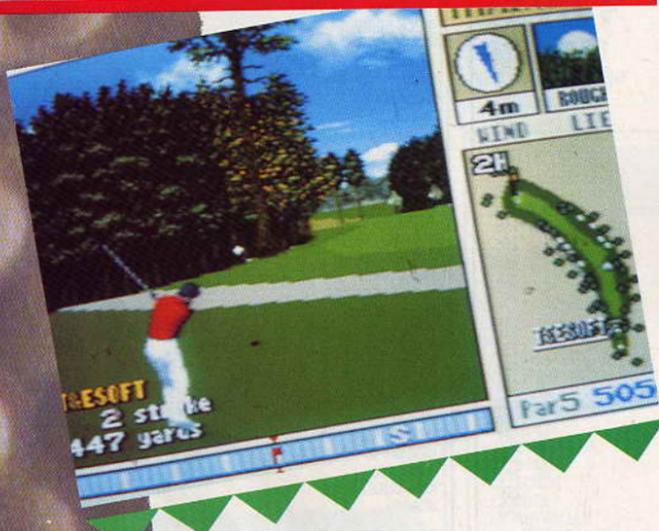
MATERIEL

ATARI			COMPATIBLE IBM		
LECTEUR			AT 286 12 MHZ1 MEGA RAM		
EXTERNE 3"5 DF		690	LECTEUR 5"1/4 1.2 MA		
SOURIS		290	DISQUE DUR 40 MA		
CABLE PERITEL		150	ECRAN COULEUR		
			MULTISYNC. VGA HR		
			L'ENSEMBLE		9990
AMIGA					
AMIGA 500		3190	JOYSTICKS		
AMIGA 500 + 512 KO		3390	MICRO BLASTER		130
CABLE PERITEL		150	EUROMAX ZIPSTIK		179
EXTENSION 512 KO		390	EUROMAX ZIPSTIK AUTO		195
LECTEUR EXTERNE 3"5		690	FAST FIRE TURBO		180
SOURIS		290	JOYSTICK STINGRAY		195
			QUICKGUN TURBO 3		195
IMPRIMANTES			FAST JOYSTICK PC/AT		140
STAR LC20					
(9 AIG. 180 CPS)		1790	DISQUETTES VIERGES		
STAR LC24/200			(COMMANDE MINI 200 FRS)		
(24 AIG.200 CPS)		2790	3"5 NEUTRES DFDD,		
RUBAN STAR			LES 10		
LC10/LC20		49	3"5 MARQUEES		49
RUBAN STAR LC24		79	DFDD, LES 10		
SUPPORT IMPRIMANTE		249	3" CF2, LES 10		190
CABLE // CENTRONICS		150	5,25" MARQUEES		
			LES 10		69

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :		350
10 MEGAHITS VOL 2		325
ARCADE SMASH HITS		295
ASPHALT HURLANT		
CHALLENGERS		395
DECLIC		325
DRIVE ME CRAZY		450
LES BATTANTS		269
NRJ 2		245
POWER CRASH		345
SIM CITY +		345
POPULOUS		295
SUPER SIM PACK		295
THE RAIDERS		345
(SILMARILS)		245
		299
4D SPORT BOXING		295
4D SPORT DRIVING		295
BARD'S TALE 3		295
BETRAYAL		345
BILLY THE KID		295
BLUE MAX		295
BUCK ROGERS		295
COUNT DOWN		345
CHESSMASTER		
2100		295
COUNTDOWN		295
DAS BOOT		299
DRAGON'S LAIR 2		399
ELITE PLUS		345
ELVIRA		345
EXPLORA 3		295
EYE OF THE		
BEHOLDER		295
FL9 STEALTH		385
F29 RETALIATOR		295
FINAL ORBIT		269
FLIGHT DESIGNER		325
FLIGHT SCENERY		250
FLIGHT SIM ATP		395
FLIGHT SIM. IV		450
GENGIS KHAN		395
GETTYSBURG		345
GUNSHIP 2000		395
HARD DRIVING 2		245
INDIANAPOLIS 500		245
KICK OFF 2		
(EGA/VGA)		249

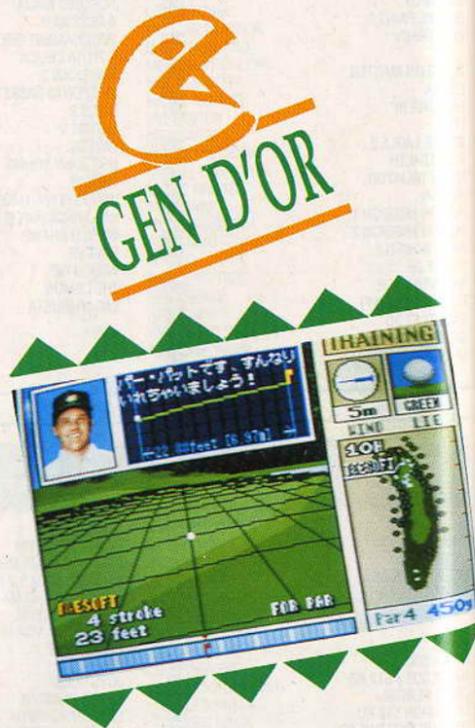
AUGUSTA GOLF



constamment présente à la droite de l'écran. Ensuite libre à vous d'effectuer votre coup suivant l'angle de caméra désiré. Cela change de la classique prise de vue située derrière le joueur. Avant de frapper votre "swing", vous devrez jongler avec **bon nombre de paramètres**. Premièrement, l'angle de frappe : vous pouvez par exemple choisir de frapper la balle à la droite du drapeau pour contrecarrer un vent d'est. Puis c'est au tour du choix du club, et même si le programme vous en octroie un par défaut, mieux vaut vérifier, son conseil n'étant pas infallible. Troisième paramètre, la position des pieds par rapport à la balle. En se plaçant d'une certaine façon, vous donnerez un effet plus ou moins prononcé à la balle. Ensuite viennent l'intensité de votre coup puis enfin l'endroit de l'impact du club sur la balle. Il est en effet possible de frapper en haut de celle-ci, sur les côtés ou bien en dessous. Dans le dernier cas, vous obtiendrez un effet rétro. Petite précision, à **n'importe quel moment** du jeu, le joueur peut **visionner le green**, c'est parfois bien utile !

Même constat pour les jeux de golf que pour les jeux de tir, la première tentative sur Super Famicom s'est soldée par un échec. En effet, Hole In One n'était vraiment pas à la hauteur. Heureusement l'arrivée de Augusta Master Golf nous réconcilie avec ce sport sur console. Première constatation, le jeu est **très complet**, et avant d'avoir fait le tour de toutes les options quelques heures se seront écoulées. Tout d'abord, il est possible de jouer **jusqu'à huit en même temps**, enfin... l'un après l'autre. Ensuite, et avant de commencer votre parcours, il convient d'analyser attentivement le relief du terrain. Rien de plus simple, à l'aide des icônes présentes à l'écran, il est possible de vous élever pour obtenir une vue d'ensemble du parcours. De même en positionnant le joypad à droite ou à gauche, vous verrez le terrain sous un autre angle. Bien sûr, toutes ces indications vous sont livrées en plus de la topologie de votre terrain (vu d'avion)

91% Jeu de simulation
Édité par T & SOFT
Super Famicom
(disponible)



Une fois sur le green, le problème reste le même, si ce n'est qu'il faut rentrer la petite balle blanche dans le trou. Mais encore une fois, certaines options sont disponibles comme la visualisation du green par secteur via une grille. De cette manière, le moindre relief apparaît au grand jour.



Pour vous aidez dans le choix de vos clubs et de vos coups, une icône placée en haut à droite vous présente la balle et sa position par rapport au sol. Ainsi dans le "rough", elle aura tendance à être légèrement enfoncée pour être pratiquement enterrée si elle se trouve dans un bunker. L'icône se trouvant juste à côté vous indique la direction et la force du vent.

Non dépourvu d'humour, à mi-parcours, le programme vous ramènera au club-house pour déguster tranquillement une tasse de thé avant de repartir en découdre seul ou contre vos adversaires.

Au niveau de la réalisation, il n'y a pratiquement rien à redire hormis le manque d'ambiance sonore : juste quelques gazouillements d'oiseaux ici et là. En revanche, au niveau du parcours c'est excellent, et les habitués du master de golf sur Canal Plus reconnaîtront sûrement certains trous sans trop de difficulté. En effet, lors de la conception, l'équipe de programmation n'a pas hésité à **digitaliser des milliers** de photos afin d'obtenir un réalisme extrême. Les graphismes sont très bons ! En bref, un superbe jeu de **golf indispensable** à toute logithèque SFC.

Frank Ladoire

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + MICKEY	1290	ESWAT	399	MONACO GP	399	TRAMPOLINE TERROR	399
JOYPAD + PERITEL	1890	FINAL BLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	399
MEGADRIVE FRANÇAISE	1890	FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZEALAND STORY	375		
		GHOSTBUSTERS	399	NORTH KEN	375	GAMEGEAR COMPLETE	990
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPO		GYNOUG	399	PHANTASY STAR 2	445	COLUMNS	245
APPELEZ LE 67 65 05 89		GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	CHASE HO	245
NOUVEAUTES MINITEL		GOLDEN AXE	375	RINGSIDE ANGEL	399	DRAGON CRYSTAL	245
3615 code BACKSTAGE*GNI		GOULS N GHOSTS	399	STAR CRUISER	150	G LOCK AIR BATTLE	245
		HELLFIRE	375	SHADOW BLASTERS	449	MONACO GP	245
ATOMIC ROBOT KID	290	HARD DRIVIN	375	SWORD OF SODAN	449	PENGO	245
BASKETBALL	375	JUNCTION	190	SUPER VOLLEYBALL	399	PSYCHIC WORLD	245
DYNAMITE DUKE	399	MONSTERLAIR	399	SHADOW DANCER	399	SKOBBAN	245
DARIUS +	449	MAGICAL BAT	399	SHINOBI	399	WONDERBOY	245
DICK TRACY	399	MICKEY	380	STRIDER	399		
DJ BOY	399	MISTIC DEFENDER	399	TECHNOCOP	375		

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + NINJA SPIRIT	1190	FINAL TENNIS	340	THUNDERBLADE	290	NEW ZEALAND STORY	340
TURBO GT PORTABLE	2450	KADDASH	340	AERO BLASTER	340	NINJA SPIRIT	340
SUPER GRAFX + 1 JEU	1790	MARCHEN MAZE	2990	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290
CD ROM + 1 JEU	2490	OVERRIDE	340	BOMBER MAN	290	PC KID	390
SUPER DECOUVREZ LE MINITEL		JACKIE CHAN	340	BATMAN	290	POWER DRIFT	340
3615 Code BACKSTAGE*GNI		BULL FIGHT	340	CHASE HQ	290	RABIO LEPUS	290
PROMOS :		TOYSHOP BOYS	290	DEVIL CRASH	290	SHINOBI	290
BOMBER MAN	290	BURNING ANGEL	290	DOWNLOAD	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
HURRICANE	290	OUTRIN	290	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	CYBER COMBAT FORCE	340	FORMATION SOCCER	390	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	SAINT DRAGON	290	F1 TRIPLE BATTLE	290	VIOLENT SOLDIER	290
		CHAMPION WRESTLER	340	GONOLA SPEED	290	WORLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU :		ALICE IN WONDERLAND	340	HURRICANE	290	ZIPANG	290
LEGEND OF TOMNA	340	DARK LEGEND	290			JEUX CD ROM	410

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	690	FORTRESS OF FEAR	195	POWER RACER	240	CONSOLE FAMICOM	NC
LIGHTBOY	270	GREMLING 2	195	SKATE OR DIE	245	POPULOUS	490
BASKET IN YOUR FACE	195	GHOSTBUSTERS 2	240	QIX	195	BOMBIZAL	490
BUBBLE GHOST	240	GODZILLA	240	SPIDERMAN	195	BIG RUN	590
BALLOON KID	240	KEN	240	SNOOPY	240	FINAL FIGHT	NC
CHESSMASTER	245	LOCK N CHASE	240	SOLARSTRIKER	240	F-ZERO	590
CASTLEVANIA	240	MICKEY	240	SUPERMARIOLAND	195	GRADIUS 3	NC
DOUBLE DRAGON	195	NINJA TURTLES	195	TENNIS	195	HOLE IN ONE	690
DUCKS TALES	240	NEMESIS	195	WRESTLING	240	ACTLASER	590
DEAD HEAT SCRAMBLES	240	MERCENARY FORCE	240			PILOTWINGS	NC
DRAGONTAIL	240	PAPERBOY	240	MINITEL 3615 BACKSTAGE*GNI		SD GREAT BATTLE	490

BON DE COMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompiagne 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
VILLE			
CODE POSTAL			
Tél			
Frais de port et d'emballage: +15F			
N° Carte Bleue			* TOTAL à payer :
Date d'expiration			
Signature :			
Réglement : <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre			
<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)			
+ Frais de port consoles forfait de 100F			

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

DRAGON'S LAIR THE LEGEND

La princesse Daphné a été capturée par Mordroc tandis qu'elle transportait la pierre mystique de vie. Une fidèle servante a réussi à casser le joyau et a disséminé les morceaux sur le chemin, avant que Mordroc ne s'en empare. Dirk, le valeureux fiancé de Daphné, doit **recupérer tous les morceaux** pour reconstituer la pierre et **sauver la princesse**.

Dirk va parcourir les onze territoires du royaume, il marche, grimpe aux arbres et aux lianes, saute les précipices, chevauche les animaux, vole sur des objets flottants... Cela paraît facile, mais... méfiance, certains supports comme le bois sont glissants, d'autres se dérobent sous les pieds de notre héros, ou l'entraînent loin de son but, comme l'eau ou les roues.

Le jeu est absolument splendide, avec une finesse de dessins incroyable. Les décors sont variés et tous plus beaux les uns que les autres. Le personnage et les pierres ne sont, hélas !, pas toujours bien visibles, et j'ai regretté l'absence de mots de passe bien utiles dans ce type d'aventure, quoique le mode d'emploi stipule qu'il est possible de finir le jeu sans perdre de vie... Il préconise aussi de faire une pause de 10 minutes toutes les heures... Alors prévoyez des piles neuves en début de partie le jour où vous vous sentirez capable de finir le jeu !

Betty Franchi



F1 SPIRIT

Si vous ne possédez pas encore de course de voitures, ou si vous êtes un passionné de F1, je vous conseille vivement F1 SPIRIT. Cette course est fantastique ! Tout d'abord, vous avez le choix entre 3 options : un entraînement sur 25 circuits différents, une course parmi les 16 proposées, ou le championnat avec des parcours déterminés à l'avance. Suivant la voiture (F3, F3000 ou F1) et l'équipe que vous prenez, votre bolide sera plus ou moins puissant.

Vous commencez chaque course par un tour d'essai qui déterminera votre place de départ parmi sept autres concurrents. Certains circuits, comme celui de Tokyo, sont simples,

mais d'autres, comme celui d'Australie, sont hypertortueux. Le circuit se découpe par portions, et si vous ne suivez pas attentivement les flèches de direction pour anticiper les virages, c'est la sortie de route assurée ! Quand une partie de votre voiture est endommagée, n'hésitez pas à vous arrêter au stand pour effectuer les réparations nécessaires (moteur, transmission, roues, stabilisateur)... ou abandonner la course. Si vous ne le faites pas, le véhicule deviendra vite incontrôlable et dérapera dans les tournants, avec un effet de roues voilées assez amusant. Etant donné la variété des circuits, F1 Spirit ne risque pas de vous lasser de sitôt. Les graphismes sont nets : votre voiture se détache clairement des autres, et les petits mécanos qui s'affairent dans le stand sont particulièrement bien animés. Le seul défaut provient des instructions en japonais, mais après quelques tâtonnements dans les boutons, l'on s'habitue aux commandes.

Betty Franchi



CHESSMASTER 2000 BURGER TIME DE LUXE

Chessmaster 2000 est déjà connu comme un des jeux d'échecs les plus performants sur micro-ordinateurs, et à mon plus grand étonnement il est aussi complet sur Game Boy. On l'a même **doté de la parole** ! Mais rassurez-vous, il ne va pas papoter pendant que vous réfléchissez, il se contente de signaler les prises et d'honorer le vainqueur, chaque coup joué étant annoncé par quelques notes de musique. Grâce à ses 16 niveaux de difficulté, il convient aussi bien au **débutant** (qui pourra lui demander conseil sur un coup à jouer) qu'au **joueur chevronné** qui trouvera là un adversaire à sa taille. Les deux premiers niveaux sont consacrés au débutant, les treize niveaux suivants sont fonction du temps de

réflexion (en commençant par 60 coups en 5 mn) et le sixième niveau, "Infini" laisse calculer Chessmaster jusqu'à ce que l'on actionne "force move" (forçage de jeu). Il existe aussi un mode "teaching" qui montre à l'élève tous les **mouvements possibles** de chaque pièce. La règle officielle du jeu d'échecs est parfaitement suivie (roques, prise en passant), jusqu'à une option qui oblige à jouer une pièce initialement touchée ! Chessmaster 2000 peut également résoudre des problèmes d'échecs ou jouer contre lui-même (démonstration très instructive !). Sa **bibliothèque** d'ouverture est **impressionnante** : 75 000 positions (que Chessmaster pourra consulter rapidement en cours de partie... si vous le lui permettez !).

La vie de **cuistot** n'est pas toujours rose, surtout quand les oeufs, les saucisses, et autres ingrédients se rebellent. Pour les coincer entre les tranches de vos hamburgers il faut de la technique : soit les saler pour les paralyser temporairement, soit les faire tomber dans le sandwich par surprise. Quand vous envoyez une pincée de sel sur l'ennemi, une petite musique indique le temps pendant lequel il est hors d'état de nuire, mais le sel est limité à cinq pincées en début de jeu. Pour en récupérer, guettez la saletière-bonus qui apparaît de temps en temps dans un coin de l'écran (là aussi une musique indique sa présence), et précipitez-vous pour la prendre avant qu'elle ne disparaisse. Au cours du jeu, d'autres objets comme les frites, le chocolat, la tasse de café et un petit cuisinier vous donneront des points et des vies gratuites.

La **recette du Burger Time** est la suivante : atteindre à l'aide des échelles les tranches d'aliments qui composent le hamburger ; marcher sur toutes la longueur d'une tranche pour la décoller du plat, elle tombera alors d'un

Ses options très complètes : reprises de coups en arrière, évaluation d'une position, demande de partie nulle (qui n'est pas toujours accordée !), abandon de réflexion et forçage de jeu (utile, quand l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un coup), débrayage du calcul pendant que le joueur humain pense, coups suggérés, coordonnées de l'échiquier, pendule, partie en aveugle, et surtout sauvegarde et reprise d'une partie en cours.

Le seul **point défavorable** vient de la **petitesse de l'écran**. Les pièces noires se trouvant sur des cases noires sont mal identifiables, et quand on doit cogiter longuement sur une position, ça devient vite fatigant. Le remède, acheter la loupe "light boy" ou jouer parallèlement sur un échiquier normal.

Betty Franchi

étage en libérant la tranche du dessous qui descendra également d'un niveau. C'est à ce moment-là qu'il faut essayer d'entraîner un ennemi dans la chute pour l'éliminer. Quand tous les ingrédients sont empilés en bas de l'écran le plat est terminé et l'on passe au tableau suivant, avec toujours plus d'ennemis, et des hamburgers plus nombreux qui s'étendent parfois sur plusieurs écran. Tous les **4 tableaux**, un **code** en forme de dessins, permet de commencer une nouvelle partie au niveau voulu. En plus de la possibilité de jouer à deux (en reliant deux consoles), l'on peut mettre un handicap (sous forme de hamburgers plus compliqués) aux bons joueurs. Ce vieux **jeu d'arcade** est toujours aussi **sympathique**, et son adaptation sur Game Boy est une bonne surprise.

89% Dragon's Lair: The Legend Jeu d'arcade Edité par IMAGESOFT Gameboy (disponible)

90% F1 Spirit Jeu d'arcade Edité par KONAMI Gameboy (disponible)

88% Chessmaster 2000 Jeu de réflexion Edité par HI-TECH Gameboy (disponible)

78% Burger Time DeLuxe Jeu d'arcade Edité par DECO Gameboy (disponible)

Abonnez-vous

Vous n'êtes pas encore abonné ?
 Pouvez-vous raisonnablement prendre le risque de vous passer de l'abonnement exceptionnel que nous avons conçu pour vous : 22 numéros au prix de 20, soit 2 numéros gratuits, et la carte privilège UGC.

OUI NON

Abonnez-le

Vous êtes déjà abonné ?
 Parrainez l'un de vos meilleurs amis et gagnez un joystick.
 Pourront-ils résister à vos arguments ?

OUI NON



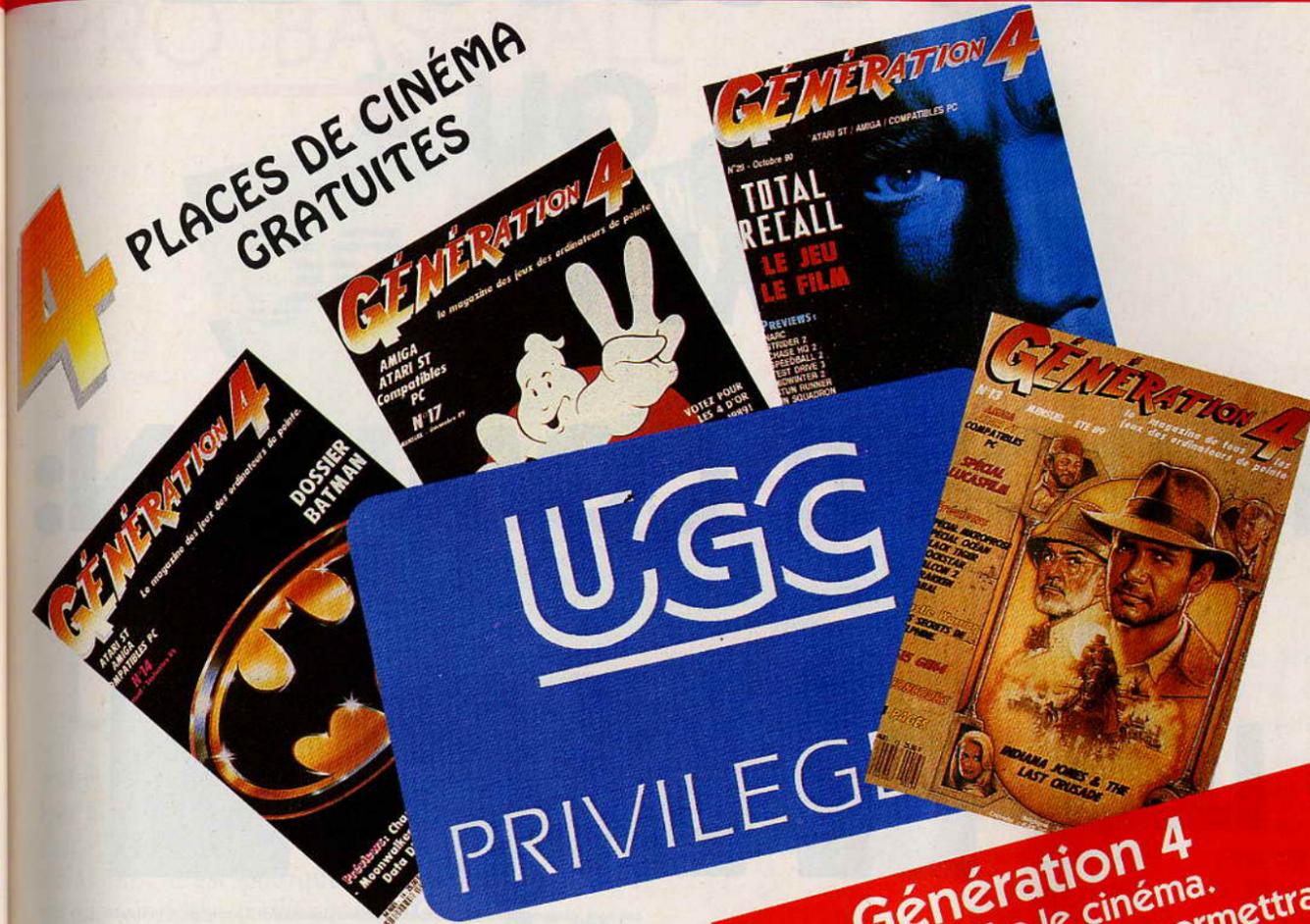
VOTRE MAGAZINE
 MICRO-INFORMATIQUE
 ET DE LOISIRS

**Gratuit !
 Sympa !
 Facile !**



Cette offre est valable pour un abonnement de 22 numéros au tarif de 500 F (725 F pour l'étranger), soit 2 numéros gratuits.

La société se dégage de toute responsabilité concernant la maintenance des joysticks après envoi.



Génération 4
 vous offre le cinéma.
 Cette carte UGC vous permettra
 d'aller voir 4 films gratuits,
 quand vous le désirez.

**IL
 S'ABONNE**

Bulletin à découper et à retourner à :
 service abonnement Génération 4 - 36, rue de Picpus - 75012 PARIS

A REMPLIR PAR LE PARRAIN ET LE FILLEUL B1

Nom du filleul :
 Prénom :
 Adresse complète :
 Je m'abonne à Génération 4 pour 22 numéros au tarif de 500 F (725 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau la carte de cinéma privilège n° 1 UGC.
 Je paie par : chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage
 mandat postal pour l'étranger.
 Signature (parents pour les mineurs) :

Nom du parrain :
 Prénom :
 Adresse complète :

Grâce à mon filleul, je vais recevoir une **MANETTE DE JEU GRATUITE.**

A REMPLIR PAR L'ABONNÉ A1

Nom :
 Prénom :
 Adresse complète :

Je m'abonne à Génération 4 pour 22 numéros au tarif de 500 F (725 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau la carte de cinéma privilège n° 1 UGC.

Je paie par : chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage
 mandat postal pour l'étranger.

Signature (parents pour les mineurs) :

Date :

**JE
 M'ABONNE**

JE M'ABONNE

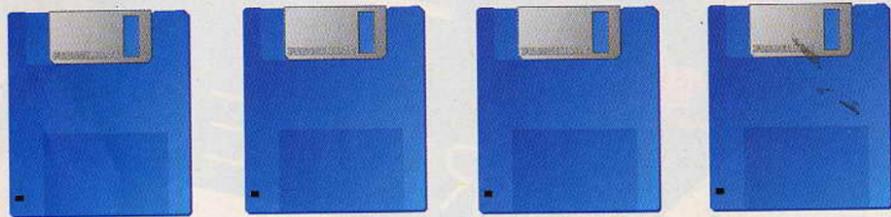
QUE VOUS SOYEZ



OU
ET MEME PC,

UN POINT COMMUN:

LES



Les logos utilisés dans cette page sont les propriétés respectives de Commodore, Atari et Apple.



**Domaine Public MAGazine, c'est
des centaines d'utilitaires, de jeux,
de drivers, de clip arts,...
(A des prix complètement fous)
et le nouveau catalogue de
la boutique de Pressimage**

Le N°2 est en vente 15 F chez votre marchand de journaux.

PRO BASEBALL



78%
Jeu de sport
Edité par SEGA
GameGear
(disponible)

SKWEEK



80%
Jeu d'arcade
Edité par INFOGRAMES
GameGear
(juin)



Les Japonais sont friands de sport, nous le savons ! Mais ils semblent affectionner tout particulièrement deux sports : le golf et le base-ball (je suis sûr que si on leur disait, la pétanque est d'origine british, ils pratiqueraient ce sport avec déraison). C'est pourquoi l'un des premiers logiciels sportifs sur GameGear traite d'un de ces sports. Que dire de réellement original sur celui-ci ? Pas grand-chose si ce n'est qu'il est **assez facile** de maniemment malgré les menus tout en japonais. Réaliser des "Home run" ne relève pas du coup miracle, mais au contraire se répétera assez souvent.

Côté réalisation, Pro Baseball ne souffre de pratiquement aucune critique. Les **graphismes** sont **excellents**, et **l'animation** des personnages, sans être **fantastique**, suffit amplement au jeu et surtout à la vision du joueur. En effet, un écran de cette taille pardonne certaines imperfections. Sur le plan, rien que de très classique.

En bref, un logiciel prenant, bien fait, se classant fort honnêtement dans les productions GameGear. **À voir !**

Frank Ladoire

Après avoir ravi les petits et les grands sur micros, Skweek débarque sur consoles et en premier lieu sur GameGear. Alors, c'est très simple, le **jeu est strictement identique** aux versions micros à une **exception** près, le **scrolling** est cette fois-ci **horizontal** au lieu d'être vertical. Pour les retardataires des plaisirs informatiques, rappelons que Skweek est un petit personnage rose, dont la folle passion est de **repeindre** chaque parcelle de terrain qu'il touche **en rose**. Tout ceci dans le but ultime de retrouver toutes les Skweezettes indispensables à l'équilibre de sa planète. Bien évidemment, des trouble-fête sont là pour l'en empêcher, voire l'éliminer sous forme essentielle de fantômes, mais aussi de flammes baladeuses... Les dalles recèlent parfois des pièges, attention à la fragilité de certaines. Au niveau des bonus, c'est tout bon : tir multidirectionnel, turbo, points, paralysie des ennemis...

En bref, on retrouve le **charme originel** de la version micro, ce qui n'est déjà pas une mince affaire. Autre précision, Skweek semblait destiné aux consoles portables tant il convient à ce type de machines. De plus, sa **lisibilité est parfaite**, atout important sur un écran à cristaux liquides.

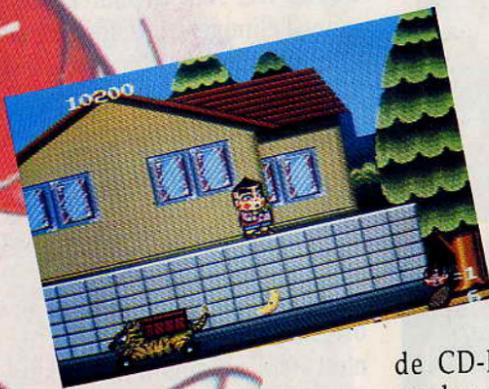
Frank Ladoire

EXPRESS

CoregrafX

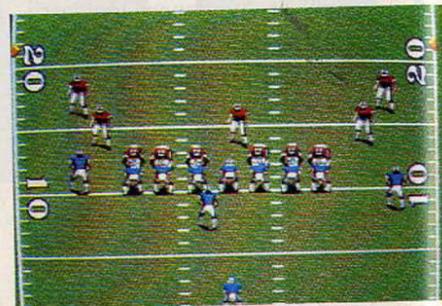
ROAD SPIRIT

Vous voici maintenant au volant d'un **bolide** lancé dans des courses à travers le monde. Vous commencez sur le territoire américain, sur des routes qui serpentent à travers des lieux dont les noms font rêver comme la côte Ouest, la Vallée de la mort et bien d'autres. Mais vous sortirez de ce pays pour vous rendre en Afrique, puis en Europe. Dans un premier temps, les courses sont assez peu prenantes car il n'y a pas vraiment de difficultés. Les voitures arrivent toujours à intervalles réguliers, toujours aux mêmes endroits, et les virages ne sont pas assez serrés pour vous faire quitter la route. A la fin de la course, votre temps est enregistré et sera sauvé dans la mémoire du lecteur



de CD-ROM. Il y a un très grand nombre de **circuits différents**, mais malheureusement ils se ressemblent beaucoup et de temps à autre, vous aurez la surprise de passer sur une bosse. Certaines courses se disputent sur des pistes de sable, mais cela ne change rien à la conduite.

La voiture possède deux vitesses manuelles et les boutons servent à accélérer et à freiner. Amusant non ? Les voitures que vous dépassez sont toujours les mêmes (en fait, elles changent à chaque course mais après quelques courses, on retrouve ces mêmes voitures). Vous pourrez ainsi dépasser des Porsche décapotables, des Ferrari, et même des 2 CV et des R5 turbo. Une fois que vous aurez couru sur tous les circuits, vous pourrez toujours essayer de battre les records que vous aurez établis. Le jeu est sans grande surprise et la seule chose amusante, et encore, c'est le dessin de la petite jeune fille qui représente le lieu où vous allez disputer la course. Je préfère de loin les jeux comme Out Run qui est beaucoup plus technique et prenant (dans ce genre de courses). En fait, Road Spirit est un jeu **bien décevant**. Sans compter que les voitures que vous rencontrez apparaissent d'un seul coup et en plein milieu de la route.



TV SPORT FOOTBALL

Premier jeu de chez Cinemaware, TV Sport Football **ressemble** très fortement aux **versions micros**, les temps de chargements en moins. Comme toujours, le football américain ne passionnera que ceux qui affectionnent ce sport. Vous dirigez un joueur que vous reconnaissez car il clignote. Lorsque vous attaquez, vous choisissez une tactique, puis essayez de parcourir le plus de chemin possible avant de vous faire plaquer. Inversement, lorsque vous défendez, vous devez alors empêcher l'adversaire d'avancer. Ce jeu a le malheur d'être sorti après John Maden Football que j'ai testé le mois dernier sur Megadrive. Cela fait que je suis un peu déçu par TV Sport, car il est moins maniable et moins bien réalisé que l'autre. Cependant, il est quand même le **meilleur football américain sur CoregrafX**.

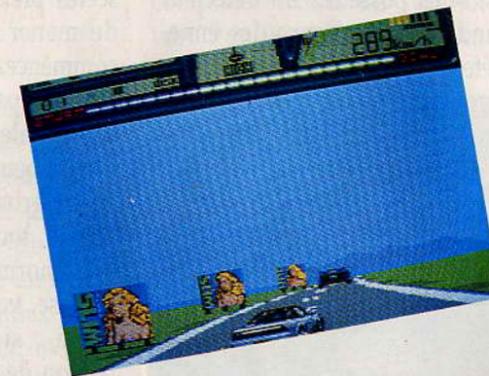
COLUMNS

Déjà sorti depuis des lustres sur les consoles Sega, voici ce **clone de Tetris** arrivé sur la CoregrafX. Il est mieux que sur la Megadrive, mais moins bien que sur la Gamegear. Le but est le même que dans Tetris et autres jeux du genre. Des rectangles composés de trois carrés de couleurs différentes tombent du haut de l'écran, et il vous faut grâce aux boutons du paddle interchanger les couleurs afin de les faire correspondre à celles qui sont déjà tombées. Une fois que trois carrés d'une même couleur



sont en contact, ils disparaissent. Vous pouvez les placer de trois manières différentes : horizontalement, diagonalement et verticalement. Le jeu est perdu lorsque les formes arrivent au haut de l'écran. Une **bonne adaptation** avec des graphismes plus fins que sur la Megadrive, mais personnellement, je regrette qu'il n'y ait pas la possibilité de changer les formes, comme sur la GameGear, et jouer avec des fruits ou des cartes.

Hurricane. Ici, on pilote un petit avion, ailleurs c'est un hélicoptère. Les diverses armes ne sont pas vraiment spectaculaires et sont peu nombreuses. Vous avez des armes conventionnelles, des armes qui tirent dans quatre directions en même temps, d'autres qui lancent des missiles, d'autres encore qui tirent des cercles ou des lasers. Mais c'est du déjà vu ! Le seul grand plus de ce jeu, c'est la possibilité de jouer à deux simultanément. Si, il y a autre chose, vous avez deux armes spéciales. La première, en pressant les deux boutons de tir, l'avion fait un looping et évite ainsi les tirs ennemis, la seconde, c'est une méga-bombe qui explose en détruisant tout ce qui se trouve à l'écran. Enfin presque tout, car les gros avions sont plus coriaces, et il leur faut plusieurs coups pour être descendus. Ce jeu est donc sans surprise et sans trop d'intérêt. Les deux seuls atouts, au risque de me répéter, sont la maniabilité et la possibilité de jouer à deux en même temps. Au fait, je viens juste d'avoir confirmation que le fou était bien sur une échelle, mais il employait de la peinture à l'huile. C'est bien plus difficile, mais c'est bien plus beau que la peinture... (NDLR : comprenez qui pourra !)



YOUNG MASTER

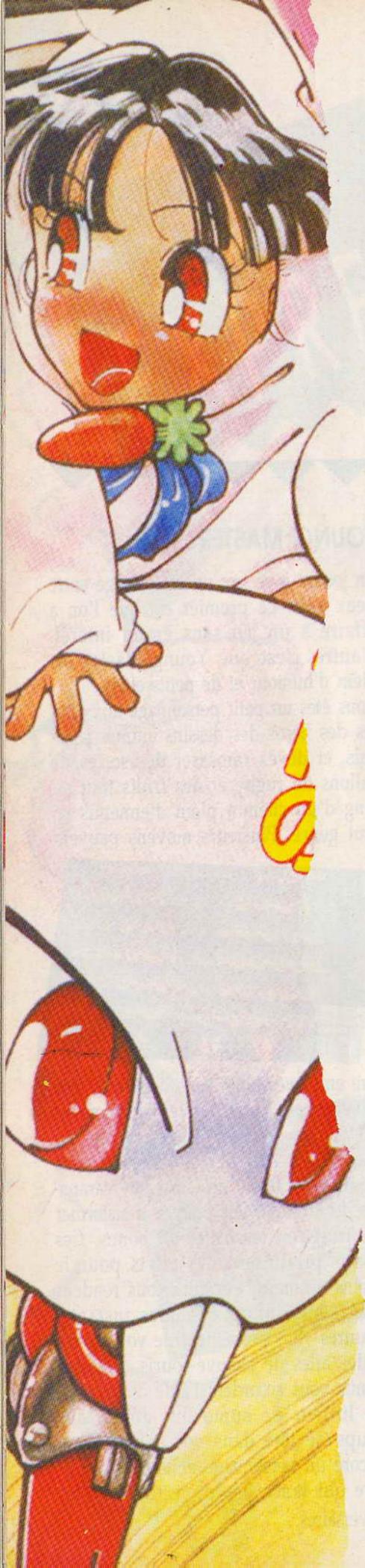
En jouant à ce jeu, on est partagé entre deux avis. Le premier est que l'on a affaire à un jeu sans grand intérêt. L'autre, c'est que Young Master est **plein d'humour** et de petits effets. Vous êtes un petit personnage aux allures des héros des dessins animés japonais, et devez ramasser des sortes de ballons de rugby et des fruits tout au long d'un chemin plein d'ennemis en tout genre. Plusieurs moyens peuvent



être employés pour vous défaire de vos adversaires. Vous pouvez simplement les éviter, leur sauter sur la tête ou encore leur tirer dessus. Lorsque vous trouvez sur le sol des sortes de carapaces de tortues, vous pouvez transformer les fruits ou les balles en bonus. Ces bonus produisent des effets pour le moins étranges. Certains vous rendent invincible durant quelques instants, d'autres vous permettent de voler grâce à des ailes de chauve-souris. D'autres bonus vous accordent l'aide d'une sorte de lutteur de sumo qui donne des coups de tête dans vos ennemis, ou encore un personnage dans un hélicoptère qui lance des projectiles sur les adversaires.

1943

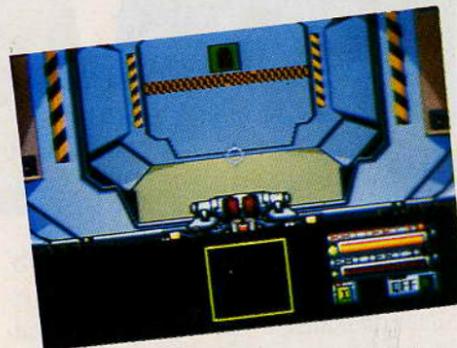
Cette conversion de jeu d'arcade, aussi bien faite soit-elle, **arrive trop tard**. En effet, voici déjà quelque temps que des jeux du même genre sont sortis et sont beaucoup mieux réalisés, ne serait-ce que Tiger Heli ou plus récemment



Vous pouvez en baissant la manette vous transformer en chien, mais je dois avouer que je n'ai pas encore découvert l'utilité de cette transformation. Sinon, les décors sont assez variés et vous évoluez aussi bien sur terre que sous l'eau. Il y a seulement deux ou trois sortes d'ennemis. Le jeu est quand même **peu prenant** et ne vaut pas un Son Son 2 ou un Jacky Chan. Encore moins PC Kid !

SILENT DEBUGGER EXPRESS

Nous vous avons présenté ce jeu en preview comme une sorte de **clone de Dungeon Master**. Je dois reconnaître que le jeu n'a rien à voir avec ce hit qu'est DM. Ici, vous commencez le jeu en passant par l'armurerie, afin de vous équiper, et en partant à la recherche des monstres qui ont envahi le vaisseau spatial dans lequel vous évoluez. Vous avez la possibilité de choisir parmi trois armes différentes et trois canons spéciaux. Une fois équipé comme vous le désirez, vous partez à la chasse dans les labyrinthes de couloirs qui composent le vaisseau. Pour vous aider dans vos recherches, vous possédez un détecteur qui vous indique la présence des ennemis. Ce détecteur émet un signal sonore et visuel vous indiquant la distance et la direction du monstre. Lorsque vous le



découvrez, celui-ci vous attaque, et c'est à vous de le détruire. Ils sont coriaces les bougres, et un seul coup ne suffit pas à les tuer. Mais grâce à votre acharnement, vous parviendrez à les détruire.

Alors une musique accompagnera votre progression jusqu'au poste de commandement. Une fois revenu au départ, vous serez félicité par vos supérieurs et une nouvelle mission vous sera alors confiée.

Le jeu est **assez décevant** et l'on est loin de l'ambiance qui règne dans les jeux du genre de Dungeon Master ou autres. Là, il n'y a pas de passages à découvrir, pas de trappes, rien que des couloirs et des portes. Un jeu que somme toute je **n'achèterais pas** !

Megadrive

DEVIL HUNTER

Comme dans Valis III, vous êtes une **jeune fille** armée d'une épée, qui doit affronter un monde de monstres et d'insectes prêts à tout pour vous empêcher de mener à bien votre mission. Vous commencez tout de suite par vous faire attaquer par des plantes qui vous jettent des pétales empoisonnés. Une fois ce hors-d'oeuvre avalé, vous vous retrouvez à grimper sur la tige d'une plante géante, tout en évitant que des moustiques énormes ne vous piquent. Comme défense, votre épée possède une particularité : si vous pressez longtemps le bouton de tir, un cercle se forme autour de vous et vous pouvez l'envoyer sur vos ennemis. Ce cercle reviendra automatiquement vers vous, et vous pourrez alors soit le faire disparaître soit le renvoyer. Plus loin encore, ce sont des mantes religieuses et des stalactites qui vous gêneront. Un peu plus tard, vous devrez escalader une plante alors que la tempête vous empêchera de sauter où

Super Famicom

BIG RUN

vous voulez. Au niveau suivant, vous devrez faire un tour au centre de la Terre et éviter les projections de pierres des volcans. Les graphismes, l'animation et le plaisir du jeu ne sont pas aussi importants que dans Valis III. Seule la musique est plus sympa dans ce jeu que dans son concurrent. L'héroïne n'est pas assez maniable, et dans les passages délicats il n'est pas évident de faire aller la petite jeune fille où l'on veut. D'autant plus que le jeu est **très difficile**, et malgré la possibilité de continuer la partie un certain nombre de fois, l'on ne va pas très loin.



GameGear

WOODY POP

Que dire d'une logithèque ne comprenant pas le moindre petit jeu de **casse-brique** ? Qu'elle est incomplète ! Eh bien, cette réflexion n'est plus de mise pour la GameGear, puisque Woopy vient combler ce vide tout relatif. N'apportant pas de grandes nouveautés au genre, il faut bien avouer que ce soft est **bien réalisé** avec de bons graphismes et une excellente animation. Au niveau des bonus, on retrouve la classique grande raquette, les balles multiples, l'aimant, la boule de feu (détruisant instantanément les briques en bois), le tir... Petit reproche, la difficulté est présente dès pratiquement le début de la partie. **À conseiller aux amateurs** !



Au final, on retiendra quelques bonnes idées comme les étapes de nuit où la visibilité du joueur sera réduite à la portée des phares de la voiture, mais elles sont assez rares. En bref, **Big Run** n'est pas loin d'être **le plus mauvais jeu** édité sur Super Famicom à ce jour !

ULTRAMAN

Que dire sur ce combat de super héros ? Eh bien tout simplement que le jeu est aussi passionnant que le feuilleton japonais des années 70 à l'origine du soft, **soporifique** !



En effet, avoir affronté les ennemis une fois, il est facile de découvrir leur point faible et ainsi de gagner la bataille. Pour agrémenter légèrement l'action, Ultraman dispose d'une **arme secrète**, fonction de son potentiel de points de magie. Cette dernière sera plus ou moins dévastatrice suivant le niveau utilisé. Enfin, le héros dispose d'une panoplie de coups assez étendue, allant du coup de poing au coup de pied en passant par les sauts chassés ou les manchettes. Côté **réalisation**, Ultraman est classique avec un scrolling sur trois plans et une animation des personnages assez réussie. En revanche, les bruitages sont très moyens, mais ce qui pêche le plus, c'est véritablement le fond de jeu. Après quelques parties, le **joueur se lasse** et délaisse totalement le jeu !

COREGRAFX

Pour le mois prochain devraient sortir **Adventure Island**, un jeu dans la lignée de Son Son II ou PC Kid, puis peu de temps après **Sherlock Holmes**, en CD-Rom, basé sur une intrigue du célèbre détective. Dans le domaine des jeux de rôles, **Astra Arios** toujours en CD-Rom est annoncé et semble fortement inspiré de Sword Of Vermilion ou Phantasy Star par exemple. Attendu aussi **Exil**, nouveau jeu de rôles aux graphismes assez sympathiques. De chez Human est annoncé **Ultima 4**, la célèbre saga ayant fait les beaux jours des possesseurs de micros.

Pour les jeux d'aventure, le plus gros titre à venir est **Cobra II**, en version CD-Rom comme le premier, aux graphismes prometteurs. Malheureusement, le jeu reste totalement en japonais et ne passionnera donc que les seuls initiés.

Côté action pure et dure, Data East prépare **Raizamber**, alors qu'Unipost finalise **Circus Raider**. Pendant ce temps la société AGS prépare **Trikki** et **Astarius**. Dans les shoot'em up sont également prévus de chez Face **Metal Socker**, mais après les fameux Down Load 2 et L-Dis, le prochain jeu de tir en CD-Rom à sensation se nomme **Hellfires**. L'action s'annonce intense et la réalisation exceptionnelle : regardez les photos, elles parlent d'elles-mêmes ! La présentation comporte 10 minutes d'animation et le nombre de niveaux est de six. A noter que ce jeu pourra se jouer à deux simultanément. Mais ce n'est pas tout, puisque devrait suivre très vite **Super Flying Shark**, toujours sur CD-Rom. Encore une fois, les graphismes semblent super et très proches de la version Megadrive ! Le jeu est vu du dessus et la bande son est, paraît-il, excellente. En japonais "Madoshenshi", et en français **Le Chemin maléfique du guerrier**, est un autre logiciel de tir annoncé chez Naxat et toujours sur CD-Rom. Si vous voulez mon avis, celui-ci risque également de faire très fort en vente lors de sa sortie, tellement les graphismes ont l'air exceptionnels. Toujours chez Naxat est prévu **Bubble Gun Clash**, un jeu d'aventure. Très attendu aussi, **Final Soldier** n'étant

autre que la suite de Super Star Soldier, shoot'em up sorti à la rentrée dernière. Cette suite propose un monde encore plus vaste, des bonus toujours aussi spectaculaires et des graphismes réellement somptueux. Chez Irem sont annoncés **Delighted Racing**, un jeu de courses motos, **Dragon Breed**, un jeu d'arcade et **Labyrinth's Island Special**, un jeu de tableaux. La société Home Data, quant à elle, prépare **Sabaibale Runner**, Liver Hill Soft **Burai**, Nihon Bussan **Fighting Run**, Tengen **Magical Puzzle Pupils**, Tokin House **Cyber Night** et Cream **Bull Fight Ring II**.

Côté sport, après le fantastique Formation Soccer, la CoregrafX devrait encore une fois bénéficier d'une superbe simulation de football du nom de **Power Eleven** éditée par Hudson Soft. Le jeu est toujours vu d'avion, sauf pour les actions de but où le programme vous place derrière les filets. Après la sortie de TV Sport Football, on attend maintenant **TV Sport Basketball**. La réalisation semble honnête avec notamment de nombreux bruitages digitalisés. En ce qui concerne **TV Sport Hockey**, le jeu avance également et devrait inclure une option "multiplayer" permettant à cinq joueurs de disputer une partie simultanément.

Concernant les jeux d'arcade, de nouvelles photos de **Pang** en version CD-Rom nous sont parvenues, et le jeu s'annonce dément. Vous l'attendez tous, il est presque terminé, je veux bien sûr parler de **PC Kid 2**. Délirant, le premier l'était, mais cette fois-ci le jeu sera complètement loufoque avec une multitude de décors hallucinés. Vivement sa sortie !

Dans la catégorie des wargames, la société Ask nous propose **Taikouki** sur CD-Rom, un jeu où la vue du terrain change quelque peu de l'habitude, puisque cette fois-ci le relief est géré. A noter que **Bomberman 2** serait en préparation.

Mais la liste n'est pas terminée, et sur les calendriers des sociétés sont annoncés d'ici la fin de l'année, **Shibibi Man 2** de chez Victor, et pour le mois de juillet **Sorcerian** en CD directement ici de la version PC, **Ultrabox 5** en CD et **Verytex** un jeu de tir déjà disponible sur Megadrive. Dans les jeux de courses



automobiles, après le succès rencontré par F1 Circus est attendu **F1 Circus 2**, original non ? Enfin, après deux jeux de tir (**Hellfires** et **Super Flying Shark**), Nec Avenue travaille actuellement sur une multitude de titres. Attention, c'est parti ! En premier lieu, nous devrions voir (juillet) **Might & Magic** et **Might & Magic 2** sur CD-Rom, ensuite ce sera le tour de **Rainbow Island**, **Horror Story**, **Super Fantasy Zone**, **La Forêt de Wordona** un jeu d'arcade en cours de finalisation sur Megadrive, **Gain Ground** une sorte de jeu de stratégie action déjà disponible sur Megadrive, **Buzanza Brother's**, **Forgotten World** le célèbre jeu d'arcade dont deux versions sont prévues, avec semble-t-il un jeu SupergrafX totalement dément ! Tous ces jeux s'entendent bien entendu sur CD-Rom. En cartouches sont prévus **The Strider**, dont la version SupergrafX est annoncée comme celle se rapprochant le plus du jeu d'arcade, et **Galaxy Force II** avec encore une fois (mais qui s'en plaindrait ?) une version SupergrafX. Voilà le chapitre Nec Avenue clos !

Chez les autres éditeurs, si ce n'est pas la même abondance, de nombreuses nouveautés sont tout de même annoncées, dont **Tatsujin** de chez Taito, l'un des premiers jeux de tir sortis sur Megadrive. Sont prévus également une conversion de **Marble Madness**, ancien jeu d'arcade, puis chez Naxat **Dodgeball Soccer** un autre jeu de football, et **Zero Wing** (pratiquement terminé sur Megadrive) un jeu de tir sur CD-Rom. Chez Hudson, l'on doit s'attendre à **Ping Pong World**, un jeu de... ping-pong (CD-Rom), **Nutopia II** la suite du célèbre wargame, **Powerleague Baseball II** et, nous vous l'annonçons le mois dernier, une adaptation de **1941**, shoot'em up, sur SupergrafX. Rappelons que **It Came From The Desert** de Cinamaware et **Loom** de Lucasfilm Games, tous deux sur CD-Rom, sont terminés. Maintenant leur commercialisation ne dépend plus que de la bonne volonté de Victor, société éditrice. Enfin, pour être totalement exhaustif, il faut signaler la sortie prévue de **Super Cluster** et **Burai** toujours sur CD-Rom.



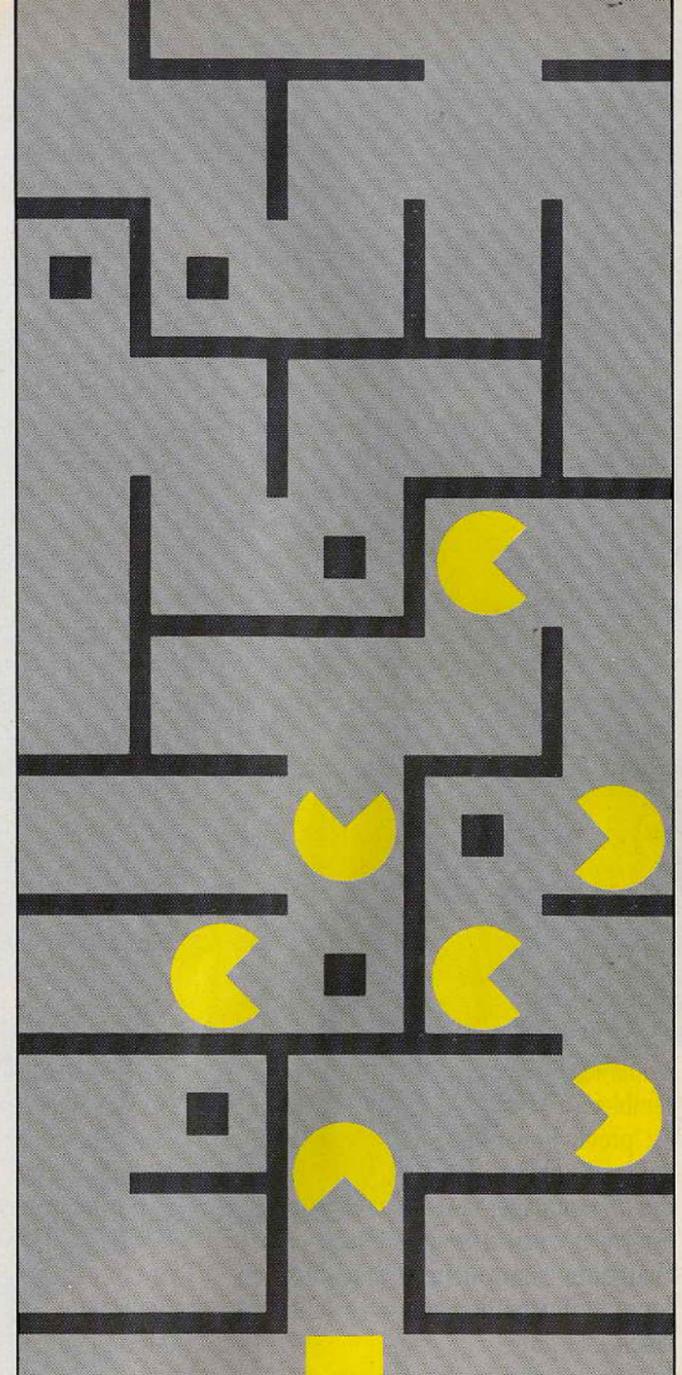
NEO-GEO

Après notre rubrique Neo-Geo totalement loufoque du mois dernier passons donc aux choses sérieuses et aux vrais jeux Neo-Geo. Dans les mois à venir est prévu **King of The Monsters**, un logiciel se rapprochant assez du célèbre Rampage d'Atari. En même temps devrait être disponible **Ghost Pilot**, un superbe jeu de tir aux graphismes splendides. A noter que les photos présentées sont issues de la borne d'arcade, le jeu n'étant pas encore finalisé sur la console et donc pas encore disponible, n'en déplaise à un certain confrère pseudo-informatif. Enfin sont également annoncés **Burning Fight** et **Aso II**



LYNX

Même si les nouveautés sur Lynx se font attendre, il n'en est pas moins vrai que les éditeurs travaillent pourtant dessus, et le nombre de logiciels à venir est assez conséquent. Parmi eux, citons **APB** conversion du jeu d'arcade, **NFL Football**, **Shadow Warriors** déjà bien connu sur micros, **Tournement Cyberball**, **Stunt Runner**, **Caball** un jeu de combats, **Toki** tout juste sorti sur micros, **Lynx Casino**, **Pitfighter** conversion du jeu d'arcade, **Battle Universe** et **Volley Ball** pour n'en citer que quelques-uns. Mais normalement, les tests de jeux Lynx devraient reprendre le mois prochain avec l'arrivée de certains softs.



Pour essayer les meilleurs logiciels de jeux parus chaque mois, une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le -Pont
Tél. 49 77 82 80



MEGADRIVE

Nous vous en parlions le mois dernier, **Alisia Dragon** s'annonce superbe avec de nombreux ennemis différents, alors qu'**Arcus Odyssey** avance bien, de même pour **La Forêt de Wordona**.

A signaler la sortie d'un nouveau logiciel de courses automobiles sous le nom de **First Test Run** de chez Human. Il s'agit tout simplement de l'adaptation de Triple Battle F 1 sorti depuis bien longtemps sur CoregrafX. Les options sont identiques, mais le nombre de joueurs est cette fois-ci limité à deux. Au mois de juin, de chez Sega, est prévu **Lunter Hero** (cartouche de 8 mégabits), un jeu de combat opposant le joueur à toutes sortes d'ennemis comme par exemple un dinosaure. Première constatation, les graphismes semblent réussis. Du même éditeur, et en juin toujours, est annoncé **Alien Storm** (cartouche de 4 mégabits) directement issu de la borne d'arcade du même nom. Espérons que le jeu sera aussi prenant, en tout cas les graphismes semblent à la hauteur. Mais auparavant est prévu **Bonanza Brothers** (cartouche de 4 mégabits), un jeu d'arcade avec des personnages aux formes bizarres. Enfin n'oublions pas **Sonic The Hedgehog** (cartouche 4 mégabits) en cours de finalisation prévu en juillet au Japon.

Verytex, n-ième jeu de tir, sera testé le mois prochain. Nous avons reçu le jeu dans les dernières heures du bouclage, et c'est à peine si j'ai le temps de vous l'annoncer. Normalement testé également le mois prochain (cette fois-ci, nous ne disposons pas de la cartouche) **Zero Wing**, un autre jeu de tir comportant des monstres de fin de niveau énormes. Annoncé pour juin, **Raiden Trad**, le fabuleux jeu d'arcade de chez Micronet est enfin adapté sur Megadrive. Il s'agit d'un shoot'em up vu du dessus comportant huit niveaux plus un spécial "stage". Toujours dans le domaine de l'action, voici **Fire Mustang** de chez UPL dans lequel le joueur est aux prises avec des appareils de la Première Guerre mondiale. Prévu aussi **Street Smart**, un jeu de combats de rue

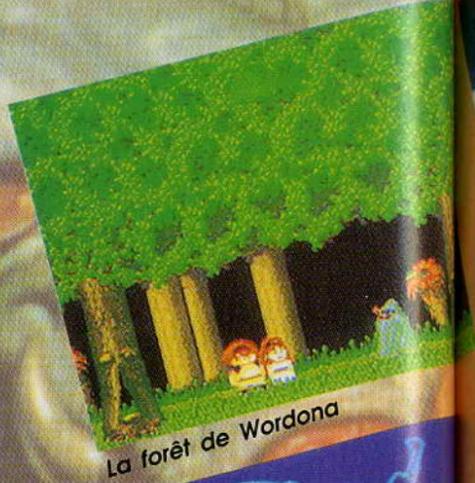
aux adversaires aussi divers que coriaces. Annoncé sur GameGear, **Berlin Wall** de chez Kaneko arrive aussi sur Megadrive, et il s'agit toujours d'un jeu de tableaux. Et chez Taito, nous devrions voir arriver **Macress**, un jeu ressemblant fortement à Cadash sur CoregrafX. A signaler aussi, **Marble Land** en cours d'adaptation, il s'agit d'un jeu d'arcade aux graphismes assez fous, et **Stamford** déjà sorti sur micros, dont la réalisation semble excellente avec de bons graphismes et de nombreux bruitages.

Maintenant, voici en vrac tous les logiciels prévus sur Megadrive pour l'année 91. Chez Sega sont annoncés **Dual Master** (juin) un jeu de combats et **Jewel Master** (juin). Puis pour le mois de juillet, **Masters Of Monsters** de chez Emi (déjà disponible sur CoregrafX) et **Monster World II** de chez Sega. A noter que **YS III**, disponible sur CoregrafX est en cours d'adaptation sur SFC et devrait aussi faire son apparition sur Megadrive. Pas de date annoncée !

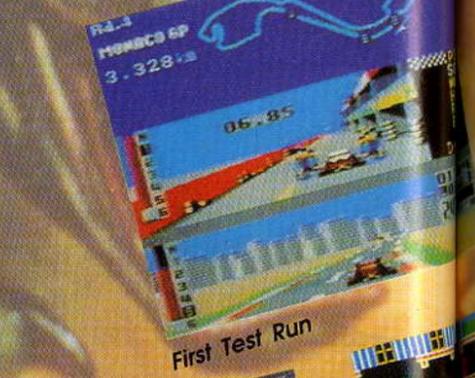
Pour les logiciels suivants, s'ils sont bien prévus pour l'année 91, sachez qu'en revanche aucune date de commercialisation n'est spécifiée. On commence par Sega avec **Moundancer**, puis **Out Run** et **Turbo Out Run** célèbres jeux d'arcade, et bien piètres jeux micros faut-il le rappeler, puis **Fl Constructors** et enfin **Galaxy Force** et **Dynamite Dux**. Taito n'est pas en reste et prépare actuellement **Ninja Warriors**, jeu pouvant se jouer à deux simultanément, **Thunder Fox**, **Masters of Weapons** et **Slap Fight**. Chez Kaneko, on est moins productif et seul **Powerdrift**, en plus de Berlin Wall, est prévu. A signaler aussi **Bowling**, un jeu de... sans commentaire, chez Visco, **Fire Pro Wrestling** de chez Human, puis **Task Force Harrier**



Stormlord



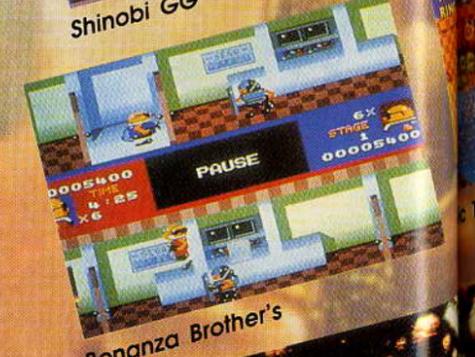
La forêt de Wordona



First Test Run



Shinobi GG



Bonanza Brothers



Zero Wing



Alisia Dragon



Raiden Trad



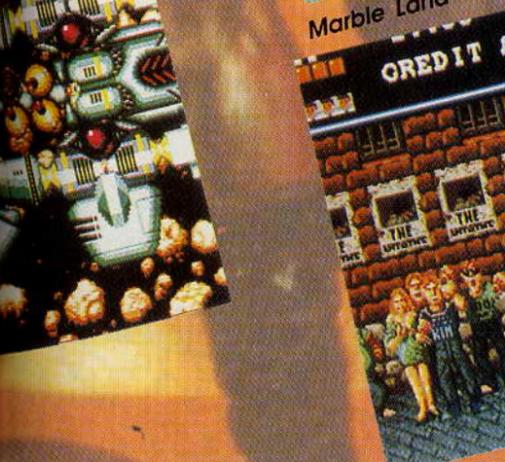
Lunter Hero



Mappy



Sonic The Hedgehog



Marble Land

GAMEGEAR

Dans les prochaines semaines, nous devrions voir **Mappy** de chez Namco, un jeu de tableau dans lequel vous incarnez une petite souris poursuivie par une horde de chats et de chatons. Le but est de récupérer toutes sortes d'objets volés tels que des télé, radios... Toujours dans la catégorie des jeux de tableaux, à noter aussi la sortie de **Berlin Wall** (Kaneko) : les graphismes ont l'air assez moyens, reste à juger de la jouabilité.

Après la parution de Pro Baseball, un nouveau jeu de ce type devrait rapidement voir le jour et se nommer **Gear Stadium** de chez Namco. Avec des graphismes semblent-ils moins bons que son prédécesseur, **Gear Stadium** se veut néanmoins plus jouable et plus réaliste.

Déjà disponible sur CoregrafX, **Ryu Kyu**, un jeu de cartes est également prévu pour GameGear. De chez NCS est annoncé un jeu de rôle/action du nom de **Head Buster** dans lequel vous livrez combat sur un immense champ de bataille.

Le domaine de la réflexion n'est pas oublié avec **Magical Puzzle Pupils** de chez Tengen, un jeu labyrinthique dans lequel il faut détruire des blocs de pierres afin de délivrer une princesse.

Chez Sega, on annonce de nombreuses adaptations sur GameGear à commencer par **Sonic The Hedgehog** puis **Shinobi GG**, déjà disponible sur les autres machines de la gamme. Ensuite devraient arriver **Gorby Fight**, puis **Pro Soccer**, **Millenium**, **Out Run**, **Tennis**, **Space Harrier III**, **Alex Kid**, **Golden Axe**, **Kung Fu** et **Alien Storm**.

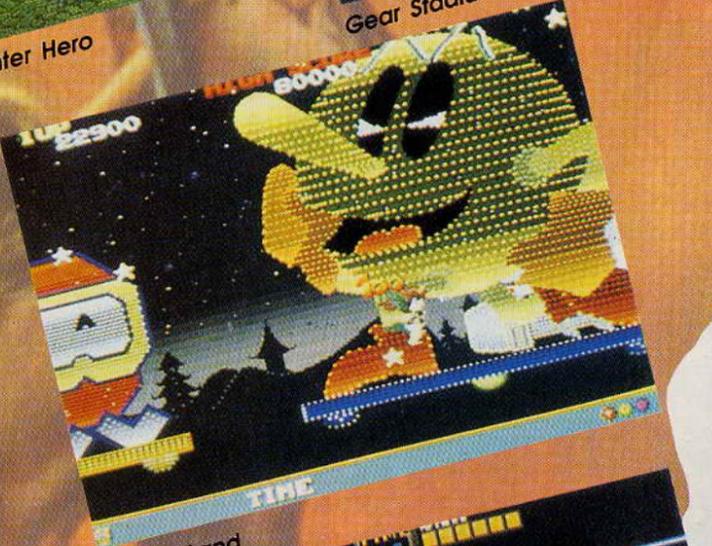
Pour leur part, Game Arts annonce **Labyrinthe Stone**, Telenet **Griffon**, Namco **Wogya Land** et Taito **Halley Wars** et **Rastan Saga** (déjà sorti sur Megadrive).



Alien Storm



Gear Stadium



Head Buster



Street Smart

SUPER FAMICOM

Après l'avalanche de previews traitées le mois dernier, la rubrique SFC de ce numéro est donc un peu moins dense. Mais rassurez-vous, l'info est toujours bien présente, et ça commence avec **Ragun** de chez Kamco prévu pour le mois d'août au Japon. Il s'agit d'un jeu de rôles dans lequel le but est de retrouver l'arme ultime permettant d'éliminer à tout jamais vos pires ennemis. Votre quête sera double puisqu'il faudra également retrouver un bâton magique. Les graphismes sont superbes et le jeu est réalisé en 3D isométrique.

Également prévu, mais sans date, **Gundam F91** un jeu de simulation de chez Bandai. L'objectif est de conquérir toutes les régions avoisinantes en renversant les gouverneurs ou assimilés. Au niveau du jeu, des séquences animées apparaissent, sous forme de petits scénarios, lors de chaque chute d'un gouverneur.

Avec quelques semaines de retard, l'adaptation de **Drakkhen** sur SFC est enfin terminée et le résultat semble grandiose. Les graphismes se rapprochent assez de la version PC 256 couleurs et les bruitages sont excellents. Seul petit problème, pour nous joueurs français, le logiciel est bien sûr en japonais.

Par la suite, et appréciant décidément beaucoup le base-ball, **Gamba League** devrait sortir. Mais ce n'est pas tout, et avant la période des vacances d'été sont prévus sur SFC **Gadulin** (mai), un jeu de rôles de chez Ceta, **Super Ultra Baseball** (mai), **Goemon Fight** (juin) de chez Konami à ne pas confondre avec **Goemon Day** du même éditeur prévu pour la rentrée, **Super Stadium** (juin) de chez Ceta encore, **Ys III** (juin) de Tokin House, **Super R-Type** d'Irem, **Zelda III** (ou encore la Nouvelle Légende de Zelda en juillet) de Nintendo, **Final Fantasy IV** (juillet), **SD Battle Dodgeball** (juillet), **Dungeon Master** (juillet) de chez Victor, **Raiden Trad** (juillet) pratiquement terminé sur Megadrive je vous le rappelle, **Dimension Force** (juillet) de chez Asmik, **Joe & Mac** de Data East, et enfin **Ken le Survivant 5**.

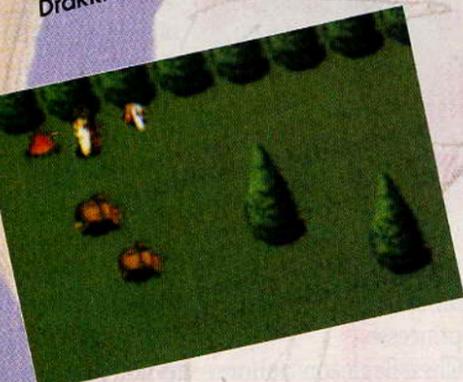
Et dès la rentrée, nous aurons droit à **Jerry Boy**, un jeu d'arcade, **Aera 88** de chez Capcom (en fait UN Squadron II), **Dragon Quest 5** de chez Enix, la société déjà éditrice du fabuleux Actraiser, puis **Popper's, Gouls & Ghosts III** de chez Capcom, **Dragon's Slayer, Sheherazade 2, Super Nova** un jeu de tir en 3D, **Goemon Day** de chez Konami, ensuite **Ring Master, Pro Soccer** (adaptation de Kick Off sur SFC) de chez Imagineer, **Pachincko, Super Tennis** (le premier sur SFC) par Tokin House, **Strike Gunner**, un troisième jeu de golf sous le nom de **3D Golf, Gundam F 91**, un jeu de flipper de chez Naxat nommé **Naxat Super Pinball**, et enfin **Mother 2**, un wargame de chez Nintendo.



Ragun



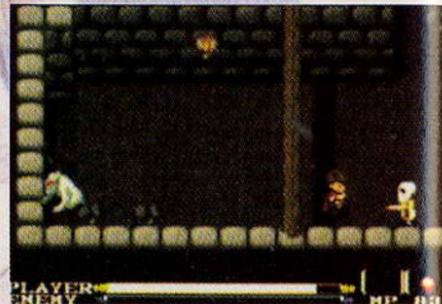
Drakkhen



Ragun



Drakkhen



Ragun



Ys III



Gamba League

May

TRADESHOW :
LA MICRO SE RÉVEILLE !

GRAND CONCOURS :
GAGNEZ UN
VÉRITABLE PREDATOR !

SWITCHBLADE 2, SUPERCARS 2 : GREMLIN FRAPPE FORT ! F29 RETALIATOR : LE PC DÉCOLLE !
CYBERCON 3 : LE NOUVEL ASSEMBLY LINE ! PREVIEWS : SPÉCIAL MILLENIUM ET ELECTRONIC

THE ADVENTURER

LE JOURNAL DE LUCASFILM GAMES

Recevez-le gratuitement

NOUVEAU !

Distribué par

UBI SOFT

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

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

36 15 UBI

ABONNEZ-VOUS !
30F les 3 numéros
de
THE ADVENTURER
(Journal trimestriel)



- Un journal exceptionnel
- Des articles sur LUCASFILM GAMES
- Des astuces pour avancer plus vite dans les jeux LUCASFILM GAMES
- Des anecdotes sur la création des jeux
- Des concours
- Des tee-shirts et des posters à commander.

UBI SOFT - 8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

Envoyez ce coupon à
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de LUCASFILM GAMES : THE ADVENTURER et je joins un timbre à 2,30F

Nom Adresse

- Prénom
- Je souhaite m'abonner un chèque de 30F
- Je ne souhaite pas m'abonner

Recevez **GRATUITEMENT** le premier numéro de "THE ADVENTURER" en nous faisant parvenir le coupon ci-joint.



ACCLAIM S'ÉTEND

La compagnie, développant surtout sur NES et Game-Boy, vient d'annoncer que ses premiers produits pour Super-Famicom, appelée Super-NES aux Etats-Unis, seraient bientôt prêts. D'autre part, elle va adapter certains de ses hits de la NES sur PC. Plus de détails prochainement...

À VOS LOTS !

Vous n'avez pas encore reçu le lot gagné à l'un des nombreux concours organisés par Génération 4. Pas de panique, nous vous prions de nous le faire savoir par un simple coup de téléphone ou un courrier, afin de régler le problème au plus vite. Avis aux concernés !

TOUT POUR LES JEUX !

Au Japon, la société aérienne A.N.A. (All Nippon Airways) a décidé d'installer des jeux vidéo à l'intérieur même des avions, pour améliorer le confort des passagers. Depuis le 9 mars, les voyageurs peuvent donc se distraire avec des jeux tels que le mah-jong, Quorse un jeu de tir, un jeu de base-ball et un jeu de golf, Punguin un jeu d'aventure et Road Fighter un jeu de course. Tous ces logiciels étant édités par Konami sont déjà disponibles sur MSX.

Les jeux sont projetés sur un mini-écran de 5 inches se trouvant sur le côté du siège. Petite précision, cette distraction est uniquement réservée aux passagers de la Classe Affaire.

LA PANTHER... TOUJOURS PLUS FOU !

Si vous êtes un fidèle lecteur de Génération 4, vous n'avez pas pu rater le mois dernier notre article révélant les caractéristiques de la Panther, future console 16 bits d'Atari. Si vous êtes très curieux, vous aurez vu sur la copie réduite du fax qu'il était possible d'y connecter un cordon Comlynx... Nous n'avions fait aucun commentaire sur ce point, car nous n'en comprenions pas l'intérêt. Mais voilà qu'une compagnie américaine nous a avoué qu'elle travaillait actuellement sur la Panther, et que la présence du Comlynx était justifiée par le fait que la console pourra fonctionner avec les jeux Lynx ! Etonnant, non ?

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



ENCORE UN GOLF!

Challenge Golf sera le prochain jeu d'On-Line Entertainment. Il s'agit d'une simulation de golf, en 3D, comprenant quatre parcours de 18 trous. De 1 à 4 joueurs peuvent participer, et le jeu est entièrement en 3D. Il sortira le mois prochain sur Amiga.

MICROIDS NE MOURRA PAS DE FAIM...

En collaboration avec la firme Belin, Microïds a développé un petit logiciel ludique sur Amstrad destiné à être vendu pour une somme modique, plus quelques preuves d'achat, à tous les gourmands affectionnant plus particulièrement les biscuits "Pepito". En espérant que cette opération verra le jour également sur 16 bits, les salariés de Microïds mettent un point d'honneur à digérer tout leur stock de gâteaux, chacun des programmeurs ayant reçu leur poids en Pepito en guise de salaire. Attention aux miettes !

THALION FAIT CE QUI LUI PLAÎT

Les deux prochains jeux de la compagnie allemande sortiront en mai. Le premier se nomme **Ghost Battle**, c'est un jeu d'arcade composé de cinq niveaux. Le second, **Australian Pioneers**, est une simulation sur l'épopée des premiers colons australiens... Une histoire passionnante quoi !

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Dans la fameuse série des wargames, après la terre et la mer, voici les airs. Le jeu s'annonce entre plus intéressant que les deux premiers épisodes, et devrait sortir cette année sur PC !

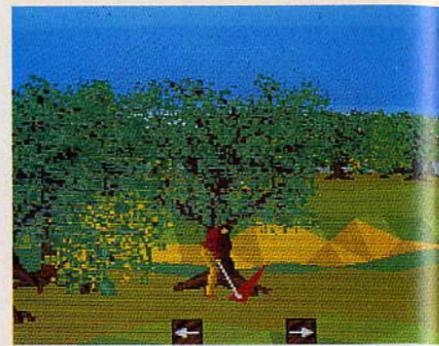


JOE MONTANA ANCIEN PIRATE !

Il a avoué qu'il était un fan de jeux, et qu'il avait commencé à jouer il y a huit ans. A l'époque, il collectionnait toutes les versions pirates des jeux.

UN NOUVEAU CHIP SONORE POUR AMIGA

Commodore aurait développé une nouvelle version de Paula, le chip sonore de l'Amiga, qui pourrait être installé sur tous les Amiga dès la rentrée. Parmi les améliorations, on parle de 12 à 16 voies au lieu des 4 d'origine, et de filtres afin que les sons PCM soient plus propres. Une rumeur fait même état de la présence avec le chip d'échantillons PCM, ce qui n'est pour le moment pas confirmé. Le remplacement d'un ancien chip sonore par le nouveau devrait être possible, mais nous vous en dirons plus prochainement !



LA FOLIE CONTINUE !

Rappelez-vous des scores de vente réalisés par la SFC lors de sa sortie, pas moins de 400 000 unités le premier jour. L'intérêt ne semble pas avoir décliné, puisque dès Noël ces chiffres avaient atteint 1,5 millions d'unités. Si le rythme ne faiblit pas, les responsables de Nintendo prévoient plus de 3 millions de machines vendues au Japon d'ici la fin de l'année. Pour vous donner une idée, cela représenterait environ deux fois les chiffres de vente combinés réalisés par Sega et Nec sur le marché des Etats-Unis !

TROP DROLE !

Une compagnie essaierait d'obtenir les droits du très mauvais Highlander : Le Retour pour en faire un jeu. Pour une fois, l'on pourra prier pour que l'adaptation ne respecte pas du tout le film, sans quoi nous aurons un glöck en puissance.

INFOGRAMMES SUR TOUS LES FRONTS, BIS !

Étant licencié Nintendo, Infogrames, nous vous le répétons depuis longtemps, développe aussi sur Sega, la Megadrive en particulier. C'est ainsi que Metal Masters pourrait bien voir le jour sur cette machine d'ici peu, information que nous vous donnions le mois dernier. Depuis, nous avons pu nous rendre compte du développement du projet et prendre quelques photos du jeu ! Avouez que les sprites sont réellement énormes.

D'un autre côté, après Bubble Ghost, le second logiciel Infogrames sur Gameboy, Pop Up est pratiquement terminé. Le jeu est plaisant et convient tout à fait à cette machine. En fait, il s'avère plus intéressant sur Gameboy que sur micro. Comme quoi, la persévérance a parfois du bon !



ANT FARM

Le prochain Maxis, après Sim City 2, sera Ant Farm, un jeu dans lequel vous dirigez une colonie de fourmis. Voilà qui promet !

NINTENDO : LE ROULEAU COMPRESSEUR !

Il est parfois utile de connaître le hit-parade des ventes au Japon et aux Etats-Unis, c'est une méthode très fiable pour appréhender le marché. Le constat est écrasant ! Dans ce que tout le monde considère les deux plus gros marchés mondiaux en matière de jeux vidéo, les ventes de logiciels pour les consoles Nintendo dominent toutes les autres. Toutefois, certaines différences majeures apparaissent surtout du fait que l'offre au niveau des machines diffère.

En effet, aux Etats-Unis, la Nintendo 8 bits est encore au cœur des préoccupations des joueurs (précisons que la Super Famcom n'est pas encore sortie) puisque les softs destinés à la Nes trident les quatre premières places. Il s'agit dans un ordre décroissant de Super Mario III, Tetris, Teenage Mutant Ninja Turtles et Dr Mario. "Alors qui arrive en cinquième position ?" me direz-vous. Sega ? Nec ? Eh bien un jeu destiné à une machine Nintendo encore une fois avec Tetris sur Gameboy !!

En revanche au Japon la situation est totalement différente puisque dans les

dix premières ventes de logiciels, on ne trouve aucun jeu destiné à la Nes (Famicom) mais six jeux pour la Super Famicom, Super Mario World (Mario 4) en tête, F-Zero en quatrième position, Final Fight juste derrière et Hole in One, Gradius III et Populous respectivement en huitième, neuvième et dixième position. Et aux places vacantes, que trouvons-nous ? Je vous le donne en mille, encore des softs sur console Nintendo avec Final Fantasy Legend 2, F1 Race, Super Mario Land et Dr Mario sur Gameboy !! Édifiant !!!!

TETRIS... BIS REPETITA !

Voilà une opération devant plaire au plus grand nombre ! Infogrames relance le phénomène Tetris en rééditant une nouvelle version de ce jeu sur Amiga, ST et PC au prix de 199 francs pour les deux premières versions et 249 francs sur compatibles.

AD LIB GOLD

A la fin de l'année, la compagnie Ad-Lib sortira la version Gold de sa carte ; son stéréo sur 20 voies, deux voies de digitalisations, sons FM, filtres... Voilà qui devrait en faire la Rolls Royce des cartes sonores.

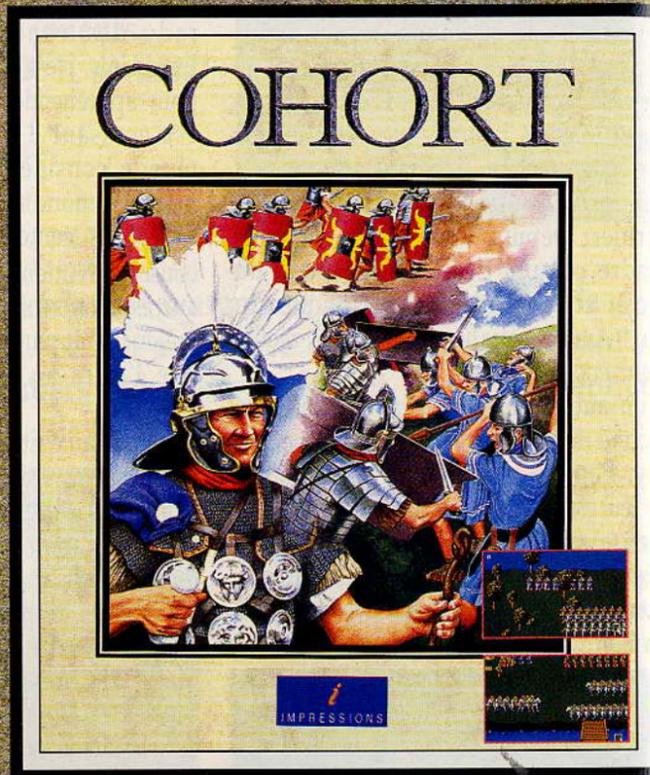
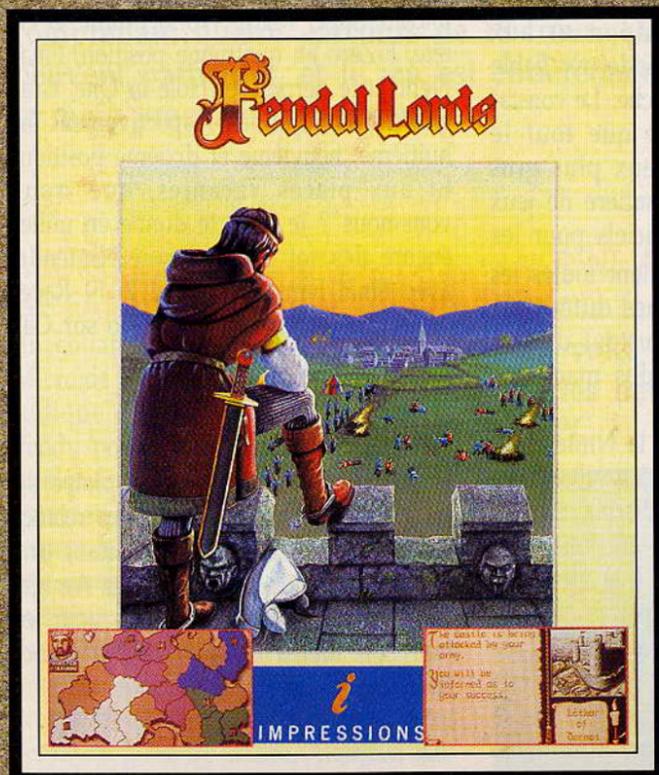
L'ENFER
DE LA
FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga

VROOOM

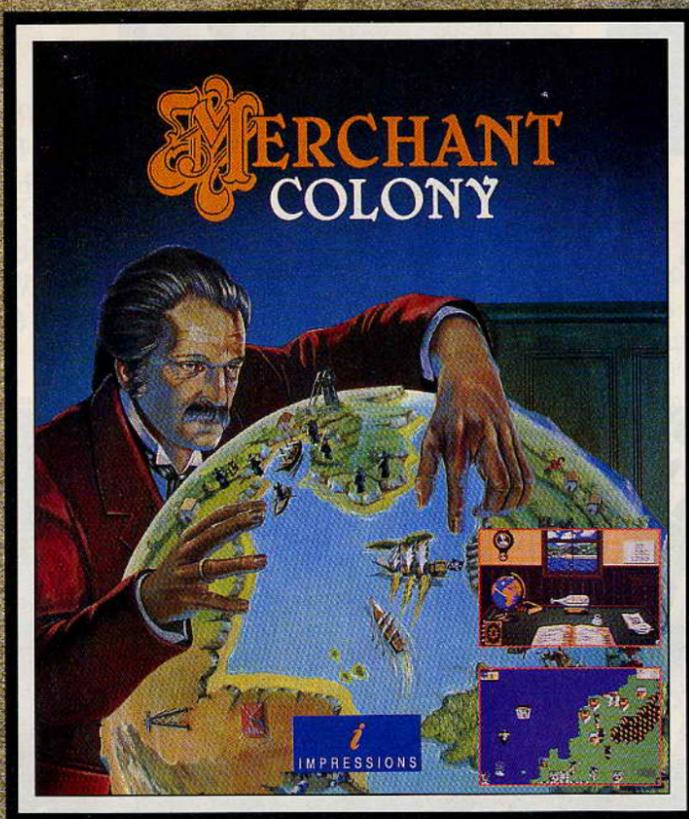
de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

VOTRE PREMIERE IMPRESSION SERA LA BONNE



Jeux sur ST et Amiga



- Coloniser
- Développer
- Acheter
- Combattre
- S'allier
- Vendre
- Explorer

- Comploter
- Conquérir
- Assiéger
- Assaillir
- Définir ses stratégies
- Goûter au pouvoir et à la puissance!

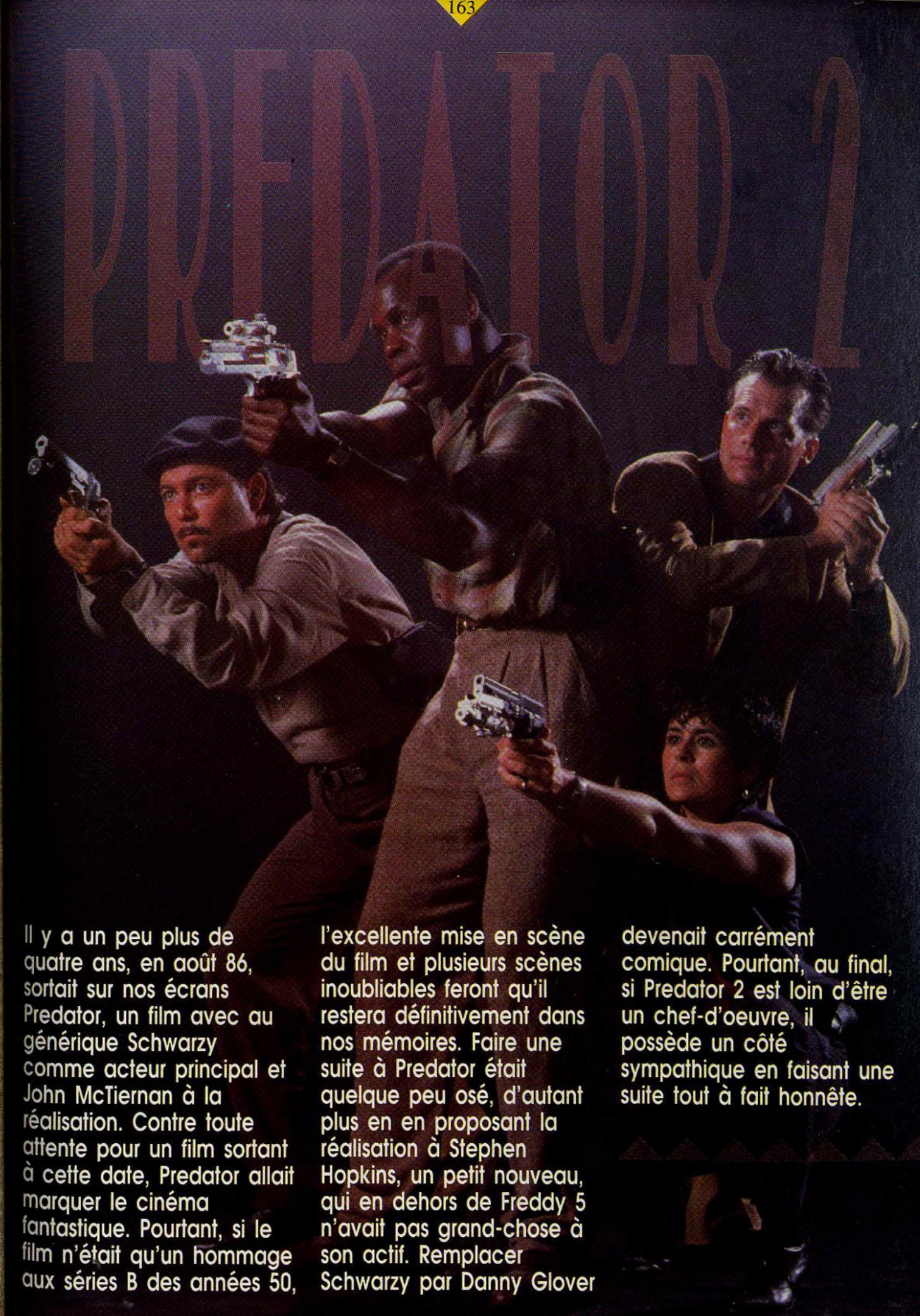


LA STRATEGIE A DESORMAIS UN NOM...



Distribution
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente



Il y a un peu plus de quatre ans, en août 86, sortait sur nos écrans Predator, un film avec au générique Schwarzy comme acteur principal et John McTiernan à la réalisation. Contre toute attente pour un film sortant à cette date, Predator allait marquer le cinéma fantastique. Pourtant, si le film n'était qu'un hommage aux séries B des années 50,

l'excellente mise en scène du film et plusieurs scènes inoubliables feront qu'il restera définitivement dans nos mémoires. Faire une suite à Predator était quelque peu osé, d'autant plus en en proposant la réalisation à Stephen Hopkins, un petit nouveau, qui en dehors de Freddy 5 n'avait pas grand-chose à son actif. Remplacer Schwarzy par Danny Glover

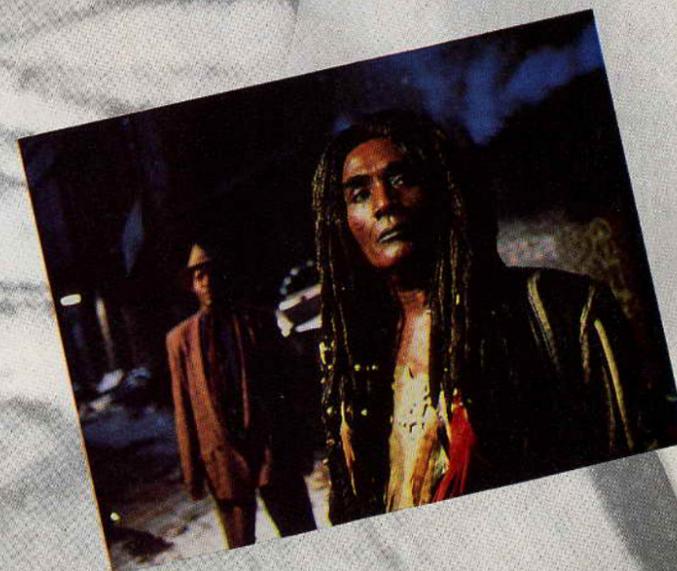
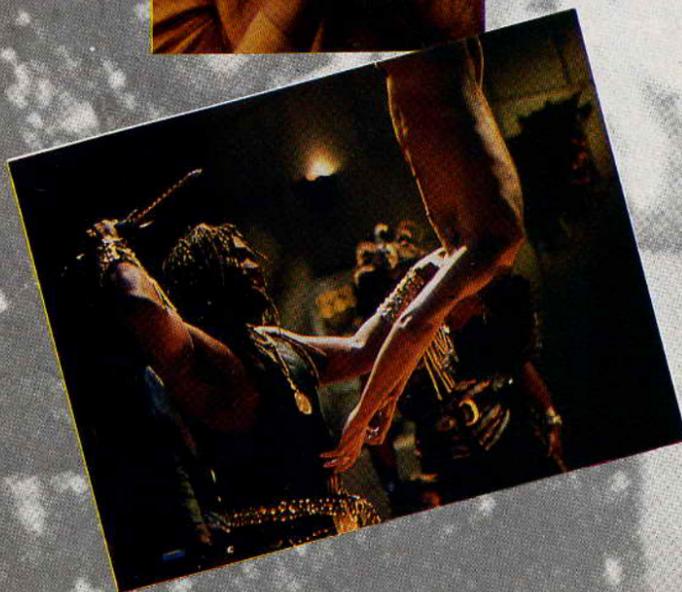
devenait carrément comique. Pourtant, au final, si Predator 2 est loin d'être un chef-d'oeuvre, il possède un côté sympathique en faisant une suite tout à fait honnête.

L'action se déroule en 1997, à Los Angeles. C'est l'été le plus chaud jamais enregistré dans la ville, la pollution est au seuil maximum, et le générique bat son plein sur une musique très rythmée d'Alan Silvesiri (Abyss, Retour vers le futur). La caméra survole ce qui semble être une jungle, pour finalement basculer au dernier moment, et faire découvrir au spectateur une vue typique de Los Angeles avec la tour de la 20th Century Fox au beau milieu (celle-là même servant de base pour Piège de cristal). La vue se fixe, et soudainement l'on passe en vision thermique, signe que le Predator est déjà là !

Pas le temps de s'ennuyer dans Predator 2, l'action commence plus que rapidement. Une véritable guerre rurale entre les flics et un groupe de trafiquants de drogue attire le lieutenant Harrigan (Danny Glover) et le Predator. Si le premier va passer la moitié du film à ne pas voir le second (ce qui est un peu normal, ce dernier étant comme tout le monde le sait invisible), il finira par s'énerver quand la bête tuera un à un ses coéquipiers. Pauvre lieutenant Harrigan ne comprenant décidément pas ce qui se passe à Los Angeles, où les gangs se font massacrer de manière très violente, et où il ne peut pas enquêter en raison de la présence d'une équipe spéciale du FBI. Cette dernière, au courant de ce qui s'était passé quelques

années auparavant dans la jungle amazonienne (c'est le seul lien avec le premier film), tente de repérer le Predator et de le capturer, pour étudier son armement ! Dirigé par Peter Keyes, un agent du FBI aussi pénible que d'habitude, et interprété par Gary Busey (qui jouait parmi les mauvais de l'Arme fatale), il ne tardera pas à avoir des problèmes avec Harrigan. Quoi qu'il en soit, notre héros ira jusqu'au bout, et tout se terminera dans un affrontement mémorable, dans le vaisseau du Predator ! Au passage, l'on découvrira quelques aspects intéressants de la vie du Predator, ainsi qu'un rebondissement final non dénué d'intérêt. Je ne vous en dirai pas plus sur le scénario, afin de vous laisser découvrir les quelques surprises que réserve ce film.

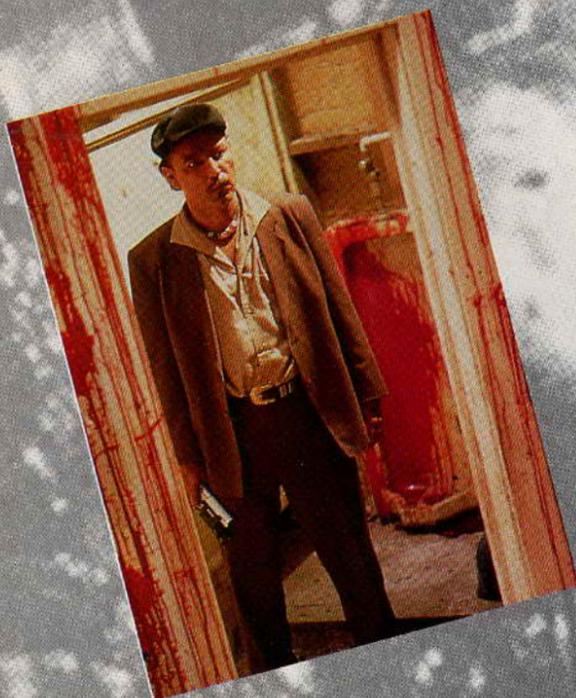
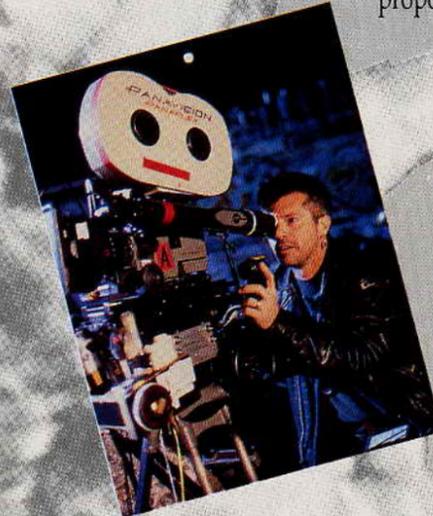
Eh oui, le film de Stephen Hopkins ne surprend quasiment jamais, et ce pour une bonne raison. Predator 2 est plus un hommage au premier film qu'une suite vraiment novatrice. En fait, le réalisateur a rapidement compris qu'il n'avait pas les talents d'un McTiernan, et a plutôt choisi de transporter le premier film dans la ville, de truffier le tout de références, histoire de contenter les fans... Et ça marche !



On retrouve dans Predator 2 tous les moments forts du premier transposés dans un contexte urbain. Schwarzy attirait l'extraterrestre en faisant tout exploser dans le village des guérilleros dans Predator. Ici, Danny Glover croise du regard le rasta de l'espace après avoir fait exploser les barricades des trafiquants de drogue. Et l'on continue... Vous vous souvenez obligatoirement de la scène de panique dans le premier film, où les mercenaires de Dutch abattent un hectare de forêt vierge à la mitrailleuse et au lance-grenades. Transposez la scène dans un immeuble où

des dealers pris de panique descendent des mètres carrés de baies vitrées, et vous aurez une bonne idée de ce qu'est Predator 2. Les références s'accumulent, et la musique même reprend les thèmes principaux du premier film.

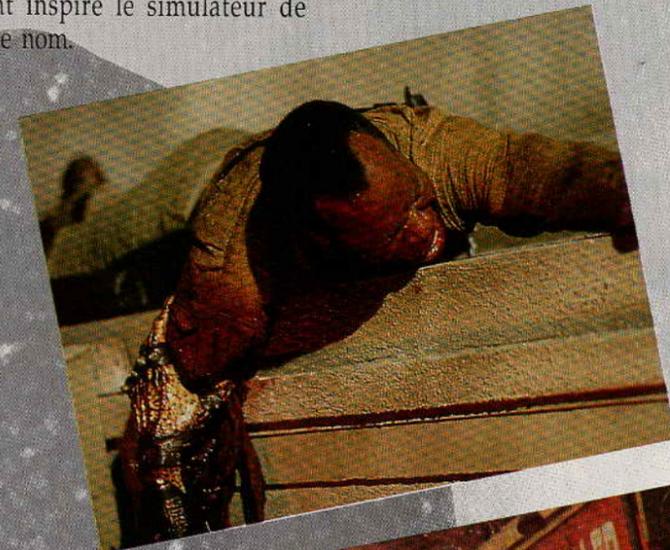
Sans quoi le film de Stephen Hopkins est encore plus violent que celui de McTiernan, plus glauque, avec beaucoup d'effets sanguinolents. Cependant, entre deux scènes méchantes, le réalisateur glisse quelques dialogues "humoristiques" (pour nos amis américains) afin de détendre le spectateur. Il dit à propos du film :



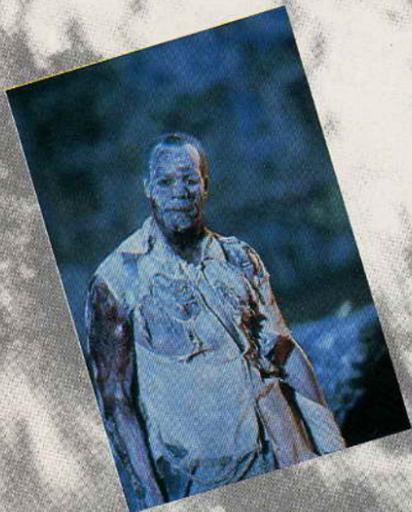
"Le Predator de John McTiernan se définit comme un suspense se déroulant dans la jungle, et où vous ne découvrez le monstre que vers la fin. Predator 2 ne pouvait se permettre cela. On devait en faire un véritable film d'action, car vous savez déjà qui est l'Alien, quelle apparence il a. Predator 2, vis-à-vis de Predator, c'est en quelque sorte Aliens vis-à-vis d'Alien. John McTiernan est un extraordinaire cinéaste possédant un style bien à lui. Je l'admire beaucoup. Impossible de le concurrencer. Je me suis donc orienté vers une optique plus bande dessinée, proche de l'esprit Metal Hurlant."

Voilà au moins quelqu'un de tout à fait honnête envers son public.

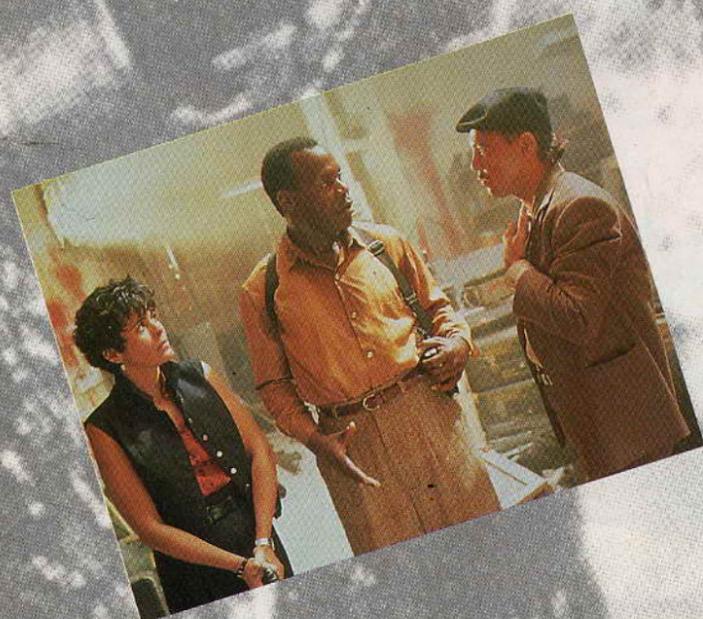
Danny Glover était la dernière personne à laquelle on aurait pensé pour affronter un Predator. Lent et mou dans la plupart de ses films (Witness, la Couleur Pourpre, Silverado, l'Arme Fatale 1 & 2), il s'est quelque peu transformé en un type plus rapide, un peu plus baraqué. Cependant, sa performance dans ce film est loin d'être des meilleures, et l'on se demande vraiment pourquoi il ne meurt pas dès sa première rencontre avec l'extraterrestre. On le reverra prochainement dans le film Flight Of The Intruder, basé sur le roman ayant inspiré le simulateur de vol du même nom.



Quant au Predator, il est "interprété" comme d'habitude par Kevin Peter Hall, le spécialiste à Hollywood des rôles de monstres. C'était déjà lui qui campait le Predator, du haut de ses 2 mètres 19, et il avait également été Big Foot dans Harry et les Hendersons. Cependant, le Predator de ce film étant plus jeune que dans le premier, il est plus rapide et plus vif. Il a donc fallu simplifier la combinaison de l'acteur, afin que ses mouvements soient plus aisés.

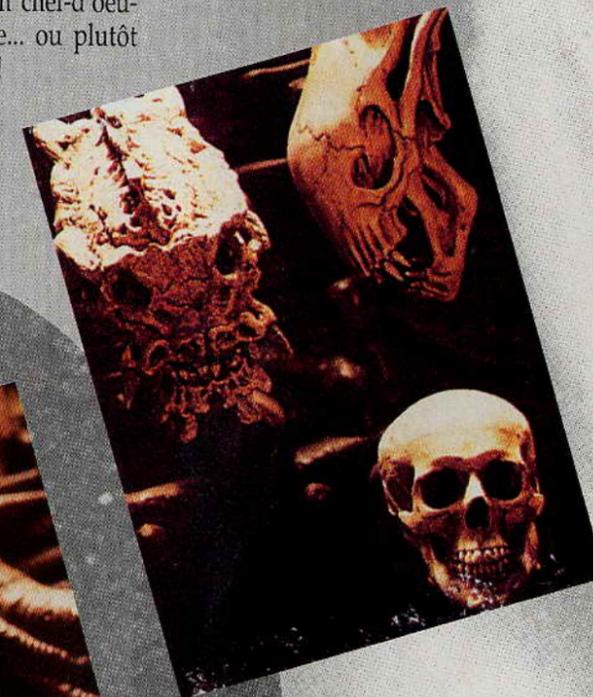


Enfin, l'on retrouve à la production Joel Silver, un habitué des films d'action. Il a déjà produit *Commando*, *l'Arme fatale 1 & 2*, *Piège de cristal* et *58 Minutes pour vivre*, *Predator* et maintenant *Predator 2*. Parmi ces projets, notons bien sûr *l'Arme fatale 3* et surtout *Hudson Hawk*, film sortant en fin d'année et dont le rôle principal est entre les mains de Bruce Willis ! Côté coût, *Predator 2* aura définitivement été un film cher. De nombreux retards, une utilisation intense des effets spéciaux, réalisés par Stan Winston.



Aussi connu que Rob Bottin ou Rick Baker, il a déjà donné vie au Terminator et a travaillé sur *The Thing*, *la Foire des ténèbres*, *Réincarnations*, *Starman*, *Leviathan*, *Aliens*, *l'Invasion vient de Mars*, *Predator* et *Edward aux mains d'argent*. Les cascadeurs ont également eu beaucoup de boulot, particulièrement pour la scène du début, lors du combat dans les rues du Downtown de Los Angeles, en raison des explosions. Tournée sur place, dans le quartier le plus dangereux de la ville, la scène a obligé les personnes de la Fox à venir sur le tournage armé, au cas où... (quel plaisir de vivre à Los Angeles !)

Au final, *Predator 2* est un film à voir, si la violence ne vous fait pas peur et si vous êtes un fan du premier film. N'y attendez pas d'incroyables rebondissements, mais sachez que quelques surprises vous attendent, et deux ou trois scènes biens ficelées, rivalisant presque avec les meilleures scènes du premier film. Encore une fois, pas un chef-d'oeuvre, mais une suite honnête... ou plutôt un remake sans prétention !



CONCOURS

Avec
IMAGEWORKS
UBI SOFT
ZENDA

et
GENERATION 4

jouez et gagnez

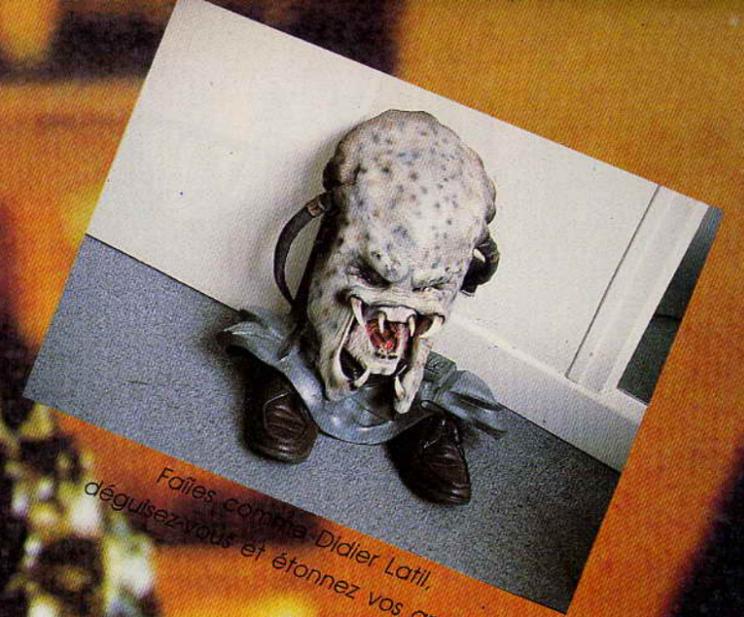
1er prix :
Le costume original de PREDATOR

2ème prix :
Un magnétoscope

plus

50 BD PREDATOR ou ALIENS

- 1 - Dans quelle ville se déroule l'action du film ?
- 2 - Qui joue le rôle de Mike Harrigan ?
- 3 - Qui a composé la musique du film ?
- 4 - Qui a réalisé Predator ?
- 5 - Quel est le nom de l'acteur qui joue le rôle du Predator ?

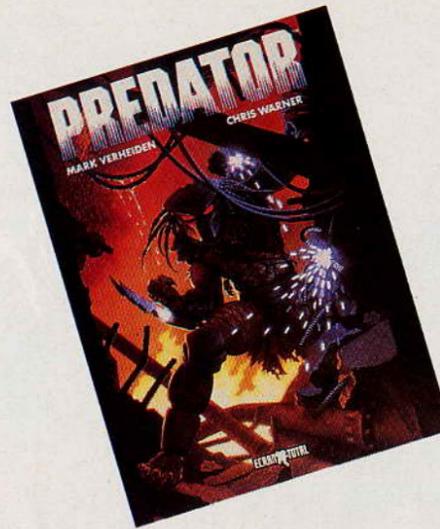


Faites comme Didier Latil,
déguysez-vous et étonnez vos amis !

Envoyez vos réponses à

Génération 4,
Concours Predator 2
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

sur carte postale uniquement
avant le 29 mai 1991.



PREDATOR: LA BD

Le GRAND frère de Dutch arrive! Ce n'est pas une blague! Bien sûr, seule la BD pouvait mettre en scène un tel personnage, modèle au-dessus du bel **Arnold**. Pour des raisons mystérieuses, alors que le cadet fait le barbaud dans l'élite de l'armée US (voir *Predator*, le vrai, pas la suite assez décevante), son aîné Shaef est flic à New York! Mais rassurez-vous: ce gâchis de talent ne dure pas. Shaef fait équipe avec un brave père de famille bedonnant, et tous deux ont en fait été "mis à l'abri", après leurs exploits dans les stups face aux pontes du cartel de **Medellin** qui leur valent quelques ennemis.

Quid du scénario? Pas grand chose à voir avec *Predator 2, the movie*. Il fait très chaud cet été-là à New York, et une réunion au sommet entre chefs de gang tourne au **carnage**. Nos deux compères sont sur les lieux, et vont faire leur enquête sur ces meurtres délicats, malgré les mises en garde de leur supérieur à qui l'affaire échappe. Vous l'avez compris, il y a de l'extraterrestre **chasseur** derrière cette violence, et un duel sans merci va s'engager entre ces deux fauves, qui les conduira sur les lieux du premier film, à savoir dans la jungle colombienne. L'action avance pied au plancher du début à la fin, soutenue par un dessin classique signé Chris Warner

PREDATOR 2: LE JEU

Dans la catégorie des adaptations de films, *Predator 2*, réalisé par Arc Creation pour Imageworks se classe parmi les plus réussis. Le jeu reprend tout d'abord toutes les scènes importantes du film, avec de nombreux détails rappelant vraiment le scénario de *Predator 2*. Les programmeurs ont même poussé le vice jusqu'à reprendre la prébande annonce du film comme présentation du jeu! Voir test page 12.



SPECIAL TRADE-SHOW

Pour sa troisième année, le European Computer Trade Show n'avait pas changé de lieu, et se tenait une nouvelle fois au Business Design Centre de Londres. C'est dans cet endroit fort calme que tous les professionnels du milieu se retrouvent chaque année pour discuter édition et distribution. Cette année, la quasi-totalité des éditeurs européens et américains étaient représentés, ce qui nous permet de vous proposer ces 25 pages de news en tout genre.

Cette année, le Trade-Show était important, puisque nous sommes dans une période où tout bouge très vite, et où les éditeurs ne savent plus sur quelles machines développer. Il était donc particulièrement intéressant de faire un point sur le marché européen et mondial, et d'avoir donc une idée de ce que nous réservent les mois à venir. Quels sont les certitudes apportées par le Trade Show '91?

Le ST va définitivement de plus en plus mal! En dehors de la France, ses ventes ont particulièrement chuté dans le domaine du jeu. Du coup, certains éditeurs annoncent déjà qu'ils arrêtent toute production sur la machine. Ainsi Accolade ne fera plus jamais de jeux ST... D'autres devraient s'arrêter dans les six mois. Certains éditeurs continueront à éditer leurs

meilleurs titres sur la machine, comme Origin par exemple.

Conséquence directe de la baisse des ventes du ST... l'Amiga s'envole. C'est définitivement l'ordinateur de jeu du moment dans tous les pays, et les ventes aux Etats-Unis commençant à être satisfaisantes, le mouvement devrait s'amplifier. Toutes les compagnies américaines adaptent désormais leurs jeux sur Amiga, ce qui est très bien pour la machine.

Le PC commence à se vendre très bien, et en particulier les configurations VGA 265 couleurs à 16 MHz minimum étant de moins en moins chères. Pour les amateurs de simulation, de jeux d'aventure, de réflexion ou de rôle, c'est définitivement la meilleure machine du moment, et celle devant encore durer le plus longtemps possible... D'autant plus que certains constructeurs lanceraient pour la fin d'année des 386 VGA 256 couleurs rapides et peu chers (à vous de trouver les noms des constructeurs en question...)

Mais les éditeurs défendant les couleurs de la micro face aux consoles pensent déjà à la fin d'année. Ils savent que pour empêcher les consoles de faire le carton qu'elles ont provoqué aux Etats-Unis, il faudra des

produits vraiment impressionnants. Le pari de nombreux éditeurs réside donc dans le CD-Rom... Il y aura tout d'abord la sortie du CDTV de Commodore et du CD-Rom Amiga, mais aussi (et surtout!) du CD-Rom PC, avec bon nombre d'applications ludiques et éducatives.

Les consoles faisaient leur apparition au Trade Show pour la première année, avec la présence (timide) de Sega et Nintendo. Le marché consoles s'est développé, cela ne fait aucun doute, mais les news étaient bien plus nombreuses sur micros que sur consoles. En fait, ce salon aura même rassuré bien des personnes quant à la santé du marché de la micro, que certains disaient mourant.

Enfin, durant ce second Trade Show, se tenaient les seconds European Awards, prix donnés aux meilleurs produits de l'année par une sélection de magazines européens. Les résultats sont trop grotesques pour que nous les donnions ici, et une seule chose est sûre... Nous ne sponsoriserons jamais cet "événement" qui n'était cette année qu'une misérable farce.

Voilà, je vous laisse baver devant toutes les news à sortir dans les mois à venir...



Le second jeu du genre, **Altered Destiny**, sortira en mai, toujours sur Amiga.



Stratego sortira en mai sur Amiga et ST. Il s'agit de l'adaptation du jeu de plateau du même nom. Ce sera le dernier jeu ST réalisé par Accolade, qui abandonne ce format !

Toujours en mai, la version Amiga de l'excellent **Gunboat** devrait être disponible. Rappelons qu'il s'agit d'une simulation de bateau de combat durant la guerre du Viêt-nam.

ACCOLADE™

La compagnie américaine voulant donner un nouveau look à ses "packaging", c'est désormais Boris Vallejo qui dessinera toutes les jaquettes des produits Accolade et Ballistic. Bonne nouvelle, non ?

D'ici la sortie du magazine, vous devriez pouvoir jouer à **Search For The King** sur Amiga, un jeu d'aventure dans la lignée des Sierra.



Enfin, **Jack Nicklaus Championship Courses 1991** et **Jack Nicklaus Unlimited Plot Disk**, deux scenery disks pour Amiga et PC, sortiront également en mai.

En juin, sortie annoncée de **Conspiracy** sur PC. Ce jeu d'aventure et d'espionnage n'est composé que d'images digitalisées, certaines scènes étant en plus animées...



Plus tard dans l'année, la compagnie importera trois jeux américains pour Amiga, PC et ST. Il s'agit de **Search For The Titanic**, une simulation vous permettant de retrouver l'épave du paquebot, **Trump Castle**, simulant tous les jeux du casino et enfin **Cardinal Of Kremlin**, un jeu d'espionnage basé sur un roman de Tom Clancy (A la poursuite d'Octobre Rouge).

ACTIVISION
Voir notre dossier spécial en rubrique Previews.

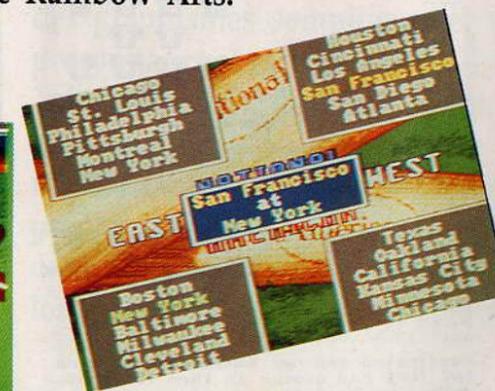


Ce label lancé par Accolade pour ses jeux consoles devrait être assez productif, et s'il commence avec des jeux Megadrive, il sera bientôt suivi de jeux pour PC Engine et Super Famicom.

En juin, ce sera **Star Control**, sorte d'Aréhon des étoiles qui sortira sur Megadrive.



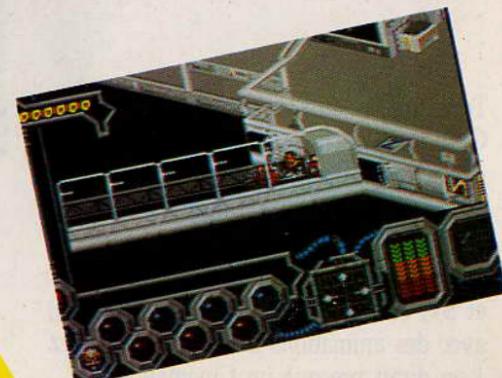
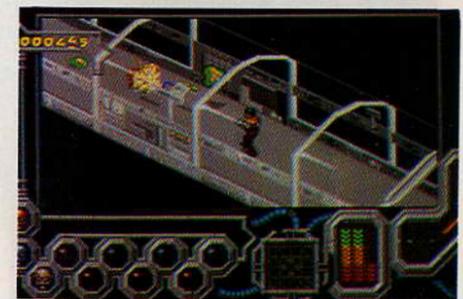
En juin, toujours sur Megadrive, ce sera le tour de **Hardball**, la simulation de base-ball la plus connue dans le monde, et de **Turrican**, d'après le jeu de Rainbow Arts.



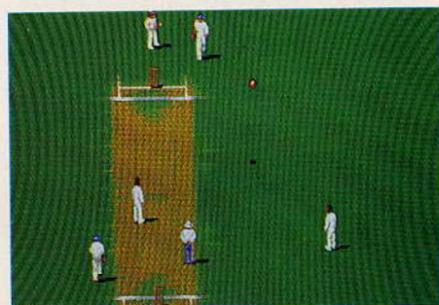
TES QUESTIONS
A LA REDACTION
CHOIX *RED SUR
3615 GEN4



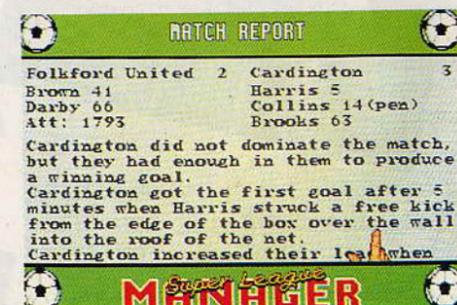
La compagnie anglaise annonce pour mai la sortie de **Wreckers** sur Amiga et ST, dont la version PC sera commercialisée en juin. Dans ce jeu, vous devez éliminer les nombreux aliens qui ont envahi votre vaisseau, et ceci en les traquant à travers les nombreuses salles, et parfois même dans l'espace. Ce jeu d'arcade/aventure en 3D isométrique s'annonce véritablement prenant...



En juin, nous aurons le droit à la sortie de **Exile** sur Amiga et ST. Ce jeu d'arcade/aventure au terrain de jeu gigantesque vous place dans la peau d'un astronaute dont tous les compagnons ont disparu. Vous allez devoir découvrir ce qui leur est arrivé, et les sauver d'un destin peu réjouissant. Un jeu aux graphismes moyens mais à la réalisation et à la jouabilité de qualité.



Enfin en juin, nous pourrons enfin jouer à **Super League Manager** sur Amiga et ST. Ce jeu vous permet de prendre en main une équipe de football et de la gérer. Compatible avec Emlyn Hughes International Soccer, ce jeu vous permet de jouer véritablement vos matchs avec ce dernier ! La version PC sortira en juillet.



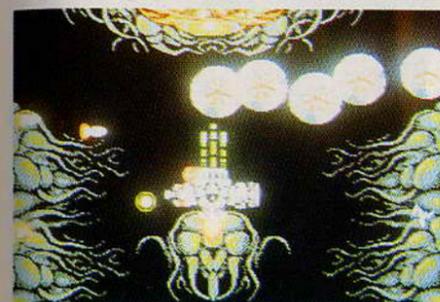
Toujours en juin, vous pourrez jouer à **Graham Gooch World Class Cricket**, la première simulation de cricket au monde (NDLR : ne rigolez pas, c'est tout aussi passionnant que le base-ball, le cricket). Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST, et s'avère particulièrement beau, avec des animations très soignées. Tenez ! on dirait presque un Cinemaware...



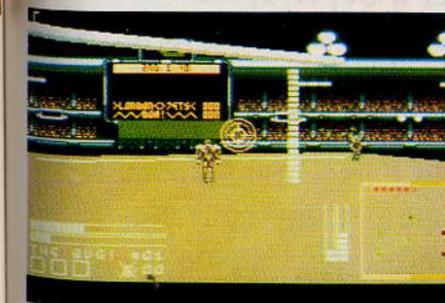
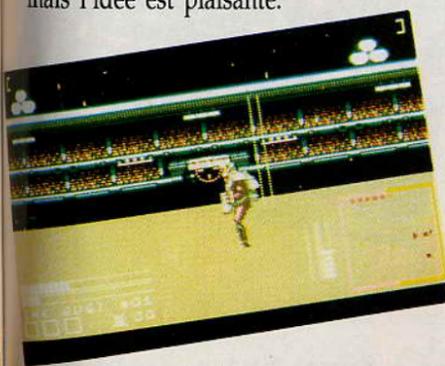
Corporation sortira en mai sur PC, tout comme **War Zone** sur Amiga et ST. Ce jeu, dans le genre de Commando, vous permet de jouer à deux et d'affronter de nombreux ennemis à travers 8 niveaux aux graphismes variés. Scrolling vertical, armes et bonus, prisonniers et véhicules adverses énormes, tout y est ! Ce qui compte, c'est qu'aucun jeu du genre n'a été réussi jusqu'à ce jour, et qu'à la vue de la jouabilité et de la réalisation de **War Zone**, ce dernier devrait être une réussite !



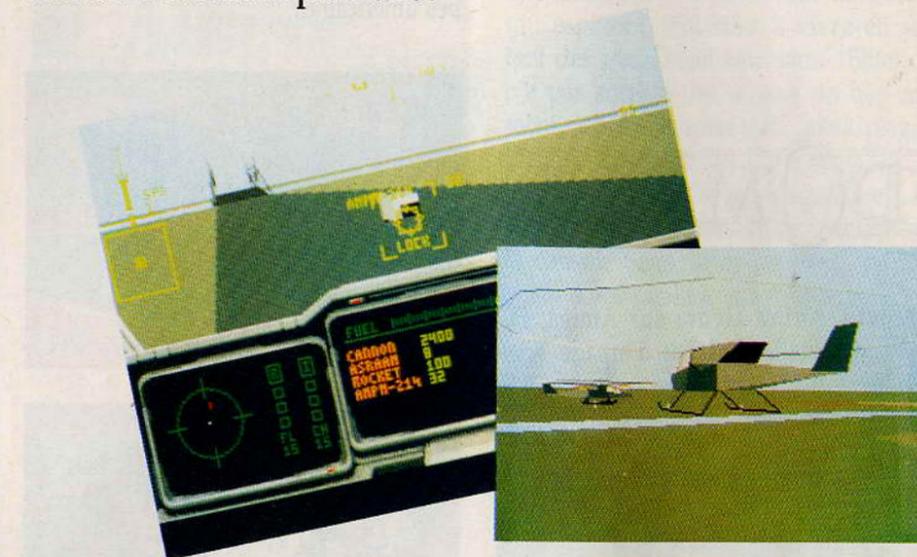
En juin, **Frenetic** sortira pour Amiga et ST. Il s'agit d'un shoot'em'up dans la lignée de Xenon 2, et qui paraît très bien réalisé, avec des graphismes sublimes pour les fonds et les sprites. Rien de bien original, mais les amateurs l'apprécieront sans doute.



Retro sortira sur Amiga et ST en septembre. Il s'agit d'une sorte de Speedball, mais vu comme si vous étiez sur le terrain. Le jeu est à peine commencé, mais l'idée est plaisante.



En août, ce sera la sortie de **AH-73M Thunderhawk** qui sera marquante. Cette simulation d'hélicoptère est effectivement d'une fluidité et d'une rapidité au niveau de la 3D qui en fera pâlir plus d'un. Pour le moment, il n'y a ni scénario, ni missions, mais si l'équipe de Core s'en charge correctement, ce sera une fabuleuse simulation, pour Amiga et ST. La version PC suivra plus tard.



Novembre sera marqué par la sortie de **Heimdall**, un jeu de rôle dont on devrait parler longtemps. Avec des graphismes réalisés par un dessinateur de l'équipe de Don Bluth, **Heimdall** est un jeu à la fois superbe et innovateur. Basé sur une légende nordique, le jeu commence par la création du personnage, qui peut se faire soit automatiquement, soit en participant à trois petits jeux d'arcade superbement réalisés. Ensuite, le jeu est vu en 3D isométrique, mais avec des graphismes somptueux, et vous y dirigez plusieurs personnages. Les combats sont un peu comme dans **Bard's Tale**, mais avec des animations correspondant aux attaques que vous faites et subissez. Le scénario paraît impressionnant, et la minutie avec laquelle le programmeur prépare ce jeu laisse penser qu'il sera parmi les meilleurs de cette année ! Nous vous le présenterons en previews lorsqu'il sera plus avancé que pour le moment.

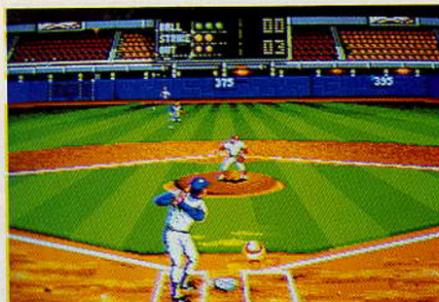
ATA, COMMO
ET COMPATRUCS
CHOIX *VIE SUR
3615 GEN4

En décembre enfin, sortira **Project 3** sur Amiga et ST, dont on ne sait strictement rien pour le moment !

En mai, les fans de base-ball (si ça existe !) pourront s'éclater avec **R.B.I. 2 Baseball** sur PC, Amiga ou ST. Le jeu comporte des graphismes réussis, mais surtout une animation très soignée (basée sur des vidéo digitalisées). Les vrais fans pourront même étudier les caractéristiques des joueurs des 26 équipes américaines !

DOMARK

Fin avril, sortira **Hydra** sur Amiga, PC et ST, adaptation du jeu d'arcade Tengen présenté en previews dans notre précédent numéro.



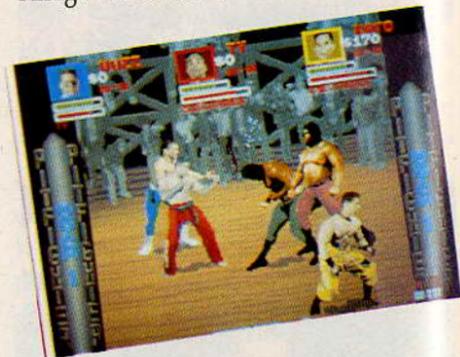
En juin sortira l'adaptation pour Amiga et ST de **Thunderjaws**, un jeu multini-veau à scrolling horizontal.



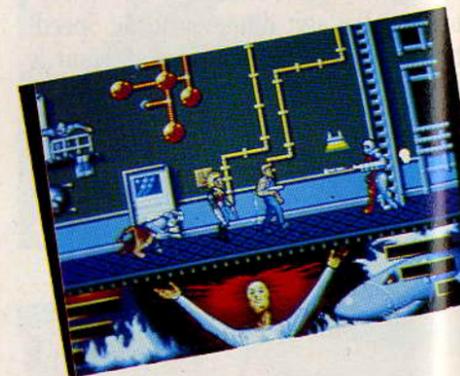
En octobre, vous pourrez participer à **Super Space Invaders' 91**, adaptation du jeu Taito du même nom. Le fameux jeu, dans sa version nouvelle, pourra-t-il faire un hit sur Amiga et ST ?

En novembre, prévoyez la sortie de **Race Drivin'**, la suite de **Hard Drivin'**. Le jeu sera programmé par une nouvelle équipe, afin d'avoir une version encore plus rapide du jeu, sur Amiga, ST et PC !

Toujours en octobre, **Pitfighter** sera l'adaptation du jeu Atari dans lequel vous combattez des ennemis de manière assez violente. Le jeu comportera le même effet de profondeur, avec les mêmes zooms sur les sprites, et une animation peut-être encore meilleure que celle de l'original. Ce sera pour Amiga seulement !



Enfin, pour janvier 92, préparez-vous à l'adaptation Amiga, ST et PC de **Ramparts**, le nouveau jeu d'Atari présenté ce mois-ci en rubrique Sous les Arcades.



ELECTRONIC ARTS

Voir notre dossier spécial en rubrique previews pour toutes les news micro.

5 jeux Megadrive sortiront en juin chez Electronic Arts.

Might & Magic : Gates To Another World, est un jeu de rôle à la Bard's Tale, le premier du genre pour Megadrive.

Might and Magic				
Day 108				
Year 900				
Facing N				
Sir Felgar	151/151	31	38	Good
Yaphin III	121/121	31	38	Good
Sure Valia	121/121	31	38	Good
Gene Erio	110/110	42	38	Good
Cassandra	88/98	16	38	Good
The Hermit	101/101	20	38	Good
Sir Myron	14/14	31	38	Good
Drog	18/18	25	38	Good

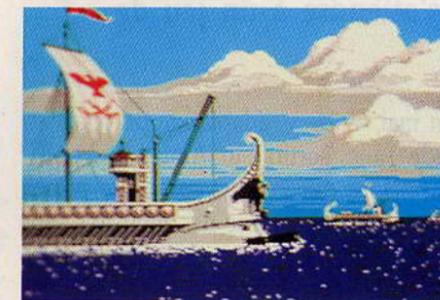
Might and Magic				
Day 108				
Year 900				
Facing N				
Sir Felgar	151/151	31	38	Good
Yaphin III	121/121	31	38	Good
Sure Valia	121/121	31	38	Good
Gene Erio	110/110	42	38	Good
Cassandra	88/98	16	38	Good
The Hermit	101/101	20	38	Good
Sir Myron	14/14	31	38	Good
Drog	18/18	25	38	Good

King's Bounty est un jeu de réflexion et d'aventure, sorte de wargame très accessible dans un monde d'heroic-fantasy.



Centurion : Defender Of Rome, testé ce mois-ci sur Amiga, est un jeu à la Cinemaware, se déroulant au temps de la Rome Antique.

elite



Les éditeurs sont enfin conscients qu'aujourd'hui, seuls les titres très très bons marchent bien, et rares sont donc ceux qui espèrent continuer à vivre en sortant des jeux "bons sans plus". Elite, qui n'a pas sorti de hit depuis un bon moment, a bien compris qu'il fallait réagir. En juin, nous aurons sur Amiga, PC et ST l'adaptation du jeu Megadrive **Last Battle**. Il n'avait rien de fantastique sur la console Sega, alors on peut craindre quant à ses qualités sur micros.



Faery Tale Adventure est un jeu de rôle graphique qui ravira les amateurs de ce type de jeu, d'autant plus qu'il se prête bien à une version Megadrive.



Enfin, **BlockOut** est une version 3D de Tetris, tout simplement !

Par contre, novembre verra la sortie de **European Championship 1992**, d'après le jeu de football "World Cup 90" de chez Tecmo qui marche assez bien en arcade. Cette adaptation sera pour Amiga, PC et ST.



GAGNEZ UNE MEGADRIVE ! CHOIX *JEU SUR 3615 GEN4

En décembre, ce sera le tour, sur les mêmes machines, de **Caveman Ninja**, nouveau jeu d'arcade Data East (voir **Sous Les Arcades**). Le jeu est très drôle, et comme c'est l'équipe d'Eldritch The Cat (Projectyle, Last Ninja 3, Tentacle) qui se charge de la conversion, on peut s'attendre à un jeu de qualité !

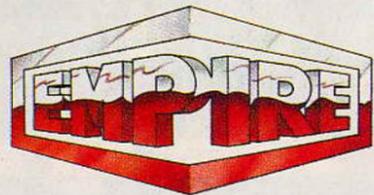
Deux projets plus lointains mais néanmoins intéressants ont aussi été annoncés. L'adaptation pour le printemps 92 de **Suzuka GP / Winning Run 2** sur Amiga, PC et ST sera un événement si les versions micros de cette simulation de course de F1 en 3D sont réussies.

Pour la même époque, nous aurons également droit à l'adaptation d'**Edward Randy**, un jeu d'arcade de Data East pas encore sorti, dans lequel vous vous battez sur les ailes de votre biplan ! On demande à voir...

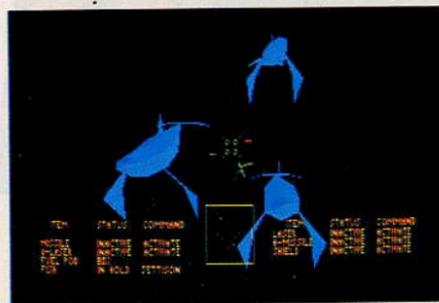
En mai, **Volfiev**, adaptation du jeu d'arcade Taito, sortira sur Amiga, PC et ST. Rappelons que ce jeu reprend le principe de Qix, mais avec des monstres plus loufoques à éliminer à chaque tableau.



Eye Of The Storm n'a pas encore de date de sortie, mais nous pouvons déjà vous dire qu'il s'agit d'un jeu en 3D dans la lignée d'Elite, avec 210 objets, tout un système solaire, des objets composés parfois de près de 100 faces et de 26 animations ! Plus de détail sur ce jeu prochainement.



C'est finalement la compagnie anglaise qui s'occupera de l'édition de **MegaTraveller 1**, sous-titré **The Zhodani Conspiracy**. Ce jeu de rôle reprend les règles du jeu original, très connu des amateurs, et sortira fin avril sur Amiga, PC et ST.



Enfin, la grande annonce d'Empire était l'édition prochaine d'un jeu d'aventure adapté directement du jeu de rôle **Cyber Space**, et mélangeant des graphismes vectoriels à des sprites, comme dans **Team Yankee**. Nous vous en reparlerons !

En juin, nous aurons pour Amiga, PC et ST la suite de ce jeu, nommé **Death Bringer**. On nous promet 30 niveaux composés de 20 écrans scrollant horizontalement, 36 niveaux de scrolling parallax, 64 sprites pour l'animation du personnage principal, des sons et des musiques stéréo et j'en passe. Vivement que ça arrive !

Empire représente également en Angleterre la compagnie Readysoft. C'est ainsi que nous avons appris que **Wrath Of The Demon** devait sortir en mai sur CDTV !



Tout le monde s'inquiète désormais de ce que prépare la société anglaise. Après le succès de **Turbo Lotus Esprit Challenge**, **Gremlin** n'a fait que des bons jeux, et souvent des hits.

Le prochain jeu à venir sera **Pegasus**, un shoot'em'up superbe présenté en rubrique previews !

En août, sortira le nouveau programme de l'auteur de **F.O.F.T.**, qui devrait être plus jouable et bien plus prenant. Nommé **Utopia**, c'est une sorte de **Sim City** dans lequel vous devez essayer de faire la ville idéale, à partir d'une colonie sur une planète au départ déserte ! Plus de bâtiments différents par rapport à **Sim City**, 10 races différentes et bien d'autres facteurs sont à gérer, sur Amiga, PC et ST.

En octobre, viendra enfin **Turbo Challenge 2** sur Amiga et ST, dont peu de choses sont faites pour le moment. Tout ce que l'on sait est que le jeu à un seul joueur sera plein écran, qu'il sera possible de linker des ordinateurs pour jouer à plusieurs chacun sur son écran, et qu'il y aura un choix de voitures et d'équipements divers. Sans quoi les programmeurs sont ouverts à toutes les propositions des joueurs. Ecrivez-nous, nous transmettrons !

Le même mois, le premier jeu basé sur le jeu de plateau **Space Crusade** sortira. Rappelons que ce jeu est tout à fait dans le style d'**Aliens**, ce qui promet. Ce premier jeu pour Amiga et ST sera une adaptation du jeu de plateau. Le second jeu, qui sortira sur les mêmes machines en novembre, sera plus un jeu d'aventure et d'arcade...

Enfin pour novembre, il y aura la sortie de **Flag**, par la même équipe que **Lost Patrol**. Il y aura de la 3D un peu partout, et des écrans encore plus beaux que dans **Lost Patrol**, dans ce jeu pour Amiga, PC et ST où le but est de voler le drapeau de l'ennemi !



D'ici la sortie de ce numéro, **Quantum** sera disponible sur Amiga, PC et ST. La compagnie l'annonce d'elle-même, ce shoot'em'up à scrolling horizontal n'a rien d'incroyable sur Amiga et ST. Par contre sur PC, la fluidité du scrolling en fait un objet rare !

Mi-mai, ce sera la sortie sur Amiga de **Argonaut**, un shoot'em'up à scrolling multidirectionnel, dans le genre de **Fusion** de Bullfrog.

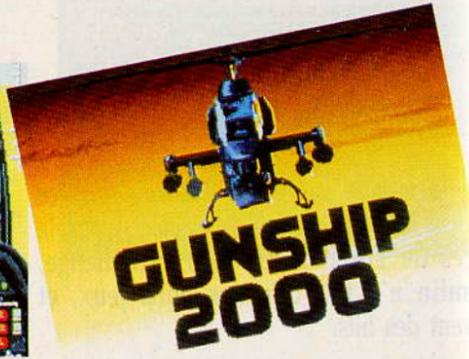
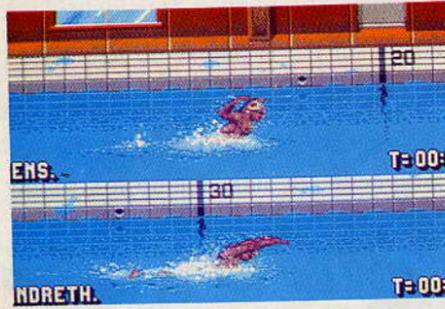


Enfin, mi-juillet verra la sortie de **Summer Challenge** sur Amiga, PC et ST. Ce jeu dans le genre de **Summer Games** propose 7 épreuves dont le plongeon, le cyclisme, la natation, le saut à la perche et j'en oublie.



LES PREVIEWS
SUR ST CHEZ VOUS
CHOIX *TLC SUR
3615 GEN4

En juin, préparez-vous à la sortie de Gunship 2000 sur PC, une simulation d'hélicoptère particulièrement réussie et prenante. L'animation 3D est très fluide, les missions sont prenantes, et les nombreuses vues en font une excellente simulation.



Benchmarks	
CPT Markley NDS AMV	SCORE: 50000
LT Earl SSVE AMV NDS	SCORE: 40000
CMA Blair AMVZ NDS	SCORE: 40000

SQUADRON RECORDS			
CPT Earl "Stetex" Peschenker	STATUS: Active	SCORE: 50000	MISSIONS: 10
CPT Daniel "Fayolite" Deshaie	STATUS: Active	SCORE: 40000	MISSIONS: 10
PLAJ Jim "Hobbes" Day	STATUS: Retired	SCORE: 40000	MISSIONS: 10
LT Detmer "Spike" Peterke	STATUS: Retired	SCORE: 40000	MISSIONS: 10



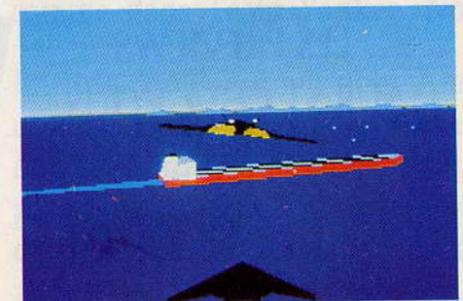
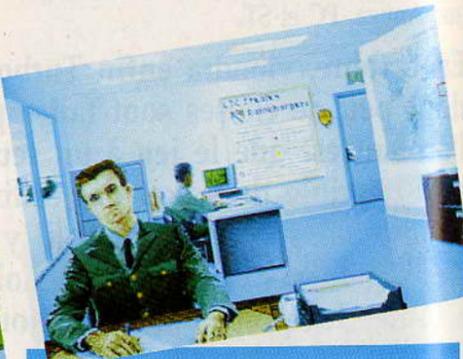
Peu de nouveautés chez cette compagnie. Le prochain jeu sera **I Play 3D Soccer** sur Amiga, PC et ST !

En juin, **Afrika Kropp** sortira sur Amiga, PC et ST. Ce wargame reprend le même système de jeu que Blitzkrieg May 1940.

Toujours en juin, **The Charge Of The Light Brigade** sera le nouveau jeu utilisant le système de jeu de Cohort.

Toujours en juin, sortie de **Railroad Tycoon** sur ST. Ce jeu est testé sur Amiga dans ce numéro.

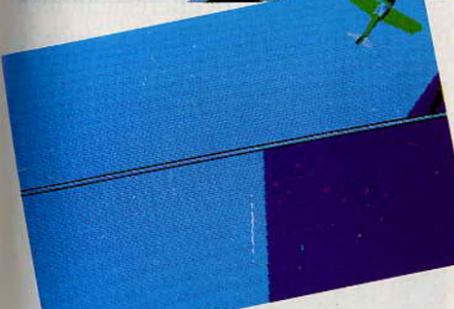
En juillet, ce sera au tour de **F15 Strike Eagle 2** de sortir sur ST, et ce jeu est également testé sur Amiga dans ce numéro.



Midwinter 2, qui sort en mai sur ST, sera disponible en juillet sur Amiga et en octobre sur PC.



Air Duel est un simulateur de combat en avion qui devrait sortir en août sur Amiga, PC et ST. Cette simulation en 3D vous permet de choisir votre avion, celui de votre adversaire, et de vous affronter. L'intérêt vient du fait que les avions peuvent être de n'importe quelle époque (passée, présente ou future), et que le jeu à deux permet de jouer à deux sur le même écran (coupé alors en deux), ou en linkant deux ordinateurs.



3D Golf sera le nouveau programme des auteurs de 3D Soccer, et vous permettra de voir les coups joués comme si vous étiez à la place de la balle, ce qui devrait être impressionnant ! Le jeu sortira sur ST cet été et à la rentrée sur Amiga et PC.



Voir notre dossier spécial en rubrique Previews.



La compagnie qui grossit le plus vite en ce moment a annoncé de nombreux projets.

En juillet, **4D Tennis** fera suite à **4D Boxing**, sur PC, et utilisera le même système d'animations incroyable des personnages, mais aussi des vues multiples du terrain. Voilà qui s'annonce un peu fou !

Si vous regardez la télévision, vous connaissez certainement le jeu **Les Chevaliers du Labyrinthe**. Eh bien Mindscape dispose des droits pour le jeu vidéo, qui devrait sortir sur Amiga, PC et ST en septembre. Le jeu sera réalisé par Tony "Captive" Crowther, et devrait rappeler **Captive** par certains côtés.



LES SOLUCES
DE L'AVENFOU
CHOIX *SOL SUR
3615 GEN4

Quest For The Moonstone, jeu d'arcade/aventure gore que nous avons présenté en previews il y a quelques mois ne sortira qu'en septembre sur Amiga, et en novembre sur PC.

En novembre, ce sera la sortie surprise sur Amiga, PC et T de **Paperboy 2**, sur lequel nous n'avons aucun élément.

Plus lointain, puisqu'en avril 92, Mindscape annonce la sortie pour Amiga et PC de **Mad Max**, d'après le film du même nom !

Captain Planet, c'est un dessin animé qui n'existe pas encore en France, mais qui fait un carton aux Etats-Unis. C'est un superhéros qui combat la pollution, et le dessin animé marche encore mieux que les Tortues Ninjas, si vous voyez ce que je veux dire... Le jeu d'action, à nouveau réalisé par Tony Crowther, sortira en octobre sur Amiga et ST.



Dans la catégorie des éditeurs annonçant beaucoup de nouveautés, Mirrorsoft était assurément la première compagnie au salon. Il faut dire qu'avec ses nombreux labels, c'est un peu plus facile... Dans la catégorie des contrats, sachez que Mirrorsoft a signé un accord de distribution avec **Acclaim**, la célèbre compagnie américaine spécialisée dans les jeux pour Nintendo. Nous saurons dans les mois qui viennent ce que cela cache...

Enfin, la compagnie a annoncé qu'après **Bombuzal**, son second titre pour Super Famicom (Super Nes) serait **Retour Vers Le Futur 2**.

Xenon 2 est prêt pour CDTV, et on n'attend plus que la sortie de la machine pour le lancer. Rien de nouveau, si ce n'est un son CD !

Prévu pour cet été, **Mega-Lo-Mania** est un dérivé de **Powermonger**. Le but du jeu en est le même : conquérir un monde, peuplé ici par plusieurs races différentes, qui ne sont pas toujours au même niveau d'évolution. L'intérêt principal de ce jeu vient en effet du fait que vous évoluez régulièrement, selon votre score. Vous commencez avec des hommes préhistoriques, et continuez avec des Grecs, des Romains, pour terminer par des soldats des différentes guerres et atteindre enfin l'âge nucléaire ! Le jeu ne comporte que des icônes et aucun texte, mais une disquette de phrases digitalisées pour vous guider. Ces phrases seront traduites en français, d'ici la sortie du jeu sur Amiga, PC et ST.



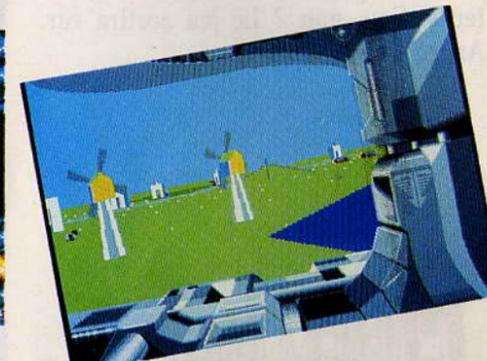
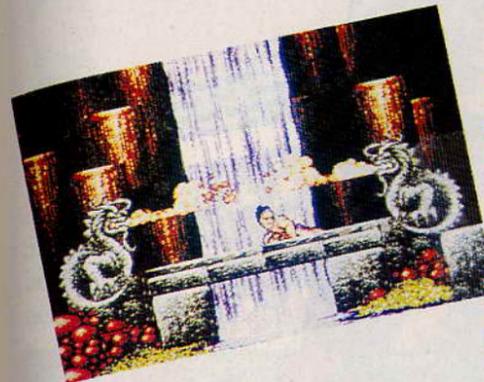
Toujours pour Amiga, PC et ST, et à nouveau pour la rentrée, **First Samurai** est le prochain jeu de l'équipe de Vivid Image (Hammerfist, Time Machine). Superbe graphiquement, ce jeu d'action est également particulièrement bien réalisé et très jouable. Vous y jouez le



Robozone est un shoot'em'up à scrolling horizontal devant sortir pour la rentrée sur Amiga, PC et ST. Nous vous le présenterons en previews prochainement.



Legend est le nouveau programme des auteurs de **Bloodwych**, et sortira sur Amiga, PC et ST pour la fin 91. C'est une sorte de HeroQuest plus tourné vers l'arcade, et où les options de jeu sont plus nombreuses. Lorsque vous commandez un joueur, les autres agissent à leur guise, et combattent d'eux-mêmes les ennemis. Les combats sont entièrement animés, ce qui est très sympa. Plus de détails prochainement...



rôle d'un samuraï et vous devez parcourir plusieurs niveaux, en résolvant des problèmes très simples afin de progresser. Bref, voilà ce qui nous semble être le parfait programme d'arcade/aventure.

Vers novembre, nous devrions avoir **Fire And Ice**, un nouveau programme de l'équipe de Graftgold (Rainbow Islands, Simulcra, Off-Road Racer...) C'est un jeu de tableau dans lequel vous dirigez un chien polaire devant éliminer de nombreux ennemis. Prévu sur Amiga et ST, voilà un titre qui s'annonce bien loufoque...

A la même époque, sortira **Devious Designs** sur Amiga et ST. C'est un puzzle game dans lequel un savant fou transforme tous les monuments connus en assemblage de cube... A vous de leur redonner leurs formes originales, mais attention à la gravité !



Toujours en ce qui concerne les jeux d'arcade, **Cisco Heat** sortira sur Amiga et ST pour Noël. Il s'agit de l'adaptation du jeu de Jaleco dans lequel vous participez à une course de voitures de police dans San Francisco. On peut se demander comment les programmeurs feront pour les effets de relief ?

On s'en doutait depuis quelques mois, mais c'est maintenant confirmé. Mirrorsoft détient les droits mondiaux d'**Alien 3** pour les jeux micros, consoles ou CD-Rom. Le film ne devant sortir que début 92 en Europe, il en sera de même pour les jeux. Eh oui, il y aura au moins deux jeux sur Amiga, PC et ST : un jeu d'arcade et un jeu d'aventure. Les versions consoles n'ont pas encore été annoncées.

LE DIALOGUE
EN DIRECT
CHOIX *SAL SUR
3615 GEN4

Première grosse licence pour l'année 91, **Teenage Ninja Mutant Turtles**, le jeu d'arcade excellent de chez Konami. Si comme nous, vous avez détesté le premier jeu sorti pour Noël, celui-ci devrait vous consoler s'il est bien réalisé... le jeu d'arcade étant particulièrement sympa. Il sortira sur Amiga, PC et ST pour Noël.

Toujours pour Noël, vous aurez la possibilité de découvrir le nouveau programme de Ross Goodley (Gravity) : **Drop Soldier**. C'est un jeu de stratégie et de rôle se déroulant dans un futur lointain. Vous jouez le rôle d'un mercenaire devant accomplir bon nombre de missions dans un univers assez étrange. Le jeu comporte de la 3D, et permet jusqu'à 16 joueurs de participer en même temps, en linkant leurs ordinateurs. Fou, non ? Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST.

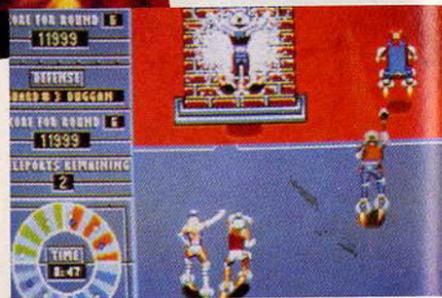
Rollerbabes sortira cet été sur Amiga et PC, c'est une simulation d'un sport futuriste entre le hockey, la lutte, la boxe et le skate-board ! Les équipes sont uniquement féminines, dans ce jeu qui consiste à faire des tours de piste en éjectant les adversaires, mais aussi en évitant les pièges et obstacles de la piste de jeu ! Voilà qui promet...



CINEMAWARE

La compagnie Cinemaware fermera bientôt, c'est sûr ! Quoi qu'il en soit, les programmeurs et graphistes termineront les programmes annoncés avant de partir pour une nouvelle compagnie lancée par Bob Jacob, qui fera surtout des jeux pour les consoles Megadrive et Super-Famicom !

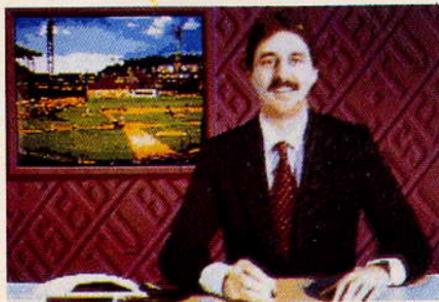
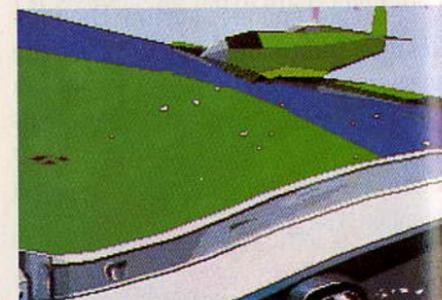
Pour la fin de l'année, nous devrions avoir **TV Sports Boxing**, qui devrait être le dernier jeu Cinemaware.



Toujours cet été et sur Amiga et ST, viendra **TV Sports Baseball**, sur lequel nous n'avons pas grand-chose à dire, le titre parlant de lui-même.



Riders Of Rohan, qui avait failli sortir sur PC il y a quelques mois, sortira normalement cet été pour Amiga, PC et ST. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu à la Cinemaware, basé sur le Seigneur des Anneaux.



Dungeon Master se fait toujours attendre sur PC, mais on nous promet qu'il devrait sortir pour le printemps.



Prévu pour cet hiver sur Amiga, PC et ST, **Red Phoenix** est basé sur le best-seller (aux Etats-Unis), du même nom, inspiré par la guerre de Corée. Il s'agira d'un simulateur de vol, qui sera réalisé par les auteurs de Falcon et Flight Of The Intruder.

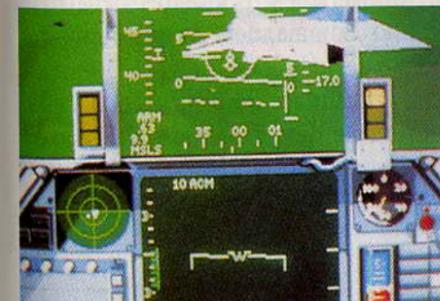
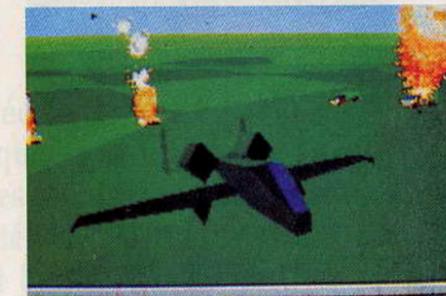
Big, Bad & Ugly est le nom officiel de Avenger A-10, une simulation de vol de l'avion tueur de tanks américain, qui sortira sur PC vers la fin d'année.



Spectrum HoloByte

Falcon est terminé sur CDTV, et sortira quand la machine sera disponible...

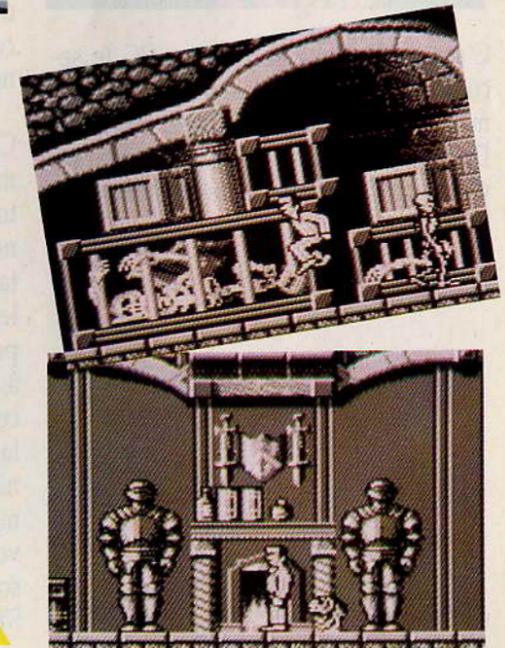
Falcon Mark 2 est le nom officiel du jeu que nous vous avons déjà présenté comme étant Falcon 3. Il sortira cet été sur PC, mais aucune adaptation pour Amiga et ST n'est encore prévue.



LES INFOS
LES CANCANS
CHOIX *INF SUR
3615 GEN4

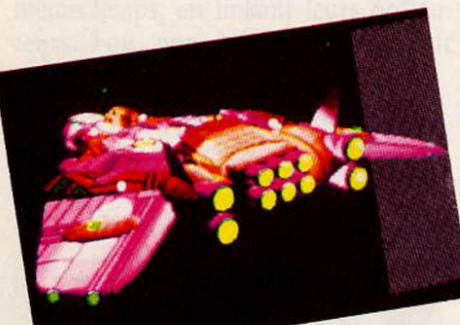


Cette compagnie créée par plusieurs membres d'Elite s'occupe surtout de jeux consoles. Ce sont eux qui ont fait **Dragon's Lair : The Legend** sur Game-Boy, et voilà qu'ils préparent **Talos**, un jeu d'arcade/aventure pour la console portable Nintendo, dont l'animation du personnage principal n'est pas sans rappeler Prince Of Persia. Pas de date de sortie annoncée.





Secret Missions 2 sortira en avril sur PC. Il s'agit du second scenery-disk pour Wing Commander !



C'est en mai que sortira sur PC le second jeu de la série des Worlds Of Ultima. Après Savage Empire, **Martian Dreams**, déjà présenté à Las Vegas, vous entraînera sur Mars du temps de Jules Verne !

Juillet sera marqué par la sortie de Wing Commander 2 sur PC, un jeu dont on devrait avoir une version CD-Rom et dont les paroles des 150 personnages du jeu seront en français ! On croit rêver, mais c'est pourtant vrai.

Bonne nouvelle pour les amateurs de Wing Commander, puisque octobre verra la sortie de Ground Commander sur PC, dont le titre pourrait changer d'ici là. Ce jeu, qui sera présenté au CES de Las Vegas, utilisera un nouveau système de 3D développé de Chris Roberts. Désormais, il utilise des vrais formes en 3D sur lesquelles il applique une texture, et dont il peut faire varier la luminosité selon l'éclairage, le tout en temps réel ! L'avantage est d'avoir une animation encore plus fluide et réaliste, mais aussi des graphismes encore plus beaux et précis. Dans Ground Commander, les compagnies pétrolières ont pris le pouvoir aux Etats-Unis, et vous jouez le rôle d'un mercenaire effectuant des missions pour une de ces compagnies, afin de couler la compagnie adverse. Le jeu se déroule au-dessus du sol, puisque vous êtes dans un avion, et reconstitue une véritable ville avec tous ses immeubles, ce qui s'annonce assez hallucinant.

En octobre, vous pourrez enfin jouer à **Wing Commander** sur Amiga, et peut-être même sur CDTV. Le jeu est annoncé sur 3 disquettes, et devrait être sensiblement comme la version PC, mais en 32 couleurs. Si vous n'avez pas de disque dur, une option permettra de ne pas assister à la séquence cinématique, afin d'éviter de longs chargements ! Malheureusement pour les possesseurs de ST, il n'y aura jamais de version de ce jeu pour leur machine, c'est maintenant sûr...

C'est aussi en octobre que sortira **Ultima VII** sur PC. Le jeu se déroule toujours en Britannia, et vous devez à nouveau sauver le royaume. Les habitants sont manipulés par un démon qui leur fait construire une gigantesque porte noire. Si jamais vous n'arrivez pas à les convaincre d'interrompre cette construction, le démon utilisera bientôt la porte pour devenir maître de Britannia. On nous annonce un épisode vraiment sombre d'Ultima avec ce nouveau volume. A noter qu'**Ultima VI** devrait sortir à la même époque sur Amiga et ST.

Pour 1992, les responsables d'Origin nous ont parlé de **Wing Commander 3**, qui utilisera les techniques de 3D de Ground Commander, ce qui permettra d'avoir des missions dans l'espace, mais aussi à la surface de planètes et à l'intérieur même de gigantesques vaisseaux ! Ce sera pour PC, évidemment !

Enfin, toujours en 1992, nous pourrons jouer à **Ultima Underground**, une version 3D d'Ultima qui sera le premier jeu de la série à la Dungeon Master, mais utilisant à nouveau les techniques de Ground Commander pour permettre de se déplacer véritablement et librement dans les donjons. Voilà qui va en faire baver plus d'un, mais il faudra certainement attendre un an avant d'y jouer !

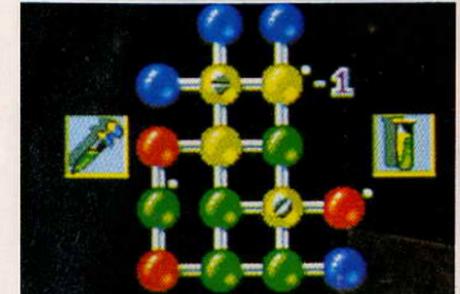


Lorsque le magazine sera disponible en kiosque, vous aurez la joie de pouvoir acheter **Lemmings** sur PC et ST, mais aussi **Awesome** sur ST, tous étant particulièrement bien réalisés.

Nous avons eu la chance de découvrir **Beast II** sur ST, et nous pouvons vous annoncer que la conversion est d'excellente qualité. Graphismes superbes, sons excellents sont au détriment de la rapidité. Le jeu est en effet plus lent, mais c'est incroyablement bien fait pour du ST. Bravo !

Pour la rentrée, nous aurons enfin droit à **Barbarian 2**, suite du célèbre jeu qui a lancé Psygnosis. Le personnage est plus petit, mais le jeu comporte une animation superbe, 32 couleurs, un scrolling parallax et tout ce qu'il faut pour contenter les fans du premier jeu.

Sortie très prochaine de **Atomino** sur Amiga, PC et ST. Ce jeu de réflexion est basé sur la valence des atomes. La valence d'un atome, c'est le nombre de connexions qu'il peut faire avec d'autres atomes. Le but est de faire un certain nombre de molécules au fur et à mesure que tombent les atomes, et ceci en combinant comme il faut ces



derniers. C'est prenant, et cela plaira à tous les fans de puzzle games.

Un peu après, viendra **Armour-Geddon** sur Amiga, puis sur PC et ST. Nous vous présentons ce jeu en rubrique previews.

UNE MEGADRIVE
A GAGNER
CHOIX *JEU SUR
3615 GEN4

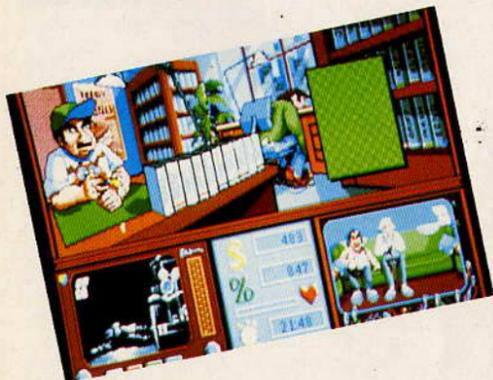
Rainbow Arts



En mai, la célèbre compagnie allemande nous proposera **Logical**, que nous vous avons déjà présenté rapidement il y a quelques numéros. Le but est de remplir des réceptacles de couleur avec des billes d'une même couleur, afin qu'elles s'éliminent. Il y a bien sûr des tonnes d'obstacles et de surprises qui vous attendent, dans ce puzzle game très prenant qui sortira sur Amiga, PC et ST.

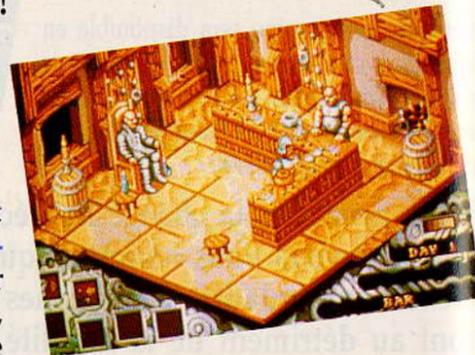


En juin, ce sera le tour de **Mad TV** sur Amiga, PC et ST, une simulation très loufoque dans laquelle vous dirigez une chaîne de télévision.



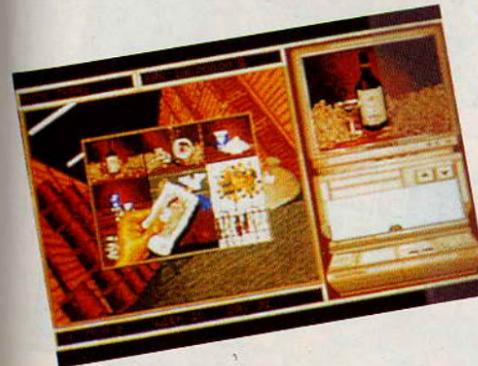
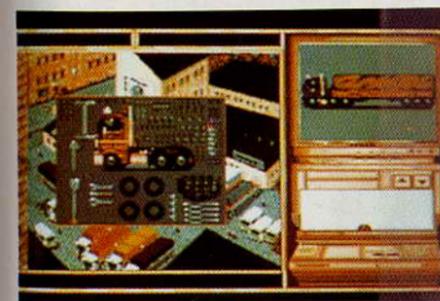
A la rentrée, nous aurons certainement la chance de jouer avec **Magic Pockets**, qui s'annonce être le plus réussi des cute-games du moment. Le personnage est sympa, et peut utiliser tous les jouets qu'il trouve ; la machine à Bubble Gum permet de s'envoler, le vélo d'écraser les ennemis, etc. Previews très prochainement !

Les Bitmap Brothers se portent bien et sont de plus en plus prolifiques. **Cadaver : The Payoff** est un data-disk pour Cadaver qui sortira en mai sur Amiga, PC et ST. Le jeu reprend après la fin de Cadaver, mais vous n'êtes pas obligé d'avoir terminé le premier pour continuer (quoi qu'avec l'Aventurier Fou, vous êtes tranquille...). Le jeu comporte quatre nouveaux niveaux, près de 200 pièces, dont deux niveaux avec des graphismes nouveaux et sublimes. Les énigmes sont d'un nouveau genre, et il vous faudra parfois utiliser des monstres pour vous en sortir.



La situation de cette compagnie allemande est assez complexe, puisque certains de ses produits seront distribués par Virgin Games, et que nous ne savons pas si les autres sortiront chez nous ou pas. Voici quand même un détail de leurs projets.

Transworld est déjà sorti en Allemagne, sur Amiga, PC et ST. C'est une simulation économique dans laquelle vous gérez une entreprise de camions de transport. A vous d'obtenir des contrats, d'acheminer les marchandises, et d'être plus rapide que la concurrence.



Egalement sorti en Allemagne, **Lords Of Doom**, une sorte de Dungeon Master, avait comme scénario une histoire de zombie. Le jeu est disponible sur Amiga, PC et ST, mais nous n'avons pas de date de sortie pour la France.



Toujours sorti en Allemagne, **Invest** est un jeu dans lequel votre but est de faire fortune dans les affaires, par tous les moyens. C'est pour Amiga, PC et ST, et on attend la date de sortie pour la France.



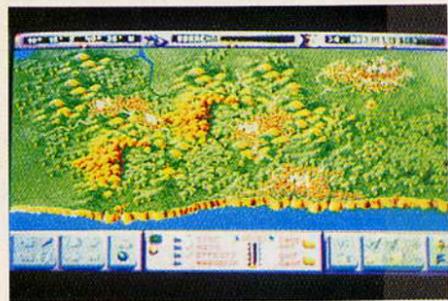
Enfin, **Crime Time** est le dernier produit sorti en Allemagne et pas encore en France. Il s'agit d'une enquête policière que vous devez accomplir pour vous disculper d'un crime, et c'est pour Amiga, PC et ST.

Spirit Of Adventure sortira en mai sur Amiga, PC et ST, et il s'agit d'un jeu entre Bard's Tale et Dungeon Master. Que dire de plus ?

Le même mois, nous aurons droit à **The Return Of Medusa**, suite logique de Rings Of Medusa. Ce jeu d'aventure/réflexion propose d'explorer des donjons à la "Dungeon Master", dans un scénario plus futuriste, sur Amiga, PC et ST.



LA REDAC'
VOUS REPOND
CHOIX *RED SUR
3615 GEN4



Warrior Of Darkness est un jeu d'aventure pour Amiga, PC et ST dans un univers d'heroic-fantasy, avec des graphismes particulièrement réussis.



Winzer devrait sortir sur Amiga, PC et ST en août 91. C'est une simulation économique dans laquelle vous vous occupez d'un vignoble dans la Rome antique, ce qui annonce bien des surprises...

Soul Crystal devrait sortir un peu plus tard sur les mêmes machines. C'est un jeu d'aventure graphique comportant près de 103 pièces, 30 morceaux de musique et près de 1000 messages.

Hannibal, prévu pour la fin d'année sur Amiga, PC et ST, est un jeu de stratégie se déroulant dans la Rome antique. Avec 81 provinces et 764 cités, plus des dates historiques complètement respectées, Hannibal est une simulation stratégique très pointue.

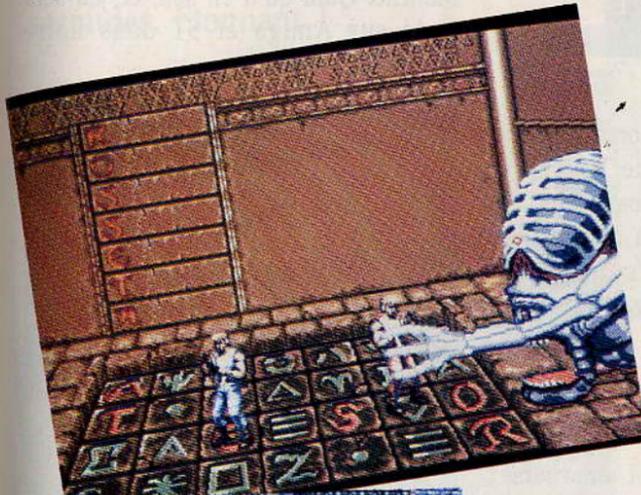
Zero est un shoot'em'up à scrolling vertical dans lequel un Japonais à bord de son zéro doit refouler les hordes d'extraterrestres. Le jeu, annoncé pour Amiga, PC et ST, devrait être très jouable et avec des graphismes comme pour les jeux japonais sur consoles.



Après Saint-Dragon et SWIV, le prochain jeu de la compagnie sera Rodland et sortira sur Amiga et ST à la rentrée. Ce jeu superbe rappelle un peu Bubble Bobble, et s'annonce plus réussi et tout aussi drôle à jouer. Admirez les premiers écrans Amiga de ce jeu que nous vous présenterons prochainement en previews.



Pour Noël, Storm vous proposera Double Dragon 3. Réalisé par l'auteur de Narc, le jeu s'annonce déjà réussi graphiquement, à en voir les premiers écrans Amiga que nous vous proposons. Le jeu sera disponible également sur ST.

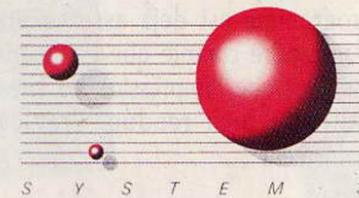
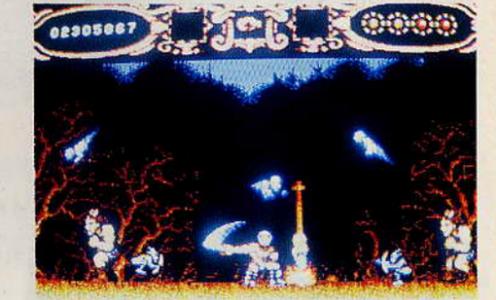


En novembre, vous aurez enfin la possibilité de jouer à Big Run, d'après le jeu d'arcade de Jaleco. Cette course de voitures retrace le Paris-Dakar, et devrait sortir sur Amiga et ST.

Ce jeu de tableau est composé de quatre niveaux, d'un scrolling-multidirectionnel assez fluide, et de graphismes assez réussis. Très axé sur l'arcade, le jeu demande tout de même un minimum de réflexion quant à l'utilisation des objets que l'on ramasse dans le jeu...



Last Ninja 3, dernier épisode de la longue série de ces jeux d'arcade/aventure qui ont marqué le C64, sera disponible en juin sur Amiga, juillet sur ST et septembre sur PC. Toujours en 3D isométrique, avec des combats et un peu d'aventure, le jeu comporte en plus une séquence d'intro des plus impressionnantes !



La compagnie anglaise proposera bien des jeux cette année, avec pour commencer Myth dont la sortie est prévue en mai sur Amiga et ST. Adaptation 16-bits d'un hit du C64, Myth vous place dans la peau d'un héros devant sauver le monde de l'emprise du mal.

LES NEWS AU JOUR LE JOUR CHOIX *NEW SUR 3615 GEN4

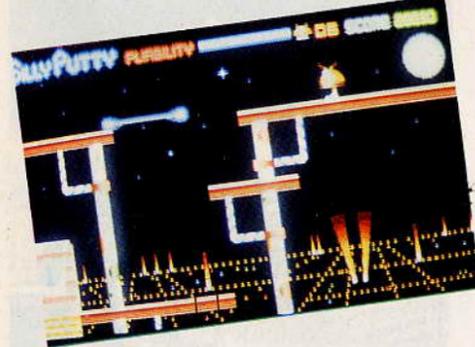


Changeling est un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devez explorer un astéroïde étrange. Vous jouez le rôle d'un être capable de se métamorphoser d'un humain en une araignée, en une bestiole volante ou encore marine ! Le jeu sortira sur Amiga et ST en septembre.

Turbo Charge s'annonce comme un remake de Chase HQ, dans lequel vous devez stopper des trafiquants de drogue avant qu'ils ne franchissent la frontière. Le jeu doit sortir sur Amiga, PC et ST en septembre.

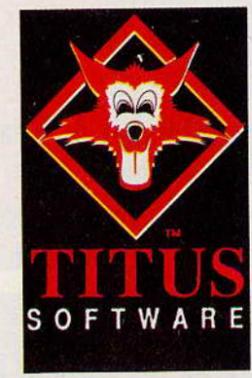
Toujours en septembre, mais cette fois-ci sur Amiga et ST seulement, viendra Vendetta, un jeu combinant des phases de course automobile et des phases d'exploration à la Last Ninja ! Un jeu qui a connu un grand succès sur C64 !

Silly Putty, dont la sortie est prévue pour Amiga, PC et ST en octobre, marquera le jeu vidéo par son personnage. Vous y jouez en effet le rôle d'une boule de Slime (cette fameuse pâte dégoulinante (Red : Didier ?) qui a fait notre bonheur dans nos jeunes années). On nous annonce un jeu dont la jouabilité devrait faire pâlir les consoles... Espérons que ce sera vrai !



TROJAN products

Cette compagnie édite un pistolet optique pour Amiga et ST, qui s'avère particulièrement précis. Plusieurs jeux seront développés utilisant ce système, et le tout sortira prochainement sur Amiga et ST.

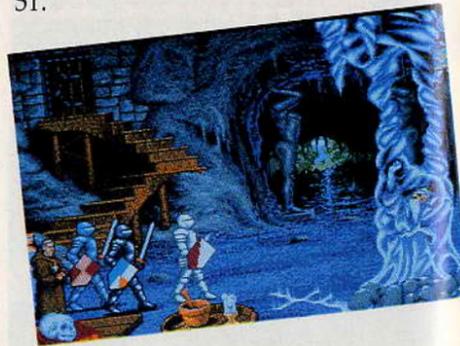


La compagnie française annonçait la sortie pour Amiga, PC et ST de The Blues Brothers, un jeu de tableau dans le genre de Mario Bros. Voilà qui devrait plaire à tous, surtout que l'on retrouvera Jake et Elwood mais aussi les musiques originales du film ! Bientôt les previews.

Crazy Cars III a également été annoncé pour Amiga, PC et ST. C'est une course très particulièrement, se déroulant de nuit, et où tous les coups sont permis. Le programme est déjà assez avancé pour se rendre compte que l'animation est fluide et que l'impression de vitesse devrait être bien rendue. Previews prochainement !



Testé dans ce numéro sur PC, Spirit Of Excalibur sortira fin avril sur Amiga et ST.

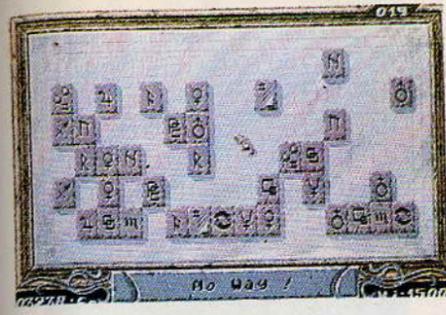


Wonderland, que nous avons testé il y a bien longtemps sur PC, sort enfin sur Amiga et ST. Il sera disponible d'ici la sortie en kiosque de ce numéro.

Fin mai, vous pourrez jouer avec Sarakon sur Amiga, PC et ST, un jeu dans le genre de Shanghai réalisé par Starbyte. Il s'agit de retirer les dominos deux par deux, mais afin de les retirer, ils doivent être au même niveau, et pouvoir être rejoints par une ligne ne traversant aucun domino, et ayant au plus deux tournants. C'est un peu complexe sur papier, mais à l'écran c'est très simple et particulièrement prenant.

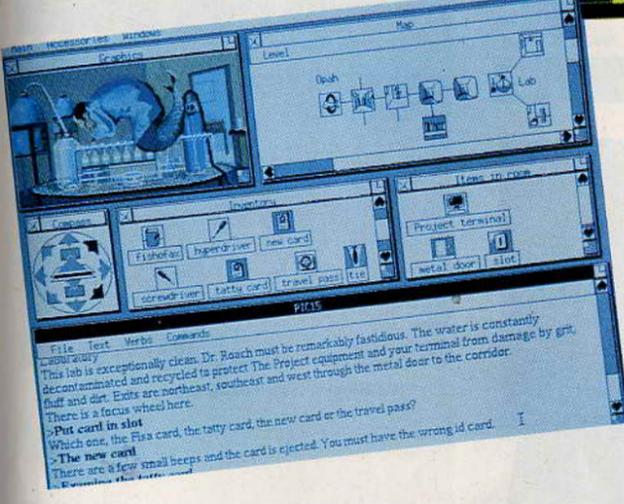


Sorti pendant le bouclage, Viz est un jeu inspiré par une BD anglaise soi-disant "humoristique", et qui ne fait décidément rire que de l'autre côté de la Manche. Quoi qu'il en soit, ce jeu sera testé sur Amiga et ST dans notre prochain numéro.

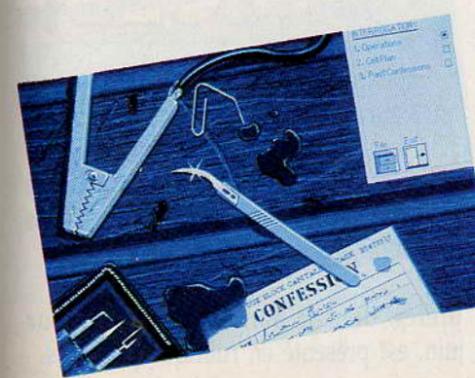


Sortie en septembre sur Amiga et ST de 147 3D Snooker, le jeu le plus impressionnant au niveau 3D qu'il m'ait été donné de voir. Cette simulation de billard anglais (excellente d'ailleurs) est très réaliste, facile d'accès, et comporte des mouvements incroyables avec des zooms toutes les cinq secondes. Etonnant !

En juin sur PC et en août sur Amiga et ST, Magnetic Scrolls Collection regroupera trois jeux d'aventure anciens mais excellents (Fish ! Corruption et Guild Of Thieves) selon le système de jeu de Wonderland.



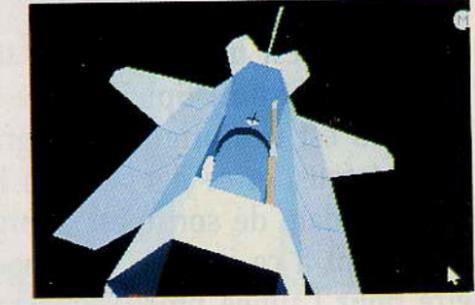
En juin sur Amiga et PC, mais en juillet sur ST, sortie de Spot, un jeu dans le style d'Othello, mais avec des animations de tous les côtés.



Rolling Ronny sortira lui aussi en septembre. Ce jeu d'action de Starbyte dispose d'une réalisation très soignée, et sans qu'il soit exceptionnel au niveau du jeu, il paraît dès plus sympathiques. Il sera disponible sur Amiga, PC et ST.

En octobre, Shuttle sera disponible sur Amiga et ST. C'est une simulation de vol en navette spatiale, avec une 3D très fluide, et des missions scientifiques et militaires.

Enfin, le même mois et sur PC, Amiga et ST, Floor 13 fera parler de lui. Ce jeu d'espionnage vous charge de maintenir l'ordre dans votre pays, par tous les moyens possibles. La corruption, la torture, le meurtre et les scandales seront au goût du jour dans ce jeu de stratégie, dont les graphismes sont l'oeuvre de Carl Cropley, qui avait déjà sévi dans Hound Of Shadow.



Toujours en septembre, mais sur Amiga, PC et ST cette fois-ci, Realms impressionnera les amateurs de stratégie, grâce aux programmeurs de Graftgold. Ce jeu à la Powermonger comporte un nombre d'options incroyable.



DEMONWARE

Carcharodon est un shoot'em'up pour un ou deux joueurs, rappelant fortement UN Squadron, mais bénéficiant d'une réalisation de qualité. Les graphismes sont excellents, les animations des sprites sont particulièrement soignées... Bref, un bon shoot'em'up, qui sort sur Amiga en mai.



Secret Weapons Of The Luftwaffe sera disponible sur PC quand vous lirez ses lignes, et les versions Amiga et ST suivront dans les mois à venir.

Secret Of The Monkey Island arrive sur PC VGA, Amiga et ST en français début mai. Nous en profiterons donc le mois prochain pour vous reproposer un test de cet excellent jeu d'aventure.

En septembre, nous pourrons jouer à Indiana Jones IV: The Fate Of Atlantis, sur PC. La version française et les versions Amiga et ST devraient être disponibles vers novembre.

Secret Of The Monkey Island 2 sortira en octobre sur PC et avant Noël sur Amiga et ST si tout va bien! Cette suite sera le premier jeu Lucasfilm Games dont les graphismes seront basés sur des dessins papier! Les écrans, en 256 couleurs, sont encore plus beaux que ceux de Sierra pour King's Quest V ou Space Quest IV.

Enfin, Dig est un jeu dont le scénario est de Steven Spielberg. Et oui! Spielberg se met à faire des jeux. Le scénario est très original, les graphismes sont particulièrement fous, et ce devrait être le meilleur jeu Lucasfilm à ce jour. La date de sortie est approximative, Spielberg travaillant à ce jour au tournage de Hook, mais ce devrait être pour l'année prochaine. Tout ces produits vous seront présentés prochainement!



PALACE

La seule nouveauté est Demoniak, un jeu d'aventure texte très complexe et dont le système révolutionnaire permet de passer dans la peau de n'importe quel personnage... Le jeu sortira prochainement sur Amiga et ST.



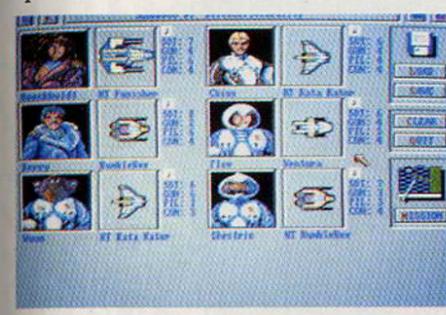
Le mois prochain, nous testerons Gauntlet 3 sur Amiga et ST. Cette version en 3D isométrique du célèbre hit de Tengen n'était pas encore terminée pour le Trade Show, mais ce que nous en avons vu était sympathique.

Mercs, dont la sortie est prévue pour juin, est présenté en rubrique previews.



Shadow Sorcerer, le prochain jeu à sortir chez SSI, est présenté en rubrique previews.

En mai, arrive également Interceptor sur Amiga. Il s'agit d'un bon wargame simulant des affrontements de vaisseaux spatiaux.



En juin, vous pourrez jouer à Tip Off sur Amiga, PC et ST. Il s'agit du nouveau jeu de sport de la compagnie, avec cette fois-ci du basketball. On nous promet une jouabilité digne de Kick Off, alors autant dire que nous sommes impatients de pouvoir vérifier.



Nous avons pu voir la version Amiga de Eye Of The Beholder, et nous sommes en mesure de vous dire qu'elle s'annonce très bonne. Jugez-en par vous même d'après les photos de la présentation!



Deux scenery disks pour Links vont sortir vers juin pour PC. Le jeu de golf n'est pas prévu pour le moment sur Amiga et ST.



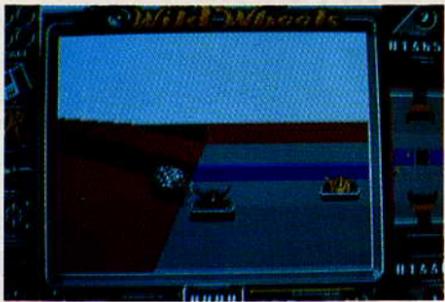
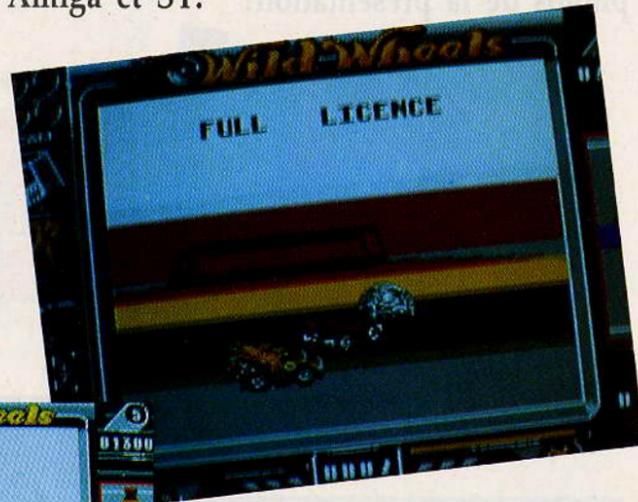
Pour la fin de l'année, sortira Player Manager 2, encore plus complet que le premier, et beaucoup plus adapté à Kick Off 2.



En dehors de Billy The Kid, dont la sortie est sans cesse retardée, Ocean a adopté une nouvelle tactique pour la sortie de ses softs: ne plus annoncer de date de sortie. Il faut bien dire que depuis un an, la compagnie anglaise a souvent bien du retard.



Wild Wheels, dont nous vous présentons des photos pour le moins incroyables ici, est un jeu en 3D mélangeant le football et les courses de formule 1. C'est assez fou, et ça sera disponible sur Amiga et ST.



Elf, présenté le mois dernier en rubrique previews, pourrait bien sortir avant l'été. Ce jeu d'arcade/aventure sera disponible sur Amiga et ST.

Whiz Kid, la suite du célèbre Wizball, est présenté en previews.

Epic devrait enfin sortir pour la rentrée, sur Amiga et ST. Nous n'en dirons pas plus jusqu'à ce que nous recevions une version jouable du jeu, qui demeure toujours le produit le plus attendu du moment!

On continue dans la catégorie cinéma avec Hudson Hawk, la nouvelle production de Joël Silver (l'Arme Fatale, Die Hard 1 & 2, Predator 2), avec Bruce Willis dans un rôle taillé sur mesure. Comme pour Terminator 2, pas de détails sur le jeu.

Pour la fin d'année, vous aurez le droit à de nombreuses licences. Cela devrait commencer par Robocop 3D, basé sur le troisième film, mais rien n'est sûr quant à la date de sortie, puisque le jeu est programmé par Digital Image Design (DID), l'équipe à la base de F29 Retaliator et d'Epic. Il serait donc étonnant que ce produit sorte en temps voulu. Pour ce qui est du film, voilà quelques news. L'OCP est racheté par les japonais, qui décident de reconstruire Detroit. Mais avant de reconstruire, il faut détruire, et les japonais envoient donc des robots ninjas tueurs pour éliminer tout le monde. Robocop se rebelle à nouveau contre l'OCP, et passe du côté du peuple. Equipé de ses jetpacks,

il arpente la ville en volant, à la recherche d'ennemis! Vous l'avez compris, ce scénario débile n'a rien à voir avec les deux premiers films. Les responsables de la 20th Century Fox ont en effet décidé de faire de Robocop 3 un film grand public. Pour ce qui est du jeu, c'est une simulation de Robocop, avec de la 3D fluide et animé, comme on en a l'habitude avec DID. Plus de détails prochainement.

Darkman, d'après le film du Sam Raimi, devrait sortir sur Amiga, ST et Game-Boy à la rentrée.

Toujours pour Noël, vous pourrez vous éclater avec Terminator 2, l'une des plus grosses licences de la fin d'année. Que dire de plus, puisque le jeu n'est pas commencé...

Les Simpsons arriveront également sur votre micro pour Noël, et il s'agira d'un jeu d'arcade/aventure que l'on nous promet très drôle.

Enfin, du côté des licences d'arcade, la seule annoncée à ce jour est Smash TV, dont la sortie est annoncée pour Noël sur Amiga et ST.

OK



DELICATESSEN, EDMOND LE COCHON : UN NUMÉRO SPÉCIAL CHARCUTERIE !

un film de

- CONAN : LE RETOUR
- FARMER : LA BÊTE REVIENT
- DOSSIER SCHULTEISS : DU CUL, DU LARD
- ET DU COCHON !
- AKIRA : DU NIPPON PAS CON !
- TWIN PEAKS : SIGNÉ DAVID LYNCH
- SIMPSON : L'AMÉRIQUE ANIMÉE !

CONCOURS

Avec

FORUM DISTRIBUTION

et

GLENAT

et

GENERATION 4

gagnez sur le

3 6 1 5 G e n 4

- 125 places pour l'avant-première d'Akira à l'UGC Normandie, le 5 mai, à 10 h 00
- 10 grandes affiches du film
- 30 petites affiches du film
- 40 fascicules Akira
- 30 CD d'Akira
- 10 Albums d'Akira



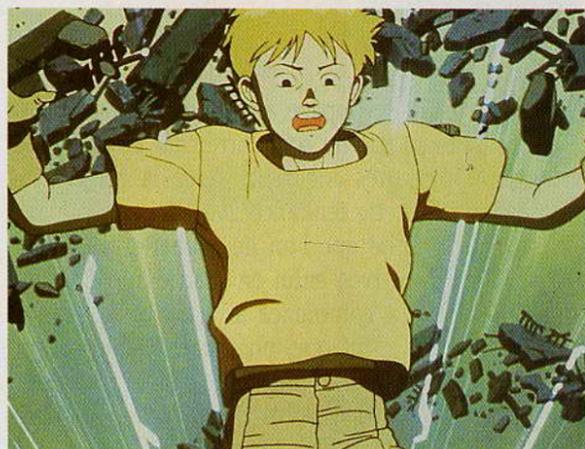
CINÉMA

Si pour vous le Japon est synonyme de dessins animés pour enfants, vous avez **tout faux**. Oubliez les yeux surdimensionnés qui envahissent le visage des personnages, les histoires ridicules et la morale à deux francs; *Akira* débarque en France dans un rugissement de moteurs. Speedée, ultraviolente, *Akira* est la BD et le dessin animé du futur.

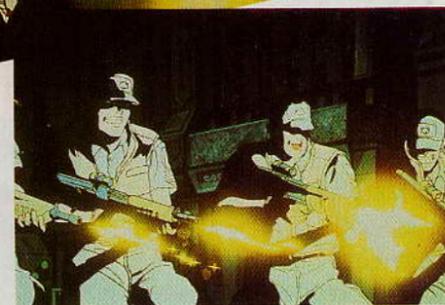
AKIRA TOO YOUNG TO LIVE, TOO FAST TO DIE

Tout commence en 2030; la Troisième Guerre Mondiale a ravagé la planète. Néo-Tokyo, en pleine reconstruction, s'active à construire les installations

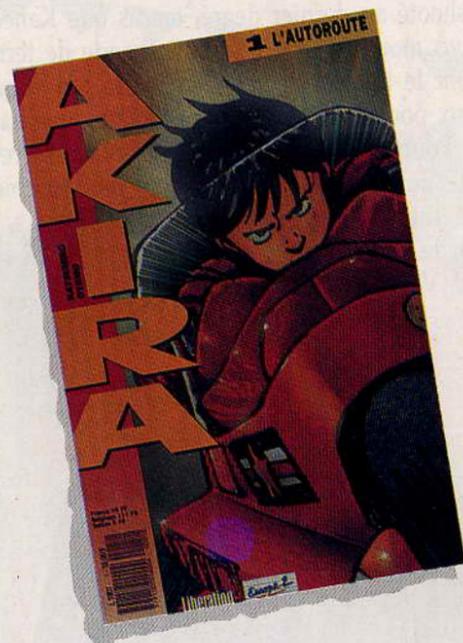
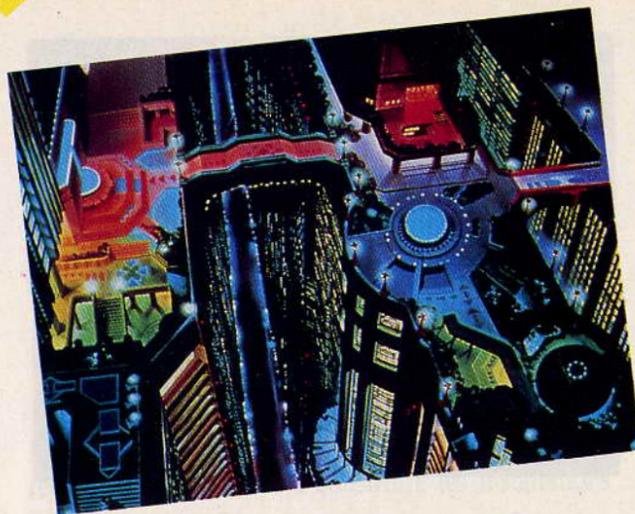
nécessaires aux prochains jeux olympiques, sur le lieu même où, il y a trente-huit ans, est tombée la première **bombe atomique**, en plein cœur de la vieille ville. Surpeuplée, surpolluée, Néo-Tokyo, à l'ombre de ses gratte-ciel, ressemble beaucoup aux villes des années quatre-vingts; fourmière **grouillante**, elle survit face à une délinquance croissante et à une violence omniprésente. Dans ce climat troublé, **Kaneda** et sa bande pourraient presque passer pour des enfants de chœur. Jeunes "voyous", Kaneda, **Tetsuo**, Yamagata et les autres sont "étudiants" au



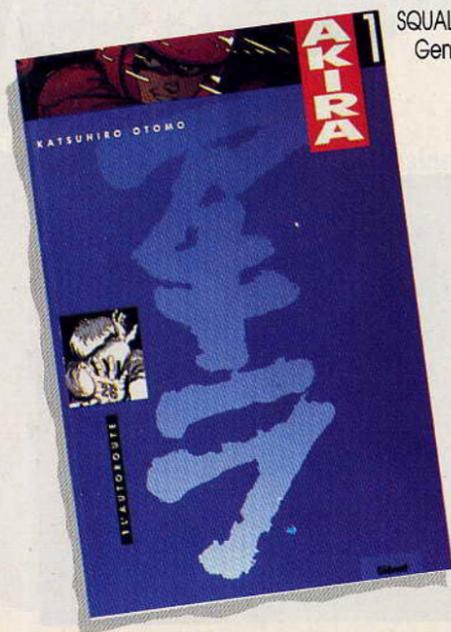
Centre d'Insertion et d'Apprentissage Professionnel du Huitième District, un LEP de la dernière chance, où on ne les place que parce qu'ils n'ont pas encore l'âge d'aller en **prison**; bastons, trafic de caine et passages à tabac par la gent professorale y sont **monnaie courante** et endurent encore les élèves. Un soir, Kaneda et la bande, moteurs **vrombissants**, se lancent dans une course sur l'ancien autoroute transformé en un champ de ruines. Devant la moto de Tetsuo apparaît subitement un **gamin lumineux**, au visage de vieillard. Et c'est le crash, la gamelle du siècle pour Tetsuo, qui se retrouve dans le coma. Quant au gamin, il a disparu corps et biens. Dès lors, tout se met à aller de travers; Tetsuo, kidnappé par les services secrets, réapparaît nanti de pouvoirs **parapsychiques** et shooté au dernier degré, tandis que Kaneda se retrouve mouillé aux côtés d'une bande de terroristes, dont le but est de réveiller Akira, un enfant mutant aux pouvoirs immenses, gardé dans une **base militaire**. Pourchassé par l'armée, les services secrets, une bande de mutants et un gang de motards bien décidés à lui faire la peau, Kaneda se lance à la poursuite de son copain Tetsuo, résolu à le sauver malgré lui. Vas-y mon gars!



Monstrueuse saga qui compte plus de **mille huit cents pages**, *Akira* est l'oeuvre de Katsuhiro Otomo, le porte-drapeau de la new wave japonaise. Né en 1954, Otomo, en plein boom *Goldorak*, publie en 1973 sa première bande dessinée; *Mateo Falcone*, une adaptation d'un roman de **Prosper Mérimée**. La fin des seventies verra la consécration japonaise d'Otomo, qui réalise coup sur coup deux épopées de science-fiction, *Fireball* et *Domu*, où l'on découvre déjà ses thèmes favoris: grands ensembles urbains du genre Aubervilliers après le désastre, **ultraviolence** et parapsychologie, que l'on retrouvera au centre d'*Akira*. À partir de 1982, Otomo commence la publication d'*Akira*, en cinq tomes de près de quatre cents pages.



près identique; le découpage ainsi que certains épisodes n'apparaissent pas ou sont carrément modifiés. Le tout reste à peu près cohérent: seule la fin **mystico-ésotérique** (à nette tendance 2001) laisse perplexe et annonce une suite que l'on ne souhaite pas hypothétique. La BD, arrivée enfin en France au début de l'année dernière, a commencé à **quatter** les pages rock de *Libération* avant que, phénomène éditorial s'il en est, un éditeur de BD, une radio FM et un quotidien ne s'associent pour lui consacrer sa propre revue. *Akira* (film et BD) appartient à l'ère du vidéo-clip; enfant du punk et des mégapoles, cette saga, outre qu'elle consacre définitivement l'entrée du Japon dans la cour des pays qui comptent dans le domaine de la bande dessinée et du film d'animation, marque aussi la **rupture définitive** avec l'école franco-belge ou américaine du dessin animé. Voyous plutôt que scouts, les adolescents du futur sont ceux d'*Akira*; rebelles sans cause qui brûlent la vie par les deux bouts, tellement convaincus de leur **no future** qu'ils en deviennent kamikazes.



SQUAL 88 & Cid DOPEY
Genre: science-fiction
Editeur: Glénat

Le monde découvre alors ce dessinateur de **génie**. Aux USA, en France et en Angleterre, on s'arrache ces pavés, absolument illisibles, mais au graphisme si **fascinant**. Aidé de son studio, Otomo se lance alors dans l'adaptation d'*Akira* sous forme d'un dessin animé de plus de deux heures. Plus violent et plus percutant encore que la BD (si, si, c'est possible), *Akira* est un chef-d'oeuvre dont on sort littéralement **sonné**. Tranchant résolument avec la production japonaise habituelle, *Akira* bénéficie de **graphismes fouillés**, d'une bande son envoûtante et d'une animation sans faille, si ce n'est parfois certains plans que l'on peut qualifier de carrément bâclés. Sans être génial, le film mérite largement d'être vu, ne serait-ce que pour son aspect novateur et **jamais vu**. La sortie nationale est prévue pour le 8 mai 1991; je vous conseille d'aller le voir dans une grande salle, histoire d'en prendre **plein les neurones**. *Akira*, le film, ne restitue pas fidèlement la série même si le fond reste à peu

Le Silence des Agneaux



Vous avez dit thriller?
Vous avez entendu monstrueux?
Vous aimez les papillons et le steak tartare?
Faites réviser votre pace maker, voici venu Hannibal le Cannibale, un tueur psychopathe comme il devrait être interdit d'en faire. Portrait d'un film choc.

Dans le numéro de février dernier, notre illustre Darvick Randalk vous invitait à la lecture du *Silence des Agneaux*, méga best-seller aux États Unis. Aujourd'hui, c'est à moi de vous en toucher deux mots, car après le livre, voici le film -également un gros succès du box office américain- qui sort dans nos salles. Jonathan Demme a en effet eu la géniale idée de porter à l'écran cette **sulfureuse et monstrueuse histoire**...

Le Middle West est sous le choc d'une série de crimes abominables perpétrés dans la région: le tueur, connu sous le pseudo de **Buffalo Bill**, séquestre, tue et **écorche** ses victimes, toutes des femmes. Le Département des Sciences du Comportement du FBI, qui s'occupe des meurtres en série et donc de l'affaire, fait littéralement du sur place. Chargé de l'enquête, Jack Crawford (Scott Glenn), un *vieux de la vieille*, pense pourtant connaître celui qui mettra son équipe sur la voie... Il s'agit du **célébrissime et monstruosissime**

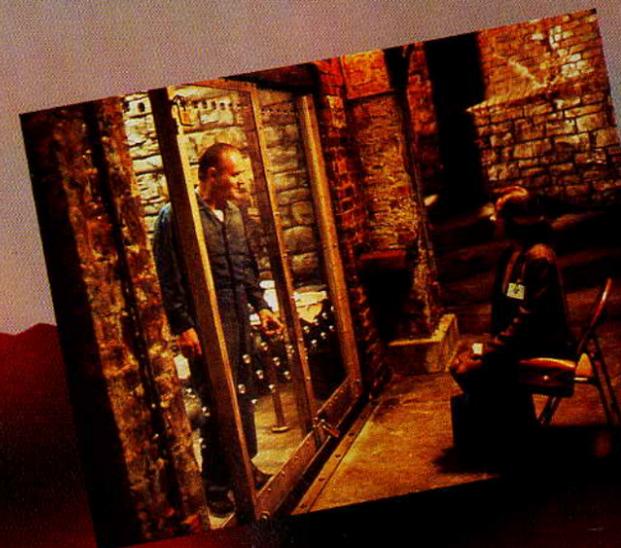
Avec *Le silence des agneaux*, Jonathan Demme vient de signer un **thriller original et monstrueux** "sous tous rapports", aux antipodes du ton léger et ironique de *Something Wild* (en 1986) et *Married to the Mob* (en 1988). La grande force du film réside d'abord dans l'originalité et la monstruosité du scénario, inspiré du best-seller de l'écrivain Thomas Harris, auteur à qui l'on devait déjà le super bouquin *Dragon Rouge* (porté à l'écran par Michael Mann sous le titre du *Sixième Sens*, hélas décevant!). Nous sommes loin des polars ou thrillers habituels avec une intrigue banale, surfaite et sans surprise: c'est pas tous les jours qu'un flic fait appel à un **tueur psychopathe**, aussi brillant psychiatre fût-il par ailleurs, pour en mettre un autre sous les verrous. C'est pas tous les jours non plus que la **chasse à l'homme** passe au second plan, éclipsée par un jeu du chat et de la souris entre les inhibitions d'une femme flic débutante et son *"indic"* machiavélique... En fait, c'est pas tous les jours qu'un **manipulateur démoniaque** mène la danse à ce point et est aussi **envoûtant!!**



docteur Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), plus connu sous le terrible nom de **"Hannibal le Cannibale"**... Incarcéré à vie dans la prison pour fous du Dr Chilton pour avoir **dévoré ses victimes** (ou les avoir servies en civet à ses invités quand il ne restait rien d'autre dans le frigidaire !!), Hannibal Lecter a été et demeure encore un psychiatre de génie dont la pratique médicale aiderait le FBI à établir le profil du tueur. Pour amadouer Lecter, Crawford envoie une jeune recrue, la stagiaire Clarice Starling (Jodie Foster). Pas dupe, mais néanmoins **"intéressé"**, Hannibal Lecter, qui s'avère connaître l'identité véritable de Buffalo Bill, accepte un "échange de bons procédés": **dis-moi qui tu es, je te dis qui tu cherches...**

Vous l'avez compris, le personnage central de ce **terrible thriller** n'est pas Buffalo Bill, même si sa tentative **désespérée** de "cocooner" en fait un être peu commun. C'est à Hannibal Lecter, un être **hors normes**, que revient incontestablement la vedette! **Malsain, diabolique, retors, roublard, sanguinaire...** (la liste est longue!), mais ô combien fascinant, il est la véritable incarnation de cette **pulsion de mort** qui sommeille en chacun de nous! Avec une **perverse dextérité**, il s'infiltre dans les esprits, les sonde et les manipule pour en faire rejaillir les **fantasmes** les plus refoulés, les côtés les plus obscurs. Il s'en donne d'ailleurs à cœur joie avec l'**agneau** que le FBI lui envoie pour l'appâter et ne tarde pas à mettre à nu et à **broyer** psychologiquement la fragile Clarice.

Avec l'image pour support, cette **personnalité monstrueuse** qui transparaisait déjà de façon extraordinaire dans le roman de Thomas Harris est considérablement amplifiée. Le film doit beaucoup ici à l'incroyable prestation d'Anthony Hopkins qui, il faut le dire, est tout bonnement **grandiose!** Son jeu est **magistral**: littéralement (si je peux me permettre) **démentiel!** Par la nature et l'intensité du personnage qu'il incarne et l'interprétation qu'il en donne, Anthony Hopkins domine totalement le reste de la distribution, toutefois remarquable également. Jodie Foster (Oscar de la meilleure actrice pour sa performance dans *Les accusés*, de Jonathan Kaplan) excelle dans sa composition de **brebis jetée parmi les loups**. Jack Crawford, alias Scott Glenn (rendu célèbre par *l'Étoffe des Héros* en 1983 et *Silverado* en 1985) est parfait dans son rôle de vétéran du meurtre en série. Jusqu'aux plus petits rôles (Buffalo Bill, Roden, Pilcher, Chilton sont formidables...), Jonathan Demme a opté pour un casting de choix, rendu ultra performant par sa brillante direction d'acteurs.



ultra gros plans sur le visage et les yeux de Lecter). La déco est aussi formidable que le reste. La chef décoratrice, Kristi Zea a créé un univers carcéral **d'enfer**; l'antre de Buffalo Bill vaut également le détour; quant à la cellule improvisée où transite temporairement Lecter, elle tout simplement d'un **macabre angélique**, quasi lyrique!! Le montage du film pousse le spectateur dans ses derniers retranchements: démarré pianissimo, le tempo s'accélère jusqu'à un **rythme effréné** presque insoutenable. Le montage parallèle de la fin est **vertigineux!!**

L'originalité de l'histoire et le "role playing" mis à part, la réussite générale du film doit beaucoup au metteur en scène lui-même et à son regard, **aiguisé et tranchant** comme un scalpel. Demme aurait pu tomber dans le piège du macabre et du sanguinolant. Dans *Le Silence des Agneaux*, rien de tout cela. Plutôt que de jouer sur le ketchup et l'hémoglobine (dont sont dispensées même les scènes les plus **hard**, qui n'en sont que plus fortes), il plonge dès la première minute le spectateur dans un état de **malaise** et de **tension** qui va crescendo avec le cheminement de l'intrigue. Il impose ce climat **malsain** et **terrifiant** de façon magistrale avec une lumière superbement sculptée (signée Tak Fujimoto) et des cadrages magnifiquement perturbants et angoissants qui vous prennent les tripes (en particulier les

Jonathan Demme est un véritable visionnaire. Il signe ici une adaptation exceptionnelle qui retranscrit parfaitement le réalisme **glauque** de l'univers créé par Thomas Harris. Très "léchées", les images sont en même temps très crues, très dures, auréolées d'une **beauté sensuelle et violente**. *Le Silence des Agneaux* possède tout pour devenir un véritable **film culte**. Avec Gen 4, il a déjà trouvé ses fans. Espérons que le public suivra (Je vous fais confiance pour cela...!)



Qui a dit que le cinéma français, mis à part quelques auteurs talentueux, se complaisait volontiers dans la soupe pseudo-intello pénible? Moi? Peut-être. Mais alors là, mes agneaux, vous allez rester bouche bée, si je puis m'exprimer ainsi. Comme beaucoup d'autres, j'attendais avec une impatience non dissimulée *Delicatessen*, production étrange au scénario prometteur, et je ne suis pas du tout déçu du voyage. Original, grinçant (comme un ressort fatigué), drôle, visuel et surtout nouveau, tels sont les épithètes qui me viennent à l'esprit.

Il est difficile de vous décrire l'histoire "telle qu'en elle-même"; je vais donc commencer par présenter les auteurs-réalisateurs **Jeunet et Caro**. Jean-Pierre Jeunet a déjà reçu moult prix pour ses courts métrages, notamment **deux César** pour *Le manège* et *Foutaises*. Il a également réalisé de nombreux clips et autres films publicitaires. Marc Caro en est aussi à son premier long métrage, et tous deux ont déjà travaillé ensemble dans l'étonnant *Bunker de la dernière rafale*. Le co-scénariste et dialoguiste Gilles Adrien s'est quant à lui fait connaître en tant qu'auteur de bandes dessinées chez les Humanoïdes Associés, et a collaboré pour la première fois avec Jeunet et Caro en co-écrivant le *Bunker*.

DELICATESSEN

Une affiche
surprenante,
un sujet déroutant,
une distribution
sans superstars,
et beaucoup
de bruit autour
de ce qui est déjà
un film-culte: tel est
Delicatessen,
le premier long métrage
de Jeunet et Caro.
On a vu, on a adoré.

Et *Delicatessen* alors? Hein? Qu'est-ce que ça raconte? C'est l'histoire d'une collection d'individus vivant dans un immeuble délabré, à **Aubervilliers**, quinze ans après le désastre. Une autarcie totale? Pas exactement: tout ce petit monde a besoin de **manger**, et les bananiers poussent mal dans les cages d'escalier. En fait c'est surtout la **viande** qui fait défaut, et de toute façon les légumes secs sont exclusivement utilisés comme monnaie. La pénurie rend astucieux, et l'être humain est plein de ressources; le **boucher** (magnifiquement interprété par Jean-Claude Dreyfus), chef du clan et propriétaire du taudis, recrute des hommes de peine... qui servent de viande sur pied à la communauté vorace. Sic! Seule ombre au tableau: la nouvelle recrue, **Louison** (Dominique Pinon, aussi sympathique qu'il était inquiétant en tueur dans *Diva*), artiste reconverti, qui vient semer le trouble dans les coeurs et les esprits. Sans oublier la menace des **Troglodistes**, hors-la-loi végétariens à la mentalité boy scout qui vivent dans les égouts...



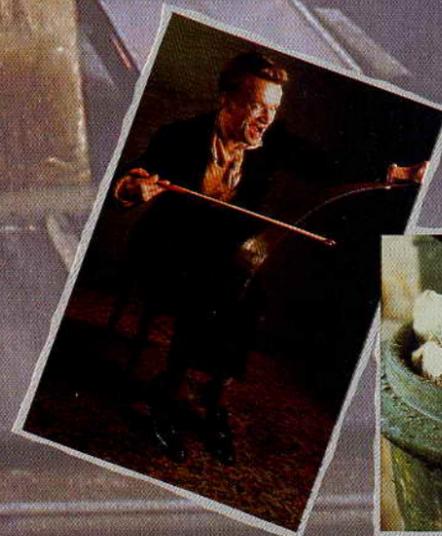
l'image que l'on doit à Darius Khondji, lui aussi issu de la pub puisqu'il a travaillé avec **Mondino**. Les plans se succèdent à un rythme d'enfer en rivalisant d'originalité, et les idées loufoques des auteurs qu'ils ont admirablement su réaliser font de certains passages des scènes d'**anthologie**. On n'est pas près d'oublier les **suicides foireux** de Mme Interligator (Sylvie Laguna, qu'on a pu voir dans de nombreux spots publicitaires), l'immeuble entier qui suit le rythme des ébats du boucher et de Melle Plusse (la désirable Karin Viard que l'on a déjà pu admirer dans *Tatie Danielle*), ou encore la "danse du ressort" interprétée par Louison et Melle Plusse, qui rappelle le mambo de *Beetlejuice* à la puissance dix. Que dire encore de certaines prises de vue vertigineuses, comme la trajectoire du couteau-boomerang, qui font penser à un **Sam Raimi** au mieux de sa forme...

On ne peut les citer tous, mais il faut tirer un grand coup de chapeau à la **distribution parfaite** qui donne vie à *Delicatessen*; je retiendrai pour ma part les performances de Rufus, toujours aussi loufoque et attachant, de Ticky Holgado, second rôle en béton, de Chick Ortega qui campe un facteur musclé plus vrai que nature, et bien sûr le jeu sensible et drôle de Marie-Laure Dougnac alias **Julie**.

En conclusion, ce n'est pas pour avoir l'air d'insister lourdement, mais *Delicatessen* est vraiment **LE film** à aller voir de toute urgence sans autre forme de procès. Qu'on se le dise!

Oscar LOMBRIK

Auberge rouge revisitée? Il est vrai que l'on retrouve certains des ingrédients qui firent le succès de ce film culte dont Fernandel tenait la vedette; distribution haute en couleurs, dialogues gratinés, humour omniprésent... Mais *Delicatessen* va plus loin et étonne par des qualités (oserai-je dire) inattendues qui en font une oeuvre réellement **à part**. Ce qui frappe le plus l'oeil du spectateur, c'est la perfection de



HEADLINE
■
PENDANX

DIABOLO

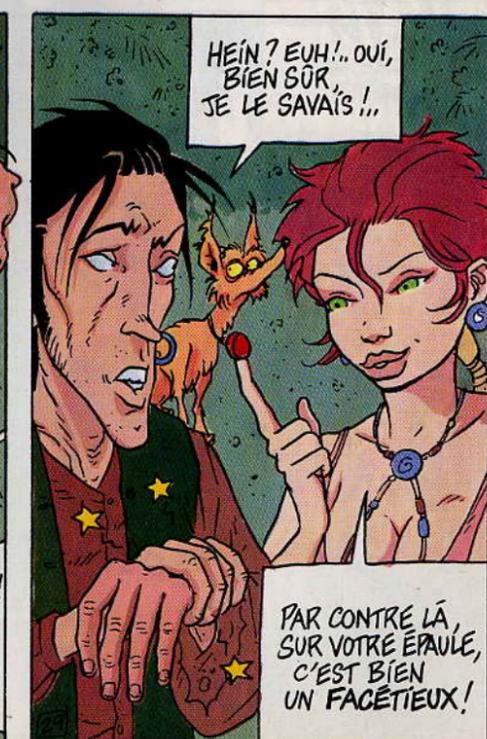
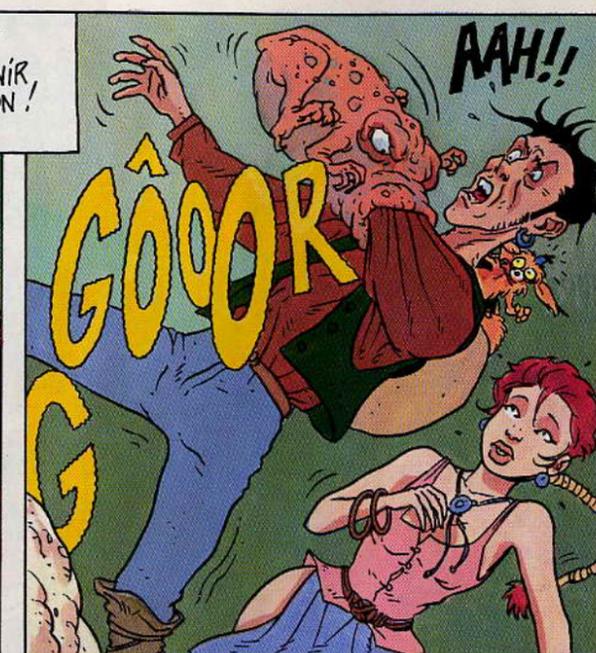
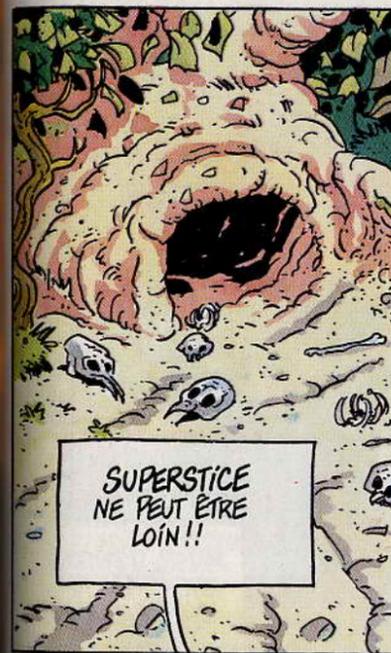
LE SOLENNEL

8^e PARTIE

L'heure est grave : il ne reste plus que quelques pages à Diavolo le Solennel pour récolter l'usufruit des créances de son maître, l'ineffable Filbulle ! Sous l'impulsion de Xinelle la Remarquable, jeune beauté aussi énigmatique que stimulante, saura-t-il au moins arracher quelques piécettes au Mage Superstice, réfugié dans la forêt sous l'aspect d'un rongeur facétieux ? S'il échoue, il ne restera à Diavolo que sa grande force morale et le soutien inconditionnel de Xinelle pour s'en aller affronter le courroux de son intransigent Magister...



ZENDA
EDITIONS





SUPERSTICE! VOUS ÊTES DÉMASQUÉ! TOUTE RÉSISTANCE EST VAINÉ... RENDEZ L'ARGENT!

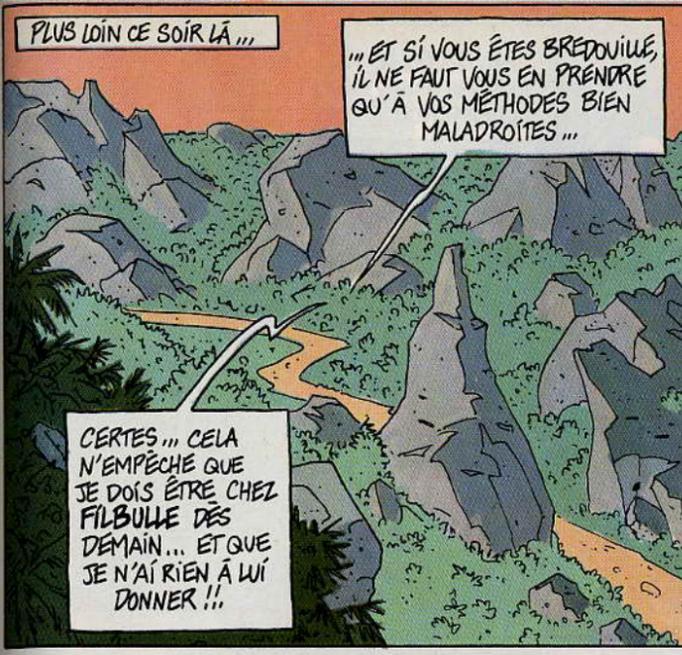


PITIÉ MONSIEUR!! MES MODEFTES BIENS FONT À VOUS! TENEZ, MA RÉSERVE DE GLANDS EST DANS FET ARBRE CREUX LÀ-BAS! F'EST TOUT FE QUE VE POFFÈDE!!



EN VOILA ASSEZ!! FILBULLE EXIGE DES ESPÈCES SONNANTES ET TREBUCHANTES! ET NON DES AGRUMES!!

MAÏS... VE N'AI RIEN D'AUTRE!..



PLUS LOIN CE SOIR LÀ...

... ET SI VOUS ÊTES BREDOUVILLE, IL NE FAUT VOUS EN PRENDRE QU'À VOS MÉTHODES BIEN MALADROÏTES...

CERTES... CELA N'EMPÊCHE QUE JE DOIS ÊTRE CHEZ FILBULLE DES DEMAIN... ET QUE JE N'AI RIEN À LUI DONNER!!



INUTILE DE FEÏNDRE LA NAÏVETÉ, VOUS M'OBLIGEZ À USER DE LA MANIÈRE FORTE!!!



Ô BRUGG!! GRAND DIEU RUPEFTRE!! VIENS À MON FECOOUUURS! GGGH!



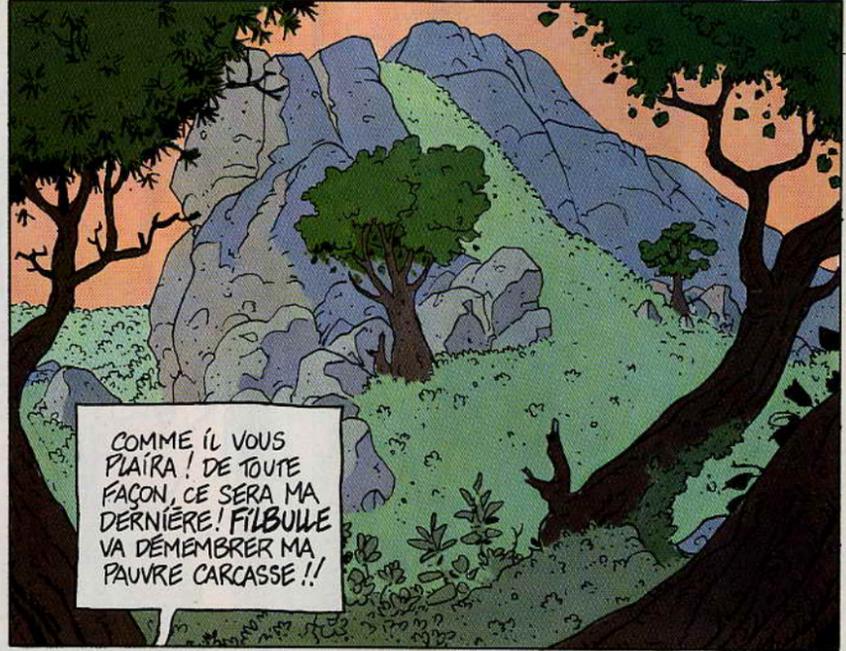
VOTRE ATTITUDE EST PEU HÉROÏQUE, MON CHER DIAVOLO!!

MBOOM BOOM BOOM

MAÏS?... V'ENTENDS VENIR MON AMI L'OGRE DES FORÊTS!...



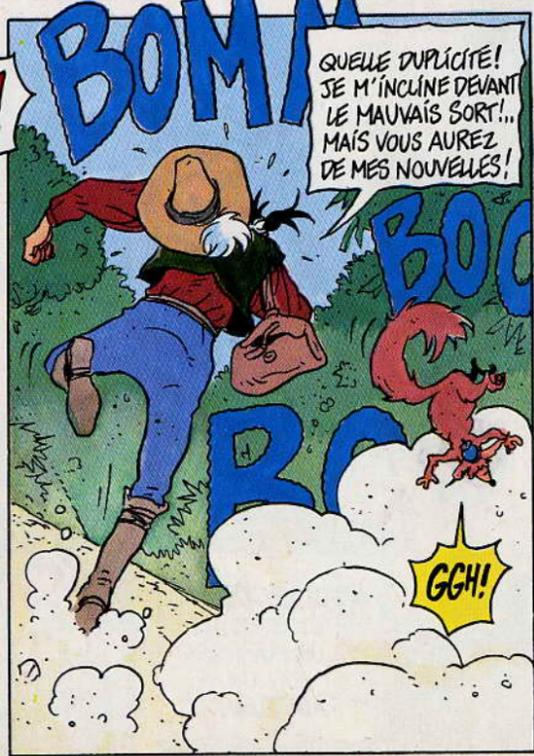
OH! LÀ-BAS! QUEL SITE PARADISIAQUE! SI NOUS Y PASSIONS LA NUIT!?



COMME IL VOUS PLAÏRA! DE TOUTE FAÇON, CE SERA MA DERNIÈRE! FILBULLE VA DÉMEMBRER MA PAUVRE CARCASSE!!



QUOI?! L'OGRE DES FORÊTS!!



BOMM BOOM BOOM

QUELLE DUPLICITÉ! SE M'INCLINE DEVANT LE MAUVAIS SORT!... MAÏS VOUS AUREZ DE MES NOUVELLES!

GGH!



BOMM BOOM BOOM



LA NUIT TOMBÉE...

PAS SI SÛR QUE ÇA! JE CROIS AVOIR LE MOYEN DE VOUS TIRER D'AFFAIRE...

ÉVISCÉRÉ... RÔTI TOUT VIF... MARTYRISÉ... CHEVALET... TENAILLES... POÏRE D'ANGOÏSSE...



MON VIEIL ONCLE M'A LÉGUÉ UN PUISSANT TALISMAN "CONTRE SORTS QUI POURRAIT VOUS PROTÉGER DES MALÉFICES DE FILBULLE!!

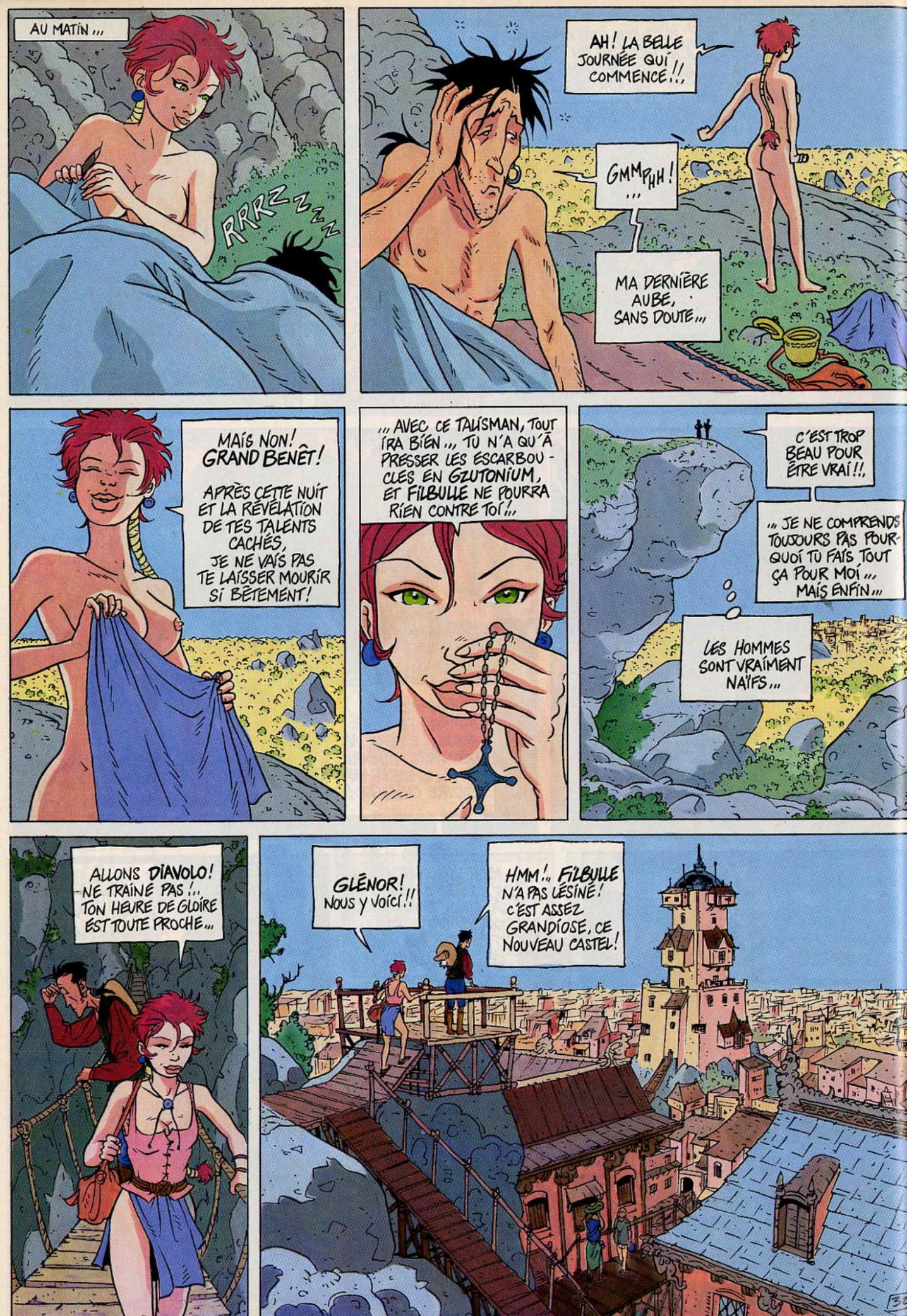
... FERS ROUGES... HEÏN?! UN CONTRE-SORT ???



GLUPS!

OUI... JE VOUS EXPLIQUERAI TOUT ÇA DEMAIN... MAÏS EN ATTENDANT, LA NUIT PORTE CONSEIL...

Twin Peaks



Oyez, oyez, bonnes gens!
Sur la Cinq tous les lundi,
le soap le plus incroyable
de ces dix dernières générations.
Dix-sept épisodes
de folie meurtrière
et d'enquête gastronomique:
j'ai nommé
Twin Peaks, le feuilleton
à côté duquel le journal télévisé
ressemble à un conte pour enfants!

Bienvenue à *Twin Peaks*, petite ville de la frontière canadienne. Population: 51201 âmes, ou plutôt 51200 depuis *L'Affaire*, depuis que l'on a découvert par un beau matin calme d'automne le corps de **Laura Palmer**. Le meurtre de la gloire locale, la meilleure élève du lycée, et l'enquête qui s'ensuit font tomber les masques. Sous des dessous tranquilles, *Twin Peaks* semble être le **royaume des passions**, des meurtres, de la cupidité, de la drogue, de la jalousie, de la trahison, des escroqueries et autres doubles jeux. Rien ne sera épargné au pauvre agent du FBI **Dale Cooper**, envoyé sur les lieux pour démêler l'affaire.

Mais qui était Laura Palmer? Sous ses dehors de petite fille modèle se cachait une **double personnalité**. Cocainomane et nymphomane la nuit, elle tenait de moins en moins bien son rôle de bourgeoise tranquille le jour. Ses rares amis, Donna Hayward et James Hurley, s'en étaient aperçus et craignaient pour sa santé. Il faut avouer que la gamine, à quinze ans, avait déjà couché avec plus de **quarante messieurs** avant de passer professionnelle au *One Eyed Jack*, le bordel casino du coin bien à l'abri de l'autre côté de la frontière (et ça personne ne le sait, pas même la police ou le FBI, c'est une exclusivité Génération 4!).

Dans une ville peuplée d'individus qui cachent tous de **sinistres secrets**, l'affaire s'enlise au fil des épisodes... A la fin de la première saison, la huitième partie laisse près de cinquante questions sans réponse, une douzaine de personnages dans de tragiques situations et une vingtaine d'**histoires imbriquées** en plein suspens. Ça s'appelle un *cliffhanger* et c'est une tradition des films muets à épisodes (les *serials*) qui laissent toujours le beau héros **accroché (hang) au bord d'une falaise (cliff)**... Reprise dans tous les feuilletons américains pour garder un peu d'audience, c'est une technique qui s'avère très **désagréable** quand il faut attendre trois mois pour connaître la suite, ce qui s'est passé l'été dernier aux Etats Unis et, ne riez pas trop vite, risque de vous arriver si la Cinq joue à ce sale petit jeu.

Mais **quel cerveau démoniaque**, quel être abject pouvait imaginer de si sordides histoires dans un si beau paysage? Qui a pu créer ce *soap* policier, ce *Dallas* puissance mille au fin fond de nulle part, dans cette bourgade qui vit du tourisme et du bois, loin de la puissance et de la gloire? Ne faites pas ceux qui ne savent pas. Bien sûr, c'est **David Lynch!** Oui, celui d'*Eraserhead*, d'*Elephant man*, de *Dune* (nul n'est parfait et le film complètement nul), de *Blue velvet* et du palmé-doré *Sailor et Lula*. Le cinéaste déjanté, qui signe ici sa **première réalisation télé**, laisse libre cours à son amour du malsain, du trouble et de l'ambigu. Si *Blue velvet* nous avait révélé le bizarre des villes américaines, *Twin Peaks* va beaucoup plus loin tout en restant dans des normes d'une profonde banalité. Finis les délires nocturnes à la Dennis Hopper: les choses les plus horribles sont montrées au grand jour, sous un soleil **froid comme la mort**. Heureusement, David Lynch n'oublie pas pour autant son **humour noir et vitriolé** qui sauve

souvent la série du ridicule par la dérision. L'enterrement (grande scène classique et lacrimale de tous les soaps) de Laura Palmer où son père se jette sur son cercueil qui descend, puis remonte, puis redescend (etc) dans la tombe reste un **moment d'anthologie**. Autant de mauvaise foi et d'irrespect pourraient faire douter du véritable propos de *Twin Peaks*. Ne serait-ce pas plutôt une **sauvage parodie**?

A la façon du **soap caricatural** *Invitation à l'amour* qui rythme la vie de certains personnages, cette série accumule avec bonheur **tous les clichés** du genre. De l'adultère (commun!) à la double vie (facile!), de la troublante ressemblance (déjà vu!) aux mystérieux passages secrets (bien utiles!), tout y est, mais de façon normale et décalée... Un peu comme l'agent Dale Cooper qui confie à Diane -son dictaphone!- ses **angoisses métaphysiques** et ses moindres pensées entre deux réflexions sur l'affaire. Difficile de suivre le fil. Et comme on sent une vraie jouissance des **trucs à malmener le destin des personnages** et multiplier à l'infini les ouvertures et les fausses pistes, le **lecteur se trouve contraint de ne pas louper une seule image**, au risque d'être largué.

En fait ils se sont mis à deux pour tuer Laura Palmer. Non, pas dans la série, ça on n'en sait encore rien. mais dans la vraie vie. Non, David Lynch n'est pas le seul créateur-auteur-réalisateur-producteur exécutif. **Mark Frost**, un très grand auteur télé, est le complice. Même s'il a commencé sur *L'Homme qui valait trois milliards*, il a fini au côté de Steven Bochco pour créer et animer le commissariat d'*Hills street blues*, une des dix meilleures séries télé des années 80. il a aussi signé pour le cinéma le glacial scénario de *Believers* et l'inévitable suite de *Good morning Vietnam: Good morning Chicago*, bientôt en tournage. Pour avoir déjà travaillé deux fois avec David Lynch sur des longs métrages qui ne se sont jamais tournés, il était normal qu'ils se retrouvent sur cet **ambitieux projet**.



Rien n'avait été laissé au hasard pour réussir le lancement de cette série. Outre le nom et le talent de Lynch, ABC n'a **pas lésiné** sur les moyens: pas moins de 900.000\$ par épisode (pour assurer le confort de tournage d'un film), de très bons réalisateurs plutôt avant-gardistes comme Lynch et Frost, mais aussi Caleb Deschanel (Mr pub qui a sa femme qui joue dedans) ou même Diane Keaton, une **couverture presse** très impressionnante (NDLR: la preuve), puisque pour une fois les journalistes ont pu visionner quasiment toute la première saison avant la diffusion du pilote (alors que d'habitude les feuilletons sont tournés au fur et à mesure), une musique **envoûtante** signée du vieux complice de Lynch Angelo Badalamenti, un casting formidable et hétéroclite composé de compagnons d'armes de Lynch (Kyle "Dune-Blue velvet" McLachlan en tête - à claquer, si je puis me permettre - et Jack Nance d'*Eraserhead*) mais aussi de vieux pros (Richard Beyner et Russ Tamblyn, tous deux de *West side story*) et de jeunes stars (Joan Chen, héroïne de *L'année du dragon* et du *Dernier Empereur*, **sublime!**). L'affaire était d'une telle importance que le pilote de deux heures a été programmé un **dimanche soir** comme un film et qu'il était même question qu'il ne soit entrelardé d'aucune publicité (enfin là, fallait pas trop rêver...). Vraiment tout était en place pour que la télé américaine devienne enfin plus intelligente.

Comme d'habitude dans ces cas-là, l'Amérique s'enflamme pour cette nouvelle série. En un mois et quatre épisodes, tous sont frappés par la *Twin Peaks* mania. Des **parties entre fans** commencent déjà à être organisées. On y mange des beignets et on boit du café comme le sheriff et ses assistants tout en **opposant ses opinions** sur l'identité du meurtrier. Des tartes faites maison comme au Double R, le relais routier, sont commercialisées sous le logo du feuilleton, comme la tasse à café du sheriff. Une **Hot Line** - numéro répondeur qui marche 24 heures sur 24 - est même ouverte pour informer les fans purs et durs et les insomniaques des derniers rebondissements de l'affaire. On n'avait pas vu ça depuis "Qui a tué JR" au début des années 80...

Plus bizarre et décalé, on peut même acheter des **cassettes de Diane** la mystérieuse interlocutrice à qui Dale Cooper dédie tous ses messages. Tirées directement du feuilleton, ces bandes enregistrées par Kyle McLachlan permettent de retrouver **l'humour à froid** de l'agent du FBI au travers de ses réflexions disparates sur la vie, la mort, les grands arbres, Marilyn Monroe et occasionnellement l'affaire Laura Palmer. A la demande générale la musique est très rapidement commercialisée avec en plus un **trombinoscope** des 40 personnages principaux de la série. Une sublissime musique qui fait beaucoup pour l'ambiance du feuilleton, où chaque personnage et action récurrente a son thème, où Julie Cruise (qu'on aperçoit dans le pilote) chante de son filet de voix les textes de David Lynch, où beaucoup de bandes originales de films feraient bien de prendre des leçons de modestie et d'efficacité. Incontournable! Mais le **fin du fin** reste le Journal Secret de Laura Palmer,

un livre qui ne raconte pas bêtement le feuilleton mais permet de façon **voyeuse et interactive** de connaître intimement Laura et de visiter de l'intérieur *Twin Peaks*. (Très bien) écrit comme un journal de bord, c'est une **pièce maîtresse** de la série, qui permet de comprendre bien des choses et donnerait même **d'importants indices** sur l'identité de l'assassin (avez-vous déjà remarqué qu'assassin peut être masculin ou féminin? Enervant, non?). Une idée et une réalisation intelligentes, à la hauteur des ambitions du feuilleton. Pour la première fois depuis fort longtemps, on ose changer les habitudes des **télespectateurs lobotomisés** et jouer ouvertement sur la corde raide, en hésitant entre la parodie et le sérieux.

Et pourtant (vous sentez le drame venir?)... Si les premières réactions sont unanimes, bien vite le public américain **déchanté**. Noyé sous cette avalanche de détails, d'indices et de personnages aux motivations diverses et trop variées, l'Américain moyen ne com-

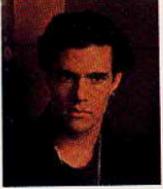


prend plus rien et arriverait juste **qu'on lui dise enfin** qui a tué Laura Palmer. ABC, qui ne fait pas dans le fin, construit toute sa communication autour de cette angoissante question. Question à laquelle les chaînes concurrentes répondent du tac au tac avec la même ampleur **"Who cares?"** (qui s'en soucie?). En trois mois, le show passe de la cinquième à la treizième place avant de dégringoler à la 28e avant l'été. **La douche!** Ce qui pousse ABC à immédiatement rediffuser les huit premiers épisodes pendant l'été, histoire d'hypnotiser de nouveaux spectateurs. Mais, trop confiante dans la qualité de la série, ABC enverra directement *Twin Peaks* au bûcher en la programmant début 91 le samedi soir. Et quand l'assassin sera **enfin démasqué**, l'intérêt pour la série disparaîtra complètement et il sera trop tard. Tombé à la 54e place et perdant chaque semaine du terrain, ABC préfère tout arrêter avant même qu'une fin soit tournée... "C'est comme essayer de prolonger un roman d'Agatha Christie une fois le meurtrier découvert et arrêté" expliquera-t-on. Car Lynch et Frost continuent à multiplier les fils et intrigues au cœur de *Twin Peaks*, mais **l'attrait principal** n'est plus là.

Arrêtée en pleine saison, au 17e épisode, alors que l'horaire et la programmation venaient de changer et qu'à cette occasion *Twin Peaks* avait été la seule bande annonce télé avec *Rose Anne* à passer durant la cérémonie des Oscars! Arrêtée en plein vol! C'est sans compter les *Twin Peaks* maniaques qui, depuis deux mois, se sont mobilisés (menés, il est vrai, par les gens de Lynch-Post Production). Comme ça n'est possible qu'aux Etats Unis, de véritables lobbies se sont créés pour que revienne *Twin Peaks* à la télé, sur ABC ou une autre chaîne, nationale ou câblée peu importe, tous les cas de figure se sont déjà présentés dans l'histoire cathodique américaine. L'autre espoir vient des marchés internationaux qui, s'ils sentent un feed-back suffisant, sont susceptibles de devenir co-producteurs, comme TFI l'a fait pour *Côte Ouest* ou la Cinq pour *Le voyageur*. Pour l'instant le doute et le mystère planent, mais on commence à avoir l'habitude... En attendant, puisqu'en France on commence, découvrez les principaux personnages, avec leurs relations et leurs motivations, de ce qui est déjà une série culte - une vraie!

AVERTISSEMENT

Ce diagramme va vous présenter les principaux personnages de la série *Mystères à Twin Peaks*. Certaines relations ne sont volontairement pas marquées pour vous laisser le soin de les découvrir au fil des épisodes. De même, certains rapprochements qui pourraient paraître douteux vous seront expliqués ultérieurement. Le mieux est de rester branchés tous les lundis sur la Cinq!



Bobby BRIGGS
Dana Ashbrooks
Fils d'un militaire, star du football du lycée, aimait Laura comme un fou mais avait déjà une liaison avec Shelley Johnson avant le drame. Dealer par amour et en affaires avec Leo Johnson, il a juré la perte de James Hurley.



Benjamin HORNE
Richard Beymer
Le caïd de Twin Peaks. Possède l'hôtel du Grand Nord, a de grands projets immobiliers pour la ville et lui-même.



Donna HAYWARD
Lara Flynn Boyle
Fille du docteur et meilleure amie de Laura, jeune fille sage qui réagit impulsivement. Petite amie du délinquant Mike Nelson, va tomber amoureuse de l'amant secret de Laura Palmer et l'aider dans son enquête.



Audrey HORNE
Sherilyn Fenn
La parfaite petite peste. N'hésite pas à saborder les affaires de son père pour mieux se faire remarquer. Détestait Laura Palmer, mais se sert de sa diabolique intelligence pour élucider le meurtre. Connait tous les passages secrets de l'hôtel, aime et aide l'agent Cooper et sait faire un noeud à un chewing gum avec sa langue...



James HURLEY
James Marshall
Amoureux secret de Laura Palmer, essayait de la ramener dans le droit chemin. Prêt à tout pour connaître la vérité, pour le salut de l'âme de Laura et sauver sa liaison avec Donna.



Leland PALMER
Ray Wise
Père inconsolable de Laura. Avocat marron de Benjamin Horne. Au bord de la folie, aime danser en public avant de s'effondrer. Prêt à tout pour la venger.



Dale COOPER, agent du FBI
Kyle MacLachlan
Son tempérament méthodique n'exclut pas un goût prononcé pour le paradoxal et l'insolite. Fin limier et psychologue, décrypte ses rêves pour faire avancer son enquête. Adore le bon café, les pâtisseries et les grands arbres du coin.



Sheriff Harry TRUMAN
Michaël Ontkean
Taciturne, enfant du pays, connaît tout le monde. D'une aide précieuse pour l'agent Cooper, amoureux de la veuve Josie Packard, ignore tout de son passé.



Josie PACKARD
Joan Chen
Veuve dans d'étranges conditions, héritière des scieries Packard. Doit affronter sa redoutable belle-soeur Catherine, prête à tout pour s'approprier l'entreprise. Etrangère, a demandé à Laura des cours d'Anglais. Arait couché avec elle. Joue un jeu dangereux avec Benjamin Horne.



"HAWK"
Michael Horse
Adjoint du sheriff Harry Truman. Indien taciturne et efficace.



Laura PALMER
Sheryl Lee
Cocainomane, nymphomane poursuivie par d'horribles cauchemars depuis sa puberté. Sa double personnalité a trompé beaucoup de gens. Passait des petites annonces cochonnes dans *Flesh World* et aidait les personnes âgées. Tapinait au bordel One Eyed Jack et éduquait un attardé, Johnny Horne. Qui était Laura Palmer? Et qui l'a tuée?



Madeleine FERGUSON
Sheryl Lee
Cousine très proche de Laura Palmer, lui a appris à s'habiller plus court pour plaire. Sa troublante ressemblance lui permet de la remplacer à plus d'un titre après sa mort.



Dr Lawrence JACOBY
Russ Tamblin
Psychiatre qui aurait besoin d'un docteur. Son sens de l'humour dérange. Soignait en secret Laura Palmer qu'il aimait. Détenteur de beaucoup de secrets.



Sarah PALMER
Grace Zabriskie
Mère de Laura qui a vu son univers s'écrouler. Poursuivie par d'horribles cauchemars, parfois prémonitoires, les mêmes que ceux de sa fille.



Lucy MORAN
Kimmy Robertson
Secrétaire du sheriff. Précise dans ses descriptions, maniaque dans ses arrangements de beignets. Amoureuse d'Andy Brenman mais porte un lourd secret.



BLACKIE
Victoria Caitlin
Tenancière du bordel-casino canadien One Eyed Jack, elle connaît tous les hommes de la région. A employé Laura Palmer et couché avec elle. Amie personnelle de Benjamin Horne.



La femme à la bûche
Catherine Coulson
Etrange femme à l'identité inconnue qui se promène toujours avec sa bûche dans les bras. Sa bûche a vu et sait des choses. Connait Laura.



BOB le tueur
Franck Silva
Menace depuis l'enfance Laura dans ses rêves. Envahit maintenant ceux de sa mère. N'est-t-il qu'un cauchemar?



Ronette PULASKI
Phoebe Augustine
Partenaire de jeu et de débauche de Laura et Leo, a posé pour *Flesh world*. Travaillait au rayon parfumerie des grands magasins Horne avant d'accéder au One Eyed Jack. A passé la dernière nuit de Laura avec elle et subi les mêmes horreurs. Commotionnée, ne peut plus parler.



Petit homme
Michael Anderson
Un des premiers rêves de Cooper. Danse et parle à l'envers. Accompagnait le sosie-fantôme-cousine de Laura Palmer.



Le manchot
Al Strobel
Un des rêves de l'agent Cooper. Se serait coupé le bras qui tuait. A pour ami Bob le tueur.

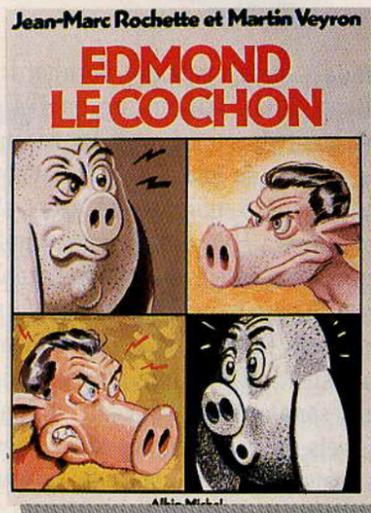
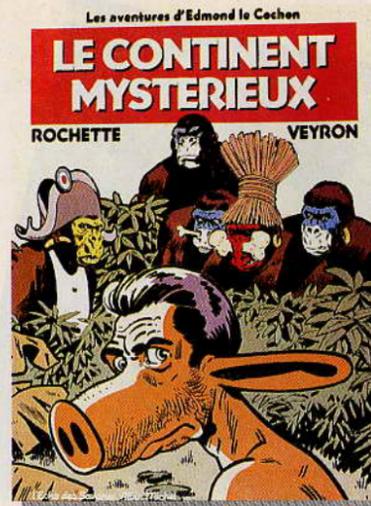
**BAND
DESSINÉE**

Certains diront que nos dossiers ont un petit relent de vieille colle et de papier jauni, d'autres iront jusqu'à nous traiter de **pilleurs de tombes**, voire de nécrophages; peu importe les années quand on aime, surtout quand il s'agit du mec le plus **sexy** de la décennie passée, le plus veule et ringard de la planète, le plus faux-cul et grand baiseur devant l'éternel: **Edmond le cochon**, ou trois volumes de cochonnaie éperdue, de chien lobotomisé et de renard rusé, sans parler de la gent porcine, gironde et voluptueuse.

Que personne ne s'y trompe, il ne s'agit pas d'une bande dessinée animalière pour gamins attardés dans le style de la série télévisée *Aglæ et Sidonie* (dont je fus un fervent admirateur), mais bien d'humour **cynique et cochon**.

Les auteurs Jean-Marc Rochette et Martin Veyron n'y vont pas avec le dos de la cuiller; le premier fait les dessins, le deuxième les scénarios, qui l'eut cru!

Mais bon sang, on n'est pas là pour dire que chacun d'eux a fait une Ecole d'Art et qu'ils sont connus comme deux loups blancs, l'un pour *Edmond*, l'autre pour *Bernard Lermite*, et que ce sont deux



grands dessineurs de derrière les fagots, aux graphismes et dialogues inimitables, qu'ils ont respectivement 35 et 41 ans et ont travaillé respectivement pour *L'Echo des savanes* et patati et patata.

Edmond, **humanoïde porcin** plus qu'humain aux aventures et attributs dantesques, n'a qu'une seule utilité pour justifier son existence: trancher avec abondance tous les laiderons et mignonnes petites cochonnes de sa ferme (quota de reproduction oblige) toute en gardant la ligne, histoire de ne pas finir avec **une pomme dans la bouche**. Ses aventures ne se bornent pourtant pas seulement à d'ineffables coucheries baugesques et autres **génocides de porcelets**.

Car souffle au travers de son groin le vent courroucé des grandes passions romantiques d'antan, soit la baise avec accessoire, la découverte de continents exotiques, les fuites éperdues les cheveux dans le vent au milieu de canards sauvages (surréaliste non!), ainsi que la prison, triste sort réservé aux aventuriers de sa trempe, la violence des éléments et les chiens hurlants...

Il est accompagné par de valeureux camarades, j'ai nommé **Hector** le porc au faciès grassouillet, à l'intelligence molle et aux moeurs contre nature, confident de notre héros auquel il voue une admira-

tion naïve; **Wolfgang**, berger allemand dont le passé de maton dans un camp de rééducation (centre d'engraissement pour cochons réfractaires) lui a laissé quelques **traces psychologiques** puisqu'il tombe amoureux transi d'Hector et de ses chairs roses et tremblotantes; **Renaud**, le renard aristocrate déchu et roublard, tête pensante de cette belle équipe, sans oublier **Lucien** le chien, Kapo du patronat, psychopate caractériel au grand coeur, surveillant attiré des saillies de notre pourceau adoré, embringué contre sa volonté dans la plus invraisemblable saga de tous les temps, quatrième dimension comprise: celle d'Edmond où peu importe le commencement, tout finissant par tourner en **eau de boudin**.

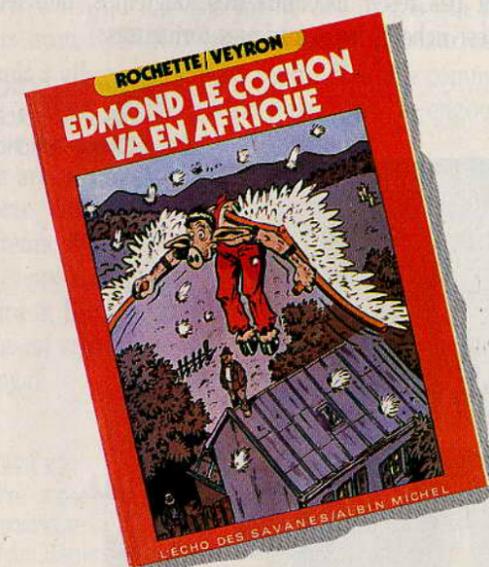
Rapide tour d'horizon de ce zoo bucolique, ponctué de chameaux et chameilles, de gorilles, d'ânes batés, de loups philosophes, de Jane et Tarzan version "**porcitude**", et j'en passe de plus irréelles sans conter le pignolage au fond des bois et autre activités pastorales entre prédateurs et gibier.

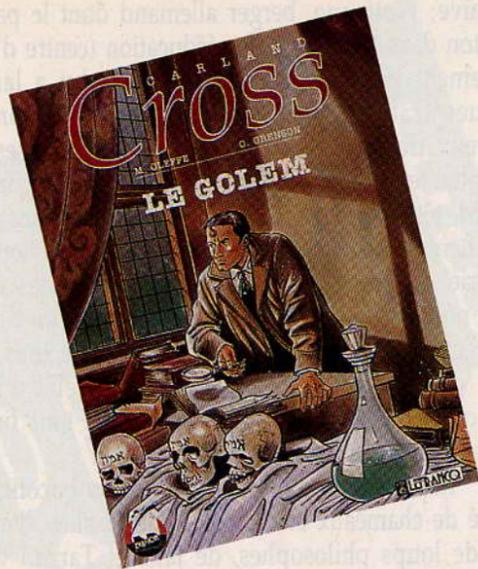
Edmond est sans conteste le dieu du zoo de ce bestiaire érigé par nos deux compères, digne des meilleurs fables philosophiques sur la vie, l'univers et le reste, enfin surtout le reste; rien à voir avec de la branlette intellectuelle, **que du vécu!**

Albin Michel édite ces trois merveilleux volumes sous les titres évocateurs d'*Edmond le cochon*, *Edmond le cochon va en afrique*, et pour clore cette épopée *Le continent mystérieux*. Je ne peux que vous conseiller de les acquérir le plus vite possible avant la rupture du stock, et puis existe-t-il meilleure thérapie pour notre conscience que de contempler plus cochon que soi? Et si le désastre survient, ces pages emplies de **cochonnaie** feront saliver des générations entières de Bouchers ou de Tapioca... *Delicatessen* oblige!

Cid DOPEY
Genre: humour

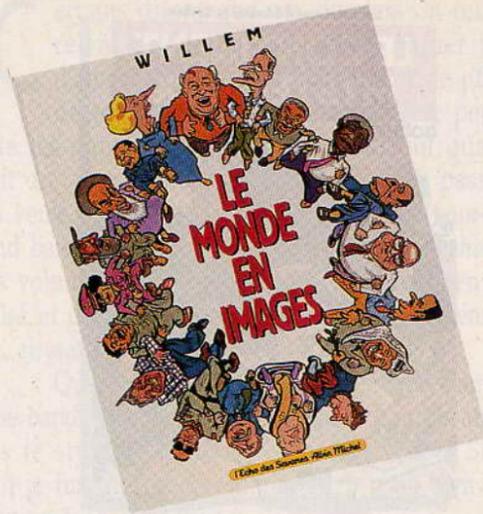
Editeur: L'Echo des savanes / Albin Michel





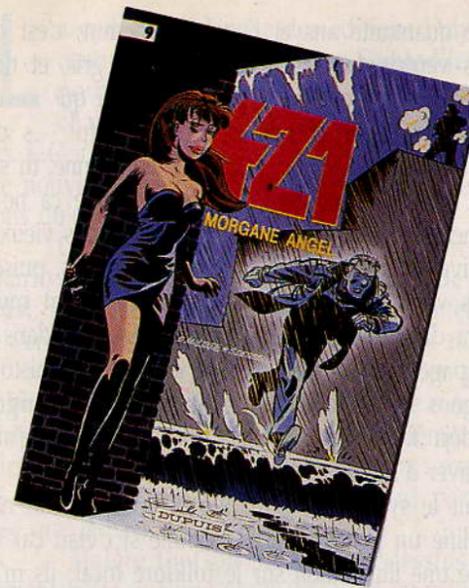
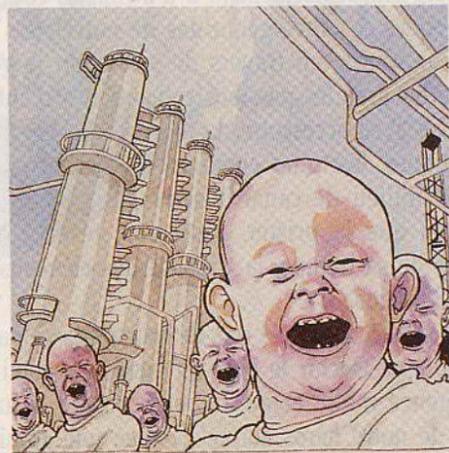
Entre Harry Dickson et Sherlock Holmes, un nouveau héros vient de voir le jour: Carland Cross, portrait fidèle de ses deux prédécesseurs, qui habite Baker Street, fume la pipe et néglige la gent féminine au profit de loisirs plus intellectuels. "Super-détective" spécialiste des affaires **inextricables**, il est le principal collaborateur de Scotland Yard lorsque ces derniers ne savent plus où donner de la tête. Cette fois encore, son **esprit déductif** et son intuition ravageuse vont être mis à rude épreuve; Londres est endeuillée par la mort suspecte de gens que rien ne rapproche, si ce n'est le fait qu'ils habitent à proximité de **cimetières** et que l'assassin a laissé des traces de glaise. Le meurtrier serait-il le Golem, une **créature légendaire** inventée au seizième siècle? Mais que vient faire là-dedans une armée de zombies qui ne dépareraient pas un film de **Romero** et Murdock, l'ennemi juré de Carland Cross, sorte de professeur Moriarty encore plus fêlé que l'original (si, si, c'est possible)? Vous le découvrirez au fil des pages du **Golem**, la première aventure de Carland Cross, par Michel Oleffe et Olivier Grenson, deux nouveaux noms dans le **petit monde** de la BD qui ne devraient pas rester inconnus très longtemps, tant leur univers est riche et leurs intrigues tortueuses.

Serguei MALDOROR
Genre: policier
Editeur: Claude Lefrancq



Hollandais mais apatride, Bernhard Willem Holtrop, alias Willem, né en 1941, fut le dessinateur du mouvement Provo, une vaste tribu d'**anars de tout poil**, qui s'attaquaient à tout et en particulier à ce qui dérange, avant d'émigrer en France et d'entrer à *Hara Kiri*. Agitateur multimédia, il sera le principal inspirateur du groupe Bazooka qui a révolutionné la BD moderne. Dessinateur de presse à *Libération* puis dans *l'Echo des Savanes*, Willem est un grand spécialiste de l'humour atroce. Faisant de **l'horrible**, du sanglant, du sale, du violent et du pervers ses sujets de prédilection, Willem dérange et doit continuellement se battre contre les **censeurs** (son album *Jack l'Éventreur en vacances*, publié en 1974 est d'ailleurs toujours interdit en France). **Le Monde en images**, c'est le nom de sa rubrique dans *l'Écho des Savanes*, cruelle revue de presse qui passe au crible l'actualité mondiale. Carpentras, le Chili, la Roumanie, le SIDA, tout passe à la **moulinette Willem** pour devenir prétexte à un dessin horrible, à la mesure du dégoût qu'éprouve leur auteur pour la majorité de ses sujets. À lire absolument.

JOSEPH K.
Genre: humour féroce
Editeur: Albin Michel



421 est au plus mal; super-agent à la James Bond, il se voit soumis à un rapport psychiatrique qui fait de lui un **dangereux instable**, complice présumé de narcotrafiquants, dont il faut se débarrasser d'urgence. Renvoyé, 421 va se mettre à son tour à fouiller dans le passé de la belle **Morgane Angel**, responsable de sa disgrâce, mettant à jour une existence pas très catholique. Traumatisée par la mort "accidentelle" de son frère aîné, la petite Morgane voue une affection exclusive et sans limite à son oncle (**inceste de citron...**), agent double aux relations douteuses. Décidé à se venger, 421 élabore un **plan machiavélique** destiné à séduire Morgane tout en courtisant sa jeune soeur, dont elle est maladivement jalouse. Cette histoire **tortueuse** est l'oeuvre de Stéphane Desberg (à qui l'on doit d'avoir sorti *Tif et Tonde* de sa mièvrerie initiale) et Eric Maltaite (*Mono Jim, Jules et Gil*), qui a de qui tenir puisque son père n'est autre que **Will**, le créateur de *Tif et Tonde*. Plus complexe et fouillé que le meilleur des James Bond ne le sera jamais, **Morgane Angel** est une passionnante BD d'espionnage aux cadrages parfaitement maîtrisés (et cinématographiques), qui fait définitivement entrer 421 dans la cour des grands. Alléluia!

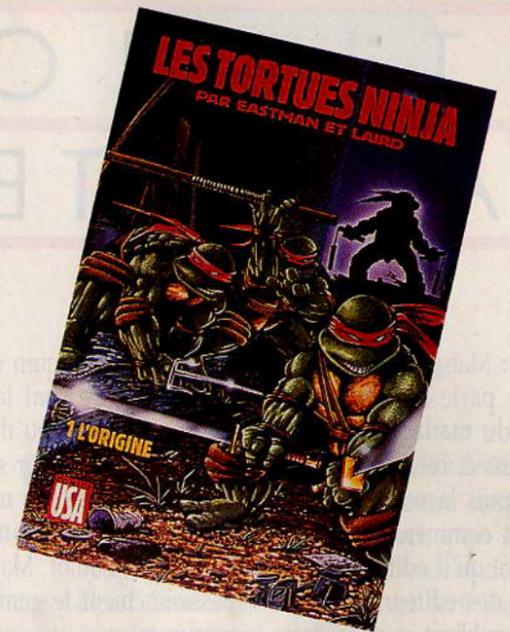
SQUAL 88
Genre: espionnage
Editeur: Dupuis



Qu'est-ce qui est vert, qui porte un masque et une carapace, qui se gave de pizzas et a fait un carton au cinéma (bientôt la suite, les kids)? **Les Tortues Ninja** bien sûr. Mais on oublie trop souvent qu'avant de devenir les héros favoris des 8-12 ans, qui ne jurent plus que par les exploits répétés de ces **animaux ridicules**, les tortues ont vu le jour dans un **comic underground**: *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Créé en 1984 par Peter Laird et Kevin Eastman, deux **allumés** qui ont énormément fait pour la renaissance de la BD en Angleterre,

Teenage Mutant Ninja Turtles est un comic outrancier, totalement **parodique**, destiné à se moquer des super-héros américains, tout en muscles et exempts de faiblesses. Bourré de jeux de mots approximatifs et de clins d'oeil ravageurs, *TMNT* au plus grand étonnement de ses géniteurs, devient rapidement une **série culte**. Rééditions multiples, adaptations en dessin animé et en film, jeu de rôle, les tortues **envahissent les Etats-Unis**, où il existe même des pizzas qui portent leur nom (NDLR: beurk). Violent et **bizarroïde**, ce comic s'attire rapidement les foudres des commissions de censure, qui ne comprennent pas cet engouement pour des tortues adeptes des arts martiaux. Qu'importe, des **millions** de lecteurs se sont déjà usés les yeux sur les pages de Laird et Eastman, et notre tour est enfin venu. Kawa banga!

JOSEPH K.
Genre: super-héros
humoristique
Editeur: Comics USA



P T I L U C

LA SUITE

Ptiluc: Mais on se voit pour parler de mon bouquin et on ne parle que des **coulisses sordides!** Ce sont les aléas du **mariage glauque et bancal** entre le milieu du business et celui de la création. Un peintre délire sur sa toile, puis la vend et c'est tout. Nous, on passe par un circuit commercial, et le mec veut **faire de la thune** avec ce qu'il édite; c'est normal, c'est son boulot. Mais il y a des éditeurs qui aiment passionnément le genre qu'ils publient et ça se passe beaucoup mieux.

Génération 4: A propos, et Variations ?

P: C'est marrant, je me rends compte que je parle plus de mes anciennes ou futures BD que de la nouvelle. Je dois **manquer de recul!** Tandis que les autres c'est loin derrière, je peux en parler la tête froide. J'ai fait **Gilles de Chin** pendant deux ans, mais je ne laisserai jamais tomber les rats. C'est un univers rigolo, ça sort tout seul, mais si je ne fais que ça, ça va **m'épuiser** et me faire chier. Alors quand j'en ai marre je fais autre chose. Je suis **trop boulimique**. J'ai **besoin** de dessiner, **ça me démange**. Mais les notes pour le bouquin qui vient de sortir, je les avais prises vachement avant. Comme je me suis arrêté deux ans, j'ai de quoi faire deux ou trois "rats", les idées sont arrivées et j'y suis revenu avec plaisir. C'est **comme les voyages**: quand tu habites toujours au même endroit, tu ne vois même plus que c'est bien, t'en as **rien à foutre**. Tu te barres quelques semaines et quand tu reviens, tu te dis "putain, c'est bien où je suis, ça fait plaisir de revenir". C'est comme quand tu vis avec quelqu'un: tu vois même plus si c'est une **super meuf**, tu fais plus gaffe et ça, c'est chiant, parce que quand tu es vieux **tu as tout raté**. Alors tu te barres un petit peu, tu reviens et tu te dis "quelle nana, c'est con je vivais avec et je le savais même pas". C'est tout pareil et les rats m'ont fait la même chose. A la fin du *Mal de mer* j'avais plus envie de faire de rats.

Gen4: Les chevaliers et les dragons, c'est venu comment ?

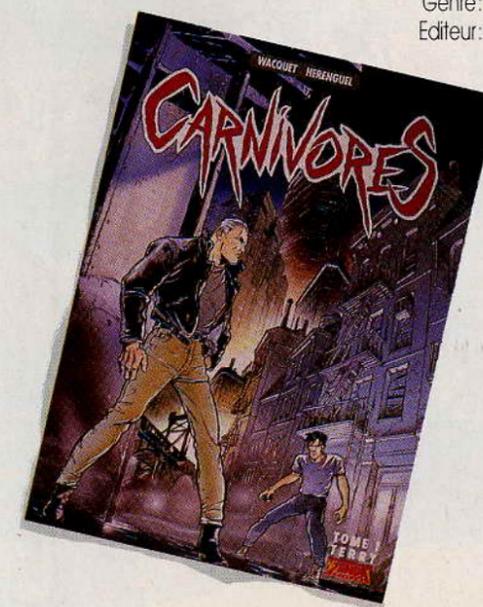
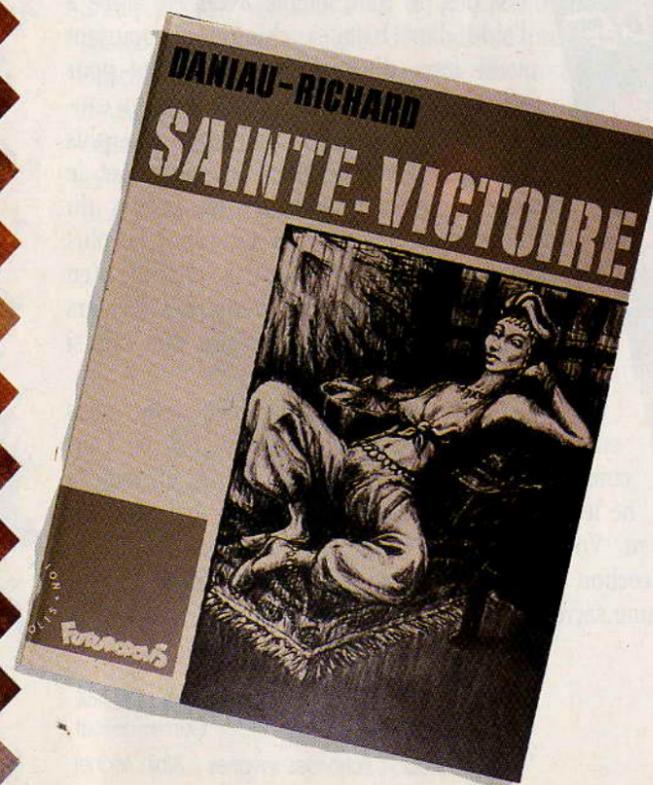
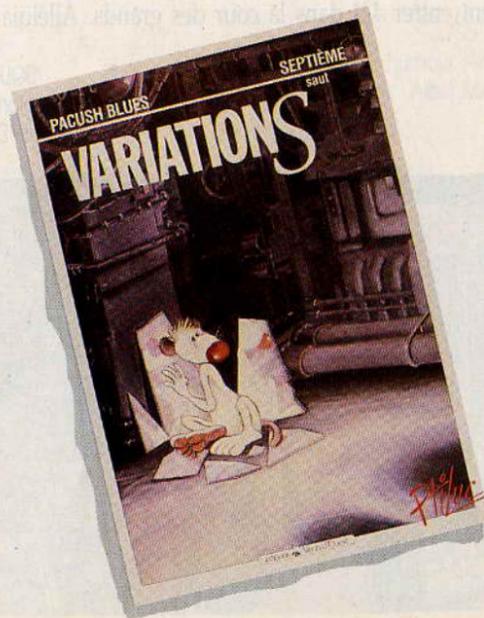
P: Oh, c'est compliqué. **Jefferson**, mon deuxième album, celui avec le rat qui cherche à se suicider pendant tout le bouquin, c'est ma **BD de vingt ans**, c'était un truc que je ressentais vachement à ce moment-là... Tu vas voir dans dix ans: il y a un moment donné où te dis "putain j'ai vieilli, j'ai moins de cheveux, **le temps a passé**", où le lycée commence à être flou dans la tête. C'est loin derrière, alors que qu'à vingt ans, l'école et les copains, t'as l'impression que **ça vient de partir**; mais quand tu passes trente, trente quatre, tu vois des

mecs de quarante ans et t'es à mi-chemin; c'est déjà des gars **ventripotants** avec des cheveux gris, et tu te dis que ces mecs sont aussi proches de toi que **ce que tu crois que tu es encore**, et qu'en fait tu es plus puisque tu as vieilli. Donc, à un moment donné, tu sens que ton passé commence à te **peser**, et que ça ne va qu'augmenter en vieillissant. Et quand t'es très vieux (si tu y arrives) tu n'as vu que crever tes copains, puisque si tu vis vieux c'est que **tous tes copains sont morts**. J'avais ça dans ma tête et en plus j'avais noté dans un coin de page que ça serait bien de dessiner des histoires de dragons parce que graphiquement c'était **rigolo**; j'avais déjà fait *Amour volatile* trois ans avant, j'aime bien essayer d'autres choses.

Et en fait le **syndicat d'initiative** de mon patelin natal (je simplifie un peu mais c'est comme si c'était ça) m'a demandé une illustration sur le **folklore local**; ils m'ont envoyé la légende de Gilles de Chin dont est tirée ma BD pour que je l'illustre. Cette légende m'a fait un délice: c'est l'histoire d'un mec parti se battre pendant dix ans aux Croisades, qui a eu le **mal du pays** et qui s'est rendu compte que c'était loin, maintenant, là où il était revenu, que celle qu'il aimait était morte... Dans la vraie légende il apprenait qu'un dragon **terrorisait** la région et il allait le tuer. Ça le réhabilitait, et il repartait de toute façon... Moi j'ai créé la **personnalité** du dragon, j'ai étoffé le truc, mais le départ c'était ça, je me suis dit "ce **malaise** que j'ai dans ma tête (enfin malaise c'est un gros mot), ce truc que je ressens **colle à ce récit** parfaitement" et j'ai **vidé** ça.

Après j'ai eu à nouveau envie de faire des ratasses qui se bastonnent ou des conneries comme ça et qui fument des pétards dans des boîtes de conserve, c'est revenu; c'est un peu une conjonction de différents trucs qui fait qu'à un moment donné t'as un récit qui se structure dans ta tête et **t'es reparti**, quoi, t'en fais un.

Propos recueillis à *La canaille* (bénis soient-ils) par Oscar LOMBRIK



La collection blanche des éditions Futuropolis continue de s'enrichir avec **Sainte-Victoire**, la nouvelle bande dessinée de Daniau et Richard, qui ont déjà publié aux mêmes éditions *K.O d'Amour* (1987) et *Le dos de l'écuyère* (1988). Cette nouvelle parution tranche avec les précédentes; disons qu'elle est plus **mature**.

Certaines mauvaises langues diront que le scénario est aussi engageant qu'un roman de Marcel Proust, je dirais qu'il n'en est pas moins intéressant; une véritable aura s'en dégage, chose plutôt rare.

Les dessins en noir et blanc sont en **parfaite symbiose** avec le texte ou inversement, le résultat est une oeuvre dense qui se lit d'un trait même si on a le droit à quelques archétypes du genre: **nausée** et mal de vivre d'une jeunesse au regard perdu qui pense que là-bas, le monde est meilleur.

Malgré tout on plonge; les dessins y sont vraiment pour quelque chose car sans être d'une originalité folle, ils accrochent et possèdent ce que l'on peut appeler une **âme**.

Les auteurs, sans renouveler cette histoire vieille comme le monde de jeunes gens désespérés ou fatalistes prêts à tout pour partir, pour tout recommencer, devant faire face à l'hostilité de certains, aux vendeurs de rêves et aux **actes irréversibles**... tirent leur épingle du jeu en créant une véritable ambiance où transpire un air malsain et fascinant. Sans crier au génie, c'est un album à découvrir.

Evariste AZARD
Genre: malaise
Editeur: Futuropolis



L'action (mouvementée) se déroule à New York dans une ambiance hybride entre **comics** et **manga** japonaises. Le plus fort, c'est que ce **telescopage** de cultures est l'oeuvre de deux jeunes Lillois! **Carnivores - T1 Terry** est écrit par Jean Wacquet et mis en images par Eric Herenguel, qui ont moins de cinquante ans à eux deux.

Ils signent la première partie d'une histoire au point de départ classique qui tourne rapidement à la **bocherie** (c'est les Tapioca qui vont être contents). Terry est un jeune homme à peu près sans histoire, fils d'un scientifique brillant disparu sans laisser d'adresse. Les découvertes de son père vont lui causer bien des ennuis, et lui révéler un potentiel insoupçonné! C'est bien de **mutants** qu'il s'agit, vous l'aurez compris. Une substance inventée par le papa professeur a le don de révéler aux heureux testeurs des pouvoirs **télékinétiques** assez impressionnants, qui font de leurs détenteurs d'authentiques "gros Bill".

Une **BD** qui fait preuve d'une maturité étonnante et prometteuse pour la suite des événements, aux cadrages recherchés, aux lumières et aux couleurs fort bien léchées. L'action ne manque pas, la tension monte, et l'on attend la suite et fin pour le début de l'année prochaine dans **Xiao**.

Mr WONDERFUL
Genre: action
Editeur: Zenda

DOSSIER VUILLEMIN

A mis de la poésie bonsoir! Bienvenue au royaume de la tendresse et du raffinement, dans l'univers particulier du dessinateur-auteur Vuillemin. Vous le connaissez certainement, et dans ce cas vous êtes dans un des deux seuls camps possibles: vous l'adorez ou vous l'exécutez, mais il n'existe pas d'autre choix. Difficile en effet de rester insensible au style "plus provoc tu meurs" du vilain canard de la BD, digne héritier de Reiser, qui frappe encore plus fort dans l'ignoble et le mauvais goût. On se souvient du fameux *Hitler = SS*, réalisé en "collaboration" avec Gourio et censuré à sa sortie, car l'humour concentrationnaire n'avait pas plu à tout le monde, ce qui se conçoit d'ailleurs aisément. Il faut dire que des répliques du genre "Encore en pyjama à cette heure-là?" ne laissent pas insensible! En tout cas, on ne peut pas traiter Vuillemin de révisionniste...



Celui que l'on pourrait surnommer l'Attila des cagoïsses sévit actuellement dans l'*Echo des savanes*, qui publie régulièrement ses oeuvres en albums regroupant les planches les plus gratinées. Citons dans le désordre *Plaisir d'offrir*,



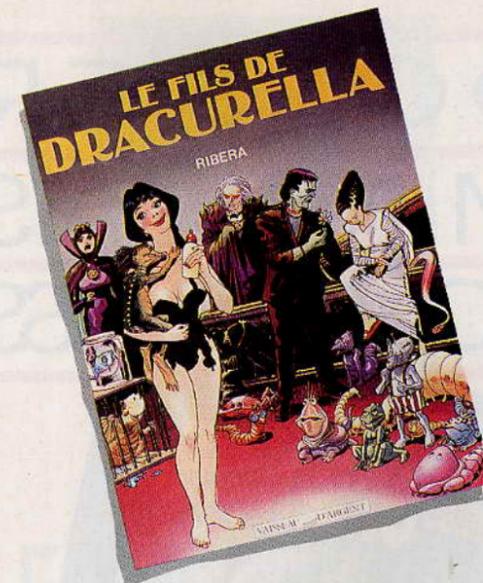
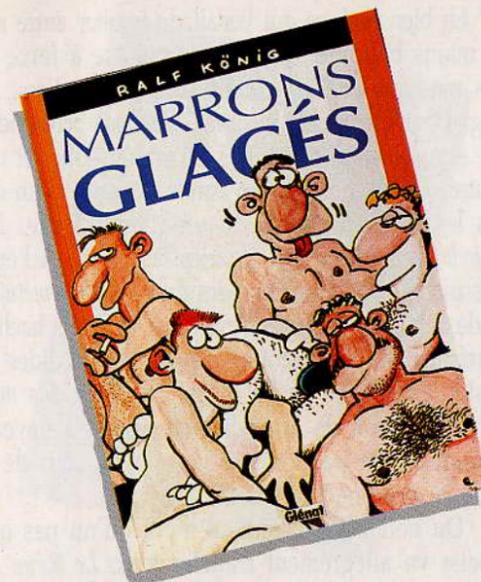
Tragiques destins, *Le meilleur de moi-même* et *Les sales blagues de l'Echo* dont le troisième tome vient de paraître. Dans ces trois volumes Vuillemin s'amuse à illustrer les histoires les plus éculées, les plus cradines, et use de son art consommé pour les rendre encore plus atroces. Quel plaisir de retrouver ces blagues que j'avais oubliées au fur et à mesure, comme *Tchi-tchi* ou l'âne et le chien...

Il n'est pas évident de décrire le style de Vuillemin, il faut le voir pour le croire: tous les personnages sont vilains, les couleurs sont criardes, le trait semble avoir été tracé à l'aide d'un balai à chiotte. Et pourtant quelle force d'expression, quel talent pour mettre en valeur les situations les plus cauchemardesques et les individus les plus répugnants! C'est décapant à souhait, et le gros plan privilégie toujours les parties du corps les moins ragoûtantes. Obscène? Le plus possible. *Insoutenable?* C'est à chacun d'en juger, mais même les plus avertis des lecteurs ont du mal à dissimuler le malaise que sait si bien provoquer Vuillemin.

On a bien sûr le droit de détester, mais enfin on n'oblige personne à lire ses BD, et d'aucuns trouveront que leur publication est un mal. Je ne le nie pas, mais je dis que c'est un mal nécessaire. Vous voilà prévenus: attention, ça tache, et le cochon qui sommeille en vous va se réveiller avec une sacrée gueule de bois.

Oscar LOMBRIK
Genre: délicat

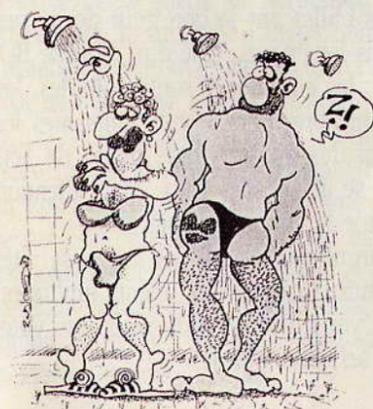
Editeur: L'Echo des savanes / Albin Michel



Le mois dernier vous avez eu droit à *La capote qui tue*, excellent et délirant thriller signé Ralph König aux éditions Glénat. On prend les mêmes et on recommence, dans un genre assez différent cette fois-ci: il ne s'agit plus d'une histoire complète, mais d'une série de strips réalisés entre 1985 et 1990, et pour la plupart inédits, regroupés sous le titre abscons de *Marrons glacés*.

Quel est donc le thème central de l'album, allez-vous me demander non sans une certaine appréhension? Il s'agit d'une satire sociale très pertinente, autant que je puisse en juger, de notre civilisation occidentale vue par la communauté gay. A la manière d'une *Brétèche* dont il a parfois le style dans l'expression de ses personnages, König dresse une galerie de portraits hilarante et irrévérencieuse à souhait, sans parti pris ni vulgarité. L'ensemble fait preuve d'une grande sensibilité et d'un authentique talent soutenu par un trait agile, dépouillé et proche de la caricature. Le ton oscille entre la farce et le doux-amer, mais reste toujours léger, même lorsque certains problèmes graves sont adroitement abordés, à la manière de la comédie italienne. Un vrai régal donc, à lire sans haine et sans crainte.

Mr WONDERFUL
Genre: humour
Editeur: Glénat



SIEGFRIED S'EN EST DÉJÀ PLUS QUE SOUVENT PRIS QUE DANS LA QUEUE À CAUSE DE CETTE MANIÈRE, MAIS IL N'A JAMAIS PU S'EN EMPÊCHER!

Julio Ribera n'est pas seulement le dessinateur de la saga du *Vagabond des limbes*, dont le scénariste est Christian Godard; il est l'auteur à part entière d'une série attachante et kitsch dont l'héroïne est la délicieuse Dracurella, fille du célèbre Maître des ténèbres. Le second volet de ses aventures rocambolesques vient de sortir, et s'intitule *Le fils de Dracurella*. On y retrouve les mêmes personnages: le comte Dracula, toujours soupe au lait mais dans l'ensemble relativement ouvert, sa compagne qui a juré la perte de sa belle-fille, le dragon Gri-grill, à la digestion délicate et qui ne supporte pas les produits chimiques, le miroir magique qui fait tourner la marâtre en bourrique, le docteur Frankenstein qui ne rate pas une occasion de se la couler douce, et bien sûr la tendre Dracurella qui n'aspire qu'à une vie paisible, partageant son temps entre les fourneaux et la télé. On se régale à la lecture des mésaventures de la jeune fille qui traverse ces péripéties avec sa philosophie, son insouciance et sa robe moulante coutumières. Le style particulier de Ribera, sa maîtrise des décors et des cadrages font de ce *Fils* un album réjouissant d'une qualité irréprochable, dont on attend la suite dans... *L'oncle de Dracurella*.

Oscar LOMBRIK
Genre: humour
Editeur: le Vaisseau d'argent



DOSSIER MATTIAS SCHULTHEISS



Dessinateur de pub, affichiste pour le cinéma et auteur de BD sulfureuses au charme vénéneux, Schultheiss est entré directement par la grande porte au panthéon des bédéphiles. Le théorème de Schultheiss en quelque sorte... En ce temps-là, c'est-à-dire au début des années 80 (ce qui ne nous ramène finalement pas si loin que ça), l'Allemagne nous apparaissait comme un vaste no man's land, sans auteurs ni maisons d'édition dignes de ce nom, bref un pays perdu d'avance, incapable de nous livrer notre dose quotidienne d'images "exotiques". Et puis, un beau jour (remarquez que, vu l'ambiance, un jour de pluie aurait été plus approprié), un coup de tonnerre retentit du pays des Teutons. Qu'est-ce? Encore la Grosse

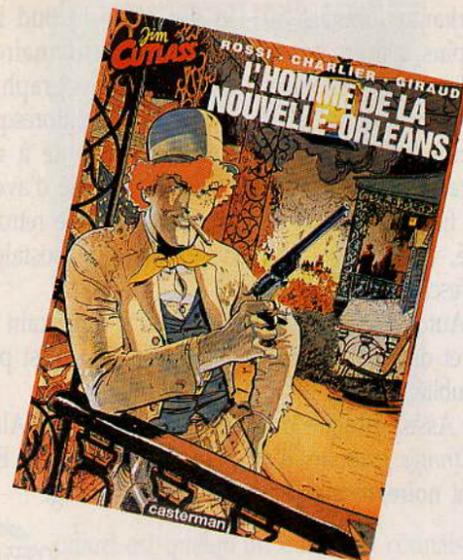
Bertha? Eh bien non, ce qui venait de tomber entre nos petites mains boudinées et tachées d'encre à force de lire des mauvais comics, c'était *Folies ordinaires*, un pavé signé par un illustre inconnu, Matthias Schultheiss (dont le simple nom est un défi à l'orthographe) et qui n'est autre que l'adaptation en bande dessinée d'un des romans les plus sulfureux du vingtième siècle: *Les Contes de la folie ordinaire*, de Charles Bukowski. A l'époque très inspiré par Moebius période *Garage hermétique*, le trait de Schultheiss, tout en trames et en traits hachés, colle parfaitement aux histoires glauques et sordides de Bukowski. *Les Tueurs*, *La Putain de 300 livres*, *Ma mère gros cul* sont autant de petits bijoux amenés à devenir des classiques. Un passionnant voyage au bout de la dérive de la faune nocturne new-yorkaise.

Du noir à la couleur, il n'y a qu'un pas que Schultheiss va allégrement franchir avec *Le Rêve du requin*, en 1985. Mais ne rêvez pas; le soleil n'y brille pas, il y brûle. Patrick Lambert, aventurier grand et blond portant monocle, un peu escroc, un peu mac aussi, va en faire la cruelle expérience dans la fourmière de Lagos, où il rencontrera des hommes encore plus dénués de scrupules que lui. Le trait de Schultheiss, avec *Le Rêve du requin* atteint enfin sa plénitude. De l'hyperréalisme à la Libérateur, un dessin qui sent bon le sang et la sueur. Dans le même temps, Schultheiss se lance dans *Le Théorème de Bell*, une saga délirante qui compte (pour l'instant) trois volumes.

Et maintenant, attention. Au lit les petits et sortez le carré blanc, allume Canal Plus Germaine on est samedi soir... On va parler de sexe (chut! pas si fort, les voisins pourraient entendre). Schultheiss, qui avait toujours flirté avec les plaisirs de la chair, se paie enfin une BD avec un seul et unique thème: le cul! (eh oui ma bonne dame, y'a plus de morale). Au diable les digressions pénibles et les récits historiques où l'on aperçoit, de temps en temps, si l'on a du bol, un misérable sein dévoilé; ici le thème est simple et les variations multiples: vous placez, dans un endroit inaccessible de préférence, un beau mâle, viril et tout, une salope excitée comme une puce et un transsexuel en attente d'opération, vous secouez et vous obtenez *Sois vicieux*, le dernier Schultheiss, un petit bijou en noir et blanc où les bulles ont le bon goût de ne pas venir s'incruster dans les images. Que dire de cette BD, elle est inénarrable; les étreintes y sont multiples, les protagonistes donnant libre cours à leurs fantasmes les plus délirants au fil des quatre-vingts pages de *Sois vicieux*, une BD qui se lit avec les yeux. Mais attention hein, soyez sages ou je le dirai à vos mères!!!

Encore épargné par le virus de la grosse tête, Schultheiss est un auteur capital aux talents multiples. Qu'est-ce qu'il faut vous dire de plus pour que vous vous précipitez sur ses albums?

JOSEPH K.
Genre: best of the best
Editeur: Glénat

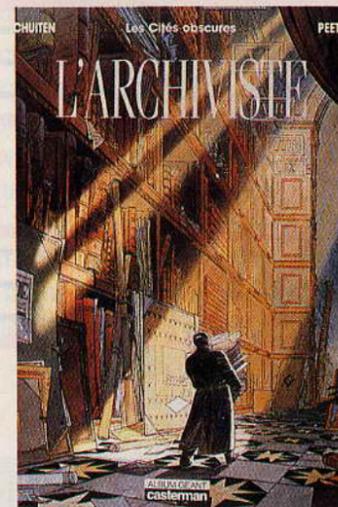


Jean-Michel Charlier et Jean Giraud sont des géants de la BD d'aventure à épisodes; qui peut prétendre ne pas connaître *Blueberry*, western français mondialement célèbre même aux USA, ce qui peut paraître paradoxal? Mais c'est d'un autre lieutenant de cavalerie dont je veux présentement vous entretenir: l'excellent *Jim Cutlass*, rouquin hirsute et moustachu, aussi bagarreur, embrouilleur et fine gachette que son homologue "Bébellen", créé par les mêmes auteurs mais dont la carrière s'arrêta... au premier album paru chez les Humanos en 1979.

Mississippi river est pourtant doté d'un récit carré et soutenu par la patte de Gir sous laquelle transparaissait déjà nettement l'immense *Moebius*. Laissez-moi vous la conter: un jeune officier de l'Union, d'origine sudiste, retourne à la Nouvelle Orléans pour "palper un héritage". En chemin, il rencontre... un paquet d'ennuis et ceux qui deviendront ses ennemis jurés. Enfin arrivé, il découvre une ravissante cousine avec laquelle il doit partager une non moins superbe plantation. Mais les temps sont difficiles: le fiancé de la belle se trouve être un de ceux qui voulaient la peau de notre héros, et en plus, qui l'eut cru, nous sommes à la veille de la guerre de sécession! Après cet épisode sanguinaire, le capitaine Cutlass revient "chez lui" pour s'installer, et retrouve une situation dramatique digne de *Gone with the wind*. Quelle histoire!

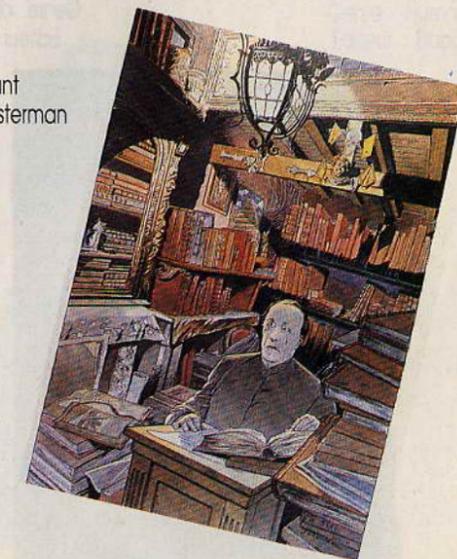
Ce contexte riche et renouvelant vraiment le genre ne pouvait rester en fiche: la suite arrive, avec un Rossi qui reprend la plume sous la houlette inspirée de ses deux aînés. Le résultat est remarquable, s'intitule *L'homme de la Nouvelle Orléans* et est l'occasion d'une réédition luxueuse du premier tome. La suite de cette sombre histoire de *Ku Klux Klan* semble heureusement inévitable; miam!

Oscar LOMBRIK
Genre: western somptueux
Editeur: Casterman

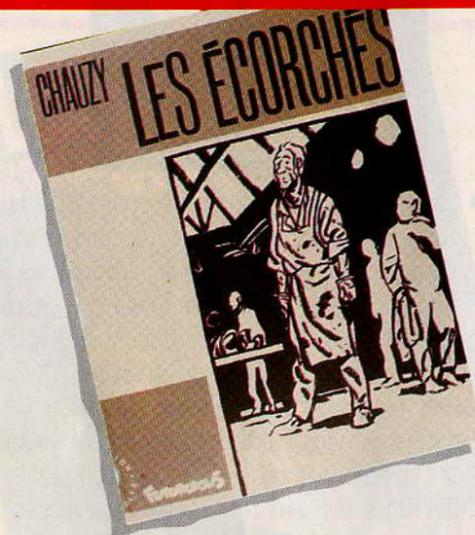


François Schuiten est un des papes de la BD moderne; son trait aérien, ses architectures délirantes lui ont valu moult récompenses et la juste reconnaissance de son talent (Oxygen lui consacra d'ailleurs très prochainement un dossier). Derrière ce succès, il y a le cycle des *Cités Obscures*, qu'il met sur pied avec Benoît Peeters. Les villes de Samaris, Urbicande, Xylos, Roth et d'autres sont autant de labyrinthes démentiels où le talent de Schuiten pour les architectures un peu folles et décalées peut se déployer pleinement. *L'Archiviste* est un peu la clé de voûte du cycle des *Cités Obscures*. Isidore Louis, modeste employé à l'Institut Central des Archives, reçoit la mission toute particulière de prouver que les Cités Obscures, dont on trouve la trace dans un grand nombre d'archives, ne sont purement et simplement qu'une mystification. Tâche impossible pour le pauvre Isidore qui, au fur et à mesure qu'il se plonge dans les archives de ces cités oubliées, se rend compte qu'elles ont autant de réalité que notre monde quotidien. Des gratte-ciel de Brussel aux serres immenses de Calvani, en passant par l'énorme centre industriel de Mylos, c'est à un fascinant voyage en images que nous convient Schuiten et Peeters, dans un univers qui ressemble à de la science-fiction telle qu'aurait pu l'imaginer un illustrateur du XIXe siècle.

SQUAL 88
Genre: géant
Editeur: Casterman

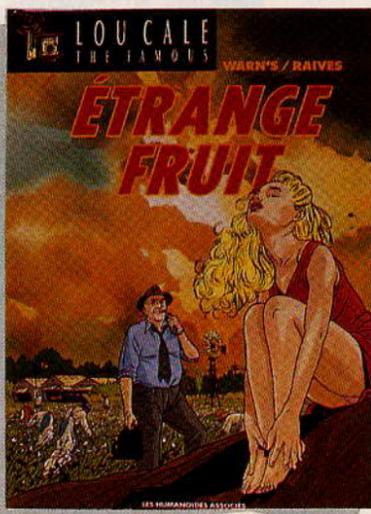


IMAGES SUR IMAGES



La banlieue, un soir comme les autres. Entre deux terrains vagues, Maurice, ancien acrobate au chômage qui refuse de comprendre que les lumières de la piste se sont définitivement éteintes, décide, pour l'amour d'Angèle retraitée comme lui, de reprendre le travail. Ouvrier aux abattoirs, il sera le témoin d'un drame tout simple, presque quotidien. L'assassinat d'un de ses collègues par les "vigiles" du patron, sortes de skins dangereux et brutaux, fera de Maurice un héros complètement dépassé par les événements. Entre conflits sociaux et magouilles politico-financières, *Les écorchés* de Chauzy est une BD profondément noire et pessimiste, au mal de vivre communicatif. Ouvrez le gaz...

Darvick RANDALK
Genre: drame social
Editeur: Futuropolls

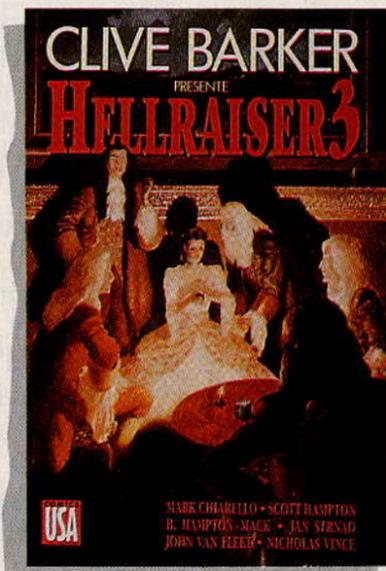


Arkansas, années 50. Un des états du Sud les plus conservateurs et les plus réactionnaires. Lou Cale, reporter au National Geographic, venu faire un reportage sur "la vie pittoresque des agriculteurs du Sud", se trouve confronté à un meurtre racial particulièrement sordide. Accusé d'avoir violé une fille de fermier blanc, un jeune noir se retrouve lynché, victime de la justice sommaire de nostalgiques de l'esclavage.

Autour d'un air de blues, le rêve américain se craquelle et dévoile un monde où ségrégation n'est pas un mot oublié.

Assez proche de *Mississippi Burning* d'Alan Parker, *Etrange fruit* de Warn's et Raives est une BD résolument noire, comme l'âme de ses personnages

JOSEPH K.
Genre: polar
Editeur: Humanoïdes associés

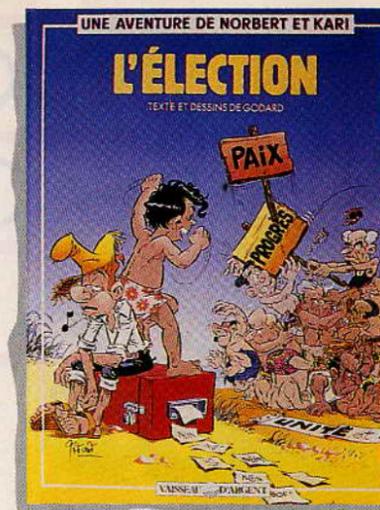


Clive Barker, ça vous dit quelque chose? *Hellraiser*, les films? Sachez que Comics USA vous présente *Hellraiser 3* et que ce n'est pas mal du tout. Même si les images ne sont pas aussi saignantes que dans les films, les scénarii ont de quoi perturber les plus équilibrés d'entre vous.

On retrouve bien évidemment les ineffables cubes qui prennent à l'occasion des formes indicibles... Mais revenons à Léviathan; lui aussi est de la partie et incarne toujours le Mal avec un grand M. Que vous dire d'autre sans trop en dévoiler?

Les dessins sont totalement déments et vous remettent bien dans la merveilleusement diabolique ambiance qui a fait le succès des versions filmées. Tout ceci pour vous donner envie de jouer aux petits cubes, est-ce bien raisonnable? Je pense que oui!

Gilou dit le BRETONNEUX
Genre: fantastique
Editeur: Comics USA

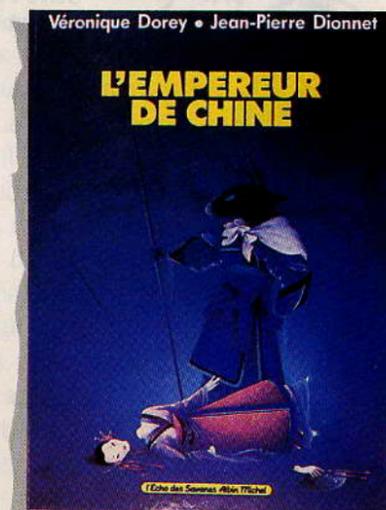


Godard est quelqu'un que vous connaissez certainement, à commencer par ceux d'entre vous qui sont des fans du *Vagabond des Limbes* et qui ont lu, voire apprécié, le dossier qui lui était consacré dans le numéro précédent de Gen4.

C'est maintenant que je vais solliciter votre mémoire: si Ribera est au dessin, qui est à la plume? Vous avez gagné, c'est Godard. Vous avez pu lire ses merveilleux textes, eh bien l'occasion vous est donnée de "juger" ses dons graphiques.

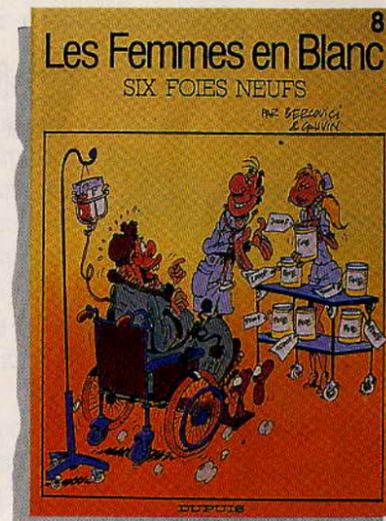
Les aventures de Norbert et Kari qui, pendant des années, ont paru chez Pilote, s'insèrent parfaitement dans ce qu'il convient d'appeler la BD belge. La présentation des différents personnages dans *L'élection* n'est pas sans rappeler celle qui naguère donna aux aventures d'Asterix un cachet certain. Mais revenons à l'objet initial de la présente remarque. *L'élection* et *La pierre de nulle part* sont les deux premières aventures de Norbert et Kari rééditées au Vaisseau d'argent. C'est très distrayant et j'avoue avoir beaucoup apprécié. Il est devenu presque classique de considérer les îles du pacifiques comme étant des lieux paradisiaques: détrompez-vous! A vous de jouer maintenant.

Esteban M.
Genre: classique
Editeur: Vaisseau d'argent



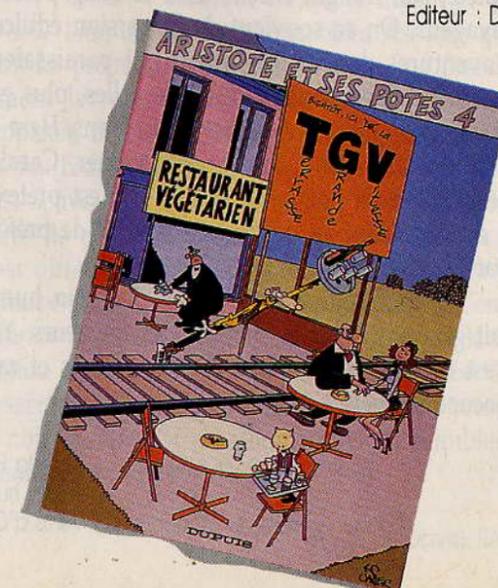
Deux synopsis en forme de conte traditionnel composent cet album aux dessins haut en couleurs, Veronique Dorey réapparaît sur le devant de la scène avec Jean-Pierre Dionnet pour *L'empereur de chine* une bande dessinée soft, au style marqué qui n'arrive pourtant pas à captiver le regard, les scénariis d'une fausse complexité finisse par devenir ennuyeux rien a voir avec les fables orientales, même si on peut se laisser aller a trouver certaines planches sympa, l'ensemble reste fadasse.

Fanny RUBÖL
Genre: passable
Editeur: Albin Michel



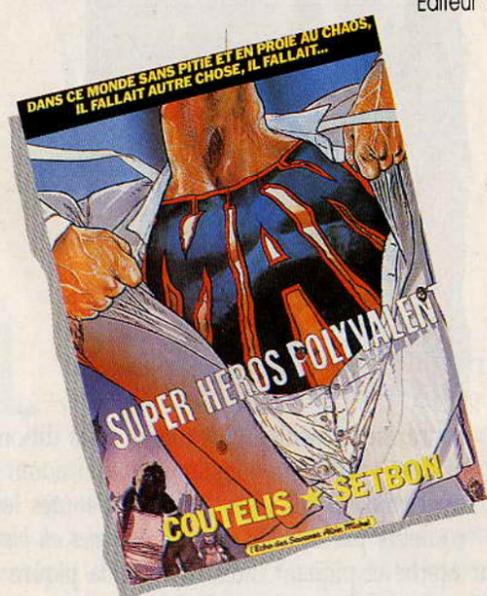
Le rire est la meilleure des médecines dit-on. Si c'est vrai, il y a longtemps qu'on aurait dû remplacer les jolies cachets de toutes les couleurs par des albums des *Femmes en blanc*. Humour acerbe et piquant (non, non pas la piqûre !!!) matin et soir, deux gags trois fois par jour avant les repas; voici une excellente thérapie. Une fois encore les docteurs Bercovici et Cauvin sont aux commandes de cet hôpital complètement fou avec *Six Foies neufs*, un nouvel album hilarant qui s'ajoute à leur prestigieux palmarès..

Sergueï MALDOROR
Genre: Humour
Editeur: Dupuis



Aristote veut ouvrir un restaurant, mais ses potes et associés sont tous des animaux. La grogne pointe dans la cuisine et il faut bien se rendre à l'évidence : impossible de servir de la viande quand le personnel lui-même est composé d'animaux. Aristote et ses potes ouvrent donc un resto végétarien. Mais un nouveau problème se pose lorsqu'ils apprennent que le TGV doit passer non loin de chez eux, plus précisément en plein milieu de leur terrasse ! Les démêlés hilarants des potes avec le grand-méchant-TGV constituent l'essentiel des gags de TGV, le quatrième tome d'Aristote et ses potes, par Gerrit de Jagger. Un cocktail rafraîchissant, à consommer sans aucune modération.

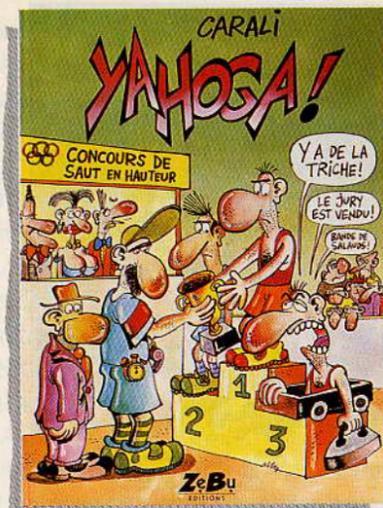
Darvick RANDALK
Genre : Humour
Editeur : Dupuis



Carali est le frère d'Edika, comme vous le savez si vous suivez cette estimable rubrique avec l'assiduité qui convient. Leurs styles sont d'ailleurs assez voisins, mais alors que l'auteur de *Désirs exacerbés* et autres fariboles parues dans *Fluide Glacial* donne généralement dans l'histoire complète, son frangin excelle dans le **strip** percutant et ravageur. On se souvient de la version édulcorée des aventures du *Docteur Tutut* qui paraissaient à une certaine époque dans *Pif*, et de celles, plus gratinées, qui coulaient de beaux jours dans *Hara Kiri* (happy days...). Car il faut vous l'avouer, Carali ne verse pas dans la **poésie de salon**; tout est prétexte à gag, du dégoûtant au délirant en passant de préférence par le grotesque.

Plus Carali est en forme, plus son humour se fait **grinçant**, pour le bonheur des amateurs. *Yahoo-ga!* est dans la droite ligne des précédents et ravira les inconditionnels.

Loretta FREUD
Genre: humour
Editeur: éditions du Zébu, diffusion Vents d'Ouest.

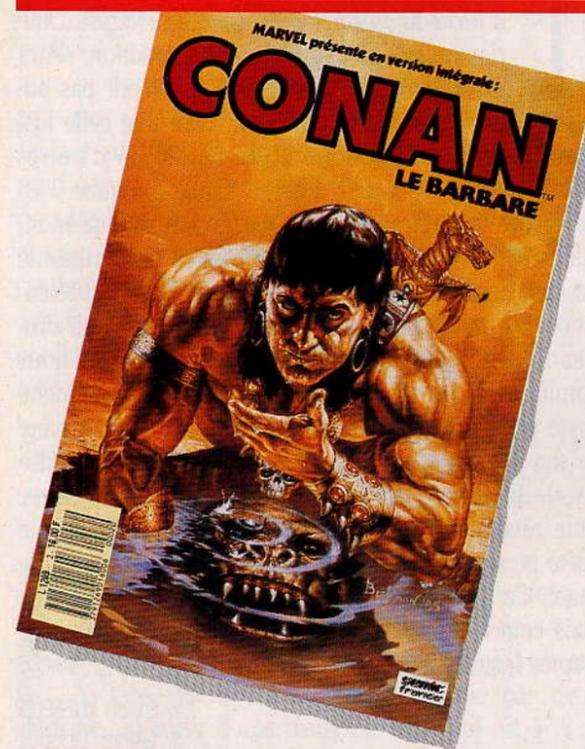


Dans ce monde sans pitié en proie au chaos et à l'anarchie, où seul compte le profit et où les droits des pauvres sont quotidiennement bafoués ; dans ce monde où les saines valeurs françaises se trouvent continuellement foulées aux pieds, il fallait autre chose... Il fallait Man, super-héros polyvalent. Héros grotesque au nom improbable de Fernand Martin, Man intervient sur tous les fronts pour empêcher les beaufs, cette race si prolifique, de succomber sous le poids de sa propre stupidité. Qu'il prenne le visage de Plage-Man pour partir en croisade contre les vacanciers puant l'ambre solaire ou celui de PAF-Man, le justicier de l'audiovisuel ; c'est toujours le même homme... C'est toujours MAN !! (musique triomphante et wagnérienne). Truffé de gags à mourir de rire, *Man super-héros polyvalent* est un petit chef-d'oeuvre d'humour absurde dans la droite ligne *Fluide Glacial*. Entre "private joke" et vitriol, Philippe Setbon et Al Coutelis ont créé la meilleure parodie de super-héros qu'il m'ait été donné de lire depuis longtemps. Mais attention, toi qui jette des papiers gras dans la rue, toi qui tache ce beau journal de tes doigts emplis de confiture, toi qui te retourne sur le passage des jeunes filles dans la rue. Man sera bientôt dans TA ville !



JOSEPH K.
Genre : Humour
Editeur : Albin Michel

DOSSIER CONAN LE BARBARE



Des steppes de la Cimmérie surgit un jour celui qui allait être le barbare le plus célèbre du monde, Conan. Soixante-dix ans après sa naissance il se porte toujours bien, suscitant maintes adaptations.

Conan le Barbare naquit dans les années 30 au sein de la mythique revue *Weird Tales* où officiaient entre autres Lovecraft et Sprague de Camp. Son auteur, Robert E. Howard, est alors âgé d'à peine plus de vingt ans. En dix ans, Howard (qui se suicide en 1936) écrira une foule de nouvelles touchant à des domaines aussi divers que la boxe, l'aventure ou le polar. Sa plus grande réussite est sans conteste la saga de *Conan*, immense fresque d'heroic fantasy qui lui valut la célébrité. *Barbare* naïf et idéaliste, mais néanmoins prêt à tout, Conan est successivement voleur et mercenaire, vivant de multiples expédients avant de conquérir un royaume à la force de ses poings. Héros au destin glorieux, viril comme un corps de légionnaires rêverait de l'être, il ne pouvait manquer de susciter les adaptations de toutes sortes. Au cinéma, c'est **Schwarzenegger** qui prête ses traits au barbare dans *Conan le barbare*, *Conan le destructeur* et *Kalidor* (NDLR: non là il joue... Kalidor), péplums un peu loupés (sauf le premier) qui connurent néanmoins un grand succès. Le jeu de rôle s'en mêla aussi

avec deux adaptations (*Conan the barbarian* chez TSR et *GURPS Conan* chez Steve Jackson Games). Néanmoins le domaine où Conan connaît le plus grand succès est sans conteste la bande dessinée.

A la fin des années soixante, l'heroic fantasy fait un retour en force aux USA. Héros positif et **foncièrement américain**, Conan bénéficie de la vague déferlante; les rééditions se succèdent et le Marvel Comics Group ne reste pas longtemps indifférent au succès de cette mode. En 1970, Roy Thomas et Barry Smith réalisent le premier épisode de *Conan the barbarian* qui, d'emblée, possède son propre comic. Très **fidèle** aux nouvelles d'Howard, Roy Thomas écrit des scénarios fouillés et épiques remarquablement illustrés par Barry Smith, qui âgé d'à peine vingt ans possède déjà un **style** très particulier qui (NDLR: ki!), même s'il est encore inspiré par Kirby, s'en démarquera rapidement pour trouver sa personnalité. Jusqu'en 1973, le duo réalise ce qui compte peut-être parmi les meilleures aventures de Conan à ce jour. Puis Barry Smith (qui porte désormais le pseudonyme alambiqué de Barry Windsor Smith) quitte la série et abandonne plus ou moins le monde du comic, se contentant de quelques apparitions épisodiques avant de reprendre les *X-Men* en 1984.

Mais Conan est loin d'être mort. En effet, Gil Kane prend la relève pour quelques numéros, avant d'être remplacé par John Buscema qui donne au héros son **visage définitif**. Le succès de la série est de plus en plus grand et la Marvel, pour contenter un nombre de fans sans cesse croissant, doit lancer deux nouveaux magazines entièrement consacrés aux aventures du barbare : *King Conan* qui s'attache à retracer la deuxième partie du cycle de Conan, après que celui-ci soit monté sur le trône d'*Aquilonia* et doive apprendre à régner face aux complots et aux ennemis extérieurs, et *Sword of Conan* qui constitue en fait un "best-of" des aventures du barbare. John Severin, Tony de Zuniga, Esteban Maroto, Alcalá, Starlin, Neal Adams, etc., prennent successivement les rênes de la série, réussissant l'exploit de lui conserver sa **cohérence** et sa qualité malgré la valse des dessinateurs et des scénaristes.

Conan a débarqué en France durant les années 70, sous l'**impulsion** des Humanoïdes Associés qui publient les premiers épisodes de la saga. Lug prend rapidement le relais avant d'abandonner la série qui réapparaît, de façon éphémère et tronquée aux éditions Artima. Enfin, alléluia, que le ciel les inonde de bienfaits, Semic reprend *Conan* auquel ils vont rendre ses **lettres de noblesse**. D'emblée, ils créent deux journaux aussi différents qu'inséparables. *Conan le barbare*, qui regroupe dans chaque numéro un épisode de *Conan the barbarian* et un de *King Conan*, agrémentés de la reproduction des couvertures originales, et *Special Conan*, consacré à de longues aventures du barbare présentées en noir et blanc. Ces albums sont disponibles aux éditions Semic France - (16)-78-37-53-65.

Darvick RANDALK

sans cesse, le mystère va en s'épaississant avec l'accomplissement d'un **meurtre inexplicable**; Carr possède un sens du récit qui saura vous tenir en haleine jusqu'au dénouement d'une **logique implacable**. Une grande réussite.

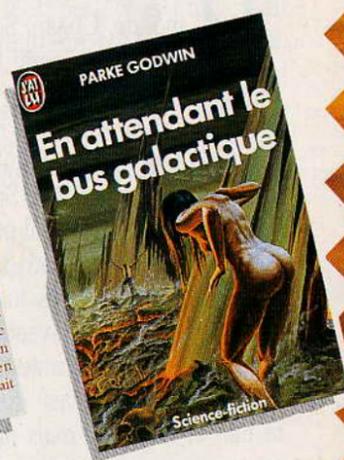
Mr WONDERFUL
Genre: mystère
Editeur: Le Masque

La biche de la forêt d'Arcande de Hugues Douriaux, chez Fleuve Noir / Anticipation, saura satisfaire ceux d'entre vous qui n'ont pas oublié leurs jeunes années. Encore une belle histoire de fées, de monstres et de héros. En d'autres termes il s'agit d'un récit d'**heroic fantasy** comme il en existe des centaines dans le paysage fantastique mondial (PFM). Il faut cependant dire que ce récit tripartite possède un certain charme. Avant toute chose la présentation peu traditionnelle de l'auteur (il y a un petit dossier le présentant dans chacun des bouquins) nous familiarise avec un créateur dans son environnement. Passé ce petit détail, l'histoire commence. Thorn, porcher de son état, va apprendre un beau jour qu'il n'est autre que le fils d'une déesse et d'un seigneur local. Avec cette **révélation**, sa vie va en être bouleversée et une quête personnelle en vue de la connaissance divine s'engager. Ce n'est pas très clair, je le reconnais volontiers, mais coïncide parfaitement avec la réalité fantastique d'après laquelle jamais rien n'est clair.

Erwan KNEBELER
Genre: épopée
Editeur: Fleuve Noir / Anticipation



Philip José Farmer, vous connaissez peut-être? Dans un cas comme dans l'autre, je vous conseille vivement de le (re)découvrir au travers de l'une de ses oeuvres les plus goûteuses: *Comme une bête*, suivi de *Gare à la bête*. Hé hé! Il s'agit, comme les plus perspicaces d'entre vous l'auront pressenti, d'un roman haut en détails **chamels** et autres frivolités parfois cochonnes (il est décidément difficile



d'échapper à cet animal géniteur de fantômes). Bon, mais ne soyons pas réducteur à ce point-là, le principal, même s'il tourne autour de l'érotisme, est avant tout une histoire de **polar/fiction** qui n'est pas à piquer des hannetons. Harald Childe, notre héros, détective privé à L.A, se voit confronté à une série de meurtres sadiques commis par des êtres visiblement venus d'une autre dimension, ceci malgré leur apparence charnelle comment dire, **voluptueuse** pour certains, et quasiment fascinante pour d'autres. Le voici donc amené à faire des folies de son engin pour faire progresser son enquête, parfois à son corps défendant.

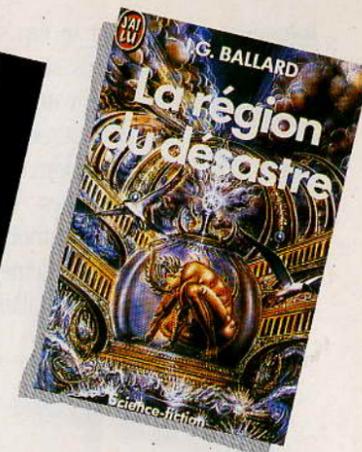
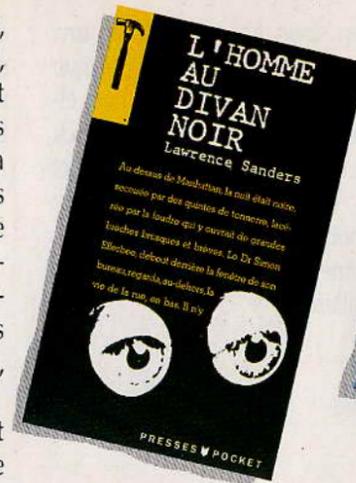
Farmer réussit un tour de force en ne tombant pas dans les clichés porno du genre "détective bellâtre sautant sur tout ce qui bouge", bien au contraire; les conclusions de son enquête risquent fort de vous surprendre. Ces deux tomes sont écrits de main de **maître** et vous feront goûter les délicieuses sensations de la lycanthropie et autre suceurs. Les descriptions que nous qualifierons de torrides sauront, je l'espère, vous tenir éveillé plusieurs nuits de suite. La suite (oh oui) dans *L'homme qui trahit la vie*.

Evariste AZARD
Genre: porno-polar-fiction
Editeur: Presses Pocket

Oubliez définitivement vos cours de physique et votre catéchisme, la Terre n'est ni l'oeuvre de Dieu, ni celle d'un hasard biologique. En fait c'est une **colossale bourde** causée par deux étudiants au sortir d'une mauvaise cuite qui est à l'origine de la guerre du Golfe, des concierges et des contrôleurs; bref, de toutes ces choses qui vous font **haïr l'Evolution**.

Abandonnés sur la Terre (qui n'était alors qu'une boule d'eau et de boue), Barion et Coyul, deux **étudiants extraterrestres** qui fêtaient leur promotion, s'amuse, pour tuer le temps, en attendant que les petits plaisantins qui les ont laissés choir viennent les rechercher, à **influencer un tantinet** le cours normal du développement de la planète. Les années passant, force leur est de se rendre à l'évidence, on les a bel et bien **oubliés**. S'autoproclamant alors Dieu et Diable, ils mettent sur pied un paradis et un enfer délirants, médiatisés à outrance, où Wagner et Mac Donald font bon ménage. Pour empêcher la venue au monde d'un nouvel Hitler dans un bled perdu des Etats-Unis, les deux compères devront unir leurs efforts pour une mise en scène complètement **loufoque** qui constitue le coeur de cette histoire. *En attendant le bus galactique* de Parke Godwin est un roman hilarant, complètement déjanté, où l'humour à froid fait souvent penser à du **Desproges** écrivant de la SF. Le rêve!

SQUAL 88
Genre: SF humoristique
Editeur: J'ai lu



Voilà un polar qu'il est chouette, voilà un polar qu'il est bien! *L'homme au divan noir* de Lawrence Sanders ne m'a pas laissé indifférent, loin de là! Je vais donc essayer de vous communiquer ma satisfaction. A l'origine d'une enquête fort passionnante, un meurtre. Jusque là, rien de très **original** me direz-vous. Ce qui l'est plus, en revanche, c'est l'identité de la victime: Simon Ellerbee, éminent psychiatre et membre de la high society d'outre Atlantique. Imaginez là **publicité** faite autour de l'affaire. D'autant plus que la police, comme d'habitude, est en-dessous de tout. Pas le moindre début de commencement d'ébauche de piste!

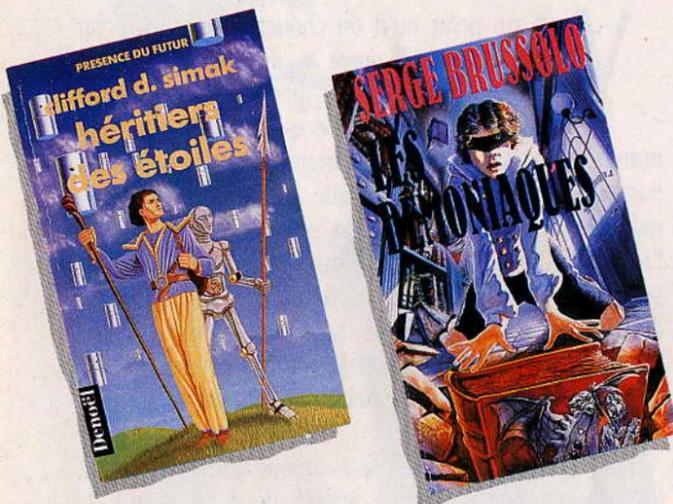
La seule alternative à ce que d'aucuns appellent un **merdier** se trouve auprès de Mr Edward X. Delaney, commissaire à la retraite qui va, le temps d'une enquête, redevenir **actif**. Ses méthodes d'investigation très particulières lui permettront de s'en sortir dans un milieu où les cinglés ne sont pas des exceptions. Le **suspense** maintenu jusqu'à la dernière minute est vraiment palpitant, et vous serez sûrement déçus à la fin tant le meurtrier est vulnérable.

Hector PRULLE
Genre: polar
Editeur: Presses Pocket

Pour une fois que la **magie de la traduction** ne déforme pas un titre, il faut le souligner, ce que je m'empresse de faire. *The disaster area* de J.G. Ballard a bien été traduit par *La région du désastre*! Il s'agit, et vous n'en douterez plus quand vous connaîtrez mon identité, d'un recueil de nouvelles. Mais tout d'abord, un petit rappel sur l'auteur. Mister Ballard, citoyen de Sa très gracieuse Majesté, eut le très bon goût de naître en 1930 et de commencer à écrire de la SF dès 1956. Depuis lors, il s'est fait connaître d'un public nombreux aussi bien pour ses nouvelles que pour ses **novels**. Le présent recueil a beaucoup de charme à mes yeux. La dérision, l'**ambiguïté**, un certain humour noir y sont présents, sans oublier ce que les

Britanniques appellent le *non sense*. La **cassure** avec une certaine réalité va vous sembler inévitable dès lors que vous aurez commencé votre lecture; la première nouvelle vous fera un rien penser au film culte d'Hitchcock *Les oiseaux*. Les neuf nouvelles sont très prenantes et quelque peu énigmatiques. Tant mieux me direz-vous; une petite remarque néanmoins: vous ne ressortirez pas totalement "vierge" mentalement de cette brève rencontre avec l'imagination de Ballard.

Erwan KNEBELER
Genre: SF psy
Editeur: J'ai Lu



Amis rêveurs, bonsoir! En matière de SF, on peut raconter ce que l'on veut, l'important étant de rester, autant que faire ce peut, **crédible** et scientifique. J'imagine déjà le dépit sur certains de vos visages, tout qualificatif se rapportant à une science quelconque ayant des conséquences non maîtrisées sur votre **système pileux**. Mais rassurez-vous, le genre est si **vaste** qu'il est tout à fait possible d'éviter ce genre d'inconvénient. L'objet de mon intervention n'est ni plus ni moins que *L'héritier des étoiles* de Clifford D. Simak. Vous vous demandez pourquoi ce qui précède fut si long? Tout simplement pour vous faire remarquer que même si vous n'êtes pas un fan du genre, vous pouvez être satisfaits.

La technologie développée par l'espèce humaine a été à l'origine, non pas de sa destruction, mais de sa **régression**. L'humanité vit désormais dans "l'obscurité" (l'obscurantisme?). Seuls subsistent quelques hâvres de Savoir comme *l'Université*. A l'abri de l'extérieur, ses habitants détiennent encore une part infime de ce qui fut autrefois l'essence de la civilisation. Tom Cushing, après avoir vécu pendant des années hors des murs de l'Université, y a été accepté comme l'un des leurs par un couple de vieillards. Il a **appris à lire**, ce qui par les temps qui courent est assez exceptionnel. Au cours de ses multiples lectures, il découvre l'existence d'un **endroit mythique**: le lieu dont on part pour les

étoiles. Il va alors se lancer à sa recherche et quitter la sécurité offerte par l'Université. Sa quête va lui faire rencontrer de nombreux personnages avec lesquels il trouvera... Je vous laisse le découvrir.

Esteban M.
Genre: SF
Editeur: Denoël

Serge Brussolo en est maintenant à son huitième roman publié aux éditions Gérard de Villiers, à la cadence d'un **tous les deux mois**; il est légitime de se poser des questions sur la qualité de ces prestations. Eh bien je vous rassure, sans être tous extraordinaires, ils sont pour la plupart bons, voire très bons! *Les Démoniaques* fait partie de ceux-ci, et si je ne m'abuse, débute un nouveau cycle dans la plus pure tradition gothique avec un soupçon des *Mystères de Paris* du génialissime Eugène Sue.

Egal à lui-même, Brussolo n'a aucun mal à nous **captiver** avec cette histoire digne des meilleurs romans noirs du XIXe siècle; **ésotérisme**, fantastique, aventure, romantisme sont au rendez-vous, avec l'inimitable griffe de l'auteur qui nous entraîne cette fois dans l'univers de la **magie noire** et des **écrits interdits**. Les protagonistes sont torturés et malsains à souhait, rien ne nous est épargné, chaque fragment de leur cheminement est dépecé et autopsié avec la précision d'un **bourreau**.

Jeanne, jeune femme un peu fantasque et naïve, s'adonne à la rêverie des grandes passions romantiques dans le cadre **douillet** d'une province française, jusqu'au jour où un jeune Lord anglais blessé lors d'un duel va conditionner sa vie vers un destin où l'enfer ressemble à une **colonie de vacances**. A lire pour tous les inconditionnels et à découvrir pour les autres.

Fanny RUBÔL
Genre: horreur gothique
Editeur: Gérard de Villiers



Nasuno, riche propriétaire d'un terrain de golf à Tokyo, vient d'être assassiné. **Coincidence** ou heureux hasard, l'homme qui avait le plus de raisons de le tuer était quasiment sur place à l'heure où a eu lieu le crime. Kosuke Okita, paysagiste acculé à la faillite par Nasuno, semble le **coupable idéal**, d'autant qu'il n'a pour tout alibi qu'un **invraisemblable** coup de fil donné à un inconnu par une étrangère dont il ne se rappelle rien, si ce n'est qu'elle lui a demandé son aide... **Traquenard**? Alibi monté de toutes pièces? Toujours est-il qu'Okita s'enfuit et finit par se suicider. Faux suicide conclut la police, qui apprend peu après qu'Okita a été kidnappé et que ses ravisseurs l'ont tué. Mais alors, qui est cet inconnu, que l'on croise un peu partout à Tokyo et qui se fait passer pour lui? Qui tue en son nom, **embrouillant** totalement la police?

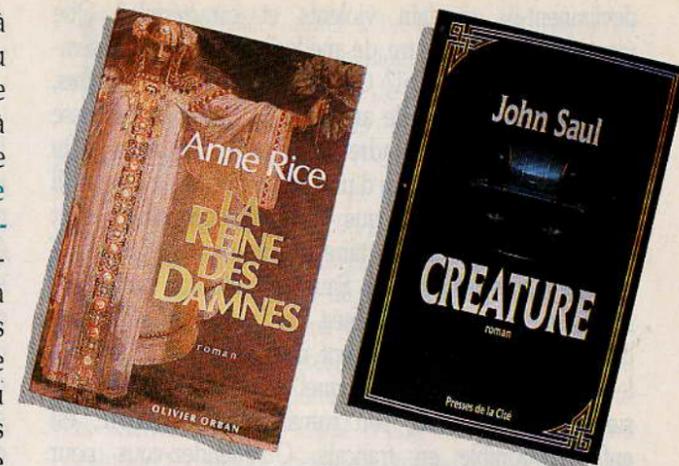
Hara-Kiri, mon amour est un polar signé par celle que l'on surnomme la **Reine du crime** japonaise: Shizuko Natsuki. Abonnée aux best-sellers (*Meurtre au Mont Fuji*, *La Promesse de l'aube*), elle est l'auteur de plus de quatre-vingts romans et nouvelles dont beaucoup ont été adaptés pour la télévision. Avec *Hara-kiri, mon amour*, cette grande dame du polar réalise un roman **fouillé et complexe**, où les fausses pistes abondent pour vous tenir en haleine jusqu'aux dernières pages.

Viviane VOG
Genre: polar
Editeur: Le Masque

Imaginez un seul instant qu'à la suite d'un **choc** d'ordre psychologique la mémoire, votre mémoire se soit "enfuie". Jusque là rien de vraiment extraordinaire! C'est le genre de chose qui arrive des milliers de fois chaque jour de part le monde. Nous disons donc, vous êtes **amnésique**. Il vous faut donc réapprendre toute votre vie, refaire connaissance avec vos ami(e)s. Ce n'est pas une mince affaire, n'est-ce pas?

Et sur ce, se rajoute une **sombre histoire** de meurtre dans laquelle il semblerait bien que votre humble personne ait trempé. Ceci est la présentation d'un très bon polar de Frederic Brown intitulé *Qui a tué grand-maman?* Bien entendu, le meurtre dans lequel vous êtes "impliqué" est celui de votre grand-mère. Comme de surcroît votre équilibre psychologique laisse à désirer, le récit de Brown est absolument *amazing*! Ah, j'allais oublier de vous parler de l'auteur. Ce ricain, né en 1906 et retourné ad patres en 1972 après avoir exercé de nombreux petits boulots, a laissé une **bibliographie** pour le moins intéressante et il m'étonnerait fort qu'on ne reparle de lui avant longtemps.

Esteban M.
Genre: j'ai oublié
Editeur: 10/18



Avec sa musique à **réveiller les morts**, Lestat, devenu chanteur de hard-rock adulé, défie ses frères vampires en clamant haut et fort des secrets que tous s'évertuent depuis des siècles à conserver cachés. En chantant sa gloire, il a réveillé **Akasha**, leur mère à tous, le premier vampire, de son sommeil millénaire. Saluant son retour à la vie par un véritable **génocide** de (presque) tous les vampires, la Reine des damnés envisage de sauver la planète en la purgeant de toute la gent masculine, responsable selon elle de toutes les erreurs de l'humanité. Face à elle, il ne reste qu'une poignée de vampires pour l'empêcher de mener à terme son plan délirant. Mais en fait, désirent-ils vraiment sauver ces hommes qui les persécutent depuis toujours?

La Reine des damnés est le dernier tome de la passionnante trilogie d'Anne Rice consacrée à ces morts-vivants si particuliers. Loin des clichés du genre (cape, château dans les Carpates et pieu dans le coeur), *Entretien avec un vampire*, *Lestat le vampire* et *La Reine des damnés* constituent une **fresque superbe**, empreinte d'un romantisme échevelé qui nous entraîne à travers toute l'histoire du monde à la recherche de ces personnages complexes, empreints de rage et de mal de vivre. Sublime et indispensable.

SQUAL 88
Genre: fantastique
Editeur: Olivier Orban

Silverdale est une petite ville prospère des Etats-Unis. Appartenant presque entièrement à TarrenTech, une **multinationale dynamique**, elle offre aux employés qui y habitent tout ce qu'ils sont en droit d'espérer. Proximité des pistes de ski, **nature sauvage**, lycée modèle et équipe de football qui ne perd jamais un seul match: tout semble **parfait** à Silverdale. Trop parfait?

Pourquoi le football est-il le seul moyen pour un adolescent de s'intégrer à la vie de la communauté? Pourquoi ne trouve-t-on, dans les magasins, que des **aliments diététiques**? Pourquoi de jeunes footballeurs

deviennent-ils soudain violents et **caractériels**? Que vient faire ici un centre de médecine sportive qui semble supplanter l'hôpital? Ces questions et bien d'autres, Sharon Tanner, nouvelle arrivante à Silverdale, ne cesse de se les poser. Le cadre impeccable de cette petite ville, qu'on croirait tirée d'une **carte postale**, cacherait-il une horreur si grande que la population entière n'ait d'autre choix que de se taire ou de partir? Réalité ou **paranoïa galopante**? John Saul, qui produit succès sur succès à une cadence effrénée, est un abonné du rayon des best-sellers, où il parvient même parfois à détrôner le **monument** King (avec lequel il a d'ailleurs quelques similitudes). *Créature*, son roman le plus célèbre, est enfin disponible en français. Qu'attendez-vous pour vous jeter dessus?

Joseph K.
Genre: fantastique
Editeur: Presses de la Cité

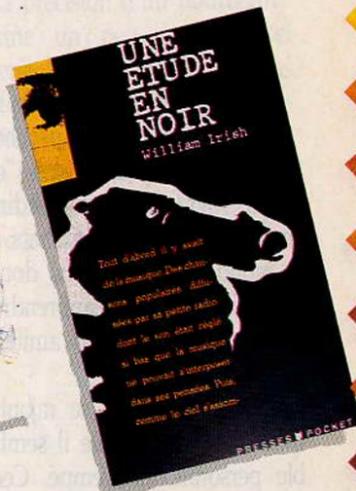
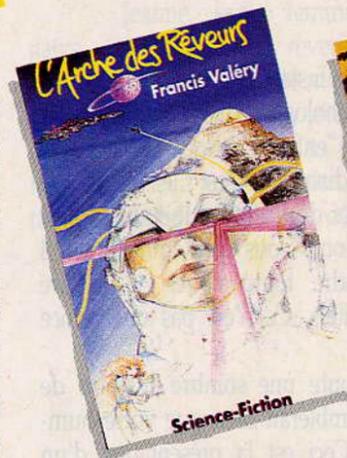


Petits bijoux qui vont droit au but, les nouvelles sont souvent, surtout en ce qui concerne le fantastique et la SF, des réussites plus grandes que certains romans. Cependant, par une **injustice** incompréhensible, ce genre est le plus souvent méprisé. Saluons donc à sa juste valeur l'initiative d'Alain Dorémieux, ancien rédacteur en chef de *Fiction*, anthologiste acharné, qui ouvre avec les deux premiers volumes des *Territoires de l'inquiétude* une (espérons-le) longue série de recueils de nouvelles fantastiques. Au menu, des noms dont l'éloge n'est certes plus à faire: Andrevon, Ramsey Campbell, Richard Matheson, Fritz Leiber, Stephen King (enfin concis et sans délayage inutile), Tanyth Lee... et des inconnus, qui ne devraient pas le rester longtemps, tant leurs univers sont **riches et torturés**; en particulier ceux de Steve Rasnic Tem, claustrophobe jusqu'au cauchemar et Lisa Tuttle, hantée des pires déviations des fantasmes féminins. Dans l'ensemble, les textes proposés sont très courts, n'excédant jamais la quinzaine de pages, ce qui évite les longueurs et les **égarements** inutiles. Une réussite complète qui laisse augurer du meilleur. La suite, vite!!!

Darvick RANDALK
Genre: nouvelles fantastiques
Editeur: Denoël

Avec le formidable vent de **libéralisation** qui a soufflé à l'Est, de nombreuses révélations ont été faites au monde occidental. Mais à la plus grande **joie** des lecteurs de Kaminsky, depuis 1981 des informations concernant la **police soviétique** nous sont parvenues au travers des fantastiques aventures de Porphyri Petrovitch Rostnikov, policier de son état. Avec le titre très évocateur de *Quand Moscou fait son cirque*, on est tout de suite fixé. Le milieu dans lequel Rostnikov va opérer n'est autre que celui du cirque, **institution d'état** en URSS. Mais, pour avoir osé demander la permission de quitter l'Union Soviétique, sa femme étant juive, Porphyri, qui était jusqu'à présent chargé d'enquêtes auprès du procureur, se retrouve assigné à la surveillance des **pickpockets** et autres petits malfrats dans les rues de Moscou. Un bienheureux **concours de circonstances** va lui permettre de renouer avec ses anciennes attributions d'enquêteur. Mais, dans ce qu'on a pendant très longtemps appelé les démocraties populaires, on a vite fait de marcher sur les plates-bandes des polices très spéciales, j'ai nommé le **KGB**. Le reste de l'histoire, et vous le découvrirez, est des plus passionnants. Et pour les plus curieux d'entre vous, la présentation de la société soviétique vaut son **pesant de roubles**. Alors "spassiba" Kaminsky!

Hector PRULLE
Genre: policier de l'Est
Editeur: Le Masque



Vous connaissez tous la **Quête du Graal**, cette parabole mystique transformée en roman d'aventures par les bons soins de Chrétien de Troyes et John Boorman (NDLR: sans oublier les Monty Python, ni!). Eh bien figurez-vous que le Graal a été retrouvé; il sert de point d'orgue à une **expédition itinérante** montée par le Vatican pour renflouer des finances déficientes et, éventuellement, tenter de grappiller quelques fidèles pour endiguer la désertion des églises. Dès son inauguration, à Boston, l'exposition est **endeuillée** par de nombreux meurtres sanglants que l'on attribue à un mystérieux psychopathe (je vous passe les détails des descriptions, cliniques et peu ragoûtantes). Chargée par le clergé de **dater** le

calice, Laureen, jeune et belle employée du musée de la ville, va découvrir que le Graal n'est pas cet objet saint que tous espéraient trouver. Serait-il **responsable** de la vague de meurtres qui ensanglante Boston? Qui donc sont les **Démoniaques**, cette race monstrueuse qui revendique le calice? De l'Angleterre médiévale à l'Amérique actuelle, *Graal* de Philip Michaels vous entraînera dans une enquête passionnante, où l'horreur est omniprésente, même si (fort heureusement), contrairement à la vague "ketchup-gore", elle s'y distille petit à petit, de manière très insidieuse.

Darvick RANDALK
Genre: fantastique
Editeur: J'ai Lu

Un soir de **déprime**, Madeline, une fille un peu paumée, tente de se suicider. Le percuteur du revolver claque et retombe, à vide. Sauvée par ce **miracle**, Madeline jette l'arme, qui tire à nouveau, tuant une passante innocente, Starr, qui aurait pu être la soeur jumelle de sa meurtrière accidentelle tant leurs destins se ressemblent. **Rongée** par la culpabilité, Madeline va alors marcher sur les traces de Starr, chercher à accomplir les projets de sa victime. Pour cela, elle est prête à tout, même à **tuer à nouveau**.

William Irish, qui n'est autre que l'un des nombreux pseudonymes de Cornell Woolrich, est un auteur à part dans le monde du polar. Né en 1903, il est très jeune **hanté par l'idée de la mort**; celle des autres et surtout la sienne. Ses premiers romans, qu'il écrit pendant ses études de journalisme, sont des histoires sentimentales, où pointent néanmoins en filigrane les inquiétudes **sinistres** de l'auteur. William Irish est de loin le pseudonyme qui lui valut la renommée, puisque c'est sous ce nom qu'il écrit des classiques comme *La Mariée était en noir*, *La Sirène du Mississipi* ou *J'ai épousé une ombre*, qui se virent tous adaptés au cinéma.

Une étude en noir, qui est l'un des derniers romans d'Irish est un suspens captivant, à la poursuite de l'implacable vengeance de Starr/Madeline. À lire absolument.

JOSEPH K.
Genre: polar
Editeur: Presses Pocket



Francis Valéry, après avoir oeuvré pour la SF en tant que critique, bibliographe et théoricien, a entamé une carrière de romancier en 1988 et est un des auteurs **en forme** du monde somme toute restreint mais ô combien fertile de la SF française; il a eu l'honneur et l'avantage de recevoir le **prix Rosny Aîné** en 89 et 90. *L'Arche des rêveurs* s'inscrit dans un monde aux forts accents space opera, déjà développé dans plusieurs de ses écrits, et détaillé dans *l'histoire du futur* que vous trouverez à la fin du livre. Chaque texte passé, présent ou à venir est conçu comme une pierre apportée à l'élaboration d'un **"univers science-fictionnel"** doué d'une vie propre, relatant l'évolution technique, sociale et culturelle de la race humaine du XXIe au XXVe siècle. Une référence à *A la lune où les étoiles se noient* (beau titre, non?) est d'ailleurs présente, comme je vous laisse le découvrir.

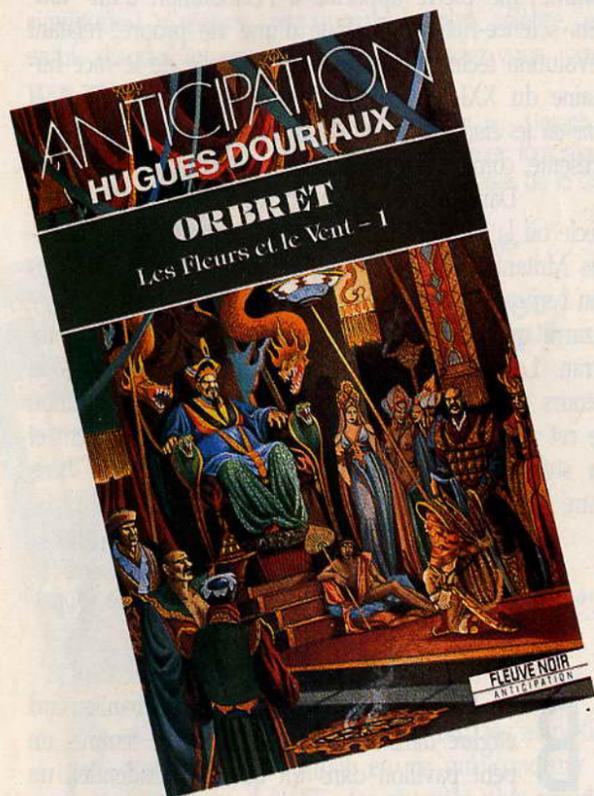
Dans le monde torturé de ce milieu de XXIIIe siècle où la Maladie fait rage et où apparaissent d'étranges Mutants, Kyle recherche les souvenirs enfouis dans son **cerveau endommagé** grâce à l'aide d'un personnage bizarre qui projette ses lambeaux de mémoire sur un écran. Le récit se découpe en **flash-back** successifs et retours au présent, et l'on suit avec passion l'évolution de cet ancien prospecteur de l'espace, grâce au talent et au style original de Valéry. De la **SF pure et dure**, entre rêve et réalité.

Oscar LOMBRIK
Genre: SF
Editeur: éditions de l'Aurore

Bart Dawnes, la quarantaine, est un banlieusard **englué** dans la routine. Une petite femme, un petit pavillon dans un quartier résidentiel, un petit travail dans une laverie industrielle, une **petite vie**. Un avis "d'expropriation pour cause d'utilité publique" va tout bouleverser. Sans honte ni remords, l'extension de l'autoroute 784 **détruit** ses souvenirs, ses habitudes, sa vie. Un à un les voisins déménagent, le quartier se **désertifie**, et Dawnes glisse peu à peu vers la **folie**. Que faire contre l'inéluctable? Comment se battre? Qui pourrait l'aider? Seul contre tous il va livrer le plus **désespéré** des combats contre d'implacables ennemis: la société et le progrès. Vieille nouvelle (de 1981, dix ans déjà!) de Stephen Je-vends-plus-que-la-bible King, qui signait alors Richard ça-c'est-du-polar Bachman, *Chantier* narre une superbe **descente aux enfers** de la folie; c'est un bouquin un peu lent qui nous fait plonger avec l'antihéros dans l'alcoolisme et le désespoir au quotidien. Avec quelques pointes de cynisme, une belle **sobriété** de style et trop peu de suspens, *Chantier* n'est peut-être pas le meilleur King, mais il reste une belle leçon de portrait et un péché de jeunesse qui méritait d'être réédité.

L. FOX
Genre: polar banlieusard
Editeur: J'ai Lu

DOSSIER HUGUES DOURIAUX



Pas particulièrement prolifique par rapport à certains de ses camarades de la collection Anticipation (G.J. Arnaud, Serge Brussolo...), Hugues Douriaux est tout de même l'auteur d'une bonne vingtaine de romans, dont un bon nombre font d'ores et déjà figure de classiques. Portrait d'un romancier à part.

Quarante-trois ans, marié, père de famille, Hugues Douriaux réside en Bourgogne, loin de la **vaine agitation** des maisons d'édition parisiennes. Dentiste, il n'a jamais abandonné son métier au profit de ses romans; c'est d'ailleurs dans son cabinet qu'il a écrit la majeure partie de ses bouquins, entre deux coups de **roulette** entre deux rendez-vous. Titulaire d'un bac de philo (avec mention), Hugues Douriaux est devenu dentiste à cause de la pression de sa famille et d'une petite amie, honteusement **soudoyée** par ses parents pour inciter le fils prodigue à suivre la voix de la sagesse et à reprendre le lourd héritage de **caries** et de plombages qu'ils désiraient lui léguer. **Rêveur impéni-**

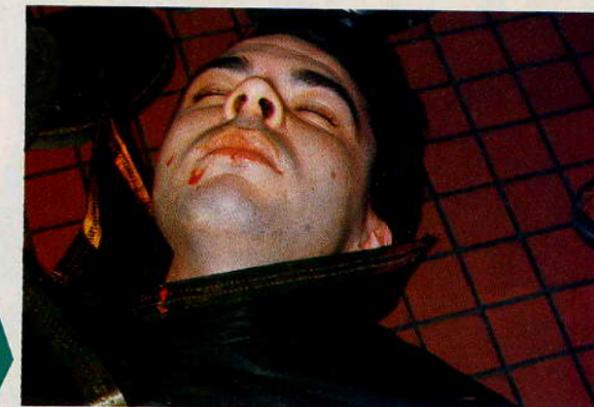
tent, il n'en abandonne pas moins l'écriture puisqu'il envoie en 1981 au Fleuve Noir son premier roman, *Un homme est venu*, qui deviendra une monstrueuse saga en six tomes. Dès lors, les envois se multiplient: *Les Démoniaques de Kallioh*, P.L.U.M 66-50, *La Biche de la forêt d'Arcande*, etc. Toujours plus riches et épiques, ses univers sont pleins de lyrisme et de fureur, quelque part entre Kurosawa et Tolkien, si ce dernier avait oublié d'être pénible (NDLR: que tu dis!).

Parallèlement à son oeuvre écrite, Hugues Douriaux, maquettiste convaincu, réalise des figurines et des **dioramas** dont l'un, tiré d'une scène de *La Dame d'Alkoviak*, lui vaut le titre de champion de France de maquettisme, catégorie fantastique. Ses figurines sont à l'image de ses **fantasmes**, lui qui avoue rêver de femmes au seins lourds et à la large croupe, et ne cesse, tout au long de ses romans de nous présenter de telles héroïnes.

En vrac, Hugues Douriaux avoue aimer John Boorman et Stanley Kubrik, Sisley et Pissaro, Dire Straits et Mozart, le **cassoulet** et la choucroute; bref "tout ce qui bouge et qui éclate de couleur".

Son dernier roman *Les Fleurs et le vent* est une superbe saga en trois tomes (*Orbret*, *Zelmiane*, *Les Amants pourchassés*) où toute sa verve de conteur se révèle à merveille. Dans un Japon médiéval imaginaire, Orbret Afeytah, jeune samouraï impétueux, tombe amoureux de Dame Zelmiane, la première concubine de son maître, le seigneur Wiolan Hazuka. Par son habileté au sabre et ses hauts **faits d'armes**, Orbret gagne l'estime du seigneur qui lui confie une mission dangereuse: éloigner Zelmiane d'une province aux portes de la guerre civile pour l'emmener en lieu sûr. Durant le voyage, Orbret et Zelmiane deviennent amants, consumés par un amour digne des plus grandes **tragédies** antiques. Lassé des combats inutiles, Orbret aspire à l'ascèse, au détachement de ce monde. Hélas, la haine que lui voue le fils de son seigneur, le souvenir de ses proches et surtout celui de Zelmiane l'empêchent d'atteindre le but qu'il s'est fixé. Poursuivi par la **vengeance** d'Akhebo Hazuka, désormais maître de la province, Orbret n'aura d'autre recours, après le massacre de sa famille, que de partir à la rencontre de son destin glorieux, qu'il a refusé si longtemps.

Lyrique et passionné, *Les Fleurs et le vent* est un roman captivant, où complots et alliances se nouent et se dénouent, modelant le destin des héros au rythme des soubresauts d'un empire secoué par la guerre civile, par l'ambition des seigneurs locaux, prêts à tout pour grappiller des **miettes de pouvoir**. Une histoire superbe, comme j'aimerais en lire beaucoup plus souvent. "S'envolent les fleurs, s'envolera mon âme, et le paradis des guerriers l'accueillera."



rendez-vous manqués, mystérieux hommes en noir (merci aux **Légions d'Augias**), fausses pistes... Rien n'a été épargné aux joueurs qui n'ont pas ménagé leurs efforts ni leur temps!

Le premier événement avait lieu devant Jus-sieu, où une trentaine de Princes attendaient dans une **ambiance tendue** l'arrivée du sorcier, kidnappé sous leurs yeux par une équipe de **tueurs motorisés!** Une chasse à l'homme s'est engagée dans tout le quartier, et les **jarrets** ont été soumis à rude épreuve. D'autres points de rencontre furent parcimonieusement **distillés** par les organisateurs sur le 3615 Gen4 ainsi que sur l'antenne du **Petit corbillard illustré** (FG 94.4, le mercredi de 18 à 19h) et les Princes qui le désiraient ont pu participer à une **murder party au Central**, superbe boîte située sur les Champs Elysées, durant laquelle ils quittèrent leur rôle pour tâcher de résoudre une mystérieuse affaire **empoisonnement collectif...** en présence des hommes en noir, qui contribuèrent grandement à la psychose.

Le rythme s'est alors accéléré: les Princes ont rebondi d'indice en indice. Remercions ici les nombreu-



3615
OEUF
CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

JOUEZ UN TON PLUS HAUT

ET PARTOUT
PAR CORRES-
PONDANCE

ses boutiques participant à l'opération, comme les librairies *Cosmos 2000*, *Weil*, *Temps libre* et *Gallimard*, la boutique Jeux Descartes de la rue des Ecoles, Robert pour son annonce et bien sûr *La Canaille* qui reçut souvent la visite de Princes curieux et envahissants.

Les épisodes les plus **marquants** furent les rencontres parfois violentes ayant lieu aux arènes de Lutèce, et le dénouement au **Jardin des Plantes** qui permit aux Princes **Felix** de Célestelle, **Igor** de Tirelianne et à votre humble serviteur d'entrer en possession du secret tant convoité. Ce dernier leur servit de monnaie d'échange lors de la **murder party finale** se déroulant le 21 avril au restaurant *La Canaille*. Des rumeurs circulaient au sujet de ce secret: il permettrait aux Princes n'ayant pas de sang d'Ambre de franchir la Marelle de **Corwin**... De nombreux pactes furent conclus lors de cette soirée avec les familles d'Ambre et du Chaos, et l'on assista à la **reconstruction** du Cercle d'Argent (renommé pour la circonstance Cercle d'Airain).

En conclusion, **bravo** aux organisateurs pour leur travail... dans l'ombre, merci à Denoël pour cette **initiative originale**, et un grand **coup de chapeau** à tous les joueurs qui s'investissent parfois plus que de raison dans cette aventure **inoubliable!** De bien belles images, qu'on aimerait voir plus souvent...

UCHRYD

Le **renouveau** est dans le mélange des genres, qu'il s'agisse de littérature, de BD ou de jeux de rôle. Ce **melting-pot** riche mais périlleux est la voie choisie par Palladium, qui nous propose avec *Rifts* un jeu futuriste à la présentation soignée, toujours signé Kevin Siembieda. Le **postulat** de départ: une Terre post-apocalyptique sur laquelle les survivants (**vous**) doivent affronter monstres, aliens et magie, résultats des Rifts, **fractures de l'espace-temps** provoquées par la décharge de l'énergie mentale des victimes de la Bombe. Vous suivez? Les règles sont **classiques** mais bien conçues (compatibles avec les autres produits de la gamme), les classes de personnage variées (du gentil mutant au combattant d'élite, en passant par **l'homme-chien** et le manipulateur des énergies nouvelles), les illustrations carrément superbes, les possibilités multiples. Une **alternative de choix** pour ceux qui veulent s'adonner au futurisme baroque.

Si je vous parle de ce jeu sorti au début de l'année, c'est que la première extension vient de nous arriver: il s'agit du *Sourcebook n° 1*. Allez-vous **trouver** dans ce premier complément? Non, bien sûr; l'accent est mis sur certaines facettes du jeu, et répond selon la préface aux demandes exprimées par les joueurs. Le succès de *Rifts* outre-Atlantique nous permet d'ailleurs d'espérer de **nouvelles extensions** (notamment un *World sourcebook* et un *Conversion sourcebook*) dans les mois à venir. Tant mieux! On ne le répétera jamais assez, un JDR (fut-il excellent) ne peut **survivre** que si les aides de jeu nécessaires voient le jour régulièrement.

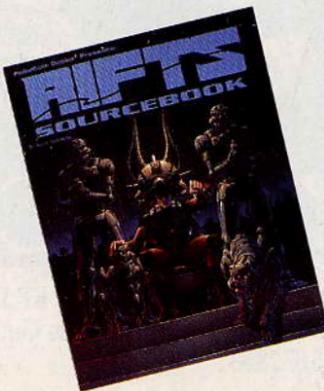
Citons le cas de la deuxième édition anglaise de *Chill*, d'une qualité exceptionnelle (enfin c'est mon avis), mais qui souffre de ne pas être accompagnée de scénarios.

Dans un premier chapitre, les auteurs répondent aux questions concernant certains **points de règle** laissés en suspens ou litigieux, ce qui ravira les pointillistes et autres **exégètes**. Addendum bien utile, puisqu'il permet de **glisser artistement** les corrections concernant deux ou trois erreurs ou oublis. Vous trouverez ensuite, dans le désordre: un **panorama** des états de la Coalition, de son gouvernement et du mode de vie de ses habitants; mais l'essentiel de ce livret est consacré aux **robots** (militaires ou autres). Un scénario est même fourni, sans compter l'habituel attirail comprenant de nouvelles armes, des implants cybernétiques dernier cri et un **bestiaire folklorique**. Le tout est bien structuré, donne envie de lire la suite... et de jouer!

Genre: post-apocalyptique / cyberpunk / fantasy
Editeur: Palladium Books

La traduction de la campagne *The restless dead* pour l'excellent **Warhammer** a pris son temps pour nous parvenir, mais le jeu en valait la chandelle. *Repose sans paix* est réellement le supplément idéal que tout bon jeu de rôle est en droit d'attendre. C'est beau, c'est bien fait, c'est bien traduit et c'est carrément **passionnant!** Outre les 24 pages de règles complémentaires absolument indispensables, les huit scénarii peuvent être utilisés **individuellement**, exploités sous la forme d'une **campagne** ou encore être intégrés à *L'ennemi intérieur*. Le long scénario *Les raisins de la colère* peut quant à lui servir de lien entre *Mort sur le Reik* et *Le pouvoir derrière le trône*. En tant qu'**entité indépendante**, *Repose sans paix* est destinée à un groupe de personnages débutants. Les différentes aventures vont amener le groupe dans des situations très variées et d'une **intensité dramatique** croissante; les malheureux auront besoin de tout leur talent pour venir à bout de **l'horreur** sans nom qui les attend... Bonne chance!

Oscar LOMBRIK
Genre: heroic fantasy
Editeur: Jeux Descartes



mais... c'est génial!!!!*

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres!

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.

Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi): 490 F TTC
Modèle PC XT/AT (100/800 dpi) et PS/2 (port DB 25): 695 F TTC

"Durée de vie supérieure à 5 ans!"

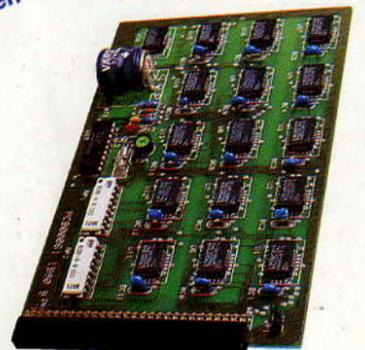
EXTENSION MEMOIRE

La qualité Golden Image pour tous!

Doublez le potentiel mémoire de votre Amiga 500 en toute sécurité. Extension de mémoire 512 Ko avec horloge, et interrupteur, pour éviter les manipulations multiples qui peuvent endommager le connecteur.

Manuel d'utilisation en français et bien sûr la garantie Golden Image!

450 F TTC



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

fnac

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 Paul-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

Votre nouveau rendez-vous mensuel ! Voyagez dans l'univers du Macintosh



● Découvrez les actualités les plus brûlantes, des bancs d'essai de logiciels et de matériel, des enquêtes et des dossiers en prise directe avec la réalité des utilisateurs.

● Pratique, clair, un ton unique : **UNIVERS MAC** vous informe et vous guide dans le monde du Macintosh et de ses périphériques !