JUIN 91
212 PAGES !

GÉNÉRATION 4

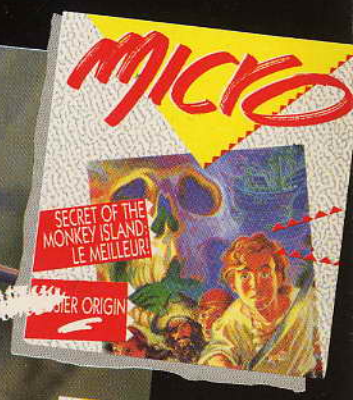
GAGNEZ UN CDTV !

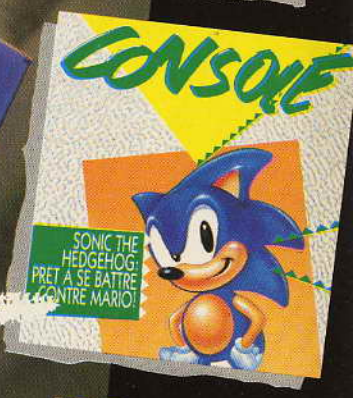
AMIGA, ATARI ST
PC, CONSOLES

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT : LA BAFFE !

MÉGA DOSSIER CD-ROM, CD-I, CDTV

DUNE
PIT FIGHTER
WING COMMANDER 2
ULTIMA VII
ULTIMA 3D
GROUND COMMANDER !





M 4681 - 34 - 25,00 F

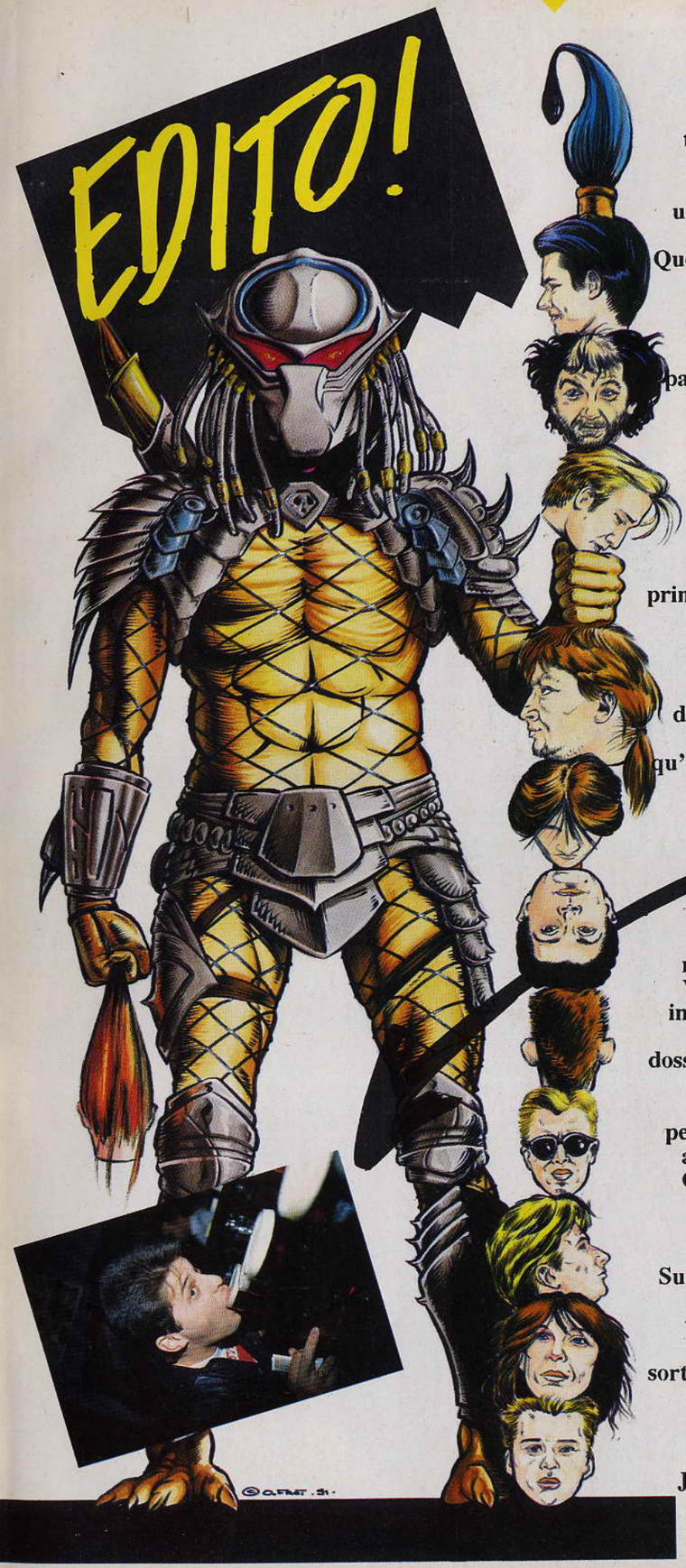
Baladeurs : nous les avons testés partout*
pour qu'ils puissent vous suivre n'importe où.

Bondir, sauter, courir, danser... soleil, pluie, neige, humidité, sable, vent... la vie des baladeurs n'est pas de tout repos. C'est pourquoi la Fnac les a testés dans les conditions extrêmes de leur existence future. Et elle n'a gardé que ceux qui résistaient. Cette sélection se trouve dans le dossier Fnac Baladeurs. Si vous voulez que votre baladeur puisse vous suivre partout, vous avez tout intérêt à suivre les conseils de la Fnac.

*Conditions simulées en laboratoire.

fnac

Amazonie



TOUT ARRIVE TOT OU TARD

Vous l'aurez compris en découvrant l'illustration de cet édito, les nouvelles têtes sont enfin là ! Afin que nous n'en ailliez pas une over-dose, vous ne les trouverez pas à chaque test, mais uniquement sur les produits marquants.

Quelle conscience professionnelle gagne la rédaction de Génération 4 au fur et à mesure des mois ! Tenez, afin de vous proposer un grand dossier sur les simulations militaires, j'ai décidé de partir un an faire mon Service National, afin d'avoir de meilleurs éléments de jugement. Mon dossier devrait donc paraître dans le numéro 46 de Génération 4.

Comme il fallait quelqu'un pour me remplacer, Didier Latil entre à plein temps au magazine. Il s'occupera principalement des compagnies étrangères, ce qu'il a déjà commencé à faire ce mois-ci en se rendant au Texas, chez Origin, pour vous proposer un dossier exceptionnel sur cette compagnie. Que dire de plus sur Didier, si ce n'est qu'il s'implique totalement dans son travail, qu'il est très sérieux et passe son temps à travailler.

Comme chaque année, le prochain numéro sera double, et sortira fin juin. Vous en avez l'habitude, en plus d'être imposant, le numéro d'été comporte bon nombre de dossiers incroyables. Le dossier principal sera encore plus fort que ceux des années précédentes (Indy 3, Cabal), mais je n'en dirai pas plus. Je peux par contre vous annoncer que vous aurez droit à un dossier complet sur le CES de Chicago, où la Panther devrait être dévoilée, ainsi que bien des nouveautés sur PC, Amiga, CDTV ou encore Genesis, Coregrafx et Super-Famicom. L'été, c'est aussi le mois des concours, et de ce côté là, je peux vous dire que vous serez gatés... Enfin, juin étant un mois important dans les sorties de soft, nous aurons assurément en tests tous les hits de l'été !

Bon... Je dois vous quitter. Bonne vacances, Joyeux Noël, Bonne Année, Joyeuses Pâques et à l'année prochaine. I'll be back.

Stéphane Lavoisard

Sid Meier's

RAILROAD TYCOON

Du Nouveau!

LA NOUVELLE VERSION POUR COMMODORE AMIGA ET ATARI ST.

Parfois, nous avons envie de changer le monde; mais avez-vous déjà songé à remonter deux siècles en arrière, c'est-à-dire aux débuts des transports nationaux, du commerce et de l'industrialisation? Ce sont les outils dont vous avez besoin pour forger votre pays... et devenir millionnaire dans le même temps. Chaque décision. Contrôle total. Pouvoir total. Plaisir sans bornes. Devenez un Railroad Tycoon et créez le monde selon vos désirs; vous ne voudrez plus jamais le quitter.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

S O M M A I R E

3 Edito
6 Sommaire / Index
174 Abonnement
12 Sapristi
Téléchargez les démos des jeux déjà sortis et à venir

Micro

18 Tests
De nombreux tests ce mois-ci avec entre autre le véritable successeur de Tetris et deux nouveaux simulateurs de vol, Jetfighter 2 et Chuck Yeager's Air Combat, complètement géniaux.
56 En bref
Les softs du mois à essayer avant d'acheter ou à éviter
60 Le Bidouilleur Malade.
Des vies infinies, des codes, des astuces... enfin tout ce qui faut pour vous rendre les jeux plus faciles.
66 L'aventurier Fou
C'était dur! Mais à force de ténacité et avec l'aide de quelques lecteurs, Didier est enfin parvenu à boucler ce merveilleux logiciel.
69 Dossier Origin
En exclusivité interstellaire, tout les nouveaux jeux de la société américaine qui monte, avec notamment Wing Commander 2.
82 Spécial Domark
De nombreuse adaptations de jeux d'arcade en perspective dont le merveilleux Pit-Fighter.
87 Spécial Mirrorsoft
Trop long à résumer tellement leurs productions sont nombreuses. A déguster!
100 Preview

Consoles

106 Tests
Peu de grands jeux dans ce numéro. Le mois prochain devrait être plus prolifique et de meilleure qualité.
121 Express
cf. en bref.
126 Preview
Achetez vite une Megadrive, Sonic The Hedgehog arrive.
128 Nippon News
Une montagne de previews comme seul Génération 4 peut le faire!
136 Concours Sodipeng
Gagnez un lecteur CD_Rom pour votre console CoregrafX.

Mag

140 News
Toutes les infos du milieu... et d'ailleurs.
152 Concours 3D Construction Kit
Un superbe lot offert par Domark. Jugez plutôt, un CDTV attribué au vainqueur.
154 Dossier CD
Le point complet sur le support du futur, le CD. Toutes les solutions sont décortiquées et toutes les possibilités explorées. En prime, une super préview sur l'un de grand jeu de la rentrée, Dune.
170 P.A

Oxygen

176 Spécial Liberatore
Vous le connaissez surtout pour Ranxerox, découvrez ses autres oeuvres.
182 Dossier Pratt
Découvrez Red Barron, la BD de l'année selon la rédaction.
186 Images sur Images
Toute l'actualité BD du mois
204 Livres
209 Jeux
Tristan le nabot vous révelle tout sur les news en jeux de plateaux et jeux de rôle. Avec Ludodélire, gérez une équipe de football ou une écurie automobile.

INDEX DES ANNONCEURS

20th century soft	89
Arcade	99
Base 4	21
Chronos	173
Coconut	122 à 125
Commodore france	25
C.p.l.o.	163
Digital access	107
Domark	19-211
Dp mag	102
Electron	104
Fluide glacial	187
Fnac	2-31-127
G.l.s.	95
G.n.i.	121
Infogrames	29
Jessico	37
Jouer a tout	201
Megaland	165
Micromania	8-11-115-117
Microprose	4-5
Micro-vidéo	45-113
Micro sweet	93
Mindscape	15
Ocean	171
Semic	179
Sillogisme	169
Sodipeng	109
St mag	103
Titus	33
Ubi soft	23-27-49
Ultima games	111
Us gold	212

INDEX DES TESTS

Armour Geddon	AM	42
Bill Elliot's Nascar Challenge	PC	52
Champion of the Raj	PC	22
Chuck Yeager's Air Combat	PC	46
Colors	PC	20
Command HQ	PC	28
Demoniak	AM	24
Exile	AM	30
Hydra	ST	32
Jetfighter 2	PC	34
Mega Traveller 1	ST	40
Out Zone	ST	36
R-Type 2	AM	38
Shadow dancer	AM	18
Secret Of The Monkey Island	AM	54
Warzone	AM	26
Wonderland	AM	50
Adventure Island	Nec	106
Shibibi Man 2	Nec	108
Ka-Ge-Ki	Mdrive	110
Knock Out Boxing	Mdrive	112
Verytex	Mdrive	114
Devilish	GG	118
GG Shinobi	GG	118
Mickey Mouse	GG	118
Super Golf	GG	118
Nabunaga's Ambition	GB	116
NBA All Star Challenge	GB	116
Parodius Nemesis	GB	116
Power Mission	GB	116
Racing Soul	GB	116
Solomon's Club	GB	116

OURS

ADMINISTRATION

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

3615 Gen4: Mic Dax, STJC et Arioch

Service Abonnements Génération 4,
36 rue Picpus, 75012 Paris. Tel: 43.42.00.60.

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

PUBLICITÉ

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel: (1).43.87.01.39.
Fax: (1).45.22.70.31.
Directeur de la publicité: Antoine Harmel

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francz 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: 0987-870OX

RÉDACTION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard
Rédacteurs en chef adjoints: Frank Ladoire, Didier Latil
Secrétaire de Rédaction: Françoise Germain
Chefs de Rubrique: Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax
Porte-parole de Mr.Lavoisard: Tristan Lathière
Rédacteurs: Jean Delaite, Laurent Duvault, Olivier Floc'Hic, Betty Franchi, Laurent Katz, Philippe Querleux, Jean-François Micard, Karine Tuchming

Directeur Artistique: Hervé Hadmar

Illustrateur Edito et têtes: Olivier Frot

Fabrication, découpages, collages, maquette et photogravure: Michel Lhopitault, Mireille Guérineau

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **SUPER SIM PACK 279/279F**
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL + TURBO OUT RUN

GENIAL **EDITION SPECIALE** **SIM CITY + POPULOUS 299/299F**
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

MEGA MIX 249/249F
TURRICAN + CHASE HQ + SHADOW WARRIORS
NOUVEAU + ALTERED BEAST

NOUVEAU **NRJ 2 299/299F**
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR + CRAZY CARS 2 + SHUFFLEPUCK CAFE + PINBALL MAGIC

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

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

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

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

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

EPYX SPORTING GOLD 299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.

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

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE KID	249/249F
CYBERCON 3	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
RAILROAD TYCOON	299/299F
SHADOW DANCER	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
TOKI	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
NAVY SEALS	249/249F
TURRICAN 2	249/249F
GODS	249/249F
UMS 2	299/299F
LEMMINGS	149/149F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
ULTIMA V	ND/299F
BACK TO FUTURE 3	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
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
SWIV	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
3D CONSTUCTION KIT	399/499F
ALCATRAZ	249/249F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARCHEM	299F/ND
BILLIARD SIM.	249/249F
BLADE WARRIOR	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
F 15 STRIKE EAGLE 2	349/349F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	249/249F
LOGICAL	199/199F
MAD TV	249/249F
MUDS	249/249F
NASCAR	299/299F
OUTZONE	249F/ND
POWERMONGER DATA DISK	149/149F
RBI 2	249/249F
RULES OF ENGAGEMENT	ND/259F
STORMBALL	249/249F
TENTACLE	249/249F
TETRIS	199/199F
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
ZONE WARRIOR	259/259F

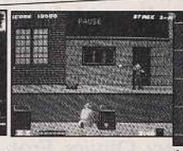
	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F	EYE OF BEHOLDER	ND/299F	PANZA KICK BOXING	289/289
AWESOME	179F/ND	GENGHIS KHAN	349/349F	PGA GOLF	ND/249
BANDIT KINGS	ND/349F	GRAND PRIX 500CC 2	249/249F	POWERMONGER	299/299
BARD'S TALE 3	ND/249F	HARD DRIVIN'2	249F/ND	PREDATOR 2	249/249
BETRAYAL	299/299F	HARPOON	ND/299F	PREHISTORIK	269/269
BRAT	249/249F	KICK OFF 2	249/249F	PRINCE OF PERSIA	249/249
CADAVER	249/249F	KILLING CLOUD	249/249F	RICK DANGEROUS 2	249F/ND
CAPTIVE	249/249F	KING QUEST 4	ND/349F	SECRET DEFENSE + LE DISC	299/299
CHIP'S CHALLENGE	249/249F	KING QUEST TRIPLE PACK	449/449F	SKULL AND CROSSBONES	249/249
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F	LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F	THE IMMORTAL	249/249
CORPORATION MIS.DISK	149/149F	LEISURE SUIT LARRY	499/499F	WINGS	ND/299
CRIME WAVE	249/249F	MAUPITI ISLAND	289/289F	WOLF PACK	299/299
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F	MEGATRAVELLER 1	349/349F	WONDERLAND	299/299
DISC	249/249F	MIG FULCRUM 29	349/349F		
DUNGEON MASTER	249/249F	NINJA TURTLES	249/249F		

OFFRES EXCLUSIVES MICROMANIA

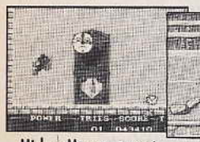
ARMOUR-GEDDON	249/249F	179/179F
OBITUS	349F/ND	249F/ND
SUPER CARS 2	249/249F	179/179F
SWITCHBLADE 2	249/249F	179/179F
GREAT COURTS 2	249/249F	179/179F
HEROE QUEST	249/249F	179/179F
LEMMINGS	249/249F	149/149F
KILLING GAME SHOW	249/249F	125/125F
NARC	249/249F	125/125F
ROBOCOP 2	249/249F	125/125F
TEAM SUZUKI	249/249F	125/125F
MONKEY ISLANDS	249/249F	179/179F
BEAST + INFESTATION	249F/ND	99F/ND

LA CONSOLE 490 F Console SEGA MASTER SYSTEM

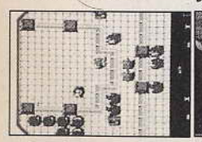
+ 2 jeux: Hang On et Safari Hunt
+ 2 manettes de jeux + le câble Péritel



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



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



Gauntlet. *Foncez à travers une hordes de monstres.*
Ghouls'n Ghost. *Prenez votre arme et exterminez Loki et ses répugnantes créatures.*
Heavy Weight Champion. *Pour devenir Champion du Monde poids lourd, vous devez combattre 5 adversaires des plus coriaces.*

NOUVEAUTES

Ghouls'n Ghost	345F
Psychic World	295F
Heavy Weight Champ.	345F
Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Football	345F
Impossible Mission 2	325F
Paperboy	325F
Slap Shot	345F
Dynamite Duke	345F
Golden Axe Warrior	345F

CONSOLE MASTER SYTEM DEMENT + 2 jeux: Hang On & Safari Hunt	490F
CONSOLE MASTER SYSTEM + (AVEC PISTOLET)	790F
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

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Gauntlet	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shin. World	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F

OFFRE SPECIALE

Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

Aérial Assault	325F	American Baseball	295F	California Games	295F
After Burner	325F	American Pro Football	295F	Captain Silver	295F
Alien Syndrome	295F	Assault City	295F	Casino Games	295F
ALex Kid Lost Star	295F	Basketball Nightmare	295F	Chase HQ	325F
Alex Kid H.T.V.	255F	Black Belt	285F	Choplifter	285F
Aleste Powerstrike	255F	Bomber Raid	295F	Cloud Master	295F
				Columns	285F

Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Gain Ground	285F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Opération Wolf	325F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scrambble Spirits	295F
Shinobi	325F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wanted	285F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F

NOUVEAU !

Achetez chez MICROMANIA et recevez gratuitement votre Carte du Club

Cette carte exclusive vous donne droit à des réductions sur vos achats, à des informations privilégiées sur les nouveautés, les promos...

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

DES PROMOTIONS D'ENFER

PC COMP. 5 P. 1/4 & 3 P. 1/2

STRYX (Arcade)	99F
MUDS (Sim. de Sport)	99F
WONDERLAND (Aventure)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	99F
LEGEND OF FAERGHAIL (Aventure)	99F

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

ARMOUR-GEDDON	179/179F
OBITUS	249F/ND
SUPER CARS 2	179/179F
SWITCHBLADE 2	179/179F
GREAT COURTS 2	179/179F
HEROE QUEST	179/179F
LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SHOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F
MONKEY ISLANDS	179/179F
BEAST + INFESTATION	99F/ND

MICROMANIA VELIZY 2 **NOUVEAU**
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE **NOUVEAU**
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES **Ouvert 7 jours/7**
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13

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

La GAMEGEAR la portable couleur SEGA

990 F

Nouveaux prix sur les cartouches 245 F

LES HITS GAMEGEAR

Super Monaco GP (Course 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
Pro Baseball (Sim.)	245F
Woody Pop	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Head Buster	245F
Psychic World	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Super Golf (Simulation)	245F
Devilish	245F

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

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

GEN 16 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

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

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

1449F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

Altered Beast (Jeu d'Arcade)

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Giares	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ka Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	**299F**
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	**599F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	**449F**
J Buster Boxing (Sim.)	**449F**
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	**449F**
New Zealand Story (Platef.)	**449F**
Road Blasters (Course Auto)	**389F**

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Platef.)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F
Rambo 3 (Action)	**299F**
Super Hang On (Sim. Moto)	**369F**
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	**449F**
Sworld of Vermillion (Arcade)	**599F**
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	**369F**
Whip Lash (Arcade)	**449F**
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

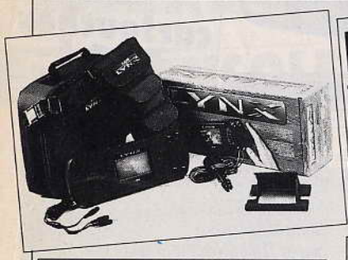
NOUVEAU

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	**199F**	**Hell Fire**	**299F**
Burning Force	**199F**	**Herzog Zwei**	**199F**
Dangerous Seed	**199F**	**Junction**	**199F**
Darius 2	**199F**	**Mega Panel**	**199F**
Darwin	**199F**	**Tatsijin**	**199F**
Final Zone	**199F**	**Technocop**	**199F**
Granada	**199F**	**Tiger Heli**	**299F**
Heavy Unit	**299F**		

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

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

TOP LYNX

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

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant

2450F

TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	**345F**
Cadash	299F
Champion Wres.	299F
Chiki Chiki Boy	**299F**
Cyber Combat	299F
Dead Moon	**345F**
Dragon Spirit	**299F**
Final MatchTen.	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Her.	299F
March'n Maze	**299F**
Moto Roader 2	**299F**
Parasol Star	345F
R Type	**299F**
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	**299F**

Batman	**299F**	**New Zeal. Story**	**299F**
Battle Ace	299F	Ninja Spirit	299F
Bomber Man	299F	**Opération Wolf**	**299F**
Bloodia	299F	Ordyne	299F
Bloody Wolf	299F	Over Ride	299F
Cyber Core	299F	Psycho Chaser	299F
Die Hard	299F	Puzzle Boy	345F
Download	299F	Puzznic	299F
F1 Triple Battle	299F	Rabio Lepus Spéc.	299F
Final Blaster	299F	**Rastan Saga**	**299F**
Galaga 88	299F	Shinobi	299F
Gun Head	**299F**	**Splatter House**	**299F**
Heavy Unit	299F	Son Son 2	299F
Hell Explorer	299F	Strange Zone	299F
Load Runner	299F	W-Ring	299F
Image Fighter	299F	World Court Ten.	299F
Mister Heli	**299F**	Zipang	299F
Momo Show	299F		

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199 F
GRATUITE pour 400 F d'achat de Cartouches ou Accessoires Game Boy

OFFRE SPECIALE GRAND PRIX DE FORMULE 1

790F La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania

LES HITS SUR GAME BOY

Robocop **245F**

The Gremlins 2 **245F**

Chase HQ **245F**

Contra **245F**

Kung Fu Master **245F**

Dragon's Lair **245F**

F1 Spirit **245F**

In your Face **245F**

er Marioland **195F**

Chessmaster **245F**

Nemesis **195F**

Double Dragon **195F**

Turtle Ninja **245F**

Batman **245F**

Balloon Kid **245F**

Spiderman **195F**

stbusters 2 **245F**

Castle Vania **245F**

Gargoyle's Quest **195F**

Burger Time **245F**

Final Fantasy **245F**

Duck Tales **245F**

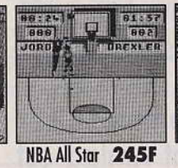
Fist Northstar **245F**

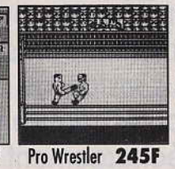
Fortress of Fear **195F**

te or Die **245F**

Hiryu no Ken **245F**

Paperboy **195F**


NBA All Star **245F**


Pro Wrestler **245F**

Marus Mission **245F**

World Cup Soccer **245F**

Rolans Curse **245F**

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145F

ier Burst (Action)	145F
nida (Arcade)	145F
ppy (Réflexion)	145F
rodice(Réflexion)	145F
lamedes (Réflexion)	145F
nguin Boy (Arcade)	145F
edalian Opus (Puzzle)	145F
Billion (Réflexion)	145F
rs (Plateforme)	145F
ids (Arcade)	145F
e Dream (Réflexion)	145F
nkotsu Tank (Arcade)	145F
Pri (Arcade)	145F

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	**245F**
Bubble Bobble (Platef.)	**245F**
Cycle Grand Prix (Moto)	**245F**
Days of Thunder (Auto)	**245F**
Hatris (Suite Tétris)	**245F**
Kung Fu Master	**245F**
Pacman (Arcade)	**245F**
Rolan's Curse (Arcade)	**245F**
R Type (Arcade)	**245F**
Soccer Mania (Football)	**245F**

Alley Way (Casse Brique)	175F	Battle Ping Pong (Sim.)	245F	**Kunio Boy (Arcade)**	**245F**	Qix (Réflexion)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F	**Battle Bull (Arcade)**	**195F**	Lock'n Chase (Cf Pacman)	195F	Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Baseball (Sim. Baseball)	195F	Beach Volley (Sim.volley)	245F	Lunar Lander (A. Espace)	245F	**Revenge of the Gator**	**195F**
Baseball Kids(Simulation)	175F	**Boulder Dash(Arcade)**	**245F**	Master Karateka (Action)	195F	Road Star (Action)	245F
Klax (Réflexion)	195F	**Boxing (Sim. Boxe)**	**195F**	**Mercenary Force**	**245F**	**Saki Dai Boken**	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F	**Bubble Ghost (Platef.)**	**245F**	Mickey Mouse (Platef.)	195F	**Side Pocket (Billard)**	**245F**
		Bugs Bunny (Plateforme)	195F	**Mr Chin's G. Paradise**	**245F**	Snoopy (Arcade)	175F
		Burai Fighter (Arcade)	195F	Motocross Maniacs (Cross)	195F	**Soccerboy (Sim. Foot)**	**195F**
		Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**	Othello (Réflexion)	195F	Sokoban/ Boxxle (Réfl.)	195F
		Dragon Tale (Rélexion)	245F	Penguin Land (Plateforme)	195F	**Solar Striker**	**175F**
		F 1 Boy (Course Auto)	**245F**	Pitman (Plateforme)	195F	Space Invaders	195F
		Flipull (Ident. Plotting)	195F	**Pocket Stadium**	**245F**	**Spartan X**	**195F**
		Godzilla (Plateforme)	245F	Popeye (Labyrinthe)	195F	Tasmania Story (Platef.)	195F
		Go Go Tank (Arcade)	**245F**	**Power Racer (Réflexion)**	**245F**	**Tennis (Sim. tennis)**	**175F**
		Golf (Simul.golf)	195F	Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F	**Twin Bee (Arcade)**	**245F**
		Hyperload Runner (Platef.)	195F	**Puzznik (Réflexion)**	**245F**	World Bowling (Sim.)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...

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

L'ADAPTATEUR 4 JOUEURS 145 F
Pour brancher 4 Game Boy entre eux et jouer à plusieurs: F1 Race, F1 Spirit ...

GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

SACOCHE GAME BOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

ETUI GAME BOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

ILLUMINATOR 149 F
Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

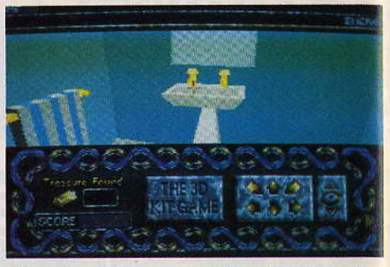
Voici toutes les nouveautés disponibles en téléchargement pour ST sur notre serveur 3615 Gen4. Bien d'autres produits sont également présents, et nous installons des nouveautés régulièrement. Le téléchargement Amiga est enfin terminé... nous vous le présenterons certainement le mois prochain!

2TRIS

Voici une version Domaine Public du fameux Tetris des arcades. Vous allez enfin pouvoir vous affronter deux par deux sur le plus prenant des jeux de ces dernières années. Ne fonctionne pas sur ST-E.

3D CONSTRUCTION KIT

Cette démo de l'excellent produit de Domark vous permet de voir, au cours



d'un jeu fait avec 3D Construction Kit, les possibilités multiples du programme. La démo s'utilise entièrement à la souris, en cliquant sur l'icône Test pour commencer, puis sur les icônes du tableau de bord pour se déplacer, etc...

ARMOUR GEDDON

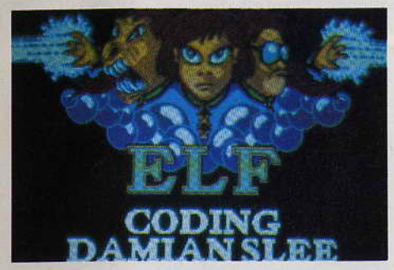
Psygnosis frappe fort avec cette démo qui comporte non seulement la sublime présentation du jeu, mais qui permet surtout de découvrir cette simulation en utilisant un jet et un tank. Le jeu se joue à la souris et au joystick, avec de nombreuses touches au clavier qui sont utiles...

CHUCK ROCK

Si vous ne connaissez pas encore cet excellent jeu d'arcade de l'équipe de Core,

vous allez pouvoir le découvrir puisque nous vous proposons deux démos jouables, chacune étant un niveau entièrement nouveau, n'étant pas dans le jeu, mais donnant une bonne idée de ce qu'on y trouve.

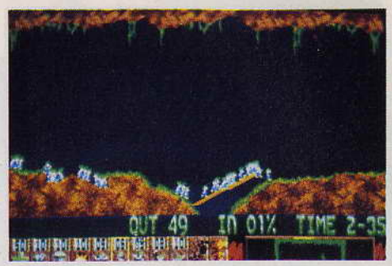
ELF



Le jeu d'Ocean, présenté le mois dernier en rubrique Previews, bénéficie d'une démo jouable vous présentant rapidement, au cours de quelques niveaux, le système de jeu. Elf se joue au joystick et au clavier.

LEMMINGS

Le JEU de l'année est arrivé sur ST, et Psygnosis nous propose cette démo comportant six niveaux. Pour ceux qui



ne seraient pas encore convaincu de la qualité de Lemmings, voilà qui devrait les aider!

METAL MUTANT

Après le Slide-Show, voici la démo jouable, qui comporte les premiers tableaux du jeu. Cette fois-ci, vous pourrez vraiment admirer l'animation des monstres et des tableaux du jeu, ainsi que l'énorme intérêt de ce très bon produit Silmarils.

MOONSHINE RACERS

Jouer à Chase HQ à l'envers, c'est ce que propose Millennium dans cette course poursuite où vous êtes les brigands poursuivis par un sheriff impitoyable. Cette démo jouable comporte l'intégralité du premier niveau de Moonshine Racers, ce qui vous permettra de vous donner une idée de la réalisation de ce jeu.

SARAKON

Si vous avez aimé Shanghaï, alors vous allez adorer Sarakon, un jeu édité par Virgin et très proche du jeu d'Activi-

MEGADRIVE

MEGADRIVE FR + ALTERED BEAST 1290 F
- GARANTIE PAR CONSTRUCTEUR -

LOGICIELS
Avec boite et notice française

LES HITS

Mickey Mouse	399 F
Moonwalker	369 F
Super Monaco GP	369 F
Shinobi	369 F
Ghouls and Ghosts	449 F
World Cup Italia 90	299 F
Mystic Defender	369 F
Golden Axe	369 F
E. Swat	369 F
Last Battle	369 F
Strider	449 F
Ghostbusters	369 F
Alex Kidd	299 F
Populous	449 F
Rambo III	299 F
Baskett Ball	369 F
Super thunder Blade	369 F
Arrow Flash	369 F
Crack Down	369 F

LES NEWS

Kings Bounty	N.C
JamesBuster Boxing	N.C
Dark Casttle	N.C

NINTENDO

Console base	490 F
Console + Tortues Ninja	690 F

LES NEWS

Turbo Racing	389 F
Baddude Dragon Ninja	429 F
Buraï Fighter	329 F
Days of Thunder	389 F
Dr Mario	329 F
Gauntlet II	389 F
Iron Sword	429 F
Casier Bois 18 LOG	129 F
Saccoche Nylon	175 F

MASTER SYSTEM

Console + Alex Kidd	490 F
Console + Pistolet + 2 Jeux	790 F

LES NEWS

Ace of Aces	329 F
Chess	299 F
Dynamite Duke	329 F
Forgotten World	329 F
Golden Axe Warrior	329 F
Ghouls and Ghosts	329 F

GAME BOY

Console +Tetris	590 F

LOGICIELS
avec boite et notice française

Alleway	195 F
Amazing Spiderman	195 F
Balloon Kid	195 F
Buraï Fighter	195 F
Chessmaster	195 F
Double Dragon	195 F
Dr Mario	195 F
Fortress of Fear	195 F
Gargoyle Quest	195 F
Golf	195 F
King of the Zoo	195 F
Qix	195 F
Tennis	195 F
Light Boy	275 F
Game Light	125 F
Etui Case Boy	125 F
Boitier Rigide	99 F
Saccoche G.B + 5 Log	99 F

GAME GEAR

Console Française + 1 jeu 990 F

DISPO FIN JUIN
Réservez la au 83-35-49-33

NEC

Core Grafx + Jeu	990 F
Core Graft + Coron + Jeu	3990 F
Turbo Express + Jeu	2490 F

LES HITS

Aventure Island	299 F
Ninja Spirit	349 F
Batman	349 F
Hurricane	349 F
Final Match Tennis	349 F
S.C.I	349 F
Silent Debugger	349 F
TV Sport Football	349 F
Moto Roader II	349 F
CD L. Dis	349 F

NEO GEO

Vente et Location
Console 2990 F

Base Ball Stars	1290 F
Cyber Lip	990 F
Nam 1975	1290 F
Ninja Combat	1290 F
Jov Jovkid-Puzzled	1290 F
Riding Hero	1290 F
Super Spy	1390 F
Top Player's Golf	1390 F

VIDEO GAMES

GALERIE ST SEBASTIEN
1er Etage - Face escalators
54000 NANCY

TEL : 83-35-49-33

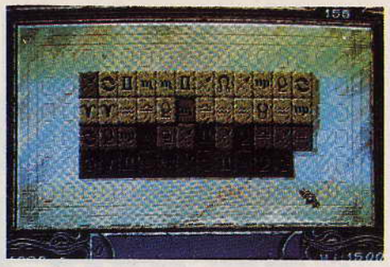
BON DE COMMANDE

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : .....
Tél : .....

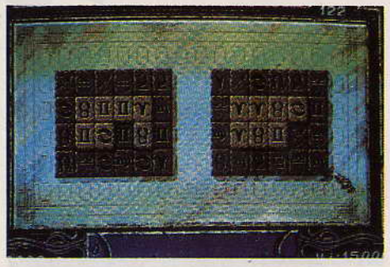
TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20 F	
CONSOLE PORTABLE 50 F	
CONSOLE TV 100 F	
TOTAL	

Chéque § Mandat 0
Contre Remboursement + 35 F

CONCOURS MEGADRIVE "SUPER MONACO GP"
VIRGIN / VIDEO GAMES
Les 10 - 11 et 12 JUIN 91
INSCRIPTIONS PAR Tél ou au magasin



sion, avec tout de même quelques différences importantes. Il s'agit bien sûr d'une démo jouable, et qui se joue à la souris!

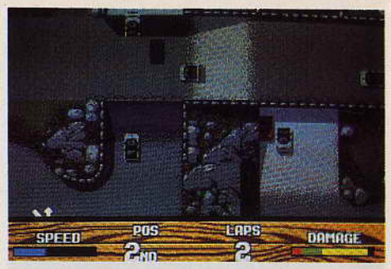


SKULL & CROSSBONES

Vous aimez les jeux d'arcade Tengen... Alors découvrez la toute dernière adaptation signée Domark, dans ce jeu d'arcade où vous jouez le rôle d'un pirate. Il s'agit d'une démo jouable d'un niveau assez avancé du jeu!

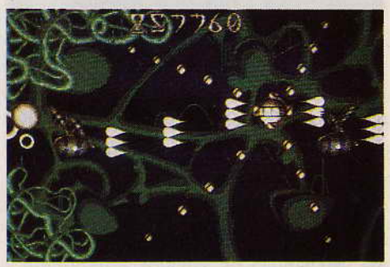
SUPERCARS 2

La version ST est une totale réussite, mais si vous ne me croyez pas sur parole, téléchargez cette démo jouable

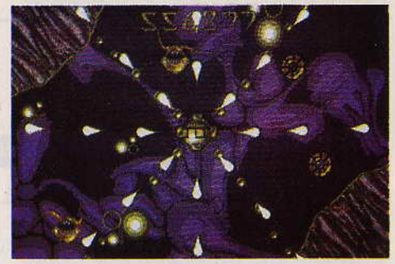


qui vous permet de concourir sur un circuit de Supercars 2. Le jeu se joue au joystick.

TENTACLE



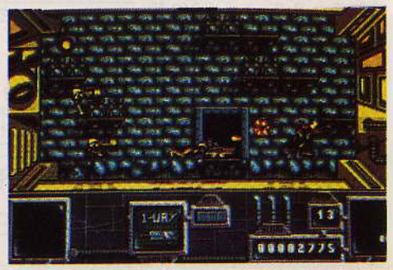
En attendant la sortie de ce fabuleux shoot'em'up réalisé par Eldritch The Cat et édité par Millennium, voici déjà un slide-show comportant de multiples écrans du jeu, ainsi que la musique digitalisée de Tentacle.



THE T-GAME

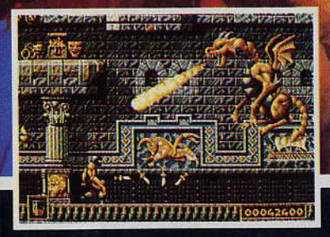
Il s'agit d'un Tetris Domaine Public mais dont la réalisation est vraiment réussie, et qui vous fera passer des heures et des heures devant votre ST.

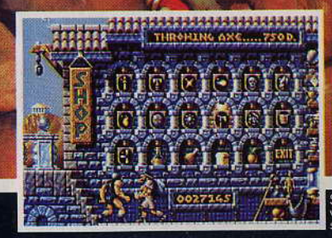
ZONE WARRIOR



GODS

THE BITMAP BROTHERS





ST version shown

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 systéme 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 ??

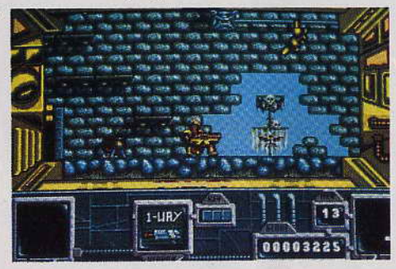
Amiga, ST, PC

The BITMAP BROTHERS

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade
Distribué par UBI SOFT
Disponible daus les FNAC et les meilleurs points de vente

Renegade

Le prochain jeu d'arcade d'Electronic Arts sera édité le mois prochain. Cependant, nous vous en proposons une démo jouable d'ores et déjà, avec ce niveau complet de Zone Warrior. Il s'agit d'un shoot'em'up dans lequel vous jouez le rôle d'un guerrier qui voyage à travers les époques. Etonnant, non?



KILLING GAME SHOW

Encore une démo d'un jeu Psygnosis superbement adapté sur ST. Dans cette démo jouable, vous pourrez jouer l'intégralité du premier niveau. Killing Game Show est un shoot'em'up particulièrement réussi, qui vous fera passer un nombre important d'heures accroché à votre bécane!

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE GÉNÉRATION 4...

LES TORTUES NINJA REVIENNENT AU CINÉMA, EN BD ET SUR MICRO

GRAND CONCOURS DELPHINE GAGNEZ UNE CROISIERE D'UNE SEMAINE POUR DEUX PERSONNES SUR LE NIL

L'INCROYABLE DOSSIER DE L'ÉTÉ

TOUTES LES NEWS ET PREVIEWS DU C.E.S. DE CHICAGO

micro

SECRET OF THE MONKEY ISLAND: LE MEILLEUR!

DOSSIER ORIGIN

OUBLIEZ TETRIS, COLORS EST LÀ! - LES PREVIEWS D'ALBERT DUPOND - JETFIGHTER 2, ARMOUR GEDDON, CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT, WING COMMANDER 2, FALCON 3, REACH FOR THE SKIES, LES SIMULATEURS DE VOL NOUVEAUX ARRIVENT... - LEGEND, LE NOUVEAU JEU DES AUTEURS DE BLOODWYCH

SHADOW DANCERS

Après Line Of Fire, E-Swat et Super Monaco Grand Prix, voici la nouvelle adaptation signée US Gold d'un jeu Sega. Frank, grand fan de tous les dessins animés avec des ninjas était ravi de tester Shadow Dancers.

Shadow Dancer, déjà disponible sur Megadrive, vient de sortir sur micro. Attention, il ne s'agit pas du tout de la même version. La version Megadrive était une création inspirée du jeu d'arcade, alors que celle-ci est **l'adaptation pure et simple du jeu d'arcade** original.

Le scénario en revanche n'a pas changé, et vous devez toujours venger la mort d'un ami, perpétrée par l'Union du Lézard, une organisation criminelle dont le but est de conquérir le monde. C'est donc investi de ce profond sentiment de justice que le joueur s'engage dans une véritable chasse à l'homme. Contrairement aux précédents épisodes de la saga Shinobi, notre guerrier ninja est cette fois-ci **bien armé** Il dispose bien sûr de ses shurikens, étoiles en acier aux pics acérées, qu'il peut lancer devant lui, de son sabre et de **son fidèle chien**. Ce dernier se révélera fort utile, notamment pour déloger les ennemis traqués derrière une caisse ou un bidon par exemple. La tactique est simple, envoyer le chien l'attaquer, et tuer l'adversaire pendant qu'il se débat avec la bête. Attention, il s'agit de faire vite, sinon votre fidèle compagnon risque fort de prendre un mauvais coup et de ne plus être d'aucune utilité. Et bien évidemment, le joueur **peut aussi faire appel à la magie**, comme tout guerrier ninja se respectant ; tantôt les éléments déchaînés voleront à son secours, tantôt un gourou viendra le soutenir de toute sa puissance.

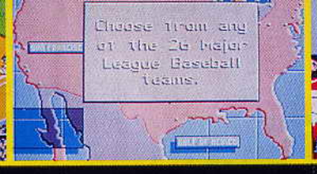
Au niveau du maniement du personnage, cela ne pose aucun problème. Sachez qu'il lui est possible de sauter, de s'agenouiller, pour éviter les balles par exemple, et même de progresser en position accroupie pour franchir un passage difficile ou s'approcher insidieusement de l'ennemi. Dernière précision, lorsque le joueur se retrouve au corps à corps avec l'adversaire, il ne pourra utiliser que son sabre. Au niveau de la résistance, notre héros doit **impérativement éviter les coups** : une balle est mortelle et deux coups de couteau suffisent pour le renvoyer au début du niveau.

La réalisation de Shadow Dancer est, comme explicité précédemment, assez moyenne, avec **des graphismes corrects** mais sans plus, des bruitages satisfaisants et une animation acceptable. En revanche, le point fort du jeu réside dans sa jouabilité. Le joueur progresse à chaque partie sans être véritablement bloqué en quelque endroit. En résumé, **un jeu moyen**, agréablement servi par **une difficulté parfaitement dosée !**

73%

Beat'em'up
Edité par Us Gold
Amiga / ST (dispo)

Frank Ladoire



R.B.I. TWO

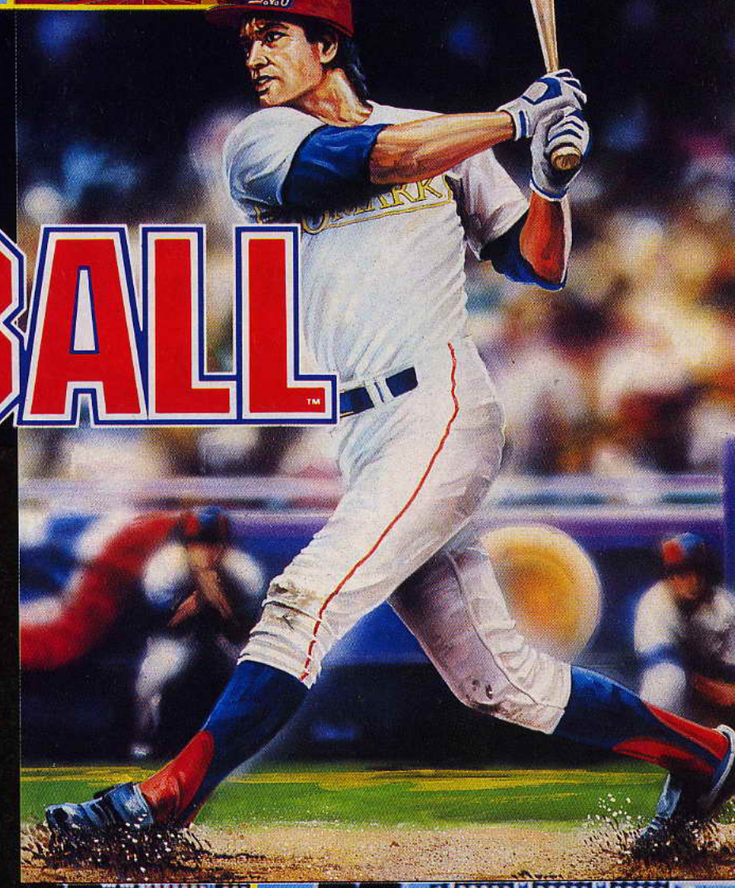
BASEBALL™

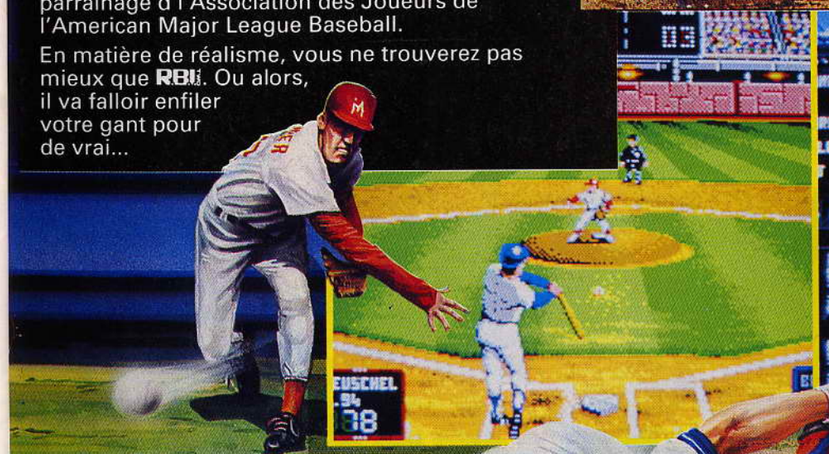
R.B.I. TWO est désormais la référence en matière de simulations de Baseball.

Facile à jouer, vous entendrez véritablement l'impact de la balle qui touche la batte alors que vous cherchez à taper un Home Run, un "coup de circuit", comme on dit au Canada. Battez des balles rapides ou jouez tout en finesse avec des balles courbes. Mettez votre gant et plongez pour catcher ou essayer de tagger des coureurs entre deux bases.

Pour les afficionados, nous avons ajouté toutes les données sur les 26 équipes pro américaines: les vrais joueurs avec leurs points de batting, de pitching et leurs stats complètes. Tout ceci, combiné avec des animations superbes, des sons et des bruitages hyper-réalistes, a permis à R.B.I. de devenir le seul jeu à obtenir le parrainage d l'Association des Joueurs de l'American Major League Baseball.

En matière de réalisme, vous ne trouverez pas mieux que R.B.I. Ou alors, il va falloir enfiler votre gant pour de vrai...



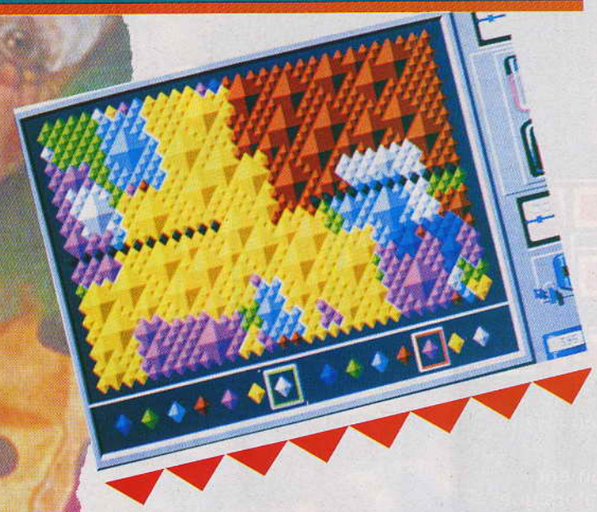


DOMARK

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Programmed by: The Kremlin
© 1991 TENGEN INC. All rights reserved. ™ Atari Games Corporation
Software, Artwork & Packaging © 1991 Domark Software Ltd.
Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44 (0) 81 780 2224
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64, Spectrum, Amstrad.

COLORS



Les couleurs, c'est bien quelque chose que Frank Ladoire connaît. Tous les midi, au restaurant, il y va de sa bouteille de blanc, de rouge, parfois même de gris. Sans parler du petit jaune à l'apéro! Autant dire que ce logiciel d'Infogrames lui était naturellement destiné, d'autant plus que c'est notre champion de Tetris à Génération 4.

L'ouverture vers l'Est, voilà une formule qui n'est pas étrangère à la société Infogrames! En effet, après avoir distribué Welltris et réédité Tetris, c'est de nouveau un logiciel d'origine russe qui nous est proposé avec Colors (nom provisoire). Cette fois-ci, le principe du jeu ne repose non plus uniquement sur des formes géométriques mais sur des couleurs. Qui l'eut cru? Le but du jeu est simple: conquérir le maximum de terrain (et donc de petits losanges) et réussir à marquer plus de points que l'adversaire.

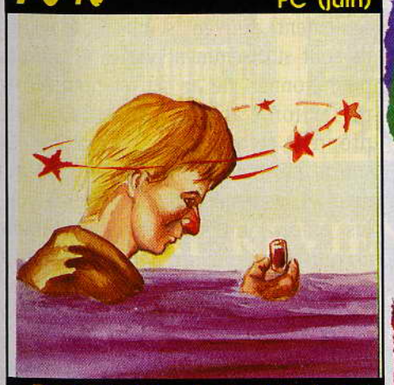
Si le concept est facilement compréhensible "sur le tas", il est en revanche beaucoup plus ardu à expliquer (ce n'est rien de le dire). Chacun des joueurs commence dans l'un des coins opposés de l'écran de jeu avec un losange de couleur définie. Pour progresser il doit impérativement choisir une couleur (parmi sept disponibles) via un curseur; l'ensemble des cases formant le territoire déjà envahi change de couleur, et les losanges de la même couleur adjacents au dit territoire sont conquis. Par exemple, si le joueur débute avec un losange bleu entouré d'un losange jaune et de deux blancs, il doit logiquement choisir la couleur blanche. De cette façon sa surface de jeu s'étend à trois losanges. Et ainsi de suite... Petite précision, pour réussir à intégrer un nouveau losange, celui-ci doit impérativement avoir un de ses côtés adjacents à la surface qu'il détient. Voilà pour le principe du jeu.

Autre élément qui entre en jeu, la présence d'un sablier en haut à droite de l'écran. Ce dernier illustre le temps imparti à chacun des joueurs et se retourne lors de chaque coup. Cette notion revêt une réelle importance puisqu'en jouant très vite, vous retournez donc le sablier, ne laissant que quelques instants à votre adversaire pour jouer. Si celui-ci n'y parvient pas, l'ordinateur lui attribue la dernière couleur sur laquelle se trouve son curseur. Au niveau des options, Colors proposera un mode "tableau" dans lequel la difficulté sera croissante, un mode tournoi où la victoire se jouera au meilleur d'un nombre défini de parties... Concernant le niveau du jeu, encore une fois le joueur pourra influer sur la densité des losanges, leur nombre, la présence des losanges infranchissables...

En bref, Colors est le premier jeu depuis Tetris à passionner réellement le joueur et ce, même après de très nombreuses parties. A l'instar d'autres logiciels comme Welltris, Klax ou Block-Out certes intéressants, Colors est le compromis parfait entre réflexe et réflexion aboutissant au meilleur jeu de ce type du moment. A noter que Colors se joue seul ou à deux. C'est bien simple, entre Tetris et Colors, mon coeur balance!

95%

Jeu de réflexion
Edité par Infogrames
Amiga / ST (juin)
PC (juin)



Frank Ladoire

BASE 4
La mini-chaîne

AU CHOIX POUR 2790 F

COMMODORE AMIGA 500

+ souris + péritel + housse + 5 jeux
+ manette + 5 disquettes + tapis
garantie 2 ans

OU

ATARI 520 STE

+ souris + péritel + housse + 5 jeux
+ manette + 5 disquettes + tapis
garantie 2 ans

OPTIONS

Moniteur couleur :	**2000F**
Imprimante à aiguilles Citizen 120 D	**1200F**
Imprimante à jet d'encre HPS :	**1200F**
Lecteur externe 3"1/2 :	**590F**
Extension mémoire à 1 Mo :	**390F**

35, rue du Taur	- 31000 TOULOUSE	62.27.04.38
11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

Livraison dans toute la France sous 48 heures

BON DE COMMANDE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CP _____

COMMANDE	PRIX
Frais de port & emballage	100F.
Total à payer	

Réglement :
▫ Chèque ▫ Mandat Lettre
▫ CCP ▫ C.Remb. (+ 25F.)

CHAMPION OF THE RAJ

Après Centurion: Defender Of Rome le mois dernier, c'est au tour de Mirrorsoft de nous proposer un jeu d'arcade/stratégie historique, avec ce wargame ayant pour cadre l'Inde au temps de l'occupation anglaise. Notre éminence en spécialités orientales, Didier "Effendi" Latil, vous narre son expérience!

Champion of the Raj est un wargame se déroulant au début du XIXe siècle en Inde, où **un à six joueurs** vont s'affronter pour conquérir les différents états, villes et ports du pays. Une bonne partie du jeu consiste donc à engager des troupes et à diriger son armée pour envahir les états voisins.
Les combats se font dans une phase désormais classique, déjà vue dans Centurion et dans Cohort. Le champ de bataille est vu du dessus, et vous dirigez vos unités (fantassins, éléphants, cavaliers) en leur donnant des **ordres simples** (charger, contourner, attendre, avancer). Selon le type de troupe et l'équipement, une unité est plus ou moins efficace. Capturer le QG ennemi, représenté par une tente, permet de fragiliser le moral des troupes adverses.

Un autre élément sympa de cette simulation vient de la **gestion de l'économie** des provinces qui vous appartiennent. Vous avez ainsi la possibilité de développer votre industrie, votre agriculture, la législation et votre industrie de l'armement. Ces investissements vous rapporteront à long terme plus d'argent et un accroissement de votre puissance économique. De même, il vous faut faire preuve de diplomatie, pour parlementer avec les autres dirigeants (Consuls, Maharajahs et Empereur Mongol) et trouver ainsi des alliés.

Pour améliorer votre image de marque, vous pouvez organiser des **courses d'éléphants** ou participer à des **chasses aux tigres** (jeu du style Operation Wolf), durant deux phases d'arcade assez bien faites. D'autres scènes d'action viendront ajouter un peu de piment à ce jeu qui se révèle au bout du compte être un compromis intéressant entre la **stratégie** et l'**arcade**. Vous devez ainsi combattre à l'épée, capturer un palais ennemi et enfin détruire un objet sacré appartenant aux Thugs, le tout au cours de scènes d'arcade différentes et très jouables. En effet, si vous parvenez à unir les différentes provinces, il vous restera à affronter la communauté thug, des fanatiques religieux prêts à tout.

Si dans un premier temps, le style des graphismes et leur finesse (EGA seulement) peuvent sembler décevants, ils sont suffisemment **variés et animés** pour donner vie au jeu et rendre à la perfection l'atmosphère colonialiste propre à cette partie de l'histoire. La souris permet de donner très rapidement et facilement tous les ordres voulus, grâce à une interface de jeu simple et réussie. Voilà un logiciel qui m'a agréablement surpris, passé les premières minutes de déception dûes à une réalisation technique moyenne. Une sorte de **Defender Of The Crown à la sauce curry!**

PREDATOR 2™

distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
931000 Montreuil S/Bois
tel:16.(1).48.57.65.52

...IL REVIENT EN VILLE POUR QUELQUES JOURS SANGLANTS

DISPONIBLE SUR: AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBLES

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494.

DEMONIAK

Sortir un jeu d'aventure/texte en 1991 cela peut paraître totalement fou. Pourtant, Palace n'a aucun complexe en proposant avec Demoniak son premier produit à utiliser un système nommé Pure Fiction. Le fana des jeux du genre, Stéphane Lavoisard, a apprécié ce jeu où vous pouvez jouer le rôle des mauvais... Ça ne nous étonne pas !

Pour faire de ce jeu une réussite, les responsables de Palace n'ont pas hésité à employer les grands moyens. L'auteur du scénario tout d'abord, n'est autre que le célèbre scénariste Alan Grant, connu pour ses nombreux scénarios dans 2000 AD. Dans son scénario, l'on retrouve bien sûr de nombreux superhéros, mais ils sont plutôt ridiculisés qu'autre chose, tant leur passé et leurs attitudes sont grotesques. Ensuite, le ton du récit est totalement délirant, proche de Douglas Adams dans le Guide du routard galactique, ce qui est particulièrement agréable (en fait, c'est plus drôle qu'agréable). Le scénario est des plus cataclysmiques, puisque le Mal à l'état pur vient de découvrir notre dimension, et envoie des hordes de démons conquérir la Terre, par une porte interdimensionnelle créée par erreur par un savant fou, le docteur Cortex. C'est ce dernier qui a rassemblé une équipe de héros, plutôt loufoques, afin de sauver le monde. Vous êtes l'un de ces héros... Enfin, et c'est là que Demoniak devient génial, vous êtes tous les héros... Enfin, c'est encore plus compliqué que cela, puisque vous pouvez **être un peu n'importe qui**. Je m'explique. A tout moment du jeu, vous pouvez devenir le personnage que vous désirez, à condition que vous l'ayez rencontré auparavant. Il vous suffit de taper "Become Cortex", et vous voilà maintenant aux "commandes" du docteur fou. C'est tout l'intérêt du système Pure Fiction, et il va falloir vous y habituer. A chaque fois que vous vous transférez dans un nouveau personnage, le contrôle de l'ancien est repris par l'ordinateur... Ainsi, tous les personnages agissent et prennent des décisions dans votre dos, ce qui donne une réelle impression de monde vivant !

Au niveau jeu, il s'agit donc d'un jeu d'aventure texte en anglais, rarement illustré d'images. Ces dernières sont par contre superbes, avec un style du dessin auquel on est peu habitué sur micro. L'interpréteur de commandes est particulièrement complexe, et dépasse souvent ce que faisait celui des jeux **Infocom**. De plus, certains héros disposant de pouvoirs, ceci offre des possibilités étonnantes. Le jeu est plutôt complexe. En effet, il ne faut pas hésiter de temps en temps à passer dans la peau **de vos ennemis** pour les faire agir de manière à vous faciliter la tâche. Prisonnier, vous pourrez ainsi déclencher une bagarre entre les gardes en prenant le contrôle de l'un d'entre eux, et en lui faisant vous donner la clé de votre prison.

Au final, Demoniak est le meilleur jeu d'aventure **texte** en anglais disponible depuis bien longtemps. Le système Pure Fiction est fantastique, et sera réutilisé prochainement dans un jeu plus grand public, en français, où tout sera géré par icônes... Je demande à voir !

AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Offre spéciale jusqu'au 30 juin 91
à partir de :
2790 F TTC
Dans la limite des stocks disponibles.

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

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.

Commodore

WARZONE

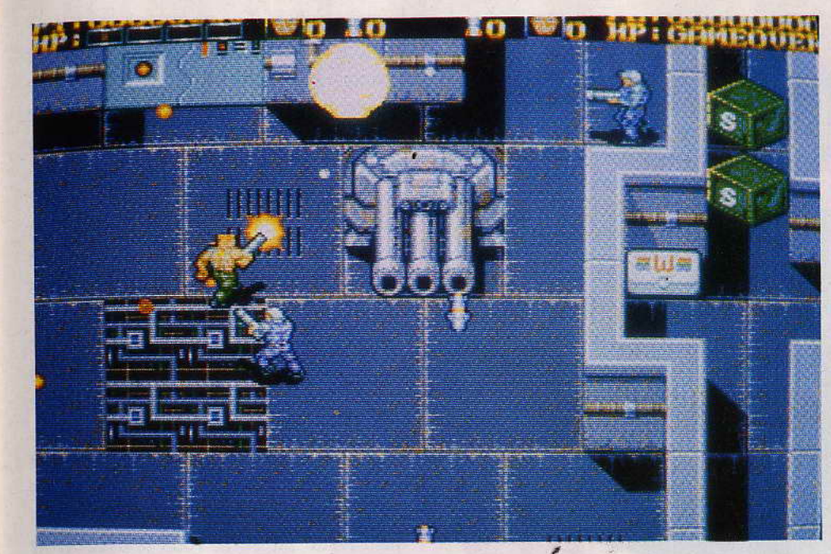
Avec ses allures naturelles de Rambo, il était obligatoire de donner à Frank ce nouveau shoot'em'up dans la lignée de Commando. Nouveau programme de Core, Warzone, dans la lignée de Chuck Rock, est à nouveau un succès...

Dans le domaine des jeux d'action purs et durs du type **Commando**, il faut bien avouer que les possesseurs de 16-bits n'avaient rien eu à se mettre sous la dent de réellement passionnant. Tout juste avait-on pu s'amuser avec **Ikari Warriors** ou **TNT**, mais sans jamais retrouver les véritables sensations éprouvées en salle d'arcade ou même sur 8 bits. Avec **Warzone**, cette réflexion n'est plus de mise.

Le but du jeu est simple: lutter contre l'invasion d'ennemis menaçant la paix mondiale et, de surcroît, délivrer les otages prisonniers ici et là. Votre mission vous entrainera dans les contrées les plus diverses et les plus reculées du globe. C'est ainsi que l'action se déroulera sur une **plage**, dans la **jungle** dans des **marais**, à bord de **vaisseaux**

ennemis pour enfin prendre place dans la **base** secrète adverse. Bien évidemment, il existe plusieurs sortes d'opposants: certains resteront cachés derrière un bosquet, des sacs de sables ou une barrière rocheuse alors que d'autres vous fonceront dessus sans réfléchir dès qu'ils vous apercevront. Leur résistance est également variable, et si la plupart des soldats s'écroulent dès la première balle, d'autres nécessiteront deux coups au but pour expirer. Pour les **ennemis de fin de niveau**, la partie sera plus rude car il faudra souvent détruire

un véhicule blindé beaucoup moins vulnérable aux balles. Au niveau de l'armement, le ou les joueurs disposent d'un simple fusil mais au cours de leur progression, ils pourront agmenter leur puissance de feu via des containers contenant des **armes beaucoup plus sophistiquées** comme un lance-grenade, un lance-roquette, une mitrailleuse, un lance-missile et même un lance-flamme. En plus de tout cela, le joueur peut aussi ramasser des **bonus** qui augmenteront la puissance de son arme ou des



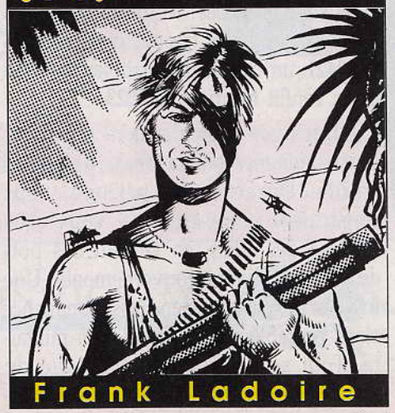
bonus comme un bouclier le rendant invincible pendant quelques secondes, des bombes détruisant tous les ennemis présents à l'écran, une trousse de secours pour réhausser son niveau d'énergie et même des points ou des vies supplémentaires.
Attention, Warzone est avant tout un jeu d'action trépidant dans lequel aucun répit ne sera accordé. En effet, si le joueur reste planté sur place quelques secondes, le programme lui enverra une salve de missiles bien difficile à éviter jusqu'a ce qu'il reprenne sa marche en avant.

La réalisation de Warzone s'avère **excellente sur tous les points** avec sur Amiga un environnement sonore de grande qualité. Les graphismes sont assez réussis et les sprites de bonne taille plongent réellement le joueur dans l'action. Sur le plan du scrolling vertical, encore une fois rien à dire, l'Amiga s'en sort à merveille. Tout juste peut-on reprocher une certaine lenteur des sprites lorsque de nombreux intervenants apparaissent à l'écran, mais ce léger défaut ne gène aucunement le jeu. Dernière précision, si Warzone est déjà très prenant seul, **à deux** le jeu devient carrément géant et autorise de nombreuses tactiques.

En bref, Warzone s'impose comme **le meilleur de sa catégorie** et possède tous les atouts techniques pour faire un carton dans les ventes!

87%

Shoot'em'up
Edité par Core
Amiga / ST (dispo)



Frank Ladoire

LES SCENARII DISCS

Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE

Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE

Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE

Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scenarii discs.

WINNING TACTICS

10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE

Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scenarii

ANCO

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

COMMAND HQ

Après l'assez décevant UMS 2, Microprose récidive dans la stratégie mondiale avec ce wargame pour PC s'adressant à un public large. Didier Latil a pris en main le destin du monde, et s'est montré à la hauteur...

Ce wargame, très facile d'accès, offre cependant un nombre intéressant de possibilités de jeu. Tout d'abord, vous pouvez y **jouer à deux** par Modem ou par cable Null-Modem, ou simplement regarder la démonstration (ou en créer une, si vous voulez immortaliser une de vos batailles). Sinon, l'ordinateur joue contre vous, avec plus ou moins d'intelligence (5 niveaux). Quatre scénarios vous sont proposés: les deux premières guerres mondiales (respectivement **1918** et **1942**), un conflit international en **1986** et un conflit futuriste en **2023**.

Dans ces deux derniers scénarios, tout commence par la phase de **guerre froide**. Durant cette période, vous construisez votre armée et vous vous trouvez des alliés, en versant des pots de vin aux divers gouvernements. Une fois les hostilités déclenchées, commence alors véritablement la simulation militaire. Tout se déroule sur une carte du monde, le bouton droit de la souris permettant de faire un zoom sur une région. Les troupes ennemies ne sont visibles que si elles sont proches d'une de vos unités ou si elles passent dans le rayon d'action d'un de vos **satellites espions**. Leur représentation est classique: un carré avec un dessin différent suivant le type d'unité. Une barre en bas du carré indique la force actuelle de l'unité. Pour diriger une unité, c'est très simple; il suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche et de cliquer ensuite sur sa destination. Dès qu'une de vos unités passe à portée de tir (variable suivant le type) d'une unité ennemie, commencent les combats. Les unités sont: des fantassins, des chars, des sous-marins, des porte-avions ou des destroyers. En outre vous pouvez avoir des avions, des satellites espions ou des satellites destinés à détruire les satellites espions ennemis.

Le terrain modifie évidemment le comportement des troupes, tant pour les déplacements que pour les combats. Il faut savoir utiliser à la perfection vos **unités navales et aériennes** pour soutenir vos troupes terrestres. Pour les deux derniers scénarios, il faut contrôler en plus les **puits de pétrole** disséminés dans le monde, pour assurer à vos troupes et à vos villes leur approvisionnement en carburant. Une bonne tactique est donc nécessaire, mais pas suffisante. If faut aussi jouer de votre "charme" pour gagner des alliés précieux.

Assez classique jusque là, Command HQ l'est beaucoup moins avec les quatre moniteurs (fenêtres) présents en bas de l'écran. A l'intérieur, divers renseignements sont visibles et surtout de petites animations viennent résumer les principales actions au cours d'un tour de jeu. Facile à manier, **assez simple**, Command HQ s'adresse à un très large **public**.

71%

Jeu de stratégie
Edité par Microprose
PC (disponible)

Didier Latil

MAXI MICRO

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

LA COMPIL'ACTION

LA COMPIL'ACTION VOL.2

MYSTICAL
CRAZY CARS II
PINBALL MAGIC
SHUFFLEPUCK CAFE
THE LIGHT CORRIDOR

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

MINITEL
3615 NRJ
3615 INFOGRAMES

INFOGRAMES

INFOGRAMES - 84 RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

EXILE

70% Jeu d'arcade/aventure
Edité par Audiogenic
Amiga / ST (juin)
Stéphane Lavoisard

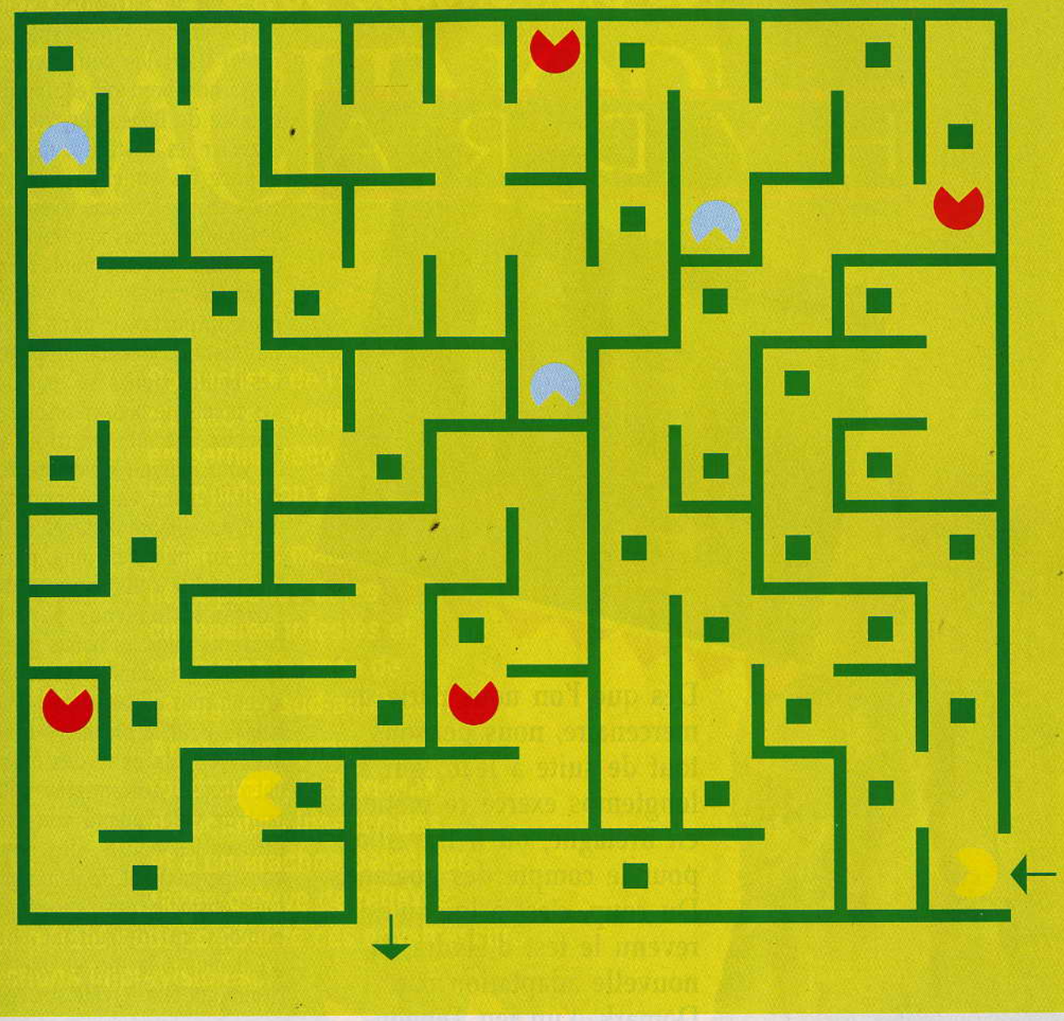
Vous vous retrouvez en exil dans l'espace, voilà une situation bien désagréable, et c'est pourtant ce que propose ce jeu. Pour tester ce jeu, là où personne ne vous entend crier, nous avons fait appel à l'alien-né de la bande, j'ai nommé le rédac'chef !

Espace... Frontières de l'infini ! Votre équipage revient de nombreuses missions périlleuses sur des planètes lointaines, il **fait route vers la Terre**, lorsque vous captez un message de détresse du commandant Sprake, vous demandant de venir sur la planète Phoebus pour **détruire Triax**, un dangereux savant fou faisant des expériences étranges. Lorsque vous arrivez à destination, Triax se téléporte dans votre vaisseau, et après avoir capturé l'ensemble de l'équipage, vole une pièce maîtresse du système de vol, puis se téléporte ailleurs. Vous voilà maintenant **bloqué** sur une planète inconnue...

Votre mission va donc être triple. Vous allez devoir **explorer** les installations souterraines de Triax, afin de retrouver l'élément indispensable à votre départ de la planète. Dans un même temps, il vous sera possible de **retrouver** la trace de vos coéquipiers, et pourquoi pas d'**en finir** avec le savant fou. Vous vous déplacez dans votre combinaison grâce à des jetpacks, vous permettant de vous libérer de la gravité, qui, soit dit en passant, est particulièrement faible. Le principe du jeu, **assez simple**, se compose de plusieurs phases. Il y a bien sûr une partie **arcade**, consistant à tirer sur les nombreux ennemis ou systèmes de défense qui sont dangereux et empêchent votre progression. Il y a également une phase d'**exploration**, et non des moindres, puisque la zone de jeu fait près de **625 écrans**, et qu'il n'est pas toujours facile d'aller d'un endroit à un autre... Enfin, le jeu comporte une phase d'**aventure**, consistant à utiliser certains objets aux bons endroits, afin d'obtenir l'accès à de nouvelles salles, ou encore pour passer certains obstacles. Parmi les objets manipulables, il y a bien sûr des **armes**, des laissez-passer, des pilules d'immunité aux radiations, mais aussi des **animaux variés** (grenouilles, singes...) La plupart des problèmes sont faciles à résoudre ; remplissez un récipient d'eau et déversez le tout sur un feu pour l'éteindre, et le tour est joué. N'en déduisez cependant pas qu'Exile est un jeu facile. Les auteurs admettent qu'ils leur faut **6 heures** pour accomplir la mission, vous n'êtes donc pas au bout de vos peines.

Assez **original**, Exile bénéficie d'une réalisation classique mais efficace. Les graphismes sont un peu simplistes mais donnent une certaine ambiance au jeu. Le scrolling multidirectionnel est fluide, et le personnage réagit particulièrement bien aux commandes, mais il vous faudra quelque temps pour vous habituer aux déplacements dans le vide. Avant de totalement maîtriser Exile, il vous faudra cependant apprendre les différentes touches qui, en plus du joystick, vous permettent d'accomplir les diverses actions possibles.

Au final, Exile, sans être un jeu exceptionnel, sera **apprécié de tous les amateurs de jeux d'arcade/aventure**. C'est simple mais efficace, et avec une très bonne durée de vie !



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

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeux du mois :

EYE OF THE BEHOLDER
SSI / PC & Amiga
DUCK TALES / LA BANDE A PICSOU
Capcom / Nintendo
BANDITS KING OF ANCIENT CHINA
Infogrames / PC & Amiga
SHADOW DANCER
US Gold / ST & Amiga
Sega / Megadrive
F 15 STRIKE EAGLE II
Microprose / PC, Amiga & ST

POPULOUS
Hudson Soft / Nec
Electronic Arts / ST, PC et Amiga
SPACE QUEST 4
Sierra / PC
DICK TRACY
Sega / Megadrive & Master System
MIDWINTER 2 / FLAMES OF FREEDOM
Firebird / ST & Amiga
BAT
Ubi Soft / PC, ST, Amiga & Amstrad

RAILROAD TYCOON
Microprose / Amiga, Mac, PC & ST
DR MARIO
Nintendo / Gameboy & Nintendo
PREHISTORIK
Titus / ST, Amiga et PC
GAIARES
Renovation / Megadrive
RISE OF THE DRAGON
Dynamix / PC & Amiga

fnac

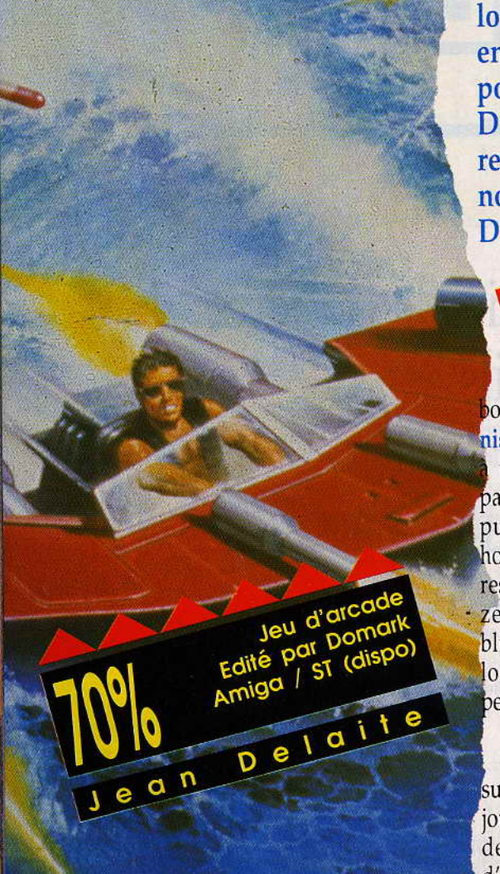
HYDRA

Dès que l'on nous parle de mercenaire, nous pensons tout de suite à Jean, qui a longtemps exercé ce métier en Bretagne, où il travaillait pour le compte des goélands. Du coup, c'est à lui qu'est revenu le test d'Hydra, la nouvelle adaptation par Domark d'un jeu Tengen.

Votre nom de code : Hydra. Au cours des neuf niveaux, vous devrez transporter des cargaisons dangereuses (uranium, bombes, virus) que de puissantes organisations terroristes veulent s'approprier à tout prix. D'ailleurs, ils ne rechignent pas sur les moyens pour vous arrêter, puisque vous aurez à affronter des hors-bords, des scooters, des hélicoptères, des jets, des parachutistes kamikazes, des mines, des missiles et des blindés. Avouez que la liste est assez longue pour vous en faire baver un peu.

Votre véhicule est un hors-bord supersophistiqué (c'est ce qu'on dit toujours jusqu'au moment où l'on se fait descendre). Il est équipé (au départ) d'une mitrailleuse UZI, ce qui suffit. Pendant le parcours, vous pourrez ramasser des armes spéciales (assez rares) dont les coups sont comptés. Votre hors-bord est équipé d'un certain nombre de Boosts qui vous serviront à survoler les obstacles, mais aussi d'atteindre les ennemis en vol. Lorsque vous abattez certains vaisseaux ennemis, des boules vertes apparaissent : ce sont des points de carburant. Il faut absolument les ramasser car c'est la chose la plus importante dans Hydra. Sans carburant, la mission ne peut continuer. Les boules jaunes ne vous donnent que des points de boost. Lorsque vous sélectionnez une mission (trois au départ), on vous indique le nombre de points de ravitaillement en carburant correspondant au nombre d'étapes de la mission. Bien sûr, plus c'est long, plus c'est dur. Une fois le colis arrivé à destination, l'organisation vous paye la somme convenue plus les bonus que vous avez ramassés en cours de parcours. Avec cet argent vous allez pouvoir équiper votre bateau pour la prochaine mission. Vous avez le choix entre des missiles à tête chercheuse, des antigrav vous permettant de voler quand vous voulez sans utiliser les boosts, des boucliers qui vous permettront de défoncer n'importe quel obstacle, des lance-flammes, des bombes qui détruiront bon nombre d'ennemis à la fois et une bombe nucléaire qui fera le vide sur l'écran.

Au niveau réalisation, Hydra est loin d'être un chef-d'oeuvre. Les graphismes sont corrects mais pas spécialement exceptionnels. Le scrolling est rapide mais saccadé ce qui n'arrange rien. Quant à l'animation du hors-bord, on se croirait revenu deux ans en arrière. A noter cependant l'effet réussi des vagues sur l'eau. Hydra est tout de même agréable à jouer même si la maniabilité laisse à désirer. Il est tout de même rageant d'éviter un ennemi et d'exploser alors que celui-ci ne vous a pas touché. Mais Hydra a son charme, il est tout de même mieux que la précédente réalisation de Domark : S.T.U.N Runner. De toute façon ce jeu plaira aux amateurs du genre. Quant aux autres, essayez et vous verrez.



70%
Jean Delaite
Jeu d'arcade
Edité par Domark
Amiga / ST (dispo)

Parfois, vos pires cauchemars deviennent réalité...

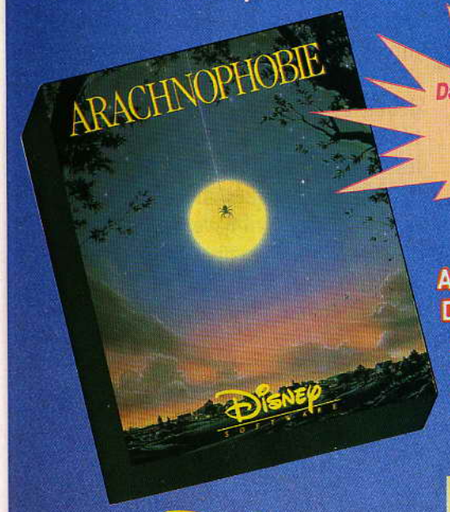
ARACHNOPHOBIE

Une araignée géante d'une espèce rare et hautement venimeuse arrive en provenance d'Amazonie dans un paisible village californien. Dans la chaleur propice de l'été, le monstre à huit pattes se multiplie et sème la terreur dans la région.

Spécialiste de l'extermination d'insectes, vous êtes appelé en dernier recours pour sauver la population en péril.

Libérez les maisons, les lieux publics et les cimetières infestés et retrouvez la trace de l'araignée sud-américaine...

Armé d'un spray foudroyant, le Toxi-Max, de bombes insecticides et d'un arachno-détecteur, faites preuve de réflexes et de sang-froid pour combattre ces envahisseurs aux réactions imprévisibles...



Dans ce jeu Fantastique, Retrouvez l'Ambiance Fascinante du Film à Suspense Produit par Steven Spielberg

APRES AVOIR ENVAHI LE GRAND ECRAN DANS LE MONDE ENTIER, L'ARACHNOPHOBIE S'ATTAQUE AUX FOUS DU JOYSTICK.

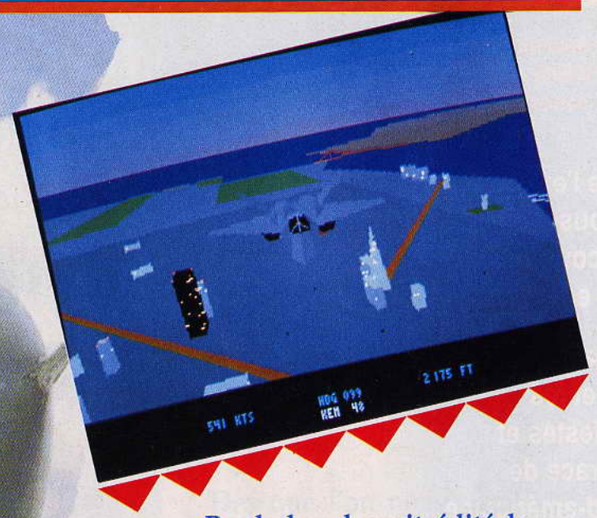
Disney SOFTWARE

developpé par BlueSky Software

Distribué par TITUS LES MEILLEURS JEUX VIDEO

©1991 The Walt Disney Company tous droits réservés - Edité par Disney Software - Developpé par BlueSky Software - Logiciel distribué par Titus - Le nom et le logo "Arachnophobie" sont des marques déposées de Hollywood Pictures et Amblin Entertainment Inc - Titus et le logo Titus sont des marques déposées de Titus - La description du produit ainsi que les photos d'écran sont issues de la version PC EGA, les écrans des autres versions peuvent varier - Imprimé et fabriqué en France.

JETFIGHTER 2



Broderbund avait édité le premier, et c'est cette fois-ci US Gold qui propose la suite du simulateur de vol dont la version Amiga, connue sous le nom d'Interceptor, avait connu un succès important. Didier Latil, qui adore San Francisco, a testé ce simulateur dont l'action se situe dans la région de la ville californienne...

S'il ne possède rien de franchement novateur, Jetfighter 2 offre cependant tout **ce qui se fait de mieux** dans le genre. La grosse nouveauté vient de l'attention toute particulière qui a été accordée aux scénarios, puisqu'ils s'intègrent en fait à une **aventure militaire générale**, durant un conflit armé. Sachez tout d'abord que votre pilote ne mourra pas. Même s'il se fait descendre ou s'il s'écrase, il peut toujours retourner en mission le lendemain sans problème. La seule conséquence vient de l'**évolution du conflit**, qui tourne alors légèrement à votre désavantage. Echouez plusieurs fois de suite, et l'issue de la guerre tournera en votre défaveur. En plus de tout cela, pour obtenir une promotion, il faut bien sûr réussir vos missions, le nombre de points gagnés dépendant en effet du taux d'achèvement de celles-ci. De la même façon, la difficulté des missions augmente au même rythme que vos performances. En outre, il est tenu compte de votre **précision** dans vos attaques et du pourcentage de missiles et de bombes ayant fait mouche ou encore du nombre d'attérissages réussis...

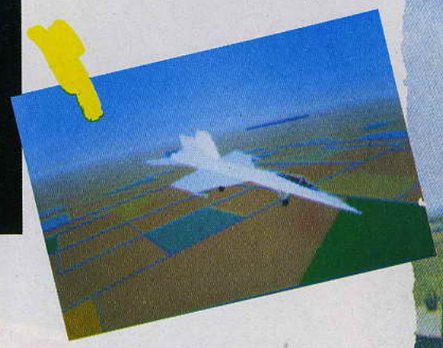
La plupart du temps, vous avez le choix entre **cinq missions** différentes **par jour**. Par moment par contre, une mission vous est imposée par l'urgence de la situation, et vous n'avez plus qu'à vous précipiter jusqu'à votre cockpit. Suivant le style de la mission, vous préférerez prendre tel ou tel avion. Quatres appareils vous sont proposés: le **F-14 Tomcat**, le **F-16 Falcon**, le **F/A-18 Hornet** et enfin le **F-23**, un chasseur bombardier plus lourd, moins maniable, mais plus puissant et plus résistant que les autres. De la même manière, il faut prendre en considération votre objectif pour sélectionner les armes que vous allez embarquer: **4 types de missiles**, plus ou moins efficaces suivant la cible à attaquer et la distance, **deux types de bombes** pour les cibles terrestres, et votre canon sont les seules armes disponibles, et pas pour tous les modèles d'avions. Les missions, simples au début, cumulent rapidement des objectifs multiples, aussi bien fixes que mobiles. Vos premières sorties ont pour but de détruire quelques cibles au sol, d'intercepter des avions ennemis ou des missiles qui menacent votre porte-avion, une de vos base ou une ville. Ensuite, dans la même mission, vous aurez à

détruire des cibles fixes, à protéger une ville contre des missiles de croisières et à intercepter tous les avions ennemis que vous rencontrez. Il faut donc prévoir un armement adéquat et surtout **ne pas gaspiller ses missiles** et ses bombes.

Au niveau de la réalisation, là encore, nous n'avons eu que des agréables surprises. Les couleurs (en VGA) sont superbes, avec **des dégradés** et des teintes assez fabuleuses. Pour une mission qui se déroule en début de journée par exemple, les tons rouges-orangés laissent place à des couleurs beaucoup plus portées sur les jaunes au fur et à mesure que le soleil se lève. Les **missions de nuits** se font dans un ciel bleu-violet, des lumières sur le sol indiquant alors les villes et bâtiments. De même, lorsque vous montez très haut dans le ciel, les teintes changent légèrement, **le sol semble s'incurver** sur les bords de votre champ de vision, respectant à la perfection la réalité. Les décors, le sol et les cibles sont extrèmement détaillés, sans pour autant ralentir l'animation. Celle-ci est rapide, fluide et lorsque vous volez en rase-mottes, l'impression de vitesse est impressionnante. Vous avez assez peu de vues extérieures, mais un système de rotation et de zoom permet de les exploiter au mieux.

Le réalisme de cette simulation ne vient pas seulement d'une réalisation technique poussée, mais aussi de la manière dont les appareils répondent à vos commandes. Chacun de ces avions se **pilote différement**, même si les options (leurres, crochet pour les apontages, sortir-rentrer le train d'atterissage, ordinateur de visée...) sont les mêmes pour tous. La simulation **reste assez simple**, puisqu'une quinzaine de touches suffisent à exploiter au mieux votre avion. Le réalisme est par contre un peu trop présent pour ce qui est des atterrissages. Autant il est facile de décoller, autant il **est périlleux d'atterrir**, surtout lorsqu'il s'agit de se poser sur un porte-avion. Même après une trentaine de missions effectuées, il m'arrive régulièrement de me crasher lamentablement au retour et ce malgré l'aide du système de guidage. Enfin, les habitués d'Interceptor ou du premier Jet Fighter en ont l'habitude...

Un reproche avant de conclure, au niveau du **manque de diversité** dans les missions. En effet, il s'agit unique-



ment de combinaison et d'amalgame de différentes missions simples, déjà vues et revues en début de conflit. A force on les connait trop bien et Jetfighter 2 perd un peu de son intérêt. On aurait aimé voir des cibles terrestres mobiles... Enfin, ce simulateur reste malgrè tout **une valeur sûre** que je vous conseille d'acquérir rapidement.

90%

Simulation de vol
Edité par US GOLD

PC (disponible)

Didier Latil

OUTZONE

Lankhor crée l'événement! Eh oui... sûrement pour faire taire les mauvaises langues qui laissent entendre que Lankhor a besoin de quelques années entre l'annonce d'un produit et sa commercialisation, cette société nous propose Outzone en test, seulement deux mois après l'avoir révélé. En fait, et pour être sérieux, cette situation démontre parfaitement le véritable travail de perfectionnistes opéré par les programmeurs de Lankhor en ce qui concerne Vroom (concernant ce titre, précipitez-vous en rubrique "news", une surprise vous attend!) et les inconvénients d'une petite structure. Tenez, en parlant de petite structure, c'est Frank qui s'est occupé de tester Outzone!

Première impression après quelques parties avec Outzone, ce logiciel est très difficilement classable. En effet, le jeu se rapproche énormément d'un **shoot'em'up**, mais comportant une notion importante de **stratégie**. Votre mission, si vous l'acceptez, reste des plus classiques, puisqu'il s'agit de partir à la rescousse d'un vaisseau au capitaine aventureux, prisonnier d'une zone interdite de l'espace intersidéral. En fait, votre rôle pourrait se résumer à celui du **remorqueur de l'espace**, le vaisseau en détresse solidement amarré derrière le vôtre alors que vous jouez le rôle de guide. Petite précision, le vaisseau en détresse ne peut s'arrêter et fonce droit devant lui.

Seulement voilà, ces zones interdites portent bien leur nom et renferment une faune extra-terrestre des plus **hostiles**. Il s'agit donc en premier lieu de détruire tous les ennemis susceptibles de vous attaquer. Mais ce n'est pas tout, pour corser encore les choses, le joueur doit aussi dégager le terrain encombré de nombreux **blocs** marqués d'un symbole. Pour les détruire, c'est très simple, il suffit de toucher un bloc puis de chercher son double quelque part dans le même niveau et de le toucher également. De cette façon, la paire disparaitra. Ces blocs peuvent également comporter des **bonus** comme des armes supplémentaires, un bouclier, une super-bombe détruisant tous les ennemis présents à l'écran, de l'énergie... L'un d'entre eux s'avère plus utile que les autres et stoppe pendant une vingtaine de secondes le vaisseau en détresse, vous octroyant un léger répit.

La réalisation d'Outzone, sans être exceptionnelle, s'avère tout à fait **satisfaisante** avec sur ST, excusez du peu, un scrolling différentiel de toute beauté, des graphismes réussis, une bonne musique et 50 images par seconde. En bref, **un bon petit soft** qui comblera tous ceux qui demandent un peu plus à un jeu de tir.

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIGA
MEGAMIX	242		242
SUPER SIM PACK	272	292	272
NRJ 2	292	292	292
LES CHEVALIERS	242		
GUERRIERS NINJA	272		272
LES GEANTS DU SPORT	342	342	342
LES BATTANTS	342	342	342
LES FOUS DU FOOT	292		292
DECLIC	342		342
10 MEGA HITS	392	392	392
LES FOUS DU VOLANT	292		292
STARS D'HOLLYWOOD	242		242
MONDE DES MERVEILLES	242		242
LES JUSTICIERS 2	242		242

LOGICIELS JEUX

ADS	282	282	282
ALCATRAZ	242		242
AFRICA KORPS	242		242
AMAZING SPIDERMAN	282		282
AMOUR GEDDON	242		242
APPRENTICE	242		242
ARMALYTE 2	242		242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATF 2	242	242	242
BACK TO THE FUTURE 3	242	292	242
BATTLE ISLE	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BETRAYAL	292	342	292
BILLY THE KID	242	242	242
BOXING MANAGER	242		242
BRAT	242		242
BUILDER LAND	192		192
CADAVER	242	242	242
CADAVER DATA DISK	145		145
CAPTIVE	242	292	242
CAR VUP	242		
CELICA GT4 RALLY	242		242
CENTURION	242	242	242
CHAMPION OF KRYNN	292		292
CHASE HQ 2	242		242
CHUCK ROCK	242		242
CHUCKYEAGER 2.0	242		242
COUGAR FORCE	262	272	262
CRIME WAVE	242	292	242
CRUISE FOR A CORPSE	242	292	242
CYBERCON 3	242		242
DAS BOOT	292		292
DEATH OF GLORY	242		242
DEUTEROS	242		242
DINOWARS	242		242
DISC	242	242	242
ECO PHANTOMS	242	242	242
EMPIRE GALACTIQUE	289	319	289
EPIC	242	242	242
EUROPEAN SUPER LEAGUE	192	242	192
EXPLORA 3	282	282	282
EXTERMINATOR	242		
EXTREME	242		242
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282
FALCON	262		262
FINAL WHISTLE	125		125
FLIGHT OF INTRUDER	292		292
GAUNTLET 3	192		192
GAZZA 2	262		262
GEISHA	272		272
GENGHIS KHAN	342	342	342
GETTYSBURG	289	289	289
GODS	242	292	242
GOLDEN AXE	242		242
GRAND PRIX 500CC 2	242	282	242
GREAT COURTS 2	242		242
HAGAR THE HORRIBLE	192	242	192
HALLS OF MONTEZUMA	242		242
HARD DRIVIN 2	242		242
HEROS QUEST	342		342
HILL STREET BLUES	242	242	242
HUNTER	242		242
JAHANKIR KHAN'S	242		242
KICK OFF2 + SCENARIO	242		242
KILLING CLOUD	242		242
LAST NINJA 3	242		242
LEMMINGS	192		242
LOGICAL	242		242
LOTUS ESPRIT TURBO	242		242
M1 TANK PLATOON	342		292
MAGIC GARDEN	242		242
MANOIR DE MORTEVILLE	242	192	225
MASTER BLAZER	242		242
MAUPITI ISLAND	282		282
METAL MUTANT	242		242
MIDWINTER 2	242	292	242
MIG 29 FULCRUM	342	392	342
MONKEY ISLAND	242	292	242
MONSTER PACK	242		
MOONFALL	242		242
MOONSHINE RACERS	242		242
MURDERS IN SPACE	242	242	242
MYSTICAL	242	242	242
NAM	292	342	292
NARC	242	292	242
NASKAR	289		289
NAVY SEALS	242		242
PANG	242	292	242
PANZA KICK BOXING	282		282
PINBALL MAGIC	192	192	192
POWERMONGER	292	292	292
POWERMONGER D.DISK	145		145
POWER UP	242		242
PREDATOR 2	242	242	242
PRINCE OF PERSIA	242	242	242
R.B.I.2	242		242
RAIDERS	232		232
RAILROAD TYCOON	292		292
REVELATION	225	225	225
RICK DANGEROUS 2	242		242
ROLLER BALL	242	282	242
SHADOW DANCER	242		242
SHOCK WAVE	242		242
SIM CITY+ POPULUS	292	292	292
SIM EARTH	289		289
SKULL AND CROSSBUNES	242	242	242
SON OF ZEUS	242	242	242
SPEEDBALL 2	242	292	242
SPINDIZZY WORDS	242		242
SPIRIT OF EXCALIBUR	242	292	242
STUNRUNNER	242	292	242
SUMMER CAMP	192		192
SUPER CAR 2	242		242
SUPER OFF ROAD RACING	192	242	192
SUPER MONACO GP	242		242
SUPER SKWEEK	192		192
SUPREMACY	292	242	292
SWITCHBLADE 2	242		242
SWIV	242		242
TEAM SUZUKI	242		242
TEEN.HERO TURTLES	242	292	242
TENNIS CUP	242	242	242
THE BLUE MAX	292		292
THE IMMORTAL	242		242
THE LIGHT CORRIDOR	252	252	252
THE POWER	242		242
TOKI	242		242
TURRICAN 2	242		242
ULTIMATE GOLF	242	242	242
VIZ	192		192
VROOM	242		242
WARHAMMER	242	242	242
WARLORDS	242	242	242
WARLOCK THE AVENGER	242		242
WING COMMANDER	292		292
WINNING TEAM	242		242
WLF	242		242
WOLF PACK	292		292
WONDERLAND	292		292
WRATH OF THE DEMON	242	242	
ZONE WARRIOR	252		252

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX THE NAVIGATOR	145
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	129
COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
WICO THE BOSS	169
WICO ERGOSTICK	199
WICO 3 WAY	269

HOUSSES

Housse complète clavier+écran

HOUSSE 6128/464 PLUS	99
HOUSSE 464 CPC	99
HOUSSE 6128 CPC	99
HOUSSE DISC FD1/DDI1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR NL10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE SMM 804	99

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	119
COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	65

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER DS40LA	30x3"	89
BOITIER JSY 48	48x3"	99
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
DMP 2000/2160	59
DMP 3000/3160	59
DMP 4000	59
EPSON LX 800/860/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	99

Tous les rubans NB par 3 = 144 F

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

NINTENDO GAMEBOY

CARD GAME	189
SACOCHE GAMEBOY	185
ALLEY WAY	175
ASMIK WORLD	175
ALIEN HEIANKYO	175
AMAZING PENGUIN	229
BALLOON KID	229
BASEBALL	175
BASEBALL KIDS	175
BATMAN	229
BATTLE BULL	229
BATTLESHIP	229
BEACH VOLLEY	229
BLODIA	175
BOXING	189
BOXXLE	229
BUBBLE BOBBLE	229
BUBBLE GHOST	229
BUGS BUNNY	189
BUGS BUNNY 2	229
BURAI FIGHTER	189
BURDAI DELUXE	229
CARD GAMES	189
CASTLEVANIA	175
CHASE HQ	229
CHESS MASTER	229
COSMO TANK	175
DAEDALION OPUS	229
DEAD HEAT SCRAMBBLE	189
DEXTERITY	189
DOUBLE DRAGON	229
DR MARIO	229
DRAGON TAIL	229
DUCK TALE	229
F1 BOY	229
F1 RACE	229
FLAPPY	175
FLIPULL	189
FORTRESS OF FEAR	229
FUNNY FIELD	175
GARGOYLE'QUEST	229
GHOST N GOBBLINS	229
GHOSTBUSTERS II	229
GOLF	189
GREMLINS 2	229
HAL WRESTLING	229
HARMONY	229
HEIANKYO ALIEN	229
HONG KONG	189
HYPER LOAD RUNNER	189
KAKOMUN JA	175
KUNG FU MASTERS	229
KWIRK	229
LOCK N CHASE	175
LUPIN SANADI	175
MALIBU BEACH VOLLEY	175
MEGA MAN	229
MERCENARY FORCE	229
MOTOCROSS MANIA	175
NEMESIS	189
NORTHSTAR KEN	229
OPERATION C	229
PACHINKO TIME	175
PAPERBOY	229
PENGUIN BOY	189
PENGUIN LAND	189
PENGUIN WARS	185
PINBALL PARTY	189
PIPE DREAM	189
PITMAN	175
POPEYE	175
POWER MISSION	229
POWER RACER	229
PRO WRESTLER	229
PUZZLE BOY	189
PUZZNIK	229
Q BILLION	189
QIX	189
QUARTH	189
R TYPE	229
RANMA 1/2	189
RENJU	175
REVENGE GATOR	229
ROBOCOP	229
SAKIDAI BOKEN	229
SD	189
SD RUPAN 3	229
SHANGHAI	229
SIDE POKET	229
SKATE OR DIE	229
SNOOPY	175

NINTENDO GAMEBOY

SOCCERBAY	189
SOLAR STRIKER	229
SPACE INVADERS	189
SPACE WARRIOR	189
SPIDERMAN	229
SUPER DEFORMER	189
SUPER MARIOLAND	229
TASTEMANIA STORY	189
TEENAGE M.TURTLE NINJA	229
TENNIS	175
ULTRAMAN CLUB	185
VAM KIL/CAST VANIA	229
VOLLEY FIRE	175
WORLD BOWLING	189
ZOIDS	189

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX 990 F
+ California games
+ Pare soleil

ADAPTATEUR AUTO	110
PARE SOLEIL	25
SACOCHE LYNX PM	110
SACOCHE LYNX GM	145
BLOCK OUT	240
BLUE LIGHTNING	190
CHIP'S CHALLENGE	190
ELECTROCOP	190
GATES OF ZENDOCON	190
GAUNTLET	190
KLAX	240
Ms PAC-MAN	240
NINJA GAIDEN	240
PAPER BOY	240
RAMPAGE	240
ROAD BLASTERS	240
ROBO-SQUASH	240
RYGAR	240
SHANGHAI	240
SLIME WORLD	240
WARBIRDS	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR MERCENARY	240

CARTOUCHE GX4000

BAD LANDS	225
BARBARIAN 2	225
BATMAN	225
CHASE HQ	225
CRAZY CARS 2	225
EPIC	225
FIRE AND FORGET 2	225
KLAX	225
NAVY SEALS	225
NIGHT BREED	225
NO EXIT	225
OP. THUNDERBOLD	225
PANG	225
PANZA KICK BOXING	225
PLOTTING	225
PRO TENNIS TOUR	225
ROBOCOP 2	225
SWITCH BLADE	225
TENNIS CUP 2	225
TINTIN	225
TOKI	225
WILD STREETS	225

PRIX BUDGET ST AMIGA

ADDICTABALL	99	99
ADVANCED FRUIT MACHINE	99	99
ADVANCED SKI SIM	99	99
AFTER BURNER	99	99
ARCHIPELAGOS	99	99
BARBARIAN (PAL)	99	99
BARBARIAN (PSY.)	99	99
BLASTEROIDS	99	99
BMX SIMULATOR	99	99
BUGGY BOY	99	99
CAPTAIN BLOOD	99	99
CHARIOTS OF WRATH	99	99
CHASE	99	99
CHOPPER X	99	99
CONFLICT	99	99
DEEP SPACE	99	99
DOUBLE DRAGON	99	99
DRILLER	99	99
EYE OF HORUS	99	99
FANTASY WORLD DIZZY	99	99
FAST FOOD	99	99
FAST LANE	99	99
FERRARI FORMULE 1	99	99
FOOTBALL MANAGER	99	99
FORMULA 1 GP	99	99
FUTUR BIKE	99	99
GAUNTLET 2	99	99
GET DEXTER	99	99
GOLD RUNNER 2	99	99
GUARDIAN ANGELS	99	99
HACKER	99	
HITCHIKERS GUIDE	99	99
HONG KONG PHOEY	99	99
IMPOSSIBLE MISSION 2	99	99
INTERN. ADVANCED RUGBY	99	99
ITALIA 1990	99	99
KARATE KID 2	99	99
LAST TROOPER	99	
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99	99
MACADAM BUMPER	99	99
MAYDAY SQUAD	99	99
MIG 29 (CODEMASTERS)	99	99
MONTE CARLO CASINO	99	99
MOTORS BIKE	99	99
MOONWALKER	99	99
OPERATION NEPTUNE	99	99
PRO TENNIS	99	99
QUADRALIEN	99	99
ROCK STAR	99	99
ROGUE	99	99
ROY OF THE ROVERS	99	99
SIDEWINDER 2	99	99
SPY VS SPY 3	99	99
SUMMER OLYMPIAD	99	99
S. DAVIS SNOOKER	99	99
SUPER GRAND PRIX	99	99
SUPER SCRAMPLE	99	99
SUPER SKI CHALLENGE	99	99
TANGLEWOOD	99	99
TETRA QUEST	99	99
TIME BANDIT	99	99
TRACKSUIT MANAGER	99	99
TREASURE ISLAND DIZZY	99	99
VECTORBALL	99	99
WORLD CLASS L/BOARD	99	99
WORLD SOCCER	99	99
XENON	99	99
YOGI'S GREAT ESCAPE	99	99
ZANY GOLF	99	99

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

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

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

AMIGA ACTION REPLAY MK II
Jamais une cartouche ne vous aura autant donnee !
- Virus killer
- Vies infinies automatiques (aucune connaissance nécessaire)
- Geler puis reprendre un jeu sans la cartouche
- Ripper image plus son
- Autofire
- Codage + décodage programme
- Ralentisseur avec réglage
- Commande DOS : dir. format. copy...
- Disk copy disponible à tout moment
- Boot sélection
- Sauvegarde mémoire vers disk

AMIGA 500 / 1000	595
AMIGA 2000	695

DISQUETTES

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

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

BOITIER PLASTIQUE 3" ou 3.50" ..... 32 F Les dix

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

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00
PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES 60 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25.F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

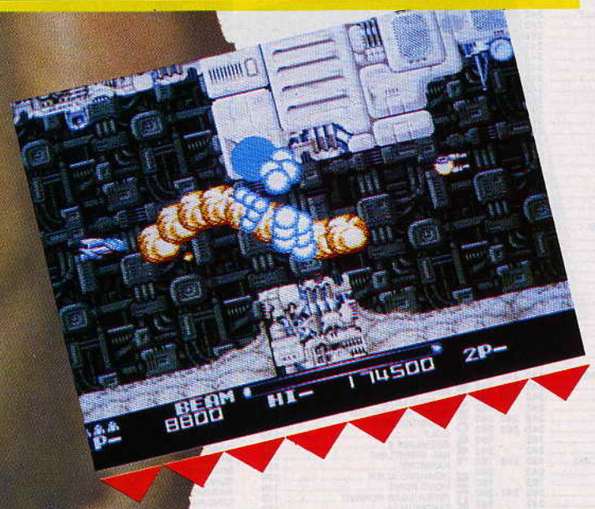
☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

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

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER
precisez votre ordinateur ____ DISC ☐ K7 ☐

6

R-TYPE 2

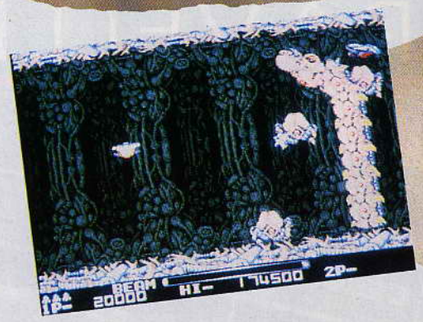


Ce jeu ne sortira que fin juin, mais Frank a tellement flashé sur cette adaptation du jeu d'arcade d'Irem qu'il a absolument voulu que le jeu soit testé ce mois-ci ! Il faut dire que dès qu'il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge, Frank est toujours le premier !

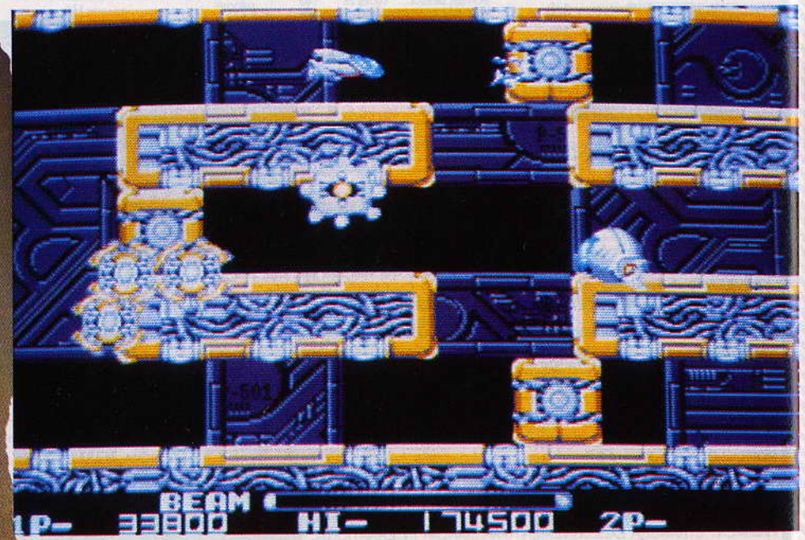
Après le succès phénoménal du premier **R-Type** en arcade, puis sur micro, une suite était à prévoir. Celle-ci ne fut pas longue à paraître dans les salles d'arcade, alors que nous avions dû patienter jusqu'à présent pour y jouer sur micro.

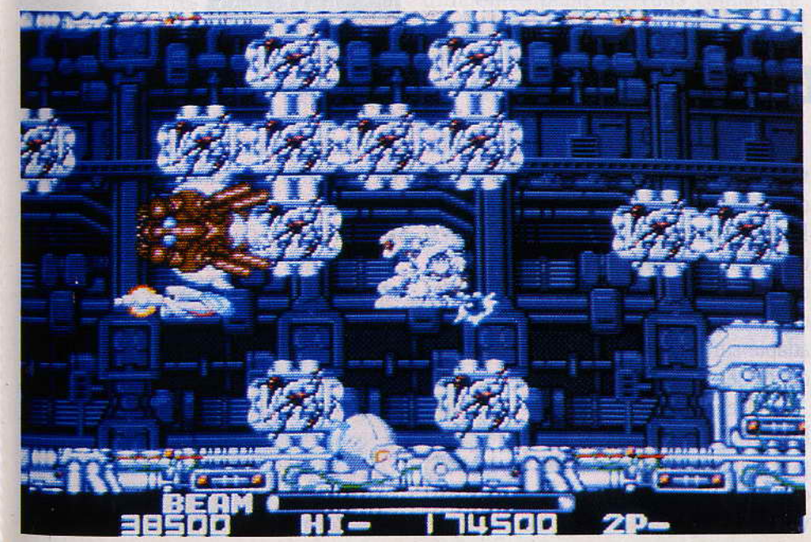
Première constatation, ce deuxième épisode ne renie en rien le premier, à tel point que le premier niveau débute exactement de la même façon. Par la suite, c'est une autre histoire, et c'est également l'occasion pour le joueur de s'apercevoir que la difficulté est toujours aussi grande. En ce qui concerne le principe du jeu, peu de changement, tout juste quelques améliorations au niveau de l'armement de votre vaisseau. Si le choix entre le tir rapide et un tir plus puissant est toujours d'actualité (en laissant appuyé le bouton de tir, une barre d'énergie en bas de l'écran augmente, déterminant la force du tir), dorénavant le joueur peut obtenir une nouvelle arme. Pour cela il faut presser le bouton de tir jusqu'à obtenir la couleur orange dans la barre d'énergie, ce qui demande une pression sur le bouton de tir deux fois plus longue. En utilisant cette arme, se dispersant en formant un entonnoir à partir de l'avant de votre vaisseau, vous couvrirez de votre salve meurtrière une surface beaucoup plus grande de l'écran.

Le jeu comporte **six niveaux**, chacun offrant un décor bien particulier et reprenant des ingrédients de nombreux autres jeux de tir. Le premier se déroule donc dans l'espace, il est très proche de l'univers de **R-Type**, le deuxième emmène le joueur dans un décor aquatique aux fonds dignes d'**Alien**, avec des ennemis très spéciaux, le troisième se déroule au-dessus d'une ville, le quatrième reprend le principe du troisième niveau de **Heavy Unit** (en arcade ou sur console) pour les connaisseurs, le cinquième se situe dans un décor technologique dans lequel les ennemis construisent et reconstruisent sans cesse un réseau tubulaire autour du vaisseau, sans oublier les maintenant classiques monstres tirés tout droit d'Alien, et enfin le dernier propose un monstre final de toute beauté. Les habitués de R-Type retrouveront tous les bonus qu'ils connaissent, c'est-à-dire le bouclier, les missiles, le tir omnidirectionnel...



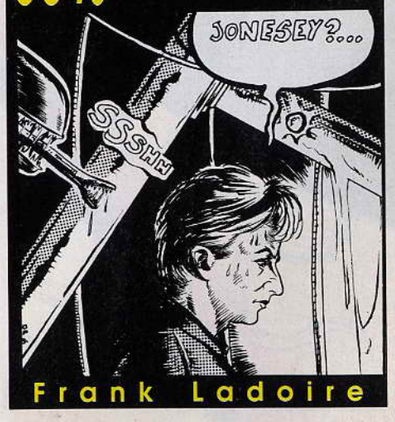
Au niveau de la réalisation, **R-Type 2 est superbe** avec de somptueux graphismes, d'excellents bruitages et une bonne gestion des sprites. Tout juste peut-on regretter un sensible ralentissement du scrolling lorsque bon nombre d'entre eux sont présents. Les premières fois, le joueur risque de se faire piéger en pensant échapper à un ennemi alors que le temps lui manque. Mais après quelques parties, l'on apprend vite à anticiper ce genre de mouvements. En conclusion, R-Type 2 est un logiciel dans la lignée des meilleurs shoot'em'up sur Amiga, même si l'on trouve mieux sur cette machine (Z-Out par exemple). De plus, la difficulté du jeu, importante dès les premières secondes de la partie, ternie légèrement l'intérêt du soft, ce qui ne l'empêchera pas de plaire aux amateurs du genre...





83%

Shoot'em'up
Edité par Activision
Amiga / ST (juin)



Frank Ladoire

MEGA-TRAVELLER

Jean est un fan de jeux de rôle et n'apprécie guère que les meilleurs titres sortent sur PC, lui qui n'a qu'un ST. Autant dire qu'il a sauté de joie quand on lui a annoncé que Megatraveller 1 était disponible sur Amiga et ST. Et puis, avouez qu'avec une tête comme la sienne, les Aliens, ça le connaît!

L'HISTOIRE

Megatraveller est tiré d'un jeu de rôle du même nom, sorti il y a quelques années. Ce jeu est aussi connu que Rolemaster pour ses nombreuses règles de calcul qui ont pris la tête à plus d'un maître de jeu. En fait, c'est bien le dernier jeu que je m'attendais à voir adapté sur micro et c'est donc avec prudence que je l'ai abordé.

Megatraveller se déroule dans un lointain futur: au 56ème siècle plus précisemment. La galaxie est divisée en deux Empires: le 3ème Empire dont vous faites partie, et l'Empire Zhodani. La bonne entente ne règne pas entre ces deux partis puisqu'ils sont en guerre depuis plus de 500 ans et les raids organisés par l'un et l'autre sont de plus en plus meurtriers. Megatraveller 1 se situe dans une période d'accalmie. Les relations diplomatiques ne sont pas formidables mais pour le moment plus personne ne programme de raids chez l'ennemi. Du moins c'est ce que tout le monde croit, puisque lors d'un repos bien mérité sur le système Efate dans le Subsecteur de Regina, une chose incroyable vous arrive alors que vous êtes en train de vous délasser dans un bar devant une bonne boisson. Une jeune femme entre en catastrophe dans le troquet, et dans la panique, c'est à vous qu'elle s'adresse. Elle vous parle (trop succintement) d'un certain Konrad Kiefer qui entretient des relations avec l'Empire Zhodani afin d'organiser la chute de votre Empereur, ce qui aurait pour but d'installer le chaos et la confusion dans les baronnies du 3ème Empire. Tout en en vous faisant part de ses doutes, elle vous confie des preuves à remettre à un certain Arik Toryan au Supernova Bar qui se trouve sur la planète Boughene dans le système du même nom. Mais ce système est plutôt loin pour votre petit vaisseau. Bien que vous possédiez un programme de Jump 2 (qui vous est offert par la jeune fille), il faudra trouver le moteur adéquat... et il coûte deux millions de dollars.

LES TRAVELLERS

Ce nom n'a rien à voir avec les chèques qui vous sont bien utiles à l'étranger, mais c'est ainsi que l'on nomme les gens comme vos personnages. La création des personnages est un véritable plaisir pour ceux qui connaissent Megatraveller, puisque tout est géré par la machine. Megatraveller 1 utilise le système hexadécimal pour vos caractéristiques. Ainsi Force, Dextérité et les quatre autres vont de 1 à F (15 pour ceux qui ne connaissent pas l'héxa). Grâce à ces compétences vous pouvez tenter de vous inscrire dans une école: Les **scouts** qui sont chargés de l'exploration pour l'Empire, surtout spécialisés dans le maniement des vaisseaux; les **marchands** qui ne font pas partie des forces, avant tout des commerciaux qui n'ignorent rien des échanges et des relations publiques (même avec les computers); l'**armée** qui est au courant des dernières nouveautés en matière de combat. Entrer dans l'armée est la chose la plus facile. La **Navy** est une branche de l'armée destinée à protéger les territoires de l'Empereur contre les pirates (entre autres). Enfin les **marines** qui sont dans le genre de ceux d'Aliens, dangereux sous tous rapports et armés jusqu'aux dents, prêts à bondir. Une fois que vous avez épousé une carrière c'est pour la vie. Vous avez le droit à des compétences (dont le nombre est déterminé grâce à vos caractéristiques) dont vous ne pouvez choisir que les orientations puisque c'est aléatoire. Certaines vous amènent à un menu composé d'autres compétences(il y en a 72 au total). En bref, un véritable chantier si l'ordinateur n'était pas là pour le faire à votre place (il existe toutefois un côté humain puisqu'en fin de compte vous avez la décision finale).

LES COMBATS

Sur les planètes, votre groupe est représenté par un seul personnage (le leader, qui peut être interverti avec les autres en fonction des situations et de ses compétences (commerce, combat, relations). Lorsque vous passez en mode de combat, le groupe se divise, et même si vous ne dirigez toujours qu'un personnage, les autres membres recoivent des ordres (par votre intermédiaire) au moment où vous le jugerez opportun. Les personnages peuvent bouger, lancer des grenades ou tirer sur l'ennemi. A noter que les combats sont hyper-meurtriers.

LE VAISSEAU SPATIAL

Une fois à bord de votre vaisseau, il faut placer chaque personnage sur son lieu de travail et cela en fonction de ses compétences. Il faut obligatoirement un Pilote, un Informaticien et un responsable des Communication. Le reste est facultatif (Médecin, Mécanicien et Tireurs). Pour que le vaisseau marche, il faut installer des programmes (on peut en acheter à l'Astroport) dans le computer. Si votre responsable est nul en informatique, ça ne marchera pas ou alors très lentement. Une fois le programme de Navigation en route vous pouvez naviguer dans le système dans lequel vous vous trouvez. Si vous souhaitez changer de système, il faut installer le programme Jump qui permet de faire des sauts en hyper-espace. Le vaisseau comporte aussi un programme de manoeuvres et un de visée (pour le tir). Une infirmerie se trouve également à bord. Lors d'un combat, les Gunners peuvent choisir l'angle de tir tout autour du vaisseau puisque les canons sont montés sur tourelles.

LES MISSIONS

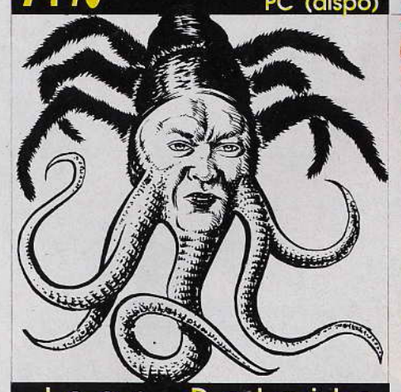
Votre but à atteindre est de gagner suffisamment d'argent pour atteindre Boughene. Megatraveller 1 propose énormément de moyens de vous procurer de l'argent.
Au cours de vos rencontres avec les personnages que vous croiserez sur les différentes planètes, vous connaîtrez leurs besoins. Vos plus fidèles clients sont les musées. Certains vous confieront des missions et d'autres seront toujours prêts à vous acheter quelque chose. Ils cherchent des rubis, des armes de collection et autres choses bizarres. D'autres vous confieront le transport d'un paquet plutôt louche...
Dans les astroports modernes vous pouvez acheter des marchandises afin de les vendre sur d'autres planètes. Par exemple l'eau et les épices s'achètent à 100$ le container sur Efate et se revendent 1500$ sur Uakye. En sachant que votre vaisseau peut transporter 20 containers, faites le calcul!
Mais ce qui rapporte le plus est sûrement la chasse aux chasseurs de primes (NDC: ...)(qui sont d'ailleurs à votre poursuite) et aux truands.

CONCLUSION

Je pourrais vous parler de Megatraveller 1 sur encore une dizaine de pages. Ce jeu est hyper complet et comporte tout ce que l'on attend d'un jeu de rôle (sur micro, bien sûr): commerce, relations, actions, arnaques (c'est inévitable), joies et peines. Il a déjà été testé sur PC dans notre numéro d'octobre 90, mais les versions Amiga et ST sont nettement plus complètes et agréables. En effet, les graphismes ont été sérieusement améliorés (pour une fois que le ST dépasse le PC) et le jeu est plus convivial. Malgré sa complexité certaine (du moins au début) qui demandera plusieurs heures de manipulations incertaines, Megatraveller est **LE JEU** du moment. Et ce n'est qu'un début car d'autres scénarios sont attendus, avec impatience en ce qui me concerne!

91%

Jeu de rôle / aventure
Edité par Empire
Amiga / ST (dispo)
PC (dispo)

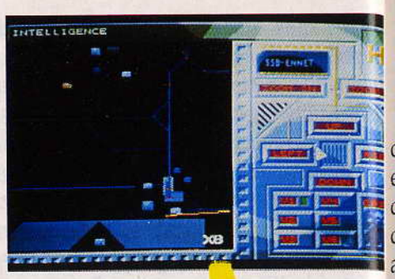


Jean Delaite

ARMOUR-GEDDON

Si vous avez aimé Carrier Command, F29 Retaliator et Battle Command, alors vous allez adorer le nouveau jeu de Psygnosis, qui regroupe un peu de tout ces titres. Stéphane, qui tenait absolument à s'entraîner d'ores et déjà au maniement des tanks et avions, s'est fait un plaisir de le tester.

L'Apocalypse nucléaire ayant nettoyé une bonne partie de la planète, un combat entre les survivants s'engage. Vous faites partie de l'armée, et la population ayant survécu vous tient responsable de ce qui est arrivé. Du coup, elle a pris les commandes d'un **satellite d'attaque**, capable de faire exploser votre base et toute la région avoisinante. Fort heureusement, le satellite a besoin d'un long temps de charge avant de pouvoir faire feu, ce qui vous laisse le droit à une **contre-attaque**. Votre but est de récupérer divers éléments d'une bombe nucléaire, de les assembler et ainsi de faire définitivement **exploser** les rebelles.



D'une manière étonnante, le jeu ne comporte **que six missions**, ce qui semble à première vue ridicule. Si je vous dis par contre qu'après plus de 10 heures de jeu, je n'étais toujours pas passé à la seconde mission, vous comprenez maintenant que ces six missions sont largement suffisantes. Les cinq premières missions consistent à récupérer un morceau de la bombe. Une fois qu'elle est assemblée (la bombe), la sixième mission doit vous permettre de bombarder le QG ennemi. Pour accomplir les missions, vous pouvez utiliser jusqu'à six véhicules à la fois. Comme par hasard, il y a également six types de véhicules...

Le tank lourd possède une excellente résistance, mais il est lent et consomme beaucoup de fuel. Il permet également de collecter les morceaux de la bombe. Il vaut mieux qu'il soit protégé par un avion, sans quoi il n'ira pas loin. Il prend du temps à stopper.

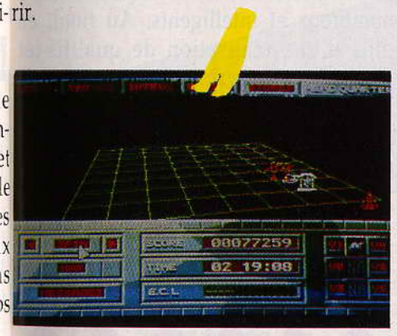
Le tank léger est rapide, consomme peu de fuel, et peut aussi ramasser les morceaux de bombes. Maniable, il peut résister à presque toutes les attaques si vous le contrôlez bien. Il s'arrête plus rapidement que le tank lourd.

L'hovercraft est très rapide, ne consomme quasiment pas de fuel, mais est infernal à piloter. C'est dommage, car il est le seul à pouvoir évoluer sur l'eau. On arrive tout au plus à aller dans la direction voulue, mais il ne faut pas avoir à être précis.

Le bombardier est d'une lenteur incroyable, il est très lourd, peu maniable et consomme énormément de fuel, mais il est cependant nécessaire pour bombarder les bases ennemis, larguer des modules et enfin utiliser la bombe atomique...

L'intercepteur est très rapide, maniable, consomme modérément de fuel, et dispose d'une puissance de feu qui en fait l'engin le plus destructeur de votre côté. Il décroche de temps en temps lors de manoeuvres trop violentes.

L'hélicoptère est particulièrement pratique pour éliminer les cibles au sol, il est rapide, et une fois que vous le piloterez correctement, il s'avèrera très pratique. Il est par contre une bonne cible pour les ennemis et est assez difficile à faire atterrir.



Attention, vous ne disposez pas de tous ces véhicules au début du jeu. En effet, tout comme pour l'armement, vous devez parfois demander à **vos scientifiques** d'inventer l'engin ou l'arme, puis à **vos ouvriers** de les construire. L'équipement se construit à partir de trois matières premières, qui vont jouer un rôle capital dans le déroulement du jeu. Evidemment, inventer et construire demande du temps, alors mieux vaut s'y mettre dès le début du jeu.

Manoeuvrer un véhicule demandera un peu d'entraînement. Si on n'a peu de problème pour les tanks ou l'intercepteur, il faudra s'habituer à l'hélicoptère ou à l'hovercraft. Le problème, c'est qu'il faut souvent **utiliser plusieurs engins** en même temps, et que le passage (instantané) d'un hélicoptère à un avion demande quelques secondes d'adaptation. Fort heureusement, vous n'avez pas à vous occuper des six véhicules en même temps. En effet, il est possible de **programmer la destination** d'un véhicule, ce qui permet de le laisser partir vers sa cible pendant que vous préparez d'autres engins. Cependant, il faut veiller à ce qu'il ne se fasse pas attaquer, sans quoi vous perdrez vos engins sans comprendre pourquoi!

Au niveau de l'équipement disponible, vous avez le choix. Chaque véhicule dispose d'un écran protecteur, mais nombreux sont **les gadgets** utilisables. En dehors du laser, des missiles, des bombes, des roquettes, des charges, vous pouvez utiliser un "cloaker". Cet engin vous rend, lorsque vous l'utilisez, **invisible à l'ennemi**. Cependant, il pompe un fuel monstrueux, et risque de vous faire tomber en panne d'essence tôt ou tard. A utiliser au minimum! Lorsque **la nuit tombe**, il faut vous équiper d'un "nightsight" qui vous permettra de voir comme en plein jour, dans de superbes teintes d'un vert très élégant. Vous pouvez également larguer avec le bombardier deux types de modules. Le module de fuel permet au véhicule qui le trouve de **refaire le plein**, si vous n'aviez pas saisi. C'est souvent nécessaire, tant les cibles sont éloignées de votre base. Le **module téléporteur** permet à l'engin qui passe dessous de ressortir sous un autre module téléporteur, largué à l'avance par le bombardier. C'est un bon moyen pour progresser rapidement, si ce n'est que le bombardier étant une cible facile, il n'est pas facile de le faire voler très loin... Le maniement des engins se fait à la souris ou au joystick, et quoiqu'il arrive au clavier, de nombreuses touches étant utiles pour le jeu. Il vous faudra d'ailleurs quelque temps avant de les connaître toutes.

La zone de jeu est immense, puisqu'elle représente **un carré de 80km de côté**! Autant donc dire que les paysages et cibles sont très variés, pour notre plus grand plaisir. Comme vous pouvez construire autant de véhicules que vous le désirez, tant que vous disposez de matières premières, le jeu n'a pas de fin. Une mission peut vous prendre du temps à accomplir, mais tant que le satellite rebelle ne détruit pas votre base, vous pouvez continuer à jouer. C'est utile, parce que les premières parties vont être difficiles. En fait, on commence à jouer à Armour-Geddon de manière

re très simple, en essayant d'aller droit au but... Lorsqu'on se rend compte de la complexité des missions, on commence alors à utiliser plusieurs véhicules et à passer un peu plus de temps sur **la stratégie à employer** pour attaquer. Autant dire qu'il faut vraiment s'accrocher pour réussir une mission, mais quel plaisir quand on finit par y arriver! Selon les ennemis que vous détruisez, vous récupérez des matières premières, ce qui permet de continuer à construire de nouveaux véhicules et armes. Pour freiner l'attaque ennemie, vous pouvez **détruire ses lignes de communication**, ce qui l'empêchera pendant quelque temps de construire ses véhicules, vous laissant quelques minutes de répit.

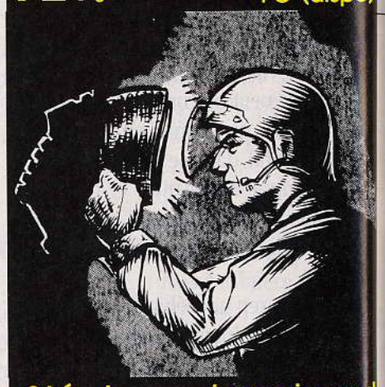
Pour ceux qui n'arriveraient pas à accomplir une mission, Psygnosis a ajouté une disquette de sauvegarde avec le jeu, ce qui vous permet d'accéder à toutes les missions...

Côté 3D vous êtes servi. Les formes sont complexes, ce qui n'empêche pas la 3D d'être **vraiment très fluide**. Les véhicules touchés crachent un peu de fumée, alors que des colonnes de fumée s'échappent des véhicules détruits. La nuit est particulièrement impressionnante, avec quelques lumières dans les villes et sur les aéroports qui permettent de se repérer. Le jeu comporte également de nombreuses vues extérieures, avec mouvements de caméra dans tous les sens, ainsi qu'une vue du dessus pratique pour repérer les ennemis.

Armour-Geddon est une réussite. Le jeu comporte une partie de **gestion de stock**, où vous devez décider de l'équipement à fabriquer heure par heure. Il comporte bien sûr de la **simulation** mais pour six véhicules différents, ce qui est du jamais vu. Enfin, il y a vraiment une partie **stratégie** pour accomplir une mission, tant les ennemis sont nombreux et intelligents. Au final, en plus d'une réalisation de qualité (et d'une intro toujours magnifique), Armour-Geddon est un jeu très bien pensé, à la durée de vie particulièrement longue. **Un Must!**

92%

Jeu de simulation
Edité par Psygnosis
Amiga / ST (dispo)
PC (dispo)



Stéphane Lavoisard

La puissance d'une chaîne,

MICRO VIDEO

La passion d'un spécialiste

PARIS - BORDEAUX - DAX - LYON - NANTES - PERPIGNAN - TOURS - BRUXELLES - DINANT

ATARI 520 STE
+ extension 512 Ko + 20 jeux :
3.190 F.

ATARI 1040 STE
+ extension 1 Mo + ST Bag :
3.950 F.

AMIGA 500
+ extension 512 Ko :
3.000 F.

AMIGA 500
+ moniteur couleur + extension
512 Ko + compilation jeux :
4.990 F.

EXCEPTIONNEL !
Compatible PC MV 286/16 Mhz
VGA couleur, disque dur 40 Mo, carte sonore SOUND BLASTER, drive 1,44 Mo, MS-Dos 4.01 :
9.990 F.

Offre 286/16 sans carte SOUND BLASTER : 8.990 F.

Compatible PC MV 386/16 Mhz
même configuration que 286/16 :
11.990 F.

Offre 386/16 sans carte SOUND BLASTER : 10.990 F.

PROMOTION !
Imprimante STAR LC 20 9 aiguilles :
1.890 F.
Imprimante STAR LC24-10 24 aiguilles :
2.790 F.

Accessoires ATARI / AMIGA / PC

Souris ATARI : 169 F.
Souris PC + Tapis : 250 F.
Prise DIN 13/14 broche mâle/fem. : NC
Speed King : 99 F.
Scanner + logiciel : 1.700 F.
Lecteur 3" 1/2 Golden Image : 990 F.
Extension 512 Ko STE : 390 F.
Extension 512 Ko STF : 590 F.
Support imprimante : 99 F.
Extension 512 Ko Amiga : 299 F.

ATARI STE / STF :
International 3D Tennis, Space Harrier 2, Theme Park, Starflight, Pacmania.

ATARI STF
Rodeo Games, Bard's Tale, Vindicators, Bombuzal, Phobia, Voyageur, R Type, IK +, Bio Challenge, Progectyle, RockStar.

Ivanohe, Dynasty War, Anarchy, Skidz, Explora I.

AMIGA 500
7 gates of Jambala, Bumpy, Progectyle, Berlin Est VS West, Scramble Spirit .

PACK JEUX
320 F. l'un / 650 les 2

Explora II, Knight of the Crystallion, Crack Down, Driving Force, Rainbow Island.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à MICRO VIDEO BORDEAUX VPC : 3, crs Alsace et Lorraine 33000 BORDEAUX

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX
Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F / 4 à 9 = 50F / 10 = 60F / Machines = 150F

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Désignation	Qté	Prix Unit.	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

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Après F29 Retaliator arrivé le mois dernier sur PC, plus rien ne pouvait nous étonner en matière de combat aérien. Mais cette belle certitude fut vite brisée dès les premières minutes de prise en main de Chuck Yeager's Air Combat. D'un réalisme étonnant, c'est surtout le très grand nombre d'options originales qui a séduit Mic Dax.

QUE VOIT-ON

Dans un simulateur de vol ou de combat aérien, que voit-on pendant 80% du temps que dure une partie? C'est le ciel, c'est l'horizon. Puisque c'est comme ça, autant faire de telle sorte qu'il soit agréable à regarder, cet horizon. L'auteur a su exploiter les capacités du PC, et on se retrouve, sur les versions **VGA 256 couleurs**, avec une ligne d'horizon délicatement ornée d'un joli dégradé de couleurs du plus bel effet. Mine de rien, c'est très agréable, et cela ne fait qu'augurer le souci qu'a eu l'auteur de fignoler les détails. On est d'ailleurs conforté dans cette idée dès que l'on s'approche du plancher des vaches. On peut survoler quelques reliefs, des plans d'eau, des habitations, des champs, des routes, des arbres, chose normale pour un simulateur de vol mais nettement plus appréciable quand il s'agit d'un simulateur de combat.

Mais l'atout principal du jeu, c'est bel et bien **le réalisme formidable** des situations de combat, avec, par exemple, ces formations de quatre ou cinq Mig 21 frôlant votre cockpit de quelques pieds, en en profitant pour le cribler au passage de quelques impacts, le tout en 3D et à une vitesse grand V.

Vous devrez d'ailleurs commencer par vous habituer à cette **animation stupéfiante**, afin de bien maîtriser votre appareil. Nous y reviendrons, mais sachez dès maintenant que vous pourrez vous mettre successivement aux commandes de plusieurs engins, imposant un pilotage bien particulier, propre à leur dynamique, à leur poids et à leurs capacités. Vous vous ferez sans doute plaisir en admirant votre appareil grâce aux **multiples vues extérieures** possibles. A celles que l'on retrouve dans tous les simulateurs viennent s'ajouter les vues cyclique (une caméra tourne autour de votre avion) et "télévision" (une caméra fixe, se maintenant par magie dans les airs, filme votre passage: c'est sans doute une des vues les plus impressionnantes). Quand vous avez repéré un ennemi, il vous est possible de le voir évoluer à partir d'une caméra le suivant, ou bien de suivre son pilotage en profitant d'une caméra placée carrément dans son cockpit: on ne se refuse rien. Tirez-lui dessus, et vous pourrez suivre la trajectoire de votre missile; c'est, là encore, **assez spectaculaire**. Pour en finir avec toutes ces caméras (j'en ai comptabilisé 19), vous pouvez les diriger vous-même, les tourner, les faire monter ou descendre, zoomer et rétro-zoomer. A propos de caméra, il y a une petite surprise, je vous en parlerai plus tard. Mais rappelez-vous que vous êtes d'abord aux commandes d'un avion, et que vous avez à accomplir une mission; l'ennemi ne vous fera aucun cadeau, il ne manquerait plus que ça.

L'AVION

Dès que vous aurez appris à connaître les réactions de votre appareil, foncez vers les adversaires. Ca ne sera pas très compliqué, vous disposez dans la plupart des cas d'instruments très pratiques. Vous savez sans doute ce qu'est un radar, je n'ai pas besoin de vous expliquer? Sachez cependant que vous pourrez facilement prendre connaissance des coordonnées de vos ennemis ou de vos alliés, ce qui facilite grandement les choses. Si cela ne vous suffisait pas, ce cher bon vieux Chuck peut, si vous le souhaitez, vous conseiller de temps à autre, quand il s'agit par exemple de décrocher à cause d'un ennemi par trop insistant à vouloir vous dégommer par l'arrière, quand il faut lâcher des leurres pour déjouer un tir de missile, ou bien tout simplement quand il est souhaitable de prêter un peu plus d'attention à votre pilotage, parce que, d'accord, il est beau le dégradé de couleurs de la ligne d'horizon, mais il y a un avion à piloter, et il a parfois tendance à piquer du nez.

A l'écran sont affichés tous les renseignements habituels (altitude, cap, vitesse, horizon artificiel, armement, etc...), mais vous serez agréablement surpris de voir indiqué, entre autres, le pourcentage de réussite de vos tirs éventuels sur la cible que vous aurez repérée, ce qui vous permettra de vous mettre dans les conditions propices au tir le plus efficace possible.

Vous pouvez piloter votre engin à partir du clavier, de la souris ou du joystick. Cette fois-ci, j'ai choisi le joystick, et je vous conseille humblement d'en faire autant, pour la bonne raison que la souris est quasiment impraticable, et d'une, et que le pilotage au clavier nécessite tellement d'attention (et de doigts) que vous passerez à côté d'options intéressantes, et de deux. **La maniabilité de l'avion est un vrai plaisir**, pour peu que vous aimiez, comme votre serviteur, pouvoir enchaîner les figures à un rythme endiablé. Ca n'a l'air de rien, mais vous pourrez enfin parvenir à poursuivre votre ennemi, qui, dès qu'il se sent être à votre portée, se donne à fond dans les figures les plus tarabiscotées qui soient (NDAALR (Note De l'Auteur A La Rédaction): ce sont sans doute des figures très techniques, mais moi, j'appelle ça des figures tarabiscotées, et basta).

LE SON

C'était le grand point faible de F29 sur PC, ce n'est pas le cas de Chuck Yeager's Air Combat. Equipé d'une carte Ad-Lib ou Soundblaster, **votre PC va ronronner, vrombir ou cracher**, selon l'état et la vitesse de votre appareil. Par ailleurs, un petit signal sonore vous avertit quand un ennemi vous tient dans son viseur, un autre vous indique que vous avez rendez-vous, à l'arrière, avec un missile. Un autre encore vous informe (un peu tard, mais c'est de votre faute), que vous avez été pilonné et que votre engin n'a guère apprécié, du genre les ailerons se sont fait la malle. Il vous faudra vite apprendre à distinguer ces avertisseurs, histoire de parer rapidement aux dangers qu'ils annoncent. Rien à voir avec les ululements pitoyables de F29. Enfin, vous aurez droit régulièrement à des conseils que Chuck Yeager himself a enregistrés, avec sa vraie voie digitalisée, on ne se moque pas du client. Vous retiendrez de ce court paragraphe consacré aux sons qu'ils sont bons, il n'y a rien à redire, mais on ne va pas non plus en faire un roman, il est temps de passer aux missions.

LE JEU

Il y a deux façons d'aborder le jeu, et c'est un des points forts de Chuck Yeager's Air Combat. Mettons que pour le moment, nous n'avons vu qu'un tiers du soft, en découvrant petit à petit ses différentes possibilités. Cela correspond à l'option "Test Flight" du menu principal, qui vous permet de vous familiariser avec le pilotage. C'est fait, passons maintenant aux choses sérieuses et allons cliquer dans...

FLY HISTORIC MISSION

** Voler une mission historique*

Cette option vous met dans la peau d'un pilote ayant à accomplir une mission au cours de la Seconde Guerre Mondiale, de la guerre de Corée, ou de celle du Vietnam. Pour chacune de ces périodes, vous pouvez choisir parmi plus ou moins 15 missions, au cours desquelles vous endosserez un uniforme américain, russe ou allemand. Pour cesser de parler dans le vague, choisissons la mission "Escort", où vous avez pour ordre de défendre vos bombardiers B-17 contre les méchants agresseurs nazis, une mission relativement facile. Encore que cela dépend de vous: vous pouvez choisir le niveau d'expérience et d'agressivité de vos ennemis. Je vous préviens, il est extrêmement compliqué de parvenir à accomplir une mission pour laquelle vous aurez à faire face à des ennemis "experts": ils sont combatifs au possible, c'est normal puisqu'il s'agit de l'élite de l'armée ennemie, et en plus ce sont des méchants nazis, alors que vous n'êtes qu'un américain épris de liberté. Bon, choisissons-les "Easy", pour commencer. Tonton Chuck vous présente sommairement la mission, mais vous pouvez obtenir des informations plus détaillées en cliquant dans "Tactics". Chuck explique alors quelles sont les caractéristiques des avions en présence, et quels sont les rapports de force. Enfin, parce qu'il vous aime bien, il vous indique quelle est la meilleure stratégie à adopter pour avoir toutes les chances de votre côté.

Vous voilà enfin en l'air, jouant le chien de berger autour de vos B-17. Vous repérez vite deux charmants Mes-

serschmitt 109. Les B-17 les ont eux aussi localisés, et vous préviennent par un message radio "Deux avions allemands à 11 heures en haut". Tout au long du combat qui va suivre, vos petits protégés vous tiendront au courant de la situation par de tels messages. Vous avez choisi votre cible, et avez ouvert une fenêtre d'information sur votre adversaire, grâce à quoi vous prenez connaissance de ses principales caractéritisques et surtout de ses déplacements, ce qui facilite la poursuite que vous engagez maintenant. S'il parvient à vous échapper, un marqueur vous indique quel est le chemin le plus court à suivre pour le retrouver (c'est d'ailleurs une option qui n'existe pas pour les missions se déroulant pendant la Seconde Guerre Mondiale, autant pour moi...). Ca y est, vous l'avez dans votre viseur, il est à portée de mitrailleuse, vous avez 67% de chance de le descendre, ne vous gênez pas pour tirer, puisqu'on vous dit que c'est un nazi.

Au cours des premières missions, vous aurez certainement du mal à finir entier. Heureusement, vous pouvez sélectionner quelques aides. Ainsi, vous pourrez décider d'être tout bonnement **invincible** (bin tiens...), insensible aux voiles noirs, ou bien avoir des munitions infinies. Cela vous permettra de progresser dans le jeu et d'apprendre le pilotage de votre machine en plein combat.

Quand vous aurez fini votre mission, Chuck fera un résumé de vos exploits plus ou moins glorieux, et vous aurez tout loisir de consulter les statistiques. Vous y apprendrez combien d'adversaires vous avez descendu, quel est le pourcentage de tirs ayant atteint leur cible, la durée de votre vol et l'état de la machine que l'armée avait placée sous votre responsabilité.

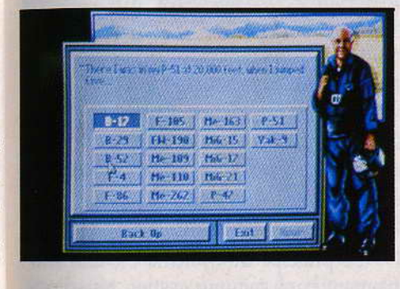
Avant de passer au second niveau de jeu, sachez que certaines missions vous feront voyager pendant de longues minutes, ce qui peut vous agacer. Heureusement, vous disposez d'un "Time Compressor", qui permet d'accélérer de deux à quatre fois la marche du temps. Mais gare à l'arrivée des ennemis, leur assaut lui aussi se fera de deux à quatre fois plus vite!

JE ME LES SUIS TOUTES FAITES!

Quand vous aurez fait le tour de toutes les missions, il se pourrait que vous vous ennuyiez. Ne jetez pas le jeu, il reste une option dont nous n'avons pas parlé, et c'est certainement celle qui est la plus innovante. Il s'agit ici de **créer sa propre mission**, en inventant librement le scénario. Choisissez votre avion (parmi six différents), précisez à quelle altitude vous volez, et à quels ennemis vous allez être confronté. Vous construirez ce scénario en composant une phrase du type "J'étais à 40000 pieds dans mon Mig 15 quand je vis cinq sales impérialistes dans des B-29 et trois capitalistes dégoûtants dans des F-4. Les types qui pilotaient ces avions étaient de bons combattants". Il n'y a aucune restriction, vous pouvez chercher des noises à un seul ennemi comme à cinq, à six, à sept. De même, vous pouvez vous amuser à jouer dans l'anachronisme, en **confrontant des avions de différentes générations**.

Avant de commencer votre mission, vous pouvez examiner les protagonistes que vous avez choisis, en les regardant sous toutes les coutures, en deux ou en trois dimensions si ça vous chante, et vous retiendrez des informations données quels sont les points faibles de ces appareils. Là, encore, Chuck vous prodiguera ses meilleurs conseils, il aimerait vous voir rentrer sain et sauf, même si vous avez choisi de piloter un Mig 21. Il vous aime, c'est plus fort que lui. Bonne chance pour votre mission.

Vous voilà de retour. A noter qu'il est pour une fois très aisé de se poser, c'est assez remarquable pour qu'on le souligne. Vous pouvez consulter vos résultats, mais vous pouvez aussi visionner un enregistrement des dernières minutes de votre vol, grâce à un magnétoscope très simple à utiliser (au passage, on aurait pu faire encore plus pratique en agissant directement sur le curseur "Time"), c'est la petite surprise que je vous annonçais plus haut. Il dispose de toutes les vues énoncées dans les premiers paragraphes, ainsi qu'une vue en 3D, où les appareils sont représentés par des points dans un cube en fil de fer, on peut alors suivre les déplacements de chacun d'entre eux. C'est un gadget, c'est une bonne idée.



LA DOCUMENTATION

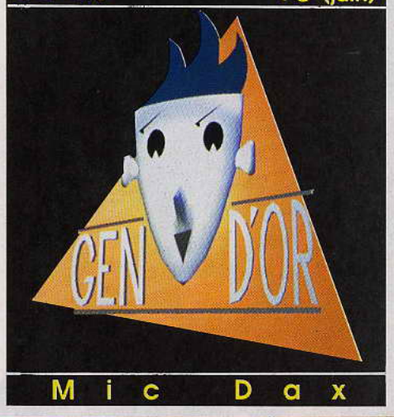
La version anglaise que j'ai lue est très complète, et non dénuée d'humour. On commence par une citation du très pacifique oncle Chuck: "tu es ici pour descendre l'ennemi, qu'importe si c'est un bombardier ou un chasseur, si tu as des missiles ou des balles. C'est la seule chose qui soit vraie dans toutes les guerres". Pour nous situer le personnage, on a droit à une interview pas franchement intéressante, mais il fallait bien lui passer la pommade pour pouvoir utiliser sa renommée, au vieux Chuck.

Sur les 180 pages de cette notice, une bonne partie est consacrée à des considérations techniques sur le pilotage, et elles sont vraiment intéressantes, voire indispensables pour bien comprendre le vol des appareils.

CONCLUSION

Il vous faudra un peu de temps pour maîtriser votre engin, et un peu plus encore pour connaître les principales options du jeu, mais vous serez vite motivé par la beauté de l'animation et des graphismes. Grâce à **une réalisation irréprochable**, Electronic Arts peut attendre sereinement les prochains simulateurs de combat annoncés ces derniers mois.

97% Jeu de simulation Edité par ECA PC (juin)



Mic Dax

LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION

Sandy a été enlevée par l'horrible Dr Fred... "...L'opération de sauvetage la plus dingue, la plus captivante et la plus drôle! Scénario sensationnel!" GEN 4.

"Scénario béton, gags et humour, accès facile et puzzles tordus: voilà un bon cocktail copieux! "ATARI MAG.Des dizaines de lieux créés spécialement par G. LUCAS et S. SPIELBERG.

..Enfin une compilation 100% Aventure, totalement graphique avec les meilleurs jeux d'aventure français et étrangers.

4 D'OR

TEXTES ECRANS ET MANUELS entièrement en FRANCAIS!

36 15 UBI

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

"Un scénario intéressant, des graphismes et des sons fantastiques et une facilité d'utilisation qui le met à la portée de tous." ST MAG.
AS D'OR DU MEILLEUR JEU VIDEO
JOYSTICK D'OR -SPECIAL DVLM FR3 - 95% GEN 4
Photos d'écran sur AMIGA.

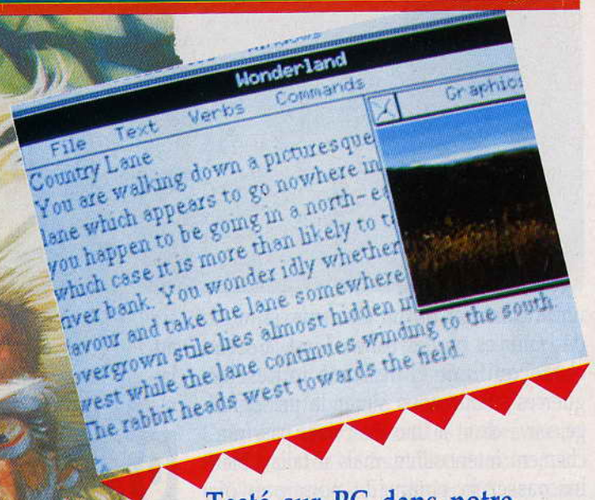
Jeu interactif truffé d'éléments historiques. Recherchez les porteurs du virus AX415 à travers 5 époques et plus de 200 lieux.

ST-AG-PC.

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

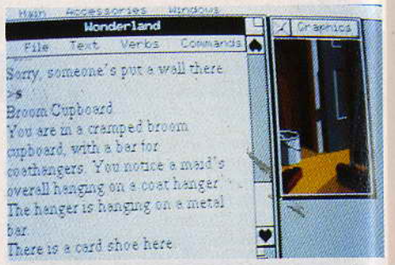
INDIANA JONES is a trademark of Lucasfilm Ltd. (c) 1991. All rights reserved.
MANIAC MANSION is a trademark of LucasArts Entertainment Company. (c) 1991. All rights reserved. EXPLORA 2 (c) Infomédia.
LES PORTES DU TEMPS (c) Legend Software.
AMIGA is a trademark of COMMODORE. ELECTRONICS LTD

WONDERLAND

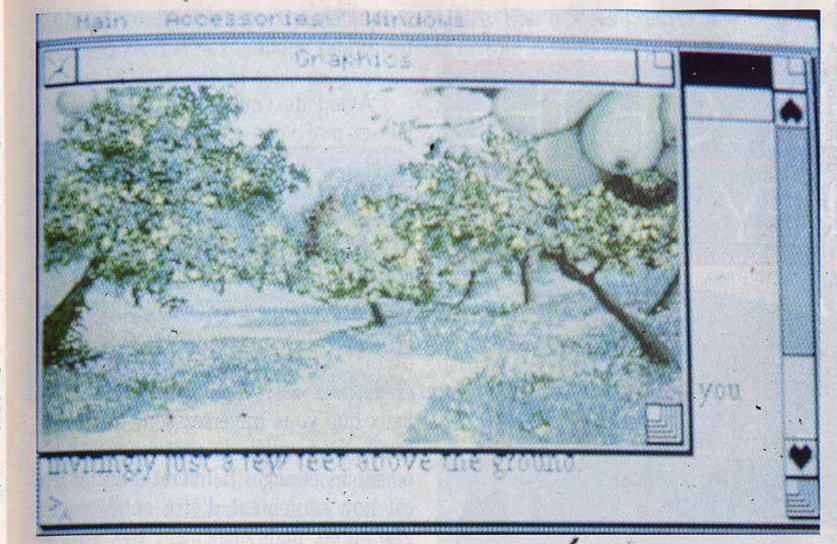


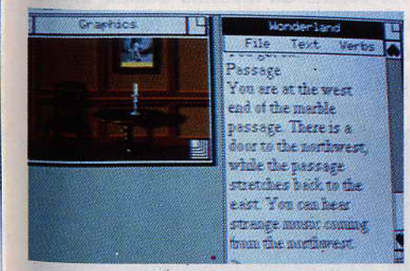
Testé sur PC dans notre numéro de décembre dernier, Wonderland aura encore mis dix mois pour être disponible sur Amiga et ST. Stéphane, qui aura décidément bien profité des jeux d'aventure / texte ce mois-ci, s'est jeté dans l'adaptation de son livre favori (42). Pas étonnant qu'il soit toujours en retard à ses rendez-vous !

Si vous ne connaissez pas l'équipe de Magnetic Scroll, c'est que vous n'avez pas suivi l'arrivée des micros 16-bits depuis le début. Au tout début du ST et de l'Amiga, ces braves Anglais nous avaient submergé d'excellents et superbes jeux d'aventure / textes, dont les écrans graphiques étaient aussi sublimes que peu nombreux. On se souviendra de The Pawn, Guild Of Thieves, Corruption ou encore Fish ! Avec Wonderland, nous avons droit à leur premier soft utilisant un système de jeu tout nouveau, visant à en faire le premier jeu d'aventure / texte ne demandant rien à taper au joueur. Si cela peut paraître un peu fou, c'est pourtant tout à fait réussi.

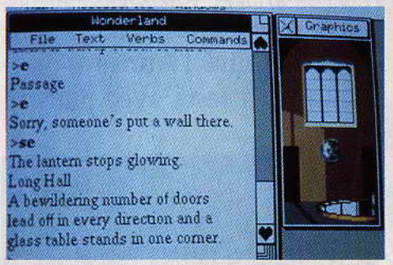


Le principe du système est tout simplement basé sur une gestion réussie de fenêtres multiples, que vous pouvez ordonner comme vous le sentez. En dehors de la fenêtre de jeu, où apparaissent les textes, vous pouvez avoir une fenêtre graphique, proposant très souvent une image somptueuse du lieu où vous vous trouvez, et parfois même animée. Ajoutez à ceci la possibilité d'avoir une boussole pour les déplacements, une fenêtre indiquant les objets dont vous disposez, une autre indiquant les objets et personnages se trouvant dans le lieu où vous êtes, et enfin une fenêtre où se dessine, au fur et à mesure de votre progression, les plans du jeu ! Autant dire que chaque fenêtre apporte ses informations complémentaires, mais surtout une jouabilité bien meilleure. Ainsi, il suffit de cliquer sur une pièce du plan pour y aller automatiquement, et de prendre l'icône d'un objet de la fenêtre du lieu et de la glisser jusqu'à la fenêtre inventaire pour l'utiliser. Mais ce n'est pas tout. Si vous cliquez sur un objet, une fenêtre s'ouvre à ses côtés, avec tous les verbes d'action s'y appliquant. Vous pourrez ainsi accomplir bon nombre d'actions complexes sans même avoir à taper au clavier. En fait, les situations nécessitant l'usage du clavier sont vraiment exceptionnelles.

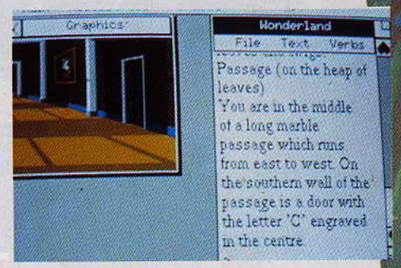




Au niveau scénario, autant dire que l'on retrouve avec plaisir tous les personnages et toutes les situations du chef-d'oeuvre de Lewis Caroll, que je vous conseille d'ailleurs de lire (relire ?) si Alice vous fait seulement penser au dessin animé de Walt Disney. C'est une oeuvre autrement complexe à saisir que ce que l'on pourrait croire à la première lecture... Quoi qu'il en soit, le Pays des Merveilles est un lieu fabuleux pour un jeu d'aventure, et vous serez confronté à des situations aussi surprenantes que dans le livre. Afin de piéger les connaisseurs, le scénario diffère en plusieurs points du récit du roman, et quelques nouveautés de ci de là viendront tout changer. Attention à ce jeu, qui comme tous les Magnetic Scroll, est d'une complexité assez grande. Si vous n'êtes habitué qu'au jeu Sierra, Lucasfilm ou Delphine, autant dire que vous n'allez pas passer la première énigme... d'autant plus que Wonderland est entièrement en anglais, et demande une bonne maîtrise de cette langue.



L'adaptation sur Amiga et ST présente quelques défauts. Tout d'abord, les chargements incessants, et surtout d'une longueur incroyable pour les graphismes, obligent le joueur à utiliser Wonderland uniquement sur disque dur, à moins qu'il ne se prive des graphismes, ce qui serait bien dommage tant ils sont aussi somptueux que sur PC ! Wonderland est conseillé pour les possesseurs d'ordinateurs ayant au moins un méga de mémoire, sans quoi vous perdrez beaucoup des possibilités du système. Signalons que sur Amiga, il est possible de jouer en haute résolution 16 couleurs, ce qui est une bonne initiative ! Un jeu sublime, mais à réserver aux fans du genre et à ceux qui disposent d'une bonne configuration.



90%

Jeu d'aventure
Edité par Virgin
Amiga / ST (dispo)
PC (dispo)

Stéphane Lavoisard

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Sa sortie, tant attendue sur Amiga et ST, ayant enfin lieu, nous en profitons pour tester à nouveau The Secret Of The Monkey Island, assurément le meilleur jeu d'aventure signé Lucasfilm Games. Selon Stéphane, il méritait même le 4 d'Or de l'an passé, mais celui-ci lui a été ravi par Cadaver, disponible alors sur plus de formats. En attendant, Stéphane, qui a un moment pensé devenir pirate et se rebeller contre l'Armée Française, a testé avec plaisir ce jeu.

Notez qu'en plus d'être l'adaptation de la version PC de Secret Of The Monkey Island, nous avons droit d'origine à **la version française...** et pas n'importe laquelle ! En effet, non seulement la boîte et le manuel sont en français, mais bien sûr tous les dialogues et textes du jeu, ce qui en fait assurément un produit très grand public.

Avant de vous parler du scénario, laissez-moi vous expliquer **le système de jeu**, pour ceux en tout cas qui n'auraient pas joué à Indiana Jones & The Last Crusade, Zak Mac Kracken & The Alien Mindbenders, ou encore Maniac Mansion. Il s'agit donc d'un **jeu d'aventure animé** dans lequel vous dirigez un personnage à travers de multiples décors, prenant parfois plus d'un écran et défilant alors horizontalement. Les lieux que vous traversez sont très nombreux, et peuplés de personnages plus ou moins étranges. L'intérêt d'un tel jeu est non seulement d'être entièrement graphique, mais également **très animé**. Les personnages, et vous-même, se déplacent et agissent constamment, ce qui donne réellement vie au monde dans lequel se déroule l'histoire. En dehors d'arpenter les tableaux du jeu, vous avez surtout la possibilité d'interagir avec le décor ou les personnages, en **utilisant des commandes très simples**, accessibles à la souris. Ainsi, vous pouvez Ouvrir un objet, le Fermer, l'Examiner, le Pousser, le Tirer, le Prendre, le Donner, l'Utiliser, le Mettre en Marche ou l'Arrêter, et enfin Parler à un personnage. Pour agir, il suffit donc à l'aide de la souris de cliquer sur le verbe à appliquer, affiché en bas de l'écran graphique, puis directement sur l'objet ou la personne représentée à l'écran. C'est particulièrement simple, et cela permet bon nombre d'actions possibles.
Lorsque vous parlez à quelqu'un, vous avez régulièrement à **choisir une phrase** parmi plusieurs. A vous de prendre celle vous paraissant le mieux correspondre à la situation, à la personne et à vos besoins du moment. Comme un jeu de ce type ne se termine pas d'un seul coup, vous pouvez sauvegarder une partie pour la reprendre plus tard.

Enfin, de temps en temps, des scènes se déroulant en d'autres endroits que celui où vous êtes viendront faire progresser le scénario...

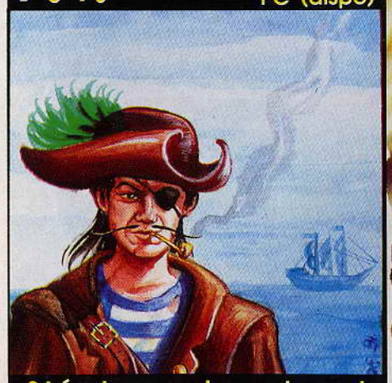
Secret Of The Monkey Island est à la fois **un clin d'oeil à tous les films d'aventure** et de cape et d'épée, avec le mérite d'être assez parodique. Le jeu est plein d'humour, que ce soit dans les dialogues ou les situations, et les anachronismes volontaires sont toujours les bienvenus. Dieu merci ! grâce à la traductrice Janine Pitot, tous les jeux de mots et l'humour sympathique du jeu se retrouvent dans la version française, ce qui représente un véritable tour de force, tant certaines blagues de la version anglaise étaient "typiques" de la langue.

Vous jouez donc le rôle de **Guybrush Threepwood**, un jeune homme dont le rêve est de devenir pirate et d'arpenter les mers à la recherche de **l'Aventure**. Quoi de plus logique pour lui que de commencer sa quête sur **l'île de Mêlée**, port d'attache de tous les plus grands pirates. Là, il rencontrera vite le Conseil des Pirates lui demandant de passer **trois épreuves tests**. Il faudra que Guybrush prouve sa valeur au combat à l'épée en battant le Maître d'Arme, mais aussi en dérobant une idole dans la maison du Gouverneur de l'île (une femme bien mystérieuse) et enfin en trouvant le trésor caché de Mêlée. Une fois ses preuves faites, Guybrush se retrouvera plongé dans une sombre histoire qui l'amènera à devoir résoudre **l'énigme de l'île du Singe**, une île voisine de celle de Mêlée. Tout est lié à la disparition récente d'un pirate nommé LeChuck. Celui-ci a coulé à bord de son bateau, dans de mystérieuses circonstances, et il arpente désormais les mers à bord de son vaisseau fantôme, semant une telle terreur que plus un seul pirate n'ose sortir. A vous de découvrir le pourquoi de toute cette histoire, ce qui vous obligera à résoudre bon nombre de problèmes.

Secret Of The Monkey Island ne fait pas partie de ces jeux d'aventure insurmontables. Au contraire, tout y est fait pour que l'**on reste bloqué le moins souvent possible**, et il est très rare de mourir.
Ne serait-ce que pour le système de combat à l'épée, le jeu vaut bien son prix. Ce dernier est particulièrement violent, mais uniquement verbal. En fait, **les deux combattants s'envoient des insultes**, et c'est à celui qui clouera le bec de l'autre que la victoire revient. Tout au long du jeu, il vous faudra donc apprendre de nouvelles insultes vous permettant de battre même les plus valeureux combattants. **Plein d'humour**, Secret Of The Monkey Island, en plus d'un scénario bourré de trouvailles sympathiques, regorge de situations originales.

Graphiquement particulièrement réussi, avec des musiques d'ambiance excellentes sur Amiga, The Secret Of The Monkey Island est sans conteste le plus prenant, le plus original et **le plus drôle** des jeux venus de chez Lucasfilm Games. Il s'adresse à un public large, car parents et enfants y passeront des heures et des heures. Pas étonnant qu'une suite soit déjà en préparation, sous-titrée **Chuck's Revenge**.

95%
Jeu d'aventure
Edité par Lucasfilm
Amiga / ST (dispo)
PC (dispo)

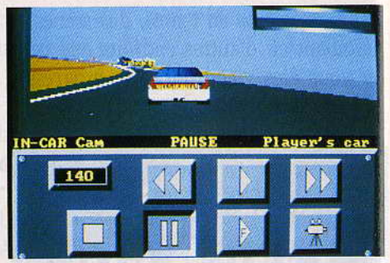


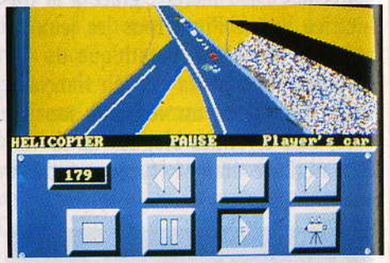
Stéphane Lavoisard

NASCAR CHALLENGE

Depuis Indianapolis 500, on attendait impatiemment la sortie de Mario Andretti's Racing Challenge. Surprise! c'est Mirrorsoft qui étonne tout le monde en éditant ce jeu américain, qui sans atteindre la perfection du jeu d'Electronic Arts, propose quelques options plus sympathiques. Didier, véritablement suspendu à son volant, a testé pour vous...

Derrière ce nom à rallonge se cache un jeu de course de voiture de type **stock-car**, plutôt réussi. Le circuit est vu de l'intérieur de la voiture et aucune autre vue extérieure en temps réel n'est possible durant la course, ce qui est un peu dommage. En revanche un **système vidéo** vous permet de revoir un ralenti d'une vingtaine de secondes à n'importe quel moment de la course. Dans ce cas, vous pouvez utiliser une des **six caméras présentes sur le circuit** (vue de l'intérieur de la voiture, vue d'hélicoptère, vue de la tour, vue de derrière la voiture...). Pour chacune de celles-ci, vous avez alors la possibilité de modifier l'angle de vue (haut, bas, droite, gauche) et de faire un zoom (avant et arrière). La vue de la course est bien sûr en 3D pour le circuit et la plupart des décors. Par contre **les voitures sont dessinées en bitmap**, ce qui est beaucoup plus beau et réaliste que des voitures dessinées en 3D.

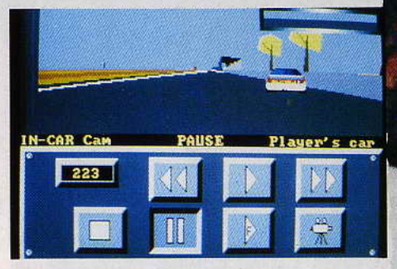




La course en elle-même se déroule sur un des **8 circuits** les plus célèbres des USA. De difficulté et de longueur variables, ils sont globalement assez difficiles, surtout celui de Sears Point, tortueux à souhait. Vous avez **le choix entre trois voitures** quelques peu modifiées: une Ford Thunderbird, une Chevrolet Lumina ou une Pontiac Grand Prix. Au premier abord, le nombre limité de voitures accessibles peu sembler décevant, mais au final il n'en est rien. En effet, avant chaque course, vous pouvez effectuer divers **réglages sur votre voiture** pour améliorer ses performances et la préparer spécialement pour le circuit sur lequel se déroule la course. Vous choisissez par exemple entre un moteur de qualification (plus puissant mais moins résistant) et un moteur réglé pour la course (défini par une extraordinaire endurance). Ensuite, vous sélectionnez la taille de vos pneus intérieurs (partie gauche de la voiture) et extérieurs. En effet, pour la plupart des circuits, tous les virages sont à gauche. L'usure des pneus extérieurs (droits) est donc largement supérieure. A vous de mettre des pneus plus larges sur la droite de votre voiture, mais attention, dans ce cas la voiture tire à gauche. Très utile pour négocier les virages, cette tendance devient gênante dans les lignes droites. Ensuite vous pouvez définir la puissance motrice pour obtenir une voiture plus rapide mais moins nerveuse, ou le contraire. Enfin, il ne vous reste plus qu'à régler l'inclinaison du spoiler arrière pour modifier la prise au vent et l'adhérence au sol de votre voiture. Tous ces réglages sont essentiels, car ils influent énormément sur la conduite de votre bolide.

Ensuite, vous pouvez enfin vous essayer aux **qualifications**, puis à la course elle-même. Auparavant vous devez cependant choisir entre une boîte manuelle et une boîte automatique. De même, à vous de décider la longueur de la course sur chaque circuit. Enfin, vous pouvez ou non choisir de tenir compte du réalisme des dommages, auquel cas il faut vraiment faire attention à ne pas abuser de vos pare-chocs. Il faut bien sûr **s'arrêter régulièrement au stand** pour faire le plein d'essence, mais aussi pour réparer les dégâts. Le réalisme de la course est assez poussé, et si vous restez derrière un autre concurrent, vous économiserez votre carburant et profiterez de l'aspiraton pour le dépasser.

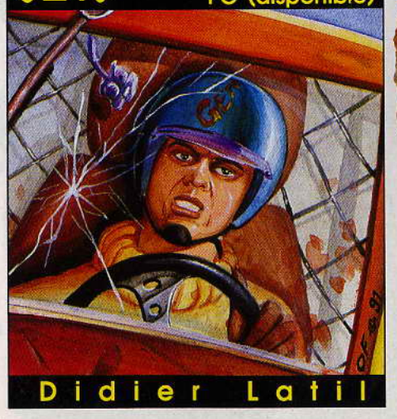
Les courses sont vraiment difficiles et il faut **pas mal d'entrainement** avant de comprendre exactement quels sont les effets des modifications apportées sur votre voiture. Du moment que vous maitrisez votre voiture et que vous connaissez bien le circuit, le jeu devient vraiment sympa à jouer. Assez rapide, l'animation n'est pas mauvaise, même si le degré de détail des décors est assez faible. La voiture répond bien à vos sollicitations. Les bruits du moteur, des chocs et des dérapages contribuent beaucoup à l'ambiance de la course, qui n'en devient que plus réaliste. Les autres concurrents sont compétents et **la moindre erreur peut être fatale**. En fait, à grande vitesse, il faut plutôt éviter les chocs avec les autres voitures, car votre propre voiture ne résiste pas longtemps à un tel traitement.



Une **simulation bien agréable**, assez dure, mais suffisamment originale pour laisser une très bonne impression.

82%

Jeu de simulation
Edité par Mirrosoft
Amiga (septembre)
PC (disponible)



Didier Latil

LES GLOKS !

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (Electronic Arts/Amiga)

Alors que la version PC était excellente, nous avions déjà eu la surprise de nous retrouver face à une version ST lente et dont la 3D était hachée. La version Amiga comporte les mêmes défauts rendant ce jeu inintéressant ! Dommage...

Magic Candle (Mindcraft/PC)

A classer dans la catégorie jeux de rôles, Magic Candle serait surtout à placer dans le Top Glok si nous en faisions un. Non seulement ce n'est pas beau et ça fait des bruits du genre bip-bip, mais en plus c'est géré par un système de jeu qui aurait tout juste été compétitif il y a dix ans sur 8-bits. Pour ceux voulant jeter de l'argent par les fenêtres... et encore !

Medieval Lords (SSI/PC)

Ce produit a été développé à l'origine par des professeurs d'histoire désireux de rendre leur enseignement plus intéressant. Spécialisé sur le Moyen Age en Europe, ce jeu n'a malheureusement pas profité d'une réalisation de qualité, élément qui d'habitude caractérise les logiciels SSI. Laid, pas très passionnant, cette simulation militaire et économique est gérée en outre à l'aide d'un système de jeu lourd, peu pratique et rébarbatif. Les options pour jouer à plusieurs (jusqu'à 10 humains, plus 6 joueurs gérés par l'ordinateur) et pour faire varier la difficulté sont insuffisantes pour rehausser le niveau général du jeu. On s'ennuie rapidement et le réalisme de cette simulation n'est pas frappant, la chance jouant un rôle beaucoup trop important.

LES BOFS !

Afrika Korps (Impressions/Amiga)

Ce nouveau wargame édité par Impressions possède encore une fois un système de jeu qui décidément ne me plaît pas beaucoup. Certes, la souris permet d'accéder aux différents menus et par conséquent à donner les ordres à vos unités, mais il aurait été très facile de rendre le tout un peu plus convivial. Le scénario est basé sur l'affrontement entre les troupes allemandes (Afrika Korps) de Rommel et la huitième armée commandée par Montgomery. Vous pouvez choisir n'importe lequel des deux camps, auquel cas votre objectif est différent. Au début du jeu, il est en outre possible de choisir parmi trois niveaux de difficulté. Malheureusement, les graphismes et les sons n'apportent absolument rien de plus au jeu, tant ils sont pauvres eux aussi.

Arnehm (CCS/Amiga)

Ce wargame a pour thème la Seconde Guerre mondiale et plus précisément l'opération "Market Garden". Elle a consisté au parachutage de trois divisions alliées derrière les lignes allemandes en Hollande, et avait pour objectif de capturer plusieurs ponts essentiels à l'avancée de l'armée alliée. Un à trois joueurs vont donc s'affronter, pour prouver ou réfuter le bien-fondé de cette opération qui fut un échec. En fait, cinq scénarios sont proposés, plus ou moins longs (entre 7 et 26 tours de jeu) et offrant différents objectifs. Le terrain est représenté par une carte, sur laquelle des carrés signifient le type et la position des unités. Le système pour donner les ordres est très simple, via l'utilisation de la souris. Les graphismes et les bruitages sont là encore un peu trop moyens, mais le jeu reste assez intéressant et complet.

Big Business (Magic Bytes/PC)

Big Business est une simulation économique et financière, dans laquelle vous gérez diverses usines (une vingtaine de différentes, chacune correspondant à un niveau). Le jeu oppose trois joueurs, l'ordinateur figurant le ou les autres adversaires si vous jouez seul ou à deux. Au début, tous les participants ont la même somme d'argent. Le but est bien sûr de gagner le maximum de dollars en investissant correctement. Vous pouvez favoriser la recherche, la publicité,

vos outils de production pour améliorer votre chiffre d'affaires... D'autres éléments assez sympa viennent en outre animer ce jeu qui sinon serait un peu triste. Vous pouvez ainsi déclenchez des grèves chez vos concurrents (moyennant une certaine somme d'argent) ou les espionner. L'achat et la vente de matières premières, se fait au cours d'une phase de spéculation à la Bourse, où il faut savoir faire preuve d'astuce pour acheter moins cher et vendre plus cher. Divers événements aléatoires viennent en outre perturber ou favoriser le développement des usines pour chacun des joueurs. Les bruitages amusants (digitalisés) et les graphismes drôles (avec pas mal de petites animations sympa) font que Big Business est un petit jeu amusant.

Booly (Loriciel/Amiga/PC/ST)

Amusant au début, Booly se révèle assez mécanique par la suite. Une fois l'astuce pigée, le jeu devient assez facile et répétitif, et même si la réalisation tient la route (sans être excellente), Booly ne retiendra que peu de temps le joueur devant son ordinateur.

Eco Phantoms Electronic Zoo/Amiga3

Eco Phantoms est le jeu le plus strange qu'il m'ait été donné de voir sur micro. En effet, vous ne savez rien sur le vaisseau que vous commandez, ni sur le monde que vous devez explorer, et vous serez dans cet état d'esprit pendant un bon bout de temps.
Eco Phantom regroupe deux jeux en un. Je m'explique : la protection est tellement complexe qu'il s'agit presque d'un jeu de réflexion. Il faut aligner des figures dans un sens et en un temps donné. L'astuce consiste à mettre la pause après chaque figure et de bien prendre son temps, sinon gare à votre sang-froid.
Dans Eco Phantom vous venez de détourner un zeppelin ECO appartenant à une organisation s'amusant à drainer l'énergie des planètes. Votre but est en gros de récolter des informations, tout en cherchant à échapper à vos poursuivants, afin de reprogrammer l'ordinateur du vaisseau mère pour stopper l'invasion et la destruction de notre bonne vieille Terre. Le jeu est composé de trois niveaux : le premier se déroule en Afrique, le deuxième sous l'eau et le dernier au pôle nord. Avant de partir, il faudra découvrir le fonctionnement de votre zeppelin. Vous avez accès au cockpit principal comportant un écran et un laser, le communicator permet de vous identifier vis-à-vis de vos interlocuteurs, le collector permettant de ramasser les informations et diverses choses. Dans la salle des passagers vous devez vous occuper des personnes que vous recueillerez à votre bord (il faut les nourrir). Il existe aussi une salle des machines qu'il faut entretenir, une salle des robots comportant quatre machines que vous pouvez envoyer en mission.
Le laboratoire antivirus vous permet de fabriquer des défenses pour vous protéger des attaques microbiennes. En bref, un jeu strange, bizarre, mais pas dénué d'intérêt, qui demandera une approche lente et méticuleuse si vous voulez vraiment vous amuser.

Lords Of Chaos (Blade/Amiga)

Ce jeu de stratégie se déroule dans un monde fantastique de type médiéval. Un à quatre joueurs s'y affrontent. Si vous êtes seul, l'ordinateur gère bien sûr votre adversaire, suivant un niveau d'intelligence que vous pouvez choisir. Chaque joueur dirige un magicien, plus les créatures qu'il a éventuellement invoquées. En outre, un certain nombre de créatures indépendantes agissent de leur côté. Le fait de pouvoir "summoner" une quarantaine de créatures différentes, plus pas mal de sorts (45 en tout) font que le jeu varie énormément d'une partie sur l'autre. De même, les actions possibles sont suffisamment nombreuses, tout comme les objets que vous trouvez, ce qui permet de donner une multitude d'ordres différents et beaucoup de possibilités. Malheureusement, les graphismes, bien que colorés, sont un peu décevants, tout comme le système de jeu, un peu lourd. Le pire reste tout de même la traduction française, catastrophique. Mieux vaut jouer en anglais. Les trois scénarios proposés sont eux aussi un peu trop rapidement solvables, même si des disquettes de scénarios supplémentaires sont prévues. En outre, ce jeu devient rapidement sympathique, du moment où vous jouez contre un adversaire humain. Les déplacements et actions de vos adversaires vous sont bien sûr dissimulés, tant qu'ils n'entrent pas dans le champ de vision d'une de vos pièces. Une meilleure réalisation, plus un ou deux scénarios supplémentaires auraient été les bienvenus.

Mighty Bomback (Elite/PC)

Les amateurs de Bombjack retrouveront leur héros préféré avec plaisir dans ce jeu qui, sans être une grande réussite, a l'avantage d'être simple à jouer et donc agréable ! Sans quoi la réalisation n'a rien d'incroyable, mais il plaira tout de même aux plus jeunes.

Skulls & Crossbones (Domark/Amiga/ST)

Cette adaptation du jeu d'arcade Tengen est particulièrement décevante. Les graphismes sont simplistes, la réalisation est très moyenne et la jouabilité assez mauvaise. Au final, un jeu sans grand intérêt !

Stellar 7 (Dynamix/Amiga)

Adapté de la version PC, Stellar 7 souffre d'une animation particulièrement lente, rendant le jeu peu passionnant. Ce Battle Zone bénéficie pourtant d'une présentation soignée, mais cela ne suffit pas. Dommage !

Where In The World Is Carmen Sandiego (Broderbund/ST)

Cette enquête policière destinée avant tout aux novices, ou bien à ceux n'ayant pas très envie de réfléchir, ou encore à ceux souhaitant parfaire leur connaissance des pays et des capitales du monde, est enfin sortie sur ST. Les différences avec les autres versions, PC et Amiga, sont pratiquement inexistantes.

LES HITS !

Golden Axe (Virgin Games/PC)

Enfin disponible sur PC, Golden Axe s'avère être une réussite ! Bien sûr, la version n'est pas aussi bonne que sur Amiga ou sur un PC normal, mais sur un PC rapide, en dehors des graphismes (qui sont tout de même bons), l'on croirait jouer sur la machine d'arcade tant l'animation des personnages est fluide et le jeu rapide. Au final, une excellente adaptation pour PC, et l'un des meilleurs jeux d'action pour cette machine.

HeroQuest (Gremlin/ST)

Testé le mois dernier sur Amiga, voici l'adaptation du célèbre jeu de chez MB sur ST. Avec moins de couleurs que la version Amiga, il demeure particulièrement sympathique. Les fans d'aventure/rôles apprécieront, et plus particulièrement les débutants et les jeunes, ce programme étant très grand public. Graphismes sympa, musique d'ambiance réussis... HeroQuest est un bon jeu de plateau !

Lemmings (Psygnosis/ST)

On ne le répètera jamais assez : Lemmings de Psygnosis est LE jeu de l'année, enfin c'est mon avis et je le partage. Etant initialement sorti sur Amiga, les possesseurs de ST ont dû patienter un bon moment avant de pouvoir assouvir ce vice indispensable. La version ST est graphiquement équivalente, ce qui n'étonnera personne, mais souffre de bruitages nettement moins bien réussis. Adieu le "oh no !" devenu légendaire ! Ce détail risque de chagriner les puristes, mais l'intérêt du jeu reste intact, ce qui est tout de même l'essentiel. De longues nuits blanches vous attendent (mais vous êtes prévenu sur la jaquette !), surtout lorsque vous aurez franchi sans réel problème les soixante premiers niveaux. C'est après que les choses se gâtent sérieusement, et le plus rageant, c'est que la solution existe... Un conseil : lisez attentivement le nom de chaque niveau, il en dit parfois long. Bonne chance.

Links : Firestone Country Club
Links : Bountiful Golf Course Access/PC

Les deux premières extensions pour Links viennent tout juste de sortir. Il s'agit de deux parcours photographiés, puis digitalisés par les gens de chez Access. Les digitalisations des différents trous de chacun des parcours sont tout simplement merveilleuses de couleur et de qualité. Bountiful Golf Course est un circuit de golf réputé pour ses nombreuses pentes et dénivellations. Situé en Utah, dans une région montagneuse, il offre un parcours vraiment difficile et stimulant. On s'y croirait !
Firestone South Course est lui un parcours légendaire, situé dans l'Ohio. Il fait parti d'un des premiers parcours de golf du fameux championnat PGA. Les photos ont été prises en plein automne, alors que la végétation arborait mille et une couleurs et les paysages sont là aussi grandioses. Vous commenciez à connaître par coeur les difficultés offer-

tes dans la simulation originale ? Pas de problème. Avec ces deux nouveaux parcours s'ouvrent à vous de nombreuses heures de jeu passionnantes, mais aussi l'occasion de découvrir comme si vous y étiez, deux des plus beaux parcours de golf américains.
Il est à savoir en outre que la société Access a prévu de sortir un nouveau parcours tous les deux mois, dont certains seront fictifs. En outre, une disquette de championnat et un éditeur de parcours devraient aussi paraître rapidement.

Predator 2 (Imageworks/Amiga)

Nous l'avions testé le mois dernier sur ST, et le voici sur Amiga. Toujours aussi sympa pour les fans de jeu à la Operation Thunderbolt, la version Amiga est beaucoup plus rapide et fluide que la version ST, ce qui la rend plus jouable. Une bonne adaptation de film !

The Secret Missions 2 : Crusade Origin/PC

Cette deuxième disquette de scénarios pour Wing Commander perpétue et renouvelle complètement l'intérêt de ce superbe jeu. Cette fois-ci, les flottes kilrathiennes semblent converger vers le système de Firekka. Votre vaisseau amiral est le seul à pouvoir s'y opposer, aucun renfort n'étant disponible à l'heure actuelle. La raison pour laquelle les vaisseaux ennemis attaquent ce système reste un mystère. A vous de la découvrir. Vous serez aidé en cela par la désertion d'un pilote kilrathi. A bord de son appareil, vous allez pouvoir vous infiltrer dans les rangs ennemis pour mener à bien vos missions, seize en tout. Comme pour la première disquette de scénario, celui-ci se déroule avec de nouvelles scènes cinématiques illustrant les événements importants. Vous allez affronter de nouveaux vaisseaux ennemis, et surtout les pilotes d'élite de la Garde Impériale Kilrathi. Leurs capacités et leurs tactiques de combat sont un défi à vos talents de pilote. Ils ne restent pas bêtement devant vous en attendant d'être abattus, mais effectuent des virages serrés, des vrilles, des tonneaux... Vous trouviez les missions de Wing Commander trop faciles ? Celles-ci vont vous donner beaucoup plus de fil à retordre. Fini les combats contre un ou deux vaisseaux ennemis. Maintenant, il y en a au moins quatre à chaque affrontement, et ce chiffre peut même monter jusqu'à sept ou huit dans certains cas. C'est un véritable enfer.

Heureusement, deux nouveaux coéquipiers viendront vous prêter main forte, à tour de rôle, lors de quelques-unes de vos sorties. Les missions sont assez variées : espionnage, repérage, protection et destruction d'objectifs divers. Beaucoup plus difficile que la première extension à Wing Commander, "The Crusade" demande des qualités de pilotage irréprochables, ainsi que l'élaboration de nouvelles stratégies de combat. Les quelques nouveaux graphismes (vaisseaux, scènes animées, écrans) suffisent à apporter un peu de sang neuf au génial Wing Commander. En outre, une option permet de jouer à n'importe laquelle des 40 missions présentes dans le jeu original, option déjà présente dans The Secret Missions I. Ceci permet de découvrir des missions du jeu original que vous n'aviez pas eu la chance d'atteindre. Une extension bienvenue pour continuer à s'amuser sur Wing Commander. A posséder absolument.

Spirit Of Excalibur Virgin Games/Amiga

Testé le mois dernier sur PC, ce jeu de stratégie et de rôles est arrivé sur Amiga. L'adaptation est d'excellente qualité, avec des graphismes tout aussi somptueux, et des musiques encore plus réussies. Attention cependant, le jeu comporte trois disquettes, et si vous n'avez qu'un seul lecteur, vous passerez plus de temps à changer de disquettes qu'à jouer. Mieux vaut y jouer sur disque dur !

Supercars 2 (Gremlin/ST)

Moins colorée que la version Amiga, cette version de Supercars 2 testée le mois dernier, demeure tout de même excellente. Le scrolling multidirectionnel est incroyable pour du ST, et le jeu est très rapide. Cette course de voitures vue du dessus permet à un ou deux joueurs de participer, et d'exploser les voitures adverses à l'aide d'armes diverses achètées entre chaque course. Très jouable et très prenant, c'est une totale réussite !

LE BIDOUILLEUR MALADE

ATATRUCS

Ce sont des astuces pour vos jeux sur Atari ST. Pour les utiliser, il vous faut Discpac, disponible à la Boutique de Pressimage, pour 20 francs.

IMMORTAL

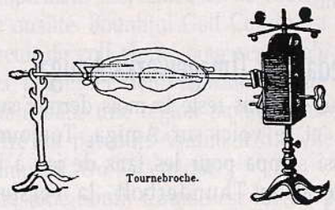
Nando vous donne ces quelques codes pour Immortal, grâce auxquels vous parviendrez aux différents niveaux avec tous les objets nécessaires:

CDDFF10006F70	143ED21000E10
973F931001EB0	B57F943000EB0
563FF53010A41	C250F63010AC1
E011F730178C1.	

Quand on demande à *Doudou,* le rédac'chef de ST Magazine, quels sont ses trois jeux préférés, il vous en cite quatre. On comprend mieux pourquoi ST Mag sort avec 15 jours de retard. Ses trois-quatre jeux: F29 Retaliator (Amiga), Indianapolis 500 (Amiga), Bolo (ST), Tétris (Gameboy).

BRAT

Toubab revient d'un long voyage au Japon. Il y a rencontré Messieurs **Bishigmo, Mihemoto, Sasutozo, Sumatzee, Nokitago, Itsanono, Mozimato, Hozitomo, Mokitemo, Zumohato, Chanastu, et Nagaitsu.** Ces jours-ci, à chaque fois qu'on tente de lui demander comment c'était, il murmure en baissant les yeux: **Fuck, Shit, Cunt, Arse, Bugg, Crap, Fart, Piss, Wank, Ckhe.** Quant à *Stéphane,* rédac'chef de Génération 4, que le Tout Puissant l'enveloppe de Son aile protectrice, n'essayez pas de lui faire citer ses trois jeux préférés. Lui aussi, il aime compter par quatre: Armour Geddon, Demoniak, Super Cars 2, Secret of the monkey island, les quatre sur Amiga. Une, deux, une, deux, une, deux...

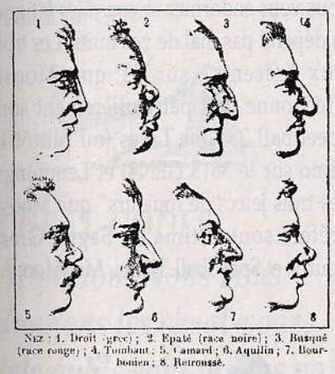


Tournebroche.

ENCHANTED LAND

Toubab vous refile les cheat codes: **"I WANT TO SHEEP", "TCB RULES FOREVER",** et (tenez-vous bien) **"NICK AND JAS OF THE CAREBEARS RULES. EVEN THOUGH THIS GAME IS QUITE CRAPPY".** Pour l'énergie infinie, éditez le disque 1, et, au secteur 22, cherchez 51 F8 02 22 4E A9 00 1C et modifiez 4E A9 00 1C par 60 00 00 2C. Au secteur 23, remplacez FF 26 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 par FF 26 33 FC 4E 75 00 01 B0 BC 4E A9 00 1C 60 C8.

Toubab passe un bonjour à Atavik, Mandrax, Amijuju, Will et les Vmax. Essayez un truc, maintenant. Prenez un copain, mettez-lui des lunettes noires. La ressemblance avec *Jean,* le testeur de Gen4, est flagrante. Demandez-lui quels sont ses trois jeux préférés. S'il ne vous en donne que deux, c'est que votre copain est vraiment Jean, le testeur de Gen4. Revendez-le, vous vous les ferez en or. Sa paire de jeux préférés: Hill Street Blues (Amiga) et Red Baron (PC).



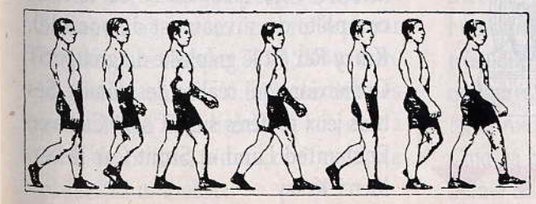
Nez : 1. Droit (grec) ; 2. Épaté (race noire) ; 3. Busqué (race rouge) ; 4. Tombant ; 5. Camard ; 6. Aquilin ; 7. Bourbonien ; 8. Retroussé.

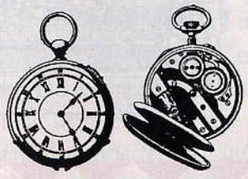
HYDRA

Arioch aime l'argent. Dans Hydra, il récupère des sacs contenant 90000 dollars chacun. Cherchez 20 3C 00 00 05 00 D1 79 et remplacez 00 05 par 09 00. Cherchez 20 3C 00 00 02 50 D1 79 et remplacez par 00 02 50 par 09 00 00. Si vous ne voulez plus avoir à faire attention aux risques d'accidents, cherchez 04 40 00 0A 6E 02 et remplacez 04 40 par 60 06. Ca ne marque qu'après avoir eu un accident. Pour les crédits infinis, remplacez 53 10 0C 10 par 4E 71 0C 10. Les trois jeux préférés de *Mathieu Doulcet,* un lecteur de Génération 4, sont Elvira (ST), Turrican 2 (ST), et Sim Earth (PC). J'ai croisé Mathieu sur 3615 GEN4, et je le salue.

SUPER CARS 2

Toubab m'a donné ça à la dernière minute. Ayez beaucoup d'argent en remplaçant 32 30 00 00 48 C1 D3 B9 par 4E 71 23 FC 00 0F 1B 30. Et pour être qualifié à chaque fois, cherchez 0C 79 00 05 00 01 9F EC 65 26 et remplacez le 65 par un 60 nettement plus beau. Voici les cheat-modes. Le joueur 1 doit taper **"I Walk the Hill",** en respectant bien bien bien les majuscules et les minuscules, parce que ne pas les respecter, ça il ne faut pas faire. Le joueur 2 tapera **"Inwards".** Ne tapez pas les guillemets, naturellement.





WINGS OF DEATH

Toubab aime les dessins animés. Il y en a un, dans Wings Of Death. Pour le voir sans avoir à jouer, cherchez 60 08 60 5A 60 6C et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, éditez le disque A, et remplacez 4A 79 00 00 04 0A par 31 FC 60 04 12 AE. Enfin, remplacez 67 0C 4F F8 par 4E F8 10 1C, puis 03 CE 4E F9 par 03 CE 60 B2. Et les vies infinies, ils les veulent, les lecteurs? Eh bien, il suffit de remplacer le 12 AE de la première chaîne hexa par un 11 3C, et de faire la même manipulation.

Le cheat-code, c'est **ST FOREVER,** à taper avant une partie. Les touches 1 à 5 règlent la puissance du tir, bonnard. *Tristan,* d'Oxygen, celui qui a tenté pendant deux mois de vous faire écouter Fréquence Gaie, aime bien Lemmings (Amiga) et Red Baron (PC). Quand je dis "aime bien", je me comprends. Quand il ne lit pas des BD, Tristan est sur le PC, à se prendre pour le Baron Rouge, et vice-versa. Cherchez pas pourquoi "vice-versa", c'est un effet de style qui ne veut rien dire.

CHUCK ROCK

Toubab édite le disque 1, et, au secteur 740, il remplace 53 78 7C 74 6A par 4E 71 4E 71 60, et il obtient les vies infinies. Pour l'énergie infinie, il se place au secteur 646 et remplace le 53 79 de la séquence 53 79 00 00 7C 78 par un 60 04. Et c'est à faire 4 fois, pour obtenir cette énergie infinie.

Voici maintenant les cheat-codes, à taper sur l'écran avec "Chuck Rock" écrit en grand: ESTRANO (accès au fly mode), MORTIMER (accès au zone select: touches de fonctions F1-F5 pdt le jeu), TURN FRAME (accès au level selected), FAST AINT THE WORD (accès à infinite energy), UNCLE SAMS (idem), LIFE IS MY DREAM (idem), SHE LOVES CLEANING WINDOWS (idem), ITS FAIRY BOWBELZ (idem). C'est en QWERTY. *Godefroy,* le patron de Pressimage, a découvert Colors sur PC, et il l'aime beaucoup. Ceci dit, il ne joue pas, n'insistons pas, c'est le patron.

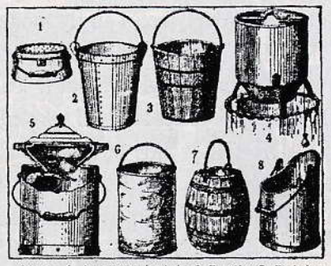
THE CURSE OF RA

Abyss The Best (c'est son pseudonyme) vous communique quelques codes de niveaux:

OSIRIS	ESCALIS
ISIS	HORUS
SPHINX	SESOSTRIS
PEKTORAL	AMENOPHIS
TUTHMOSIS	AMENEHET
PENONURIS	EJE
HAREMHAB	RAMSES
OSTRAKA	SETHOS
AMENIRDIS	HORMACHET
MONTEMHET	
NESPEKATSHUTI	KOUROS
IDEFIX	PTOLEMAIOS
KATHAROS	ALABASTRON
ARSINOE	BERENIKE
SARAPIS	SKYPHOS
BES	AMUNMIN
XENOPHON	CRISPINA
FAYENCE	MARMAEA
TANIS	THUMUIS
MENDES	ZAGAZIG

NINJA REMIX

Toubab a trouvé pas mal de trucs. Sur le disque 1, au secteur 20, faites les modifs suivantes: changez 42 79 FF FF 82 40 42 38 en 60 1E 33 FC 60 04 00 00, puis 82 60 11 FC 00 02 82 0A en 13 34 33 FC 00 0X 00 00, puis remplacez 61 00 00 F0 4C FA 00 FF par 10 CC 33 FC 4E F9 00 00. Ce n'est pas fini, remplacez 03 82 48 F8 par 04 6A 60 2A, puis 02 D8 4E F9 par 02 D8 60 BA. Voilàa, vous avez les vies infinies, et le choix du niveau de départ (Dans la deuxième chaine à chercher, le "X" représente le niveau souhaité). *Jacques Caron,* de la télématique, a trois jeux préférés, lui aussi: Arkanoïd (ST), Chip's Challenge (Lynx), et Sim City (ST).



Seaux : 1. A poissons (pêche) ; 2. En tôle ; 3. En bois ; 4. A douches ; 5. Hygiénique ; 6. En toile ; 7. De puits ; 8. A charbon.

LAST NINJA 2

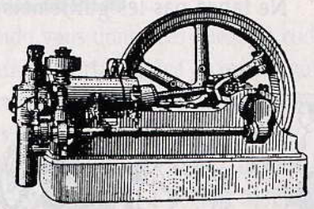
Vous souhaitez obtenir les vies infinies? Remerciez Toubab et éditez le disque 1. Au secteur 267, changez 61 00 04 5E par 4E 71 4E 71, puis 4E F9 00 00 09 00 par 60 00 04 1A 09 00. Au secteur 269, modifiez 31 FC 07 20 82 5E 70 00 10 38 82 01 E1 48 par 23 FC 60 02 F3 AC 00 00 A4 10 4E F8 09 00. *Didier,* le testeur de Gen4, à qui il faut toujours parler d'Alexandre Le Grand, de Napoléon ou de Marco Polo pour qu'il ne se jette pas par la fenêtre, a trois jeux préférés: Wing Commander (PC), Kick Off 2 (Amiga), Savage Empire (PC).

TOTAL RECALL

Toubab a pris sa cartouche Ultimate Ripper, et voilà le travail, il a trouvé les crédits infinis: cherchez 53 79 00 00 10 0C et remplacez 53 79 par 60 04. Pour l'énergie, mais seulement pour la phase 1, cherchez 53 79 00 00 F7 4A et remplacez 53 79 par 60 04. *Frank,* le rédac'chef adjoint, aime beaucoup les jeux sur micro-ordinateurs, voici ses trois préférés: (et pas quatre. Normal, seuls les rédac'CHEFS en citent quatre) Tetris (Gameboy), F0 (Super Famicom), Actraiser (Super Famicom itou).

NAVY SEALS

"Salut *Toubab*", "Salut le Bidouilleur Malade", "Salut, salut. Bon, quels sont tes trois jeux préférés, mon bon Babounet?", "Ah, tu m'en colles une, là. Allez, Leavin' Terramis, Kick Off2 et Xenon 2.", "Et c'est sur Atari ST, mon bon Babounet?", "Bé oui, pardi, je n'ai qu'un ST", "Ha, d'accord. Et c'est par ordre de préférence, mon bon Babounet?", "Oui, par ordre de préférence...", "Ha, ok. Bon, et maintenant, qu'est-ce-que tu nous fais, là, mon bon Babounet?", "Eh bien, j'ai des vies infinies sur Navy Seals, et si tu continues de m'appeler 'mon bon Babounet', je t'appelle 'mon con', c'est vu?", "Ok, ok, vas-y, file-nous tes vies infinies, s'il-te-plait."
Editez le disque 1, et remplacez 4E F9 00 00 14 00 00 00 00 00 par 31 FC 45 42 30 9E 4F F8 14 00.
"Eh bien merci Toubab", "Attends, j'ai aussi un cheat-code: il faut taper WOZZIE sur le tableau des scores, puis appuyer sur Return...", "Ok, merci, Toubab...", "Non, j'ai pas fini. Ca, c'est le cheat-code en QWERTY. En AZERTY, faut taper ZOWWIE.", "Ha, ok. Bon, salut...", "Oui, mais...", "Non, salut, Toubab, allez, salut!", "Salut.".



SKULL AND CROSSBONES

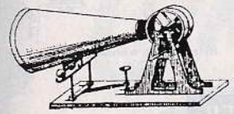
Arioch a trouvé 255 crédits pour ce jeu: cherchez 11 7C 00 03 00 4B et remplacez 03 par FF. Pour les avoir infinis, les crédits, remplacez 53 28 00 4B par 60 02 4E 71. L'énergie infinie? Cherchez 31 40 00 36 et remplacez par 60 02 4E 71. Cherchez 11 40 00 36 et remplacez par 60 02 4E 71. *Moosil,* fidèle parmi les fidèles sur 3615 GEN4, est quelqu'un de très compliqué. Si on lui pose une question simple, il vous tartine une réponse très longue, et vous partez avant la fin, ou vous vous endormez si vous êtes fatigué, ça dépend pas mal de vos nuits. Les trois jeux "récents" sur ST que Moosil affectionne tout particulièrement sont Speedball 2, Nine Lives (ou plutôt la démo sur le 3615 GEN4) et Lemmings. Les trois jeux "de toujours" que Moosil préfère sont Ultima (la Saga), Great Courts, et Speedball. Merci, MooMoo.

ROCK'N ROLL

Toubab bosse cette fois-ci avec l'Ultimate. Remplacez 53 39 00 02 17 8C par 60 04 00 02 17 8C, et c'est à faire quand on vous demande le nom du joueur. D'ailleurs voici des noms intéressants: JULIEWARDLEY (active le cheat mode), COUNTRY (éditeur de musiques), RAINBOW ARTS (moui...), MAGIC CAP (pendant le jeu, la carte complète du niveau est disponible). *Krazy Rex* est le graphiste du groupe ST Connexion, qui réalise des démos. Ses trois jeux préférés sur ST sont Cadaver, Enchanted Land et Stunt Car Racer. Merci, Krazy.

RECOVERY

Toubab vous permet de choisir à quel niveau vous souhaitez commencer. Cherchez 0C 79 00 03 00 02 45 18 et remplacez par 33 FC 00 0X 00 02 45 18. Pour le niveau 2, X est égal à 6, à 9 pour le niveau 3, et à "C" pour le niveau 4. *Chamalow* est un membre des The Black Cats (TBC), le groupe qui a sorti la Yo Démo. On lui demande quels sont ses trois jeux préférés, il nous en pond cinq: Xenon 2, Wings Of Death, Tetris, Arkanoïd et Bolo. Merci, Cham'. A bientôt sur GEN4.



CHEAT-CODES

Attention! Nous vous donnons les cheat-codes tels qu'ils sont prévus par les programmeurs pour les machines anglaises (claviers QWERTY). Pour qu'ils marchent chez nous (claviers AZERTY), il faut remplacer le A par un Q, le Q par un A, Z par W, W par Z, et M par "?" ou ",".

BUILDERLAND

Toubab a trouvé les vies infinies: remplacez 53 AD 82 16 par 4E 71 4E 71. pour choisir à quel tableau vous voulez commencer, cherchez la chaine 70 01 2B 40 81 F6 et remplacez le "1" du "01" par le numéro du tableau souhaité. Evidemment, si vous le remplacez par "2", il faudra chercher 70 02 2B 40 81 F6. Je le dis pour les 0.65% de débiles profonds qui nous lisent. Au fait, c'est à faire deux fois, sinon, cool cool, ça plante. Salut, Toubab.

Sophie d'Oxygen, celle dont Moosil et RSmith (du 3615 GEN4) sont tombés amoureux fous, Sophie, donc, a trois jeux préférés: Cadaver (Amiga), Lemmings (Amiga) et Sim Earth (PC). Comment le sais-je, vous dites-vous? Je lui ai demandé.

COMMOTRUCS

Il s'agit là d'astuces ne fonctionnant que sur Amiga (d'où le nom!), il vous faut un éditeur comme Smartdisk.

SWIV

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez D16C 0044 611E 60E4 par 4A6C 0044 611E 60E4 et ne recalculez pas le checksum. A la maquette, ils ont du bol. Ils travaillent 10 jours pour fabriquer ce que vous avez la chance de lire aujourd'hui, et le reste du temps, ils n'ont rien à faire. Alors, dans ces conditions, on pourrait croire qu'ils jouent beaucoup. Mais *Michel* n'a jamais touché à un micro de sa vie, si ce n'est quand il a offert un ST à son charmant bambin, et *Mireille* ne connait qu'un jeu, c'est Shufflepuck Cafe, et c'est sur Macintosh. Elle n'en connait qu'un, mais quand elle y joue, vous pouvez faire une croix sur le Mac, il sera occupé toute la journée, et elle aussi.

CHIPS CHALLENGE

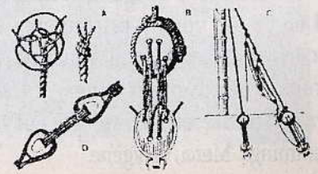
Castorax aime le temps infini: remplacez 5379 0001 0F44 par 4E71 4E71 4E71, et ne recalculez pas le checksum. *Hervé,* le directeur artistique, celui qui a un humour irrésistible (à mon avis, il ira très loin. Directeur artistique, ça n'est qu'une étape. Vous le connaîtriez, il vous ferait rouler par terre, je suis sûr que la Cinq va bientôt le conctacter pour qu'il anime une de ces émissions qui font le succès de cette chaîne...), a trois jeux qu'il préfère, ce sont donc ses trois jeux préférés: YS3 (Super Famicom), Eye Of The Beholder (PC), Augusta (Super Famicom). Hervé, c'est celui qui m'oblige à mettre des trucs en gras, d'autres sur 2 colonnes au lieu d'une seule, alors que ça ne veut rien dire. Mais c'est beau.

MERCHANT COLONY

Castorax a trouvé l'argent infini: changez 9FB9 00C0 DA7A en 6004 4E71 4E71, 9DB9 00C0 DA7A en 6004 4E71 4E71, 91B9 00C0 DA7A en 6004 4E71 4E71, et 9BB9 00C0 DA7A en 6004 4E71 4E71. Recalculez le checksum, et ouvrez bien grands vos yeux, car voici les jeux préférés de *Castorax,* sur Amiga bien entendu: Captive, Indianapolis 500 et SWIV. D'ailleurs, c'est rigolo, quand on lui demande de les citer, il les cite et finit par demander "tu vas quand même pas écrire ça dans le journal?". Non, Castorax, je les écris sur des gros rouleaux de papier, je les écris plein de fois, et ça me fait un super papier peint pour mon appartement...

SAINT DRAGON

Castorax vous refile les vies infinies: remplacez D16E 011E 4EB9 0000 par 4E71 4E71 4EB9 0000. Les crédits infinis: changez D16E 009E 4A6E 011E en 4E71 4E71 4A6E 011E. Ne recalculez pas le Checksum. *Mic Dax,* de la télématique, est bizarre, ces temps-ci. Il s'est mis à fumer, alors qu'il ne supportait pas les fumeurs, il parle sans arrêt de sectes, alors qu'il ne peut pas sentir les cathos, et il s'habille en skinhead alors qu'il ne les aime pas. Ses trois jeux préférés: Balance Of Power (ST), Sim City (ST), Chuck Yeager's Air Combat (PC) et Sokoban (Nec).



MONACO GRAND PRIX

Castorax aime les jeux de voitures. Vous savez, les pare-chocs. Pour finir premier aux essais: remplacez 5279 0000 742E par 31FC 0001 742E. Pour gagner toutes les courses, cherchez 5240 33C0 0000 7A52 et remplacez 5240 par 70 01. Puis remplacez 33C0 0000 7A52 4E75 par 4E75 4E71 4E71 4E75, puis recalculez le checksum.

Les trois jeux préférés de *Didier Verrier*, un copain à moi (et à Michel D.), sont, sur ST: Bolo, Arkanoïd et Super Hang On.

BACK TO THE FUTURE II

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 5379 0001 8EFC 6600 par 6004 0001 8EFC 6000, et 5379 0001 8EFC 660C par 600C 0001 8EFC 660C. Ne recalculez pas le checksum. *Jérôme*, de la gestion commerciale, aime deux jeux: Réussite (sous Windows 3.0) et F29 Retaliator (PC).

POWER DRIFT

Castorax vous file les crédits infinis, à condition que vous éditiez le disque 1, et que vous cherchiez 5379 0000 7CF6, que vous remplaciez 53 par 4A et que vous recalculiez le checksum. Les trois jeux préférés de *The Heathen*, un utilisateur du 3615 Gen4, sont, sur Amiga: Wings, Pirates, et Bomber. Salut, The Heathen.

X OUT

Pour gagner plein de sous, il faut suivre les conseils de Tonton Castorax: sur le disque 1, cherchez 23FC 0000 04B0 0007 et remplacez 04B0 par FFFF. Les sous infinis? Cherchez 91B9 0007 FE00 6100 et remplacez 91B9 par 6004. Ne recalculez pas le checksum. *Oxygène* est le Sysop du micro-serveur Leader (appelez le (1) 34 66 03 57, vous y retrouverez des lecteurs de Gen4), et il a quatre jeux préférés sur Amiga: Wings, It Came From The Desert, Wings Of Fury, et Lemmings. Merci, Oxygène.

NITRO

Castorax a rendu service à Momo The Rappman, un fidèle du 3615 GEN4. Il lui a trouvé le fuel infini. Remplacez, sur le disque du jeu, 0C6E 006A 0034 6400 0036 par 3D7C 07D0 0034 6400 0036. Ne recalculez pas le Checksum. Castorax salue Arioch. Les trois jeux préférés de *R.Smith* (un habitué du 3615 GEN4, le Chef de la Secte Pop & Rock) sont Dungeon Master, Lemmings et Chuck Rock, le tout sur ST.

COMPATRUCS

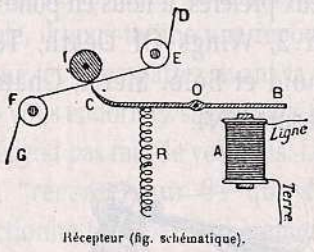
Si vous avez un PC ou un compatible, les trucs suivants vous intéressent. Les modifications se font avec PCTOOLS.

EYE OF THE BEHOLDER

Allez, pour changer, un truc de Termositor: créez un groupe de tri-classés et mettez leur 17 partout partout. Sauvegardez et quittez le jeu. Sous PCTOOLS, éditez le fichier EOBDATA.SAV. Pour chaque personnage, il y a la séquence 11 11 00 00 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 à remplacer par 12 12 64 64 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12. Il y a aussi la séquence 80 06 00 à remplacer par 80 4F 12, ce sont les deux lignes après le nom. Termositor salue Panzerboy et Arioch. Tiens, au passage, les quatre jeux préférés *d'Arioch* (il se prend pour un rédac'chef, ma parole!): Ultima (la saga), Super Sprint, Midwinter, Killing Cloud, tous sur ST.

TIMEWARP

Revel sauve sa partie, puis édite, sous PCTOOLS, le fichier TIMEWARP.SAV. Le 5ème caractère correspond au nombre de vies qu'il reste au héros. Normalement, c'est "03". Pour avoir neuf vies, on remplace "03" par "09", et c'est super. Merci, Revel. *Zappy* est un des piliers du 3615 GEN4, et il n'aime pas qu'on dise qu'il fait de très belles démos sur ST, mais tant pis, c'est dit. Ses trois jeux préférés: DM & CSB (indissociables, selon lui), Millenium 2.2 et Goldrunner.



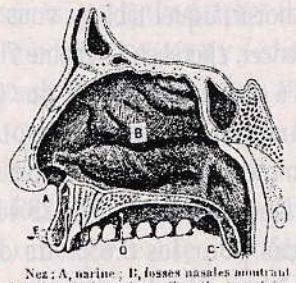
Récepteur (fig. schématique).

THEXDER

Un Compatruc envoyé par Samsung, de SDP (Samsung Design Productions): éditez le fichier MAIN.EXE, sous PCTOOLS. Cherchez 64 00 C7 06 00 CE 64 00 et remplacez par FF 01 C7 06 00 CE FF 01. Vous voici avec 500% d'énergie, c'est une notion assez compliquée à assimiler. Les trois jeux préférés (sur ST) de *Cuckatoos* (un autre pilier du 3615 GEN4) sont CSB, Populous, et Flight Simulator 2. Cuckatoos, il est classique. C'est reposant.

XENON 2

Samsung vous invite à éditer le fichier XENON2.EXE, afin d'obtenir les crédits infinis: remplacez 06 2A 6B 03 par 06 2A 6B FF, et c'est à faire deux fois. Merci, Samsung. *Charles*, de la compta, ne joue qu'à Solitaire et à Réussite, sous Windows 3.



Nez : A, narine ; B, fosses nasales montrant les sinus et les méats ; C, voile du palais ; D, voûte palatale ; E, lèvre supérieure.

DOUBLE DRAGON 2

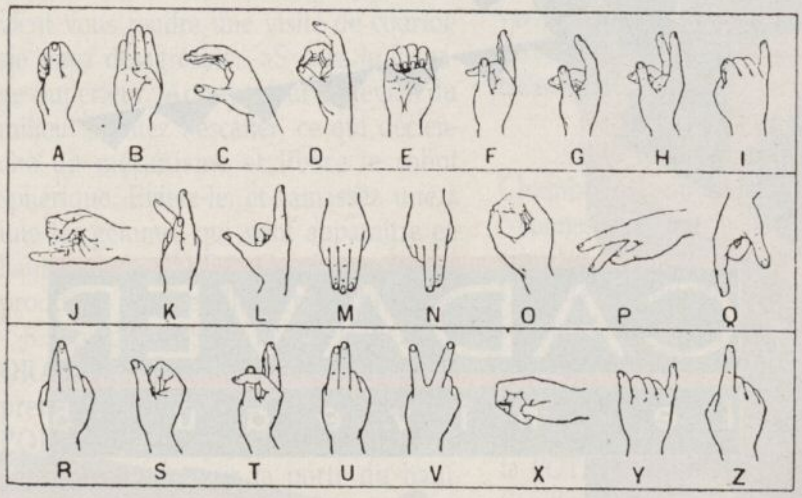
C'est encore un Compatruc de Samsung (je passerai ton listing pour Indiana Jones le mois prochain, je manque de place), pour avoir des crédits infinis: cherchez 02 00 C7 06 AA 5D 02 00 et remplacez les deux 02 par deux FF. *NCC1701* est un programmeur sur ST qui se promène de temps en temps sur le 3615 STMAG. Il n'a pas trois jeux préférés, il en a quatre: Kick Off, Phantasie, Laser Squad et Empire, le tout sur ST, bien sûr.

SPACE ACE

Si vous jouez à Space Ace, sauvegardez une partie. Editez le fichier SPACEACE.SAV et modifiez les cinq premiers octets. Le premier, c'est le niveau (de 07 à 29), le deuxième, c'est rien, laissez-le à 00. Le troisième et le quatrièeme, c'est le score (mettez-y FF 0F, pour le maximum). Et le cinquième, c'est le nombre de vies. Merci, *Wolf* Autant pour moi, je n'ai toujours pas eu le temps de créer les tableaux, pour les Compatrucs que tu m'as envoyés il y a 3-4 mois. Quant à *Philippe*, le testeur de Gen4, il aime beaucoup Super Mario (Gameboy), Kick Off 2 (Amiga) et Secret Of The Monkey Island (Amiga).

3615 GEN4

Retrouvez ces trucs et astuces en rubrique *VIE sur notre serveur Minitel.



CONCOURS CHALLENGERS ILS ONT GAGNE !!!

SUPER GAGNANT :

LIONEL DUBOIS va recevoir 1 CONSOLE NEO GEO et 3 jeux dans le magasin AUCHAN GRANDE SYNTHE (59)

ILS ONT GAGNE UN BALADEUR FM + UN JEU UBI SOFT !!

Mr HAMET Christophe Boulanger ST BRIEUC (22) - Mr CORTES Boulanger BREST (29) - Mr LABBE Frédéric Boulanger PORTET (31) - Mr ADNET Michel Boulanger BORDEAUX LE LAC (33) - Mr MOZE Nicolas Boulanger LIBOURNE (33) - Mr STELLA Jean Franck Boulanger ECHIROLLES (38) - Mr DEFOND Céderic Boulanger ROANNE (42) - Mr LALET Mickael Boulanger REZE (44) - Melle DUPONT Erika Boulanger ST HERBLAIN (44) - Mr DUTHOY Raynald Boulanger ARMENTIERES (59) - Mr SERGENT Cyril Boulanger DOUAI (59) - Mr TYPORET Marc Boulanger GRANDE SYNTHE (59) - Mr HENNION Arnauld Boulanger LILLE (59) - Mr LE MEUR Thierry Boulanger VILLENEUVE D'ASCQ (59) - Mr HAEZEBROUCK Raphaël Boulanger ENGLOS (59) - Mr VERMISSE Daniel Boulanger CALAIS (62)- Mr POTNIK Kevin Boulanger CLERMONT FERRAND (63) - Mr REYNIER Bruno Boulanger SAINT PRIEST (69) - Mr BOUVIER Guillaume Boulanger CHAMBERY (73) - Mr MAWLOWSKI Mathis Boulanger CESSON (77) - Melle RENARD Chantal Boulanger PLAISIR (78) - Mr SAINT LEGER Patrick Boulanger LE PONTET (84) - Mr SOBEZAK Yves Boulanger AULNAY SOUS BOIS (93) - Mr BEAUDOIN Gérard Boulanger FONTENAY SOUS BOIS (94) - Mr ROLLET Jean Christophe Auchan SAINT ETIENNE (42) - Mr TANGUY Ollivrain Auchan TRIGNAC (44) - Mr BLANHUET Clément Auchan OLIVET (45) - Mr BRULBAULT Damien Auchan CHERBOURG (50) - Melle VANHESSCHE Laurence Auchan GRANDE SYNTHE (59) - Mr DERENTY Benoit Auchan HAUBOURDIN ENGLOS (59) - Mr BLONDEEL Sébastien Auchan LEERS (59) - Mr MASSON Samuel Auchan LOUVROIL (59) - Mr WARTEL Aymeric Auchan RONCQ (59) - Mr MARTHON Pierre Auchan PETITE FORET (59) - Mr BOURDET Sébastien Auchan BETHUNE (62) - Melle VILLOT Elodie Auchan BOULOGNE SAINT MARTIN (62) - Mr MICHELLET Christian Auchan PERPIGNAN (66) - Mr DESMARTIN Olivier Auchan ST PRIEST (69) - Mr RICHARD Didier Auchan CESSON (77) - Mr GAZEAU Fréderic Auchan MANTES LA JOLIE (78) - Melle LAMARCHE Sandrine Auchan VELIZY VILLACOUBLAY (78) - Mr RIGNAULT Jean Paul Auchan BRETIGNY SUR ORGE (91) - Mr LA POUILLE Jean Jacques Auchan PUTEAUX (92) - Melle BERTHE Arlette Auchan FONTENAY SOUS BOIS (94) - Mr BERSTEIN Stéphane Auchan CERGY (95).

Auchan BOULANGER

ILS ONT GAGNE UN SAC-A-DOS !!

Mr QUIAC Jean Jacques Boulanger BREST (29) - Mr GIMENEZ Vincent Boulanger TOULOUSE PORTET (31) - Mr MINET Olivier Boulanger LIBOURNE (33) - Mr VEDELAGO Stéphane Boulanger ECHIROLLES (38) - Mr DE LA CALLE Boulanger REZE LES NANTES (44) - Mr ROUSSET J.S. Boulanger ST HERBLAIN (44) - Mr NOCUSE Emmanuel Boulanger ARMENTIERES (59) - Mr DIEBLING Jérémy Boulanger DOUAI (59) - Mr COCHEZ Thomas Boulanger LILLE (59) - Mr HENNERON Vincent Boulanger CALAIS (62) - Mr RATEL Pierrick Boulanger ST PRIEST (69) - Mr CAPUT Guillaume Boulanger CESSON (77) - M. GERTS Kenny Boulanger PLAISIR (78) - Melle PREYRE Olivière Boulanger LE PONTET (84) - Melle RICHAUD Anne Sophie Auchan SAINT ETIENNE (42) - Mr LEGAL Eric Auchan TRIGNAC (44) - Mr LE GLINEL David Auchan OLIVET (45) - Mr MUSENGER Xavier Auchan CHERBOURG (50) - Mr QUESNEL Alban Auchan GRANDE SYNTHE (59) - Mr JANC Xavier Auchan LOUVROIL (59) - Mr LHERBIER Rufin Auchan PETITE FORET (59) - Mr MANIEZ Hervé Auchan BETHUNE (62) - Mr LECOUTRE Cédric Auchan ST PRIEST (69) - Mr MAYERAS Michel Auchan CESSON MELUN (77) - Mr PERALES Enrique Auchan VELIZY VILLACOUBLAY (78) - Mr VIANDIER Stéphane Auchan BRETIGNY SUR ORGE (91) - Mr RALECHE Mickaël Auchan PUTEAU (92) - Mr BORTOLUZZI Yves Auchan FONTENAY SOUS BOIS (94)

ILS ONT GAGNE UN TEE-SHIRT !!

Mr MONTFORT Antoine Boulanger BREST (29) - Mr LABBE Sébastien Boulanger TOULOUSE PORTET (31) - Mr GERARD Alexandre Boulanger LIBOURNE (33) - Mr MENEGHETTI Sébastien Boulanger ECHIROLLES (38) - Mr BROSSEAU David Boulanger REZE LES NANTES (44) - Mr DABOUN Jean Hervé Boulanger SAINT HERBLAIN (44) - Melle NOCUSE Christine Boulanger ARMENTIERES (59) - M. PLADER Jessy Boulanger DOUAI (59) - Mr KLING Michel Boulanger LILLE (59) - Mr IGNASIAK Romuald Boulanger CESSON (77) - Mr LE FLOC'H Jean Charles Auchan OLIVET (45) - Mr JANC Xavier Auchan LOUVROIL (59) - Mr DAMIEN Fabrice Auchan BETHUNE (62) - Mr CONDEMINE Yves Auchan ST PRIEST (69) - Mr LAPEN Thomas Auchan CESSON MELUN (77) - Mr KERGOAT Gaël Auchan VELIZY VILLACOUBLAY (78) - Mr HOEPPE Fabrice Auchan FONTENAY SOUS BOIS (94) -

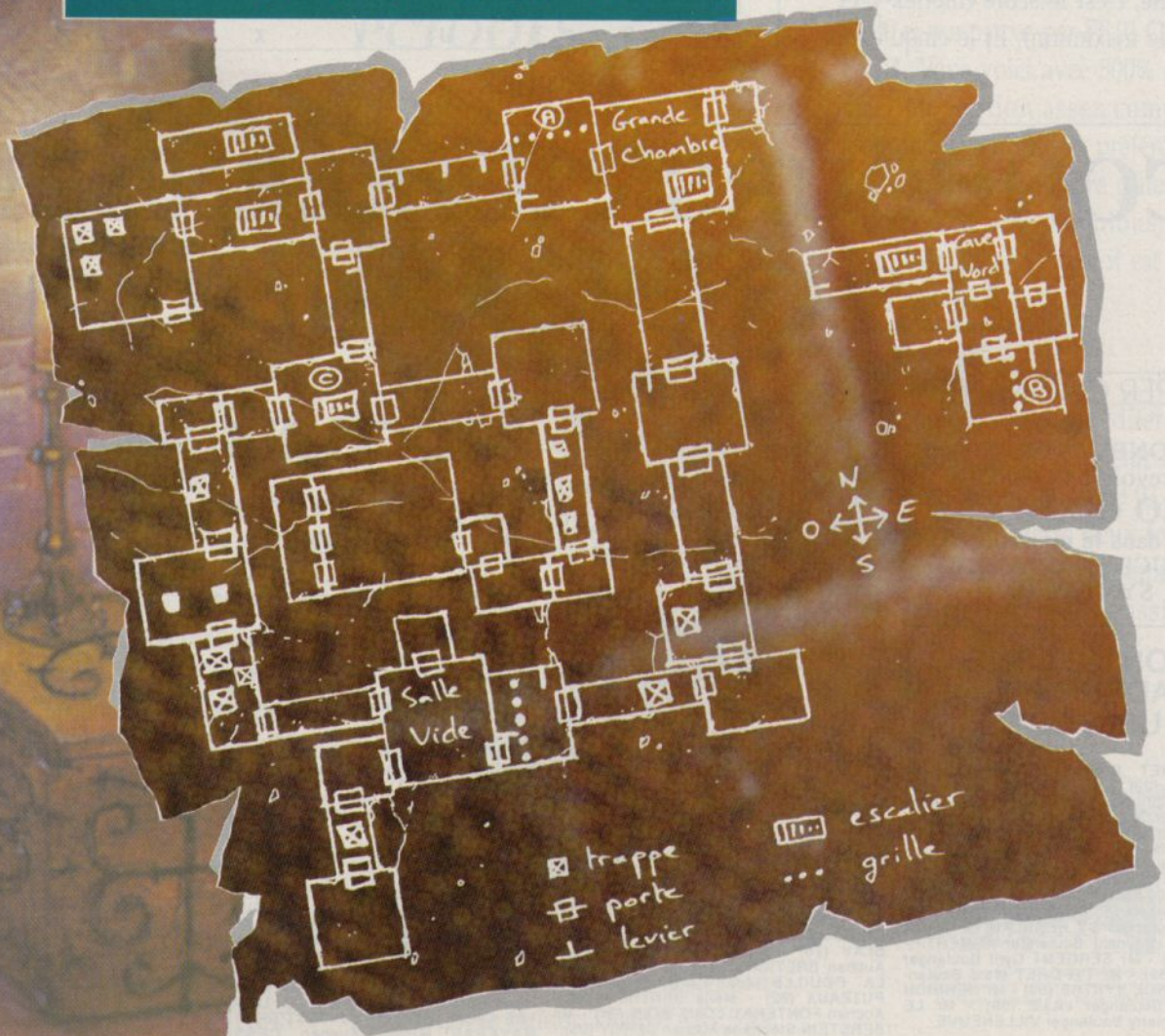
AVENTURIER FOU

CADAVER

le niveau 5

Eh, oui! Karadoc arrive à la fin de ses aventures, au cours d'un dernier niveau plus petit que les précédents, mais tout aussi dangereux. En attendant la disquette de scénario, qui va nous offrir quatre niveaux supplémentaires, voici mes derniers conseils pour en finir!

1) Voilà! Vous êtes enfin arrivé au dernier niveau de ce damné château et vous comptez bien en finir avec cette mission. Vous venez juste d'atterrir dans la Grande Tour. Ne trainez pas! Des araignées vont rapidement sortir des trous dans le sol. Ramassez la pierre sur le sol (MARBRE 1) et sortez par la porte Est. ->E. Marchez sur la troisième

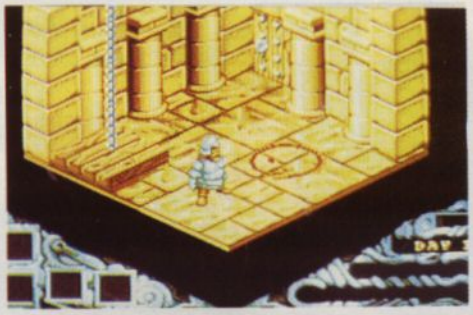


dalle en partant du coin sud-ouest. Un crâne apparaît alors sur le mur. Prenez la pierre étant par terre (**MARBRE 2**). Insérez les deux pierres (MARBRES 1 et 2) dans les orbites du crâne. La porte Est s'ouvre alors. ->E dans le Pavillon. Prenez les **deux POTIONS** (SANG, RAGNAR) et partez vite. Les deux gemmes dans cette pièce sont maudites et vous retirent des points de vie si vous restez trop longtemps. ->E. Appuyez sur le premier levier, puis sur le second. Attention aux **robots sphériques** et ouvrez rapidement la cache dans le mur Nord. Prenez la **POTION DE FORCE**. Utilisez le troisième levier pour abaisser le panneau de bois et bloquer les deux monstres. Au bout d'un certain temps, la porte s'ouvre. ->E. Ramassez l'**EMERAUDE 1** étant par terre. ->E dans la Grande Chambre.

2) Ouvrez le coffre et prenez la POTION DE SOIN DU POISON, le PARCHEMIN DE DISSIPATION DES PIEGES. Pour montez sur les piliers, deux possibilités. Soit vous empilez des objets pour atteindre les COFFRETS, soit vous descendez + E + E + S et vous lancez la POTION DE SANG sur le pentacle. Ouvrez les deux coffrets et prenez le PARCHEMIN DE DISSIPATION DES PIEGES, l'**OEIL DE TIGRE 1**, l'**AMÉTHYSTE 1** et le **RUBY 1**. Buvez la POTION DE FORCE et tirez le panneau de bois du mur ouest pour débloquer la porte. Descendez. Ouvrez le coffre. Prenez le GLOBE D'EXPLOSION CÉRÉBRALE, puis les GEMMES (elles rechargent justement ce sort). ->E, dans la Cave Nord. ->E dans la Grande Cave. Ouvrez le coffre et prenez les 4 **BAGUETTES DE MISSILES MAGIQUES**. ->S. Ouvrez le coffre. Prenez une des deux potions noires de VITALITÉ, la potion d'IMMORTEL et la POTION DE SOIN DU POISON. ->N. ->O. ->S dans la Cave Principale. Ouvrez le coffre. Prenez l'URNE, le PARCHEMIN DE PURIFICATION DE POTION. ->S, juste pour visiter. ->N. ->N. ->O. Déposez l'URNE sur le piedestal et abaissez le levier. Ramassez l'**EMERAUDE 2**. Remontez.

3) ->S. Prenez toutes les GEMMES, en évitant de marcher sur les dalles piégées (il y en a trois). Sinon, vous êtes téléporté en A. Dianos apparait et vous lance un sort qui vous fait perdre de l'énergie. Ces gemmes rechargent le GLOBE D'EXPLOSION CÉRÉBRALE. ->S, dans le Séparateur. Evitez de toucher les **sphères noires**. Prenez la CLEF 1 et appuyez sur le levier. Utilisez la CLEF 1 dans la serrure, ce qui débloque la porte sud. Si vous tombez dans un des trous, vous vous retrouvez en B, dans la Cave Sud. Là encore, **Dianos** vient vous rendre une visite de courtoisie assez désagréable. ->S dans le Passage Supérieur. Appuyer sur le levier du milieu. Montez l'escalier, ce qui déclenche un mécanisme et libère le robot sphérique. Evitez-le, et ramassez une à une les gemmes qui vont apparaître en haut, puis la CLEF 2. Ce phénomène se produit à chaque aller-retour du robot. ->S. Prendre le SAC D'OR, la **BOULE ORANGÉE 1**. ->S. Ouvrez le coffre et prenez le SAC D'OR, la **POTION DE POISON D'ARAIGNÉE**. Utilisez la CLEF 2 pour ouvrir la porte du haut. ->O.

4) Insérez les EMERAUDES 1 et 2 dans les orbites du crâne sur le mur nord. Sautez jusqu'à l'escalier (pour éviter un piège). ->O, dans le Hall Bronkson. Ouvrez le coffre et prenez l'ARGENT et le **PLOMB 1**. Appuyez sur le levier et descendez sur la plate-forme en bois. Débrouillez-vous pour que l'araignée ne soit pas bloquée sous la plate-forme. Déposez la POTION DE POISON D'ARAIGNÉE sur l'araignée qui est en bas. Attendez que la plate-forme remonte, l'araignée meurt alors et une clef apparaît. Réappuyez sur le levier. Descendez sur la plate-forme. Saisissez vous de la CLEF 3. Poussez dans un premier temps le levier du mur Nord. Les barreaux disparaissent. Vous pouvez maintenant appuyer sur le levier, à côté de la porte. Remontez sur la plate-forme, pour insérer la CLEF 3 dans la serrure. Redescendez. La porte Ouest est maintenant ouverte.
->O, dans la salle Vide, **totalement obscure**. Pas de panique, vous ne pouvez pas pour l'instant attraper les sacs d'or et la fiole. En plus de la porte par la-



quelle vous venez d'entrer dans cette pièce, trois autres sorties sont accessibles. Une dans le mur Nord et deux dans le mur Ouest. A vous de les trouver. Avant de continuer plus loin, un petit retour dans les salles du début est nécessaire.

5) Retournez dans la Grande Chambre, là où se trouvent les cinq colonnes. ->E, par la porte qui était dissimulée derrière le panneau de bois. Dans les Oubliettes, lisez le Livre, et fouillez le crâne. Prenez le **JETON** et la pierre **OEIL DE TIGRE 2**. Retournez dans la salle noire (Vide).
->N. Ouvrir le coffre. Prenez l'argent et la POTION DE BOUCLIER MAGIQUE. Fouillez la cache dans le mur et prenez le **RUBY 2** s'y trouvant. ->S. ->O, par la porte la plus au sud. Vous vous retrouvez dans une pièce, avec trois chiffres sur le mur. Le code à entrer est 7, 4, 1, en partant de la gauche. ->S. Appuyez sur le levier. ->S. Mettez la POTION DE RAGNAR (Acide) dans le bol de l'alchimiste. Déposez les deux pierres en plomb (PLOMB 1 et 2) dedans. Après quelques instants, le miracle s'accompli et vos deux pierres sont transformées en **OR 1 et 2**. ->N. ->S. Vous pouvez maintenant ouvrir les deux caches dans le mur. Ramassez le COFFRET ROUGE 1 (ne l'ouvrez pas), la CLEF 4 et la CLEF 5. ->N. Ouvrez le coffre avec la CLEF 4 et prenez l'OR. ->N. ->E. ->O par la porte la plus au Nord, dans la salle du Grand Pont. Utilisez les RUBY 1 et 2 sur le crâne. Utilisez la CLEF 5 pour faire disparaitre le deuxième panneau de bois. Insérez enfin le JETON dans la fente, pour ouvrir la porte ouest. ->O dans le Pavillon Ouest. Prenez l'**AMETHYSTE 1**. Ouvrez le coffret et saisissez vous des gemmes vertes. Buvez la deuxième dose de la POTION DE FORCE. Poussez la plate-forme sur le trou juste devant la

porte Nord. Montez dessus et appuyez sur le levier pour l'ouvrir. ->N. Vous pouvez ouvrir le COFFRET ROUGE 1 dans cette pièce et acquerir l'**AMETHYSTE 2**. Insérez les AMETHYSTES 1 et 2 dans les orbites du crâne correspondant et les OR 1 et 2 dans l'autre crâne.

6) ->N, dans le Haut Petit Pont. Poussez le levier et précipitez-vous sur le panneau de bois qui est descendu. Attendez qu'il remonte. Lisez le livre. Sautez jusqu'au coffre (attention au piège) et ouvrez-le. Prenez la POTION d'ENDURANCE. Redescendez. ->N dans le Guet Intérieur. Prenez la CLEF 6. Ouvrez le coffre. Prenez les pierres, **JADE 1** et **JADE 2**. Rammassez aussi les gemmes (toujours pour recharger le sort d'EXPLOSION CEREBRALE). Ne prenez pas pour l'instant les deux coffrets. ->E. Prenez la CLEF 7. ->O. Prenez maintenant les deux coffrets. Appuyez sur le levier.

7) Retournez dans la Cave Nord. Au passage, dans la pièce Vide, prenez les deux SACS D'OR et la **FIOLE D'EAU**. ->S. Utilisez la CLEF 7. ->O, dans la Cave de Caliban. Prenez la pierre de **JAIS 1**. Ouvrez la cache dans le mur. Prenez le PARCHEMIN DE BANISSEMENT. Lancer la FIOLE DE SANG sur le pentacle. Vous êtes téléporté en C, dans le Guet de Caliban. ->E, dans le Pavillon Intérieur. Prendre le **SORT DE PETRIFICATION**. Utilisez-le sur la FIOLE D'EAU. Vous obtenez une **TURQUOISE 1**. ->E. Prenez la **SPHERE ORANGÉE 2**. Regardez dans la cache pour y trouver des gemmes vertes. ->O. Descendez. Déposez les SPHERES ORANGÉES 1 et 2 sur le piedestal et abaissez le levier. Vous obtenez ainsi les **OPALES 1 et 2**. Remontez. ->N. Abaissez le levier. ->N. ->O. Descendez. Ramassez le SORT DE DISSIPATION DE MAGIE, la pierre de JAIS 2, le COFFRET ROUGE et ouvrez le coffre. Prenez toutes les GEMMES. Remontez. ->E. Utilisez le SORT DE DISSIPATION DE MAGIE sur une des deux gemmes maudites. Vous trouvez alors la deuxième pierre **TURQUOISE 2**. ->E. Déposez les OPALES 1 et 2 dans le crâne. ->E. Buvez la potion d'IMMORTEL et passez les pieux. ->S. Insérez les JAIS 1 et 2, les OEIL DE TIGRE 1 et 2 et les TURQUOISES 1 et 2 dans les crânes, pour ouvrir la porte sud.

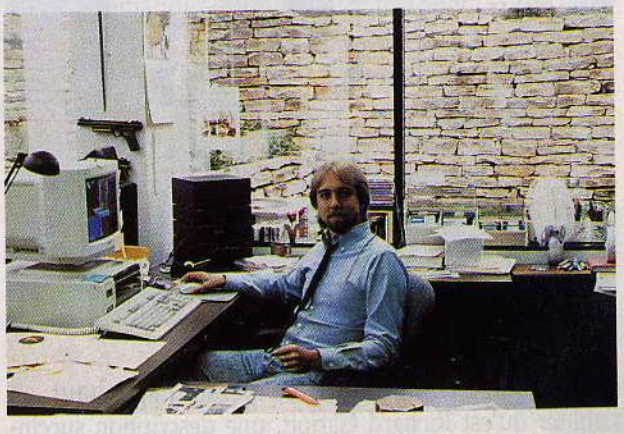
6) ->S. Deux fois de suite, déposez un JADE dans un coffret vert et récuperez le dans un coffret rouge. Ils sont alors transformées en **HELIOTROPES 1 et 2**. Approchez-vous du crâne. Vous allez perdre pratiquement tous vos points de vie, c'est nécessaire pour décharger le crâne. Ensuite, vous pouvez utiliser les deux pierres HELIOTROPES 1 et 2, pour ouvrir la porte ouest. Buvez maintenant la POTION DE VITALITE pour revenir à votre maximum de points de vies. ->O dans la Salle Intérieure. ->N dans le Pavillon Royal. Placez les BAGUETTES DE MISSILES MAGIQUES et divers objets dans les petits coffrets (verts et rouges) que vous avez collectés tout au long de ce niveau. ->O. Toutes vos possessions ont alors **disparues**, sauf vos petits coffrets et ce qu'ils contiennent. A noter, que certains objets peuvent être sauvés autrement. Si vous mettez par exemple le GLOBE d'EXLOSION CEREBRALE dans le coffre vide, deux salles auparavant, vous allez le retouver dans le coffre dans cette salle. Si vous voulez finir rapidement le jeu, attendez un peu sur la dalle centrale. **Dianos apparait** alors. Tuez-le avec un sort de MISSILE MAGIQUE par exemple ou avec le SORT D'EXPLOSION CEREBRALE, s'il est rechargé suffisemment. Prenez la porte du milieu, dans le mur ouest, et voilà c'est fini (un peu déçevant la fin, non?), mais vous n'avez surement pas 100% pour ce niveau. Avant de tuer Dianos, un petit tour supplémentaire à ce niveau (prenez la porte du milieu) pourrait vous rapporter quelques bonus. Personnellement, je n'ai pas réussi à ouvrir la porte Sud de la Grande Tour. Quoiqu'il en soit, voilà, vous avez rempli votre **mission** et il ne vous reste plus qu'à retourner au village où vous attend votre **récompense**. Enfin, peut-être... S'il ne s'est rien passé au village...

DOSSIER ORIGIN

Origin, compagnie américaine distribuée en France par Mindscape, a suivi depuis un an une évolution véritablement explosive. Connue depuis quelques années, essentiellement pour la série Ultima, elle offre depuis un an des produits originaux de grande qualité. Les derniers en date sont en effet Wing Commander, Ultima 6 et Savage Empire, tous nominés pour les 4 d'or de cette année. Ultima 6 et Wing Commander ont d'ailleurs gagné chacun dans une catégorie. Un voyage jusqu'à Austin (Texas) s'imposait donc, histoire de découvrir cette compagnie et notre Little Big Man à nous s'est donc fait un plaisir de traverser l'Atlantique pour vous rapporter plein de surprises.

IL ÉTAIT UNE FOIS... ORIGIN

Origin fut créée en 1983 par quatre personnes: les deux frères Garriott (Robert & Richard), leur père Owen Garriott (ex-astronaute de la NASA) et Charles Bueche (auteur de logiciels). En fait, le premier gros titre édité par cette compagnie fut Ultima 3: Exodus, qui a l'époque représentait 80% des revenus de la société. Suivirent à intervalles réguliers les autres volets de la Saga Ultima, mais aussi quelques produits moins connus (Autoduel, Windwalker, Times of Lore, Knights of Legend...). Au début basés sur la côte est des USA, les responsables de chez Origin se sont installés depuis quelques années à Austin, une ville Texane bien agréable où sont en fait installées bon nombre de sociétés d'informatique et d'électronique. On y trouve en effet des usines et des bureaux appartenant à IBM, à Motorola... mais aussi une immense université. 50000 étudiants y travaillent toute l'année, ce qui, vous vous en doutez, offre à Origin la possibilité de trouver pas mal de brillants cerveaux. En outre, avec environ 10000 étudiants étrangers, vous comprendrez mieux les facilités offertes à Origin pour traduire en français et en allemand la plupart de ses prochains jeux. La naissance d'Origin est cependant grandement due à un personnage pour le moins surprenant et marginal, Richard Garriott, plus connu sous le nom de Lord British.

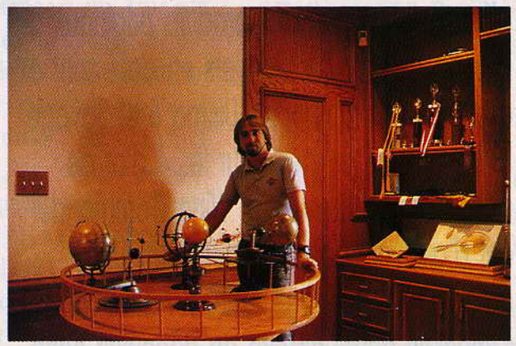


LORD BRITISH'S LIFE

Il faut remonter jusqu'en 1979 pour comprendre la naissance de celui qui est aujourd'hui une légende. Et plus particulièrement une semaine bien précise, au cours de laquelle Richard Garriott découvrit en même temps: les ordinateurs (Apple à cette époque), l'Heroic Fantasy (*Le Seigneur des Anneaux* de JRR Tolkien) et les jeux de rôle (*AD&D* off course). Résultats? Durant l'été, alors qu'il était vendeur dans une boutique d'informatique, il écrit son premier jeu de rôle sur micro, un jeu nommé: Akalabeth. Réussite totale, puisqu'il est immédiatement contacté par une société américaine (California Pacific Computer Co) pour laquelle il écrit ensuite, seul, le premier épisode de ce qui est désormais un mythe: Ultima 1. Il passe ensuite chez Sierra Adventure, et écrit pour eux Ultima 2, toujours tout seul. Richard, conscient de sa réussite, s'associe alors avec trois autres personnes pour lancer sa propre compagnie: Origin. Son frère, diplômé en économie et finance, s'occupe alors de tout ce qui est gestion de l'entreprise et marketing. Essentiellement basée sur le succès de la saga Ultima, Origin se lance très sérieusement sur le marché l'an dernier, grâce à l'arrivée de Chris Roberts, un véritable génie du jeu et de la 3D (Wing Commander, c'est lui!). Aujourd'hui, Richard occupe le poste de vice-président, mais il est surtout Directeur de la Création et il continue à s'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin à Ultima. Comme il le dit lui même, "Je ne pourrais pas vivre sans Ultima". Le contraire semble là aussi évident.

DIS-MOI Où TU VIS, JE TE DIRAI QUI TU ES

Pour mieux comprendre ce personnage haut en couleur qu'est Richard Gariott, une description succincte de sa maison semble tout indiquée. Située sur la colline la plus haute de la région, elle est construite autour d'un gigantesque télescope. Passionné d'astronomie, Richard possède chez lui de nombreux objets anciens concernant le système solaire, les constellations, les planètes et la Terre. Passionné d'histoire, il possède aussi d'anciennes cartes de notre planète. Sa maison est remplie d'objets de collection, que bon nombre de musées seraient ravis d'exposer. Parmi ceux-ci, je ne citerai que la présence de quelques armes anciennes (épées, arbalètes), ainsi que de nombreux livres et objets tous plus bizarres les uns que les autres (fossiles, crânes humains, statuettes vaudou et africaines, atelier d'alchimie, casse-tête en tous genres...). La visite de sa maison est un véritable enchantement et mille fois plus intéressante que la plupart des musées. Son goût pour l'histoire ancienne et



ces objets se retrouve totalement dans la saga Ultima (carte, sextant, lunette, astronomie). En outre, sa maison regorge de surprises. De nombreux passages secrets existent dans tout le bâtiment, et croyez-moi, pour les trouver et surtout les ouvrir, il faut vraiment le vouloir (ou le pouvoir). Un simple chiffon sur une table peut en fait, si vous le déplacez correctement, déclencher l'ouverture d'un panneau secret. Un miroir peut en fait dissimuler un passage. Entre les piscines extérieures et intérieures existe même un tunnel! Une rumeur fait même état d'un cercueil contenant un véritable squelette humain, dissimulé quelque part dans

une cave. Pour vous dire à quel point Lord British est un personnage vraiment hors du commun, je pourrais aussi vous parler de la Halloween Party (31 octobre), une fête bien connue outre-Atlantique, durant laquelle les enfants se déguisent en monstres et font la fête toute la nuit. Pour cette occasion bien particulière, toute la maison est réaménagée et une soixantaine de personnes y sont invitées pour une soirée à thème, digne des meilleurs Grandeur Nature organisés de par le monde. Les piscines sont alors remplies d'une eau verdâtre et d'algues en tous genres. Il parait même que des monstres marins règnent en maitre dans ces eaux mystérieuses... Bref, c'est de la folie, mais après tout, les adultes aussi peuvent s'amuser! Une maison bien étrange, où l'histoire ancienne et le moderne, l'étrange et la logique se rejoignent dans un équilibre mystérieux.

ORIGIN DE NOS JOURS

Actuellement, Origin est constituée d'un peu moins de 100 personnes, soit environ deux fois plus que l'an dernier. Les employés occupent une soixantaine de bureaux, dans un immense bâtiment administratif en périphérie de la ville, qui contient en outre les bureaux de plusieurs autres sociétés. Au centre du bâtiment, vous trouvez un "petit" jardin, avec une rivière artificielle, un endroit bien agréable pour se reposer deux ou trois minutes. C'est dans une ambiance sérieuse mais décontractée que travaillent graphistes, musiciens, programmeurs et commerciaux. Là encore, les relations entre les différents employés sont exceptionnelles, mais le travail reste l'objectif numéro un.

Ainsi, comme me l'expliquait Robert Garriott, le Président de la société, il n'est pas rare que les gens restent tard le soir ou même des nuits entières, pour résoudre un problème ou simplement travailler. Il faut avouer qu'avec les préparatifs du CES de Chicago, régnait dans les locaux une certaine agitation. Les premières conséquences de cette qualité de travail sont un chiffre d'affaire multiplié par 2,5 l'an dernier et surtout beaucoup de projets pour la fin d'année et

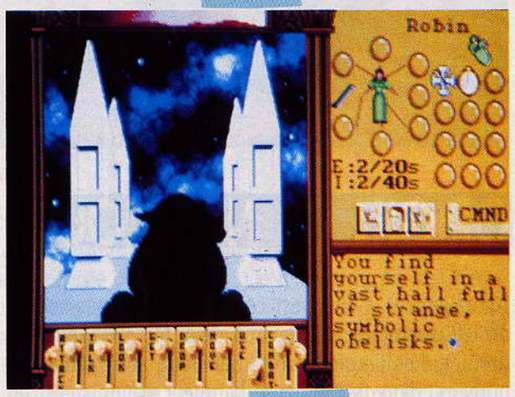
l'an prochain. Désormais, Origin espère bien commercialiser entre 4 et 6 produits de qualités par an, et nous ne pouvons que nous réjouir d'une telle initiative. Quoiqu'il en soit, les prochaines sorties de produits "Made in Origin" seront: Martian Dreams, Wing Commander 2, Strike Commander, Ultima 7, WC2: The Secret Missions 1, plus Ultima: The Underworld et WC2: The Secret Missions 2 pour le début d'année prochaine.

WORLDS OF ADVENTURE 2: MARTIAN DREAMS

Ce deuxième volet des Mondes d'Ultima était dans sa phase finale de développement lors de ma visite. Le contrôle de la jouabilité et la recherche des bugs éventuels étaient donc la priorité numéro un. Ce jeu de rôle, prévu pour la mi-juin aux USA, soit fin juin pour nous, utilise dans son ensemble le système de jeu utilisé pour Ultima 6 et Savage Empire. L'écran principal, ainsi que les icônes pour les commandes ont pas mal changé, tout comme la fenêtre supérieure servant à donner l'heure, beaucoup plus colorée. Les graphismes VGA sont toujours superbes, avec des décors et des sprites étranges, surtout dans les mondes des rêves.

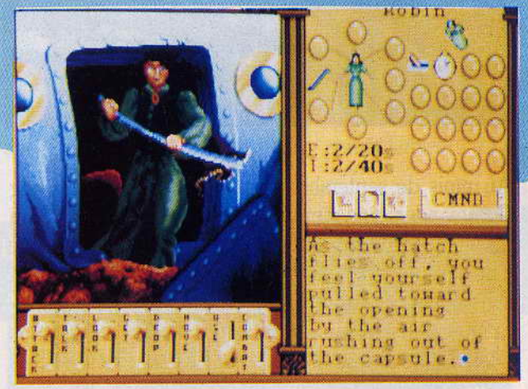
L'histoire se déroule cette fois à la fin du XIXe siècle, dans une atmosphère proche de celle décrite dans les oeuvres de Jules Vernes et de H.G. Wells. Un gigantesque canon, destiné à envoyer un appareil habité sur Mars, a été construit. A la suite d'un accident cependant, alors que les célébrités de l'époque visitent l'engin, le canon propulse l'engin sur Mars. Deux ans plus tard, vous ainsi que Spector (déjà rencontré dans Savage Empire) faites partie de l'expédition de secours. Si vous échouez, le futur ne sera plus ce qu'il est et notre monde (tel que nous le connaissons) n'existera pas. Le scénario est bien sûr plus complexe que vous ne l'aviez prévu et de nombreux problèmes vont apparaître. La grosse différence de Martian Dreams par rapport à Savage Empire (outre le contexte) vient des personnages. En effet, vous allez rencontrer Sigmund Freud, Mark Twain, Thomas Edison, Raspoutine et bien d'autres personnages célèbres.

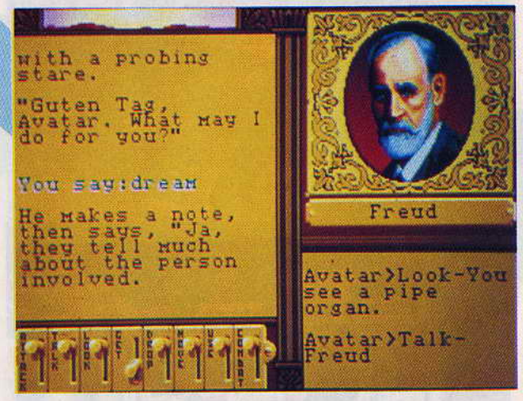
Les auteurs du programme ont tout fait pour respecter la réalité historique. Chacun des individus a une personalité propre, fidèle reflet de leur véritable caractère, et vous allez donc être confronté à des personnages ayant réellement existé. Pour ne donner qu'un exemple parmi tant d'autre, la création du personnage semble avoir pas mal changé. C'est en effet Sigmund en personne qui vous pose des questions pour la plupart embarrassantes. Attention car vos réponses sont interprétées par un véritable psychologue et vous allez être surpris par leur réelle signification. Une bonne partie du jeu se déroule dans les mondes des rêves, puisqu'il y en a 9 en fait. Grâce à une machine martienne, vous allez explorer votre inconscient et celui des autres, même si rapidement les cauchemars vont dominer ces mondes. A vous d'affronter vos peurs et celles des autres individus. Il se pourrait même que vous rencontriez les derniers martiens, prisonniers de leurs rêves. Quoiqu'il en soit, cette partie du jeu est vraiment originale et intéressante. Pour ce qui est de l'aventure sur la planète Mars, il faut bien sûr trouver dans un premier temps

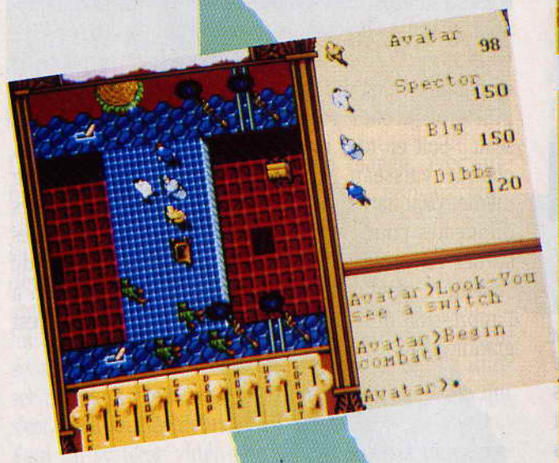


un moyen pour respirer l'atmosphère très pauvre en oxygène et régulièrement se réapprovisionner. Les divers objets et armes respectent totalement l'époque victorienne, tout comme le jeu dans son ensemble, mélange de SF et de réalités historiques. Les armes vont des classiques armes blanches, aux pistolet, en passant par les fusils de chasse, plus éventuellement quelques armes beaucoup moins conventionnelles. C'est un véritable régal. Vous dirigez cette fois-ci 5 personnages et comme pour Savage Empire vous pouvez passer du mode groupe au mode individuel sans problème. A noter d'ailleurs que les personnages réagissent en fonction de leur personalité et de leurs objectifs personnels, alors attention aux personnes qui vous accompagnent, elles peuvent parfois réagir bizarrement. Une autre nouveauté intéressante vient de la présence de beaucoup plus d'écrans et de quelques scènes animées à des moments clés de l'aventure. Ces scènes se déroulent soit dans la fenêtre graphique, soit sur tout l'écran. Un jeu de rôle de qualité, qui s'annonce surtout très original.

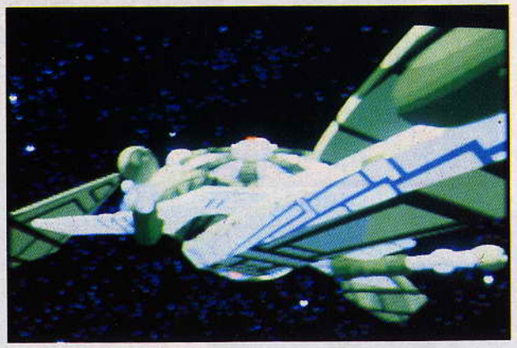
La société Origin, consciente de l'évolution favorable du marché PC en France, nous a promis une version française de ce jeu.







WING COMMANDER 2: VENGEANCE OF THE KILRATHI



Au mois de septembre dernier sortait sur PC Wing Commander, une simulation d'aventure spatiale qui obtint un extraordinaire succès lors de sa sortie. Ce jeu, développé essentiellement par Chris Roberts, est sans aucun doute un des événements les plus marquants dans le monde ludique sur PC de l'année 1990. Deux disquettes de scénarios sont déjà sorties pour compléter le formidable succès de ce jeu, mais déjà s'annonçaient les prémisses de Wing Commander 2, notamment au CES de Las Vegas en janvier, où une démo impressionnante était présentée. Mon commentaire après ce que j'en ai vu à Austin se résume en trois phrases: je suis venu; j'ai vu; je suis vaincu. Comment décrire en effet avec de simples mots l'indescriptible? Enfin essayons tout de même.

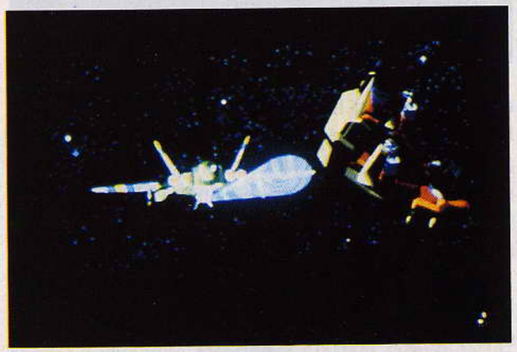
Tout d'abord, comme pour Wing Commander, il faut une machine très puissante pour apprécier pleinement WC2. Même un 386 à 16Mhz avec écran VGA couleur semble tout juste suffisant. De plus une carte Soundblaster (si possible équipée avec les chips C-MS) est elle aussi nécessaire, car l'environnement sonore et musical est tout simplement incroyable. Les machines utilisées dans les locaux d'Origin étaient des 386 à 25Mhz voire parfois 33Mhz, tous équipés de carte Soundblaster, voire MT-32 pour les musiciens. En outre, la taille du jeu n'est plus comparable avec WC, puisqu'il faut près de 10Mo pour la version de base plus quelques Méga supplémentaires pour la version étendue.

UNE AUTRE HISTOIRE

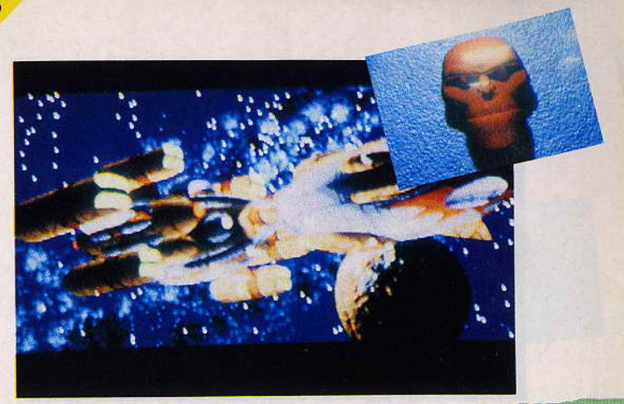
Pour en revenir à l'histoire, son déroulement est beaucoup moins linéaire que dans WC, avec une interactivité plus importante. Vous combattez cependant toujours l'Empire Kilrathi. Cette fois, il semblerait que des traitres se soient infiltrés un peu partout dans la flotte terrienne. Vous ne pouvez donc plus faire confiance à personne, même pas à vos propres coéquipiers. Des assassinats et des sabotages sont commis. Qui sait si en plein combat, l'un de vos équipiers ne se retournera pas contre vous, dévoilant enfin sa véritable personnalité? A vous de mener à bien les missions que l'on vous confie et de démasquer le(s) traitre(s), basé(s) sur votre propre vaisseau amiral. Les missions semblent plus variées et surtout beaucoup plus nombreuses que pour WC, presque deux fois plus, en fin de compte. En outre, tout un paquet d'animations donnent vie au jeu, à travers des scènes animées merveilleuses et encore une fois largement plus nombreuses que pour WC. Ainsi dans WC, vous aviez la scène du Briefing, l'éjection du pilote, la cérémonie funéraire, la course vers la piste d'envol, plus trois scènes pour atterrir, l'explosion du vaisseau... Soit en tout une dizaine de scènes. Désormais, chaque vaisseau explose de façon différente. De même, chaque appareil possède des scènes animées différentes pour l'atterissage ou le décollage. D'autres scènes encore viennent parfaire le déroulement de l'aventure, pour montrer tel ou tel événement et on a l'impression de voir un véritable film interactif. C'est grandiose!

UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE

Les vaisseaux que vous allez piloter, ainsi que leur équipement, ont beaucoup évolué. Vous allez donc diriger des vaisseaux plus rapides, plus puissants, plus résistants et donc plus mortels. Il est évident que les ennemis possèdent eux aussi des vaisseaux plus performants et autant dire que les combats vont être chauds. A ce propos, la difficulté du jeu sera évolutive et si vous pulvérisez vos adversaires lors de vos premières rencontres, le programme modifiera en conséquence le nombre et les capacités de pilotage de vos adversaires. Vous aurez donc accès à six nouveaux appareils, dont deux équipés de tourelles. Il faudra donc passer d'un poste à un autre pour détruire les ennemis, qui vous attaquent par l'arrière ou par un côté. A noter aussi la présence de brouilleurs de radars pour tromper les missiles adverses.



Les armes ont elles aussi pas mal changé, avec surtout l'apparition des torpilles et d'un rayon tracteur. Deux de vos appareils, des sortes de bombardiers stellaires, peuvent être dotés de torpilles, seules armes désormais efficaces contre les destroyers et vaisseaux amiraux ennemis. Le rayon tracteur permet quant à lui de récupérer divers objets qui trainent dans l'espace. Certaines de vos missions consistent donc à utiliser ce rayon pour prendre à votre bord un pilote qui s'est éjecté ou les débris d'un appareil.
Tout un système vidéo permet de revoir et de sauvegarder vos missions sur disque dur. Vous pouvez visionner ces vidéos en utilisant un système de camé-



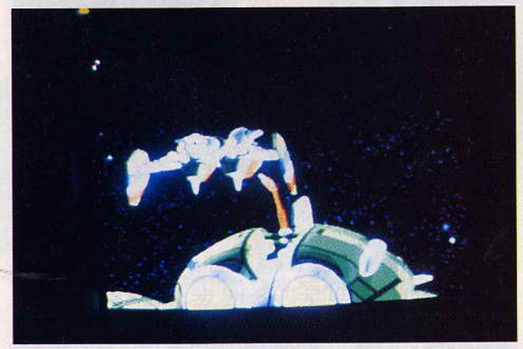
ras exceptionnel qui vous permet alors de regarder les combats sous n'importe quel angle, tout comme dans certain simulateurs de vols classiques (effets de zoom et de rotation à volonté). Même si au début on peut croire qu'il s'agit d'un gadget, ce système permet surtout d'analyser vos combats et les tactiques des ennemis, dévoilant ainsi leurs points faibles.

UNE TECHNIQUE GRAPHIQUE IRRÉPROCHABLE

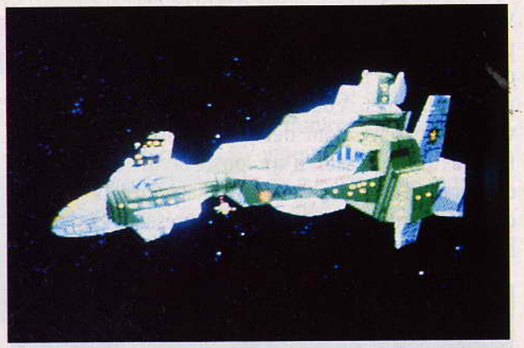
La réalisation de WC2 a été rendue possible par l'utilisation d'un outil ultra-puissant de dessin et d'animation en 3D. En fait, les graphistes travaillent avec ce programme pour dessiner en 3D un vaisseau ou un élément du jeu qui est ensuite défini comme un simple objet. Le graphiste défini ensuite l'animation, ainsi que la position des éclairages, la taille et la puissance des faisceaux lumineux... Enfin, par des options totalement originales, il applique sur certaines parties une texture quelconque qu'il a auparavant dessinée. Différents types de bois et de métal, verre, plastique, pierre... Tout est possible. Il ne reste plus qu'à attendre que les calculs pour chaque image de l'animation soient faits et voilà, vous avez devant vous une animation presque aussi rapide que pour de la vraie 3D. Vous pouvez donc donner au fuselage la texture d'un métal, à un chaise celle du cuir, à un objet celle du verre... C'est magnifique! L'événement produit par Wing Commander comme premier simulateur en bitmap semble largement dépassé avec WC2, un si-

mulateur aux animations aussi rapides que la plupart des autres simulateurs 3D classiques mais avec des graphismes somptueux. Finis les avions constitués de polygones gris, blancs ou noirs, toujours assez grossiers et schématiques. Maintenant ce sont de magnifiques vaisseaux qui traversent l'écran. La finesse des graphismes est saisissante et si pour WC on avait l'impression d'avoir parfois une animation quelques peu saccadée et un léger flou dans la forme des vaisseaux, il n'en est rien dans WC2 avec des appareils détaillés, qui grossissent à l'écran de façon tout à fait réaliste. On est très proche d'un véritable dessin animé, voire d'un film!

UNE RÉALISATION SONORE SOMPTUEUSE



Les graphistes ne sont pas les seuls à mériter des félicitations, car au niveau sonore, là aussi WC2 surpasse plus que facilement WC et ce qui s'était fait jusqu'alors. Les musiciens engagés sont de véritables professionnels et les musiques que j'ai pu écouter sont extraordinaires. Elles sont bien sûr en rapport avec la scène qui se joue à l'écran, avec des variations d'intensité et de genre tout à fait remarquables. Plus nombreuses, de meilleure qualité, j'ai pu entendre quelques morceaux de piano et de cuivres merveilleux. Pour tout ce qui est bruitage, là aussi pas mal d'améliorations ont eu lieu, avec des sons plus réalistes et plus violents. La grande nouveauté, nous vous en avions déjà parlé, ce sont les voix digitalisées qui accompagnent certaines phases du jeu. En fait, étant donné la place occupée par ce genres de données, un pack supplémentaire de disquettes (3 disquettes 1.44 Mo pour l'instant) sera disponible à la sortie de WC2 pour fournir la totalité des dialogues digitalisés, soit environ 150 voix différentes. Sans cette extension, vous n'aurez que quelques-unes de ces digitalisations, mais ce sera déjà fabuleux. Un gros effort a été fait pour rendre les voix crédibles. Un travail important sur table de mixage a été effectué pour donner des impressions d'écho, de réverbération, d'enveloppe et



de puissance. Au final, les voix correspondent parfaitement aux divers personnages, avec par exemple des accents étrangers pour certains individus et des voix complètement désagréables et inquiétantes pour les Kilrathiens. Presque tout le monde chez Origin a participé, avec sa voix tout du moins, au projet WC2. Ainsi, Marteen Davies (Directeur des Ventes), sujet britannique, a fait la voix d'un personnage d'origine écossaise. Le résultat est époustouflant et on peut espérer une version française des voix chez nous!

Dr DANA

Ce charmant personnage au visage jovial et en tenue de chirurgien n'est autre que le fameux docteur Dana, l'auteur de la plupart des musiques ou sons de WC2. Ex-étudiant en médecine, il s'est rapidement découvert une passion pour la musique et les effets sonores. Il a été engagé depuis peu chez Origin et lorsque j'ai découvert son CV et ses réalisations, j'ai tout de suite compris pourquoi. Il travaillait auparavant dans

le monde du cinéma et il a entre autre participé à quelques-unes des musiques et des bruitages pour les scènes d'actions de certains films: Hellraiser, House 2 et Robocop 2. Lors de ma visite dans son bureau, il travaillait déjà sur des musiques, non utilisées pour WC2 et qui pourraient éventuellement être utilisée pour... Wing Commander 3. Très content de participer à la création de musique pour des jeux, il m'a expliqué que pour lui, WC2 se rapprochait plus d'un film que n'importe quel autre jeu qu'il lui a été donné de voir.

UNE BREVE CONCLUSION

WC2 est donc prévu pour fin juin aux USA, soit durant l'été en France. Seule une version PC est prévue pour l'instant, sur écran VGA/MCGA mais aussi en EGA. La jouabilité reste pour l'instant la grande inconnue, ainsi que la date de sortie exacte, même si jusqu'alors Origin a toujours été très ponctuel. Il est bien sûr question d'une version CD-ROM, ce qui permettrait en outre de résoudre les problèmes de place dûes aux digitalisations vocales. Il y aurait alors beaucoup plus de dialogues et de scènes animées entre les missions, ce qui ferait de WC2 un produit encore plus exceptionnel. Quoiqu'il en soit, WC2 est d'ores et déjà pour moi l'événement pour cet été 1991, au même titre que WC l'avait été l'an dernier. Avec une réalisation technique tout simplement incroyable, une durée de vie plus longue que son petit frère et beaucoup d'innovations dans le jeu, WC2 est un joyau, un bijou, une pure merveille. Il ne reste plus qu'à espérer que WC3 offre en plus des scènes de survol de planètes, telles que celles utilisées dans Strike Commander. En attendant, c'est avec plus que de la simple impatience que nous attendons ce produit.

CHRIS ROBERTS

Ce jeune programmeur, totalement inconnu il y a encore deux ans, a été à l'origine de Wing Commander. C'est essentiellement lui qui a programmé et trouvé le système utilisé pour l'animation de sprites en 3D, élément révolutionnaire par rapport aux simulateurs habituels, basés sur de la 3D vectorielle. Depuis WC, il a bien sûr travaillé sur les deux disquettes d'extension et sur la suite, Wing Commander 2. Actuellement, Chris est totalement absorbé dans la réalisation de Strike Commander, un simulateur de vol là encore pas vraiment comme les autres. Il occupe en fait le poste de Directeur des Nouvelles Technologies, ce qui ne l'empêche pas de continuer à s'occuper de la programmation des jeux. Lors de mon passage, il était particulièrement occupé à rassembler les différentes phases de Strike Commander en cours de développement, pour pouvoir nous les présenter au CES. Dormant trois ou quatre heures par nuit, il a cependant pris le temps de passer quelques minutes en ma compagnie pour me présenter Strike Commander. Les divers éléments que j'ai pu voir en sont encore au stade de dévelopement et diverses modifications auront certainement lieu.

STRIKE COMMANDER

Nous vous avions parlé de ce logiciel le mois dernier sous le nom de Ground Commander, mais encore une fois, son nom définitif peut être sujet à changement. Nous n'avons malheureusement pu vous rapporter de photos d'écran de ce jeu. En effet, les graphistes étaient en plein travail pour dessiner avions, cockpits, chars et hélicoptères et la phase d'animation, bien que grandement avancée souffrait encore de deux ou trois petits problèmes. Quoiqu'il en soit, SC s'annonce comme assez fabuleux, utilisant lui aussi le système de 3D bitmap. Contrairement à beaucoup de simulateurs de vols, SC utilise des triangles et non pas des polygones classiques pour la représentation des formes. Le résultat est assez impressionnant sur le terrain, avec des régions montagneuses et vallonnées, par opposition aux terrains toujours très plats des autres simulateurs (avec de ci de là une malheureuse montagne). La précision et la finesse des décors au sol en est elle aussi accrue,

pour le plus grand plaisir du joueur. Chris Roberts a voulu en effet privilégier le réalisme visuel de la simulation sur tout autre élément. Le plus remarquable reste cependant les appareils, tanks et décors qui eux aussi sont dessinés en 3D recouverte d'une texture adéquate. Les avions ont par conséquent une apparence très proche de la réalité, tant par leurs formes arrondies (et non plus quelques polygones anguleux) que par leurs carlingues de métal poli, avec les cockpits en verre, le soleil se réfléchissant dessus. C'est magnifique et d'un réalisme incroyable. L'animation de tout cela est, vous vous en doutez, un peu plus lente que pour les tout derniers simulateurs sortis sur PC, mais la différence est négligeable comparativement aux améliorations des graphismes ainsi obtenues. Strike Commander est prévu pour le mois d'octobre et nous vous en dirons plus le mois prochain après le CES de chicago, c'est promis.

ULTIMA VII: The Black Gate

Eh oui! Lord British n'a pas dit son dernier mot, comme nous l'avions cru quelques temps après Ultima VI, présenté alors comme le dernier épisode. Ayant travaillé seul sur les quatres premiers volets d'Ultima et avec une équipe sur Ultima V, Lord British, alias Richard Garriott, était devenu pour Ultima VI directeur du développement, ne s'occupant plus du tout de la programmation. Pour ce septième épisode, il met le paquet, puisque pas moins de 22 personnes travaillent sur le projet, lui y compris en tant que superviseur. Pour présenter autrement ce projet, disons simplement qu'il y aura autant de différences entre Ultima 7 et 6, qu'il y en avait entre Ultima 6 et 5. C'est tout dire!

Tout d'abord, Ultima 7 sera plein écran, contrairement à ses prédécesseurs pour lesquels seule une partie de l'écran représentait le terrain. De ce changement découlent bien d'autres modifications. Ainsi, la taille des sprites légèrement supérieure, et surtout leur animation. Alors que pour Ultima 6, 16 sprites étaient utilisés pour le mouvement d'un individu (4 pour chaque direction), ce sont maintenant 64 sprites qui seront utilisés. Nul besoin de vous dire que cela change beaucoup de choses!

Ensuite les ordres ont été simplifiés, ce qui curieusement n'entraine pas une diminution de la complexité du scénario. A la place de la dizaine d'icônes utilisés dans Ultima 6 pour attaquer, regarder... trois ordres suffiront dans Ultima 7 pour obtenir exactement les mêmes résultats. Les trois commandes de base qui restent sont donc: utiliser, regarder et marcher. Pour attaquer quelqu'un, il suffit "d'utiliser une arme sur cette personne". Pour lancer un sortilège, il faut "utiliser un livre de sorts". Pour prendre un objet, il suffit de l'utiliser. Pour parler il suffit "d'utiliser une personne". La simplicité de l'interface utilisateur devrait donc être intéressante, les boutons de la souris devant alors permettre de pratiquement tout faire.

Un autre changement intervient dans le nombre de sauvegardes disponibles. Non seulement elles seront nombreuses, mais sur un même disque dur, deux personnes pourront sauvegarder leurs parties respectives. Seul problème: la taille des sauvegardes, qui devraient faire plusieurs centaines de Ko (peut-être même 500).

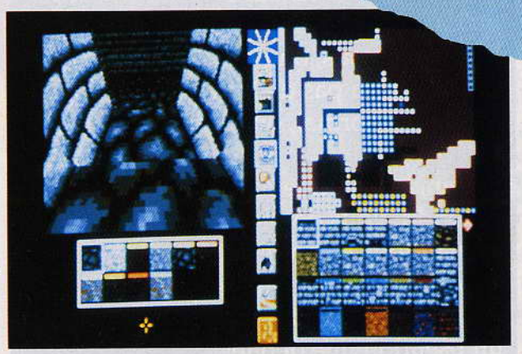
La gestion de la 3D isométrique est elle aussi nettement meilleure, les personnages disparaissant vraiment lorsqu'ils passent derrière un objet ou un mur. Pour l'instant, il ne m'a été possible de prendre des photos uniquement de la présentation, avec cet individu bizarre qui parlera au début du jeu. Eh oui. Là encore, Lord British va vous surprendre, avec des digitalisations vocales très nombreuses, pour peu que vous ayez la carte Sound Blaster C/MS.

La date de sortie d'Ultima 7 est octobre pour le moment, mais cette date ainsi que certains des éléments que j'ai eu la chance de voir peuvent être sujet à modifications.

ULTIMA: THE UNDERWORLD

Un autre projet qui semble plus que prometteur chez Origin est cette version à la Dungeon Master d'Ultima. Ce jeu, prévu pour le début de l'année prochaine, n'en est qu'à ses débuts, mais d'ores et déjà il s'annonce comme assez révolutionnaire. Quoiqu'il en soit, voici pour vous seulement et en exclusivité Ultima: the underwold.

Pour développer ce projet, les auteurs utilisent le système de 3D en bitmap désormais caractéristique des futurs produits Origin. Le résultat, s'il semble presque anodin sur les photos, est une pure merveille, tout bougeant en temps réel. Ce système permet en effet d'obtenir des murs, des décors et des objets complètement différents les uns des autres et de les placer comme le veulent les programmeurs. Contrairement à Dungeon Master et à Eye of the Beholder, les couloirs et les pièces peuvent donc être franchement variés, et ce très facilement. De la même façon, les couloirs ne sont plus obligatoirement rectilignes et plans. Ils peuvent être incurvés et souffrir de quelques dénivellations. Autant vous dire que jamais encore je n'avais



eu l'occasion de voir des murs et des pièces qui ressemblaient autant à la réalité. Le plus extraordinaire vient de la possibilité de regarder dans n'importe quelle direction. Vous pouvez lever la tête pour regarder le plafond et voir par exemple le passage qui surplombe le couloir où vous vous trouvez. Regardez vers le sol et vous verrez peut-être quelque chose d'inhabituel. Regardez le mur à votre gauche, puis vers le haut et vous verrez alors l'ouverture qui se trouve dans ce mur. Les possibilités et le réalisme de ce que vous voyez sont tout simplement géniaux. Mais ce n'est bien sûr pas tout. Il y aura des pièces

avec des lacs souterrains, des rivières, des escaliers que vous monterez réellement, marche par marche, la pièce qui se trouve en haut se révélant au fur et à mesure. En fait, tous les pièges et toutes les pièces bizarres décrites dans les meilleurs scénarios de jeux de rôle (par exemple Le Temple du Mal élémentaire pour AD&D) semblent être facilement adaptables.

Les monstres vont eux aussi reprendre du poil de la bête puisqu'ils seront totalement animés. En outre, lorsque vous vous rapprochez d'eux, ils ne grossissent pas de façon saccadée, à l'aide de deux ou trois tailles de sprite, mais de façon fluide et réaliste.

L'exemple des photos ne rend pas très bien cette impression, puisqu'entre chacune de celle-ci, il doit y avoir encore quatre ou cinq images. Les effets d'ombre et de lumière sont eux aussi très travaillés, le fond des salles et des couloirs étant plus ou moins obscur en fonction de leur proximité.

Pour ce qui est du scénario, là encore il semble y avoir un abîme entre ce que sera "Ultima, The Underworld" et ce qu'étaient les scénarios de DM ou de Eye of the Beholder. Le scénario se rapprochera plus par sa complexité d'un Ultima classique que d'un Dungeon Master.

WING COMMANDER 2: SECRET MISSIONS

Le jeu n'est même pas encore fini que déjà Origin annonce deux disquettes de scénarios pour WC2. La première devrait sortir en octobre et la deuxième au mois de janvier si tout va bien. Encore une raison supplémentaire pour acquerir rapidement WC2 à sa sortie.

LES MUSIQUES ORIGIN SUR CD

Il semble en effet que les musiques de plusieurs jeux Origin vont être adaptées et compilées sur un CD audio, dans le cadre d'une initiative similaire à celle qui avait bien marché en France avec des jeux tels que Rockstar, Operation Stealth et Les Voyageurs du Temps, par exemple. Confirmation et précisions nous seront données au CES de chicago.

ORIGIN ET LUCASFILM GAMES?

Une autre rumeur qui circule fait état d'une éventuelle collaboration de Origin et de Lucasfilm Games pour créer un jeu. Pour l'instant, rien n'est décidé, mais il serait vraiment intéressant que cette rumeur se confirme.

3615 GEN4

Ce mois-ci, Tristan est un menteur, **une ordure**, un tricheur, un vil. Ne me parlez pas de lui, ou je vous en colle une.

Vous savez ce qu'il a fait? OooOOoh le vilain, le vilain Tristan!

Il n'arrêtait pas de nous dire qu'il aimerait bien aller sur le serveur, parce qu'il n'avait pas de Minitel chez lui. On le croyait, nous, on ne disait rien. Vous pensez, il n'a pas de Minitel chez lui, alors c'est normal, **on n'est pas vaches**.

Eh bin, le vil, oh le bougre, le sale individu, vous devinerez jamais, il prenait tous les soirs le Minitel du bureau, il l'emportait chez lui, et il passait ses soirées sur le serveur, sous un pseudonyme débile!

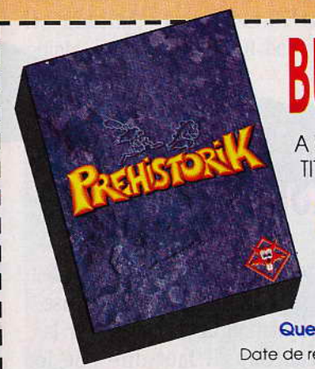
Insultez-le, crachez-lui sur ses chaussures, dénoncez-le à la Kommandantur, envoyez-lui des cerceuils, il s'appelle Tristan, et il est **petit, moche, et menteur**!

ET DIEU CREA "LE JEU"...

PREHISTORIK

1000 PIN'S A GAGNER

...ET TITUS ORGANISA LE CONCOURS LE PLUS FACILE DE LA GALAXIE, ET DECIDA DE VOUS OFFRIR 1000 EXEMPLAIRES DU BADGE LE PLUS "BRANCHE" DE L'UNIVERS: LE PIN'S ORIGINAL DE PREHISTORIK.



BULLETIN DE PARTICIPATION GÉNÉRATION 4

A découper, à remplir et à renvoyer avant le 30 Juin 1991 à:
TITUS "CONCOURS PREHISTORIK", 28 ter Avenue de Versailles, 93220 GAGNY.

OUI ou NON? (Cocher les cases des réponses justes)

1- Grawagars est il à la recherche d'un trésor? ☐OUI ☐NON
2- Le jeu contient-il plus de 25 écrans? ☐OUI ☐NON
3- Y-a t'il 4 photos du jeu au dos de la boite? ☐OUI ☐NON
4- Dans les temps anciens, seule la peur pouvait faire bouger l'homme? ☐OUI ☐NON
Question subsidiaire - Le jeu est il génial? ☐OUI ☐NON

Date de remise des lots après le 30/07/91

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : .....
Age : ..... Ordinateur : .....

EXTRAIT DU REGLEMENT DU CONCOURS

Article 1: La société Titus en collaboration avec le magazine Génération 4, organise un jeu-concours sans obligation d'achat jusqu'au 30 juin 1991. Article 2: Ce jeu concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille. Article 4: Les bulletins réponse, photocopies ou réponses sur papier libre devront être adressés, dûment affranchis, à TITUS - Concours Préhistorik - 28 ter Avenue de Versailles - 93220 Gagny, avant le 30 Juin 1991 à minuit le cachet de la poste faisant foi. Article 6: Mille bulletins tirés au sort parmis l'ensemble des bulletins réponse gagnants, détermineront les vainqueurs. Article 8: Les lots seront remis aux gagnants à partir du 30 juillet 1991. Article 9: Le présent règlement est déposé chez Maitre Lourtioux, Huissier de justice, 27 allée Gambetta 93340 Le Raincy, et peut être obtenu sur simple demande écrite à Titus. Article 10: Les gagnants se verront recevoir directement leurs prix par le biais de la poste.

DOSSIER Domark

La compagnie Domark est connue des plus anciens pour avoir été à l'origine d'Eureka, un mégajeu d'aventure doté d'un prix incroyable pour le premier qui le réussirait, et dont la solution était des plus tortueuses. N'empêche qu'avec Eureka, Domark marquait brillamment sa naissance, puisque l'ensemble du milieu se souvient encore de ce soft ! Ensuite, la compagnie se spécialise dans les jeux d'action basés sur les James Bond : View To A Kill, Vivre et laisser mourir, Permis de tuer, et plus récemment L'Espion qui m'aimait. Ensuite, Domark sera remarqué par ses adaptations des jeux Atari basés sur la trilogie de Star Wars, l'adaptation du show télévisé Portraits Crachés (Splitting Images) et ses nombreuses versions du Trivial Pursuit. Il y a plus d'un an, Domark signait un accord avec Tengen permettant à la compagnie anglaise d'obtenir les droits des jeux de la filiale d'Atari spécialisée dans les jeux d'arcade. Ce fut l'époque de Xybots, Vindicators, Dragon Spirit, Toobin, A.P.B., Cyberball et autres Hard Drivin, qui furent assez réussis. L'année suivante, nous avions droit à Klax, Espace From The Planet Of The Robot Monsters, et enfin S.T.U.N. Runner, la catastrophe de Noël. Puis, l'année dernière, Domark s'est lancé dans la production de titres originaux avec un simulateur de vol moyen, Mig-29 Fulcrum, et plus récemment un wargame assez réussi, N.A.M. (voir précédent numéro).
Ce mois-ci, nous vous proposons en test Skulls & Crossbones, présenté En Bref, Hydra et l'excellent 3D Construction Kit. Mais jetons plutôt un coup d'oeil aux prochains produits nous semblant particulièrement réussis, sans oublier que les projets CDTV de Domark sont présentés dans notre dossier CD.

R.B.I. 2 BASEBALL

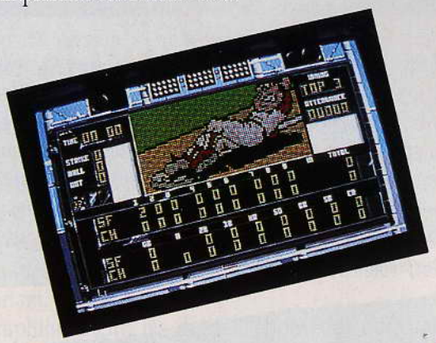
Adapté d'un jeu Tengen n'existant pas en arcade, mais disponible sur console Nintendo, R.B.I. 2 Baseball n'est autre qu'une simulation de base-ball, sur laquelle Domark mise beaucoup. Il faut dire que le travail effectué sur ce produit est vraiment énorme, et cela se voit dès que l'on y joue un peu.

Au niveau des possibilités, sachez que vous pouvez être soit batteur (celui devant frapper la balle avec la batte), soit pitcher (celui lançant la balle en essayant que le batteur ne la renvoie pas) ou encore fielder (un de ceux essayant de rattraper au plus vite la balle quand le batteur adverse la renvoie).

Si vous êtes batteur, vous décidez de votre placement, devez choisir de frapper la balle si vous l'estimez bonne, ou de la laisser passer si vous l'estimez faute. Si elle est vraiment faute et que vous n'avez pas essayé de la toucher, le pitcher récolte une faute. Au bout de trois, il est exclu du terrain et c'est au pitcher suivant de lancer la balle. Si vous essayez de renvoyer la balle, encore faudra-t-il être bien placé et frapper au bon moment, afin d'envoyer la balle le plus loin. Le meilleur coup consiste à l'envoyer dans les gradins, ce qui permet de marquer plein de points. Lorsque vous "pitchez", vous choisissez

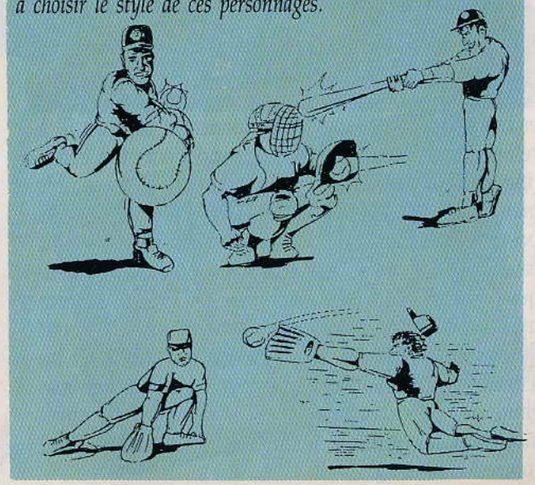
la direction de la balle, sa trajectoire, et l'effet que vous y mettez. Le but est d'envoyer des balles bonnes tout en espérant que le batteur ne les renvoient pas. Vous pouvez de temps en temps ruser en envoyant une balle faute et en espérant que le batteur essayera tout de même de la renvoyer ! Lorsque vous êtes fielder, vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle. Vous devez vous en saisir au plus vite, et essayer d'éliminer les adversaires qui courent vers vos bases.

Le jeu peut se jouer de manière arcade ou en utilisant la tactique, auquel cas chaque joueur dispose de caractéristiques. D'ailleurs, le jeu comporte les données sur tous les 24 joueurs des 26 équipes du championnat américain 1990.



Au niveau réalisation, en plus d'un graphisme vraiment réussi, le jeu comporte une animation des plus fluides. Les vues sont nombreuses ; de derrière le batteur lors du lancement de la balle, haut dans le ciel si jamais le batteur frappe la balle, puis près des bases, afin de voir les joueurs tourner et marquer des points. Le jeu comporte aussi un nombre important de gros plans et d'effets sympa, comme le tableau électronique d'affichage indiquant par des animations très sympa ce qui vient de se passer ! Ajoutez à cela de nombreux écrans de présentation, des sons très réussis et une ambiance particulièrement réaliste, et vous obtenez assurément la meilleure simulation de base-ball du moment. Le jeu sort en juin sur Amiga, PC et ST et sera testé dans notre prochain numéro.

Pour illustrer au mieux le jeu, le tableau électronique résume par de petites animations ce qui vient de se passer. Pour cela, les dessinateurs ont préféré utiliser des personnages au look très cartoon, ce qui contraste avec les graphismes très réalistes du jeu... Voici les roughs ayant servi à choisir le style de ces personnages.

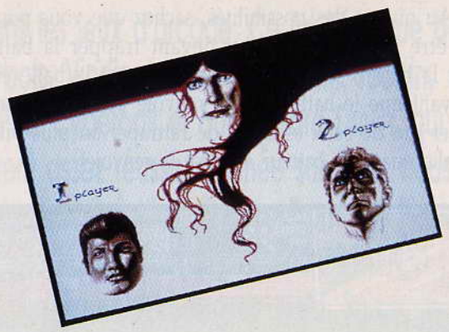


Pour obtenir une animation fluide et réaliste, les programmeurs du jeu ont digitalisé une séquence vidéo d'un film de base-ball. Ils ont ensuite, sur chaque image, porté les points d'articulation importants du corps humain, obtenant ainsi une silhouette en fil de fer. Ils ont ensuite redessiné le personnage autour de cette silhouette en suivant l'animation des points, afin d'obtenir un personnage aux mouvements surprenants de réalisme !

THUNDERJAWS

Voici à nouveau l'adaptation d'un jeu d'arcade Tengen, permettant à un ou deux joueurs d'affronter l'infâme Madame Q. Près de son antre, des jeunes plongeuses disparaissent régulièrement, jusqu'au jour où l'on découvre qu'elle les capture pour faire de terribles expériences sur elles, afin de créer une race de Femmes-Lézards.

Votre mission se décompose en deux parties. La première consiste à plonger aux alentours de la base de Madame Q, et d'y affronter les nombreux gardiens, jusqu'à atteindre l'entrée de la base. Plongeurs et requins cybernétiques vous donneront bien du fil à retordre dans cette séquence de shoot'em'up à scrolling horizontal. La seconde partie du jeu ressemble bien plus à Rolling Thunder, si ce n'est qu'il est ici possible de jouer à deux à la fois. Les ennemis sont toujours aussi nombreux (gardiens, chiens cybernétiques, robots, énormes machines), et il vous faudra utiliser les plates-formes pour avancer jusqu'au bout de chaque niveau, où vous pourrez enfin délivrer les jeunes filles prisonnières après avoir affronté une machine des plus dangereuses. Et le jeu continue ainsi, alternant les phases, jusqu'à l'affrontement final contre Madame Q.



Au niveau réalisation, Thunderjaws n'a rien d'incroyable, mais est tout à fait honnête. Les graphismes rappellent bien le jeu d'arcade, les sons sont très bons, tout comme la musique accompagnant le jeu. Le tout bouge bien, avec des animations bien sympa et une jouabilité très bonne. Les jeux du genre sont nombreux, mais lorsqu'on peut y jouer à deux, ils le sont tout de suite bien moins... Thunderjaws devrait donc contenter les fans de shoot'em'up et de beat'em'up. Test complet le mois prochain, avant la sortie en juin de ce jeu sur Amiga et ST.

MIG-29M SUPER FULCRUM

Selon des sources sûres, le constructeur Mikoyan serait en train d'achever une version très améliorée du Mig-29 Fulcrum. Du coup, Domark vient d'annoncer la sortie pour septembre de Mig-29M Super Fulcrum sur Amiga, PC et ST. Les programmeurs ont en effet assez de renseignements pour commencer le programme, qui pourrait sortir lors du premier vol de démonstration de l'engin ! Avec un tableau de bord complètement neuf et de nouvelles armes, le jeu comportera en plus un scénario original, se déroulant en Amérique du Sud, et vous opposant au Cartel de la drogue. Bonne initiative de Domark... Les possesseurs du premier programme pourront acquérir le nouveau à prix réduit !

SUPER SPACE INVADERS'91

Après n'avoir adapté que des jeux de chez Tengen, Domark a surpris tout le monde le mois dernier en annonçant que la compagnie avait signé les droits de Super Space Invaders'91, un jeu Taito. Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST en octobre, et en dehors d'un écran du jeu d'arcade, nous vous proposons trois photos exclusives issues de la version Amiga du jeu. Il s'agit de la présentation, qui est faite en graphisme vectoriel, et rappelle Dragon's Lair au niveau des animations. Très drôle et particulièrement bien réalisée, elle peut laisser espérer une conversion très réussie !

PITFIGHTER

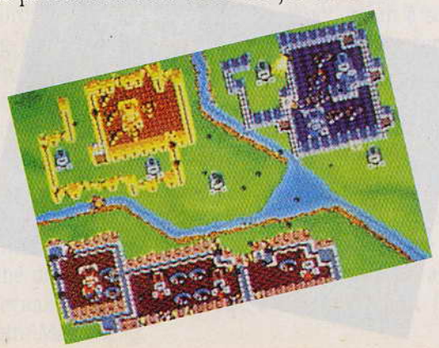
Toujours en octobre, vous pourrez jouer à Pitfighter sur Amiga. Domark ne possède pas les droits pour la version ST (c'est Atari qui les a pour le moment, de manière très étrange), mais espère les récupérer d'ici là. En attendant, j'ai pu voir en exclusivité mondiale les premiers tableaux de la version Amiga de ce jeu, et je dois avouer que c'est époustouflant. Avant d'en dire davantage, rappelons qu'il s'agit d'un jeu de combat où tous les coups sont permis, et où un ou deux joueurs affrontent des montagnes de muscles, avec un nombre de coups possibles très important.
Graphiquement, les digitalisations des personnages sont déjà très réussies, alors qu'elles n'ont pas encore été retravaillées. Ensuite, l'animation des combattants est meilleure que dans la version arcade, où elle était hachée. Mais le meilleur reste l'effet de zoom qui était l'aspect le plus impressionnant du jeu d'arcade original. Eh bien imaginez-vous que les programmeurs ont réussi à rendre exactement le même effet de mouvements de caméra sur Amiga, avec grossissement des sprites selon leur emplacement dans la profondeur de l'écran ! C'est superbement bien fait, très rapide. Profitez des deux photos exclusives de la version Amiga de Pitfighter, et méditez dessus jusqu'à notre preview plus détaillée à venir très bientôt.

RACE DRIVIN'

Après Hard Drivin et sa suite non-officielle, Domark prévoit une sortie de cette suite fabuleuse pour Noël, sur Amiga, PC et ST. Race Drivin' comporte non seulement le circuit de départ, mais deux nouveaux circuits, dont l'incroyable Super Stunt Track, qui vous fera accomplir des acrobaties particulièrement folles. C'est un nouveau groupe de programmeurs qui s'occupe de la version, en se fondant sur les bases de Hard Drivin. On nous promet cependant que tout ira bien plus vite, et sera le plus proche possible du jeu d'arcade, dont sont issues les photos illustrant cet article.

RAMPARTS

Ramparts est le dernier-né de Tengen, un jeu d'arcade/réflexion entre Missil Command et Tetris. Le jeu se déroule au Moyen Age, et vous venez de prendre possession de votre château. A chaque round, vous devez à l'aide de pièces, sortant tout droit de Tetris, réparer votre château où l'agrandir, afin qu'il soit totalement fermé à toute attaque.
Ensuite, il vous faudra défendre votre bateau contre l'attaque aux canons de bateaux ennemis... Après cette phase d'action, on retourne à la partie réflexion pour réparer le château, et si possible prendre de plus en plus de place, afin d'englober bientôt les châteaux ennemis ! Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST pour janvier 92, et n'est pas encore commencé. Les photos sont donc issues du jeu d'arcade.



EURO FOOTBALL CHAMP

Aujourd'hui, Domark annonce une nouvelle licence Taito : Euro Football Champ. Il s'agit d'un jeu de football pour un ou deux joueurs, où il est possible de faire des fautes de bien des manières, et où bien sûr cartons jaunes et rouges jouent un rôle important. Le jeu sera adapté sur Amiga et ST au minimum, mais ne sortira que pour le championnat d'Europe, soit dans un an environ ! Autant donc dire que la photo que nous vous proposons est issue du jeu d'arcade. L'importance de cette nouvelle est double, puisque cela confirme que Domark travaille désormais plus régulièrement avec Taito... Hors la compagnie japonaise ne vendait auparavant ses licences qu'à Ocean. Les vents sont-ils en train de tourner?

HARRIER HASSAULT

Les auteurs de Mig-29 Fulcrum ont déjà commencé le travail sur Harrier Hassault, une simulation de vol en Harrier. Pour ceux qui ne le sauraient pas, le Harrier, dont nous vous proposons ici une photo, est le premier avion capable de décoller verticalement, sans vitesse ! Autant dire que c'est donc une arme stratégique importante, d'autant plus que le Harrier 2 sera bientôt présenté. Il pourra effectuer des missions de nuit, aura des moteurs plus puissants, plus économiques en fuel, et surtout possédera un radar que n'avait pas encore l'ancien modèle !
Des éléments de stratégie et de role-playing seront ajoutés au jeu, afin qu'il soit encore plus passionnant. Ainsi, il vous sera possible de diriger les opérations des troupes au sol, et de leur assurer un support aérien. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST vers septembre 92, ce qui nous laisse le temps de voir venir.

DOSSIER Mirrorsoft

Mirrorsoft est assurément l'une des premières compagnies européennes depuis plusieurs années. Partie intégrante du groupe Maxwell et dirigé par Peter Billota, Mirrorsoft s'est tout d'abord fait connaître en publiant très tôt de nombreux produits 16-bits, dont beaucoup étaient d'excellente qualité.
Sous son label Imageworks, la compagnie éditera ainsi Bombuzal, Speedball, Bloodwych, Xenon 2, Interphase, Cadaver ou encore Speedball 2!
Mais Mirrorsoft représente en Europe un grand nombre de labels de qualité. Pour Cinemaware, on se souviendra de Defender Of The Crown, Rocket Ranger et It Came From The Desert. Pour Spectrum Holobyte, il y aura Falcon, Vette et Flight Of The Intruder. Chez FTL, deux produits marqueront à jamais les jeux micro: Dungeon Master et Chaos Strikes Back. Enfin chez PSS, on se souviendra de Battlemaster.

Bref, durant toutes ces années, Mirrorsoft alimentera nos ordinateurs en hits... Fin 90, pourtant, le bilan de l'année passée n'est pas des plus positifs. La compagnie, qui faisait des merveilles avec les produits originaux, s'attaque aux licenses de films. Avec Retour Vers Le Futur 2 et les Tortues Ninja, elle édite certainement ses deux plus mauvais jeux (ce qui n'empêche pas le second d'être le recordman de ventes en Europe). En un an, les seuls produits de très bonne qualité seront Cadaver et Speedball 2... Seulement voilà, les Bitmap Brothers annoncent qu'ils quittent Mirrorsoft pour créer leur compagnie, Renegade, et l'on apprend la disparition prochaine de Cinemaware. Mirrorsoft se sortira-t-elle de cette mauvaise passe?
L'année 91 sera fort heureusement pleine de bonnes surprises. Au niveau des titres originaux, nous aurons droit aux excellents Brat et Killing Cloud, qui marquent le retour des produits originaux de qualité pour la compagnie. En ce qui concerne les licenses, si Retour Vers Le Futur 3 est meilleur que le précédent, ce n'est toujours pas un hit, mais Predator 2 est en revanche une conversion de qualité. Enfin, il y a quelques semaines, au Trade Show, Mirrorsoft dévoile quelques-uns de ses prochains produits, et l'on est alors sûr que le Mirrorsoft de l'année 89 est de retour... Voici ce qui vous attend!

IMAGEWORKS

MEGA-LO-MANIA

Sensible Software est une équipe de programmeurs anglais particulièrement connue pour avoir fait Wizball, et participe maintenant à sa suite, Wizkid. Ils ont aussi réalisé 3D Tennis pour Palace et le fameux Microprose Soccer.

Mega-Lo-Mania, c'est encore un de ces jeux à la Populous, comme on en voit désormais de plus en plus arriver. Sorte de wargame facile à jouer et grand public, ce jeu possède fort heureusement de nombreuses originalités lui permettant de se distinguer du lot. Pour commencer, disons que Mega-Lo-Mania est un jeu qui parle! En dehors du nom de l'île et de celui du jeu, toutes les phrases qui servent au bon déroulement d'une partie ont été digitalisées, ce qui est une première. Ce qui est encore mieux, c'est qu'Ubi Soft, le distributeur de Mirrorsoft en France, proposera le jeu entièrement en français, toutes les phrases ayant été traduites et redigitalisées. Bref, tout ça pour dire que les adversaires dans ce jeu n'arrêtent pas de causer avec des voies plus ou moins grotesques... Pour en revenir au jeu, le but est de conquérir un certain nombre de mondes, nommés Epochs, et constitués chacun de trois îles. Evidement, cela ressemble à Powermonger, d'autant plus que vous êtes quatre seigneurs à vouloir le pouvoir, et que les trois autres sont gérés par l'ordinateur. Là où le jeu devient franchement original, c'est que ces Epochs n'ont pas le même niveau de technologie, car ne sont pas dans la même dimension temporelle. Plus clairement, cela veut dire qu'à chaque fois que vous passez d'un Epoch à un autre, la civilisation avance. Le jeu comporte 9 Epochs; la préhistoire, l'époque de l'Ancien Testament, la Rome antique, les Vikings, le Moyen-Age, l'ère Victorienne, les guerres mondiales, les années 80 et le futur, avec les années 2000.

Vous l'aurez compris, les changements de technologie jouent un rôle iomportant sur le déroulement du jeu. Ainsi, au début du jeu, vos hommes préhistoriques ne peuvent combattre qu'à mains nues. Ils peuvent cependant ramasser des pierres ou des bâtons, ce qu'il vaut mieux faire si vous voulez écraser les hommes des autres seigneurs présents sur l'île, et détruire leurs tours qui leur servent de base. Pour gagner plus facilement les combats, il vaut mieux avoir des armes plus perfectionnées que l'ennemi, ce qui vous oblige à passer du temps à "inventer" de nouvelles armes. Une fois une nouvelle arme inventée, il faut la construire, ce qui nécessite un mélange composé des trois matières premières du jeu. Cela veut dire qu'il vaut mieux controler un lieu où ces matières premières abondent, sans quoi vous n'avancerez jamais... Enfin, construire des armes prend du temps et occupe des hommes. La tactique consiste donc à trouver l'équilibre entre ceux qui pensent et construisent et ceux qui se battent. Passez trop de temps à inventer de nouvelles armes, et vous serez rapidement écrasé. A l'inverse, si vous n'équipez pas rapidement vos hommes d'armes puissantes, ils seront irrémédiablement balayés par les troupes ennemies... Fort heureusement, chaque mois voit un apport de nouveaux hommes, votre peuple se reproduisant normalement. Le jeu comporte également un aspect diplomatique, qui permet de s'allier avec certains seigneurs le temps d'une guerre.

Le jeu commence assez lentement et est assez facile au début, mais au fur et à mesure que les niveaux de technologie avancent, le jeu devient plus rapide et plus complexe. Des pierres du début, vous utiliserez bientôt des pics, puis des épées, des catapultes, des arcs, des canons, des arbalètes, des fusils, des biplans, des grenades, des avions de la seconde guerre mondiale, des bombes, des avions à réaction, et bientôt des armes nucléaires, avant d'en arriver aux lasers et autres armes futuristes!

Graphiquement, Mega-Lo-Mania est très sympa. Les mondes sont assez beaux, mais ce sont surtout les petits personnages et les bâtiments qui sont réussis, avec un style cartoon très drôle.

Les changements d'époque se matérialisent par un changement de look assez réaliste des personnages et bâtiments. Aujourd'hui, les personnages ne sont pas encore animés, et ne bougent donc pas à l'écran... Mais c'est la prochaine étape à laquelle s'attaquent les programmeurs, et cela permettra d'avoir, comme dans Populous, des petits bonhommes courir de tous les côtés, combattre, etc...

Mélange subtil de Populous, Millennium 2.2 et Sim City, Mega-Lo-Mania est réellement un wargame pour le grand public. Facile à utiliser, puisque ne fonctionnant qu'avec des icônes, il est simple à comprendre, et particulièrement prenant.

Mega-Lo-Mania devrait sortir en août sur Amiga, PC et ST, et sera certainement l'un des jeux marquants de cette fin d'année.

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ☎ AU 70.46.20.48

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

ATARI

PROMO
BRAT 179
CADAVER 179
GRAVITY 69
INTERPHASE 3D 69
POWERMONGER 179
THEMEPARK MYST 69

BLITZ TURBO
HARD COPIEUR 290
NECESSITE LECTEUR EXTERNE

PLANETE AVENTURE VF 289
EXPLORA 2 / MANIAC MANSION
INDIANA AV / PORTES DU TEMPS
MONSTER PACK 249
SHADOW OF THE BEAST / NITRO INFESTATION
POWER UP 249
CHASE HQ/ X OUT / ALTERED BEAST
RAIMBOW ISLAND / TURRICAN
THE RAIDERS 249
TARGHAN / COLORADO
STARBLADE / FETICHE MAYA
TRIAD 3 199
SPEEDBALL 2 / BLOOD MONEY
ROCKET RANGERS
POWER PACK 269
LOMBARD RALLY/ BLOODWYCH
XENON 2/ TV SPORT FOOTBAL
FISTS OF FURY 259
DOUBLE DRAGON 2 / SHINOBI
NINJA WARRIOR / DYNAMITE
INDIANA JS AVENTURE VF + ZAC MC KRAKEN VF 289
FALCON + MISSION 1 289
POPULOUS + SIM CITY 289
POWERMONGER+CADAVER 289
10 MEGA HITS VOL 2 345
CHALLENGER 289
DECLIC 289
FULL BLAST 289
HOLLYWOOD COLLECTION 239
LES ASTUCIEUX 289
N R J 2 289

ALCATRAZ 239
AMOUR GEDDON 239
ATOMINO 239
AWESOME 239
B.A.T 289
BATTLE COMMAND 239
BATTLE OF BRITAIN 280
BETRAYAL 239
BILLARD SIMULATOR 239
BLITZKRIEG 1942 269
CAPTIVE 239
CAR VUP 239
CHAOS STRIKE BACK 259
CHAMPION OF KRYNN 289
CHAMPION OF RAJ 239
CHESS CHAMPION 2175 289
CHUCK ROCK 245
COHORT FIGHT ROME 289
CRIME WAVE 239
CROISIERE POUR CADAVRE 289
CRYSTALS OF ARBOREA 220
CURSE OF AZURE BOND 299
CYBERCON 3 239
DAS BOOT 289
DELUXE PAINT VF 490
DUNGEON MASTER VF 259
ESCAPE FROM COLDITZ 239
EXPLORA 3 289
ELVIRA VF 269
F 15 STRIKE EAGLE VF 265
F 29 RETALIATOR 220
FALCON MISSION 1 ou 2 185
FINAL CONFLICT 269
FINAL WHISTLE (KICK OFF) 139
FLIGHT OF THE INTRUDER 295
GAUNTLET 3 239
GETTYSBURG 289
GODS 239
GRAND PRIX 500CC 2 239
GREAT COURTS 2 VF 245
HARD DRIVIN' 2 239
HERO QUEST 259
HYDRA 199
ICE HOCKEY 289
INTER SOCCER CHALLEN 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
LAST NINJA 3 239
LOOM VF 280
LOTUS TURBO ESPRIT 220
M1 TANK PLATOON VF 245
MAUPITI ISLAND 239
MERCHANT COLONY 289
METAL MUTANT 239
MIDWINTER 239
MIDWINTER 2 289
MIG 29 FULCRUM 299
MOONSHINE RACERS 239
MURDER VF 235
NAM 245
NARC 239
NAVY SEALS 239
OPERATION STEALTH 269
PANG 239
POWERMONGER DATA 145
PREDATOR 2 239
PREHISTORIK 239
PRINCE OF PERSIA 239
RAILROAD TYCOON 289
RICK DANGEROUS 2 235
SECRET MONKEY ISLA VF 289
SECRET WEAPON LUFTWA 289
SHADOW DANCER 239
SIM CITY TERRAIN 189
SPEEDBALL 2 235
SPINDIZZY WORLD 249
SPIRIT OF EXCALIBUR 289
SKULL & CROSSBONES 239
STORMBALL 239
SUPERCARS 2 239
SUPER MONACO GP 239
SWAP 239
SWITCHBLADE 2 239
SWIV 239
THE IMMORTAL 239
TEAM SUZUKI 239
TEST DRIVE 2 189
THE BLUE MAX 289
TOKI 239
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

PROMO
BUDOKAN 199
INDIANAPOLIS 500 199
NIGHT SHIFT 5P1/4 149
WATERLOO 149
TEST DRIVE 3 EGA,VGA 199
VETTE 199
SIM CITY+POPULOUS 289
SOUND BLASTER 1490F

ALBUM EPYX 2 239
10 MEGA HITS VOL 2 345
CHALLENGERS 299
DECLIC 299
FULL BLAST 299
LES BATTANTS 289
NRJ 2 289
POWER PACK 320
PLANETE AVENTURE 329
RAIDERS 245

4 D SPORT DRIVING 289
ANDRETTI 289
BAT 299
CADAVER 245
CASTLES 289
CONSPIRACY 349
ELITE PLUS 390
ELVIRA VF 349
EYE OF THE BEHOLDER 289
F 29 RETALIATOR 289
FLIGHT SIMULATOR IV 435
FLIGHT SIMUL. ATP 389
GENGHIS KHAN 385
GRAND PRIX 500CC 2 239
GREAT COURTS 2 289
GUNSHIP 2000 380
HILL STREET BLUES 280
JETFIGHTER 2 390
KICK OFF 2 235
KING'S QUEST 5 385
LHX ATTACK CHOPPER 369
LEISURE SUIT LARRY 3 VF 390
LEMMINGS 239
LINKS 390
MARTIAN DREAMS 345
MEGAFORTRESS 345
RAILROAD TYCOON 299
RED BARON 390
RICK DANGEROUS 2 239
RISE OF THE DRAGON 390
SAVAGE EMPIRE 289
SECRET MONKEY ISLA VF 299
SECRET WEAPON LUFTWA 289
SILENT SERVICE 2 369
SPACE QUEST 4 390
SPIRIT OF EXCALIBUR 335
SIM EARTH VF 349
TV SPORT BASKETBALL 335
U.M.S. 2 VF 335
WING COMMANDER 299
WOLFPACK 299

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF DD
4.50 F par 100
5.50 F piéce par 50
6.40 F piéce par 10

AMIGA

PROMO
BRAT 179
FALCON + MISSION1 289
PACK CADAVER + POWERMONGER 289
SIM CITY + POPULOUS 289
EXTENSION 512 K
HORLOGE+ SWITCH 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 2 289
PLANETE AVENTURE 289

AMOUR GEDDON 239
BAT 289
BATTLE COMMAND 239
BETRAYAL 239
BUCK ROGERS COUNT 280
CADAVER 239
CAPTIVE 239
CARTHAGE 239
CENTURION 239
CHAOS STRIKE BACK 239
CHUCK ROCK 245
CYBERCON 3 239
DAS BOOT 289
DUNGEON MASTER VF 289
ELVIRA VF 289
ESCAPE FROM COLDITZ 239
EYE OF THE BEHOLDER 289
F 15 STRIKE EAGLE 2 289
F 19 STEALTH FIGHTER 269
F 29 RETALIATOR 235
FALCON MISSION 1 ou 2 189
FINAL WHISTLE 139
FLIGHT OF THE INTRUDER 289
GENGHIS KHAN 289
GODS 239
GREAT COURTS 2 245
HERO QUEST 259
INDIANAPOLIS 500 220
KICK OFF 2 + SCENARY 220
LOTUS TURBO ESPRIT 220
M1 TANK PLATOON 280
MAUPITI ISLAND 239
MIDWINTER 2 289
OPERATION STEALTH 269
POWERMONGER 239
QUEST FOR GLORY 2 385
RAILROAD TYCOON 289
RICK DANGEROUS 2 235
SECRET MONKEY ISLA VF 289
SECRET WEAPON LUFTA 289
SPEEDBALL 2 239
SPIRIT OF EXCALIBUR 289
SUPERCARS 2 239
SWITCHBLADE 2 239
SWIV 239
TOKI 239
TURRICAN 2 239
TV SPORTS BASKETBALL 245
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 : ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 25 F
☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE
VILLE N° CB
CODE POSTAL
TYPE D'ORDINATEUR TELEPHONE DATE D'EXPIRATION
TITRES : PRIX :
FRAIS D'EXPEDITION :
NORMAL 15 F
COLISSIMO 25 F
Livraison garantie sous 48 H
PORT 50 DISCS 30 F
100 DISCS 50 F
G4 34 FRAIS DE PORT TOTAL : + SIGNATURE :
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ROBOZONE

L'équipe d'Arc Developments, connue pour Forgotten Worlds, Crack Down ou encore R-Type 2 prépare ce shoot'em'up pour Amiga, PC et ST, dont la sortie devrait être pour septembre. Robozone se déroule dans un futur proche et assez noir. C'est le 21e siècle, et les métropoles sont si polluées que plus un seul humain ne peut y vivre. Les hommes de l'époque vivent donc loin des grandes villes, là où la pollution est supportable, et la ville n'est plus peuplée que par les truands et les plus misérables. Les villes ont été laissées sous la surveillance des Wolverines, un groupe de robots qui doivent protéger la ville jusqu'à ce que la pollution diminue, et que la ville soit à nouveau habitable.

Les habitants abandonnés ont créé un nouveau gouvernement, et c'est peu après que sont apparus les Pollutants, des robots étranges qui s'attaquèrent aux Wolverines et les détruisirent tous... sauf un! Et devinez qui est le pilote du dernier des Wolverines? Oui, vous! Vous allez donc devoir affronter les civils en colère, mais surtout les Pollutants, dans ce shoot'em'up consistitué de trois niveaux.

Le premier niveau se déroule dans les **égouts**. C'est une partie de shoot'em'up à scrolling multidirectionnel, un peu comme dans Killing Game Show. Vous devez sortir des égouts pour arriver en ville, mais devrez affronter de nombreux ennemis. Il faut également éviter de faire des chutes de trop haut, de se faire toucher par des fuites d'acide, et il vaut mieux éviter les endroits trop pollués. Pour vous aider, des armes supplémentaires se trouvent un peu de tous les côtés, et vous permettent d'avoir ainsi un armement plus dévastateur.

Le second niveau est dans le genre Operation Thunderbolt. Revenu en surface, vous arpentez les rues de la ville en ruine, et affrontez les terribles Pollutants. La 3D est plutôt réussie, et la phase du jeu est assez prenante. Enfin au dernier niveau, vous entrez dans la base ennemie, et le jeu est alors un shoot'em'up à scrolling horizontal.

Bien réalisé (c'est une habitude chez Arc), Robozone bénéficie de beaux graphismes, avec des sprites imposants, et d'une animation sans faille. Au final, on se retrouve avec un shoot'em'up varié et bien fait.

FIRST SAMURAI

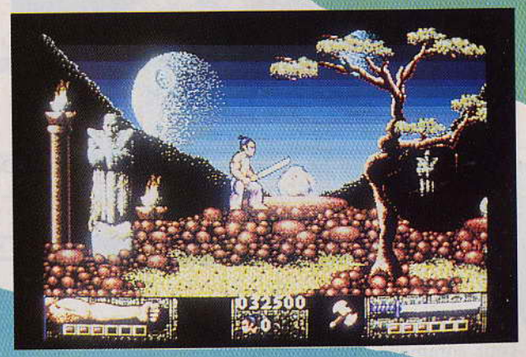
Voici le nouveau jeu de l'équipe Vivid Image, à qui l'on doit Hammerfist. First Samurai (n'y voyez aucune référence à Last Ninja) a un scénario particulièrement pompé sur la bande dessinée Ronin de Frank Miller. Vous y jouez en effet le rôle d'un apprenti samurai dont le maître est tué par un très puissant démon. Décidé à venger la mort sanglante et douloureuse de votre maître, vous poursuivez ce

dernier dans le futur. Le démon se trouve dans le Japon de 2323, et dirige rapidement l'ensemble du pays et des humanoïdes qui le peuplent à cette époque. Vous n'êtes bien sûr armé que de votre sabre, et devez affronter les nombreux sbires du démon avant d'arriver à lui. Il vous faudra l'obliger à rejoindre son trône, seul endroit où il puisse être détruit, afin de libérer le Japon de cette tyrannie.

Le jeu est un beat'em'up (disons plutôt un slash'em'up) superbe et intelligent. Le scrolling est multi-directionnel et très fluide, mais ce n'est pas ce qui frappe le joueur. Les graphismes, tout d'abord, sont d'une finesse et d'un réelle beauté, avec des effets de relief réussis. L'animation des personnages comme des fonds est sublime, fluide et réaliste. Vous disposez d'un nombre de coups étonnant, et avez la possibilité de sauvegarder votre position pour reprendre le tableau en cours. Enfin, les sons sont parfaits. Au lieu de nous asséner des sons violents et débiles,

les programmeurs ont préféré avoir des sons d'ambiance, digitalisés, agrémentés de notes de musique dépendant de vos actions. Les graphismes sont très variés, les niveaux étant franchement différents les uns des autres... L'intérêt de First Samurai est de ne pas être qu'un beat'em'up. En effet, il y a des passages secrets à trouver, et il faut également utiliser des objets à certains endroits pour progresser. Plus arcade qu'aventure, il n'en demeure pas moins, du coup, un programme demandant un peu de réflexion.

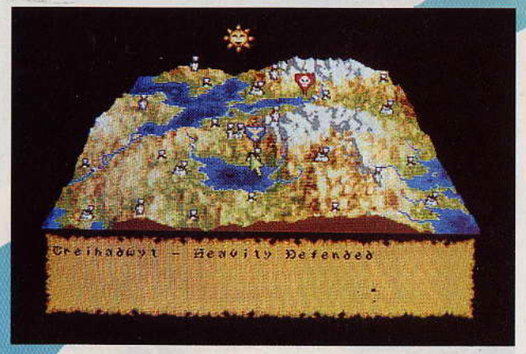
Bref, First Samurai est l'un des jeux d'action à venir les plus beaux et les plus réussis que j'aie pu voir. Original et superbement réalisé, il devrait faire beaucoup parler de lui à sa sortie sur Amiga, PC et ST, en octobre.



LEGEND

Si vous ne connaissez pas l'équipe de Tag, ce n'est pas anormal, puisque leur seul jeu pour le moment était Bloodwych. Spécialisés dans les jeux d'aventure et les jeux de rôle, ils proposent aujourd'hui Legend, un jeu d'un genre nouveau.

Legend se déroule dans un monde médiéval fantastique classique, dont l'histoire est également sans surprise. Le pays vivait dans le bonheur, jusqu'à ce qu'un démon du Mal s'en empare et y répande le malheur. Le démon, par sa magie, se fit rapidement vénérer de tous les habitants de ce monde, qui ne tentèrent rien pour l'empêcher de dominer la région; pas fous, les habitants. Un groupe de résistants s'est cependant formé, et a décidé de mettre fin au règne du démon. Pour cela, il va leur falloir arpenter le monde pour éliminer tous ses séides (ou minions (NDC: ne cherchez pas dans le dictionnaire, ça existe)), qui vivent dans de nombreuses tours à travers le pays. C'est seulement après que les aventuriers pourront l'affronter et tenter de le bannir à tout jamais de ce monde.

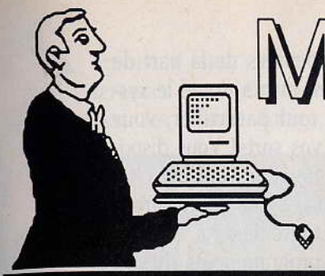


Le jeu comporte plusieurs phases différentes. Tout commence sur la carte du pays, superbement représentée en 3D. Une bannière bleue indique votre emplacement, alors que les bannières rouges représentent les forces du Mal, qui envahissent peu à peu le pays. Vous pouvez obtenir des renseignements sur les nombreuses villes, concernant leur taille et leur défense. C'est sur cette carte que vous vous déplacez de ville en ville. Attention, comme il s'agit d'une version non finale du jeu, vous voyez ici tous les lieux. Au tout début, seules quelques villes seront connues, et il vous faudra donc découvrir l'emplacement de certaines en vous renseignant à droite à gauche. Des lieux secrets comme des grottes et des donjons sont également à découvrir plus tard dans le jeu.

Une fois arrivé dans une ville, la vue change pour vous proposer le plan de la cité, avec la liste des différents endroits importants. Comme dans les jeux de rôle habituels, on retrouve le temple des prêtres pour guérir ses personnages, la taverne pour apprendre les rumeurs et légendes de la région, mais aussi les marchands chez qui vous pourrez acheter ou vendre votre équipement. A noter qu'un barde se promène de ville en ville, et qu'il est le seul à pouvoir apprendre au vôtre (votre barde) de nouvelles chansons (qui sont en fait des sorts!). A vous d'apprendre son itinéraire si vous voulez progresser.

Si vous allez dans un donjon, la vue devient 3D isométrique, un peu comme dans HeroQuest, et les quatre personnages apparaissent alors à l'écran. Le groupe est composé d'un barde, d'un voleur, d'un guerrier et d'un magicien, mais vous ne contrôlez

MICRO SWEET



GRAND CHOIX DE MICRO, CONSOLES, JEUX NEUFS ET OCCASIONS

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel	2.690 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur	4.690 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.990 F
+ MPS 1270 (Imprimante)	3.690 F

AMIGA 2000

Amiga 2000	5.190 F
+ Moniteur Couleur	7.090 F
+ Extension 2 Mo	6.950 F
Moniteur 1083 Stéréo	1.990 F
Extension mémoire 2 Mo	1.750 F
Extension mémoire 4 Mo	2.590 F
Disque Dur 45 Mo	2.990 F
Carte accélératrice 68030 + 2 Mo 32 bit	4.990 F
X-Power (Rom et Ram intégrées)	990 F

PACK MICRO SWEET n° 1
AT 386SX 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou
Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu "Eye of the beholder" VGA
+ Tapis souris + Log. dessin + Log. musique

13.500 F TTC

PACK MICRO SWEET n° 2
AT 286 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou
Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu "Eye of the beholder" VGA
+ Tapis souris + Log. dessin + Log. musique

11.990 F TTC

COMMODORE CDTV
l'Amiga version LASER !!
6.590 F

CONSOLES
LOCATION NEO-GEO :
nous consulter
SEGA MEGADRIVE FR
1.450 F + adaptateur

Imprimante Texte + Graph : **2.690 F**
Imprimante Jet d'encre Texte : **1.390 F**

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne Amiga 500	690 F
Lecteur interne PC 3"1/2 - 5"1/4	550 F
Lecteur externe Amiga	690 F
Souris optique	490 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.590 F
Disquettes 3"1/2	
par 10	3.40 F
par 100	3.20 F
par 300 ..... 3.10 F	
par 500	3.00 F

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

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

Désignation	Quant.	Prix Unit.	Montant
		TOTAL TTC	

Accessoires 60 F/Matériels 160 F/
Chronoposte 24 h. 200 F

Règlement : ☐Mandat ☐CCP
☐Chèque ☐Contre remboursᵗ

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Signature

qu'un seul personnage à la fois. Cependant, l'ordinateur gère particulièrement bien vos coéquipiers, ce qui est rassurant (ils évitent les obstacles seuls, combattent seuls et lancent correctement leurs sorts!). Les personnages peuvent accomplir quelques actions comme pousser, prendre, regarder, ouvrir ou fermer un objet. En plus de cela, chaque personnage dispose de trois actions personnelles; par exemple le voleur peut se cacher dans l'ombre, le magicien lance des sorts, le barde chante et le guerrier devient Berserk!

Ce que l'on ne voit pas sur les photos, c'est que tous les personnages et monstres sont animés. Là où dans HeroQuest ils se déplacent simplement de case en case, ils bougent ici comme dans un jeu d'arcade. Vos coéquipiers courent autour de vous, combattent et agissent, ce qui est plus réaliste que dans le jeu de Gremlin. Tout cela pour dire que le jeu étant en temps réel, on a vraiment l'impression de jouer à un jeu d'arcade, si ce n'est que l'on dispose de nombreuses options qui en font plus un jeu de rôle ou d'aventure. Si jamais un combat tourne mal, vous pouvez à tout moment cliquer sur l'icône du poulet, ce qui fait fuir vos personnages au plus vite.
Au niveau des donjons, il y aura des pièges, des énigmes (dans le genre de Dungeon Master), ce qui en fera un véritable jeu dans la lignée de Eye Of The Beholder, mais avec un look foncièrement différent. Un dragon, dans le coin gauche de l'écran, trace pour vous les plans des donjons, ce qui s'avère très pratique et économique en papier et crayons.

Parmi les nouveautés bien pensées de la part de Tag, la plus surprenante est sans aucun doute le système de magie. Sur un écran tout particulier, vous allez pouvoir vous-même créer vos sorts! Vous disposez d'ingrédients, mais surtout de runes qui ont chacune leur signification. Un sort est une composition de runes, qui déterminent les ingrédients à utiliser. Ce qui est drôle, c'est que les programmeurs du jeu ne sont pas encore sûrs d'avoir repéré tous les sorts faisables, tant le système est pratique et efficace. Je vous donne un exemple. Pour faire un projectile magique, vous utilisez d'abord la rune MISSILE, puis, afin de faire des dégâts à la personne touchée, la rune DÉGATS. Mixez vos ingrédients, et voilà le sort terminé! Maintenant, vous pouvez faire un sort plus puissant, qui sera par exemple MISSILE-DÉGATS-DÉGATS-DÉGATS. Il est plus efficace, mais est plus coûteux en ingrédients. Pour faire des dégâts sur une plus grande zone, ajoutons la rune AUTOUR. Ainsi MISSILE-AUTOUR-DÉGATS lance un missile, qui lorsqu'il touche quelqu'un fait des dégâts sur les huits cases qui l'entourent! Toujours plus fort, voici MISSILE-AUTOUR-MISSILE-DÉGATS. Ce sort lance un missile qui, lorsqu'il touche quelque chose, lance un missile dans chaque direction autour de la case, ce qui fait huit missiles qui partent et font des dégâts à ce qu'ils touchent... Et ainsi de suite, en sachant que parmi les runes se trouvent SOIGNER, TÉLÉPORTER, INVISIBLE, ANTI-MAGIE, VIVIFIER et j'en oublie (il y en a 16 au total). Sachez enfin qu'il est possible en rajoutant une rune finale de maintenir l'effet d'un sort. Ainsi MISSILE-MAINTIENT-DÉGATS fait à chaque seconde des dégâts sur la case en question! C'est pratique, mais cela coûte beaucoup d'ingrédients...

Techniquement, Legend est une réussite. Les graphismes sont très beaux, que ce soit en 2D ou en 3D. Les écrans dans les villes sont truffés d'animations sympa, et en 3D, les personnages et monstres bougent particulièrement bien. Les sons n'étaient pas encore implémentés au moment où j'ai découvert le jeu, mais il faut dire que l'équipe de Tag est loin d'avoir terminé ce jeu. Le scénario général n'est pas encore décidé, ainsi que la jouabilité dans la partie terrain.

Ensuite, il faudra créer tous les donjons, et essayer de terminer le jeu d'ici novembre, date de sortie prévue pour les versions Amiga, PC et ST.

A VENIR...

D'ici la fin d'année, Imageworks a encore beaucoup de projets. Devious Designs est un jeu d'arcade/réflexion dans lequel vous devez reconstruire des bâtiments connus à partir de cubes. Cisco Heat sera l'adaptation du jeu d'arcade de Jaleco, une course de

voitures de police dans San Francisco, avec des effets 3D impressionnants. Fire & Ice est le prochain jeu de Graftgold, et devrait être aussi prenant que Rainbow Islands mais en bien plus beau! Duster, annoncé depuis des lustres, sortira enfin cette année. Drop Soldier est le nouveau jeu de l'auteur de Gravity, et est à nouveau un jeu de stratégie très complexe. Turtles 2 ne sera pas basé sur le film, mais sur le jeu d'arcade des Tortues Ninja, ce qui promet... Enfin, Aliens 3 sortira début 92, et nous aurons le droit à un jeu d'arcade et à un jeu d'aventure!

INCROYABLE! LE SALON GEN4!

Génération 4 organise un salon dès cette année. Enfin, soyons un peu moins fiers, et disons plutôt que Pressimage, notre groupe de presse, et Infopromotions, présenteront du 18 au 21 octobre, au Hall 4 de la porte de Versailles, la première édition de Micro & Co.

L'objectif de ce salon est de présenter aux fans mais aussi aux débutants toutes les applications possibles avec un micro-ordinateur. Ce sera pour vous la meilleure occasion avant Noël de découvrir toutes les machines du moment, et de tester tous les produits à venir. En plus d'un espace semi-professionel, l'espace braderie vous permettra de repartir de Micro & Co avec votre ordinateur, votre console ou vos nouveaux jeux. Des ateliers présenteront les possibilités multiples des micro-ordinateurs, au niveau graphisme ou musical. Enfin, l'espace Arcade sera véritablement l'enfer du jeu. Les plus importants éditeurs seront présents pour vous montrer les jeux qui vous attendent pour Noël.

Mais une des attractions majeures du Salon devrait être le "Village CD" où seront réunis pour la première fois toutes les applications imaginées par les cerveaux fertiles des constructeurs et des éditeurs autour du CD. CD photo, CD vidéo, CD-I, CD Rom, CDTV, ... les noms et les idées ne manquent pas pour ce média d'avenir.
Le village permettra au public de se familiariser avec ces nouvelles technologies et de mieux appréhender ce que l'on peut en attendre. Il permettra aux professionnels de se rencontrer pour échanger leurs idées à propos des différentes directions dans lesquelles ces technologies peuvent encore évoluer.

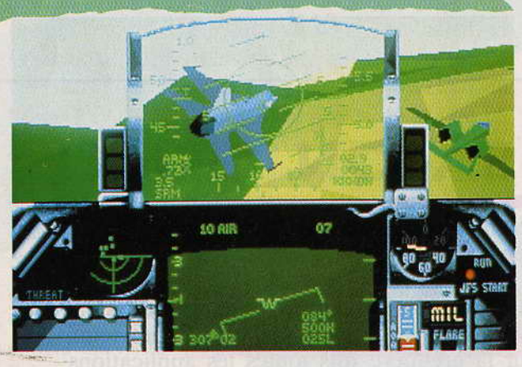
Plus de détails dans un prochain numéro...

CINEMAWARE

Que va-t-il se passer avec Cinemaware, la compagnie américaine ayant fermé? Apparemment, les programmeurs vont terminer les jeux en cours, après quoi Mirrorsoft gardera peut-être Cinemaware comme label pour certains de ses produits. Bob Jacob, ex-responsable de la compagnie, a créé une nouvelle société qui fera des jeux consoles et aussi micro, mais Mirrorsoft n'a pas encore annoncé si la distribution européenne allait se faire par eux...
En attendant, nous devrions donc avoir d'ici la fin de l'année TV Sports Baseball sur Amiga et PC ainsi que Rollerbabes pour les mêmes machines.

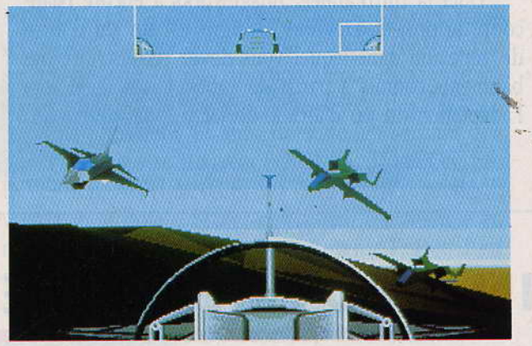
SPECTRUM HOLOBYTE

FALCON 3



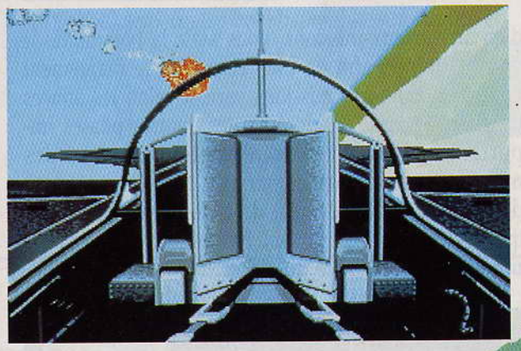
Le mois dernier, nous vous annoncions que ce programme s'appelait maintenant Falcon Mark 2. Finalement, le nom de Falcon 3 a été repris. Cette nouvelle version de Falcon n'a vraiment plus rien à voir avec les précédentes, et risque bien de marquer le domaine de la simulation, puisque c'est le premier jeu qui utilisera le système Electronic Battlefield, dont nous vous parlons depuis près de deux ans. Ce système permet à plusieurs joueurs (plus de 2) de participer aux mêmes missions d'un même jeu, mais surtout il permettra de combattre à plusieurs sur une mission à partir d'autres jeux de Spectrum Holobyte! Enfin, Spectrum Holobyte a conçu le système Electronic Battlefield (EBS) afin qu'il puisse être implémenté sur des machines d'arcade, leurs jeux pouvant alors fonctionner en très haute résolution.

Ainsi, quand sortira A10 Warthog, le prochain simulateur de Spectrum Holobyte, deux joueurs pourront faire la même mission, l'un avec le F16, l'autre avec le A10 (le système n'étant pas limité à deux joueurs, on peut imaginer cinq joueurs avec trois F16 et deux A10!) L'année prochaine, Spectrum Holobyte sortira même une version nouvelle de Tank, compatible avec l'EBS.

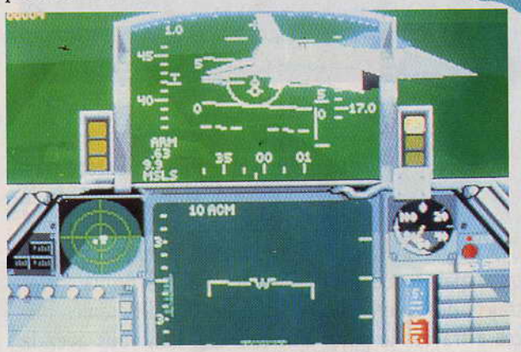


En attendant, Falcon 3 est d'ores et déjà un produit fabuleux. Par rapport aux précédentes versions, de nombreuses améliorations ont été apportées. Pour commencer, vous disposez de trois zones de combat (Koweit, Israël et Panama). Chaque zone peut être jouée mission par mission, ou comme un gigantesque conflit, ce qui implique une stratégie du joueur.

Si vous choisissez de jouer le conflit, chaque jour commence par un choix de missions. A vous de sélectionner la plus appropriée selon la météo, l'urgence d'une attaque sur des ennemis approchant et la présence de coéquipiers plus ou moins doués.



Autre nouveauté, la présence de coéquipiers lors des missions (un peu comme dans Wing Commander), qui permettent des scénarios plus complexes. Le F16 simulé est le dernier modèle du genre, et comporte plus d'armes.



Il est désormais possible de planifier les missions à l'avance. Ainsi, vous pouvez sélectionner votre trajet, vos altitudes de vol sur chaque partie de ce trajet, mais vous pouvez également faire ceci pour vos coéquipiers, ce qui vous donne une idée de l'importance de la stratégie dans Falcon 3.

Au niveau réalisation, Falcon 3 est également des plus étonnants. Le terrain représenté en 64 couleurs (en VGA) est très réaliste, surtout au niveau des collines ou montagnes. Là où deux ou trois triangles sont souvent présents, on a le droit à de vraies montagnes avec un relief réaliste, et surtout une hauteur réellement impressionnante. La vitesse est hallucinante, et les sons (Ad-Lib ou Sound Blaster) garantissent un réalisme incroyable.

Faisant près de 8 méga, le jeu bénéficie d'une présentation particulièrement soignée. Ainsi, chaque mission est précédée d'un petit **film-vidéo digitalisé**, se déroulant sur un quart de l'écran et résumant le type de mission que vous allez effectuer! Au final, Falcon 3 est assurément un jeu énorme, qui demandera au joueur de posséder un "gros" PC (mais on commence à s'y habituer), et qui devrait sortir avant l'été. Il semble difficile d'imaginer une adaptation Amiga ou ST sans perdre les éléments les plus intéressants du jeu.

A VENIR...

Déjà testé sur Amiga et ST, Flight Of The Intruder n'est toujours pas sorti, en raison d'un debuggage plus long que prévu. Il devrait cependant être disponible avant l'été. Ensuite, viendra le simulateur de A10, finalement nommé Big, Bad & Ugly, et qui sera le second jeu utilisant le système Electronic Battlefield.

F T L

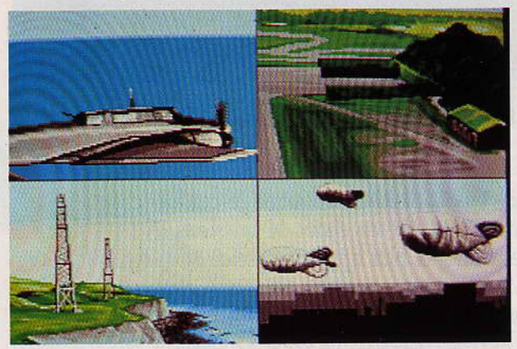
La compagnie termine en ce moment Dungeon Master sur PC... Nous n'annoncerons pas de date de sortie, le jeu étant régulièrement retardé. Et pour ceux qui se demandent ce que prépare la compagnie, eh bien il semble qu'elle ne prépare rien. Les programmeurs passent leur temps à adapter Dungeon Master sur différentes machines (FM Towns, Super Famicom, etc.), ce qui les empêche de faire de nouveaux jeux!

P S S

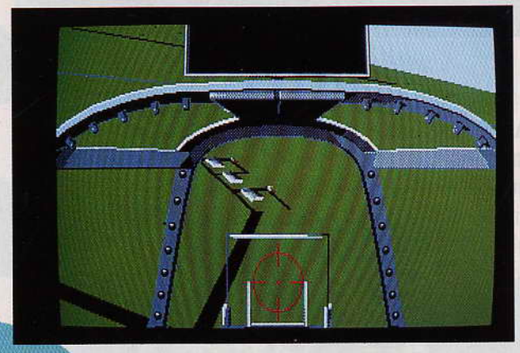
REACH FOR THE SKIES

Ce programme, en cours de réalisation chez Rowan Software (les responsables de l'adaptation Amiga et ST de Falcon et Flight Of The Intruder), reprend les techniques utilisées pour la 3D de ce dernier, mais vise une époque nouvelle pour eux... la Bataille d'Angleterre. C'est en effet pour commémorer le 50e anniversaire du plus grand triomphe militaire anglais que PSS éditera cette simulation, qui vous propose d'être soit pilote soit contrôleur, soit anglais soit allemand.

Si vous jouez un pilote, votre but sera dans un premier temps de rester en vie, et par la suite de devenir un As. Les pilotes anglais peuvent diriger un Spitfire ou un Hurricane, alors que les pilotes allemands peuvent voler sur un Messerschmitt BF109, BF110 ou sur un Junker JU87. Ils peuvent également être mitrailleur sur un BF110, JU87 ou JU88. Avant



d'en arriver aux missions, vous avez la possibilité de vous entraîner, afin de bien connaître le maniement de votre avion. Les missions varient selon les années de guerre, puisqu'on retrouve les quatres phases importantes de la bataille d'Angleterre, avec des missions assez variées, allant de l'interception d'avions au bombardement de cibles ennemies. Notez que toutes les missions sont basées sur de véritables missions de la bataille d'Angleterre!



En tant que contrôleur, votre rôle est encore plus important. Si vous êtes allemand, vous décidez de la stratégie d'attaque, des cibles, des points de départ, des avions à utiliser et du trajet à prendre. En tant qu'anglais, vous déterminez les lieux à protéger, les trajets des intercepteurs, et placez les différentes forces à travers le pays. Une fois ceci fait, vous avez la possibilité de voler en tant que pilote de la mission que vous venez de créer.

Techniquement, Reach For The Skies est impressionnant, avec une 3D détaillée et rapide, qui permet bien de reconstituer les combats de l'époque. De nombreuses vues extérieures étonnantes et des options très variées viennent encore améliorer ce jeu, que nous avons vu sur PC, mais qui, lorsqu'il sortira à la rentrée, sera également disponible sur Amiga et ST.

A VENIR...

Riders Of Rohan, testé il y a quelques mois, n'est jamais sorti. Ce jeu, inspiré du Seigneur des Anneaux de JRR Tolkien, devrait finalement être disponible sur Amiga, PC et ST à la rentrée.
Toujours programmé par Rowan Software, Red Phoenix sera une simulation se déroulant durant la guerre de Corée, et où vous aurez des missions en tant que pilote d'avion ou commandant d'un sous-marin! Voilà quelque chose d'original au moins...

ARCADE — LE NOUVEAU SPECIALISTE DU LOGICIELS

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (16.1) 60.07.57.50

DEVENEZ CLIENTS PREVILEGIERS APRES VOTRE PREMIERE COMMANDE

D: (non disponible) D: (disponible, voir liste suivante) DE 8H30 A 19H30

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER (A PARAITRE)	
DRETTI	ND/ ND/ 289
AMOUR-GEDDON	239/ D/ ND
PTIVE	D/ D/ 289
NTURION	245/ 245/ ND
NOISERE POUR UN CADAVRE	279/ 279/ ND
NGEON MASTER	ND/ ND/ 389
O	245/ 245/ ND
STRIKE EAGLE 2	289/ 289/ ND
UNSHIP 2000	ND/ ND/ 389
IOS	245/ D/ ND
OLDEN AXE	D/ D/ 289
END OF BILLY BOULDER	239/ 239/ 289
OWINTER 2	289/ 289/ 389
BULUS 2	239/ 239/ ND
CRET WEAPONS LUTF	ND/ ND/ 289
RIT OF EXCALIBUR	289/ 289/ 389
TCHBLADE 2	239/ 239/ ND
E BLUE MAX	289/ 289/ 325
KI	239/ 239/ ND
NG COMMANDER	289/ 289/ D
OLFPACK	289/ D/ D
UT	D/ D/ 239
AUTRES NOUVEAUTES (A PARAITRE)	
CHEM	289/ ND/ 339
LY THE KID	239/ 239/ 289
OODWYCH	ND/ ND/ 289
RTHAGE	239/ 239/ ND
AMPIONS OF KRYNN	289/ 289/ ND
BERCON 3	239/ 239/ 289
F	239/ 239/ ND
CON MARK 2	ND/ ND/ 339
GHT OF INTRUDER	279/ 289/ D
UNTLET 3D	239/ 239/ ND
L OF MONTUZEMA	ND/ 239/ ND
ROES QUEST	339/ 339/ ND
L STREET BLUES	239/ 239/ ND
GAL	239/ 239/ ND
RC	ND/ ND/ 289
GA , EGA , CGA , 5"1/4 , 3"1/2) INFO PC	

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
PANG	ND/ ND/ 289
POWERMONGER DATA DISC	149/ 149/ ND
RAILROAD TYCOON	289/ 289/ ND
SKI OR DIE	ND/ 239/ ND
SKULL AND CROSSBONES	D/ 239/ 239
SUPER OFF ROAD	D/ D/ 239
VIZ	189/ 189/ ND
VROOM	239/ 239/ ND
WONDERLAND	289/ 289/ ND
LES HITS*	
ARMOUR-GEDDON	ND/ 239/ ND
ATOMINO	199/ 199/ ND
CHAOS STRIKESBACK (1mo)	249/ 249/ ND
CHUCK ROCK	245/ 245/ ND
GODS	ND/ 245/ ND
GOLDEN AXE	239/ 239/ ND
ELITE+	ND/ ND/ 339
EYE OF THE BEHOLDER	ND/ ND/ 295
F29 RETALIATOR	220/ 220/ 289
F19 STEALTH FIGHTER	265/ 265/ 369
LEMMING'S	189/ 189/ 249
LORDS OF THE RINGS	ND/ ND/ 299
M1 TANK PLATOON	289/ 289/ 359
OPERATION STEALTH +compact disc (256c) vga	289/ 289/ 339
PGA GOLF	ND/ 239/ ND
RED BARON (vga)	ND/ ND/ 389
REACH FOR SKIES	ND/ ND/ 339
SILENT SERVICE 2	ND/ ND/ 339
SIMEARTH	ND/ ND/ 389
SPACE QUEST 4 (vga)	ND/ ND/ 399
SUPER CARS 2	239/ 239/ ND
SWIV	239/ 239/ ND
Z-OUT	239/ 239/ ND
LES DISPONIBLES*	
BANDITS KING OF CHINA	ND/ 299/ 349
BATTLE OF BRITAIN	279/ 279/ ND
BOMBER	289/ ND/ ND
CADAVER	239/ 239/ ND
CAPTIVE	249/ 249/ ND
CHIP'S CHALLENGE	239/ 239/ ND
CORPORATION M.DISK	149/ 149/ ND
CRIME WAVE	239/ 239/ 279
DAS BOOT	ND/ 289/ 295

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
DUNGEON MASTER (1mega)	249/ 249/ ND
ELVIRA (1mega)	269/ 289/ 339
EMPIRE GALACTIQUE	ND/ 239/ ND
EXPLORA 3	289/ 289/ 289
FLIGHT INTRUDER (cga-vga)	ND/ ND/ 289
GENGHIS KHAN	ND/ 339/ 385
GREAT COURTS 2	245/ 189/ ND
HARPOON	ND/ 289/ ND
INDY 500	ND/ 219/ 239
KICK OFF 2 (oga-vga)	239/ 219/ 219
KICK OFF + EXTRA TIME	149/ 149/ ND
KING QUEST 5	ND/ ND/ 379
LE CRIME NE PAIE PAS	289/ 289/ ND
LINKS BEOUTIFULS	ND/ ND/ 149
LINKS FIRESTONE	ND/ ND/ 149
LOTUS TURBO ESPRIT	239/ 239/ ND
MAUPITI ISLAND	279/ 279/ ND
MIG FULCRULM 29	299/ 299/ 299
NAM	289/ 289/ 289
NINJA TURTLES	ND/ ND/ 239
OPERATION STEALTH +compact disc (cga-ega)	289/ 289/ 289
POWERMONGER	239/ 239/ ND
PRINCE OF PERSIA	239/ 239/ ND
RICK DANGEROUS 2	239/ 229/ 239
RISE OF ROHAN	ND/ ND/ 389
SAINT DRAGON	239/ 239/ ND
SKULL AND CROSSBONES	239/ ND/ ND
SPEEDBALL 2	239/ 239/ ND
SUPER MONACO GP	239/ 239/ ND
SUPER OFF ROAD	239/ 229/ ND
TEST DRIVE 3	ND/ ND/ 245
THE IMMORTAL (1 mega)	239/ 239/ ND
TURRICAN 2	239/ 239/ ND
WING COMMANDER (xt-at)	ND/ ND/ 299
WING COMMAN- MIS.1 (xt-at)	ND/ ND/ 139
WING COMMAN- MIS 2 (xt-at)	ND/ ND/ 149
WINGS (500 K')	ND/ 279/ ND
WELLTRIS	ND/ 239/ ND
WOLPACK (1 mega)	ND/ 289/ 299
COMPILATIONS (A PARAITRE)	
SUPER SIM PACK	279/ 279/ ND
MEGA MIX	245/ 245/ ND

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
LES COMPILATIONS	
ACTION PACK	199/ 199/ ND
CHALLENGERS	299/ 299/ 299
DRIVE ME CRAZY	295/ 295/ 295
LE MONDE DES MERVEILLES	245/ 245/ ND
LES AVENTURIERS	245/ 245/ ND
MONSTER PACK	239/ 239/ ND
NRJ 2	289/ 289/ 289
PLANETE AVENTURE ega-cga	289/ 289/ 299
PROSPORT CHALLENGE	ND/ 289/ 289
RAIDERS COMPIL	249/ 249/ 239
SIM CITY+POPULOUS	289/ 289/ 289
LES PROMOS*	
ANARCHY	69/ ND/ ND
BACK TO THE FUTURE 2	ND/ 69/ ND
BAD BLOOD (5"1/4)	ND/ ND/ 149
BATTLE MASTER	ND/ 149/ ND
DAY OF THUNDER (5"1/4)	ND/ 69/ ND
DYNASTY WAR	ND/ 50/ ND
DYTER 07	50/ ND/ ND
FIRE AND FORGET 2	ND/ 149/ ND
FLOOD	149/ 149/ ND
GEISHA	ND/ 99/ ND
HEAVY METAL	ND/ 50/ ND
INTER SOCCER CHAL	ND/ 99/ 99
L'ESPION QUI M'AIMAIT	50/ ND/ ND
LOOM (5"1/4)	ND/ ND/ 149
NEUROMANCER (5"1/4)	ND/ ND/ 99
NO-EXIT	ND/ 79/ ND
OPERATION STEALTH	149/ ND/ ND
POLICE QUEST 2	ND/ 149/ ND
RESOLUTION 101 (5"1/4)	ND/ 69/ 69
ROBOCOP 2	ND/ 129/ ND
SHADOW WARRIORS	99/ ND/ ND
SUPREMACY	149/ ND/ ND
TEI BREAK	99/ 99/ ND
TIME MACHINE	ND/ 69/ ND
THUNDERSTRIKE	ND/ 69/ ND
VENUS	ND/ 99/ ND

COLISSIMO 48H

(* dans la limite des stocks disponibles)

ARCADE
21 RUE DES COUTURES
77400 SAINT THIBAULT

BON DE COMMANDE

NOM/ PRENOM .....

ADRESSE .....

VILLE .....

CODE POSTAL

TELEPHONE

N° CLIENT

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEURS :

ATARI AMIGA PCcomp

VOTRE MODE DE PAIEMENT
- ☐ cheque bancaire
- ☐ ccp
- ☐ contre remboursement (+24 F)
- ☐ mandat-lettre

GEN 4 34

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

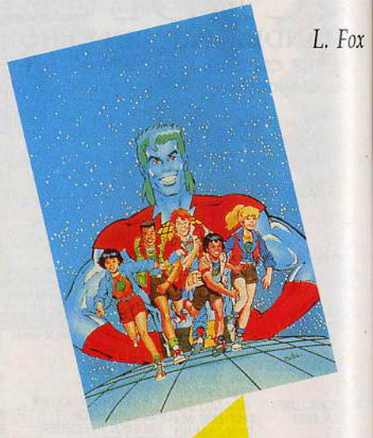
CAPTAIN PLANET

L'année dernière, c'étaient les Tortues Ninja, et cette année, pour les remplacer, ce sera le Capitaine Planète. C'est en tout cas ce qu'espèrent Mindscape (pour le jeu) et Canal + (pour le dessin animé). Génération 4 vous présente le héros qui envahira vos écrans à la rentrée.

LE DESSIN ANIMÉ

Tremblez, menaces et saletés, le Capitaine Planète arrive !
Ce nouveau superhéros, très propre sur lui, est là pour combattre le fléau de notre siècle - non, pas le sida, la pollution ! Il nettoie les marées noires (en ce moment, y a du boulot...), reprise les trous de la couche d'ozone, rattrape les gaz d'échappement et ne consomme que des produits verts. Un modèle à suivre ! Un apôtre de l'écologie !
Dans son incessant combat (qui ne dure que 20 minutes par semaine...), il est aidé par cinq représentants des cinq continents (façon United Colors Of Benetton) et une pulpeuse mais accessoire déesse Gaïa.
Cette nouvelle coqueluche animée, ayant fait fureur aux U.S.A., s'apprête à débarquer dès la rentrée sur Canal +. Derrière les discours moralisateurs et alarmistes (à juste titre) de ces 26 épisodes, il faut apprécier le gros coup commercial que vient encore de réussir Ted Turner. Cet opportuniste et (de ce fait) richissime nabab américain avait déjà racheté tous les chefs-d'oeuvre du cinéma noir et blanc pour les coloriser, et s'était même marié avec Jane "Aérobic" Fonda (alors qu'il est petit et laid !). Cette fois, il s'attaque à grands coups de mièvrerie et de guimauve (diabétiques s'abstenir !) aux dessins animés. Tom Cruise, très concerné comme tout le monde le sait par l'environnement, avait même donné son accord pour doubler le gogol volant. Mais un planning trop chargé et un salaire ne l'étant pas assez ont fini par l'en dissuader. En France, il a été question de Patrick Bruel, mais il paraît qu'il s'est cassé la voix...

L. Fox



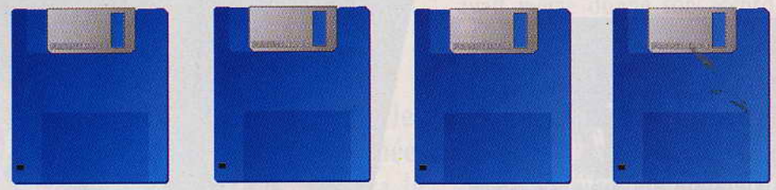
LE JEU

Aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est Tony Crowther qui réalise ce jeu. Imaginez que ce programmeur travaille en ce moment même sur Captive 2, mais aussi sur l'adaptation des Chevaliers du Labyrinthe. Autant dire qu'il doit dormir très peu de temps chaque nuit, ou alors il est vraiment très doué. C'est la seconde hypothèse que nous commençons à croire, puisque cette preview est faite à partir d'une version du jeu après trois jours de programmation... et je peux vous assurer que certains éditeurs peu scrupuleux (n'essayez pas de me faire prononcer un seul nom !) n'hésiteraient pas à éditer un produit semblant, après si peu de temps, aussi fini.

C'est un jeu de plates-formes rappellant par certains points Rainbow Islands, et composé de six niveaux, tous différents. Au premier niveau, celui que nous vous présentons ici, vous devez nettoyer l'ensemble de l'écran de tous les déchets toxiques et autres formes de pollution. Pour cela, il faut lancer des coeurs sur ses cibles... Hélas ! toutes les cibles ne sont pas faciles à atteindre, et c'est par exemple en lançant vos coeurs sur des plantes, afin de les faire pousser, que vous atteindrez les sommets inaccessibles, protégés le plus souvent par des monstres radioactifs et autres charmantes bestioles, mais il réservera bien d'autres surprises au cours des autres niveaux. Le jeu devrait sortir sur Amiga, PC et ST à la rentrée, et nous vous le présenterons plus en détail d'ici là.

QUE VOUS SOYEZ C=, 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.

ST-STE-TT
AMIGA
MAC et PC
émulation

ST MAGAZINE
Le magazine des 16/32 bits

N° 52 / 25F
JUIN 91

CONCOURS DCK : + de 24.000F de prix!

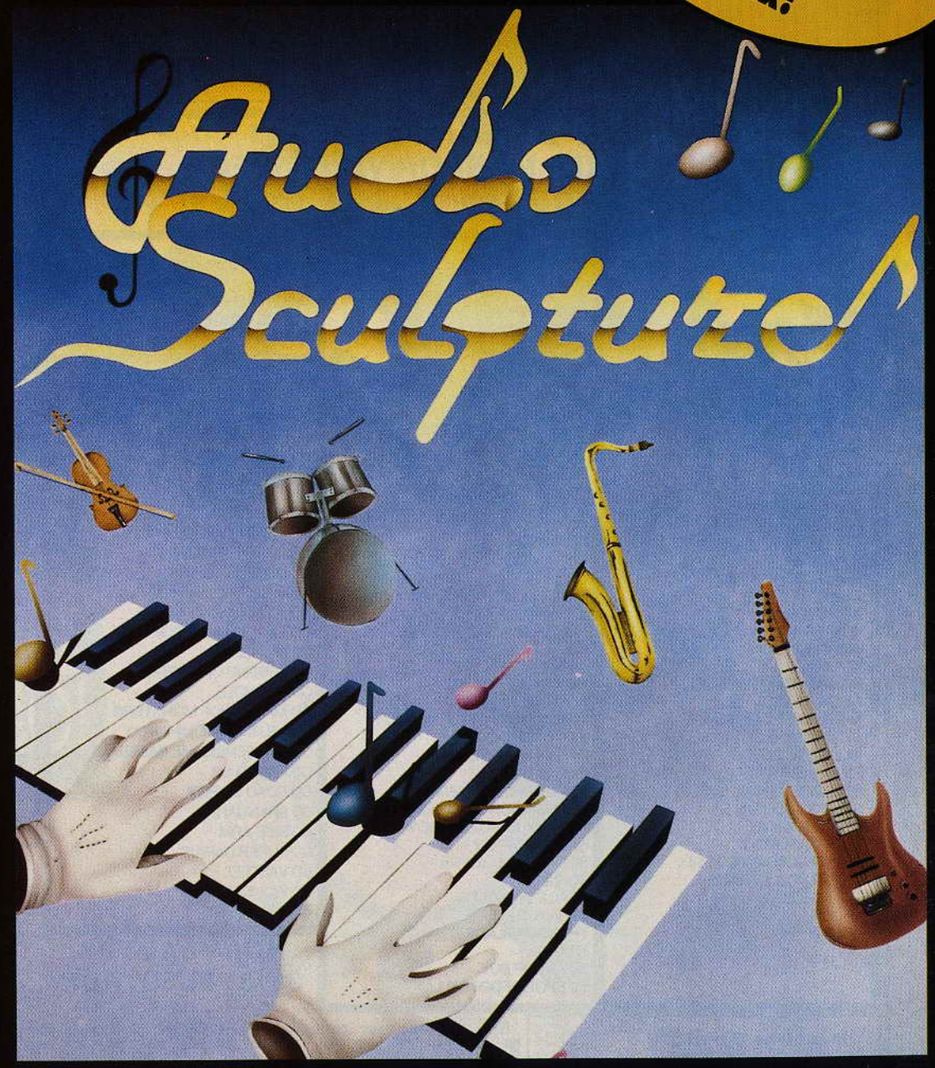
ST

UDIO-SCULPTURE
ÉMO CONSTRUCTION KIT
ARABESQUE PRO
IDOT TRACEUR
ROTEUS
ERONIMO
OSSIER : LE MEGA STE
T ONCE DE VORTEX

AMIGA

ÉMO MAKER
EAL 3D
D TOOLS
ARS & PIPES
X TOOL

M 2907 - 52 - 25,00 F



NOUVELLE FORMULE !

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

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**

520STE + POWERPACK	3290F
520STE 1M Ram POWERPACK	3490F
520STE 2M Ram POWERPACK	3990F
520STE 4M Ram POWERPACK	4990F
1040STE + STBAG	3790F
1040STE + STBAG + SM124	4990F
AMIGA 500	2790F
AMIGA 500 1M Ram	2990F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	4990F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 8832 PHILIPS	1790F

PROMOTIONS	
STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	490F
Horloge/Interrupteur	
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX ++2ème jeux	SEGAGEAR + 1 jeu
990F	1150F
GAMEBOY + 1 jeu	MEGADRIVE + 1 jeu
590F	1290F
NEC GT + 2 jeux	NEO GEO + 1 jeu
2990F	3990F

PROMO JUSQU'AU 30/06/91
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 30 JUIN
Ex: Lynx + Callfornia + Road Blaster + Blue Lightning
990F

Vente par correspondance
Matériel expédié sous 48H

Paiement 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 Mardi au Samedi

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

Nom : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Signature Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

CONSOLE

SONIC THE HEDGEHOG: PRET A SE BATTRE CONTRE MARIO!

LES TESTS MEGADRIVE, PC ENGINE, GAME-BOY ET GAME-GEAR • NIPPON NEWS, 10 PAGES DE PREVIEWS SUR TOUTES LES CONSOLES, COMME ON EN TROUVE SEULEMENT CHEZ NOUS! (ET PAS CHEZ LES AUTRES (ET CERTAINEMENT PAS AILLEURS NON PLUS)) • CONCOURS SODIPENG, GAGNEZ UNE PC ENGINE

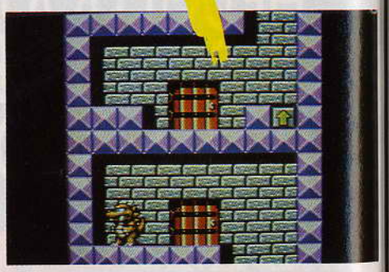
ADVENTURE ISLAND

Betty s'est toujours régalée de ces jeux aux graphismes simplets que les Anglais appellent Cute Games. Il faut dire que c'est une grande fan de dessins animés, et qu'elle regarde à longueur de journée la télévision. Désormais, lorsqu'elle s'arrête, c'est pour jouer à Adventure Island.

Le jeu est déjà connu sur les consoles Sega sous le nom de Wonderboy III. L'aventure commence dans les douves du château du dragon Meka. Celui-ci se laisse tuer sans trop de résistance ; mais avant de succomber à ses blessures, il vous jette un sort, et hop ! Vous voilà transformé en petit-dragon. A la place de votre vaillante épée vous crachez des flammes sur vos ennemis. Le seul objet qui vous permettra de retrouver votre forme humaine est la **croix de Salamander**. Mais avant d'y arriver vous devrez traverser toutes sortes de contrées : jungle, village, désert, en passant sous l'eau, dans le ciel, et même sous terre.

Dans chaque région, vous serez confronté au dragon de service qu'il faudra abattre pour poursuivre la quête. Chacun d'eux fera de vous un être nouveau doté de caractéristiques et d'armes différentes : homme-souris, homme-poisson, homme-lion et homme-oiseau. Les créatures que vous incarnerez tour à tour, auront une puissance d'attaque, des points de défense et de charme différents. Ces attributs étant modulés suivant l'armement et le nombre de pierres de charme que vous portez. Si vous possédez peu de charme, les marchands n'accepteront pas de vous vendre certains équipements.

Les diverses zones que vous allez explorer vous fourniront les objets dont vous avez besoin, et les boutiquiers vous échangeront armes, santé et renseignements, contre l'or que vous avez trouvé.
Certaines portes sont cachées, d'autres nécessitent des clefs. N'oubliez pas qu'elles ont toutes leur utilité, même si elles mènent à des monstres. Des salles ont également le pouvoir de vous faire changer de forme, et donc d'aborder des zones inaccessibles quand on ne peut pas voler, grimper ou nager...



Aventure Island est le type même de l'aventure-arcade : riche en découvertes et nécessitant de la tactique et de la stratégie, sans être trop difficile. D'autre part, dans chaque église où vous entrerez, on vous donnera un code pour reprendre la partie au dernier niveau visité. Un très beau jeu, coloré et varié, dont la durée de vie est assurée.

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+unit	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
Sacoche 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 (SCI)	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
Tricky	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
F1 Circus	349 Frs
Formation Soccer	389 Frs
Heavy Unit	389 Frs
Hurricane	349 Frs
Mister Heli	389 Frs
Momo Show	389 Frs
Ninja Warrior	389 Frs
Ninjat Spirit	389 Frs
Operation Wolf	349 Frs
Ordyne	389 Frs
Out Run	389 Frs
P-47	389 Frs
PC kid	389 Frs
Power League Baseball III	389 Frs
Rabio Lepus Special	349 Frs
Saint-Dragon	389 Frs
Shinobi	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
Toy Shop Boys	349 Frs
Vigilante	389 Frs
Violent Soldier (Sinistrou)	349 Frs
World Court Tennis	389 Frs
Zipang	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' Gosts	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 "Competion 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
Sacoche de transport (8 jeux)	119 Frs
Socle de Rangement (8 jeux)	89 Frs

LES NOUVEAUTES

Aero Blasters	449 Frs
Atomic Robot Kid	449 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
Gaiares	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
Magical Boy	399 Frs
Midnight Resistance	449 Frs
Monster Lair	449 Frs
RingSide Angel	449 Frs
Spiderman	449 Frs
Stormlord	399 Frs
Super VolleyBall	449 Frs
Tiger Heli	449 Frs
Volvief	399 Frs
WresteBall	449 Frs

LES HITS

After Burner II	449 Frs
Alex Kidd	369 Frs
A.P. Tournament Golf	449 Frs
Batman	449 Frs
Battle Squadron	449 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
Hell Fire	449 Frs
Insector 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 III	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
Sacoche Ceinture "HIP POUCH"	245 Frs
Malette de transport "CARRY CASE"	275 Frs
Sacoche 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	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

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

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

LES PORTABLES
LA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	1 490 Frs

JEUX GAMEGEAR

Super MONACO G.P.	299 Frs
G Loc (After burner II)	299 Frs
Wonder Boy	299 Frs
Pacman	399 Frs
Junction	399 Frs
Columns	299 Frs

Lynx, Gamemate nous consulter.

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

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

Pour toute commande précisez le type de matériel

© 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

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

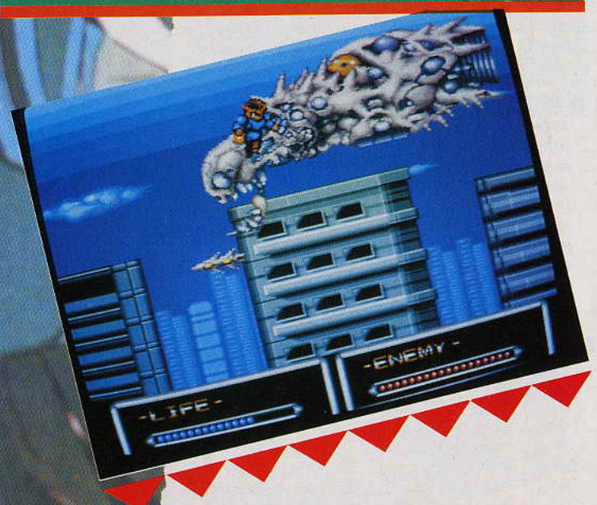
Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter)
- 30 Frs Accessoire, consommable, 100 Frs Matériels
- Ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement
- Frais de port 20 Frs pour les logiciels
- Envoi par Chronopost nous consultez

Préciser : ☐ DISK ☐ CASSETTE **Total :**

Nom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... N° Tél. : .....
Date d'expiration : ...../..... Signature :
Réglement : ☐ 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

SHIBIBIMAN 2



Aussi incroyable que cela puisse paraître, Shibibiman est justement le surnom que tout le monde donne à Philippe. En effet, n'a-t-il pas des allures de shibibi lorsqu'il marche. Le shibibi, pour ceux qui ne le saurait pas, est un oiseau migrateur cousin de l'hirondelle africaine et du goéland.

Tout d'abord, il faut signaler que dans le jeu, vous pouvez incarner au choix **une fille ou un garçon**, ce qui n'est pas si courant. Une fois ce choix effectué, vous avez une **introduction** dans laquelle vous n'avez qu'à courir jusqu'à une porte. Pour franchir cette porte, vous devrez affronter quelques ennemis. Au préalable, vous revêtirez votre superbe armure de combattant.
Une fois ces ennemis **défaits**, vous entrez dans le vif du sujet, car ce n'était là qu'un hors-d'oeuvre.

Vous avez deux possibilités dans le maniement du personnage. Soit vous **sautez**, soit vous **tirez**. Si vous laissez le **bouton** de tir appuyé durant quelques instants, vous aurez alors un supertir très dévastateur. Après avoir tué les ennemis que vous rencontrez, vous vous retrouverez sur les toits pour affronter un serpent géant. C'est lui le gardien du niveau.

Le jeu est somme toute assez simplet jusque-là, mais au niveau suivant, vous allez piloter un vaisseau sous-marin et devoir tuer des ennemis marins. Parfois, vous devrez **zigzaguer** en évitant **des parois mobiles** qui se referment sur votre passage. Si vous parvenez à éviter tous les obstacles, vous vous retrouverez face à un bonhomme **fait de bulles**, qui vous **souffle dessus** des petites bulles mortelles. Après, je ne sais pas ce qui se passe, car je dois avouer que ce dernier monstre me pose quelques problèmes. Chaque fois que vous êtes touché, votre indicateur d'**énergie diminue**, et lorsqu'il arrive à zéro le jeu est terminé.

La musique du jeu est assez bien réalisée, les scrollings sont, comme très souvent, de très bonne qualité. Les difficultés sont croissantes et il y a un grand nombre d'ennemis différents. Vous avez aussi une grande quantité de crédits dont vous aurez besoin si vous voulez terminer le jeu. Toutefois, malgré ces qualités, le jeu reste tout de même **assez moyen** et je ne l'ai pas trouvé vraiment **prenant**.

70%
Shoot'em'up
Edité par Youhng
Coregrafx (disponible)

Philippe Querleux

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 FRs

CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs

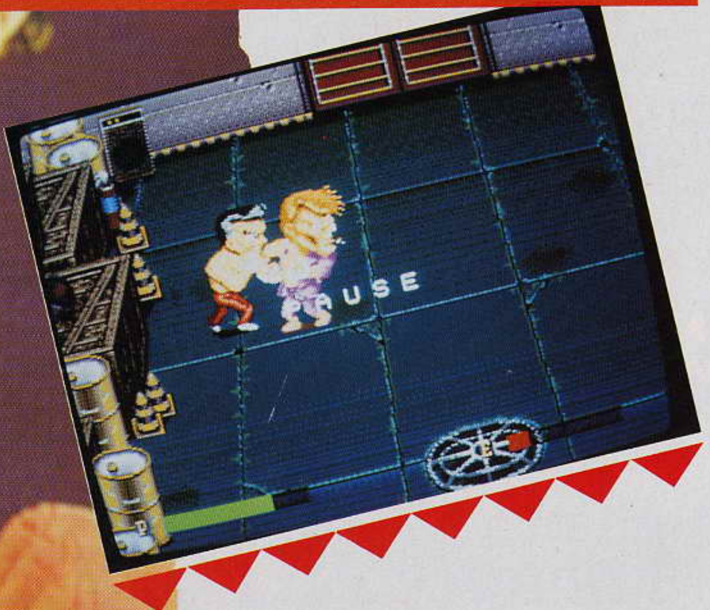
PC KID 2:
disponible dès
juillet

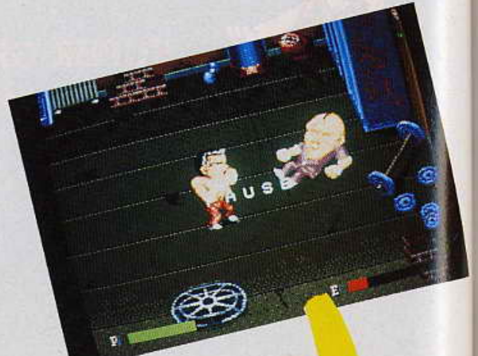
3615 code SODIPENG: TOUTE L'ACTUALITE PC ENGINE!

Vous me reconnaissez?
Mon nom est BONK et je
suis de retour dans PC KID 2
pour de nouvelles aventures.

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67
Hot Line:(16)99.08.95.72

KA.GE.KI





Betty est de nature très agressive. Lorsqu'elle vient remettre ses articles au rédac'chef, il n'est pas rare qu'elle nous narre longuement ses combats de rue dont elle ressort le plus souvent victorieuse... sur Megadrive évidemment, et plus exactement dans Ka.Ge.Ki.

Je sais que les jeux de combats sont très populaires, surtout auprès des plus jeunes utilisateurs de consoles, et Ka.Ge.Ki devrait donc toucher un large public. Les sprites sont grands, avec un physique typiquement **cartoon-japonais** : une grosse tête sur un petit corps. Et si leurs contours ne sont pas très bien délimités, ils sont tout de même très personnalisés, chacun ayant une allure et des **mimiques** originales.

Le but du jeu est de **gravir tous les étages** d'un building en combattant différents adversaires, le premier round commençant au rez-de-chaussée de l'immeuble. Les locaux dans lesquels les boxeurs s'affrontent ne sont pas très variés, même assez neutres, mais cela permet de mieux se concentrer sur les adversaires. Les premiers combats sont faciles : les ennemis ont une énergie limitée et s'éliminent en 2 ou 3 uppercuts. Au troisième round, les choses sérieuses commencent. Il y a trois attaquants à affronter, et il faut donc mettre les deux premiers K.O. sans perdre trop d'énergie, car le troisième est nettement **plus coriace**. Heureusement, des bonus d'énergie et de puissance, sous formes de hamburgers et de gants de boxe, apparaissent quelquefois sur le ring.

Les combattants s'affrontent de côté, de face ou de dos. Dans cette dernière position il est assez difficile de voir qui encaisse ; seul le niveau d'énergie vous indique si vous êtes ou non en mauvaise posture. Vous n'avez que **deux coups à votre disposition**, les trois boutons de tir servant à sauter, taper du droit et taper du gauche. Il faut également diriger son personnage de façon précise pour que ses poings ne passent pas à côté du but ! Ce n'est pas évident quand on a devant soit un type n'arrêtant pas de bouger, ou quand l'action devient confuse (sprites se chevauchant et clignotant).

L'ambiance sportive est bien rendue grâce à des **sons digitalisés**, et les options permettent, même aux débutants, d'aller assez loin dans le jeu (choix du niveau de difficulté, du nombre de "continue" et longueur de la barre d'énergie). **Ka.Ge.Ki** devrait séduire les fans de Double Dragon et autres jeux de même type.

68%
Jeu de combat
Edité par Hot.B
Megadrive (dispo)

Betty Franchi

SEGA

MEGADRIVE promo **890F**

MEGADRIVE avec PRO2 promo **990F**

MEGADRIVE avec PRO1 promo **1090F**

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

GENESIS avec 1 jeu + Game Adaptator **PROMO**
la Genesis est le modèle français (50Hz)

ACCESSOIRES	
Joypad	75F
PRO2	125F
Game Adaptator	120F
PRO1	250F
Cable péritel	150F
Transformateur	150F
Bte de Rgt cartouche	99F
Sac transport cartouche	125F

JEUX NOUVEAUTES	
FIRST MUSTANG	449F
ZERO WING	449F
ARK ODYSSEY	449F
SAINT SWORD	449F
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
AEROBLASTER	449F
VOLLEY	449F

JEUX EN PROMO	
SHADOW DANCER	250F
WONDERBOY III	290F
HEAVY UNIT	250F
HARD DRIVIN	250F
DANGEROUS SEED	250F
GYNOUG	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**

XDR XDR est un shoot'em up au scrolling horizontal superbe comparable à Thunder force III, 6 tableaux, 3 niveaux de difficulté, nombre de vies au choix, choix du tir et des boss de fin de niveau gigantesques – ! du jamais vu! tout ça pour un petit prix que seul Ultima sait faire **150F**

JEUX GAMEGEAR	
HALLEY WARS	290F
DEVILISH	290F
MICKEY	350F
MONACO GP	240F
G LOC	295F
WONDERBOY	295F
COLUMNS	295F
PACMAN	295F
DRAGON CRYSTAL	295F
WAREHOUSE MAN	295F
JUNCTION	295F

CONSOLE PORTABLE
GAMEGEAR promo **890F**

NEO GEO
DURANT LE MOIS DE JUIN PROMO SUR LES CONSOLES ET LES JEUX SNK

ATARI
ÉLU 1er DISTRIBUTEUR MICRO LOISIRS PAR ATARI

520STE + ext 512Ko + cadeaux 3290F
cadeaux: 20 jeux originaux, joystick, basic

1040STE + ext 1Mo + cadeaux 3990F
cadeaux: jeu, tr de texte, dessin, musique, kit de téléchargement, joystick, basic, etc...

520STE couleur + ext 512Ko +cadeaux 5290F
cadeaux: 20 jeux originaux, joystick, basic

1040STE couleur + ext 1Mo + cadeaux 5990F
cadeaux: jeu, tr de texte, dessin, musique, kit de téléchargement, joystick, basic, etc...

520STF + jeux + joystick + DP 1990F
1040STF + jeux + joystick + DP 2990F
LYNX avec 4 jeux + 1 cartouche au choix 990F
Tous les accessoires pour LYNX chez ULTIMA

ULTIMA Games

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

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

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille (Métro Gare)
Tél. 20 42 09 09 FAX. 20 57 09 29

NEC

Coregraphx + 1 jeu +PRO1 promo ~~1490F~~ **1090F**
Coregraphx + 1 jeu 990F
Supergraphx + 1 jeu +PRO1 promo ~~2490F~~ **2090F**
TURBO GT Disponible

JEUX EN PROMO	
DODGE BALL	250F
DEAD MOON	390F
SUPER STAR SOLDIER	150F
FINAL MATCH TENNIS	390F
O4 CHAMPION	390F
LEGEND OF HERO-TONNA	390F
ROAD SPIRIT CD	449F
COLUMNS	390F
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

ACCESSOIRES	
JOYPAD	140F
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190F
QUINTUPLEUR + JOYPAD	290F
XE1 PRO manette d'arcade	690F
PRO1 man. d'arcade	490F
CD ROM	PROMO

LISTE COMPLETE DES JEUX NEC CONTRE 3 TIMBRES A 3F80

SUPERFAMICOM
PRIX FANTASTIQUES !
Afin de connaître les formidables promotions sur les consoles Super Famicom, appelez notre service commercial, les prix, sans nul doute, vous surprendront
TOUS LES JEUX DISPONIBLES!
CONSULTEZ-NOUS ET COMPAREZ

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	590F
GAME LIGHT	140F
GAME LOUPE	120F
AMPLI	190F
LIGHT BOY	275F

CREDIT GRATUIT
Durant le mois de juin possibilité de payer en 4 fois sans frais
(hors promotion, par crédit Cetelem, après acceptation du dossier)

Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif, Megadrive Genesis Gamegear par SEGA, Corgraphx Supergraphx Turbo GT par Nec, Superfamicom Gameboy etc... par Nintendo, Neo Geo par SNK, etc...

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:

paiement par chèque ou CB
offres valables jusqu'au 30.06.91

Désignation du produit	prix
Frais de port logiciel 25F	
Frais de port matériel 100F	

Prix révisables sans préavis en fonction des impératifs du marché.

KNOCKOUT BOXING

Knockout Boxing est enfin disponible partout en France, grâce à Virgin Loisirs, occasion pour nous de le tester enfin ! Frank, notre spécialiste de boxe (n'a-t-il pas combattu à une époque en catégorie poids méga-ultraléger ?) s'est jeté corps et âme dans le combat.

Et la boxe ?" demandent en coeur tous les passionnées de sport et de jeux vidéo. En effet, l'un des sports les plus populaires de la planète est assez peu représenté sur micros et encore moins sur consoles. Mais l'arrivée de **Knockout Boxing** sur Megadrive vient combler tous les amateurs du "noble art" et tous les aficionados de la bagarre en général.

Dans ce logiciel, le joueur incarne un homme de légende, non pas qu'il s'agisse d'un des meilleurs boxeurs de tous les temps (du moins pas encore, il lui reste quelques années pour le prouver) mais parce qu'il est le premier boxeur à avoir fait tomber la terreur des rings, **Mike Tyson**, je veux bien sûr parler de **James "Buster" Douglas**. Le but du jeu est classique, décrocher la couronne mondiale et, une fois en votre possession, la défendre contre de nombreux challengers (cinq si vous choisissez la difficulté la plus basse). Si vous choisissez le mode "easy" (je vous le conseille au départ), cette couronne sera à vous au bout de quatre combats, ensuite attendez-vous à rencontrer des adversaires plus coriaces. Sur le plan du maniement le jeu ne pose aucun problème, et tous les coups de la boxe sont présents comme le direct, le crochet, l'uppercut, les esquives... Bien entendu, votre personnage possède tous les atouts du vrai Buster Douglas, et donc entre autres un meutrier crochet droit au menton. Un seul de ce coup et votre adversaire est quasiment KO.

La réalisation de ce soft est **excellente** avec de bons graphismes, de non moins bons bruitages et de très bonnes animations. Tout juste peut-on regretter le décor de fond, statique. Des scènes différentes auraient avantageusement égayées le jeu. En bref, **une très bonne simulation de boxe**

72% Jeu de sport
Edité par Sega
Megadrive (dispo)

Frank Ladoire

BORDEAUX : 3, Cours Alssace et Lorraine 33000 ☎ 56.44.47.70
DAX : 56, av. Victor Hugo 40100 ☎ 58.74.18.63
NANTES : 6, rue Mazagran 44000 ☎ 40.69.15.92

MICRO VIDEO

PERPIGNAN : 8, av. de Gde Bretagne 66000 ☎ 68.34.24.40
TOURS : 81, rue Michelet 37000 ☎ 47.05.78.50
BRUXELLES : 1, rue Dons 1050 ☎ 02/6489.074
DINANT : 21, pl. Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611.451

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

CONSOLES

MEGADRIVE + 3 Jeux + 2 manettes : **1.690 F.**
MEGADRIVE + 1 jeu + 2 manettes : **1.290 F.**
MEGADRIVE seule* : **850 F.**
* Cable vidéo non compris

MEGADRIVE

990 F.
le pack de 4 cartouches au choix parmi ces titres :
ESWAT - DJ BOY - MICKEY MOUSE - STRIDER - SHADOW DANCER - ATOMIC ROBOT KID - TETRIS - LEYNOS - DARWIN 4081 - DANGEROUS SEED - XDR - SWORD OF SODAN - ARROW FLASH - GHOSTBUSTER - HELFIRE - GRANADA X - INSECTOR X - KLAX - HURRICAN - WHIP RUSH - ZOOM - ALTERED BEAST - JUNCTION

Pack GAMEBOY
990 F. les 4 jeux
à choisir parmi les titres suivants :
AMAZING PENGUIN - BUBBLE BOBBLE - BUGS BUNNY - BUBBLE GHOST - CHESSMASTER 2000 - DOCTEUR MARIO - FORTRESS FEAR - GARGOLEYS QUEST - IN YOUR FACE - KUNG FU MASTER - MERCENARY FORCE - NEMESIS - OPERATION C - TENNIS - PAPERBOY - GOLF - CARD GAMES

SUPER FAMICOM
2 jeux pour 1100 F.
à choisir parmi les titres suivants :
ACTRAISER - BOMBUZAL - FINAL FIGHT - HOLE IN ONE - F ZERO - SUPER MARIO 4 - ULTRAMAN - BIG RUN - AUGUSTA - PILOTWINGS - GRADIUS 3 - DARIUS TWIN - 3D GREAT BATTLE - SIM CITY - DRAKEN

SUPER FAMICOM
+ 2 jeux au choix : **3.490 F.**
+ 1 jeu au choix : **2.990 F.**
+ 1 jeu déterminé : **2.690 F.**

LYNX + 1 jeu : 990 F.

Nouveau !
C.D.T.V. COMMODORE
+ 4 Compact disk :
Nous Consulter

NOUVEAU !!!
GAME GEAR
Seule : **950 F.**
+ 1 jeu : **1290 F.**

Accessoires divers :
Cable Megadrive 1083S / 1435 = 190 F.
Cable Péritel Megadrive = 149 F.
Manette PRO2 = 125 F.
Manette PRO1 = 250 F.
Manette JEMSTICK = 280 F.
Moniteur pour Megadrive = 1800 F.
Convector pour cartouches Megadrive japon s/ Franc. = 99 F.

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX
Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F / 4 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles & Machines = 150F / Catalogue jeu = 2 timbres à 2,30 F

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Désignation	Qté	Prix Unit.	Total

☐ CHEQUE ☐ MANDAT CARTE CMJ TOTAL :

MICRO VIDEO
BORDEAUX
et ✍ **CORRESPONDANCE**
3, Cours Alsace et Lorraine
33000 ***BORDEAUX***
☎ **56.44.47.70** ☎ **56.79.34.89**
Bon de commande à retourner à l'adresse ci-dessus.

PRIX FOUS !!!

VERYTEX

A force de n'avoir, sur Megadrive, que des shoot'em'up, l'on finit par s'en lasser. Ainsi, Philippe, dont la patience est légendaire (ne dit-on pas qu'il a un jour réussi à regarder Sacrée Soirée durant plus de dix minutes !) est presque blasé...

Comme vous le savez, il ne se passe pas un mois sans qu'un nouveau jeu de tir ne sorte sur une console. Au premier abord, il **ressemble à tous les autres** jeux du genre. Tous les ingrédients habituels ou presque s'y retrouvent, les **bonus** augmentant ou modifiant votre armement, les **monstres** vous attendant à la fin de chaque mission, les **scrollings** dans tous les sens, et les **ennemis** arrivant sur vous de partout à la fois. Pour ce qui est des tirs, vous commencez avec le canon traditionnel envoyant des projectiles droit devant lui. Un bonus de couleur vous permet de tirer dans plusieurs directions à la fois. Un autre vous permet de déclencher un laser envoyant un trait balayant tout sur son passage. Un dernier bonus de couleur vous permet de tirer des sortes de missiles ayant la forme de boomerangs et partant en zigzag (c'est le tir que je préfère). Vous avez aussi un tir en arrière grâce à un autre bonus. L'on peut ajouter à cela une autre arme qui envoie des missiles téléguidés poursuivant l'ennemi dans tout l'écran. Evidemment, vous avez aussi la mégabombe qui détruit tout ce qui se trouve à l'écran. Celle-ci est en quantité limitée. Parfois, vous pourrez récupérer des capsules d'énergie vous protégeant des tirs ennemis.

Côté **réalisation**, au premier niveau, tout est parfait. Les ennemis arrivent de partout, les décors filent le long de l'écran, les effets de relief sont bien rendus et les ennemis très diversifiés. Malheureusement, au deuxième niveau, le jeu subit un **ralentissement** assez important et **très énervant**. Il faut dire que vous avez parfois des tas d'ennemis présents à l'écran et vous arrosant d'une multitude de balles. Mais quand même, c'est gênant ! Côté musique, rien à redire, tout au long du jeu, elle vient compléter agréablement l'action.

Ce jeu est loin d'être le meilleur du genre, mais il n'est pas non plus complètement raté. Il se classe **dans la moyenne des bons jeux de tir** sans plus. Peu de surprises par rapport à ses concurrents, voire même **pas de surprise** du tout.

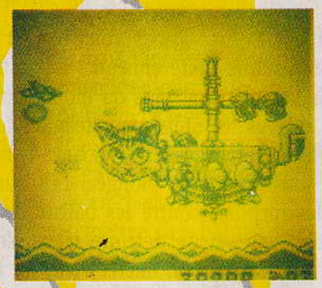
71%

Shoot'em'up
Edité par Asmik
Megadrive (dispo)

Philippe Querleux

GAMEBOY!

PARODIUS NEMESIS

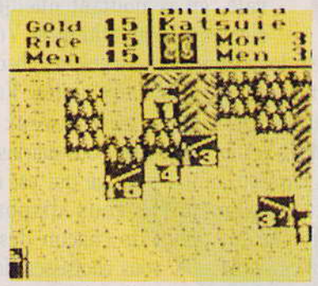


Pour ceux qui ne connaîtraient pas le célèbre jeu de tir horizontal **Nemesis** (appelé Gradius sur NES), je vais en rappeler les grandes lignes. Vous devez guider un vaisseau à travers les ennemis en tirant dessus et en évitant leurs attaques. Certaines vagues d'ennemis, quand elles sont entièrement détruites, laissent derrière elles des **capsules d'énergie** permettant d'accéder à des armes plus efficaces. Ces armes sont affichées en bas de l'écran, et s'allument au fur et à mesure que vous collectez les capsules ; plus vous en totaliserez, plus l'arme disponible sera puissante. Cela va de la simple accélération (1 capsule), au bouclier (7 capsules), en passant par les tirs doubles, lasers, etc.

Dans cette **parodie de Nemesis**, les concepteurs ont ajouté de subtiles options. Tout d'abord, le choix entre **4 vaisseaux** qui ont des réactions différentes ; puis un paramétrage de la vitesse de tir, des boutons de contrôle, du niveau (facile, moyen, difficile), et le choix du tableau de départ.
L'**humour** n'est pas en reste (normal pour une parodie), car les monstres géants sont particulièrement **marrants** : chat coincé dans un sous-marin ressemblant plus à une tuyauterie de baignoire qu'à un bateau, oiseau déguisé en capitaine Némo lançant des hoquets quand on le touche, etc. Parodius Nemesis fait honneur à la Gameboy : les **graphismes soignés** et les musiques variées prouvent que l'on peut faire du beau et du très bon, même sur un écran miniature.

NABUNAGA'S AMBITION

Quelle surprise de voir un **wargame sur Gameboy**, qui plus est, avec autant d'options de jeux. Cette simulation se passe dans un Japon médiéval, constitué de seize provinces, chacune gouvernée par un seigneur local. A vous d'**unifier ce pays**, par le jeu des alliances, des mariages ou des conquêtes militaires. Chacune des provinces est plus ou moins riche que ses voisines, rapportant plus d'or à chaque printemps. Il faut savoir **gérer** économiquement sa région, développer ses villes, son palais, l'agriculture ou ériger des digues pour empêcher les inondations. De nombreuses **catastrophes** (cyclones, crues, épidémies, rébellions) viennent en effet souvent contrecarrer vos plans (et ceux de vos adversaires). Une bonne partie du jeu consiste à recruter, entraîner et envoyer vos soldats **attaquer un pays** voisin. Vous devez alors capturer le palais du pays ou tuer le seigneur local pour gagner la bataille. Vous pouvez en outre, recruter des samouraïs mercenaires (ronins), qui une fois à votre service,



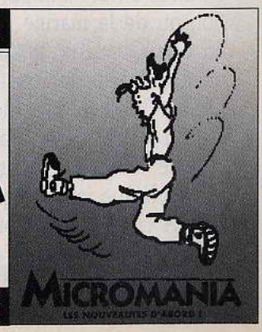
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

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

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

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



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

combattront pour vous et entraîneront vos troupes, chacun ayant des caractéristiques différentes (charisme, intelligence, ambition, chance, capacité de combat, santé). Vous avez aussi la possibilité de les envoyer conclure des **alliances** ou chercher d'autres mercenaires, la réussite dépend alors du charisme de votre samouraï. Quelques autres petites options viennent ajouter un peu de piquant à cette simulation, avec par exemple les Ninjas, qui essaieront sur vos ordres d'assassiner un seigneur ennemi. Pas mal fait, ce jeu possède surtout l'avantage d'offrir trois sauvegardes. En plus, il est possible de **jouer à deux**, par liaison câble, auquel cas le jeu devient vraiment intéressant. Malheureusement, même au niveau le plus facile, il est beaucoup trop difficile de gagner une partie, cela relève de l'exploit (ou du coup de chance).

POWER MISSION

Power Mission reprend tout simplement l'idée de la bataille navale, en y ajoutant quelques éléments sympathiques. Vous jouez donc contre un adversaire, chaque participant possédant dix unités. Vous avez les destroyers, les vaisseaux de combat, les croiseurs, les sous-marins et un vaisseau amiral pour ce qui est des bateaux. En outre, vous disposez d'avions. Au début de chacun des 11 champs de bataille, vous choisissez donc vos unités, parmi cinq configurations possibles. Certaines privilégient plutôt la puissance de feu, d'autres la rapidité, d'autres encore l'importance de l'aviation ou de la marine. L'aire de jeu est un carré de 28 x 28 cases. Vous commencez le jeu en bas (ou en haut) de l'écran. Vous devez placer vos dix pièces où vous voulez dans votre camp. Ensuite commence véritablement la bataille, chaque joueur agissant à tour de rôle. A chaque tour, pour chaque unité, le joueur peut déplacer cette pièce, utiliser le radar pour sonder un carré de 11 x 11 cases centré sur votre unité, faire

l'inventaire des armes vous restant ou attaquer une unité ennemie. Les armes (une dizaine) sont plus ou moins efficaces si vous les utilisez sur telle ou telle unité. Les charges sous-marines contre les sous-marins en plongée. Les mines et les torpilles contre les bateaux... Le but du jeu est de détruire le vaisseau amiral adverse, son intérêt vient du fait que les mouvements des unités ennemies vous sont cachés. Il faut donc utiliser intelligemment les radars, pour localiser la flotte ennemie. En outre, le terrain varie d'un niveau sur l'autre, avec des îles, des eaux peu profondes (interdites aux sous-marins) ou l'océan. Il faut donc utiliser intelligemment ces obstacles, pour se cacher ou pour piéger les unités adverses. Un autre élément amusant vient des conditions météorologiques, elles aussi changeantes, influant sur les conditions de jeu. Vent, brouillard et orages magnétiques sont au rendez-vous. Un jeu original, facile, qui malheureusement en solo, possède une durée de vie limitée.

RACING SOUL

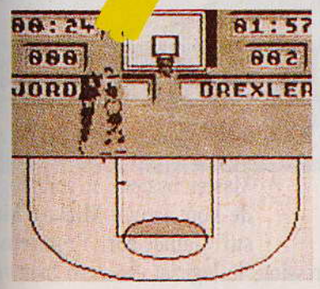
Encore une **course de motos** particulièrement bien réalisée pour la Gameboy ! L'impression de vitesse est très bien bien rendue grâce aux bandes passantes horizontales de la route et aux décors qui suivent les virages. Mais ce qui rend Racing Soul si **sympathique**, ce sont ses options. En effet, en dehors de l'entraînement et du championnat au sprint, il y a des courses d'endurance de 6 mn (temps réel). Quatre motos de performances différentes sont à votre disposition, mais au départ elles sont bridées ; quand vous gagnez une course, vous avez droit à un (ou deux) bonus qui **augmenteront la puissance de la moto**, ou l'état des pneus, ou l'état de la machine. Ces deux derniers éléments s'usant au fur et à mesure de l'utilisation du bolide. On peut, bien sûr, effectuer les réparations (pneus, machine) **au stand**, durant la course, mais cela fait perdre du temps. Pour être admis sur le circuit suivant, vous devez vous classer dans les trois premiers. Et à chaque nouvelle course gagnée, on vous donne un **mot de passe** permettant de reprendre la compétition en cours.

Le jeu est agrémenté de petites **originalités** : la pluie venant parfois cingler l'écran ; les petits nuages de fumée soulignant les dérapages, les coups de bottes des concurrents peu fair-play refusant qu'on les double, etc. Bref, un jeu qui vous transporte à **300 à l'heure!**

NBA ALL-STAR CHALLENGE

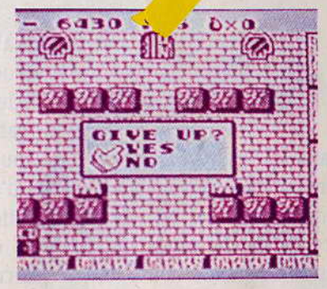
Un jeu de basket, **américain bien sûr** car aux Etats-Unis tout est plus grand, avec toutes les **vedettes** de la télé qui jouent dedans à l'intérieur, et tout ceci sur ma Game Boy? C'est possible! Et c'est surtout **plutôt réussi**, malgré certains côtés lassants inhérents au basket-ball lui-même. La réussite de NBA All Star Challenge est essentiellement dûe à la **diversité des options** disponibles, allant du un contre un au concours de lancers francs, en passant par le jeu du cheval (vous verrez c'est très gai).

Le plus étonnant, c'est qu'il existe de **réelles différences** entre les pros que vous pouvez sélectionner, du smasheur fou au maniaque du tir à trois points. Entre Larry Bird et Magic Johnson, mon coeur balance! Le système de jeu est **assez sommaire**, il faut bien l'avouer: un bouton sert à sauter et shooter, l'autre à attraper la balle, voire même à la subtiliser à l'adversaire. A noter que ce bouton est fort utile pour provoquer le **passage en force** de l'opposant. Le système des lancers francs est différent, et fait appel à votre dextérité: l'écran représente le panneau vu du joueur, et il s'agit de tirer lorsque la croix est au milieu du rectangle en la dirigeant grâce au paddle. C'est **plus facile à dire qu'à faire**, croyez-moi! La plus grande déception réside dans le fait qu'aucune option ne permet de jouer un **vrai match** avec plein de basketteurs affriolants (chacun ses goûts) qui courent dans tous les sens; il faut se contenter du système de duel sur un seul panneau. Ceci dit NBA All Star Challenge est un soft correct, bien réalisé, qui **plaira aux mordus** de ce sport bondissant mais qui ne suscite pas la passion.



SOLOMON'S CLUB

Si vous avez aimé comme il se doit l'excellent **Solomon's Key** et son jumeau Spherical, vous allez adorer **Solomon's Club**, un astucieux jeu de tableaux vu en coupe qui vous tiendra en haleine pendant un bon paquet d'heures. Vous incarnez un adorable lutin bondissant avec cape mais sans épée, équipé d'une **baguette magique** et qui doit récupérer une clé pour ouvrir une porte; ça a l'air simple, mais d'affreux monstres divers et variés (golems frappeurs, fantômes, gargouilles cracheuses de feu, etc.) vont vite vous mettre des bâtons dans les roues, et comme de plus les obstacles ne manquent pas et le temps est limité, certains niveaux relèvent du **casse-tête**. Votre farfadet peut sauter, mais il est surtout capable grâce à son précieux objet runique de désintégrer ou créer des blocs de pierre pour progresser. Cette puissante magie ne fonctionne que sur certains blocs facilement identifiables, et il est bien sûr impossible de créer un bloc ailleurs que sur une case vide ou au-dessus de soi. En revanche, le petit être a le **crâne solide**, et s'il donne deux coups de tête dans un roc, celui-ci est pulvérisé. Cette capacité offre le double avantage de déblayer le terrain et de tuer les ennemis qui se trouvaient sur ledit bloc! Il existe de plus de **nombreux bonus** disséminés ici et là, qui sont apparents ou bien dissimulés dans les rochers. Ceux-ci vous permettent de gagner des vies ou de l'argent, ce qui est sensiblement la même chose puisque certains niveaux vous donnent accès à une **boutique** dans laquelle vous pouvez acheter divers gadgets fort utiles et notamment des vies supplémentaires. A noter la présence de cloches qui font apparaître une **délicieuse fée**, laquelle volette élégamment vers votre chanceux personnage pour lui témoigner sa gratitude. Chaque niveau franchi vous donne accès à un code qui vous permettra de recommencer au même endroit, histoire de ne pas tout rejouer à chaque fois; et quand je vous aurai dit que Solomon's Club possède cinquante tableaux, vous saurez tout!

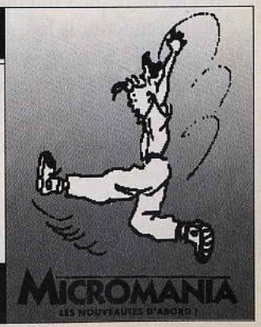


2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

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

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

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



GAME GEAR

DEVILISH

La mode des **casse-brique** a encore frappé et après Woody Pop, la GameGear bénificie de Devilish, jeu assez novateur dans ce style. En effet, si le joueur renvoie toujours une balle à l'aide d'une raquette, son but est avant tout d'atteindre la fin du niveau. Et c'est là que réside la grande nouveauté, le jeu comporte **un scrolling vertical**. En fait, la progression s'effectue à la manière d'un soft du type "Commando", la balle détruisant, le plus souvent, des rangées de briques ou des petits personnages.
Le début d'un niveau se présente donc pratiquement toujours de la même façon, à la manière d'un classique casse-brique pour ensuite évoluer vers une sorte de shoot'em up avec la raquette comme vaisseau et la balle comme projectile. D'ailleurs tout l'habillage du logiciel rappelle les techniques employées dans les jeux de tirs avec des bonus de points et des **armes supplémentaires** comme une super-bombe explosant toutes les briques présentes à l'écran ou encore des bonus plus traditionnels agissant sur la raquette directement (taille plus importante...) A propos de la raquette, il faut d'ailleurs préciser que cette dernière est modulaire à la demande du joueur. En pressant sur le bouton I de la console, il est possible d'adopter diverses configuration: raquette divisée en trois pour couvrir une surface plus grande, raquette formant un coin pour franchir un passage difficile... Autre précision, le jeu ofrre deux modes de jeux, le premier confrontant le joueur aux différents niveaux de manière croissante et le second lui permettant de choisir son niveau. Dans les deux cas, le facteur temps est important et il s'agit de terminer le stage avant la fin du compte à rebour. S'il y parvient, il affrontera un ennemi assez puissant (toujours ce parallèle avec le shoot'em up). Le jeu est **techniquement superbe** avec d'excellents graphismes, une bonne musique et surtout une animation de la balle (laissant comme une trainée de lumière et d'étoile derrière elle) superbe. En bref, Devilish **surprend à tout instant** et offre beaucoup plus de possibilités et de plaisir qu'un simple casse-brique comme on pourrait le penser à première vu. **Passionnant!**

GG SHINOBI

Personnage phare de chez Sega, le guerrier ninja apparaît également sur GameGear. Comparé aux autres versions de ce logiciel, cette dernière fait parti de meilleures et convient complètement au concept de la console portable. Le but du jeu est toujours le même, **combattre une horde d'ennemis** tous différents tant au niveau de leur résistance que de leurs armes. C'est ainsi que s'interposeront des personnages armés de roues dentelées, de faux, d'arcs, de gros maillets... Et comme si cela pas encore assez, des ennemis mécaniques comme des hélicopters ou des chars équipés de bras meutriers.
Au début du jeu, le joueur doit choisir entre quatre secteurs qui sont la ville, les docks portuaires, le temple et la plaine.
A noter qu'il est possible de débuter dans n'importe quel secteur. Sur le plan de l'armement, notre héros débute avec sa seule épée comme rempart contre le mal mais au fil du jeu il lui sera bien sûr possible d'en changer, les bonus se matérialisant toujours par des caisses en bois. Dans celle-ci sont d'ailleurs cachés d'autres bonus comme des vies supplémentaires, de l'énergie, des bombes...
Côté réalisation, GG Shinobi est excellent et ce sur tous les points: superbes graphismes, bons bruitages et somptueuse animation. Le seul point négatif concerne la difficulté trop importante. Dans chaque secteur du jeu, il n'est pas rare de recommencer trois au quatre fois la partie pour progresser de quelques niveaux. En bref, **un des meilleurs jeux GameGear!**

MICKEY MOUSE

Personnage phare de chez Sega, le guerrier ninja apparaît également sur GameGear. Comparé aux autres versions de ce logiciel, cette dernière fait parti de meilleures et convient complètement au concept de la console portable. Le but du jeu est toujours le même, **combattre une horde d'ennemis** tous différents tant au niveau de leur résistance que de leurs armes. C'est ainsi que s'interposeront des personnages armés de roues dentelées, de faux, d'arcs, de gros maillets... Et comme si cela pas encore assez, des ennemis mécaniques comme des hélicopters ou des chars équipés de bras meutriers.
Au début du jeu, le joueur doit choisir entre quatre secteurs qui sont la ville, les docks portuaires, le temple et la plaine.
A noter qu'il est possible de débuter dans n'importe quel secteur. Sur le plan de l'armement, notre héros débute avec sa seule épée comme rempart contre le mal mais au fil du jeu il lui sera bien sûr possible d'en changer, les bonus se matérialisant toujours par des caisses en bois. Dans celle-ci sont d'ailleurs cachés d'autres bonus comme des vies supplémentaires, de l'énergie, des bombes...
Côté réalisation, GG Shinobi est excellent et ce sur tous les points: superbes graphismes, bons bruitages et somptueuse animation. Le seul point négatif concerne la difficulté trop importante. Dans chaque secteur du jeu, il n'est pas rare de recommencer trois au quatre fois la partie pour progresser de quelques niveaux. En bref, **un des meilleurs jeux GameGear!**

MICKEY MOUSE

norme succès sur Megadrive et Master System, il était logique de voir arriver **Mickey Mouse** sur GameGear. Première impression, le logiciel est aussi bien réussi que sur les deux autres supports, la firme **Walt Disney** étant sûrement passé par là !

L'histoire est toujours la même: vous abandonnez tout pour essayer de retrouver votre fiancé **Minnie** enlevée par une cruelle sorcière et enfermée dans le chateau des illusions. Le jeu propose au choix trois niveaux différents derrière trois portes, chacun plongeant le joueur dans un univers particulier comme une forêt magique, le monde du cirque ou bien encore un décor de légo. Comme de coutume, Mickey pourra ramasser en cours de route toutes sortes de bonus comme des parts de gâteau pour réhausser son niveau d'énergie, des pommes rouges dont il se servira de projectiles... De même avec les blocs de pierre, qui adroitement lancés s'avèr très efficace contre l'ennemi. A no que parfois, ces même blocs trouvero una autre utilité comme pour ériger u mur et franchir ainsi une portion diffic le ou inaccessible.
Comme expliqué précédemment, l réalisation de Mickey Mouse sur Game Gear est une grande réussite. **Les graphismes se rapprochent énormément de la version Megadrive** et l'accompagnement musical, strictement identique, est splendide. Quant aux animations, elles sont toujours aussi soignées et donnent véritablement vie au personnage de Mickey. En bref, un super logiciel **à conseiller à tous** !

SUPER GOLF

Si vous aimez les jeux de golf très techniques s'approchant au maximum de la réalité, avec des **gazouillis** d'oiseau et un tracé très académique, ce soft n'est pas pour vous; mais si, en revanche, vous voulez vous amuser avec un jeu relativement **original et bien conçu**, voilà ce qu'il faut à votre Game Gear! Le parcours qui vous est proposé n'est pas d'une difficulté insurmontable, loin de là, et permettra aux habitués du genre de réaliser des scores **en dessous du par** (pour une fois, diront certains). Le système est des plus classiques: vous sélectionnez le club, la direction, l'effet désiré, et donnez une certaine puissance à votre coup grâce à un curseur qui se déplace verticalement, en tenant bien sûr compte de la direction et de la force du vent. Vous pouvez à tout moment visualiser l'ensemble de la carte et ainsi éviter de frapper votre deuxième coup à l'aveuglette! Une fois **sur le green**, des flèches de couleur vous indiquent la pente, mais cette phase du jeu est relativement sans problème.

La plus grande originalité de ce soft réside dans la possibilité de **sélectionner votre joueur** parmi plusieurs personnages disponibles, et même de le modifier en modulant ses caractéristiques (puissance, putting, approche, et même chance). Ces différences ne sont pas là que pour faire joli, elles modifient considérablement le jeu; le robot est par exemple doté d'une force exceptionnelle qui confère à ses coups une plus grande portée. **Attention aux surprises** lorsque l'on change de personnage!

Le terrain sort lui aussi des sentiers battus: les tracés des différents trous s'entrecroisent avec un malin plaisir, ce qui sème le trouble dans l'esprit du malheureux joueur qui voudrait bien savoir où est la sortie! Les obstacles sont quant à eux assez étranges, et tiennent parfois **plus du flipper que du golf**. Ajoutez à ceci des graphismes sympathiques dans le genre cartoon, et le résultat est un jeu agréable, d'autant plus qu'il permet de jouer à plusieurs.

En bref...

GAME-BOY

FINAL REVERSE (TOEI)

C'est un petit jeu d'astuce et de combat. Les joueurs sont parqués de chaque côté de l'écran, séparés par un terre-plein central. Ils doivent se tirer dessus jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit à bout d'énergie, ou que le chronomètre arrive à zéro. Du terre-plein central partent également des tirs et des bonus, et un miroir en mouvement renvoie de temps en temps les tirs des joueurs. Final Reverse est un jeu moyen, dont je n'ai peut-être pas saisi toutes les finesses, car le mode d'emploi est en japonais.

MARU'S MISSION (JALECO)

Maru's mission est un jeu sans originalité folle, dans le genre Wardner, dans lequel vous dirigez un petit personnage dont la copine a été kidnappée par un monstre volant qui vous en a mis plein la tête. Bien décidé à la sauver et un peu vexé, vous partez à l'aventure mais une foule de bébêtes vous barre le chemin. Tant pis pour elles... ou pour vous! Avec un bouton on saute, avec l'autre on fait feu de tout bois. Chose amusante, les gros monstres se croient obligés de vous raconter leur vie avant d'en découdre, mais cette fois c'est en anglais, c'est tout de même plus cool que le japonais quoi qu'on en dise. Une fois qu'ils ont pris leur râclée, ils recommencent à jacter et vous donnent même des indications pour la suite. Ils doivent avoir peur du deuxième service... Techniquement valable, ce soft peu révolutionnaire plaira aux amateurs du genre mais ne laissera pas un souvenir impérissable.

SUPER SCRABBLE MILTON BRADLEY

Que demander de plus à ce programme vous permettant de jouer seul ou à deux au plus fameux jeu de lettre de tous les temps. Si vous vous débrouillez en anglais et que vous aimez ce jeu, alors vous l'aprécierez grandement, d'autant plus qu'avec un dictionnaire de plus de 40000 mots, la Game-Boy s'avère être un adversaire de taille!

WORLD CUP SOCCER (TECHNOS)

Avouons que ce nouveau football est largement meilleur que le premier disponible pour la Game-Boy. Cependant, il faut bien reconnaître également qu'il est loin d'être particulièrement prenant. Si plusieurs coups sont possibles, on retrouve toujours le même type d'attaques après plusieurs parties, ce qui fini par devenir lassant...

PC ENGINE

ETERNAL CITY (PC MIND)

Voici un jeu où vous incarnez un robot. Votre but est de franchir tous les obstacles qui vous séparent du niveau suivant. Original, ne trouvez-vous pas?
Pour vous défendre, vous avez en votre possession une arme qui, lorsqu'on l'utilise trop vite, chauffe et donc ne tire plus aussi rapidement, et une armure qui peut absorber un certain nombre de coups ennemis. Mais heureusement, au cours de votre progression, vous trouverez des sortes de tubes dans lesquels vous pourrez recevoir une arme plus puissante. A ce propos, n'oubliez pas de presser la touche select lorsque vous êtes dans ces tubes, sinon vous risquez d'y rester longtemps. Pour le premier niveau, il n'y a aucune difficulté et il suffit de suivre le chemin pour arriver jusqu'au niveau suivant. Arrivé à la fin du niveau, vous aurez quand même droit à l'affrontement avec un super monstre.
Le deuxième niveau demandera plus de réflexion car il faudra découvrir où se trouve la sortie. De plus, les ennemis sont plus virulents. Vous trouverez en route un Jetpack qui vous permettra de voler durant de courts instants car le chemin du salut se trouve plus haut. Chaque niveau du jeu est différent et possède ses propres ennemis. Mais le jeu ne me semble pas vraiment très intéressant. Serais-je devenu très difficile?

GAME-GEAR

PSYCHIC WORLD (SEGA)

Un petit bonhommme qui se promène dans la nature en fête et qui se fait agresser par une horde de créatures volantes, bondissantes, rampantes, courantes... C'est courant également, et il faut vraiment que le nouveau venu soit exceptionnel, très beau ou innovateur pour retenir notre attention. Malheureusement Psychic World ne possède aucune des qualités susnommées et s'intègre dans la meute des softs "de plus". Il est sympathique, mais il n'y a pas de quoi grimper aux rideaux. RAS.

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		ESWAT	399	MONACO GP	399	TRAMPOLINE TERROR	399
JOYPAD + PERITEL	1290	FINAL BLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	399
MEGADRIVE FRANCAISE	1890	FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZEALAND STORY	375		
		GHOSTBUSTERS	399	NORTH KEN	375	GAMEGEAR COMPLETE	990
CARTOUCHES FRANCAISES DISPO		GYNOUG	399	PHANTASY STAR 2	445	COLUMNS	245
APPELEZ LE 67 65 05 89		GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	CHASE HQ	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	SOKOBAN	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	OUTRUN	290	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	CYBER COMBAT FORCE	340	FORMATION SOCCER	390	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	SAINT DRAGON	290	D1 CIRCUS	290	VIOLENT SOLDIER	290
		CHAMPION WRESTLER	340	F1 TRIPLE BATTLE	290	WOLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU :		ALICE IN WONDERLAND	340	GONOLA SPEED	290	ZIPANG	290
LEGEND OF TOMNA	340	DARK LEGEND	290	HURRICANE	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	BOMBUZAL	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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél

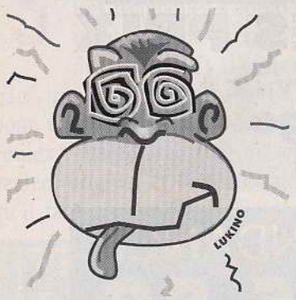
N° Carte Bleue
Date d'expiration ___ / ___
Signature :

TITRES | CONSOLE | PRIX

Frais de port et d'emballage: _____ +15F
* TOTAL à payer : _____

Réglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat -lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

COCONUT



LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGADRIVE

MEGADRIVE : + MICKEY +DICK TRACY	**1490**
JOYPAD SIMPLE	290
ARCADE POWER STICK	450
JOYSTICK XE 1 PRO	390
ADAPTATEUR 8 BITS	490
LIVRE DES SECRETS	110
ALIMENTATION	150
CABLE PERITEL	150
PROMOS :	
GAIARES	290
SWORD OF SODAN	290
CRACKDOWN	250
DANGEROUS SEED	250
GAIN GROUND	250
SHADOW BLASTERS	290
NOUVEAUTÉS :	
ALIEN STORM	425
ARCS ODISSEY	425
BEAR NACKLE	425
BONANZA	425
BAHAMOOD	425
DEVIL HUNTER	425
FASTEST RUN	425
MIDNIGHT RESISTANCE	425
PGA TOUR GOLF	475
SAINT SWORD	425
SHINING AND DARKNESS	425
SONIC	399
TWIN COBRA	425

VALIS 3	425
ATOMIC ROBOT KID	389
ARNOLD PALMER GOLF	475
ALEXX KID	299
ALTERD BEAST	375
AERO BUSTERS	449
BUSTER DOUGLAS BOXING	449
BATTLE SQUADRON	475
BASKETBALL	395
BATMAN	375
BATTLE GOLFER	199
DICK TRACY	290
DARIUS+	449
DYNAMITE DUKE	395
DJ BOY	375
ELEMENTAL MASTER	449
ESWAT	375
FOOTBALL AMERICAN	475
FINAL BLOW BOXE	395
FORGOTTEN WORLDS	365
GHOSTBUSTERS	365
GOLDEN AXE	365
GOULS N GHOSTS	449
HARD DRIVIN	390
HEAVY UNIT	390
JOE MONTANA FOOTBALL	475
KEN	375
LAKERS VS CELTICS	449
MICKEY	340
MUSHA ALESTE	390
MAGICAL BOY	449
MYSTIC DEFENDER	369
MONACO GP	380
MOONWALKER	390
NEW ZEALAND STORY	375
PHANTASY STAR 2	550
POLPULOUS	445
RINGSIDE ANGEL	425
RAINBOW ISLAND	445
SUPER VOLLEY BALL	290
SWORD OF VERMILLON	599
SHADAW DANCER	445
STRIDER	445
SHINOBI	479
SUPER MASTER GOLF	375
TRAMPOLINE TERROR	399
TECHNOCOP	449
THUNDERFORCE 3	449
VOLFIELD	190
WORLD CUP SOCCER	299
WONDERBOY 3 MONSTER LAIR	390
WRESTLE BOWL	399

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	325
ALEX KID LOST STARS	295
AMERICAN BASEBALL	295
ASSAULT CITY (PHASER)	295
BASKETBALL KNIGHTMARE	295
BATTLE OUT RUN	325
BUSTER DOUGLAS BOXING	325
CALIFORNIA GAMES	295
CHOPLIFTER	285
COLUMNS	285
CYBER SHINOBI	325
DICK TRACY	325
DOUBLE DRAGON	325
DOUBLE HAWK	325
DYNAMYTE DUX	325
ESWAT	295
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLDEN AXE	325
GOLFAMANIA	295
GOLVELLIUS	325
GREAT VOLLEYBALL	285
IMPOSSIBLE MISSION	325
JOE MONTANA FOOTBALL	345
KING QUEST	325
MICKEY MOUSE	325
MIRACLE WARRIOR	39
MOONWALKER	35
OPERATION WOLF	35
PHANTASY STAR	39
PROMO ALIEN SYNDROME	14
PROMO BLADE EAGLE 3D	14
PROMO FANTASY ZONE III	14
PSYCHO FOX	32
R TYPE	32
RAMBO III (PHASER)	32
RAMPAGE	25
RASTAN	25
RC GRAND PRIX	32
ROCKY	28
SHINOBI	32
SHOOTING GALLERY (PHASER)	25
SLAP SHOT (HOCKEY)	32
SPELLCASTER	32
SUPER MONACO GP	28
TEDDY BOY	14
TENNIS ACE	32
THUNDERBLADE	25
ULTIMA IV	35
VIGILANTE	32
WONDERBOY	25
WONDERBOY II	28
WONDERBOY III	35
WORLD SOCCER 90	35
YS	39
ZILLION II	28

VENTE PAR CORRESPONDANCE tél:

si vous téléphonez de Paris:

43.38.79.65

si vous télephonez de province:

16 (1) 43.38.79.65

ou envoyez votre commande au:

13 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS

Je désire recevoir gratuitement le

Magazine **COCONUT**

Je joins 5 f en timbre pour frais de port.

Nom, prénom : .....

Adresse : .....

Nouveau et gratuit : le Magazine Cocon spécial consoles tout en couleurs.

Pour le recevoir, c'est facile : renvoyez ce coupon à :

Coconut Immeuble Atalante Av Jean Mermoz 34000 Montpellie

GAMEBOY

GAMEBOY + 3 JEUX	**980**
LIGHT BOY	**275**
SACOCHE	**195**
GAMELIGHT	**150**
ILLUMINATOR	**140**
PROMOS :	
MILKY WAY	99
WAREHOUSE MAN	99
BUBBLE GHOST	145
LOCK N CHASE (PACMAN)	145
MOTORCROSS MANIACS	145
TOWER OF DRUAGA	145
PONKOTSU TANK	145
PONTA ET HINAKO	99
GOZIRA	99
NOUVEAUTÉS :	
FASTEST LAP	245
SUPER ROBOT WAR	245
LEGEND OF DRACULA	245
R-TYPE	245
'WWF SUPERSTARS	245
MICKEY MOUSE 2	245
ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BUBBLE BUBBLE	245
BURGERTIME	245
BASKET IN YOUR FACE	195
BATMAN	195
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	195
DUCK TALES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	195
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	195
GARGOYLES QUESTS	195
GREMLINS 2	195
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GOLF	195
KEN NORTH	245
KUNG FU MASTER	245
MONSTERTRUCK	245
MERCENARY FORCE	245
OPERATION C	245
POWER RACER	245
PAPERBOY	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
ROLAN S CURSE	245
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	245
SOCCER BOY	245
SUPER MARIOLAND	195
TORTUES NINJA	245
TENNIS	195
WRESTLING CATCH	245
WIZARD AND WARRIOR	195

NINTENDO NES

CONSOLE NES	690
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGON 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2.	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	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**
ADAPTATEUR 110-220	**390**
JOYSTICK NEO-GEO	**390**
MEMORY CARD	**190**
BURNING FIGHT	1890
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1290
GOLF	1990
JOY JOY KID	1790
KING OF MONSTER	1890
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1290
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1490

LYNX

CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	**990**
SAC DE TRANSPORT	110
MALETTE LYNX	145
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	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
DEVILISH	245
GG SHINOBI	245
KINGNETIC CONNECTION	245
PSYCHIC WORLD	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Nouveau : Magasin à Marseille

(Angle rue St Ferreul et rue du Jeune Anarchasis)

SUPERS PRIX D'OUVERTURE PENDANT TOUT L'ÉTÉ.

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

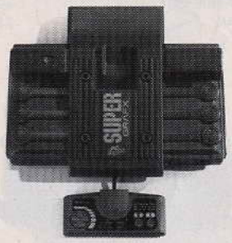
13, bd Voltaire 75011 PARIS

Tél : (1) 43.55.63.00 • Métro Oberkampf

CM 67 64 90 04

COCONUT

SUPER GRAFX



NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 2ME MANETTE + QUINTUPLEUR + 1 JEU	**1290**
PC ENGINE + CD ROM 2	**3690**
SUPERGRAFX + 1 JEU	**1790**
CD ROM 2 + 1 JEU	**2790**
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU	**2490**
JOYSTICK BX	**149**
JOYPAD NEC	**240**
JOYSTICK XE 1 PRO	**690**
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	**190**
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	**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
GOMOLA SPEED	340
HURRICANE	390
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

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

ATARI ST

COMPILATIONS :	
10 MEGAHITS VOL 2	345
CARTOONS	269
CHALLENGERS	295
COIN OP HITS II	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	325
EPYX SPORT GOLD	295
FESTIVALIA	280
FIST OF FURY	269
FULL BLAST	295
GUERRIERS NINJA	275
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
LES 4 MERCENAIRES	269
LES ASTUCIEUX	325
LES BATTANTS	325
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES JUSTICIERS II	245
MEGA MIX	245
MONSTER PACK	245
NRJ II	295
SIM CITY+POPULOUS	295
SUPER SIM PACK	275
THE RAIDERS (SILMARILS)	245
4D SPORT BOXING	295
4D SPORT DRIVING	295
ALICE IN WONDERLAND	269
AWESOME	245
BACK TO THE FUTURE III	245
BAT	299
BETRAYAL	245
BILLY THE KID	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHAMPION OF RAJ	245
CHESSCHAMPION 2175	295
CHUCK ROCK	269
COHORT FIGHTING FOR ROME	325
CORPORATION	295
CORPORATION MISSION DISK	169
CRYSTALS OF ARBOREA	225
CURSE OF THE AZUR BOND	325
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT	545
DICK TRACY	245
ELVIRA	295
EXPLORA III	295
F15 STRIKE EAGLE II	295
F19 STEALTH FIGHTER	285
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	325
FALCON MISSION II	225
FINAL WHISTLE	149
FLIGHT OF INTRUDER	295
FLIGHT SIM 2	395
GAUNTLET 3D	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GRAND PRIX 500 II	239
GREAT COURTS II	295
GREMLINS II	195
HARD DRIVING II	245
HILL STREET BLUES	295
INTL ICE HOCKEY	269
INTL SOCCER CHALLENGE	249
JAMES POND	269
KICK OFF 2+WLD CUP	245
KILLING CLOUD	249
KILLING GAME SHOW	245
LEMMINGS	245
LOOM (FRA)	295
LOTUS TURBO	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	269
MERCHANT COLONY	295
METAL MASTER	245
METAL MUTANT	245
MIDWINTER	245
MIDWINTER II	295
MIG 29 FULCRUM	295
MUSIC MASTER AVEC CART	445
MUSIC MASTER SANS CART	345
N.A.R.C	245
NAM 1965/1975	245
NAVY SEALS	245
NIGHT SHIFT	245
OPÉRATION STEALTH	295
POWERMONGER	245
PRINCE OF PERSIA	245
RAILROAD TYCOON	295
RICK DANGEROUS II	245
ROBOCOP II	195
S.W.I.V	245
SCRABBLE DELUXE	245
SHADOW DANCER	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	149
SKULL AND CROSSBONES	269
SPEED BALL 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 1MA	245
TORTUES NINJA	245
TORTUES NINJA A DESSINER	245
TOURNAMENT GOLF	245
TOYOTA CELICA	249
TURRICAN II	245
U.M.S. II	295
VECTOR CHAMP.RUN	280
VROOM	245
WINNING TEAM	295
WORLD BOXING MANAGER	245
WORLD CHAMP SOCCER	249
WRATH OF THE DEMON	329

AMIGA

COMPILATIONS :	
CHALLENGERS	295
COIN OP HITS II	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	325
FESTIVALIA	295
FIST OF FURY	269
FULL BLAST	299
GUERRIERS NINJA	295
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
LES 4 MERCENAIRES	259
LES ASTUCIEUX	325
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES JUSTICIERS II	295
MEGA MIX	245
MONSTER PACK	245
NRJ II	295
SIM CITY+POPULOUS	295
SUPER SIM PACK	275
THE RAIDERS (SILMARILS)	245
4D SPORT BOXING	295
4D SPORT DRIVING	295
ALICE IN WONDERLAND	269
AMOS THE CREATOR (VF)	495
ARMOUR- GEDDON	249
BACK TO THE FUTURE 3	249
BARD'S TALE III	245
BAT	295
BETRAYAL	245
BILLY THE KID	245
BLUE MAX	295
BRAT	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	249
CHAOS STRIKE BACK	249
CHESSCHAMPION 2175	295
CHESSMASTER 2100	295
CHUCK ROCK	269
COHORT FIGHTING FOR ROME	325
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT3	745
DICK TRACY	245
DUNGEON MASTER	295
ELVIRA	295
ESCAPE FROM COLDITZ	245
EXPLORA III	295
F15 STRIKE EAGLE II	295
F19 STEALTH	285
F19 RETALIATOR	249
FALCON	325
FALCON MISSION 1	225
FALCON MISSION 2	225
FINAL WHISTLE	129
FLIGHT OF THE INTRUDER	299
FLIGHT SIMULATEUR 2	375
GAUNTLET 3D	245
GAZZA II SOCCER	225
GENGIS KHAN	345
GETTYSBURG	345
GODS	249
GOLDEN AXE	245
GRAND PRIX 500 CC 2	239
HARD DRIVING II	245
HARPOON (1MEG)	295
HILL STREET BLUES	269
INDIANAPOLIS 500	249
KICK OFF II+SCENARIO	245
KILLING CLOUD	249
LEMMINGS	179
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	269
MERCHANT COLONY	295
METAL MUTANT	245
MIDWINTER	279
MIG 29 FULCRUM	295
MOONSHINE RACERS	245
MUGICIAN (SOUNTRACKER)	345
N.A.R.C.	245
NAM 1965/1975	245
NAVY SEALS	245
NIGHTSHIFT	245
OPERATION STEALTH+CD	295
PGA TOUR GOLF	245
POWERMONGER	295
PREDATOR 2	245
PRINCE OF PERSIA	245
QUEST FOR GLORY 2	345
RAILROAD TYCOON	295
RICK DANGEROUS II	245
ROBOCOP II	245
S.W.I.V	245
SHADOW DANCER	245
SKI OR DIE	225
SKULL AND CROSSBONES	245
SPEEDBALL II	245
SUPER CARS 2	245
SUPER MONACO GP	245
SUPREMACY	269
SWITCHBLADE 2	245
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	249
TORTUES NINJA	245
TORTUES NINJA A DESSINER	245
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 (1 MEG)	295
WRATH OF DEMON	345

MATERIEL

ATARI	
LECTEUREXTERNE 3"5 DF	690
SOURIS	290
CABLE PERITEL	150
AMIGA	
AMIGA 500	3190
AMIGA 500 + 512 KO	3390
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO	390
LECTEUR EXTERNE 3"5	690
SOURIS	290
IMPRIMANTES	
STAR LC20 (9 AIG. 180 CPS)	1790
STAR LC24/200 (24 AIG.200 CPS)	2790
RUBAN STAR LC10/LC20	49
RUBAN STAR LC24	79
SUPPORT IMPRIMANTE	249
CABLE // CENTRONICS	150
COMPATIBLE IBM	
AT 286 12 MHZ1 MEGA RAM	
LECTEUR 5"1/4 1.2 MA	
DISQUE DUR 40 MA	
ECRAN COULEUR MULTISYNC. VGA HR	
L'ENSEMBLE	9990
JOYSTICKS	
MICRO BLASTER	130
EUROMAX ZIPSTIK	179
EUROMAX ZIPSTIK AUTO	195
FAST FIRE TURBO	180
JOYSTICK STINGRAY	195
QUICKGUN TURBO 3	195
FAST JOYSTICK PC	195
CARTE JOYSTICK XT/AT	140
DISQUETTES VIERGES (COMMANDE MINI 200 FRS)	
3"5 NEUTRES DFDD, LES 10	49
3"5 MARQUEES DFDD, LES 10	69
3" CF2, LES 10	190
5,25" MARQUEES LES 10	69

IBM ET COMPATIBLES

Veuillez préciser le format des disquettes (3"5' ou 5"25)

COMPILATIONS :	
ARCADE SMASH HITS	245
ASPHALT HURLANT	325
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	345
LES BATTANTS	325
NRJ II	295
POWER CRASH	295
SIM CITY+POPULOUS	295
SUPER SIM PACK	295
THE RAIDERS (SILMARILS)	245
4D SPORT BOXING	299
4D SPORT DRIVING	295
BARD'S TALE III	295
BETRAYAL	345
BLUE MAX	295
BUCK ROGERS COUNT DOWN	345
CARTE AD LIB	1290
CARTE SOUND BLASTER	1790
CHESSMASTER 2100	295
COUNTDOWN	295
DAS BOOT	299
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	325
DRAGON'S LAIR II	399
ELITE PLUS	345
ELVIRA	345
EYE OF THE BEHOLDER	295
F19 STEALTH FIGHTER	385
F29 RETALIATOR	295
FINAL CONFLICT	269
FINAL ORBIT	269
FLIGHT DESIGNER	325
FLIGHT SCENERY	250
FLIGHT SIM ATP	395
FLIGHT SIMUL IV	450
GENGIS KHAN	395
GRAND PRIX 500 CC 2	245
GUNSHIP 2000	395
INDIANAPOLIS 500	245
KICK OFF II (EGA/VGA)	249
KING QUEST V VGA (VF)	445
KNIGHTS OF THE SKY	350
LHX ATTACK CHOPPER	325
LINKS BOUNTIFULL	149
LINKS FIRESTONE	149
LINKS GOLF	395
LORD OF THE RINGS	325
M1 TANK PLATOON	450
MANCHESTER UNITED	269
METAL MUTANT	245
MIDWINTER	345
MIG 29 FULCRUM	345
NAM 1965/1975	269
OP. STEALTH (256 COUL.)	345
PREDATOR 2	245
PRINCE OF PERSIA	295
RAILROAD TYCOON	345
RED BARON EGA (VF)	450
RED BARON VGA AT (VF)	450
SAVAGE EMPIRE XT	295
SCENERY TEST DRICE III	99
SCRABBLE DELUXE	245
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SECRET WEAPON OF LUFTWAFE	345
SILENT SERVICE II	345
SIM CITY ARCHITECT 1 195	
SIM CITY ARCHITECT 2	195
SIM EARTH (ANGLAIS)	345
SIM EARTH FRA	395
SPACE QUEST IV VGA (VF)	325
ULTIMA VI (VF)	325
WING COMMANDER AT	345
WING COMMANDER AT MISSION	149
WORLD BOXING MANAGER	269

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Uniquement en France Metropolitaine

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EXPRESS

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration / /

Signature:

TITRES	CONSOLE/ MICRO	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

Participation aux frais de port et d'emballage : +20F

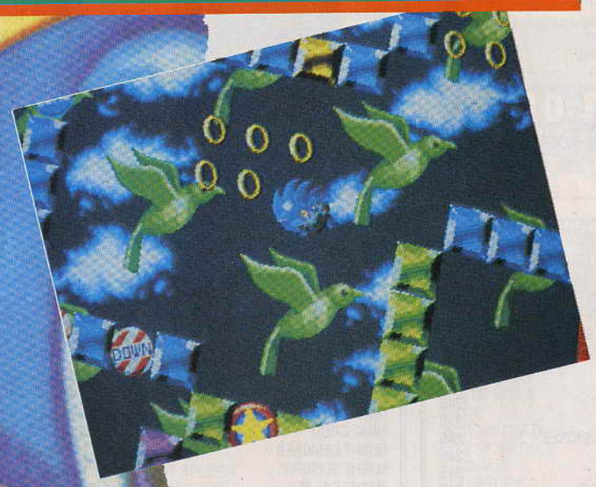
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :

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

+Frais de port consoles forfait de 100F

SONIC THE HEDGEHOG



PREVIEWS

S'il y a un jeu d'arcade attendu maintenant dans le monde entier, c'est bien Sonic The Edgehog. Cette cartouche Megadrive que nous vous présentions dans notre numéro de février devrait sortir le mois prochain, et semble d'ores et déjà partie pour être chez Sega l'équivalent d'un Mario Bros, tant tout le monde en parle. C'est assurément le jeu Megadrive qui devrait le mieux se vendre cette année, et une rumeur fait état d'une suite prévue pour Noël !
Sonic est un hérisson devant traverser 15 zones de jeu, chacune composée 5 parties.

Le but du jeu est tout simple puisqu'il s'agit d'aller le plus loin possible, ce qui vous oblige à affronter de nombreux monstres, mais surtout à passer régulièrement des obstacles. Pour frapper les ennemis, Sonic se met en boule et fait un saut en l'air, détruisant ainsi tous ceux qu'ils croisent à ce moment.
Des icônes viennent en plus l'aider. L'un donne un bouclier pendant un certain temps, ce qui lui permet de pouvoir avancer sans se soucier des ennemis, alors que l'autre lui permet de courir encore plus vite que d'habitude.

Courir, c'est quelque chose que Sonic aura régulièrement à faire, puisque certains obstacles ne peuvent se franchir qu'en courant à toute vitesse. Les boucles des roller-coasters devront être franchies ainsi, tout comme les plates-formes bougant dans tous les sens. De temps en temps, Sonic entre dans un tunnel où il se met en boule, et le scrolling devient alors le plus rapide de l'univers... Sonic sort du tunnel à la vitesse grand V, et doit alors passer au niveau suivant. A la fin de chaque niveau, notre Sonic adoré doit affronter bien sûr un méchant gros monstre, ce qui n'est pas toujours très facile... Enfin, un round bonus sublime place Sonic dans un labyrinthe tournoyant dont il doit sortir.

Le premier niveau se déroule dans un univers très sympa, genre île tropicale, et Sonic traverse des forêts. La seconde région est constituée d'un labyrinthe aux pièges multiples et variés. Vous entrez ensuite dans la Marble Zone, une zone instable où les tremblements de terre sont fréquents, et où la lave qui jaillit peut vous tuer à tout moment. Sonic part ensuite dans les étoiles, et le voilà dans un décor futuriste, avec des boucles encore plus folles à passer. L'avant-dernier niveau est très difficile et change totalement la jouabilité du jeu. Enfin, le dernier niveau, Clockwork, se déroule dans un univers plein de mécanismes, de tapis roulants, etc.

Côté réalisation, Sonic est vraiment sublime. Les graphismes sont splendides, tout comme les animations et le scrolling différentiel étant le plus fou que j'ai pu voir à ce jour. Mais ce qui va faire le succès de Sonic The Hedgehog, c'est assurément son originalité et sa jouabilité. Le meilleur jeu Megadrive à ce jour ! Test complet prochainement...

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
fnac
Amazonic

COREGRAFX

Toujours de très nombreuses nouveautés annoncées sur la Coregrafx avec pour beaucoup d'entre elles de superbes photos. La sortie de **Pang** est maintenant imminente et les premières infos à son sujet sont excellentes. Il en est de même avec **TV Sport Basketball** et **Lord Of The Rising Sun**, ce dernier prévu en version CD-Rom chez Victor. Chez Naxat, on attend toujours **Sprigan**, shoot'em'up sur CD-Rom aux graphismes démentiels. Autre jeu de tir promettant énormément, **Raxamber II** de chez Data West, toujours en version CD-Rom. Ce dernier semble surpasser sur le plan de la réalisation tout ce qui s'est fait jusqu'à présent sur la console Nec. Autre style mais toujours basé sur le même principe, à savoir tirer sur tout ce qui bouge, **Magical Chess** de chez Pal Soft place le joueur dans la peau d'une sorcière à l'allure symphatique juchée sur son balai. Encore une fois, le jeu a l'air superbe. Déjà présenté le mois dernier, **Metal Stocker** de chez Face est pratiquement terminé, regardez les dernières photos en notre possession. Et pour clore le chapitre des jeux de tir, à signaler **Super Cluster**.

Succédant à F1 Circus, **F1 Circus 91** de chez Nihon est sur le point d'être terminé. Les graphismes ont été améliorés et le jeu intègre de nouvelles options. Concernant les motos, nous vous l'annoncions le mois dernier, **Delighted Racing** (qui sera probablement renommé Racing Special pour sa sortie) chez Irem avance bien et nous vous en présentons d'ailleurs quelques images. Pour l'anecdote, sachez que cette même société a dans ses cartons un autre jeu de motos, assez différent dans le principe puisque le jeu serait vu d'avion à la manière de F1 Circus. Pas de titre annoncé.

De son côté Hudson Soft prépare **Monbit**, un jeu d'aventure animé sur CD-Rom aux graphismes mignons. Mais ce que tout le monde attend, **Nutopia II** (jeu d'aventure animée), est également en cours de réalisation et le jeu s'annonce fantastique. Dans le domaine des jeux de rôle est prévu **Efela & Jiliora**, nom japonais, sur CD-Rom avec d'excellents graphismes. Quant à **Burai**, c'est superbe mais malheureusement tout en japonais, à réserver donc aux seuls initiés.

Après **Lemmings** qui devrait sortir vers la fin de l'année, la société Psygnosis verra un autre de ses jeux édité sur la CoregrafX: il s'agit de **Ballistix** dont la programation a déjà commencé.

Conscient du succès de la Saga Valis, la société Telenet prévoit la suite avec **Valis IV** sur CD-Rom, logiciel intégrant tous les ingrédients des précédents succès et proposant une profondeur de jeu incroyable. Toujours sur CD-Rom est aussi prévue la sortie de **Bloning**, un jeu de combat de robots, sujet décidément très prisé ces temps-ci par les Nippons.

Chez Nec Avenue, après l'avalanche de previews du mois dernier, ils ont réussi à sortir de leur chapeau un logiciel inédit, **Splash Lake** (version CD-Rom), jeu de tableaux mi-arcade, mi-réflexion. Concernant **Might & Magic** dont nous vous parlions le mois dernier, nous avons cette fois-ci des photos à vous montrer.

Chez Atlus, les programmeurs préparent **Mesopotamia**, jeu de tableaux dans lequel le joueur se déplace de façon asez particulière puisque "l'engin" qu'il manie est modulaire et effectue un demi-cercle à chaque avancée. Ainsi il peut s'agripper n'importe où. Sa structure lui permet également de tirer simultanément dans trois directions. Rendez-vous le mois prochain avec toujours autant de news!

MEGADRIVE

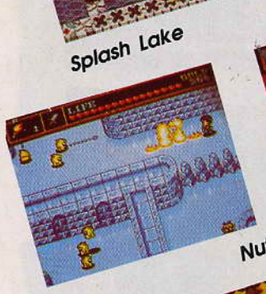
En retard au niveau de la sortie des softs et de leur quantité par rapport à la CoregrafX par exemple, les nouveautés Megadrive nous arrivent presque d'un seul coup. Première constatation, les éditeurs semblent faire des efforts et nous proposer des jeux de bien meilleure qualité qu'auparavant.

La preuve en est avec **Marvel Land** de chez Namco, jeu de tableaux aux graphismes somptueux et aux bruitages excellents. Ce logiciel plonge le joueur au coeur d'un parc d'attractions, chacun des niveaux correspondant à un manège. Dans la lignée de Sonic! Juste un petit mot sur **Alien Storm** pour vous

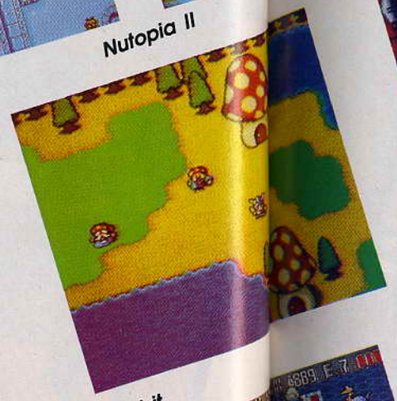
F1 Circus 91

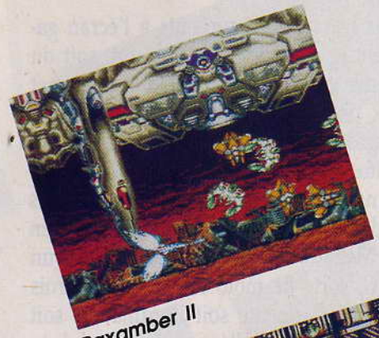
Nutopia II

Splash Lake


Nutopia II

Nutopia II

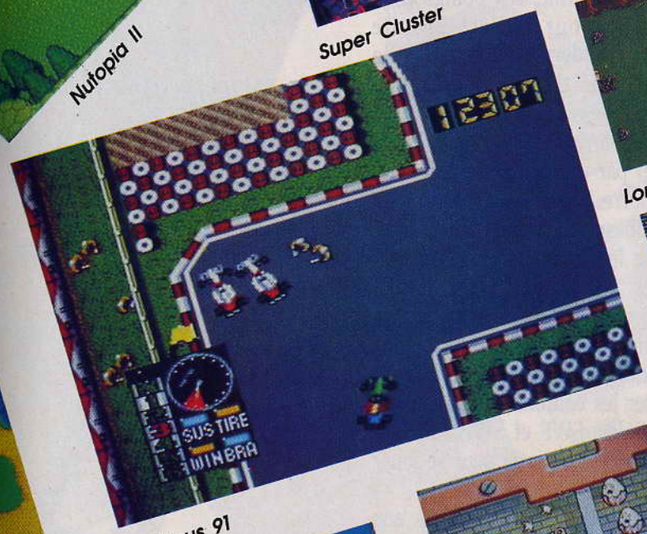

Monbit

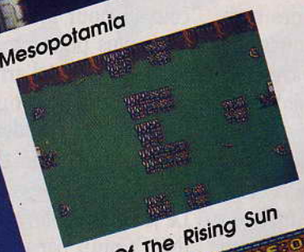

Raxamber II

Super Cluster

Mesopotamia

Valis IV


F1 Circus 91


Lord Of The Rising Sun

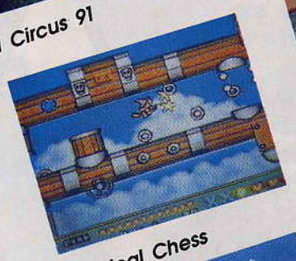
Pang

Valis IV

TV Sport Basketball

Sprigan

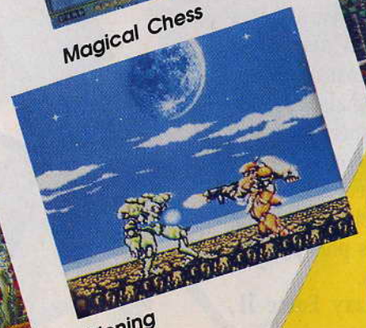
Ballistix


Magical Chess

Magical Chess

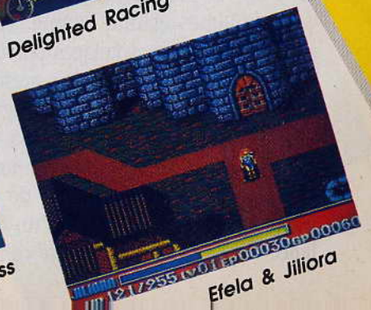
Sprigan

Delighted Racing


Bloning

Monbit

Magical Chess


Efela & Jiliora

dire que le jeu est en phase terminale (NDC: condoléances)(prévu pour fin juin) et qu'il s'annonce très réussi même si certains affirment qu'il est un peu trop facile! Et pour tous les amateurs de flipper, voici les premières photos de **Devil Crush** sur Megadrive adapté par Technosoft, fantastique logiciel sur CoregrafX. L'adaptation semble être de très bonne qualité. Annoncé il y a deux numéros, **Dino Land** de chez Wolfteam progresse, regardez les photos. Il s'agit tout simplement d'un flipper en trois dimensions.

Annoncé le mois dernier, **Fire Mustang** de chez Taito vous propose de piloter un vieux coucou de la Seconde Guerre Mondiale. A noter que la taille des sprites ennemis peut atteindre le quart de l'écran! Egalement en préparation, **Vapor Torail** semble assez classique, du moins d'après les photos.

De chez Seibu, **Raiden Trad**, l'adaptation du jeu d'arcade, est terminé et semble très proche de l'original. Autre jeu de tir adapté du jeu d'arcade, **Gomola**, édité chez UPL. Encore une fois les graphismes s'annoncent superbes, reste à voir s'il ne s'agit encore d'un jeu de tir de plus.

Dans le secteur des jeux de stratégie action, System Sift nous propose **Master Of Monsters**, une sorte de wargame faisant place à un jeu de combat dès que deux pièces de camps opposés se retrouvent sur la même case. Pour les plus anciens, ce jeu rappelle fortement le principe d'Archon.

Dans le domaine des jeux de combat, à signaler la sortie prochaine de **Street Smart** chez Treco avec des sprites de taille réellement énorme et surtout de **Streets Of Rage** de Sega, le véritable pendant de Final Fight sur Super Famicom. Le jeu peut se jouer seul ou à deux (à l'inverse de Final Fight où seul un joueur peut combattre (NDC: ce qui est nul)) et propose trois personnages, deux hommes et une femme. A noter que chacun des personnages possède ses propres coups. Au fur et à mesure du jeu, le joueur pourra bien sûr augmenter sa puissance et faire appel à sa magie. Dans ce cas, l'écran scrolle sur une voiture de police du toit ouvrant de laquelle émerge un colosse armé d'un énorme lance-roquettes. Une salve de celui-ci et tous les ennemis présents à l'écran gagnent le pays des songes. Autre soft du même genre, **Beast Warrior** vous met aux prises avec de nombreux ennemis représentant tous une créature malfaisante.

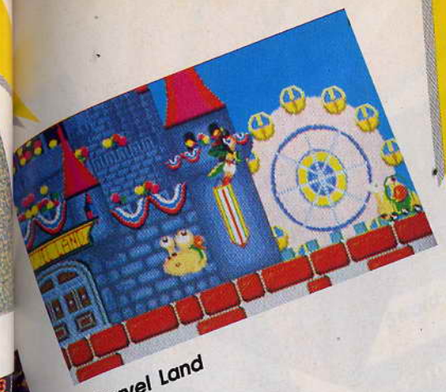
Dans les sports mécaniques, notons l'adaptation d'un jeu d'arcade du nom de **Megatracks**. Le joueur enfourche un ATC, sorte de moto tout terrain à trois roues, et affronte soit l'ordinateur soit un autre joueur, l'écran étant divisé en deux parties. La victoire se joue au meilleur de trois courses. Autre production Sega, **Duel Master**, jeu d'action comptant cinq niveaux. Le joueur doit classiquement progresser à travers ceux-ci pour affronter à la fin un ennemi plus puissant. Pour cela, il dispose de deux types d'arme, ses poings et la magie. Prévu pour juillet! Ensuite devrait suivre **Spiderman**, adaptation de la célèbre bande dessinée et du non moins célèbre dessin animé (NDC: nul). Le jeu ressemble fortement à Dick Tracy (NDC: nul!) par exemple, à la différence près que notre héros peut s'accrocher n'importe où sur l'écran. Ainsi il n'est pas rare de le voir la tête en bas. En tout cas, les animations du personnage sont superbement détaillées et caractéristiques. Enfin, de chez Sega, un jeu de catch nommé **Wrestle War**. Le but est de remporter les couronnes des deux ligues mondiales, SWF et SWA, afin de réunifier le titre. La partie peut se jouer seul ou à deux.

Dans les jeux d'aventure, signalons que **YS III** est aussi prévu sur Megadrive et sortira en octobre.

Chez Taito est annoncé **Saint Sword**, un jeu de tableau. Dans ce dernier, le joueur peut se transformer en 3 personnages distincts possédant chacun certaines caractéristiques. Si **Valis IV** est sur le point de sortir sur CoregrafX, est prévu sur Megadrive **SD Valis** (Super Deformer Valis), jeu reprenant le même principe que l'original mais avec de nombreuses variantes. Annoncé dans le dernier numéro, **Thunder Fox** arrive sur Megadrive. Il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel le joueur affronte une horde d'ennemis à l'aide d'armes plus puissantes les unes que les autres.

En ce qui concerne **Galaxy Force II**, l'adaptation est également en cours et

Marvel Land


Marvel Land

Marvel Land

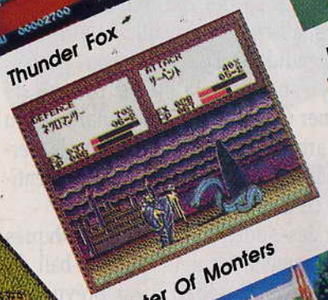
Alien Storm

Fire Mustang

Raiden Trad

Thunder Fox

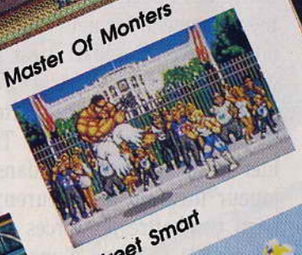
Marvel Land

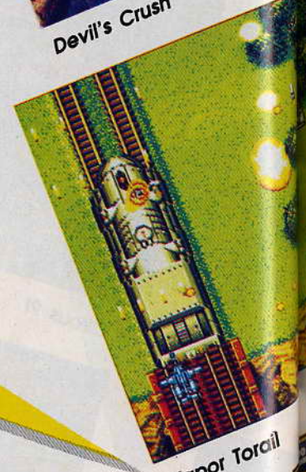

Master Of Monsters

Gomola

Devil's Crush

Dino Land

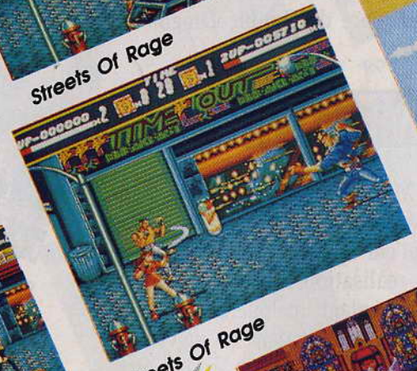

Street Smart


Vapor Torail

Streets Of Rage

Megatracks

Streets Of Rage


Streets Of Rage

Streets Of Rage

Beast Warrior

Duel Master

au vu des photos, cela ne semble pas trop mal. Mais bien entendu, l'élément essentiel de ce jeu, l'animation, ne peut être jugée. Restons donc prudents et prions très fort!

Blue's Almanac annoncé le mois dernier s'avère être, d'après les dernières infos, un somptueux jeu d'action stratégie avec des scènes de combat particulièrement réussies.

Du côté de chez Electronic Arts, société détenant de nombreuses licences d'autres sociétés, les prochains titres sont **M1 Abrahm's Tank** et **688 Attack Sub**. Dans le premier, vous êtes aux commandes du plus moderne et plus résistant tank jamais construit, et dans le second vous incarnez le commandant d'un sous-marin nucléaire. Ensuite devrait suivre très rapidement **Warrior Of Rome**, logiciel de stratégie guerrière au temps de l'empire romain, puis **Dark Castle**, bien connu des possesseurs de micro. C'est un jeu d'aventure action vous opposant au chevalier noir et son chateau hanté. Au final, le jeu comportera 14 niveaux. **Might & Magic II** est également en préparation. Ce jeu de rôle vous propose plus de 10 aventures différentes. Mais ce n'est pas tout puisque d'ici la fin de l'année, et probablement vers la rentrée, devrait sortir **King's Bounty**, jeu de stratégie dans lequel vous dirigez une armée de chevaliers mais aussi de mages et de trolls. Enfin est aussi annoncé **Road Rash**, un logiciel de course à moto où tous les coups sont permis, le but étant d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée. Chez Razorsoft, on annonce **Death Duel**, un jeu à la Operation Wolf avec des graphismes assez réussis et des ennemis très divers. Pour les amateurs!

Crossfire de chez Kyugo est un shoot'em up mettant le joueur aux commandes d'un hélicoptère super-équipé et dont l'objectif est de s'attribuer la supématie aérienne. Un sorte de Supercopter (NDC: nul...) en somme. Retour aux sources avec **Space Invaders'91** de chez Taito. Bien évidemment, depuis le temps les envahisseurs ont forgé de nouvelles armes et leurs tactiques d'attaque ont légèrement évolué, mais le principe du jeu reste le même et plaira à tous les nostalgiques.

Berlin Wall, jeu de tableaux de chez Kaneko, est attendu dans les prochaines semaines. Nous n'avions pu passer une photo le mois dernier, c'est maintenant chose faite. A noter que Berlin Wall est également prévu sur GameGear.

De chez Nuvision est annoncé **Swamp Thing**, logiciel dans lequel le joueur combat le cruel Dr Arcane. En effet, ce dernier détient dans son laboratoire la formule qui vous permettra à vous et à tous les autres de recouvrer une apparence humaine. Pour tous les passionnés, et ils sont nombreux, il faut saluer l'adaptation de **Mrs Pacman** de chez Tengen. Toujours de chez Tengen, **Pit-Fighter** est en préparation. Pour ce jeu, la technique est un peu particulière puisque les sprites ont tout simplement été digitalisés et retravaillés. Le résultat est splendide et l'effet de zoom parfait. Enfin, rappelons la sortie prévue de **Wardner** (la forêt de Wordonna) issu du jeu d'arcade Pyros. A noter que la version Megadrive est en tout point identique à ce dernier.

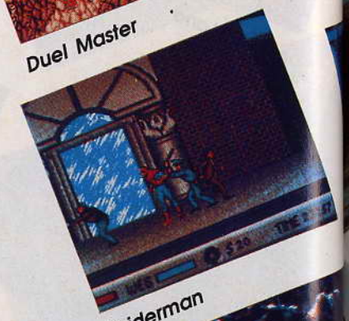
Outre les sports mécaniques évoqués précédemment, un nouveau base-ball du nom de **RBI Baseball 3** est prévu. Les graphismes sont superbes, digitalisés eux aussi, et le jeu est directement issu de la borne d'arcade. Chez Treco, à saluer la sortie de **Dando** dans lequel le joueur incarne un valeureux guerrier parti combattre les forces du mal qui tiennent le royaume d'une main de fer. Il s'agit d'un jeu de rôle et d'action. Chez Accolade, on annonce **Onslaught**, jeu d'action médiéval déjà sorti sur micro. Attendus également, **Xenon 2**, **Predator II** et **Speedball II** de chez Mirrorsoft. Dernière minute, nous apprenons l'annonce de **Double Dragon** sur Megadrive.

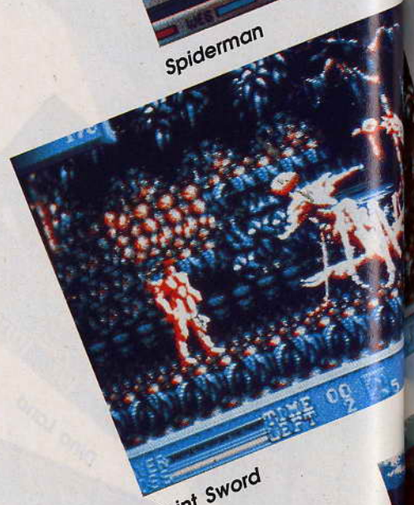
GAME-GEAR

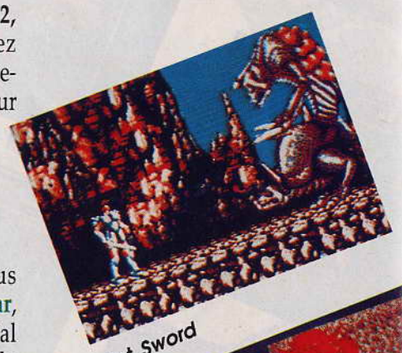
Après **Mappy** de chez Namco, nous verrons apparaître **Fantasy Zone Gear**, un shoot'em up au scrolling horizontal et à la réalisation assez loufoque, le joueur ressentant quelquefois l'impression de se retrouver dans un univers de maraîchers. Rappelons aussi la sortie prochaine de **Berlin Wall** de chez kaneko.

Ensuite et toujours dans le domaine des

Duel Master


Spiderman


Saint Sword


Saint Sword

Croosfire

Wrestle War

Saint Sword

SD Valis

Galaxy Force II

Ys III

Swamp Thing

SD Valis

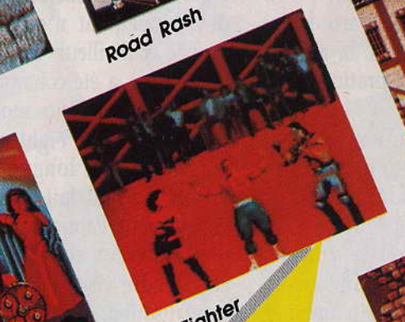
Blue's Almanac

Blue's Almanac

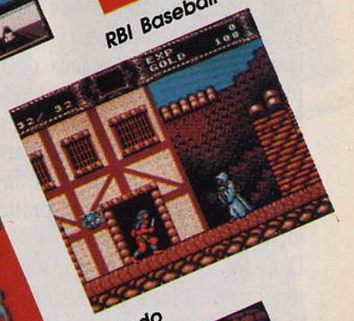
Space Invaders

Death Duel

Warrior Of Rome


Road Rash

RBI Baseball 3


Dando

MI Abrahm's Tank

King's Bounty

Pit-Fighter

Onslaught

shooting games, est prévu **Griffin**, logiciel dans lequel vous incarnez une jeune fille bien décidée à repousser l'envahisseur. La réalisation s'annonce somptueuse avec notamment de superbes graphismes.
Il faut croire que la sortie de Zany Golf sur Megadrive a donné des idées à certains, puisqu'est prévu sur GameGear un jeu du même style portant le nom de **Par'n Putter**. Le jeu propose des parcours assez bizares avec des sortes de bumpers empêchant souvent la balle d'aller à l'endroit souhaité. Dans la catégorie des jeux de réflexion, **Magical Puzzle Popils** de chez Tengen doit sortir prochainement. Pour être plus précis, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'arcade réflexion. En tout cas, le jeu a l'air symphatique. Enfin, **Wagyaland** est un jeu semble-t-il destiné aux tout petits avec des graphismes assez simples.

NEO-GEO

Nous avons enfin réussi à nous procurer des photos des jeux Neo-Geo, ce qui n'est pas une mince affaire, je puis vous l'affirmer. Le premier d'entre eux se nomme **King Of The Monsters** et il s'agit d'un jeu de combat se rapprochant du style d'un vieux jeu de chez Atari Games, Rampage. Le jeu peut se jouer seul ou à deux et la réalisation est comme toujours excellente. Dans le même style, on attend un autre logiciel, dont nous ne connaissons pas le titre, aux sprites gigantesques.
Dans la catégorie des jeux de tir et en plus de **Ghost Pilots** dont nous vous proposons une autre photo, est prévu **Aso II**, adaptation du jeu d'arcade du même nom. Encore une fois, la réalisation est exceptionnelle et pratiquement identique au jeu original.
Dans les jeux de tableaux, nous verrons très bientôt **Blue's Journey**, déjà présenté dans notre compte-rendu du CES de Las Vegas dans le numéro de février. Le joueur doit se rendre de ville en ville. Enfin, dans le domaine de la réflexion, **Sun Shine** semble combiner les principes de Tetris et Columns pour nous donner un jeu carrément dément, mi-réflexe mi-réflexion, pour ceux qui aiment bien sûr!

SUPER FAMICOM

Beaucoup de news ce mois-ci sur la SFC, d'ailleurs le véritable coup d'envoi des sorties de softs semble être donné et le succès rapide de la machine (voir rubrique news) intéresse de plus en plus de monde.
Dans les premières productions des mois à venir devrait arriver **Super Stadium**, jeu de baseball aux animations et aux graphismes très soignés. Assez rapidement aussi est prévu **Jerry Boy**, jeu de tableaux bourrés d'obstacles. La réalisation de ce jeu s'annonce assez moyenne, reste maintenant à juger de sa jouabilité et de son intérêt.
Dans le domaine du sport, Jaleco récidive en sortant **Super Professional Baseball** qui devrait même être sorti au moment où vous lirez ces lignes. Le jeu est paraît-il excellent, d'un grand réalisme avec une fonction zoom. Espérons que leur deuxième essai ne se soldera pas par un nouvel échec, leur précédente production, Big Run, ayant réussi à être le plus mauvais soft de la logithèque SFC. Un autre baseball est prévu, du nom de **Super Ultra Baseball** édité par Catcher Brain. Ce dernier n'a rien à voir avec un jeu de baseball ordinaire puisqu'en plus du sport, le jeu propose au joueur divers sorts de magie (39 en tous). La réalisation semble fantastique avec des graphismes digitalisés et retravaillés. Vivement sa sortie! Enfin, dernier baseball, de chez Seta celui-ci, **Super Stadium**. Pour les amateurs de la petite balle jaune, un jeu de tennis du nom de **Super Tennis** est prévu et sera l'oeuvre de la société Tokin House. Le développement n'est pas encore très avancé et d'ailleurs aucune date de sortie ne nous a été communiquée.
Présenté il y a deux mois dans Génération 4, **Goemon Fight** est le quatrième épisode d'une longue saga, les trois premiers ayant fait un carton dans les ventes pour Famicom. Le jeu comporte douze niveaux et votre quête consiste à aller rendre visite au roi. Sur le plan de la réalisation, Goemon Fight est superbement réussi avec des graphismes superbes et hauts en couleurs. A noter également une excellente animation des personnages. Sûrement encore un hit de

Mappy

Berlin Wall

Fantasy Gear

Fantasy Zone Gear

Griffin

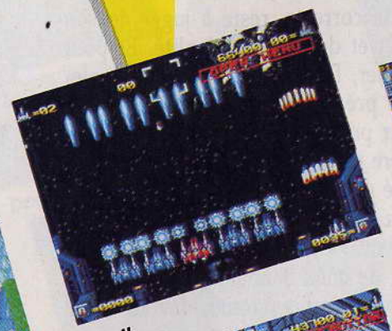
Par'n Putter

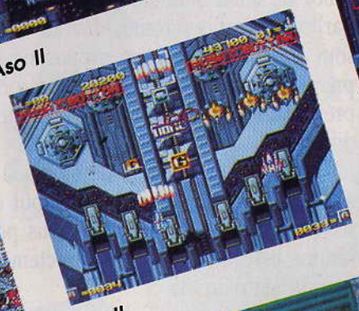
Wagyaland

Ghost Pilots

Blue's Journey

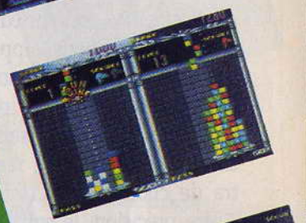
King Of The Monsters

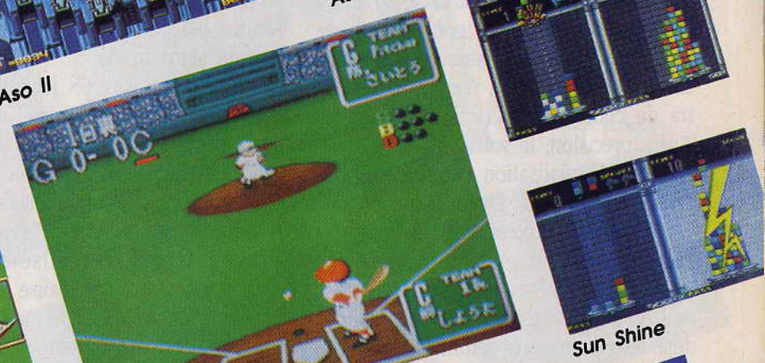

Aso II


Aso II

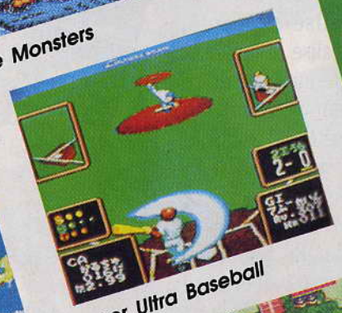
King Of The Monsters

Aso II



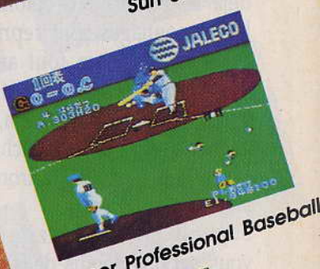

Super Stadium

Sun Shine

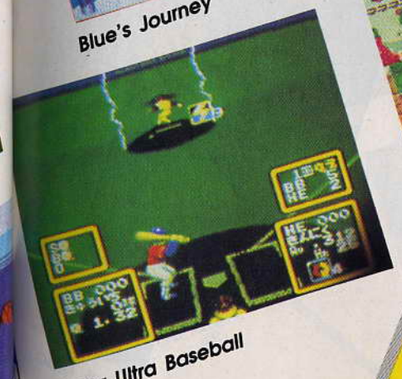

Super Ultra Baseball

Blue's Journey

Goemon Fight


Super Professional Baseball

Goemon Fight


Super Ultra Baseball

Super Tennis

Goemon Fight

la part de la société Konami. En ce qui concerne le très attendu Ghouls & Ghosts II, l'histoire reprend à la fin de Ghosts & Goblins mais quatre années plus tard. Lucifer revient pour défier une nouvelle fois Arthur et c'est pour la troisième fois que ce dernier va reprendre sa lance et entreprendre sa nouvelle quête contre le mal. Le jeu promet énormément avec une réalisation exceptionnelle tant sur le plan des graphismes et des bruitages que de l'animation. Au niveau des options, quelques nouveautés comme par exemple la nouvelle capacité d'Arthur d'effectuer un saut d'une hauteur impressionnante. Il est certain que Capcom (Final Fight) signe là le futur hit de cet été (sortie prévue en août) et s'affirme définitivement comme l'une des meilleures sociétés éditrices sur SFC. Quelques précisions supplémentaires sur Area 88, plus connu sous le nom de UN Squadron II. Prévu pour le mois de juillet, le jeu n'autorisera pas le mode deux joueurs mais en revanche permettra de choisir entre trois personnages. Autre précision, le soft comportera sept niveaux. La réalisation s'annonce encore une fois excellente. Devinez qui est encore derrière? Capcom bien sûr!

Battle Dodgeball présenté dans le numéro 32 de Génération 4 est directement issu de SD Dodgeball The Great Battle, déjà testé dans nos colonnes. En effet, les personnages sont repris de ce logiciel mais dans un tout autre but cette fois-ci. Votre objectif est de reconstituer votre équipe et pour cela, il vous faut gagner une série de matchs. Au total, il existe huit équipes à affronter. Prévu en juillet.

Super R-Type de chez Irem, dont nous vous parlons depuis deux numéros, doit sortir en juillet. Ce logiciel ayant connu le succès sur toutes les machines sera encore meilleur sur SFC, cette version se révélant extrêmement proche de l'arcade. Toujours dans le domaine de l'action pure et dure, voici Hyper Zone de chez HAL, shooting game entièrement en 3D Bitmap. L'action se déroule au 21e siècle et le jeu est similaire à l'arcade. Pour vous donner une idée du jeu, sachez qu'en fait l'impression est à peu près la même que dans F-Zero, si ce n'est que vous évoluez entre deux plans et non plus sur un seul. Si la vitesse du jeu est respectée, les sensations sont garanties! En plus de ces deux titres, un nouveau jeu de tir devrait sortir très vite (pas de date annoncée), il s'agit de STG de la société Athena. La réalisation semble correcte, reste à juger de son intérêt et de son l'originalité. Et pour terminer, Dimension Force est également prévu, logiciel dans lequel le joueur prend les commandes d'un hélicoptère de combat. Le jeu semble bien réalisé et classique avec toutes sortes de bonus. A juger sur pièces!

Gundam F91, simulation de combat de robot de chez Bandai dont nous vous parlions le mois dernier, devrait sortir sous peu. Nous vous en proposons les premières photos. A noter aussi la sortie prévue de SD Gundan, jeu totalement différent.

Joe & Mac de Data East, déjà évoqué le mois dernier, est annoncé pour août ou septembre. La seule info que nous possédons est que le soft est directement issu du jeu d'arcade.

Quelques mots sur YS III, attendu par un large public. Ce logiciel est le seul de la saga à être porté sur la SFC. Sa sortie est prévue en juin et la réalisation semble être à la hauteur de la machine. A noter toujours la sortie prévue de Dragon Quest V réalisé par Enix, ceux-là même qui ont réalisé le fabuleux Actraiser. Petite anecdote au sujet de ce soft, cela fait maintenant près de cinq mois que la société passe de la publicité dans la presse nippone sans jamais rien dévoiler du jeu. Aucune photo n'a à ce jour été publiée. C'est ce que l'on appelle faire chauffer la colle! En revanche, Gadulin (ou GDLeen) est bel et bien terminé (si tout va bien, il est sorti le 28 mai) et semble très réussi. Le seul problème est la barrière de la langue, le jeu se déroulant entièrement en japonais!

Dans le secteur des jeux de réfexion, la SFC n'était pas bien pourvue jusqu'alors, mais voici **Super Shangaï** édité par Hot-B. Le jeu offre de nombreuses possibilités, comme celle d'effectuer une partie avec des drapeaux nationaux. Les graphismes sont très fins et le jeu très lisible. Nul doute que ce logiciel connaîtra un vif succès lors de sa sortie. A noter aussi l'annonce de l'adaptation sur SFC de Lemmings, Sim Earth (sur CD-Rom) et Powermonger

Ghouls & Ghosts II

Ghouls & Ghosts II

Battle Dodgeball

Super Shangaï

Joe & Mac

Gundam F91

Ghouls & Ghosts II

Battle Dodgeball

Gadulin

Super Shangaï

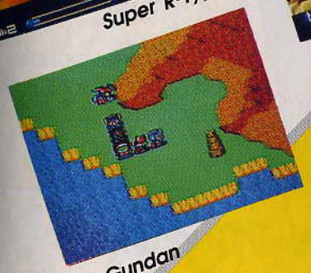
Ys III

STG

Hyper Zone

Super R-Type

Super R-Type

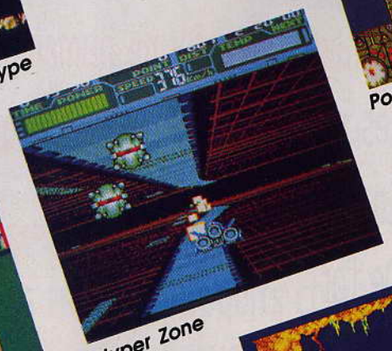

SD Gundan

Super Shangaï

Dimension Force

Dimension Force

Powermonger


Hyper Zone

Lemmings

CONCOURS

COMME TOUS LES MOIS, SODIPENG ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE!

CE MOIS-CI, GAGNEZ UN CD-ROM POUR CONSOLES COREGRAFX N'OUBLIEZ PAS! TOUS LES 3 MOIS, UN SUPERLOT: L'ENSEMBLE COREGRAFX + CD-ROM

AUJOURD'HUI, TOUS LES GEN KIDS JOUENT AVEC ADVENTURE ISLAND... FLASH! FLASH! COOL! COOL! FISH!

Le château menace de s'effondrer :

1

a) Lorsque vous avez atteint 7 mn de jeu
b) Dès que vous avez tué le monstre du 1er niveau
c) Lorsque vous utilisez les tornades

Combien de vies possédez-vous au début du jeu

2

a) 4
b) 6
c) 8

Pour retrouver votre forme humaine vous devrez découvrir :

3

a) Les pierres de charme
b) La croix de salamander
c) De l'or

Envoyer vos réponses à:

GÉNÉRATION 4
19 Rue, H. Moreau
75018 PARIS

Sur cartes postales uniquement, sans oublier d'indiquer clairement vos coordonnées.

4

Question subsidiaire:

Quel membre de la rédaction doit incessamment sous peu, servir sous les drapeaux?

Mag

DUNE, LE JEU
CHOC DE CRYO

DOSSIER CD:
-LES MACHINES
-LES PROJETS

TOUT SUR LE DESIGN D'UN PRODUIT CD-ROM • LES PREMIERS PRODUITS CD-ROM DE CHEZ PSYGNOSIS VONT MARQUER L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO • 3D CONSTRUCTION KIT ENFIN TESTÉ! GAGNEZ UN CDTV AVEC DOMARK! TOUTES LES NEWS CONSOLES ET MICRO, DONT D'INCROYABLES NOUVELLES....

NEWS

LA NEO-GEO BAISSE AU JAPON

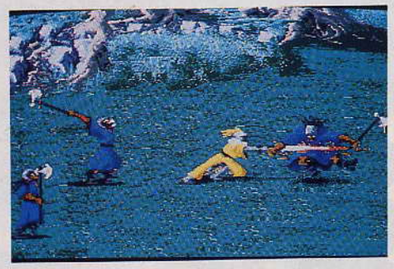
A partir du premier juillet, les prix des consoles et des jeux Neo-Geo vont baisser au Japon. Ainsi, l'on pourra acheter une console pour moins de 2000 francs, et les jeux se situeront dans une fourchette de 550 francs à 840 francs. Quelques exemples, le jeu de Mah-jong, cartouche de près de 7 Mo vaudra 840 francs, Ghost Pilots, cartouche de 7 Mo, 790 francs, King Of Monsters, cartouche de 7 Mo, 790 francs, Ragui, cartouche de 6 Mo, 790 francs et Aso II, cartouche de 6 Mo, 750 francs. Tous ces prix s'entendent bien sûr au Japon.

DE NOUVELLES CONSOLES ?

Sega présenterait prochainement une nouvelle version de la Megadrive, tout comme Nec une nouvelle version de la Coregrafx. En fait, il s'agirait des modèles précédents, mais équipés de **2 mégas de Ram** à l'origine ! Enfin, le CD-Rom Nec serait amélioré pour faciliter les produits utilisant le **Full Motion Video**!

MINDSCAPE DE PLUS EN PLUS FORT

En dehors de **Captain Planet**, présenté dans ce numéro en preview, et en dehors de tous les produits **Origin**, la compagnie anglaise a bien des projets. Vous devez vous souvenir de ce jeu nommé **Quest For Moonstone**, et présenté il y a quelques mois en preview. Nous savons maintenant qu'il



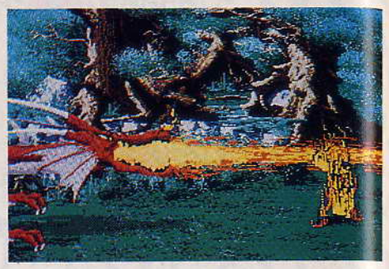
sortira à la rentrée sur Amiga et ST. Ce nouveau programme de l'auteur de Fiendish Freddys est un jeu d'arcade/aventure aux animations incroyables, et surtout particulièrement gore...

Quant au prochain jeu des Bitmap Brothers, il se nomme tout simplement **The Chaos Engine**, mais on n'en sait pas plus pour le moment... Avouez que c'est un peu juste !

UN NOUVEAU DONGE...

Alors que Eye Of The Beholder sera disponible le mois prochain sur Amiga, SSI vient d'annoncer que la suite, intitulée de manière étonnante Eye Of The Beholder 2, était déjà en cours de développement sur PC. Une longue série en perspective !

Quand à **4D Tennis**, la suite attendue de 4D Boxing, il devrait nous arriver à la rentrée sur PC, avec des versions Amiga et PC à venir ensuite !

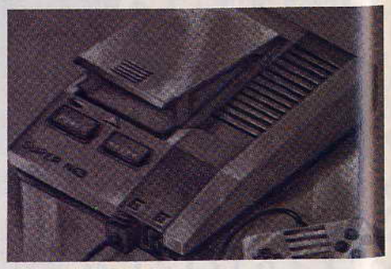


THALION DÉCOLLE

La compagnie allemande travaille actuellement sur un jeu nommé **Airbus 323**, dans lequel vous pilotez l'avion en question. Le jeu comporte l'ensemble de l'Europe et permet de se poser sur n'importe quel aéroport, ou de faire un Londres-Rome si on le désire !

LA SUPER NES !

Officiellement lancée aux Etats-Unis, lors du CES de Chicago début juin, la Super Famicom change de nom mais aussi de look. Pour rester fidèle au principe de la Famicom, la Super Nes comportera un tiroir, à la manière d'un magnétoscope "ancienne génération", dans lequel viendront s'enficher les cartouches de jeux. Seul petit problème, une rumeur faisait état d'un incompatibilité entre les cartouches vendues au Japon et celles vendues aux USA. Nintendo chercherait-il encore une fois à compartimenter les marchés et étouffer les importateurs parallèles, ce qui veut dire au bout du compte arnaquer les consommateurs ? Réponse le mois prochain !



ACCLAIM SUR SUPER-NES

La célèbre compagnie américaine vient d'annoncer que son premier titre sur Super Famicom, étant appelée là-bas Super Nes, serait **The Simpsons**. Le jeu devrait être prêt pour Noël.

ELDRITCH THE CAT

L'équipe responsable de Projectyle travaille en ce moment sur **Tentacle** pour Millennium, mais aussi sur un shoot'em'up pour Electronic Zoo, et un projet sans éditeur pour le moment, dans lequel vous jouez le rôle d'un superhéros.

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

Nous vous en parlions, il y a de cela un an, Gobliiins est toujours en préparation du côté de Tomahawk. Le jeu met en scène trois lutins à la recherche d'un remède miracle afin de guérir leur roi devenu fou à lier. Bien sûr, chacun des personnages possède des caractéristiques propres, l'un étant un guerrier, l'autre un magicien, et enfin le dernier, le plus débrouillard de tous. Pour réussir l'aventure, le joueur devra résoudre de nombreuses énigmes. Le jeu prévu pour PC (dont une version en 256 couleurs et une CD-Rom), Amiga, ST et CDTV. Les photos présentées sont issues de la version PC 256 couleurs.

Autre production en cours chez Tomahawk, l'adaptation de Bargon Attack, une bande dessinée diffusée chez l'un de nos confrères de micro-informatique ludique. Le scénario oppose le joueur à une secte mystérieuse composée de guerriers Bargon. Votre but est encore une fois assez simple, sauver la Terre ! Prévu sur PC, Amiga et ST. Preview le mois prochain.

DEVENEZ MAITRE DU MONDE

Ou plus modestement patron d'une entreprise industrielle. Avec Big Boss, prochain logiciel de chez Infogrames, vous aurez l'occasion de mettre en pratique vos talents d'économiste éclairé dans le but de faire prospérer votre firme. Votre champ d'investigation est vaste puisque vous intervenez directement sur toutes les décisions capitales, choix des matières premières, du matériel de production, du personnel, stratégie commerciale... Autre difficulté, assurer de bonnes relations avec votre banquier. Preview normalement le mois prochain.

PRÉVISION POUR LE MARCHÉ AMÉRICAIN

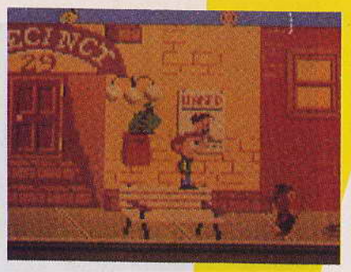
En raison de la relative bonne forme encore affichée par la Famicom aux Etats-Unis (baisse des ventes de 40 % tout de même), Nintendo envisage d'exporter vers ce pays 2 millions de consoles et 6 millions de cartouches pour l'année 91. A noter le prix estimé de Super Mario World : 99 $ soit environ 600 francs.

UNE PREMIERE SUR CD+G!

La compagnie EMI sort Valis III en version CD+G (c'est-à-dire CD plus graphismes) pour la CoregrafX. En utilisant ce titre sur votre lecteur CD-Rom habituel, vous obtiendrez un jeu aux superbes graphismes, statiques hélas ! Reste à voir si une telle initiative plaît au public et serait donc amenée à se renouveler.

ATARI A TOUT VA

La Lynx est désormais en vente, nue (sans son cordon Comlynx, l'adaptateur secteur et California Games) au prix de 790F, ce qui est plus qu'honnête vous l'avouerez. Atari annonce trois nouveaux jeux pour l'été, soit Warbirds en mai, Block-Out en juin, et Ninja Gaiden en juillet. En août, les sorties seront très, très nombreuses...
Attendez-vous à NFL Superbowl, Tournament Cyberball, Scrapyard Dog, World Class Soccer, Vindicators, Checkered Flag, A.P.B., S.T.U.N. Runner, Xybots et Hydra avant la fin de l'année !



Tous les renseignements que nous avions donnés en exclusivité dans notre numéro de mars viennent d'être confirmés, ce qui veut dire que la Panther devrait réellement être la console que tout le monde attend. Seule info visiblement fausse, celle selon laquelle la Panther passerait des jeux Lynx... Bonne nouvelle ! Enfin, il semblerait qu'Atari veuille lancer très rapidement le CD-Rom de la Panther, afin de concurrencer le CDTV. Il serait même prévu une télécommande aussi imposante que celle du CDTV de Commodore, ce qui permettra d'avoir beaucoup de touches, et donc de pouvoir obtenir des jeux plus complexes

LE PREMIER JEU HOLOGRAPHIQUE

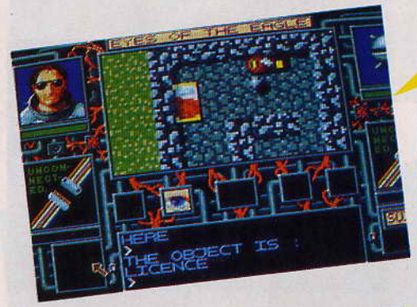
Sega vient d'annoncer que la compagnie présenterait très prochainement son premier jeu d'arcade holographique, sans donner bien plus de détails. Ainsi, on ne connaît ni le type de jeu, ni son nom, pas même sa date de sortie. Quoi qu'il arrive, il devrait être présenté très bientôt dans nos colonnes...

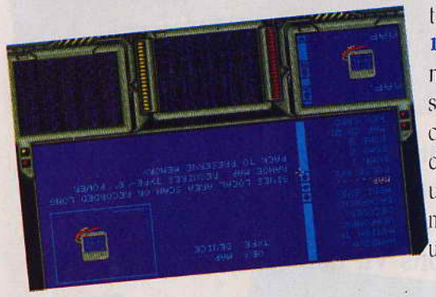
ATARI AIME BIEN LES ÉTUDIANTS

Soucieux d'être présent dans les écoles et universités, Atari propose désormais des offres d'achats aux écoles et aux étudiants. Pour les écoles, deux packs : le 520STE et le P-Logo pour 3290 francs, le 1040STE, le P-Logo et le traitement de textes Graal Text pour 3990 francs. A noter que les deux logiciels permettent de récupérer les travaux effectués sur les Thomson équipant, politique oblige, la plupart des écoles depuis le tristement célèbre "Plan Informatique pour tous".
Quant aux étudiants et enseignants, Atari leur propose deux possibilités. Le Mega STE 2 pour 9000 francs, et surtout le TT pour 13900 francs !

ON-LINE, BIENTOT PARTOUT

Alors que nous attendons toujours Battle Bound, leur premier programme, et le golf en 3D que nous vous présentions le mois dernier dans nos news, On-Line, société s'étant créée suite à la disparition de CRL, prépare pour Amiga et ST un jeu d'aventure/rôles nommé Chaos In Andromeda.





PANDORA REVIENT

Si vous aimez Aliens et Dungeon Master, vous n'avez pas dû oublier Xenomorph, un jeu d'aventure sympa n'ayant rien d'exceptionnel, mais se laissant tout de même jouer. Pandora, la compagnie l'ayant édité à l'époque, devrait prochainement sortir Dominion, un jeu dans le même genre, mais bien meilleur selon ses auteurs. On espère une sortie pour juin sur Amiga et ST !

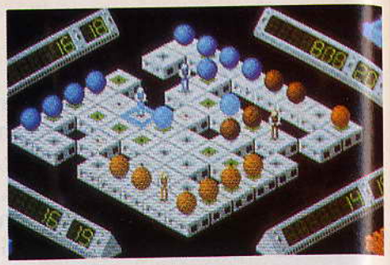
VIVE LE HAM-E

Ce nouveau mode graphique va vous permettre de goûter aux joies de dessins en couleurs 24-bits. Capable d'afficher 200000 couleurs, le système est composé d'une carte compatible avec tous les Amiga, mais surtout avec la quasi-totalité des logiciels. Le produit sera vendu avec un programme de dessin et un modeleur 3D, pour 3000 à 4000 francs, selon la version !

ELECTRONIC ZOO ANNONCE...

La compagnie anglaise, distribuée en France par Tomahawk, proposera en juin deux nouveaux jeux. Germ Crazy est un wargame se déroulant dans le corps humain. Vous y affrontez des virus à l'aide de vaccins et d'anticorps, et ce sera sur Amiga et ST.

The Ball Game, pour Amiga, PC et ST, est un jeu de réflexion basé sur la conquête d'un même terrain par chaque joueur.



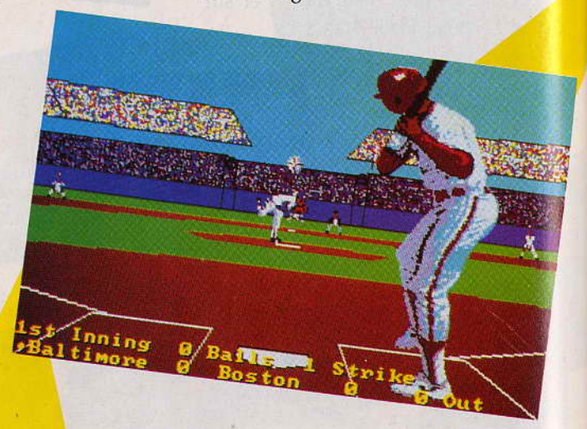
ELECTRONIC ARTS ET LES SUITES

Après notre Spécial Electronic Arts du mois dernier, nous n'avons plus grand-chose de neuf à annoncer. Parmi les vraies nouveautés, disons que **Hound Of Shadow 2** serait en cours de production. La suite du jeu d'aventure très inspiré de l'Appel de Cthulhu pourrait sortir début 92.

Sans quoi, l'un des jeux attendus de la rentrée est bien sûr **Populous 2**, dont on sait maintenant qu'il comportera bien plus d'effets spéciaux, avec des animations fabuleúses, selon Peter Molyneux de Bullfrog.

VIRGIN S'ENVOLE

Space Shuttle est une simulation de vol en navette spatiale, elle est réalisée par l'équipe de Vector Grafix, à qui l'on doit Fighter Bomber et plus récemment Killing Cloud. En tout cas, la 3D que nous avons vu dans ce jeu était réellement superbe.



LES TWIN SOFTS ARRIVENT

Nés de l'association d'Hatier et d'Ubi Soft, les Twin Softs sont des compilations regroupant un éducatif d'Hatier et un jeu d'Ubi Soft, comme **The Teller** ou **Pick'N'Pile**. Les jeux choisis sont plutôt des jeux de réflexion aidant au développement de la mémoire... Les Twin Softs seront en vente sur PC et ST dès le mois de juin.

Earl's Weaver 2 est un base-ball pour PC utilisant des vues "extérieures" et diverses vues impressionnantes, comme l'on en voit d'habitude sur les simulateurs de vol !

Enfin, Electronic Arts envisage de proposer une version ST de **Battlechess 2** d'ici la fin de l'année.

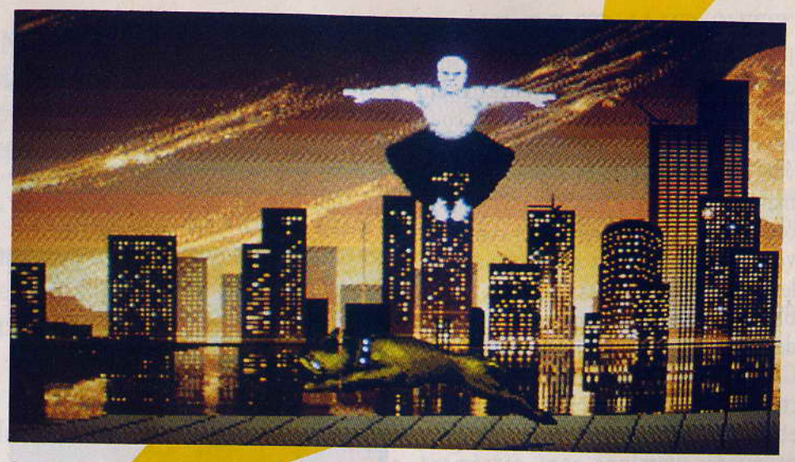
TEAM 17 : KEZAKO ?

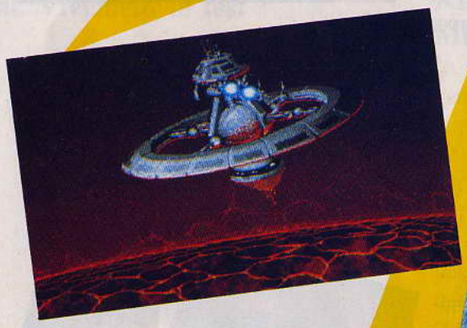
Full Contact, le premier jeu de cette compagnie, n'est pas encore distribué en France. Ce jeu de combat semble pourtant des plus impressionnants, mais c'est encore plus les programmes à venir qui semblent étonnants, avec une réalisation sublime.

Pour le moment, la compagnie travaille sur **Alien Breed**, un shoot'em'up dans le genre d'Alien Syndrome, mais en 32 couleurs, avec des effets spéciaux sublimes.

Alors que l'on pensait Microïds sur le coup de la licence de **Rollerball**, voilà que la compagnie anglaise déclare elle aussi s'y intéresser. En fait, Team 17 serait déjà en cours de programmation, et si l'on en croit les démos de leurs premiers jeux, voilà qui promet un combat de titan contre le jeu de Microïds. Une affaire à suivre...

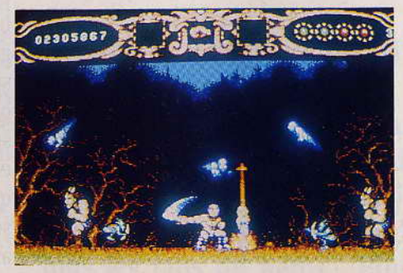
Après Rollerball, ils devraient faire une suite à Alien Breed, où la vision serait cette fois-ci en 3D, comme dans Dungeon Master.





LE MYTHE SYSTEM 3

D'ici le mois prochain, nous devrions enfin avoir **Myth**, un jeu d'arcade basé sur le hit 8-bits du même nom. Vous y jouez le rôle d'un héros dans une aventure très axée sur la mythologie, et affrontez divers monstres de toutes tailles. Le jeu est prévu sur Amiga et ST, pour l'été.



ELVIRA REVIENT!

MicroValue, compagnie dirigée par des anciens de chez Tynesoft, à la base du premier jeu Elvira, vient d'annoncer qu'un **jeu d'arcade** reprenant l'héroïne plantureuse sortirait pour Amiga et ST en octobre. Les fans jubilent déjà...

TITUS CHANGE DE CAMP!

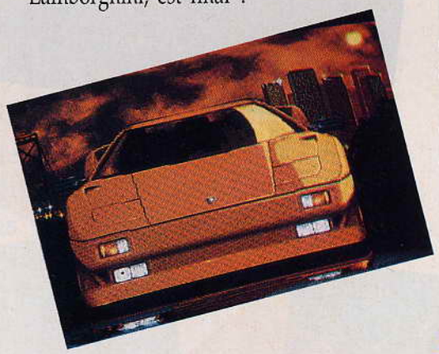
Fire & Forget 2, l'un des meilleurs softs d'action sur Sega 8-bits, aura connu quelques démêlés avec Sega. Du coup les dirigeants de Titus se sont tournés vers la firme Nintendo et son immense marché potentiel. C'est donc avec la licence de Blues Brothers qu'ils sont allés voir les responsables de Nintendo qui leur tendaient les bras. Résultat, le jeu Blues Brother sera disponible, en plus des versions micros, sur Nintendo 8-bits, Game-Boy et Super Famicom. Dans son concept, le jeu ressemble à Mario Bros, et je puis vous assurer que les deux premières versions sont carrément démentes, avec un scrolling parfait et hyper-rapide. Vivement la version Super Famicom !

LA SAGA CONTINUE !

Annoncé il y a longtemps dans Génération 4, Crazy Cars III est en cours de programmation et devrait sortir au mois de novembre. Ce troisième épisode est sans nul doute le plus abouti de la série et la version Amiga promet beaucoup. Titus a notamment insisté sur les animations et la fluidité du jeu. Le but est toujours aussi trivial, se rendre d'un point à un autre dans un minimum de temps. Mais ce n'est pas tout, un autre facteur entre en ligne de compte, puisque cette course contre la montre dans laquelle vous êtes engagé est en fait une épreuve organisée, même si elle est interdite par la loi. Il s'agit tout simplement d'une course "pirate" comptant bon nombre d'inscrits, à la manière du film "Canon Ball". Elément impératif, le joueur doit figurer dans les cinq premiers dans chacune des étapes (cinq niveaux au final) pour gagner le droit de disputer la suivante. Mais cette clause prévaut également pour les autres concurrents, et c'est ainsi que certains n'hésiteront pas à utiliser tous les moyens pour vous freiner. Vous aurez vite compris que le seul moyen d'arriver entier est d'employer les mêmes méthodes, même si cela ne plaît guère aux autorités locales.

A noter que le jeu comporte du relief (une étape se déroule dans la ville de San Francisco), ce dernier étant géré de manière impressionnante. Dernière précision, les photos présentées ne sont absolument pas définitives, les graphismes ne sont pas les bons et manquent de

couleur, de même pour le tableau de bord et les sprites des autres voitures (ce sont ceux de Crazy Car !). En fait, seul le sprite de la voiture, une Diablo Lamborghini, est final !



DELPHINE BOUGE BEAUCOUP !

En attendant le test de **Croisière pour un cadavre**, qui sera dans notre prochain numéro, voici quelques nouvelles de Delphine Software. Deux jeux sont annoncés pour la fin d'année, le premier devant sortir en octobre, le second plutôt vers novembre. Nous n'avons pas les titres, mais je pense que d'ici le mois prochain nous en saurons plus. Distribué par US Gold en Angleterre, Delphine s'est vu confié par la compagnie anglaise l'adaptation du **Parrain** sur micro, pour la version aventure du jeu, dont US Gold possède les droits, et prépare déjà un jeu d'arcade. Rien n'indique pour le moment que les responsables de Delphine Software aient accepté...

D'autre part, une nouvelle structure, nommée **Publisher Pool System** s'est créée récemment, ele propose un système de distribution de labels étrangers en France. PPS distribue déjà Delphine Software, Gremlin Graphics, Rainbow Arts et Psygnosis, mais d'autres labels devraient rejoindre ces premiers. Une affaire à suivre !

ARC DEVELOPMENTS BOSSE DUR

Le groupe, nous ayant déjà régalé avec Forgotten Worlds, Crack Down, Dragon Breed ou encore Predator 2, travaille sur de nombreux projets d'ici la fin de l'année, alors qu'ils viennent tout juste de terminer **R-Type 2**, testé dans ce numéro. **Armalyte**, l'adaptation du célèbre shoot'em'up du C64, sera disponible chez Thalamus cet été. Pour la même compagnie, **Restrictor** est un shoot'em'up original, techniquement impressionnant. Il se déroule en effet dans un monde en 3D, mais où, au lieu de graphismes vectoriels, on a droit à des sprites comme dans Galaxy Force. Voilà qui promet ! Ils travaillent également sur **Robozone** pour Mirrorsoft, présenté en rubrique previews, et préparent ce que Ocean espère être le hit de Noël, soit **The Simpsons**, d'après le dessin animé du même nom !

INCROYABLE-INCROYABLE-INCROYABLE-INCROYA-

Vroom, c'est une réalité ! Si, si !!!!!!! On l'a vu !! Puisqu'on vous le dit !!!!!! On a même pu prendre des photos, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça va vite. En fait, le jeu est constitué d'un mélange de 3D et de sprites. Le résultat est excellent, et sur ST l'impression de vitesse bien réelle, et ce même avec de nombreuses voitures à l'écran. Mais la version finale, aux dires des auteurs, comportera de nombreuses améliorations comme le bruit des voitures, et pourrait même être légèrement plus rapide. Et il sera toujours possible de jouer l'un contre l'autre, via un câble null-modem, sur deux ST ou deux Amiga. En revanche, il sera impossible de jouer via un minitel, le débit de ce dernier étant vraiment trop lent. Vivement le test !

RAINBOW ARTS PRÉPARE NOEL

Après Masterblazer, Rainbow Arts devrait présenter prochainement l'adaptation 16-bits de **Rescue From Fractalus**, dont la sortie est prévue pour la fin de l'année. On nous annonce autant d'action que dans la version originale, mais l'on nous prépare un survol de planète en fractale plus que rapide ! Voilà qui promet !

Enfin, selon des sources non officielles, **Turrican 3** serait en préparation pour la fin d'année.

INDIANA JONES REVIENT TOUJOURS DEUX FOIS...

En plus du jeu d'aventure annoncé il y a deux mois, et basé sur un scénario original, Indiana Jones & The Fate Of Atlantis sera également un jeu d'action programmé par l'équipe responsable de Nightshift. Voilà qui fera plaisir à tous les fans du héros... Plus de détails le mois prochain !

CAPCOM ADORE MICKEY

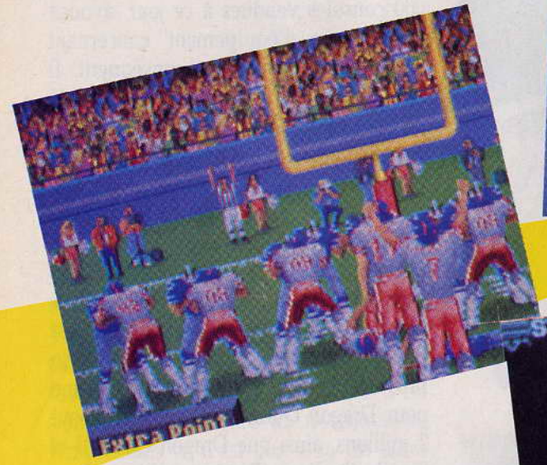
Mickey a envahi la quasi-totalité de nos consoles, et il faut s'attendre à son retour à la rentrée grâce à Capcom, qui proposera non seulement une version Game-Boy, mais aussi une version Super Famicom des aventures du plus connu des souriceaux !

NINTENDO FETE LE MILLIONIEME !

La firme Nintendo a récemment fêté la vente de la millionième cartouche de Super Mario World sur SFC. Sur 1 400 000 consoles vendues à ce jour, avouez que le "taux d'équipement" concernant Super Mario World est conséquent. Il est intéressant de noter que jusqu'à présent, seuls 37 jeux ont dépassé le cap des un million d'exemplaires vendus, et parmi ceux-là il est encore plus intéressant (voire stupéfiant) de noter que pas un seul ne concerne la Megadrive ou la CoregrafX. Les dix premiers se définissent comme suit : Super Mario Bros (Famicom) 5.5 millions, Dragon Quest III (Famicom) 3.5 millions, Super Mario Bros III (Famicom) 3 millions, de même pour Dragon Quest V, Tetris (Gameboy) 2 millions, ainsi que Dragon Quest II et Family Stadium (Famicom), Mario Bros (Famicom) 1.5 million, et pour Mario Land (Gameboy) et Saga (Famicom). Sur Nec, la meilleure vente concerne R-Type I avec 500 000 exemplaires, et sur Megadrive, Super Monaco Grand Prix.

US GOLD A TOUS LES DROITS

US Gold a de nouveau acquis de nombreux droits, à commencer par la licence du plus célèbre des hérissons, je veux bien sûr parler des droits de l'incroyable jeu Megadrive Sonic The Hedgehog. Nous devrions avoir des adaptations sur Amiga et ST pour Noël.
Ensuite, US Gold proposera bientôt la version PC du jeu Sega Joe Montana Football. Avec des graphismes en 256 couleurs, voilà qui semble être le plus beau football américain sur la machine !
En attendant, Mercs sortira en juin et sera testé dans notre prochain numéro. Alien Storm, la suite futuriste de Golden Axe, croisement de ce dernier et d'Aliens, est annoncé pour septembre sur Amiga et ST. C'est l'équipe de Tiertex qui s'occupe de cette adaptation. D'après les premiers écrans, cela s'annonce sympa. Plus de détails prochainement !



UNE SUPER PRISE DE TETE

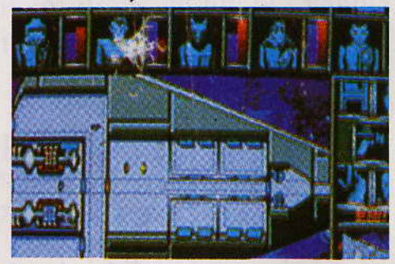
Tout ce que l'on sait à propos des nouveautés de Spectrum Holobyte, c'est que la compagnie présentera au CES de Chicago **Wordtris** et **Super Tetris**. Les titres parlent d'eux-mêmes, mais l'on ne peut pas vraiment vous dire de quoi il s'agit, puisqu'il n'y a rien de plus d'indiqué sur les cartons d'invitation. Quoi qu'il en soit, c'est déjà une new en soit d'avoir enfin une vraie suite à Tetris !

MAGIC BYTES VOUS EMMENE AUX ÉTATS-UNIS

Dans son prochain programme, **American Journeys**, la compagnie allemande vous offrira la possibilité de découvrir les Etats-Unis. Ce jeu s'y déroule en effet, et vous fait parcourir une à une les plus grandes villes des States. Le jeu, à caractère **éducatif**, sortira cet été sur Amiga, PC et ST.

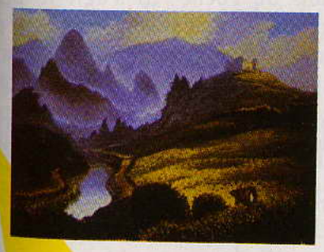
EMPIRE AIME LES JDR

Megatraveller 1, basé sur le jeu de rôles du même nom, fait actuellement un carton sur Amiga, PC et ST. Heureux soient les fans de ce type de jeu, car Empire possède bien des droits de jeux de rôles. Ainsi, nous devrions avoir d'ici la fin de l'année Space 1889, se déroulant dans une Angleterre victorienne, où le voyage dans l'espace se fait à bord de galion, et où les Martiens sont une constante menace pour l'équilibre interplanétaire. Dans la lignée de Jules Verne ! Nous devrions aussi avoir Cyberspace, d'après le jeu de rôles Cyberpunk, ce qui nous fait l'attendre avec beaucoup d'impatience. Quoi qu'il en soit, si ces jeux se vendent bien, il faudra compter sur MegaTraveller 2 et Twilight 2000, dont les sorties sur PC se feront bientôt aux Etats-Unis.



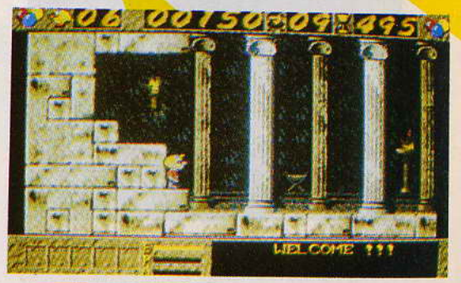
HEART OF CHINA... LE MOIS PROCHAIN

Le nouveau jeu de Dynamix nous arrivera d'ici le mois prochain, avec ses nombreuses disquettes PC, mais surtout ses graphismes sublimes et son système de jeu très convivial. Si vous avez aimé Rise Of The Dragon, ne ratez pas notre test, dans le numéro d'été.



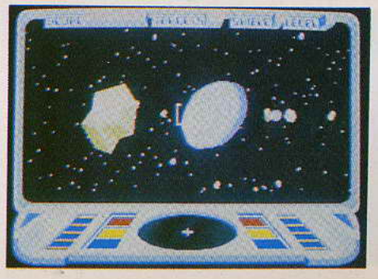
ENCORE DES NOUVEAUX JEUX DEMONWARE !

Après **The Power** et **Gem'X**, la compagnie devrait prochainement éditer **Apidya**, un shoot'em'up non-violent, où vous jouez le rôle d'une abeille et affrontez divers insectes, escargots et autres "monstres". Le jeu est prévu pour juin sur Amiga puis ST.
Ensuite, nous aurons droit à **P.P. Hammer & His Pneumatic Weapon**, un jeu de tableaux à la Rick Dangerous, et dont la sortie est annoncée pour la rentrée sur Amiga et ST.



LE RETOUR DE PAUL WOAKES

L'auteur de Mercenary et Damocles devrait proposer très bientôt une version 16-bits d'**Encounter**, programme dont il avait déjà fait un remake nommé **Backlash** !



UN COUP FUMANT !

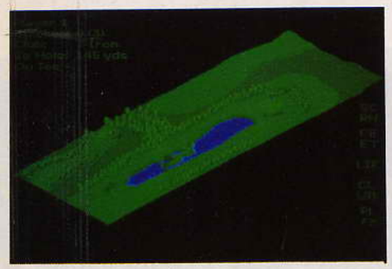
L'agence Philip Morris USA a portée plainte contre Sega pour l'utilisation sans autorisation du logo Marlboro dans Super Monaco Grand Prix, que l'on aperçoit de temps en temps sur un panneau au bord de la route. L'agence demande le retrait immédiat de toutes les machines, et des dommages et intérêts ! On croit rêver...

TOP 5 AU JAPON

Au mois de mai au Japon, les cinq premières ventes de cartouches étaient Super Mario World (SFC), Momotaroh (Gameboy), Final Fight (SFC), Doraemon (Gameboy) et F-Zero (SFC). Qui a dit que Nintendo dominait le marché ? Eh bien les chiffres, mon cher ami, juste les chiffres !

ENCORE UN GOLF EN 3D

Cette fois-ci, c'est **Microprose** qui s'y met, et proposera ce jeu sous son label Microstyle à la rentrée, sur ST, puis Amiga et PC. Une originalité d'ores et déjà. Une fois la balle frappée, la caméra la suit, ce qui vous permet d'effectuer un vol plané au-dessus du terrain... Voilà qui devrait être impressionnant.



STORM SUR CONSOLES

Devant le succès de **S.W.I.V.**, le shoot'em'up ayant fait suite à Silkworm, des versions Megadrive et Super-Famicom seront éditées par Storm dans le futur.

MANCHESTER UNITED POUR L'EUROPE

Soit les matchs de foot sont truqués, soit les responsables de Krisalis sont très doués. Avant même la victoire de Manchester United en Coupe de l'UEFA, la société annonçait la sortie prochaine de **Manchester United Europe**, un jeu de football dans lequel l'équipe participe à la Coupe des Vainqueurs de Coupe ! Etonnant, d'autant plus que Manchester United n'est pas vraiment bien placé dans le championnat anglais, bien au contraire... Le jeu sera disponible prochainement sur Amiga et ST.

PIT FIGHTER

On savait que Tengen préparait la version Megadrive de ce jeu, mais l'on ignorait par contre que la compagnie américaine travaillait sur une version Coregrafx. Attendez-vous à voir ce jeu sur votre console Nec d'ici la fin de l'année !

THALAMUS : LE RETOUR !

Summer Camp est le prochain jeu de Thalamus, et il s'agit d'un jeu de tableaux prévu sur Amiga et ST, après quoi vous pourrez jouer à **Creatures** sur Amiga et ST toujours, un jeu dont les auteurs disent déjà qu'il est plus drôle, plus jouable et plus prenant que Lemmings. Est-ce possible ?

PSYGNOSIS RATTRAPE SON RETARD SUR ST

Après Lemmings et Killing Game Show, ce devrait être au tour de **Awesome** et de **Shadow Of The Beast 2** de sortir sur ST.

POUR LORICIEL, L'EUROPE C'EST DÉJÀ DEMAIN

La société Loriciel vient de signer avec la société Mirrorsoft l'exclusivité de la distribution de leur gamme "budget", dénommée pudiquement en France, "Logiciels de Poche". Il s'agit le plus souvent d'anciens logiciels ou de produits, n'ayant pas marché à leurs sorties, reproposés au public à un prix très intéressant. Les produits sont disponibles sur PC, Amiga et ST, et les quatre premiers sont Speedball, Rocket Ranger, Strike Force Harrier et Defender Of The Crown, chacun au prix de 99 francs.

D'autre part, Loriciel et Broderbund renouvellent le contrat les liant pour toute la gamme ludique de Broderbund. Enfin, soucieux d'être présents sur tous les créneaux de la micro, Loriciel et Bordas s'associent pour nous proposer une gamme d'éducatifs concernant l'orthographe, les mathématiques et l'anglais.

OCEAN SUR LA ROUTE DES LICENSES

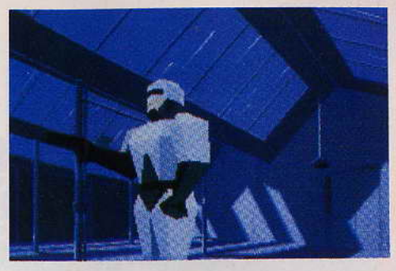
C'est en octobre que sortira Terminator 2 : Le Jour du jugement. Le film, réalisé à nouveau par James Cameron, voit le retour de Schwarzenneger, mais du côté de la rébellion, un nouveau Terminator venant essayer de tuer encore une fois Sarah Connor. Capable de se transformer, il leur donnera bien du fil à retordre, dans la production la plus chère jamais réalisée. Le jeu, en préparation pour Ocean, est entre les mains de Dementia, l'équipe responsable de Corporation et de Golden Axe, ce qui est rassurant. Terminator 2, le jeu, pourrait donc être bien meilleur que Total Recall...

En parlant d'Ocean, une rumeur circule selon laquelle la compagnie anglaise aurait repris les droits de Bubble Bobble 3 sorti récemment sur PC Engine sous le nom de Parasol Star.

Concernant Robocop 3, Ocean pourrait avoir deux jeux... En plus de la version 3D dont nous vous parlions dans notre précédent numéro, et réalisée par DID, les auteurs de F29 Retaliator et Epic, il pourrait y avoir un jeu d'arcade, réalisé par Probe.

Après Hudson Hawk, Robocop 3, Terminator 2 et Simpsons, Ocean vient de signer les droits de The Adams Family sur micros. Le jeu sera basé sur le film sortant cet été aux Etats-Unis et à la rentrée chez nous, avec Anjelica Huston et Christopher Lloyd parmi les acteurs principaux. Le film est basé sur la série télé du même nom, n'étant pas sans rappeler les fameux Munsters.

Ocean, on l'apprend à l'instant, s'est récemment allié avec Sony, qui se lance dans l'édition de jeux vidéo. Comme Sony détient la Columbia Pictures, les licences vont être faciles pour eux. En attendant, le deal est simple, Ocean développe les versions micros et consoles des jeux, et les distribue en Europe, et Sony s'occupe de la distribution aux Etats-Unis et au Japon. Le premier titre Sony/Ocean est Hudson Hawk, mais il semblerait que le prochain soit Hook, d'après le nouveau film de Steven Spielberg, adaptation libre de Peter Pan, avec Julia Roberts, Robin Williams et Dustin Hoffman, sortant à Noël aux Etats-Unis et en mai 92 en France. Si c'est le cas, Ocean a décroché le gros lot !



CONCOURS

Ubi Soft organise un grand concours Great Courts II avec le Virgin Megastore, doté de fabuleux lots (places pour Roland-Garros, raquettes de tennis, balles, logiciels, Tee-shirts, posters...) Les inscriptions se font au Virgin Megastore, 52-60 avenue des Champs-Elysées 75008 Paris, à partir du 25 mai 10 heures. Les matchs se dérouleront sur Amiga.

LA BA DU MOIS!

Il convient de souligner comme il se doit l'initiative de cinq éditeurs français, offrant chacun un jeu pour une compilation, décidés à aider les 700000 enfants sourds ou malentendants de France. En achetant cette compilation dont les bénéfices seront intégralement versés à l'association "Les Enfants du Silence", vous participerez à l'équipement des écoles en appareils modernes et adaptés à l'éducation de ces enfants.

Cette compil, nommée "le 2e Sens" sera en vente en juin et regroupe Bubble Ghost (Infogrames), Freedom (Coktel Vision), Pick'n Pile (Ubi Soft), Pinball Magic (Loriciel) et Super Ski (Microids). Le prix est fixé à 299 francs sur Amiga, PC, et ST.

A l'occasion de la sortie de 3D Construction Kit sur Amiga, PC et ST, Domark et Génération 4 organisent un grand concours sur 4 mois.

FAITES VOS JEUX AVEC DOMARK ET GÉNÉRATION 4

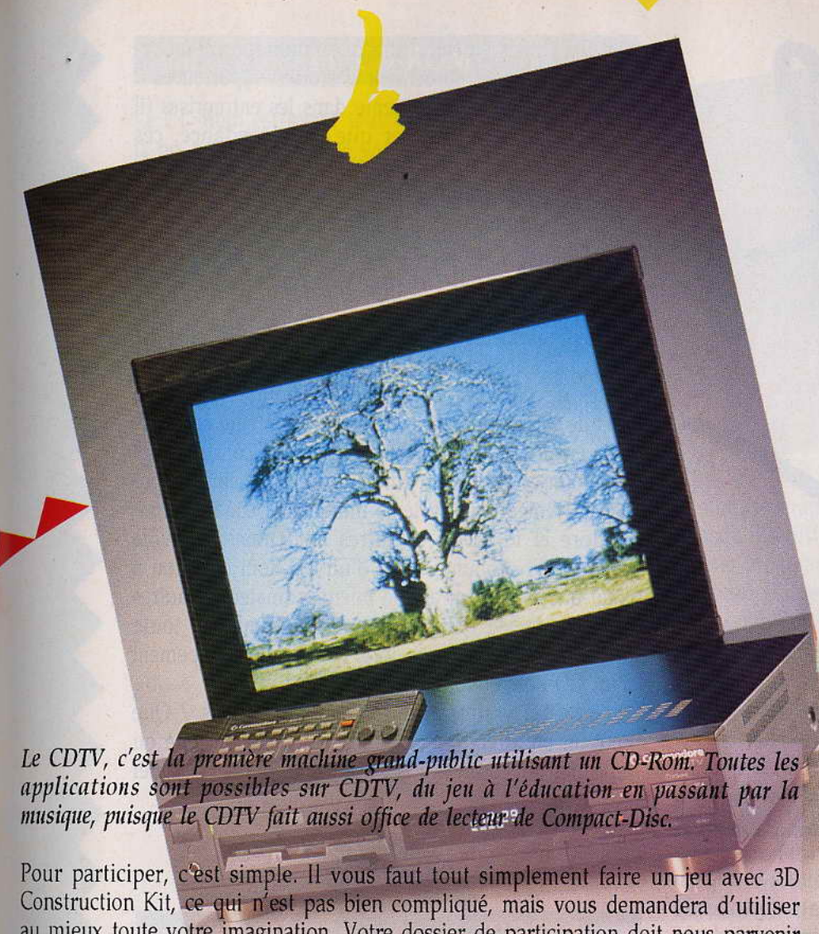
Premier prix : un CDTV de Commodore !

3D Construction Kit est un utilitaire d'Incentive, édité par Domark, permettant de créer des objets et des mondes en 3D. Il est utile de bien des manières :

- Il peut vous servir à créer en 3D un objet, afin de l'animer et de le voir sous tous ses angles.
- On peut l'utiliser pour créer un bâtiment, comme la maison de vos rêves, et s'y promener comme si elle existait vraiment.
- Enfin, 3D Construction Kit permet de faire de véritables jeux en 3D, comme Driller ou Castle Master. Créer des objets est particulièrement simple, grâce à un éditeur entièrement géré par icônes et à la souris. Les animer n'est pas bien compliqué non plus. Ensuite, un langage de programmation très simple permet de fixer les conditions allant faire de votre monde virtuel un véritable jeu d'aventure, que vous présenterez à votre guise en faisant vous-même le tableau de contrôle du jeu.

3D Construction Kit permet de sauvegarder vos jeux sous forme d'un programme utilisable par toutes les personnes, même si elles n'ont pas 3D Construction Kit. Vous allez donc pouvoir faire vos propres jeux et les proposer à vos amis !

Grâce à son manuel très complet et à la présence d'une vidéo en français dans la boîte de 3D Construction Kit, vous apprendrez rapidement à vous servir de ce logiciel, et n'aurez bientôt plus comme seul obstacle à votre créativité que votre imagination...

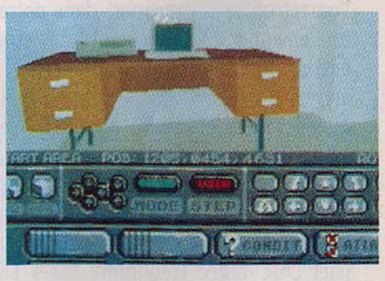


Le CDTV, c'est la première machine grand-public utilisant un CD-Rom. Toutes les applications sont possibles sur CDTV, du jeu à l'éducation en passant par la musique, puisque le CDTV fait aussi office de lecteur de Compact-Disc.

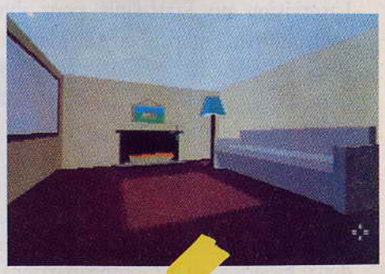
Pour participer, c'est simple. Il vous faut tout simplement faire un jeu avec 3D Construction Kit, ce qui n'est pas bien compliqué, mais vous demandera d'utiliser au mieux toute votre imagination. Votre dossier de participation doit nous parvenir avant le 9 septembre.

Chaque dossier doit être renvoyé, avec par écrit le scénario général de votre jeu, un explicatif des points forts, ainsi qu'un résumé des actions à accomplir pour le terminer. Vous devez bien sûr y joindre le jeu exécutable ainsi que le programme source non compilé, afin que nous puissions voir comment il est réalisé. N'oubliez pas de mettre également sur la disquette les fichiers annexes, images ou sons dont se sert le programme !

Renvoyez votre dossier complet avec vos coordonnées à: Génération 4, Concours 3D 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris



Un jury, composé de membres de la rédaction de Génération 4 et de Ian Andrew, directeur d'Incentive et créateur de 3D Construction Kit, élira le meilleur jeu parmi tout ceux que nous aurons reçus. Le meilleur jeu sera choisi non seulement selon sa réalisation et son graphisme, mais aussi selon son scénario et l'originalité du jeu. Ce grand gagnant recevra le CDTV de Commodore, offert par Domark. Les participants suivant recevront des packs de jeux Domark et autres cadeaux. Les vainqueurs seront annoncés dans le numéro d'octobre de Génération 4.



Mais ce n'est pas tout ! Les meilleurs produits seront sélectionnés et auront le privilège d'être disponibles en téléchargement sur notre 3615 Gen4. Tout le monde pourra alors découvrir votre jeu et vos talents de créateur, ce qui fera de vous de véritables vedettes.

DOSSIER CD

L'AVENEMENT DU SUPPORT CD

Nul doute qu'à l'avenir, pour ne pas dire avant la fin de l'année, le Compact Disc envahira le monde de l'informatique et plus particulièrement celui de la micro-informatique, domaine nous intéressant au premier chef, pour y tenir la place que beaucoup lui prédisaient depuis des années. Mais ce marché ne représente en fait qu'une infime partie des applications du CD. En effet, à terme (avant quatre ans), l'on retrouvera ce support dans notre vie quotidienne totalement intégré dans ce qu'aujourd'hui on appelle encore pudiquement le multimédia. Mais avant d'en arriver là, les entreprises industrielles doivent éduquer le grand public, et préparer chacun d'entre nous à son utilisation.

Cette vulgarisation du support CD est commencée depuis une dizaine d'années maintenant, avec le Compact Disc Audio, et s'est accentuée avec le Compact Disc Vidéo (renommé Laser Disc depuis) et le Laservision aux Etats-Unis, pour aboutir à l'annonce conjointe par Philips, Sony et Matshushita du CDI en 1985. Ce support, considéré comme l'étape ultime dans l'interactivité, devait ouvrir une voie vers la technologie omnipotente, éliminant l'ordinateur de la vision des non-informaticiens ou non-utilisateurs d'un micro-ordinateur, tout en dévoilant un immense champ d'investigations aux initiés. Le CDI apparaissait comme le chaînon manquant, un pont entre ces deux mondes effaçant une barrière insidieusement présente sous la forme du savoir.

Qui n'a jamais entendu dire que l'utilisation d'un ordinateur relevait forcément d'études supérieures ? Cette idée étant déjà présente dans les entreprises (il est heureux de constater que cette tendance, ces dernières années, s'estompe), il eût été vain de convaincre le grand public de s'équiper en micro. Hormis l'argument du jeu, élément nullement primordial pour la majorité des consommateurs, l'acheteur potentiel n'y aurait pas trouvé la réponse à tout ses problèmes.

Malheureusement, la panacée annoncée se fit attendre et les fabricants de micros, premières victimes potentielles de l'émergence du CDI, ont mis à profit ce laps de temps pour peauffiner leur stratégie commerciale envers ce support. En fonction des constructeurs les réponses apportées diffèrent, et si certains proposent carrément leur système multimédia comme Commodore et le CDTV, d'autres ont choisi une voie intermédiaire comme l'ajout d'un CD-Rom dans (ou à côté) une unité centrale de micro-ordinateur, d'autres encore celle de l'alternative et explorent une toute nouvelle technologie, cf. Intel avec le développement d'un CD-Rom couplé au système DVI.

Qu'en est-il vraiment de toutes ces solutions ? Que peut-on en attendre ? Les gesticulations de telle ou telle marque ont-elles un alibi commercial ? Quel

standard se dégagera-t-il ? Ces différents marchés ne finiront-ils pas par être complémentaires, et ne risque-t-on pas de voir le plus ardent défenseur de tel ou tel système réviser son point de vue et s'ouvrir à d'autres techniques ? Quel avenir pour les consoles de jeux ? De quoi sera fait demain ?

Voici toutes les questions que la rédaction de Génération 4 se pose, comme beaucoup d'entre vous, et auxquelles nous allons tenter d'apporter les premiers éléments de réponse glanés au cours de l'élaboration de notre dossier.

LE CD-ROM

Le CD-Rom est avant tout un périphérique! En effet il ne peut être utilisé sans un ordinateur ou une console. Dans cette optique, le CD sert uniquement d'unité de stockage (environ 650 Mo) tout en apportant des améliorations propres au support, environement sonore de qualité compact-disque. A noter que pour la restitution du son, le CD-Rom ne dispose pas, contrairement au CDI, du choix des divers degrés de qualité, et offre uniquement la qualité compact-disque, utilisant donc beaucoup de mémoire de masse. De plus, il faut savoir qu'il est impossible d'adresser simultanément de l'image et du son, à l'inverse du CDI.

Le CD-Rom

LE CDTV DE COMMODORE

Annoncé il y a près d'un an, le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) sera en vente courant juin en France. Ce sera la première machine CD-Rom grand public, puisqu'elle ne nécessite aucun ordinateur annexe pour fonctionner. Le CDTV, c'est un pari de Commodore, visant à proposer une machine conviviale et familiale, à base de CD-Rom. Le prix de la machine : 6990F.

Au niveau technologique, le CDTV n'est autre qu'un Amiga sans clavier, équipé d'un CD-Rom, le tout recarrossé de manière à avoir un look high-tech. La grosse différence vient que le CDTV est directement équipé d'un méga de mémoire permettant aux éditeurs de ne plus se soucier des problèmes de capacité mémoire pour leurs développements. Le CD-Rom est capable bien sûr de vous passer vos CD Audio, mais il fonctionne également avec les CD+G (CD Audio accompagnés de graphisme... ÇA existe !). Enfin, un CD peut contenir jusqu'à 550 méga-bytes de données! A noter tout de même qu'au niveau son, le CDTV dispose d'un nouveau système sonore développé par Roland, et nommé le Roland Sound Space (RSS), permettant de "placer" les sons autour de l'auditeur, ce qui donne un résultat époustouflant !

Le CDTV et ses périphériques

Il s'utilise vraiment comme un lecteur de CD Audio, puisqu'il suffit d'insérer le CD dans l'appareil pour que le programme commence. La machine est équipée de base d'une télécommande infrarouge aux nombreux boutons permettant d'avoir des produits aux fonctions nombreuses.

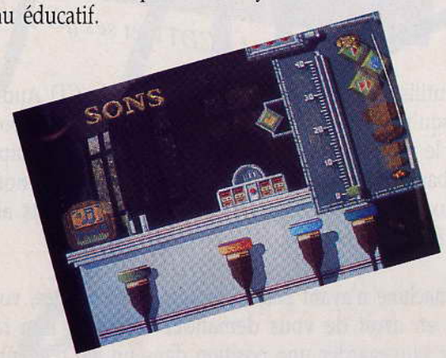
La machine n'ayant pas de lecteur de disquettes, vous êtes en droit de vous demander comment l'on fait pour sauvegarder une position dans un jeu d'aventure. C'est très simple, il suffit d'insérer une petite carte mémoire dans le CDTV, et le tour est joué. La carte enregistre l'emplacement où vous vous trouvez sur le CD, ce qui vous permet de reprendre plus tard au même endroit.

Le CDTV disposera rapidement de multiples extensions. Un clavier permettra de le transformer en Amiga, en y rajoutant un lecteur de disquettes. Dans le futur, nous aurons également droit à une souris, un trackball et un Genlok.

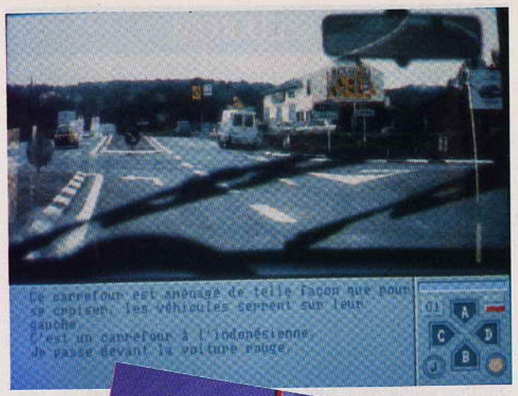
Le CDTV vu de face

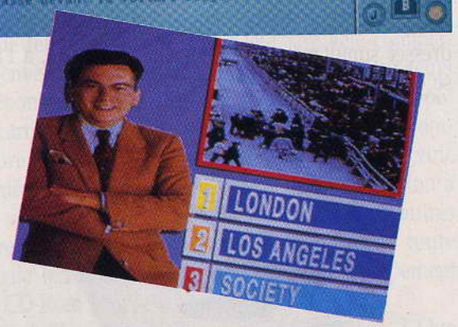
L'arrière du CDTV

Lorsque vous achetez votre CDTV, vous avez fort heureusement plusieurs compacts livrés avec :
- Le Code de la Route est un "éducatif" particulièrement bien fait, vous permettant d'apprendre plus facilement votre code et de tester vos connaissances. Images digitalisées et sons en font un produit vraiment attractif. Homologué par la Sécurité Routière, ce logiciel fera l'objet d'une version pro pour les auto-écoles.
- LTV English est un autre éducatif destiné à l'apprentissage de l'anglais, comportant plusieurs niveaux. Cette leçon d'anglais interactive donne une bonne idée des capacités incroyables du CDTV au niveau éducatif.



- Mind-Run est un ensemble de tests psychotechniques, de réflexes, de logique ou de QI.
- Sim City est LE jeu livré d'origine avec le CDTV, ce qui est une bonne chose puisque sa durée de vie et son intérêt sont très importants. Notez bien qu'il s'agit d'une nouvelle version de Sim City, avec bien des options en plus. Le jeu comporte 12 musiques, faisant au total près de 25 minutes, il comporte 550 ko de textes en cinq langues expliquant le jeu et annonçant les événements. 700 ko sont utilisés pour les graphismes, puisque le jeu comporte dans cette version huit scénarios, chacun possédant ses propres graphismes. Parmi les scénarios, l'on trouve quatre époques différentes (Far West, Moyen Age, Présent, Futur). Enfin, une fonction zoom permet d'avoir un gros plan sur une partie de la ville, et l'on peut alors admirer les graphismes retravaillés de cette version !





Les produits étant disponibles d'origine sont assez nombreux et variés, et Commodore espère avoir plus de 100 titres en vente d'ici Noël ! De l'art à la culture, en passant par l'éducatif ou le jeu, les titres s'adressent à un public très large.

LE CD-ROM AMIGA

Prévu pour la rentrée, cette extension tranformera quasiment votre Amiga en CDTV. Vous serez ainsi à même d'utiliser tous les CD disponibles pour le CDTV... Autant dire que les possesseurs d'Amiga feront donc bien mieux d'attendre la sortie de cette extension que de se précipiter sur le CDTV. Le prix reste encore à fixer, mais l'on devrait avoir plus de détails au CES de Chicago.

LE CDI OU LE GRAND PUBLIC

Avant d'aller plus avant dans l'article, il convient de définir exactement le CDI. Sous ce sigle se cachent les mots anglais Compact Disc Interactive, signifiant littéralement compact disque interactif. La première question que l'on est en droit de se poser c'est, pourquoi employer le terme interactif et quelles sont toutes les possibilités s'y rattachant ?

L'interactivité est sûrement née dans la tête d'un informaticien, exaspéré de constater que tout ce qu'il pouvait raconter autour de lui concernant son travail et ses applications était incompris du plus grand nombre. C'est à cet instant que le concept de l'interactivité a dû naître : proposer au grand public des systèmes complets, de qualité certaine, faciles à mettre en oeuvre, utilisables par tous, fiables, apportant une réponse quasi immédiate, et surtout laissant l'utilisateur libre de ses choix. Bien évidemment, en fonction du domaine exploré, il convient de préciser tout de suite que l'interactivité peut être variable. Le tableau lumineux des lignes de métro indiquant le meilleur chemin pour se rendre d'un point à un autre ne nécessite pas le même degré d'interactivité qu'une encyclopédie par exemple. Il en est de même pour le Minitel, considéré comme un terminal interactif, et un distributeur de billets, simplification de la borne interactive.
Etant de plus en plus présente dans notre vie quotidienne, certains ont pensé que l'interactivité devait l'être plus encore, dans chaque foyer par exemple, permettant de résoudre de nombreux problèmes comme ceux de la domotique (pilotage de n'importe quel appareil électrique à partir d'un micro), offrant de nouveaux horizons dans le secteur des loisirs, ou bien encore dans ce que l'on pourrait nommer l'AAO, l'Apprentissage Assisté par Ordinateur. Des impératifs conceptuels exposés plus haut, et des possibilités voulues par les pionniers de l'interactivité, est donc né le CDI. En effet, avec ses 12 cm de diamètre et ses 650 Mo de capacité de stockage, il représentait le compromis parfait (adressage simultané d'une image qualité broadcast et de sons qualité "compact" possible) pour toutes les applications pressenties.

LA TECHNIQUE

Pour réellement s'implanter au niveau du grand public, le CDI se devait de proposer des applications de très grande qualité. C'est effectivement le cas, puisqu'il est possible de numériser des images de qualité photo et du son numérique. Au choix, le CDI peut stocker jusqu'à 72 minutes d'images de la qualité d'un dessin animé et un peu plus d'une heure de sons numériques. Mais il existe d'autres niveaux de qualité, tout à fait acceptables, autorisant le mixage des deux données et obtenant de véritables logiciels interactifs. Ainsi il est possible de stocker 8 heures de son mono en FM ou 16 heures de son mono en AM. Le CDI autorise aussi des applications multilangues, jusqu'à 16 simultanément. Au niveau des images, c'est également très impressionnant, avec près de 7000 images de qualité photo et 10000 images de la qualité d'un dessin animé. Bien sûr, il est possible de choisir pour l'une ou l'autre des données, images ou sons, le niveau de qualité souhaité. Le coeur du système renferme un 68000 pour piloter le tout, et il est possible d'adresser simultanément du son et des images. En fait, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un ordinateur transparent.

LE DÉLAI

Alors, si le support était disponible, pourquoi le CDI a-t-il mis tant de temps pour arriver sur le marché (je vous rappelle qu'il est prévu aux Etats-Unis cet automne et en Europe à la rentrée 92) ? Patrice Chereau, P.-D.G. de la société Interactif Delta, dont nous serons amené à reparler ultérieurement, donne une réponse en trois points. Premièrement, la technologie du CDI fut plus complexe que prévu à mettre au point. Ensuite, le CDI se voulait, par l'intermédiaire de Philips, l'inventeur, puis de Sony et Matshushita, dès son lancement un standard mondial, d'où quelques difficultés au niveau de la signature des accords. Trois grands groupes comme ceux-ci n'ont pas forcément la même vision des choses et surtout la même stratégie marketing. Enfin, troisième et dernière raison, les systèmes de développement CDI étaient et sont encore aujourd'hui assez rares, freinant considérablement les premières applications.
Le seul outil disponible répondait au nom de "Starter Kit", ensemble constitué d'un lecteur CD, du microprocesseur 68000 et de deux lecteurs de disquettes. Avec ce Starter Kit, un auteur pouvait définir une arborescence, c'est-à-dire anticiper sur les réactions de l'utilisateur et prévoir une réponse informatique. Estimant le Starter Kit pas assez performant, et ne pouvant en obtenir en quantité suffisante pour l'élaboration de plusieurs projets CDI simultanés, certains auteurs, et notamment les dirigeants de la société Interactif Delta issus de l'ancienne division micro-informatique de Thomsom, ont mis au point un outil de développement CDI spécifique appelé Cdi Tools. Il faut préciser que ces personnes travaillaient déjà

depuis un petit moment sur le CDI et OS/9, son système d'exploitation, pour Thomsom au temps où cette entreprise nourrissait de gros espoirs sur cette technique. Lorsque Thomsom a décidé de mettre fin à ses activités dans ce domaine, ces mêmes personnes ont mis à profit leur expérience dans ce secteur pour créer leur société, Interactif Delta donc, et se lancer à fond sur ce créneau.
Ce système regroupant un ensemble de logiciels et une carte de création de disques CDI, est disponible sur Macintosh II, PC et compatibles à base de 386 et sur les Sparcstation 1 de Sun au prix moyen de 350.000 francs. Leur technique est tellement au point que Philips IMS, la branche CDI du grand groupe, conscient de la nécessité absolue de proposer de nombreux titres lors de la sortie du CDI, a décidé de commercialiser l'ensemble Cdi Tools. A noter que la société Interactif Delta a déjà réalisé près d'une vingtaine de titres CDI pour La Redoute, les parfums Christian Dior, Carrefour ou la ministère de la Culture par exemple.

UNE DYNAMIQUE EUROPÉENNE

Le CDI représente un tel enjeu économique, se rattachant à d'autres paris comme la TVHD (TV haute définition) ou tout le marché de la vidéo grand public, même si toutes ces techniques se rejoindront au mieux à l'aube du XXIe siècle, que les Européens ont décidé de s'unir pour susciter un marché et par là même supporter leurs choix technologiques. Le meilleur exemple de cette collaboration nous est proposé par le Club d'Investissement Média, né en octobre 1988 à l'initiative de la Commission des Communautés Européennes et de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA). Cet organisme ayant pour objectif de promouvoir la création et la production audiovisuelle utilisant les nouvelles technologies opère dans trois directions, l'image de synthèse dans la production audiovisuelle, le développement de la TVHD et le développement de programmes multimédias interactifs, ces trois secteurs étant intimement liés et appelés à connaître un développement conjoint.
Dans cette optique, le Club, doté d'un budget de 20 millions d'ECUs (environ 140 millions de francs), a lancé en septembre un appel à des projets européens concernant la production de programmes multimédias interactifs. Ce programme porte le nom de CD 92 et offre donc un soutien financier à une douzaine de projets, sélectionnés parmi 52, dès 1991, pour un budget global de 700 000 ECUs. En parallèle, le Club prévoie de s'investir dans des actions complémentaires pour favoriser le développement de ce secteur d'activité : formation de concepteur de programme, distribution de ce nouveau média... Les sept premiers étant produits par le Club sont connus, il s'agit d'un titre sur Wolfgang Amadeus (France), un sur les oiseaux d'Europe (France), un autre traitant de la préhistoire (France) pour les enfants âgés de 8 à 12 ans, un autre nommé On The Farm (Grande-Bretagne) traitant de la vie quotidienne à la ferme, le cinquième nommé I Was There (Grande-Bretagne) traitant de six périodes historiques majeures, le sixième appelé Shamrogues (Irlande) basé sur une série de personnages imaginaires, et enfin le dernier nommé Teddy Berlizt (Grande-Bretagne) proposé par le groupe Maxwell Multimedia, destiné à l'apprentissage des langues.

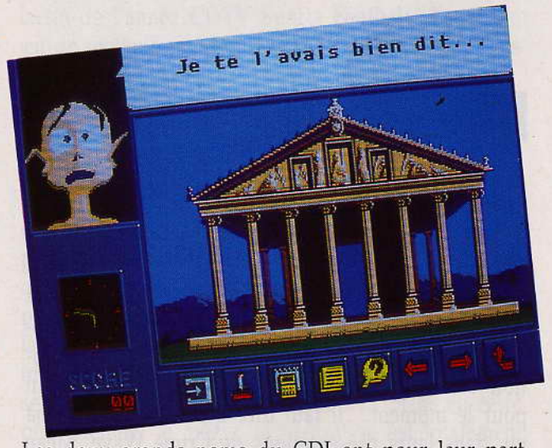
QUEL EST LE MARCHÉ ?

Pour les développeurs, il s'agit avant d'entamer une production d'estimer le marché potentiel du CDI. Malheureusement personne n'est aujourd'hui capable de donner un chiffre global, au niveau national, sur le marché grand public regroupant, je vous le rappelle, les secteurs du jeu, de l'éducatif et de la référence (encyclopédie...) Seule certitude, Philips, intervenant financier dans de nombreuses productions, limite volontairement les coûts pour, d'après leurs dires, éviter de rentabiliser leur produit avant dix ans. Cette prudence relative illustre bien le flou en terme de marché sur le CDI. En revanche, une société comme Interactif Delta, plus orientée vers des développements professionnels et se plaçant comme prestataire, estime son marché pour l'année 92 à 10 millions de francs. En revanche, en Grande-Bretagne, les enquêtes menées montrent que le marché multimédia pour l'année 91 devrait atteindre 50 millions de francs, et s'étendre de façon spectaculaire dans les deux ou trois ans à venir, puisque la progression de l'ordre de 1000 % l'an n'est absolument pas chiffrable.
Pourtant, tous les intervenants sont d'accord sur une date, le CDI aura atteint sa maturité et réalisera ses ventes aux alentours des années 1996 ou 1997. La progression des ventes étant essentiellement liée au nombre de titres disponibles.

OU EN EST LA PRODUCTION DE TITRES ?

Après une période où l'attentisme des éditeurs rivalisait avec leur scepticisme, les esprits imaginatifs des créateurs ont finalement triomphé des incertitudes, et de nombreux projets sont annoncés sur CDI. En plus des opérations menées par le Club d'Investissement explicitées plus haut, des éditeurs de tous horizons commencent à s'intéresser au CDI et voient en ce support la possibilité de réellement pénétrer les foyers. Ainsi des sociétés comme Coktel Vision ou Infogrames préparent quelques titres. La première citée

agissant en son nom, en tant qu'éditeur à part entière donc, avec l'adaptation de la gamme ADI par exemple, et en tant que coproducteur monnayant son savoir-faire dans le domaine de l'informatique avec d'autres éditeurs par exemple. Quant à Infogrames, cinq titres CDI en préparation, leur démarche est similaire, avec notamment un rapprochement avec Interactif Delta pour leur réalisation. Il va sans dire que les éditeurs prévoient de multiples améliorations et nouveautés dans les titres CDI. Par exemple, le petit personnage d'ADI se verra affubler d'une synthèse vocale ajoutant encore à l'interactivité et au réalisme du logiciel. En ce qui concerne les éditeurs étrangers, Psygnosis a annoncé l'adaptation sur CDI de tous leurs titres CDTV.



Les deux grands noms du CDI ont pour leur part développé une stratégie différente, puisque Philips, directement ou via AIM leur studio basé aux USA, en association avec Polygram (société appartenant à Philips), projette, en plus de participer à des productions externes comme partenaire financier, de devenir un label d'édition (peut-être sous le nom d'IMS). Du côté de Sony, la démarche diverge, et le conglomérat constitué de CBS, Columbia et Sony est en train de racheter de nombreux droits en vue d'adaptation CDI. En revanche, aucune date de commercialisation d'un lecteur CDI de la part de Sony n'est annoncée, de même pour la firme Matshushita. On peut penser que ces deux dernières laissent à Philips le soin de sensibiliser le public, et donc "d'essuyer les plâtres". En tout cas, le studio AIM possède déjà de nombreuses applications, il est prêt pour le lancement du CDI aux Etats-Unis, notamment avec un superbe logiciel de golf mixant images réelles digitalisées et personnages digitalisé puis retravaillés. La seule limite du soft réside dans sa conception, traitant des images bitmap et donc non calculées, les points d'impact de la balle ne pouvant être contenus que dans une bibliothèque prédéfinie. Mais rassurez-vous, en vertu des capacités de stockage du CDI, cette banque d'images est énorme, assez en tout cas pour donner au joueur l'impression de ne pas jouer ses coups toujours au même endroit.

Le programme de golf

OU SE PLACE LE DVI ?

Beaucoup conçoivent le DVI (digital video interface) comme le concurrent direct du CDI, qu'en est-il exactement ? En premier lieu, il faut préciser que la carte DVI est développée par Intel, société produisant les microprocesseurs des machines IBM et de quelques constructeurs de compatibles. Cette carte est en fait le complément parfait du CD-Rom et offre à tous les possesseurs d'un compatible PC (uniquement 386) équipé d'un lecteur CD-Rom l'équivalent de ce que sera le CDI lors de sa sortie en 92 en Europe. Elle permet de compacter et de décompacter les données contenues sur CD-Rom et d'obtenir une image plein écran en qualité vidéo (tout de même inférieure à celle d'un laser disc).
Mais il ne faut pas oublier une chose, le système DVI s'adresse uniquement à ceux possèdant déjà un micro-ordinateur compatible, ce qui représente au mieux 50 millions de machines, alors que pour le CDI, le marché est, au pire, multiplié par dix. Comme vous pouvez le constater, les marchés ne sont absolument pas du même calibre, le DVI apparaissant comme un complément du CDI. La question du DVI est donc réglée !

QU'ADVIENT-IL DES CONSOLES ?

Paradoxalement, les consoles de jeux vidéo représentent sans aucun doute la menace la plus sérieuse pour le CDI. En effet, l'avènement de consoles de jeux 16 bits, comme la Megadrive, la Super Famicom ou bientôt la Panther, affublées d'un lecteur CD-Rom possédant des coprocesseurs dédiés pour le graphisme, les sons, les scrollings et les animations, sont les plus à même de proposer des logiciels capables de rivaliser avec le CDI. Bien évidemment, ces machines ne pourront pas (dans un premier temps) proposer une image de qualité vidéo (même si elles risquent de s'en rapprocher avec l'adjonction du CD), mais seront capables de réaliser tous les effets vidéo. De plus, elles pourront facilement rattraper leur retard en matière de softs éducatifs ou de références à la manière du CDTV par exemple. C'est sans doute la réflexion que les constructeurs de consoles gardent à l'esprit, puisque Sega et Nec ont annoncé de nouvelles machines dotées de 2 Mo de Ram permettant l'élaboration de logiciels beaucoup plus soignés, et exploitant au mieux la gestion des possibilités d'un CD-Rom. Ensuite, c'est une question de choix, le prix se révélant sûrement un élément primordial.

QUE SERA L'APRES CDI ?

Le lecteur CDI ne représente en fait qu'une étape du multimédia et de multiples évolutions sont à prévoir. D'ailleurs, certaines sont déjà effectives avec l'annonce d'un CDI portable de la part de Sony, se présentant en fait comme un Discman ou la possibilité pour un lecteur CDI de stocker des photos en très haute définition (le CD Photo développé par Philips et Kodak). Imaginez donc, vous pourrez obtenir vos photos sur un compact-disque et les visualiser sur votre télé. Autre évolution notable du CDI, la présence dans les lecteurs du fameux chip autorisant une image animée plein écran de qualité vidéo. Chaque logiciel de jeu s'en trouverait transcendé, la moindre course de voitures proposant des images réelles. Aux dernières nouvelles, Philips annonce son implémentation dans tous les lecteurs lancés en Europe, au prix de 9000 francs environ, contrairement au matériel mis sur le marché aux USA dès cet automne. Ces derniers ne peuvent effectuer de l'animation que dans une portion n'excédant pas un huitième de l'écran et en 12 images par seconde (l'équivalent d'un CD-Rom). Ensuite l'on peut s'attendre très vite à l'apparition des CD inscriptibles couplés au chip autorisant la compression de données en temps réel. Cette technique trouvera sûrement des applications dans la vidéo avec des caméscopes de nouvelle génération utilisant un CD en lieu et place d'une bande vidéo. Enfin, d'ici une dizaine d'années, pourrait intervenir sur le marché un omnilecteur CDI 30 cm, capable de relire aussi bien un CD audio, un CD-Rom, un CD Photo ou bien encore un Laser Disc, lequel serait intégré dans une chaîne audio-vidéo de grande qualité, basée sur la télé Haute Définition.

Dernière minute: Music Maker est maintenant donné d'origine avec le CDTV!

LES PRODUITS, LES PROJETS

Attention, les produits présentés ici changeront parfois leur titre lors de leur arrivée en France. Certains ne seront peut-être pas commercialisés chez nous...

Access, la compagnie américaine, prépare en ce moment même des jeux sur CDTV utilisant le Full Motion Video au maximum, soit sur un quart d'écran pour le moment... Il faut dire que nous avons déjà vu, dans leurs présentations de Crime Wave, Mean Street et Countdown, des animations tirées de vidéos qui étaient déjà superbes.

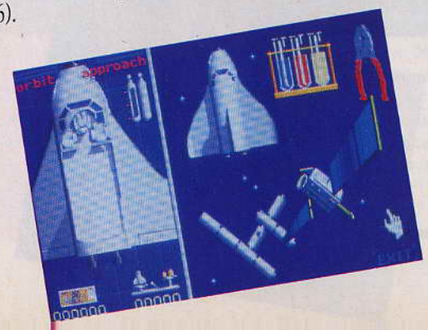
Animated Pixel présente sur CDTV, **Complete WOrds Of Shakespeare**, et ce n'est autre que l'intégrale de l'auteur anglais. La compagnie propose également **The Ilustrated Holy Bible**, qui, vous l'aurez compris, est la Bible.

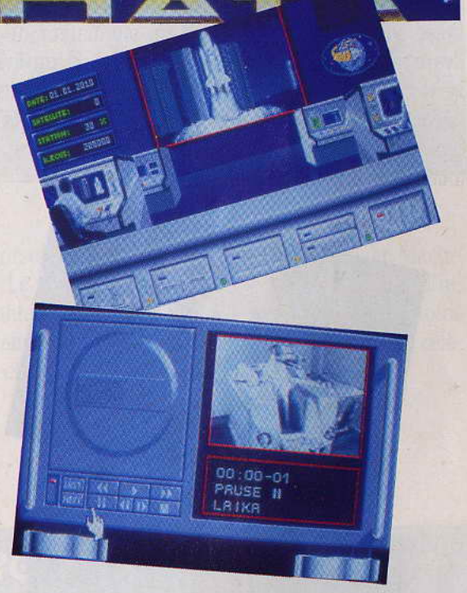
World Vista Atlas est l'une des applications les plus connues sur CDTV. Edité par Applied Optical Media Corporation, il comporte des plans, des cartes, des photos et même des musiques.

CDTV Publishing proposera de nombreux titres pour le... CDTV. 3 CD sur les plantes et fleurs vous apprendront tout et vous permettront d'avoir les doigts verts. **Music Maker** est un CD permettant de jouer de la musique et de rajouter des instruments sur vos musiques CD préférées ! **Dr. Wellman** vous renseigne sur votre santé, et s'occupe de vous comme le ferait votre médecin... ou presque ! **Electronic Encyclopedia** est une encyclopédie complète, avec de nombreuses illustrations, mais aussi des sons et bruitages illustrant certains chapitres. Dans la même catégorie, **Guiness Disc Of Records** reprend sur CD l'ensemble du livre des records.

Many Road To Murder et **Murder Anyone ?** sont deux enquêtes policières. Chacune propose plusieurs affaires à élucider et comporte une bande son importante, illustrée avec de nombreuses photos digitalisées. **Defender Of The Crown**, d'après le jeu de Cinemaware, est très proche de la version Amiga. La grosse différence vient de la musique et des sons. Les personnages parlent réellement et les bruitages sont nombreux et d'une qualité irréprochable. A venir, des versions CDTV d'**Indiana Jones & The Last Crusade**, où la musique sera celle du film, **Loom**, avec de nombreux dialogues parlés, et surtout **Secret Of The Monkey Island** où tous les personnages parleront vraiment ! Lucasfilm Games éditera des versions CD-Rom PC de ses jeux. On devrait aussi avoir d'ici la fin de l'année **CDTV Sports Football**, d'après le jeu de football américain de Cinemaware, et **Spy Vs Spy**.

Chez Coktel Vision l'on se prépare depuis longtemps à la technologie CD, et la société s'est équipée de matériel puissant en vue, dans un premier temps, d'acquérir la maîtrise de ce support et surtout de produire très rapidement des titres dédiés. C'est pourquoi, Coktel Vision est parmi les premières sociétés à présenter un produit fini; **E.S.S.** Cette simulation de la navette spatiale européenne n'est pas seulement une simple adaptation de la version micro, mais utilise véritablement les capacités du CD. Si le jeu reste pratiquement le même, la réalisation est totalement remaniée pour offrir un environnement sonore de qualité CD bien sûr, mais aussi de nombreuses scènes animées en images de synthèse du plus bel effet. Tous les modules embarqués par la navette vous sont proposés de cette façon, comme certaines phases du logiciel (décollage...) Mais en plus, E.S.S intègre toute l'histoire de la conquête spatiale, avec des images originales directement issues de la NASA (USA) et du GLAVCOSMOS (URSS). Cet historique est consultable, via une interface-utilisateur très simple, et offre carrément des séquences vidéo digitalisées avec un débit moyen de 12 images par seconde. La majorité de ces images sont, comme vous pouvez le constater, en 256 teintes de gris, nullement parce qu'il était impossible de les afficher en couleur, mais bien parce qu'elles datent un peu. D'ailleurs les scènes retraçant l'épopée de la navette spatiale américaine sont en couleurs (256).





Techniquement, il est à noter que les versions CD-Rom et CDTV de E.S.S sont présentes sur le même disque et qu'une version CDI est annoncée. Pour plus de détails, sachez que la version CD-Rom comprend 200 Mo d'images dont 20 minutes de séquences vidéo, plus 300 Mo de sons dont 30 minutes de musique originale.
Mais ce n'est pas tout et E.S.S ne représente que le début d'une longue liste de productions CD de la part de Coktel Vision. Parmi celles-ci, citons Animalia, un jeu de découverte animalière interactif pour enfants et adultes. En fait, il s'agit d'apprendre en s'amusant. Le logiciel apporte une connaissance approfondie des animaux de l'hémisphère nord (300 animaux) et sensibilise l'utilisateur à son environnement. Le logiciel offrira un mode multijoueur, sera sûrement édité en multilangage, et son fonctionnement est, en plus du CD-Rom, prévu sur tout support multimédia interactif, c'est-à-dire CDTV et CDI. Inutile de préciser que les responsables de Coktel Vision prévoient de nombreuses animations et une véritable ambiance sonore pour ajouter au réalisme du jeu.

Dans un tout autre domaine est également prévu **Fascination**, un logiciel chaud pour ne pas dire érotique, bien dans la lignée d'Emmanuelle ou Gaïsha. Le jeu est prévu sur CD-Rom, CDTV et CDI, et plonge une femme commandant de bord de long-courrier, Doralice, au coeur d'une enquête de moeurs se déroulant dans la ville électrique de Miami. Petite précision, Coktel Vision envisage d'utiliser une technique particulière au niveau des graphismes donnant un effet visuel novateur et très agréable. Vous en saurez plus le mois prochain !
Enfin, dernier projet annoncé, **Inca**, logiciel interactif comportant de nombreuses scènes en images de synthèse en 3D. Le jeu intègrera un simulateur de vol, des animations 2D et 3D en temps réel, et un mélange d'images 3D et bitmap. L'action se situe dans un décor rappelant les grandes civilisations d'Amérique centrale et du sud. A noter que la bande sonore sera totalement originale et orchestrale.

Sur CDTV, Context édite **Our House**, un produit expliquant aux enfants les modes de vie dans les maisons à travers les âges... Plus tard dans l'année, elle proposera un **Basketball, Horse Racing** et **Indoor Sports**, trois simulations sportives.

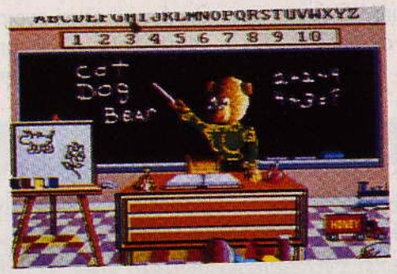
Database propose **Fun School 3** pour CDTV, un éducatif pour les moins de 5 ans !

Discis propose de véritables livres pour enfants, sur CDTV, avec un plus au niveau du son. En effet, les phrases apparaissant sont lues par le narrateur, et l'enfant peut demander des renseignements à chaque instant sur n'importe quel mot. Idéal pour apprendre à lire. Les titres sont **Cinderella, The Paper Bag Princess, Thomas Snowsuit, The Tale Of Peter Rabbit, Scary Poems For Rotten Kids** et **Mud Pupple**.

Domark prépare trois produits sur CDTV. **Trivial Pursuit, Herewith The Clues** et **Murder Off Miami**, deux aventures policières.

Dominion édite sur CDTV **Advanced Military Systems** un "livre interactif" comportant de nombreux renseignements sur l'ensemble des armes et engins militaires. Accompagné de photos digitalisées, avec sur CD les musiques, sons et explications, c'est un produit très complet !

Barney Bear Goes To School est un éducatif CDTV édité par Free Spirit, destiné à l'apprentissage des lettres, formes et couleurs.

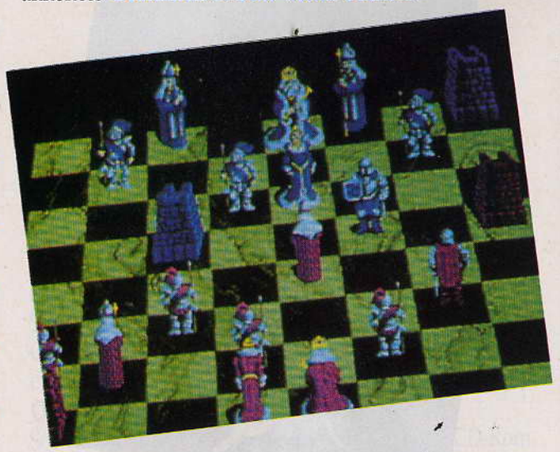


FTL prépare une version PC CD-Rom ainsi qu'une version CDTV de son fameux **Dungeon Master**.

Gold Disk propose sur CDTV **Animated Coloring Book**, un livre de coloriage pour les enfants, où les images s'animent lorsque le dessin est terminé.

Icom propose **Sherlock Holmes Consulting Detective** pour CDTV, CD-Rom PC et Coregrafx. Le jeu comporte plusieurs enquêtes, il est assez impressionnant par ses scènes en full-motion vidéo.

Chez Infogrames, aucune précision n'est donnée concernant leurs productions CDI (5 créations originales en tout). En revanche, sur CDTV et CD-Rom sont annoncés **Drakkhen** et **Full Metal Planete**.



Interplay propose une version CDTV de **Battlechess**, le jeu d'échecs animé, comportant plus de sons et d'animations. **Les Voyageurs du temps** est réalisé par l'équipe d'Interplay, mais devrait être commercialisé en France par Delphine.

Chez Merit Software, l'on trouve pour CDTV, **Classic Board Games** comportant un jeu d'échecs, de dames et de backagammon. **All Dogs Go To Heaven**, d'après le dessin animé de Don Bluth, est un logiciel de coloriage reprenant les héros du film.

Mirrorsoft propose déjà pour CD-Rom PC et Macintosh **Le Livre Guiness des Records**, comportant l'intégralité du livre, illustré par de nombreuses photos digitalisées, et de nombreuses musiques, phrases célèbres et sons divers.

3615 FREEWARE
(protocole QUICKER)

TELECHARGEZ DES MILLIERS DE SOFTS SUPER CANON
A GRANDE VITESSE

Pour votre micro ordinateur PC* ou ATARI ST*,
Téléchargez des jeux, languages, démos, utilitaires, graphismes, tableurs, etc...

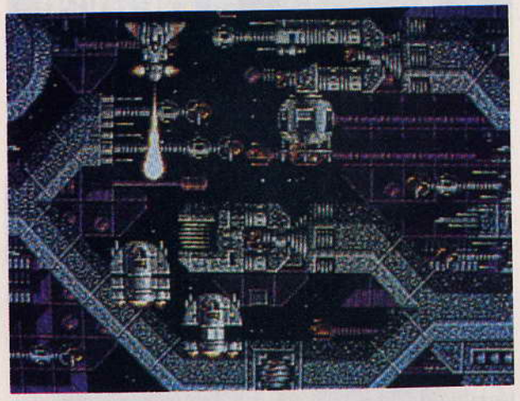
LE LIEU DE RENCONTRE DES PASSIONNES DE MICRO

Sur FREEWARE, retrouvez également les rubriques d'informations, la boutique, les bals binaires pour vous échanger des fichiers, les petites annonces, les jeux pour gagner les PIMS FREEWARE...

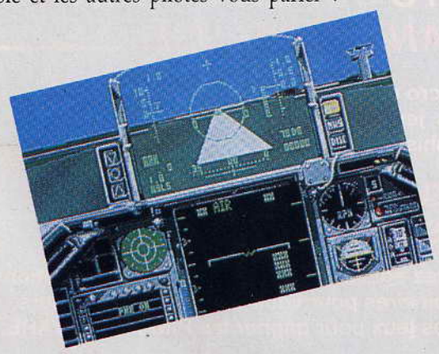
NOUVEAU ! le club Freeware accessible par le 3614 FREEWARE.

* Bon de commande à découper et à retourner à CPIO 39, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.
❑ Oui, je désire recevoir le kit complet (câble + disquette) à 149 F.
❑ Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement QUICKER.
❑ 29 F. Disquette PC 51/4
❑ 34 F. Disquette PC 31/2
❑ 34 F. Disquette ATARI ST
❑ Câble DB 25
❑ Câble DB 9
Nom + prénom .....
adresse .....
code postal + ville .....
* Joindre un chèque à l'ordre de CPIO.

Sur CDTV, la compagnie est en train de terminer **Xenon 2**. Le jeu comporte désormais de nombreuses musiques, bien meilleures, ainsi que les règles du jeu entièrement racontées. Sans quoi il s'agit toujours de l'excellent shoot'em'up des Bitmap Brothers. L'une des musiques utilise le système sonore RSS (voir dans l'article sur le CDTV), et je peux vous dire que c'est très étonnant. Xenon 2 sera disponible très rapidement sur CDTV.

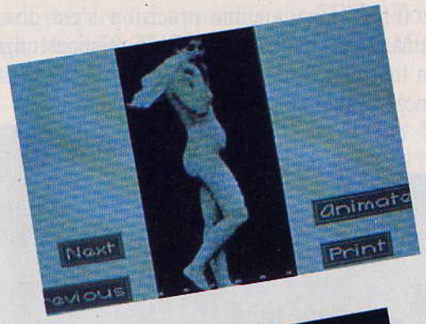


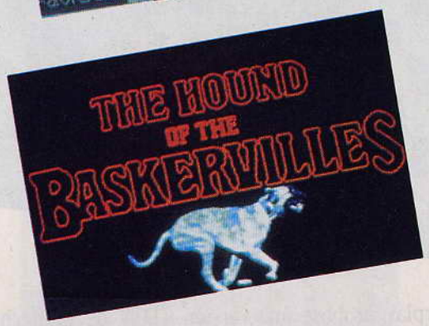
Prévu pour septembre sur CDTV, **Falcon** sera lui aussi grandement amélioré. Tout d'abord, le jeu comprendra bien sûr les missions originales, mais aussi celles des Missions Disk 1 et 2. Ensuite, la vitesse sera légèrement supérieure à l'original. Les sons seront bien sûr complètement fous, avec des missions parlées, alors que des scènes en Full Motion Video quart d'écran présenteront le type de mission ! En plein vol, vous entendrez clairement la tour de contrôle et les autres pilotes vous parler !



MultiMedia Corporation édite **A Bun For Barney**, un livre interactif pour les très jeunes, et sur CDTV.

On-Line propose plusieurs titres pour CDTV. Le premier se nomme **Women In Motion**, il n'est autre que l'encyclopédie des mouvements de Eadweard Muybridge. **Psycho Killer** est une enquête policière où une suite d'images défile à chaque tour, faisant ainsi plus ou moins avancer le scénario. **The Hound Of The Barskervilles** est une adaptation en jeu de la fameuse enquête de Sherlock Holmes. Le jeu comporte de nombreux discours sur CD, mais aussi des photos digitalisées de tous les indices et personnages...





Psygnosis travaille dur actuellement sur CD-Rom PC, CDTV et même CD-I. **Lemmings** sortira bientôt sur CDTV, et d'ici le début 92 **Planetside**, un simulateur de vol entièrement dans le style des intros habituelles de Psygnosis, sera disponible pour CD-Rom PC, CDTV et CDI. D'autres réalisations sont en cours, mais nous vous en dirons plus prochainement!

Readysoft présente **Wrath Of The Demon** sur CDTV, une adaptation bénéficiant de superbes musiques.
Sabbleback Graphics possède un titre sur CDTV. **My Paint** est un logiciel de coloriage pour les plus jeunes, avec de nombreuses surprises pour les enfants.
Sierra vient d'éditer **Mixed-Up Mother Goose** sur CD-Rom PC, et prépare activement **King's Quest V** et **Space Quest IV**. Une version CDTV de **Space Quest III** est également prévue.
Sotware Toolworks propose trois titres pour CD-Rom PC. **World Atlas**, un atlas complet, avec cartes, données nombreuses et faciles d'accès. **US Atlas** est bien plus détaillé mais ne donne que des renseignements sur les Etats-Unis. Enfin, **CD Game Pack** est une compilation regroupant Beyond The Black Hole, Bruce Lee Lives, Life & Death, Chessmaster 2000 et Gin King !
Snoopy : The Case Of The Missing Blanket est pour CDTV une aventure pour les jeunes éditée par The Edge.

Tiger Media propose **Airwave Adventure : The Case Of The Cautious Condor** pour CDTV et CD-Rom PC. Le jeu comporte de très nombreux graphismes dessinés, mais surtout plusieurs heures de sons, de dialogues et de musiques.
Ubi Soft semble un peu à la traîne dans le domaine des productions CD, puisqu'aucune adaptation d'aucun titre n'était encore commencée il y a trois semaines. Cependant, il est prévu d'éditer **Great Courts II**, **B.A.T** et **B.A.T 2** sur CDTV et CD-Rom, et peut-être **Unreal**. Sur CD-Rom Coregrafx, une création original est en développement.

Titus joue à fond la carte du CDTV puisque **Battlestorm**, un shoot'em up déjà disponible sur Amiga et compatibles PC, est terminé sur cette machine. Le seul avantage par rapport à la version Amiga réside dans l'ajout d'une bande sonore digne d'un compact-disque, mais c'est tout. Par contre, l'adaptation de **Prehistorik** sur CDTV est réalisée différemment,

avec le réel souci d'exploiter les avantages de la machine. C'est ainsi qu'à chaque action du personnage correspond un bruitage spécifique, et que de nombreuses scènes animées présentes entre les niveaux agrémentent le jeu. Bien sûr, à ne pas oublier une bande son, en plus des bruitages, d'excellente qualité.
Virgin innove avec sur CDTV **North Polar Expedition**, un jeu dans lequel un à cinq joueurs doivent mener à bien une expédition au Pôle Nord. C'est un jeu, mais aussi un éducatif, puisqu'on en profite pour apprendre beaucoup sur la région polaire.
Côté jeu, **Spirit Of Excalibur**, testé dans notre précédent numéro, sera disponible toujours pour CDTV. Il comporte de véritables musiques, mais aussi des dialogues nombreux.
Xiphia propose trois produits sur CDTV. **Time Table Of Science And Innovation** et **Time Table Of Business Politics & Media**. Les deux comparant siècle après siècle les évolutions dans les secteurs de la science ou de la politique, le tout illustré de nombreuses images. **The New Basis Electronic Cookbook** est un livre de cuisine interactif !

3615 MEGALAND

- Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant **le téléchargement le plus complet** de France. Vous pouvez accéder librement à **plus de 600 Mo de domaines publics** compressés pour Atari ST, Amiga, Mac et compatibles PC XT/AT soit un total de **10.000 logiciels**. Protocole BBT.
- Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les contacts, les salons, les boîtes aux lettres (**avec bals binaires**) et venez vous éclater avec l'un de **nos 8 jeux primés** (de superbes lots : consoles, radios, etc.).

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit, envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (Tél : 16.1 69.85.34.91).

CP 72104 MEGAMAG

DUNE.

Après s'être fait un nom dans le milieu de la micro-informatique, grâce à des titres phares comme L'Arche du capitaine Blood ou Kult, Philippe Ulrich et tout son staff a trouvé refuge chez Virgin il y a un peu plus d'un an, pour recréer un label sous le nom de Cryo, Exxos ayant disparu peu avant. Leur première production, **Extase**, excellent jeu d'arcade réflexion ne connut pas le succès mérité, et hormis Mystical programmé en interne à Cryo pour finalement aboutir chez Infogrames, nous n'avions plus trop entendu parler de cette équipe. Cela ne veut pas dire pour autant qu'ils sont inactifs, loin de là, puisqu'ils se sont vus confier par Virgin USA l'adaptation d'un des plus célèbres romans de SF, Dune.

L'élaboration d'un tel projet, ô combien ambitieux, pris de nombreux mois avant de pouvoir se concrétiser par quelques éléments informatiques. Mais conscients de la mutation du marché et de son évolution vers le support CD, les programmeurs ont décidé de concevoir le projet dès son origine dans l'optique d'un développement CD. Et c'est tout naturellement qu'ils se sont orientés vers le PC 256 couleurs équipé d'un CD-Rom, les autres versions CD étant très facilement adaptables à partir de cette dernière. C'est justement cette orientation qui nous a poussé à étudier en détail le projet Dune, allant même jusqu'à en estimer ses coûts, illustrant par là même les nouveaux problèmes auxquels vont être confrontées les sociétés éditrices de logiciels ludiques. Car pour subsister, il faudra proposer des softs extrêmement bien finis, et donc être capable d'investir des sommes colossales dans le développement d'un projet ; ne serait-ce que pour résister à toutes les nouvelles sociétés, comme les grands éditeurs de disques ou de presse (ou autres), qui pourraient occuper une part non négligeable de ce nouveau marché, jusqu'à étouffer les éditeurs traditionnels de jeux grâce à leur puissance financière.

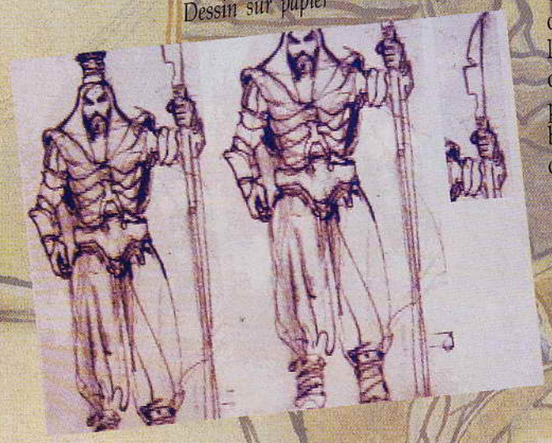
Le projet Dune est donc avant tout un fabuleux jeu proposant un intérêt réel, dont le scénario d'ailleurs ne suit pas fidèlement le livre ou le film, sans pour autant être choquant puisqu'il en garde tout de même les grandes lignes. Le logiciel recrée en fait l'univers de Dune ainsi que ses personnages, mais à partir de là autorise pratiquement toutes les libertés. Les Harkonens dirigés par le Baron occupent toujours la planète pour en extraire la fameuse épice, et les Atréïdes tout juste de débarqués sur Dune habitent le Palace. Le but du joueur, incarnant le personnage de Paul Atréïde, est de reconquérir la planète en sollicitant l'aide des Fremens, peuplade habitant le désert de Dune, évitant au maximum les contacts avec les Harkkonens obnubilés par l'extraction toujours plus importante de l'épice.

Au début du jeu, les Atréïdes ne disposent que de quelques hommes pour extraire l'épice conformément aux ordres de l'Empereur. Son objectif premier est donc de rallier des Fremens de façon à augmenter sa production et de les initier à sa cause, laquelle ne s'éloignant d'ailleurs pas énormément des désirs Fremens. Mais voilà, ces derniers sont extrêmement prudents et suspicieux, et si Paul doit devenir leur leader, il doit en premier lieu prouver sa valeur et son charisme. Dès le début du jeu, Jessica la mère de Paul, informe ce dernier de ses pouvoirs et de la possibilité de leur développement sur la planète Dune.

Entre-temps, Halleck, le maître d'armes de Paul et le tacticien des troupes Atreïdes, est parti à la rencontre

des premiers Fremens situés dans les deux seuls sietchs (villages Fremens) connus. En voulant le rejoindre, Paul apprend l'existence d'un Fremen, dont l'hostilité envers les Harkkonens est réelle, du nom de Stilgar. La quête de ce personnage amènera Paul à découvrir de nouveaux sietchs et à rallier des Fremens. Attention cependant, beaucoup d'entre eux ne lui accorderont pas leur confiance dès le début, et ce n'est qu'après avoir agi dans leur sens qu'ils accepteront de grossir ses rangs. Pour mériter leur confiance, Paul devra par exemple les guider dans la voie de l'écologie. Un des vieux rêves Fremens a toujours été de voir pousser des arbres dans le désert. D'autre part, la culture est un moyen efficace de lutter contre les Harkkonens ; en effet, plus l'environnement est humide et moins l'épice est présente. Mais l'écologie n'est pas l'unique occupation à laquelle Paul peut convier les Fremens, il devra aussi leur demander de se spécialiser dans le domaine de l'armement, ou bien

Dessin sur papier



encore, comme explicité précédemment, d'extraire de l'épice et donc de respecter le contrat passé avec l'Empereur, revendre à la Guilde de l'Espace la totalité de l'épice extraite, en contrepartie d'un refuge sur Dune.

Après avoir trouvé Stilgar, Paul retournera au Palace, et y apprendra le moyen d'augmenter ses pouvoirs en constante relation avec son charisme auprès des Fremens. Plus ses pouvoirs seront grands et plus le joueur découvrira de nouvelles possibilités du jeu. En effet, certaines options inaccessibles au début de la partie se révèleront par la suite, offrant de nouvelles données au joueur, comme la possibilité de donner des ordres à distance aux tribus Fremens localisées dans un large périmètre. De plus, des visions renseigneront le joueur sur de nombreux phénomènes passés ou à venir, sur les actions fomentées par le Baron par exemple.

Stilgar

Mais le jeu compte aussi de nombreux aspects se rapprochant d'un biogame. Ainsi Paul tombe de amoureux de Shani, une superbe fille Fremen. S'il réussit à la séduire, cette dernière suivra Paul n'importe où, et lui apprendra beaucoup sur la vie des Fremens et leur sensibilité. Au niveau des autres personnages du jeu, Paul peut communiquer avec pratiquement la totalité d'entre eux, comme par exemple obtenir un rapport d'activité d'une tribu Fremen, solliciter des commentaires sur ses actions, demander un conseil... De même, il pourra demander à un autre personnage de le suivre ou de rester sur place, ou bien encore de se rendre dans un endroit bien particulier.

Shani, la fiancée de Paul

Un autre aspect de Dune concerne les déplacements en orni, il convient d'être attentif pendant ceux-ci, car ils sont, au début du jeu, souvent le seul moyen de découvrir d'autres villages. Plus tard, Paul pourra se déplacer à dos de ver.
Les conflits contre les Harkonens sont également gérés. Paul peut diriger une attaque de Fremens contre une forteresse Harkkonen, tout en ayant auparavant envoyé un espion pour estimer leurs forces. D'ailleurs, en un point avancé du jeu, Paul sera capable de faire parler les chefs Harkkonens capturés, leurs aveux se révèleront très utiles.
A signaler aussi que de nombreux personnages ont un passé en rapport avec Paul, et la trahison, tout comme la jalousie, sont des sentiments que Paul risque fort de côtoyer. Comme vous pouvez le constater, Dune est un logiciel extrêmement complet, regroupant plusieurs types de jeux pour finalement aboutir à un jeu d'aventure stratégie de grande envergure.
La réalisation s'annonce exceptionnelle avec des graphismes de toute beauté, des animations somptueuses et un environnement sonore original fantastique. A noter que pour les graphismes, les auteurs de Dune utilisent un système particulier, puisque pour tout dessin, il est d'abord réalisé sur papier avant d'être

Dessin digitalisé sur micro

digitalisé puis retravaillé à la main. Avouez que le résultat est saisissant !

LA PRODUCTION

Le projet Dune, au sein d'une réalisation CD, est le fruit de toute une équipe à plein temps pendant près de deux ans, chacun travaillant dans un domaine bien particulier. Rémi Herbulot s'occupe du design du jeu, en est le scénariste, il est responsable du développement informatique. Dider Bouchon, également designer est responsable du développement graphique, il travaille particulièrement sur les effets spéciaux, Jean-Jacques Chaubin est dessinateur, il est responsable des graphismes sur micro-ordinateur, Patrick Dublanchet est le développeur responsable des outils et programmeur sur 68000 et 386, Stéphane Picq est le compositeur de la bande son (concepteur des musiques et des sons), Sohor Ty est le graphiste intervalliste (les animations des personnages et des têtes), et Philippe Ulrich s'occupe de la direction

artistique et du management. Au niveau du développement, tout s'effectue sur un compatible PC 386 en 256 couleurs et simultanément sur Amiga et CDTV. C'est pourquoi le programme est conjointement effectué sur 68000 et 80386, ces deux sources permettant ensuite de réaliser toutes les adaptations possibles : CDI, Megadrive, Atari, voire Super Famicom. Petite précision, sachez que le jeu en version CD compte 60000 lignes d'assembleur (50000 pour les versions consoles et ordinateurs), 100 Mo de graphismes, et 300 Mo de musiques originales de qualité compact-disque. D'ailleurs, si les mélodies se révèlent excellentes, Virgin est prêt à éditer un CD audio contenant les musiques du jeu.

La carte de Dune

Pour les produire, l'équipe de Cryo possède un équipement hors norme avec une multitude de synthétiseurs, un Yamaha SY 77, un Kawaï K1, un synthi-A de chez EMS pour les sons analogiques, un vocodeur permettant d'appliquer des sons sur des formes d'ondes issues d'une voix humaine, un expandeur Yamaha TX 81 Z, un sampler Akaï S 1000, deux samplers Roland S 550, un micro Neumann U87, une platine DAT, deux Atari équipés de Cubase et d'un éditeur développé en interne, et enfin de deux Amiga pour les choeurs. En effet, toutes les voix présentes dans les mélodies proviennent directement des Amiga. A noter que toutes les musiques sont sauvées en Midifile (fichier midi) et donc directement exploitables par toutes les machines et toutes les cartes (Megadrive, Ad-Lib, MT 32, Amiga...) Pour être tout à fait exhaustif, sachez que pour certains sons, Stéphane Picq n'a pas hésité à sampler (digitaliser) le bruit de vases étrusques ou d'autres éléments pour obtenir le résultat souhaité.

LE COUT

Au final, le développement de Dune aura demander un budget énorme, près de 3 millions de francs. Bien évidemment, ce chiffre englobe absolument tous les supports dont 1,5 millions pour la production CD-Rom, le reste du budget étant alloué aux versions micros et consoles. La part revenant aux auteurs et programmeurs ne s'élevant en fait "qu'à" 800 000 francs, c'est dire combien une production d'envergure mondiale demande comme effort de la part d'un éditeur. Et encore, il faut bien savoir que cette somme n'intègre en rien l'achat de la licence, extrêmement coûteuse, puisque Virgin USA détenait déjà tous les droits. En regard de cela, un jeu comme Dune offrira à l'acheteur un logiciel d'une qualité quasi parfaite, un univers complet et une profondeur de jeu inégalée. D'ailleurs le développement d'un tel logiciel sur CD-Rom autorise, en vertu de la capacité de stockage, certaines options comme des vues différentes d'un même lieu, comme si la caméra était placée en un autre point. Mais je puis vous assurer que Dune version CD-Rom comportera de nombreuses possibilités, certaines secrètes, dont on reparlera le moment venu. Juste une petite indication, même après avoir terminé le jeu (il faut déjà pratiquer) et y avoir jouer un nombre x de fois, vous découvrirez de nouveaux éléments. Promis, on vous tiendra au courant !

PS : L'équipe Cryo développe également KGB, un logiciel d'aventure traitant de la Perestroïka et des nouveaux rapports Est-Ouest. Celui-ci, aussi, s'annonce assez étonnant. On vous en reparle très bientôt !

PIXEL PARTY

LES MAITRES DE L'
AMIGA®

REUNIS SUR VIDEOCASSETTE
Video 8 Pal
VHS PAL et Sécam

UN SPECTACLE DETONNANT : 20 ARTISTES, VIDEASTES PROFESSIONNELS ET AMATEURS EXPOSENT DESSINS ANIMES, CLIPS, ART-VIDEO, ANIMATIQUES, ENTIEREMENT CREES SUR MICRO AMIGA, 60 MINUTES DE DELIRES CATHODIQUES, SONORISES M.A.O.

CONTENU :
DESSINS ANIMES : *"Alambic"* d'Olivier Maillard, 1:11'. *"La Rochelle, ville haute tension"* de hervé Godreui, 3:05'. *"Sablier"*, *"Pendule"*, *"Machine"*, *"Virgule"*, *"Ford T"* de Jean Jirou-Najou, 7:54'. *"Le soldat"* de Charles Ancé, 2:40'.
VIDEO-CLIPS : *"1789 vu par"* de Christian Dezert, 1:18'. *"Les Maitres du monde"* de Véro Goyo et Larry Flash, 3:42'. *"Clin d'oeil"* et silde de K.K., 4:44'. *"European Market of Love"* de Michel Welterlin, 3:50'. **3D :** *"Random Joe"* de Jérôme Lefdup, 3:50'. *"Humen"* de Georges Cucchiaro, 1:41'. *"5 animatiques"* de F.Boullier, 1:36'. *"Architectures"* de J.F.Jaffeux, 3:18'. *"intro et Fin.anim"* de D.Soriot, 57'. **ART.VIDEO :** *"Histoires subliminales"* de Martine Arguillère, 4:35'. *"Fractals"* de Serge Hammouche, 1:14'. *"Anim6"* de Bernard Caillaud, 1:05'.
DOCUMENTAIRE : *"Cerveau maternel"* Jean-René Bader, 4:00'.
INFOGRAPHIE : *"Slide Raymond"* de Raymond.Quai, 2:57'. *"Slide Serge"* de Serge Guellec 1:55'.

TARIFS PORT COMPRIS : VHS Pal ou Sécam = 190 frs TTC, V8 Pal = 219 Frs TTC.
TVA 22 % FACTURE SUR DEMANDE.

Les Editions du
SYLLOGISME
14 rue Fermat
75014 PARIS
TEL (1) 43 20 25 18

JE SOUHAITE RECEVOIR PIXEL PARTY
O VHS PAL O VHS SECAM O V8 PAL
CI JOINT MON REGLEMENT DE ..... PAR : Δ CHEQUE
(a l'ordre de : Editions SYLLOGISME) Δ EUROCHEQUE
Δ MANDAT
NOM ..... PRENOM .....
N° ..... RUE : .....
CP/VILLE .....
DATE : SIGNATURE

TOUTES LES MARQUES ET NOMS DE PRODUITS CITES SONT DEPOSES.

ATARI

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + 2 joysticks + une trentaine de jeux le tout 4500F. Tél 48.82.06.34, Olivier.

Vds disque dur Atari 30 Mega 2500F, état neuf. Tél: 42.58.16.32.

Vds 1040 STF + imp Citiz 120 D + joy + Flight Simu 2 + Guide Formation Pilote IFR + Falcon + Mission Disk + Hellfire + CAD3D2 + Degas + Rédacteur + Nb logs: à débattre. 64.30.83.03 ou 64.07.60.77.

Vds Atari 1040 STF (TBE 06/89) + moni coul SC 1425 + freeboot + utils + jeux + démos + boite + manette: 4800F!! Tél 26.25.67.30 ap 18h, demander Cyrille.

Vds orig ST: Panza 150F, F F One 70F, Kick off 2 130F, Chicago 90 70F, F-16 Combat Pilote 100F. Josseaume Rémy 34.89.58.64.

Vds nbrx orig ST tous à 100F: Great courts 2, Disk, Golden Axe, Panza, Pang, etc. le tout TBE. 48.40.67.39.

Vds moniteur couleur Atari SC 1224 à 1500F + nbrx jeux sur Amstrad à 150F et Atari (orig) à 150F + phaser. Raphaël Briffard, 359 Av Guillaume Fichet, 74130 Bonneville. Tél 50.25.73.06.

Vds 12 orig ST (Elvira, Maupiti...) de 50 à 150F pièce, nbreuses démos et revues micro. Pas d'échange. Thullier Stéphane, 9 rue G. Basquin, 59810 Lesquin.

Vds pour ST Jumbo Pack (GFA 3.0, 1 disquette d'util, 2 livres de program) TBE 400F ou éch contre Multif ST. Wasse Gwenael à Paris 42.54.20.05.

Vds originaux ST de 40 à 120F: Speedball 2, Populous the promised lands, Projectyle, Silkworm, Chaos strikes back. Prix si plusieurs. Tél 78.24.55.18 (dem Jérôme ap 18h).

Vds Atari 520 STF + freeboot incorporé + souris neuve + câble midi + disks vierges + disk autonettoyant + jeux + livre de base. Prix 2300F. Dubois David, 16 rue Broussais, 75014 Paris. Tel (16.1) 43.20.79.97.

Urgent: vds Atari Mega ST2 + clavier + écran NB + souris + logiciels (T.T. de texte, CAO/DAO), très bon état, 1 an: 8900F. F. Bost ap 20h (1) 40.60.97.02.

Vds Atari 1040 STE + souris + manette + boite de rang. + livres débutant + nbreuses disquettes (utilitaires, jeux, musique) prix à débattre 3500F ou éch contre Amiga 500. Tel 30.37.63.71.

Vends extention 512 Ko pour Atari STE (enfichable) 350F. Tel: 69.21.22.74, demander Frank.

Stop! Vds Atari 520 STF bon état + souris + freeboot + Péritel + nbrx jeux de toutes sortes (Ivanohé, TV Sports football, Kick Off, Extra Time, Indy action...) prix: 2500F. Tel ap 18h30 au 93.46.80.26 (06).

Affaire! Vds Atari 520 STF DF + tnbrx jeux + joystick + nbrses revues + Péritel + souris. Le tout 3000F. Lo Alain, 7 square Jean Esquirol, 94000 Créteil. Tel 43.77.58.75.

Je vds un Atari 520 STE + nbrx jeux (F19, Kick Off 2, etc.) + freeboot: 4000F. Tel (16) 40.36.40.21 Paris.

Vds Atari STE 4 Mo + SC 1425 + ST replay 8 + synthé PSS 790 Yamaha (+ pied, prise midi, partitions) + nbrx jeux: 9000F. Ech possible contre PC VGA couleur 80286 ou 386 (16Mhz minimum). Ap 19h: 86.88.64.29, demander Olivier. 100 km au sud de Paris.

AMIGA

Vds Amiga 500 (1.3) + ext 512 Ko + moniteur couleur Philips + joystick pro + docs + revues + boite de rangement + nbreux disks, prix intéressant.Tel: 21.27.21.09 (ap 18h, demandez Michel).

Vds A 500 + ext mémoire + 2e lecteur + 3 joysticks + 3 boites de rangement + nbreux jeux et diskettes vierges + 5 livres + traitement de texte + dessin + Workbench + écran télé. Le tout TBE 6000F à négocier. Appelez Julien ap 19H au 42.64.17.95.

Vds Amiga 500 + ext 512 Ko + 2 joysticks + jeux originaux + câble Péritel. Etat neuf (sous garantie) 3000F. Tel: 45.92.03.90, Olivier ap 18h.

Vds A 500 + ext de mémoire (août 90) + 1 souris + 1 joystick Mega board + 2 joysticks Turbo pro + câble audio + Péritel + kindwords 2.0 + Op Stealth + Legend of Faerghail + Elvira + Unreal + nbrx disks: 4000F. Contacter Sylvain au 40.95.71.03 (92).

Vends A 500 + moniteur 1084 + filtre écran + ext mémoire 512 Ko + tapis souris + joystick + nbrx disks. Le tout: 4100F. Demander Alain au 60.05.75.92 ap 18h (RP uniquement, Seine & Marne de préférence).

Recherche pour Amiga jeu Maniac mansion, faire offre au 67.22.16.00, demander Xavier.

Achète jeux et utilitaires bas prix (Del Paint 3, Explora 3, BAT, Tetris, Def of the Crown...). Landra Jean Charles, 42 rue Bernard Buffet, 38080 L'Isle d'Abeau.

PC ET COMPATIBLES

Urgent! Vds PC 1512, 640 k (ext mémoire), écran couleur, 2 lect 5"1/4 + nbrx utils et jeux (Indy 500, Le fétiche Maya...) + joystick + souris, le tout état neuf. Prix à déb: 4990F. Tél 46.66.47.28 (RP).

Vds disquettes 5"1/4 DF HD la boite de 10: 48F port compris. Tél 40.48.03.16, demander Alexandre.

Stop affaire! Vds PC Multitech Popular 500, 8088 + 4.77 Mhz + 512 k Ram + 2 lect 5"1/4 + écran monochrome Hercules 12" + 2 ports parallèles + 1 port série + 1 port jeux + clavier + MS-DOS + cmb d'origine. Prix 3750F (le tout état neuf). Tél 93.13.96.00 ap 18h, Mr Ruiz.

Vds DD MFM 35 Mo neuf 1500F ou éch contre clavier Bull Micral 60. Recherche clavier Bull Micral 60 ou schémas. Ecrire à Gauthier, interne, 37 av du collège, 59230 St Amand. Réponse assurée.

Vds jeux originaux sur PC: Wing Commander 245F, Low blow 150F, Starblade 150F et Strider 150F. Tél au 42.24.95.24 (sud ouest), demander Thierry.

Vds moniteur couleur Thomson pour console ou ordi: 800F. Vds Links (golf) sur PC 250F. Fiere Jean-Michel, La Rouvière, Bt E6, 13009 Marseille. Tél 91.41.47.52 ap 19h.

Vds jeux originaux pour Amstrad PC 2086 3"1/2 et ses compatibles Wild streets et Crazy cars 2. Prix à débattre. Tél 27.37.15.22 Nord ap 17h.

Vds-éch originaux PC: poss Police Quest 2, Op stealth, Dick Tracy, Wild streets... ch orig Sierra. Faire offre. Rolland Karel, 22 rue Pierre Baratin, 69100 Villeurbanne. Tél 78.85.36.50 ap 19h.

Vds PC 1512 DD + écr couleur, souris, jeux, utils, livres, enc ss garantie 5900F à déb. Tél 69.07.84.23.

Vds originaux PC 5"1/4 et 3"1/2 à partir de 150F (F19, Lord of the ring, Rick dangerous, Drakkhen, Cougar force, Vette, Budokan, Sim city et terrain editor, Barbarinn 2). Tél 78.47.54.88 (Lyon) demander Ghislaine.

Urgent! Vds nbrx orig peu servi sur PC 5"1/4 (Indy 500, Panza, Great courts, Low blow, North & south, Ghostbusters 2, Kick off 2...) prix 100 à 200F l'unité. Contacter Pierre au 73.27.27.66 ap 19h.

Vds jeux originaux pour PC 5"1/4: Ultima VI 90F, Les voyageurs du temps 80F, Op stealth 100F, Ranx 60F, Maniac mansion 60F, drakkhen 90F. Daniel tél: 96.27.66.36.

Vds ou éch super jeux récents et orig PC 3"1/2 720 ko (Silent serv 2, Flight simul 4 + designer, great courts, D dragon 2 et plein d'autres). Nicolas Delhaie, 9 rue Olivier, 59160 Lomme ou tél 20.93.34.22 ap 18h30. Réponse assurée!

Vds PC 1512 DD 30 Mo, imprim Citizen 120D, 640 ko Ram, joystick, nbrx logiciels. Kurzweg Olivier, 25 rue Victor Hugo, 91210 Draveil. Tél 69.03.06.40.

Vds originaux PC: Curse of the Azure Bonds 5"1/4 150F, Star Control 3"1/2 150F. Philippe: 87.36.52.17 ap 20h.

Vds jeux orig PC 5"1/4: Dragon Ninja, Double Dragon, Ghostbusters 2 100F l'un, Targhan et fiendish Freddy's Big Top O'fun 150F l'un, ou les 8 (?) 750F + un gratuit. Tél 35.37.56.28.

Vds jeux orig PC 5"1/4: Ultima VI 130F, Drakkhen 120F, Voyageurs du temps 120F, Op Stealth 120F, Maniac mansion 90F, Ranx 80F. Tél 96.27.66.36.

Vds jeux PC: grand Prix 500 II 3"1/2, Great courts, Microprose soccer, Football Manager 2, Berlin 1948: East vs West, Test drive 2, Wild Street, Links, Red Baron: tout en 5"1/4. Serge au 91.82.03.09 entre 19h et 21h.

Stop! Vds orig PC 5"1/4: Op Stealth 125F, Indy aventure 100F, zack MacCracken 75F, Double dragon 2 75F, Die hard 100F, Indy 500 80F, le tout TBE. Tel ap 17h30: 97.25.63.29, Armel Sevestre, 14 rue Jouanno, 56300 Pontivy.

DIVERS ET VARIES

Vds Apple 2C avec moniteur mono, nbrx jeux, 10 disquettes vierges, boite rangement, mode d'emploi, logiciel Appleworks et manuel, le tout avec prise Péritel: 3000F à déb. Tél 45.09.92.48 (dép 93).

Vds CPC 6128 couleur, neuf + nbrx jeux (Rick 1 & 2, Out run, California games...) + 2 joysticks + 14 log d'apprentissage de matières princ et langues + manuel. 2500F. Tél 93.08.77.63 ap 18h.

Vds app photo Polaroid super color, flash électron. incorporé, réglage +clair/+foncé. T peu servi, TBE: 495F. Orig STF: Spectrum 512 + son classeur: 390F, GFA basic (rapide, simple, puissant) + livre: 360F. Mr Combarel JL, 6 cours des Girondins, 33500 Libourne.

Vds CPC 6128 coul + nbrx disks (dessin, jeu, musique) + cable pour magnéto + doc, TBE ss garantie, prix à déb. Tél 39.60.42.54 ap 17h.

Vds Amstrad CPC 6128 (à disquette) comportant moniteur couleur, clavier coul, nbrx jeux + disquette de formatage + 2 joysticks + revues le tout 3000F. Tél 60.75.82.19 ap 19h.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + t nbrx jeux. Demander Marc au 60.16.54.85 ap 18h.

Vds Commodore 64 + Péritel + lect disquettes et cassettes + 50 jeux originaux + util. Prix: 1800F. Tel: 48.32.27.29.

Vds Commodore 64 + moniteur monochrome + lect disquettes et cassettes + très nbrx jeux et programmes synthé + joysticks: 1500F le tout. Demander Yohann au 49.64.59.05 pa 17h30.

Urgent! Vds CPC 6128 + mon coul + nbrx jeux (dont Batman, Golden axe, Gryzor, Tortues Ninja) + 1 joy + kit téléchargt + câble + boite rangement + dbleur + imp DMP 2160 + tableur + tt de texte le tout 1 an et TBE 3800F. Tél (16.1)30.95.22.85.

Vds Amiga + 512 ko + tnbrx disks 2500F. Vds Lynx + transfo + 4 cartouches 800F, cherche Supergrafx à 1000F + Lynx. Fred au 64.03.96.32 ap 21h en semaine.

Vds ordinateur Philipps VG 5000 *se branche à la télé* 1000F à débattre. Tél 73.61.94.84.

Vds Amstrad 6128 + moniteur et jeux prix à débattre, tél 43.30.62.27 dp 93.

CONSOLES

Vds Sega Megadrive neuve, marche sur tte télé avec Péritel + 6 jeux (Shinobi 2, Mystic Defender, Golden Axe, Ken, Super Thunder Blade, Altered Beast) prix: 1800F. Contacter Grégory Khamouguinoff-Mékouianski: 43.77.54.85 ap 19h30.

Jeune terrestre bien sous tous rapports vd Megadrive (origine pays du Soleil Levant) à vil prix. Récompense accordée aux + rapides: 2 joypads dont Prol. Le vil prix: 750F. Demander Hong Hai au (1)42.50.00.86.

Urgent! Vds Nintendo Game Boy parfait état + 3 jeux (Golf, Tetris et Super Mario Land) + écouteurs + câble de liaison: 750F. Demander Audet Sébastien au 47.73.14.94 ap 16h.

Urgent! Vends Megadrive japonaise + 2 jeux (Golden axe, Last Battle) + 2 joysticks (dont Arcade Power Stick), le tout TBE: 1350F. Demander Gautier au 27.87.25.26.

Vds Nec Supergrafx + 1 jeu Supergrafx 1500F. Vds jeux Core & Supergrafx 200F l'unité. Vds joystick XEI pro 450F. Daniel, 70 rue d'Aouesseau, 92100 Boulogne. Tel 47.12.02.05.

Vds Game Boy + 4 jeux (Tetris, Ninja Turtles, Quix, Super Mario Land) 1500F. Février 73.61.94.84.

Urgent! Vds Megadrive Japon + Péritel + transfo + 1 joystick + arcade power stick + 6 jeux: Shinobi, Magical Boy, Golden Axe, Dinamyte Duke, Ring Side Angel, Thunder Force 2 + garantie nov 90. Le tout TBE avec boites et notices, valeur 3400F, cédé 2300F à débattre. Alexandre au 47.36.74.40 ap 18h sur RP uniquement.

Vds Atari VCS 2600 + 2 joysticks + transfo + gar 8 mois + 9 jeux (les meilleurs) + emballage, le tout 600F au lieu de 1500F. Tel 35.84.73.65.

Vds Neo-Geo + Magician Lord + Ninja Combat + memory card. Le tout 5500F à débattre (valeur réelle 7290F). Garantie 8 mois. Chris au 32.21.95.94.

Vds Game Boy + 5 jeux (Mario land, Castelvania, Gargoyle's Quest, Spiderman et Tetris) + transfo, le tout 1300F. Yohann au 49.64.59.05 ap 19h.

Vds 16 bits jap. + PRO 2 + jeux (Mickey, Golden Axe) TBE garantie. Prix: 2000F. Raphael Letronnier 46.65.08.31.

Stop Affaire: vds console Nintendo + 4 jeux (Mario Bros 2, Skate or die, Pro Wrestling, Blade of steel). Le tout 1800F, vendu 1000F + frais de port. Tel 75.41.70.40, dem Sylvain.

Vds console Nintendo neuve (5 mois) + 6 jeux + pistolet et 2 manettes 1900F (Mario Bros, Duck Hunt, Top Gun, Life Force, Probotector, Double Dragon 2), valeur 2800F. Tel 46.67.99.13, dem Benoit.

Vds Atari Lynx TBE + California Games + 2 jeux. Le tout 1000F. Contacter Torki Christophe, 4 rue Louise Lesieur, 94700 Maisons Alfort. Tel 43.96.01.62 ap 19h.

Vds pour Megadrive: Mystic defender 250F, Ghouls'n Ghosts 300F (japonaises) ou éch. Excellent état. Bridoux Christophe, 2A rue du 19 mars 1962, 59233 Maing. Tél 27.24.52.50.

Vds 7 jeux Sega Master System: Wonderboy 1&2, Spellcasters, Dead angel, Aztec adventure, Power strike, Altered beast, le tout 1300F. Tél (16)88.71.36.12, dem Christophe entre 18h30 et 20h30.

Vds Megadrive encore ss garantie, servi 5 ou 6 fois. 2 jeux: Altered Beast et Ghostbusters + 1 manette et adaptateur Master system. Acheté mi mars, prix -20% du neuf. Tél 75.88.33.56 ap 20h.

Ach et éch jeux Game Boy dans région Mulhouse (68). recherche aussi 2e Game Boy avec Tetris TBE max 400F et Lightboy 150F. Ecrire au 28 rue de Provence, 68260 Kingersheim.

Je cherche Megadrive jap sans jeu 2 ans maxi pour 500F. Envoyez propositions au 26 av de Clermont-Fd, 63830 Durtol à Vray Vincent ou tel 73.37.03.31 ap 19h.

Vds sur l'Essonne 3 jeux Nintendo NES: Super Mario Bross 120F, The legend of Zelda 250F, Simon's quest 250F ou le tout 500F (valeur réelle 1050F). Tél 69.48.06.48.

Vds cassette Nintendo Airwolf (6 mois) 200F ou éch contre jeux Gameboy d'action (genre Robocop, Contra, Kunio boy) tél 35.84.73.65.

Salut ch jeu Splatterhouse sur PC Engine + éch console Game Boy avec jeux (état neuf 3 mois) (Tortues Ninja, Gargoyle's quest, Batman, Mario, Northstar...) plus de 10 cartouches contre Nec portable avec jeux + vds jeux NES (Dragon ball, Zelda 2, Castelvania 2, Double dragon 1 & 2. Tél au 34.21.63.30 avant 19h, demander Stéphane.

vds 6 jeux Atari 2600 à 240F le tout: River raid 2, Crossbow, Vanguard, Mario bros, Solaris, Football. Dams Jean-Paul, 13 rue du Mal Koenig, 77270 Villeparisis ou tél 64.67.21.49 ap 18h.

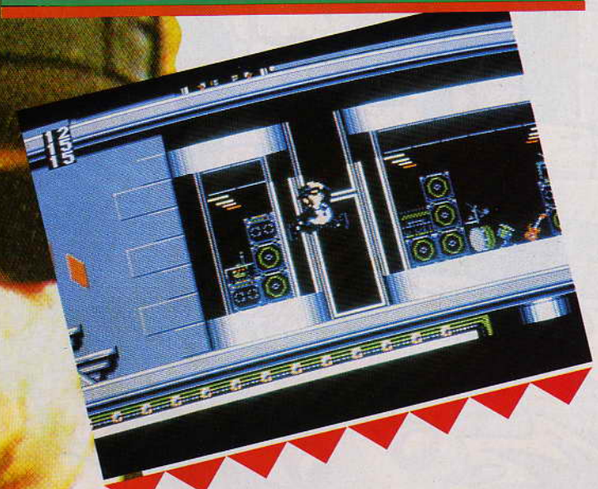
Ech, vds jeux Nintendo Dragon ball et Kid Icarus. Tél 87.63.00.27.

Ech Game Boy + 6 jeux: Robocop, Chase HQ, Gremlins 2... (valeur + de 1700F) contre console Coregrafx avc au - 2 jeux. Tél 21.09.62.85 déb juin.

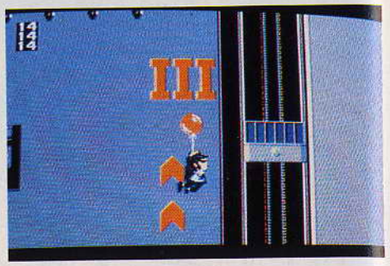
Ech ou vds Budokan et Altered beast sur Megadrive F ou Jap (200 à 350F). Tél 91.42.63.32 sur Marseille et environs.

Ach Megadrive jap avec manette et Altered beast prix à discuter. Guntzer frédéric, 20 rue Ste Barbe, 67000 strasbourg. Tél 88.32.85.53.

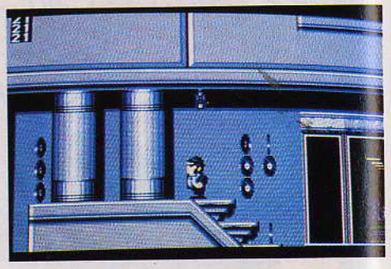
THE BLUES BROTHERS



Si pour un sondage, on demandait aux gens de la rue de citer pêle-mêle les plus grands comiques mondiaux, nul doute que les Blues Brothers arriveraient classés en bonne position. Et comme il en est de même sur micro, nul doute que la société Titus devrait vendre quelques pelletées de logiciels. En effet, pour l'adaptation micro de ce duo infernal, la licence est finalement revenue à la société Titus, qui devrait éditer le jeu sur tous supports aux alentours de la mi-octobre.

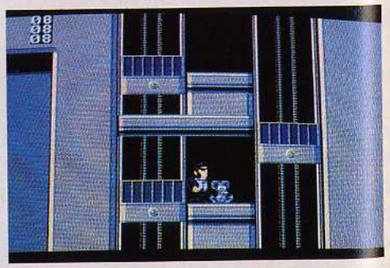


ble de joueur seul ou à deux; mais attention, en mode deux joueurs, les deux personnages, Jake et Elwood, sont tous les deux présents à l'écran. Pour éviter tous les conflits inhérents à cette situation (un des deux joueurs se retrouve bloqué dans un coin de l'écran...), le soft cadre arbitrairement l'écran sur l'un des deux personnages (un personnage étant considéré comme le maître et l'autre comme l'esclave). Si toutefois le personnage esclave se perd en route, c'est



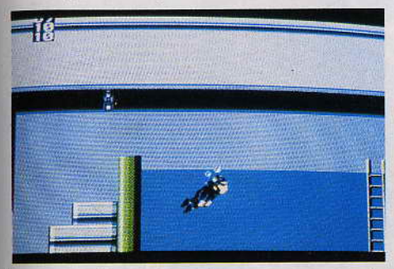
très simple, il suffit au joueur possédant le joueur maître de presser le bouton "select" pour recentrer l'action sur son partenaire. Mais en mode deux joueurs, cette option aura une autre utilité, comme pour effectuer certaines actions, impossibles seul, nécessitant un des personnages en deux endroits bien distincts du niveau.

A propos du logiciel proprement dit, sachez qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes, un peu dans le style de Mario Bros... allez, carrément dans le style de Mario Bros. Mais hormis cela, Blues Brothers recèle de nombreuses nouveautés. Premièrement, il est possi-



Il s'agit de rallier la fin du niveau par tous les moyens. En route, nos deux héros rencontreront de nombreux obstacles comme des policiers prompts à les canarder (NDA : n'est-ce pas Eric ?), ou des grands-mères transformées en véritables dangers publics avec leurs Caddies. A noter que sur les versions micro, le joueur peut se défendre à l'aide de caisses en bois qu'il enverra devant lui en les projetant. Pour franchir certains obstacles, Jake ou Elwood, devront utiliser certains objets ou autres... Si les objets que l'on trouve peu-

vent être considérés classiques, comme ce ballon qui entraîne nos héro en un autre point, il y a tout de même des



surprise. Chevaucher un gros chien apparaît en effet tout de suite plus saugrenu. Autre surprise de ce genre, les oeufs pondus par les oiseaux peuvent servir d'armes en les poussant devant soi à la manière d'une énorme boule, pour écraser les ennemis. Mais attention, ces oeufs ne mettront pas longtemps à éclore pour donner eux-mêmes d'autres oiseaux. Etc!
Au niveau des bonus, à signaler les disques de vinyle regorgeant de points, les notes de musique matérialisant l'énergie et les peluches d'ourson octroyant au joueur une vie supplémentaire.

La réalisation du jeu semble excellente même si les graphismes ne tirent pas le meilleur de chaque machine. En revanche, la musique est célèbre et reprend le thème de Peter Gun, cher au Blues Brothers. A noter que Titus détient également les droits musicaux sur ce thème pour les jeux vidéo. En bref, un jeu que toute l'équipe de Titus a voulu très drôle, l'accent étant surtout mis sur la jouabilité et le fun. Dans ce domaine, le pari semble sur le point d'être gagné !

les dernières nouveautées pour vos consoles préférées

CHRONOS

Groupement régional de vente par correspondance
16 Avenue Rampal 13012 MARSEILLE Tel : 91.93.75.22.
Ouvert de 9H à 19H du Lundi au Samedi

Demandez notre catalogue il contient plein de jeux pour vos machines preférées

TITRES	ST	AMIGA	PC
GRAND PRIX 500 (2)	249	249	ND
CENTURION	249	249	249
NAM	289	342	289
SKULL ET CROSSB.	239	239	239
SUPER MONACO GP.	239	239	ND
METAL MASTER	239	239	ND
BAT	299	299	ND
BACK TO THE FUTURE III	249	249	ND
GREAT COURTS 2	299	299	ND
BILLY THE KID	239	239	289
GOODS	239	239	ND
SPACE QUEST 4	ND	ND	389
SPIRIT OF EXCALIBUR	289	289	ND
PGA GOLF	ND	239	ND
CADAVER	239	239	ND
PANZA KICK BOXING	282	ND	282
DISC	242	242	242
ALCATRAZ	242	ND	242
LOTUS ESPRIT TURBO	242	242	
M1 TANK PLATOON	342	342	
BRAT	249	249	
HEROQUEST	340	340	
RAILROAD TYCOON	290	290	

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE !

JEUX MEGADRIVE SEGA

STRIDER	360 Frs
MICKEY MOUSE	340 Frs
SHADOW DANCER	390 Frs
WORLDCUP ITALIA	300 Frs
VALIS III	440 Frs
DEVIL HUNTER	420 Frs
CRACK DOWN	249 Frs
VERYTEX	380 Frs
HEAVY UNIT	380 Frs
WONDERBOY 3	249 Frs
GIARES	420 Frs
SUPER MONACO GP	360 Frs
MOONWALKER	360 Frs
GHOSTBUSTERS	360 Frs
POPULOUS	440 Frs
SUPER VOLLEYBALL	440 Frs
THUNDERFORCE 3	440 Frs

JEUX CD ROM

ADVENGER	349 Frs
CRAZY CAR RACING	349 Frs
FINAL ZONE II	449 Frs
GOLDEN AXE	449 Frs
JB MURDER CLUB	449 Frs
LEGION	449 Frs
RED ALERT	499 Frs
SIDE ARMS	449 Frs
SUPER DARIUS	449 Frs
VALIS III	449 Frs

JEUX SUPER GRAFX

ALDYNES	449 Frs
BATTLE ACE	399 Frs
DARIUS PLUS	449 Frs
GHOULS'N GOSHTS	499 Frs
GRAND ZORK	399 Frs

DIVERS TYPE DE JOYSTICKS

CONSOLES NEC

CORE GRAFX	990 Frs
SUPER GRAFX	1990 Frs
CD ROM	2990 Frs

NEO GEO 3490 Frs

CHRONOS C'EST AUSSI LES EDUCATIFS

ADI FRANCAIS CM1	260 Frs	FRANCAIS CM2	260 Frs
FRANCAIS 6 EME	260 Frs	ETC.. ETC..	
MICRO C MATHS 1ER	240 Frs	MATHS 2E	240 Frs
MATHS 3E	220 Frs	MATHS 4E	220 Frs
ETC.. ETC...			

CHRONOS, c'est plein de jeux pour vos ordinateurs ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, MEGADRIVE, NEO GEO, NEC, ETC...
*Dans la mesure des stocks disponible

BON DE COMMANDE

NOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL .....

QUELLE MACHINE UTILISEZ-VOUS ?
ATARI ☐
AMIGA ☐
PC COMPATIBLE ☐

Frais de port	+ 20 Frs
TOTAL A PAYER	

COMMANDEZ NOTRE CATALOGUE CONTRE
4 TIMBRES A 2.30 Frs
Il comprend la liste complète de tous nos produits

GÉNÉRATION 4 VOUS OFFRE LE CINÉMA

ABONNEMENT 11 NUMEROS A2CL1

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse complète : _____
_____
_____

OUI,je m'abonne à **GÉNÉRATION 4** pour 11 numéros au tarif de 250 F,soit 1 numèro GRATUIT (362 F pour l'étranger). Je reçois en cadeau un superbe autocollant aux couleurs de **GÉNÉRATION 4** (à recevoir sous 3 semaines)

Je paie par ❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de pressimage
❑ Mandat postal pour l'étranger
Signature (des parents pour les mineurs):

Date ____/ ____/ _____

ABONNEMENT 22 NUMEROS A1CL1

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse complète : _____
_____
_____

OUI 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 "Privilége UGC" (à recevoir sous 3 semaines)

Je paie par ❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de pressimage
❑ Mandat postal pour l'étranger
Signature (des parents pour les mineurs):

Date ___/ ____/ _____

OXYGÈN

LIBERATORE BY NIGHT

LE BARON ROUGE, LA BD DE L'ANNÉE

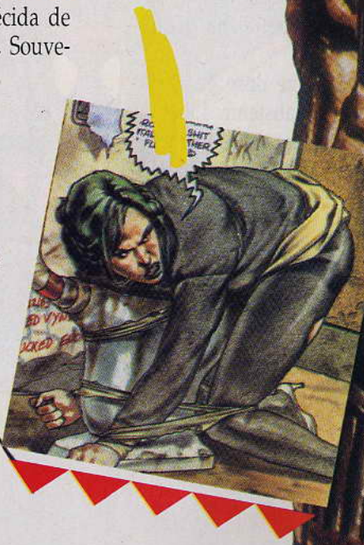
LA BD CHINOISE, ÇA EXISTE? ● CONSTELLATIONS DE PIERCE ANTONY, LA TROISIEME ÉPOQUE Y'A PAS DE CINÉMA, C'EST LA SAISON ● LE CONCOMBRE REVIENT ET VIRE LE CHEFFFF ● LA FIN DE DIAVOLO ● GINETTE X., JF 33 ANS, INSTIT GIRONDE, CH VIEUX RICHE POUR EXPÉRIENCE GLAMOUR AVEC MENOTTES

BANDE DESSINÉE

Pour ceux qui continueraient de **folâtrer** les yeux vides et la tête dans le sac, une paille dans le nez dans les rues de notre bonne vieille capitale, voilà de quoi vous **électriser les synapses** sans aide chimique: Gaetano Liberatore vit à Paris! Et ceci depuis presque dix ans, je sais, il y a des jours où l'on se fait vraiment de la peine. Etonnant comme la présence d'un individu dans un lieu peut rendre celui-ci attractif!

Liberatore, dit Tanino, l'un des géniteurs de *Ranxerox* avec Stefano Tamburini, n'a rien à envier à sa créature, du moins pour ce qui est de sa célébrité, entendons-nous! Pour le **reste** je fais confiance à votre imagination. Il peut se réclamer de la paternité de quatre albums édités en France par **Albin Michel**: *Ranxerox à New York*, *Bon anniversaire Lubna*, *Vidéo Clips* et pour finir *Portrait de la bête en Rock-star*, épuisé à ce jour.

Certains pourront arguer que depuis, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts (le dernier album datant de **1985**), et que Tanino a bel et bien disparu dans les méandres des folles nuits parisiennes et autres **bacchanales**. Il n'en est rien, je l'ai rencontré et bien vu, du moins pendant les quelques **éclairs de lucidité** de la nuit de l'Ascension où Jésus décida de se faire la belle, ainsi que mon foie. Souvenirs, Souvenirs.



Bon, mais revenons-en à notre androïde monté comme une baraque de **fête foraine**, Ranxerox, dont la naissance remonte à quelques années (78 pour être précis), bien avant que le sexe (ceci excepté), l'hyper-violence et le mouvement cyberpunk soient à la mode, **anti-héros** dont le style et le look ne furent jamais égalés. Le talent de Liberatore n'est pas étranger à cet état de fait, son dessin oscillant entre **l'hyperréalisme**, le baroque et la photo, créant ce que l'on peut appeler une **osmose** entre le lecteur et son univers, sans vouloir paraître pédant. Mais l'oeuvre de Liberatore ne s'arrête pas à *Ranxerox*, loin de là, même si les aventures de ce **supertoaster affriolant** restent ses albums les plus connus. *Video Clips* est une suite de scénarii dont le plus grand nombre est écrit par Tamburini, et un par Tanino lui-même, où vous passerez de la couleur au noir et blanc au travers de récits qui tiennent plus du court métrage que de la bande dessinée. Les protagonistes toujours aussi **tordus et torturés** vous plongeront dans leur chienne de vie, mélange toujours aussi détonant de **Lolita faciles**, d'**androgynes fatal(e)s** et d'humanoïdes perdus.

Malgré le peu de chances que vous ayez de vous procurer son dernier album, apprenez qu'il ne contient que de **superbes planches couleurs**, panel de portraits plus décadents et violents les uns que les autres. Mais le grand Tanino n'a pas restreint son univers au monde de la BD: il a réalisé entre autres des pochettes de disques, des affiches de pub, que sais-je encore...

Le **pandemonium** de Tanino est pire que les succursales de l'Enfer; pas une seule de ses créatures n'échappe à son **scalpel** et à sa fascination quasi médicale pour leur chair meurtrie toute à la fois voluptueuse et envoûtante. A croire que le caractère de ses personnages transpire et se grave sur leur corps, **pulpe sanguine**, malléable et sensible qui s'épanouit comme le signe avant-coureur de la petite mort qui semble être leur destin à tous.

Le tout s'avale avec une bonne dose de **dérision et d'humour acide**; innocents s'abstenir. Liberatore, c'est avant tout un homme-personnage charismatique qui ne se prend pas une minute au sérieux, et dont le terrible **sens de l'observation** en fait un interlocuteur **féroce et sensible** ainsi qu'un dessinateur et un coloriste hors du commun.

Cid DOPEY
Genre: décapant
Editeur: Albin Michel

LES SUPER-HEROS
L'AUTRE UNIVERS DE L'ACTION

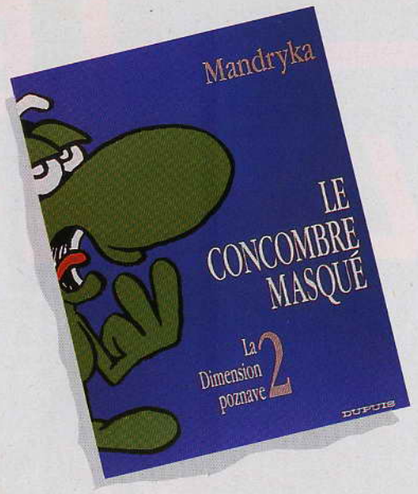
LE TOP DE LA BD U.S. AU PRIX DU PERIODIQUE
Plus de 15 titres tous les mois chez votre marchand de journaux

semic
6, rue Emile Zola · 69288 LYON CEDEX 02
Tél. 78.37.53.65

C'est déjà le deuxième album de **Moerell**, après *Ou la cuisse?* paru chez le même gentil éditeur. Bien sûr les **esprits chagrins** (mais de bon goût) ne manqueront pas de remarquer avec un petit sourire en coin que le graphisme épuré, ô combien expressif et dynamique fait penser au maître **Goossens**. Soit, et alors! Moerell est très loin du plagiat quelconque, car il a su trouver un style qui lui est propre comme un **sou neuf**.

J'irai même jusqu'à affirmer que la lecture des histoires rocambolesques de ce héros impayable à la **syntaxe monstrueuse** devrait être remboursée par la sécu, et ce pour plusieurs raisons: d'abord, on n'est plus à quelques milliards de **déficit** près, et ensuite l'hilarité dans laquelle Moerell saura vous plonger a des **effets thérapeutiques** évidents. Le **sens de la formule** n'est certes pas un vain mot pour désigner le talent de l'auteur, c'est le moins qu'on puisse dire! Les textes recherchés forment une cascade d'associations d'idées **farfelues** qu'il me serait bien difficile de vous décrire par la présente, d'une densité parfois étouffante qui ravira les amateurs et risque de gonfler les allergiques. Moi j'adore, mais ceci dit vous faites ce que vous voulez, vous êtes de grands garçons.

Oscar LOMBRIK
Genre: humour
Editeur: AUDIE / Fluide Glacial



Le légume iconoclaste est de retour! Pour la joie des **non-comprenants** et des autres, Mandryka nous livre le deuxième tome de *La Dimension Poznave*, thèse scientifique audacieuse sur les mondes parallèles et toute cette sorte de choses. L'oncle Georges retrouve ses neveux plongés dans la lecture du **Livre du Grand Tout**, et entreprend de leur conter la suite des aventures abracadabrantes du **Concombre masqué**, de son compère Chourave, et des scientifiques Pozne et Suave partis à la recherche du susnommé cucurbitacé.

Or donc, nos deux héros potagers se lancent à la poursuite du soleil en rogne à qui l'on a volé son **plan de vol** et sont les témoins de l'avalement de ce dernier par un monstrueux dragon à trois têtes; la nuit s'abat alors sur les mondes, cependant que les deux scientifiques du **Vésinet** pénètrent la grandiose et tant recherchée dimension poznave (au sujet de laquelle des explications on ne peut plus claires vous sont fournies, c'est promis!). Le concombre héroïque se retrouve bien sûr à l'intérieur du monstre, dans lequel il rencontre les **glabougnots** qui se concassent consciencieusement pour remplir... le trou de la sécu! On a même droit à une scène d'une rare violence dans laquelle notre héros se déchaîne en poussant son terrible cri "**bretzel liquide**!".

Rassurez-vous, tout le monde se retrouve à la **cité administrative**, royaume de la normalisation à tout crin dans lequel les non-comprenants ont pris le pouvoir pour le déléguer à un **ordinateur central** mégalo; l'ordre revient après un petit coucou à ces chers **éléphants de salle de bain**, avec en supplément gratuit l'indispensable recette du macheglu à la polonaise! Un régal de délire bondissant, à découvrir d'extrême urgence.

Mr WONDERFUL
Genre: humour
Editeur: Dupuis

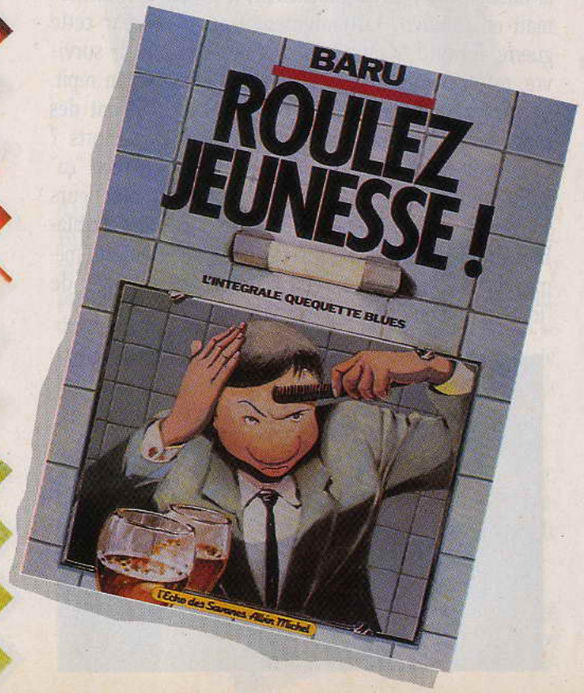
La zone, les **soirées glauques** entre copains, Baru connaît, il les a vécues. Prof de gym et dessinateur de BD, **Baru, enfin reconnu** (*Le Chemin de l'Amérique* a été sacré meilleur album de l'année à Angoulême), a raconté, trois albums durant dans la saga *Quequette blues*, sa **jeunesse** dans la petite ville de Villerupt où la seule alternative à l'usine est le chômage.

Pour Baru et la bande, ce réveillon du nouvel an 1965 ne sera pas comme les autres ; tous vont joindre leurs efforts pour sauver Baru de la honte suprême, être puceau... De **bals sordides** en troquets glauques, la quête de la fille commence ; elle va durer une nuit.

Roulez jeunesse regroupe (enfin) l'intégrale de *Quequette blues* en un seul album. Hervé Baruléa, alias Baru, n'en finit plus de régler ses comptes avec son adolescence ; de *Quéquette blues* à *Vive la classe*, c'est toujours le même univers ; une **autobiographie** en images sur la difficulté d'entrer dans le monde des adultes, dans la vie insipide des parents, entre boulot et **loisirs beauf**.

Jamais caricatural, Baru parvient à merveille à rendre **crédibles** les déboires de ces adolescents obsédés et déconneurs. Baru ne veut pas grandir ? Tant mieux pour nous ! "Quequette blues, faut qu'**ça emballe**, Quequette blues, ça va faire mal."

SQUAL 88
Genre : Rock'n roll
Editeur : L'Echo des savanes/Albin Michel

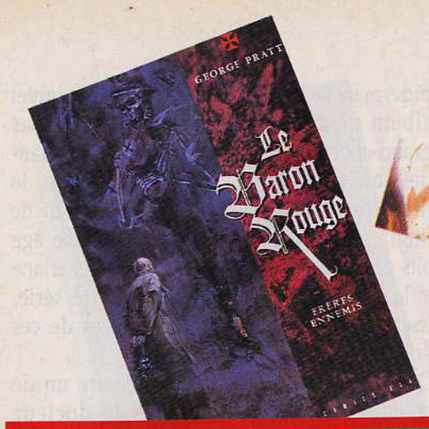


Spiderman is back. *Tourment* est un nouvel album de l'Araignée et cela n'aurait pas grand-chose d'exceptionnel si, aux commandes, on ne trouvait **Todd MacFarlane**, le nouvel **enfant prodige** de la Marvel. Pur produit de la génération comics, nourri dès son plus jeune âge aux exploits arachnéens de Peter Parker, MacFarlane a su tirer la **substantifique moelle** de cette série, pour réaliser un des albums les plus réussis de ces dix derniéres années.

Dans *Tourment*, Spiderman rencontre un de ses vieux ennemis, **le Lézard**, alias le docteur Connors, rendu **fou** et assoiffé de sang par une mystérieuse sorcière vaudou qui, comme si cela ne suffisait pas à ennuyer ce **brave Spiderman**, réincarne le Chasseur afin qu'il le combatte.

L'originalité de cet album vient du fait que MacFarlane a totalement scindé le héros en deux parties. Peter Parker, **gentil étudiant** sans problème dont la vie s'étale sur des pages blanches, et Spiderman, **héros** foncièrement **nocturne**, dont la moindre des apparitions s'effectue sur fond noir. Rajoutez à cela un **découpage impeccable** et des pages dignes de John Byrne, et vous comprendrez que MacFarlane, même s'il lui reste quelques progrès à faire (dans le dessin des personnages "civils" par exemple) sera certainement un dessinateur dont vous entendrez beaucoup parler.

Captain MANDRES
Genre : Super-héros
Editeur : SEMIC



DOSSIER GEORGE PRATT

A moins que vous ne fassiez partie de la "vieille" génération, vous ne devriez pas connaître Joe Kubert. Né en 1926 à Brooklyn, ce scénariste-dessinateur, gagnera sa renommée internationale par le biais de deux comics : *Sergent Rock* et, surtout, *Enemy Ace* qu'il crée en 1959. Le héros de ce dernier n'est autre que von Hammer, **le légendaire Baron Rouge**, l'as allemand de la Première Guerre mondiale. Interrompue à la fin des années soixante, la série aura traumatisé un gosse américain au point que, trente ans plus tard, il se décide à **ressusciter** le personnage de von Hammer dans **un album étourdissant**.

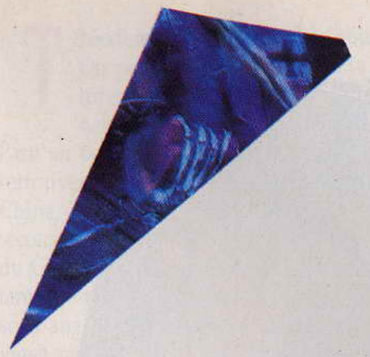
GEORGES PRATT, LE NOUVEAU BARON ROUGE

Né en 1960, Georges Pratt, âgé de vingt ans, quitte son Texas natal pour aller **étudier le dessin et la peinture** à New York. Elève de l'éminent Pratt Institute (qui n'appartient nullement à sa famille), il travaille rapidement pour les plus prestigieux journaux de **BD "avant-gardiste"** d'outre-Atlantique, publiant ses planches dans Epic, Heavy Metal, Eagle Magazine et bien d'autres. C'est en réalisant des couvertures pour DC Comics qu'il rencontre Kent Williams et John J. Muth, auteurs de l'un des albums ayant **révolutionné le monde du comic** : *Echec nucléaire*. Poussé par ces "maîtres", Georges Pratt se lance dans une adaptation qui lui tenait à coeur depuis son enfance, celle bien sûr de l'*Enemy Ace* de Joe Kubert. Mais, loin de réaliser un simple remake ou de reprendre la série (le principe est en vogue ces derniers temps aux USA et nombre de comics bénéficient d'une seconde jeunesse), Pratt va s'atteler à **un travail de titan**, révolutionnant totalement l'univers du Baron Rouge.

Vieux et usé, Hans von Hammer moisit dans un hospice, attendant de mourir ; de ses exploits aériens, il ne lui reste que **des cauchemars** qu'il essaie vainement d'oublier. Jusqu'au jour où un journaliste vient lui rendre visite, afin de rédiger sa biographie. En fait, les buts du jeune homme s'avèrent nettement moins prosaïques ; lui-même **vétéran du Viêt-nam**, il y occupait le poste peu enviable de "rat de tunnel", des commandos chargés de ramper dans des boyaux obscurs à la recherche de "Viets" embusqués... Bien souvent

la mission tournait au cauchemar, le tunnel se transformait en cercueil. **Littéralement traumatisé** par cette guerre, Edward Mannock tente désespérément de survivre, malgré des cauchemars ne lui laissant aucun répit. Ce qu'il cherche auprès de von Hammer, ce sont **des réponses** : Comment vivre avec le poids des morts ? Comment supporter la vie civile quand on a vécu "ça" ? Ensemble, les deux guerriers vont confronter leurs souvenirs, leurs **images de combats aussi dissemblables qu'identiques**. Face à ce jeune homme qui, lui-même, cherche l'absolution, von Hammer va se purger de "toute cette boue" et retrouver la paix.

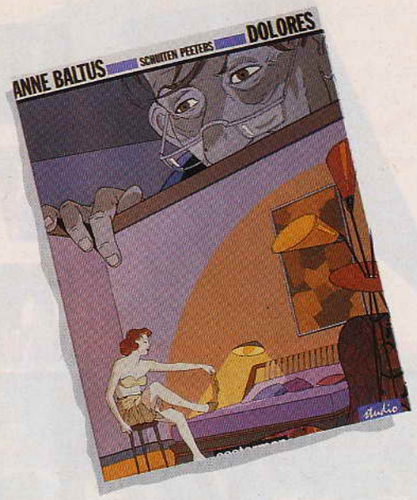
Pour cette BD, Georges Pratt a donné **le meilleur de lui-même**. Nanti d'une documentation énorme, il va jusqu'à hanter les clubs d'aviation pour donner toute leur valeur aux combats aériens du Baron Rouge. **Quant aux graphismes, c'est le délire** le plus total.De ses études de peinture, Pratt a su tirer le meilleur pour nous offrir des planches superbes, qui sont en fait **de véritables toiles** qui ne dépareraient aucune expo d'art moderne. Assez proche de celui du sublime *Arkham Asylum* de Dave Mc Kean, le trait de Pratt a quelque chose de plus vivant, de plus terrible aussi. La guerre,



dans *Le Baron Rouge* a **un visage que jamais aucune BD n'a réussi à lui donner**. Loin des pitreries rambomaniaques encombrant les étalages des librairies, elle y prend ses vraies couleurs, celles **du sang et de la peur**, du désir de survivre à tout prix. Et lorsque les armes se taisent, pour un Noël paraissant **totalement surréaliste**, les combattants "ennemis" se retrouvent, pour oublier le jeu cynique auquel on les fait jouer.

Superbe métaphore humaniste, *Baron Rouge*, de Georges Pratt est peut-être **LA** BD de l'année, consacrant, espérons-le, la naissance d'un auteur majeur de ces prochaines années. En attendant la Troisième...

SQUAL 88
Genre : Superbe
Editeur : Comics USA

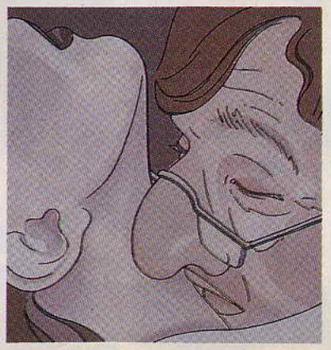


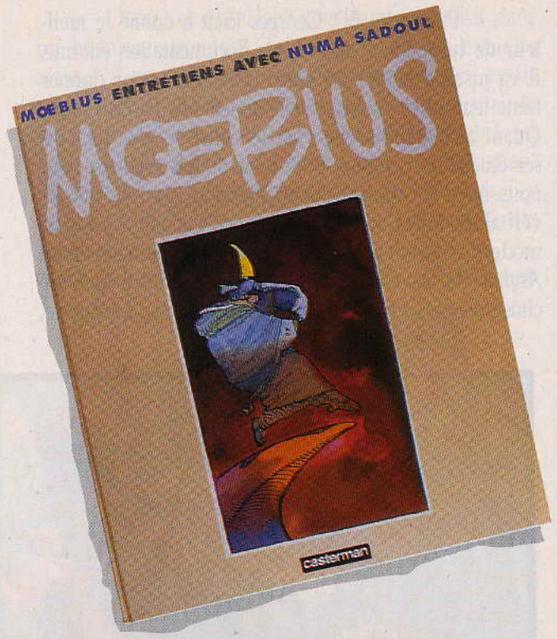
Assistante de Schuiten et Peeters, Anne Baltus a de qui tenir et c'est d'ailleurs sous le parrainage des deux "anciens" que s'effectue la sortie de son premier album, *Dolores*. Ne vous y trompez pas, malgré de nombreuses similitudes, cette BD **n'est pas du Schuiten**, Anne Baltus a su éviter le piège du plagiat pur et simple, et créer un **univers bien à elle**.

Georges est maquettiste, perfectionniste à l'extrême, il réalise des prototypes d'avions pour une importante firme jusqu'au jour où il **rencontre Dolorès** Moore, star de cinéma à la carrière éclatante. Séduite par ses maquettes, Dolorès lui demande de réaliser un modèle réduit de sa villa, et ce qui n'était au départ qu'un **jeu innocent** va vite tourner au cauchemar. S'installant dans la villa de la star, Georges va vite devenir un **despote autoritaire** pour tous ses habitants. Au fur et à mesure que la maquette avance, d'étranges changements se produisent dans la maison ; comme si la réalité dépendait de ce modèle réduit. **Démiurge** insatiable, Georges va alors tenter de contrôler les habitants, et plus particulièrement Dolorès, pour la forcer à l'aimer.

Pour son premier album, Anne Baltus réalise **une BD envoûtante**, toute en demi-teintes, à découvrir absolument.

Viviane VOG
Genre : Envoûtant
Editeur : Casterman





Un nouvel ouvrage consacré à **Moebius**, c'est toujours un événement, l'occasion de découvrir de nouvelles facettes du talent d'un auteur **protéiforme** qui d'*Arzach* à *Blueberry*, en passant par *L'Incal* et *Le Garage hermétique* n'a cessé d'inventer, au fur et à mesure, la BD moderne. En 1976, **Numa Sadoul**, journaliste et **biographe**, avait consacré à Moebius un recueil d'interviews, intitulé *Mister Moebius et docteur Gir*, épuisé depuis belle lurette. Quinze ans après, il convenait de poursuivre l'histoire ; c'est aujourd'hui chose faite grâce aux *Entretiens avec Numa Sadoul*.

Dans une **longue interview**, Moebius se livre, éclairant beaucoup de points obscurs, jugeant lui-même son **oeuvre** et son **évolution** ; il y évoque la secte, ses projets de films avortés et futurs, son nouveau mode de vie, Los Angeles, et des tas d'autres choses. Avec **tendresse**, il parle de sa femme, de Jodorowsky, mais aussi de Geoff Darrow, Marc Bati et de ceux ayant travaillé avec lui.

Copieusement illustré d'images inédites, *Entretiens avec Numa Sadoul* comporte aussi des interviews de ses proches (sa mère, sa femme, l'inévitable Jodo), qui à leur tour évoquent Moebius. Indispensable au fan (et aux autres), ce **livre est un passionnant** voyage avec celui qui a, plus que tout autre, révolutionné la BD.

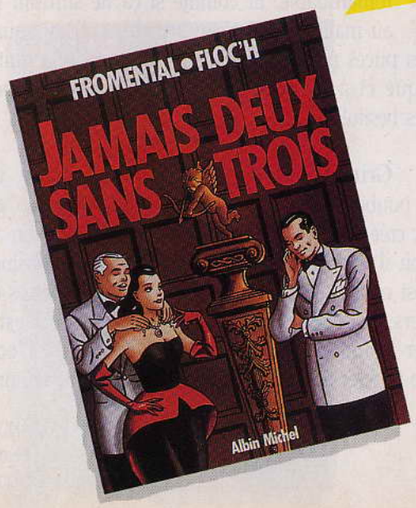
SQUAL 88
Genre : Interview
Editeur : Casterman

Floc'h n'en fait qu'à sa tête. Alors que tous voudraient le voir s'exercer en un seul domaine, il **touche à tout**, avec un succès insolent. Bande dessinée, publicité, peinture, tout est bon à cet **enfant terrible** qui, en quelques années et relativement peu d'albums (*Les Rendez-vous de Sevenoaks*, la série des *Francis Albany*), est devenu l'un des **grands noms de la BD moderne**. Très ligne claire, son style "british" fait souvent penser à du E.P Jacobs, ce qui est une référence.

Aujourd'hui, il signe, sur un scénario de Jean Luc Fromental (ancien rédac'chef de Métal), *Jamais deux sans trois*, une **BD d'atmosphère** comme il sait si bien les faire. Le mari, la femme et l'amant ; voici le point de départ ultraclassique de cet album, mais *Jamais deux sans trois* est loin d'être un vaudeville. A mi-chemin du polar et du drame, les passions s'y nouent dans l'ambiance feutrée des salons mondains. Un album **envoûtant**, à lire au calme.

N.B. : Si vous vous intéressez aux autres aspects de l'oeuvre de Floc'h, sachez que la galerie Pixi & Cie (95 rue de Seine), propose jusqu'au 29 juin une expo de ses peintures les plus récentes.

JOSEPH K.
Genre : British
Editeur : Albin Michel



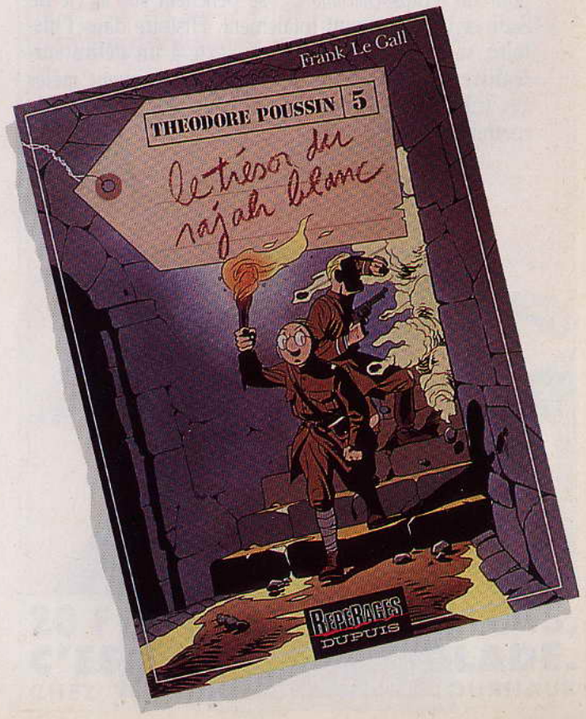
Théodore Poussin serait-il le **nouveau Tintin** ? On peut être tenté de le croire tant les aventures exotiques du **brave Théodore** deviennent remarquables.

Parti au bout du monde voilà déjà cinq albums pour retrouver la trace d'un parent **disparu en Mer de Chine**, Théodore se retrouve pris dans la tourmente secouant l'Asie des années 30. Des occidentaux snobs du Cap St-Jacques (le bateau où Théodore voyagea en tant que mousse) aux **bas-fonds de Shangai**, des prisons anglaises aux **pirates** malaisiens, Théodore traverse non sans mal une époque troublée, dans des pays aux portes de la révolution ; toujours suivi par Monsieur Novembre, **un étonnant personnage** vêtu de noir prétendant être sa conscience (mais ne rechignant pas à tuer ceux qui le gênent) et citant du Baudelaire à longueur de temps.

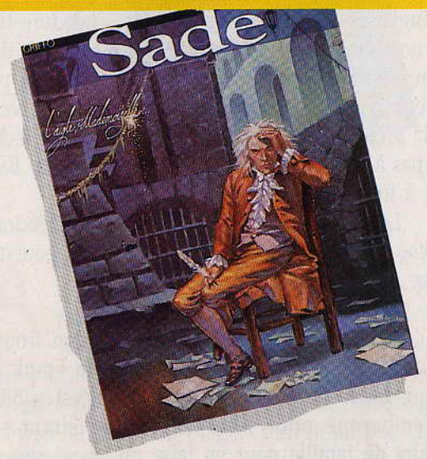
Le Trésor du rajah blanc emmène Théodore, recherché pour le meurtre d'un pasteur, à la poursuite d'une **fortune hypothétique**.

A l'origine de *Théodore Poussin*, l'on trouve Théodore le Coq, le propre grand-père de Frank Le Gall qui, modeste archiviste au Havre, s'est subitement embarqué pour l'Indochine. Revisitant ses souvenirs de famille pour en faire un **grand roman d'aventures**, Frank Le Gall signe avec *Théodore Poussin* une fresque échevelée, digne des meilleurs récits du genre.

SQUAL 88
Genre : Aventure
Editeur : Dupuis

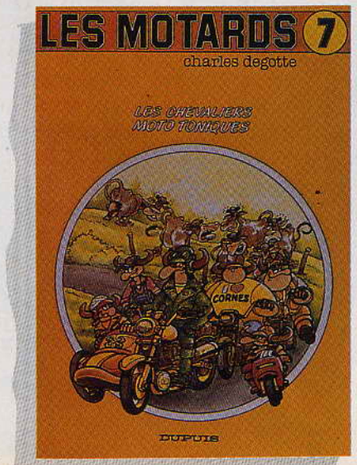


IMAGES SUR IMAGES



Libertin, révolutionnaire, **blasphémateur**, sodomite, tous les qualificatifs sont bons pour Sade, **le divin Marquis**, à qui ses écrits licencieux ont valu des années de prison, à une époque où l'on croyait pourtant à **la libéralisation des moeurs**. Loin d'être découragé par son incarcération, **Sade** ecrivit à Vincennes quelques unes de ces pages les plus **controversées**. Griffo et Dufaux, abandonnant pour un temps *Giacomo C.* se penchent sur la vie de Sade et la **détournent** totalement. Histoire dans **l'histoire**, sa biographie devient prétexte à un **délire surréaliste** où des acteurs modernes se trouvent mêlés aux tribulations de l'époque, à moins que ce ne soit le contraire...

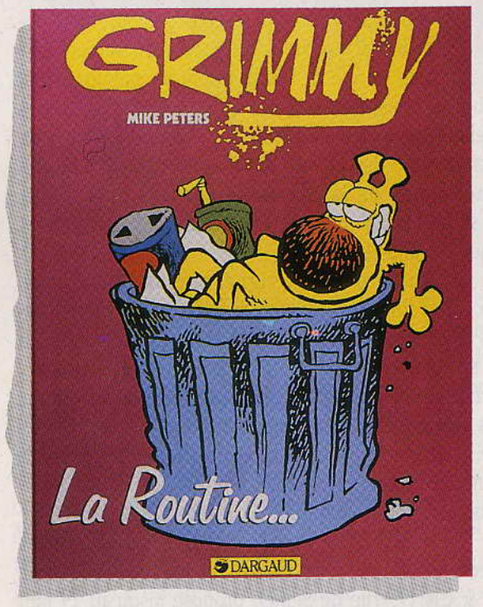
JOSEPH. K.
Genre:?
Editeur:Glénat



Quel est l'ennemi numéro un du motard ? La morosité. Et avec ceux-là on ne risque rien. Les **péripéties hilarantes** de Spidi, Gamelle, Duhon, Lafrime et les autres, **réjouiraient** même **un bataillon de police motorisée** (c'est dire !!). Charles Degotte fait de l'humour poignée dans le coin et *Les Chevaliers moto toniques*, le septième album des motards est un concentré de rire.

Eh les mecs, faites chauffer les moulins, on va tailler de la route.

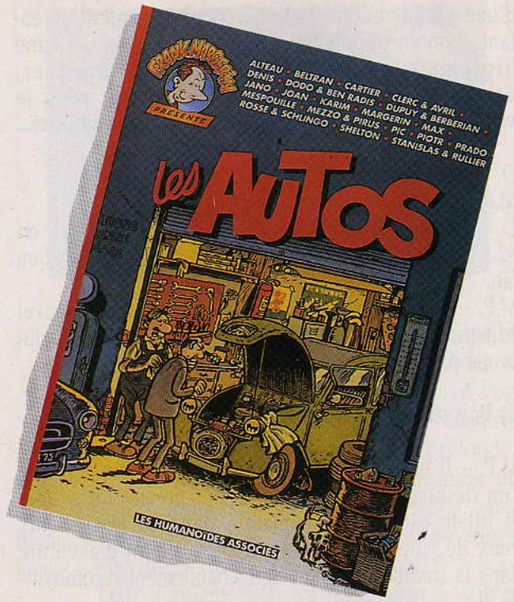
Darvick RANDALK
Genre : Humour motorisé
Editeur : Dupuis



Grimmy est moche : **le poil jaunâtre**, l'oeil hagard et une intelligence qui est loin d'être remarquable. Et comme si ça ne suffisait pas au malheur de ce **pauvre chien**, il est squatté par des puces passant leur temps à jouer de la guitare électrique et à se **gaver de pizzas** (ça vous rappelle d'autres bestioles ?).

Grimmy lui, ne rêve que d'une chose, une bonne poubelle derrière un MacDonald. Ce chien **grotesque**, créé par Mike Peters fait un véritable carton aux USA, où **il envahit des quotidiens** tels que le Washington Post ou le L.A Herald RExaminer de ses strips outranciers, à l'humour au vitriol. *La Routine...* est le premier album de Grimmy traduit en français. L'occasion de se jeter sur un authentique phénomène éditorial.

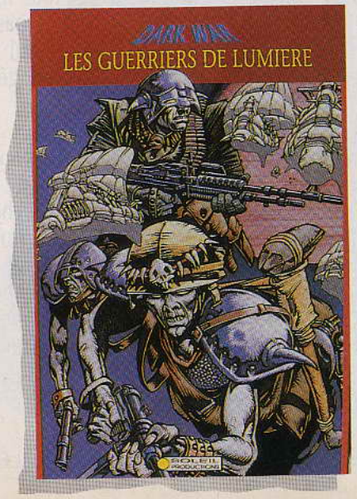
Darvick RANDALK
Genre : Humour
Editeur : Dargaud



Frank **Margerin,** heureux papa de l'immortel Lucien, s'est récemment découvert une vocation d'**anthologiste** ; alors, avec les copains des Humanos, il concocte des recueils à thème imposé rappelant étrangement les numéros spéciaux du **défunt Métal Hurlant**.

Au programme aujourd'hui, *Les Autos* avec, pour régler son compte à la plus belle conquête de l'homme après le chien et les week-ends, la fine fleur de la **jeune BD française** : Serge Clerc, Jano, Dodo & Ben Radis, Karim, Prado, les inénarrables Rosse & Schlingo, j'en passe et des plus rapides... **A mourir de rire !**

JOSEPH. K.
Genre : Humour
Editeur : Humanoïds Associés

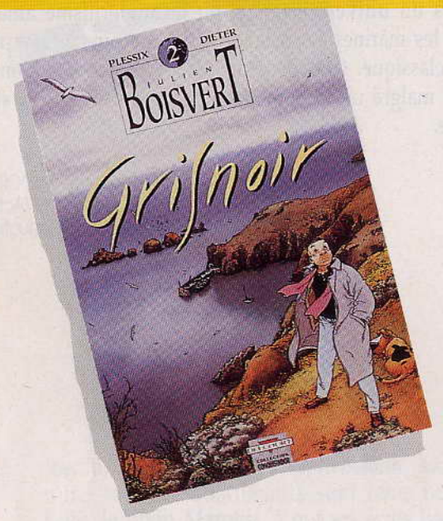


Le **Viêt-nam** n'en finit plus de **traumatiser** les bons zaméricains. Avec **Rambo**, on pensait que le syndrome va-t-en-guerre avait atteint son **paroxysme**. Eh bien non, *Dark War* fait plus fort ! Que devient **un vétéran** du Viêt-nam quand il meurt ? Eh bien il continue à se battre sur d'autres **planètes** ("Allez John, envoie donc le napalm sur ces **aliens**, pour voir s'ils courent comme les gosses de Saïgon.").

Dark War, de Veitch et Kennedy se déroule dans un **univers étrange**, où le modernisme amené par les marines se mélange à de **l'heroic-fantasy** plutôt classique. Globalement, *Dark WAr* est **une bonne BD**, malgré un **argument** de départ foncièrement **stupide.**

Serguei MALDORON
Genre : SF/Action
Editeur : Soleil Productions

DOSSIER SAINT MALO



Ah, la Bretagne... ses grands menhirs, ses bonnes crêpes, ses coiffes bigoudens, ses mouettes gueulantes, ses chapeaux ronds... mais surtout ses dessinateurs de BD qui finissent par envahir tout le marché !

Jugez plutôt : Rollin (le Tortre-Glénat), Michel Plessix (Boisvert-Delcourt), Emmanuel Lepage (Signe de Piste-Lombard), Loïc Jouannigaud (Milan), Jean-Luc Hiettre (Le Grand Fleuve-Dupuis), Blesteau (Wofi-Dupuis), Gégé, Belom (Journal de Mickey), Lidwine (La Page Déchirée-Delcourt), Bourgeon (Les Passagers du Vent-Glénat), Andréas (Rork-Lombard), Loisel (La Quête de L'Oiseau de Temps-Dargaud), Fournier (Bizu-Dupuis), Kraehn (Bout d'Homme-Glénat), Cothias ("historiste"), Pierre Dubois (Pixies-Glénat), et encore j'en oublie, tous habitent là_bas...

Gloire soit rendue au 2e Festival international du livre d'aventures et de voyages de Saint-Malo, qui nous a permis enfin de tous les rencontrer en une seule fois, entre le 17 et 20 mai, entre deux expositions BD et photos, une rétrospective des plus grands films de pirates, une sélection des meilleurs documentaires et la remise à flot du bateau de Surcouf...

Alors que les mouettes nous assourdissaient de leurs cris (après réécoute de la bande, je me suis aperçu qu'il s'agissait d'un coup monté...) nous avons pu coincer Michel Plessix et Dieter (Breton d'adoption) pour parler de leur nouvel et formidable album : Gris-Noir. Dans ce second tome, Julien Boisvert, de repos sur l'île de Guernesey, va tomber au milieu d'une sordide guerre parentale pour la garde d'un enfant. Témoin impuissant de son enlèvement, le jeune diplomate va tout faire pour le retrouver. **Saint-Malo semble beaucoup compter pour vous, je veux dire en plus des coups à boire et de l'ambiance...**

D. - Oui. C'est là qu'on s'est rencontré...
M.P. - Autour d'un verre dans un bistro.
D. - Ce devait être à l'un des premiers festival BD, en 82-83, que je fréquentais depuis le début en tant que fan.
M.P. - C'est là aussi que l'on a rencontré notre nouvel éditeur, Guy Delcourt, et que l'année d'après nous lui avons parlé du projet Neekibo.

Et Boisvert d'où vient-il exactement ?

M.P. - Il était déjà dans notre première histoire que l'on destinait à Milan, mais ils ont préféré un gamin, et Julien est devenu Benjamin dans La Déesse aux yeux de jade (NDLR : un superbe album d'aventure dans la tradition franco-belge, chaudement recommandé !)
D. - Après cet album on a voulu reprendre le personnage, on l'a retravaillé, rendu plus adulte.

Même s'il fait penser à Tintin, Boisvert n'est pas franchement un aventurier, ce serait plutôt un empoté passif, non ?

M.P. - C'est un témoin, une sorte de catalyseur. La série ne raconte pas exactement les Aventures mais plutôt son évolution dans le temps. Dans Gris-Noir, on est au début des années 60...
D. - Et on le retrouvera dans le tome 3 en 65-66. Il écoutera les Rolling Stones, sera plus dégarni et portera les cheveux longs...

Mais le décalage avec un dessin très rond, très "Dupuis", et des scénarios plus sombres, plus adultes, ne risque-t-il pas d'effrayer les deux publics ?

M.P. - Je ne crois pas... Dodier et Legall l'ont déjà fait avec leur série, J.K.J. Bloche et Théodore Poussin, et ont prouvé que ce n'était pas incompatible. Nous n'en sommes qu'au deuxième album et je ne tiens pas à m'enfermer dans un style. S'il évolue tout seul on verra bien, mais l'étiquette franco-belge ne me gêne pas...

D. - On écrit à deux. On part de l'évolution psychologique de Julien - et quand l'on a défini l'étape de sa vie et l'état d'esprit dans lequel on se trouve, on cherche ce qui peut se passer autour de lui. Pour Gris-Noir nous sommes partis avec Isabelle Rabarot, la coloriste (NDLR : A qui nous décernons une mention spéciale pour ses magnifiques couleurs !), et nous avons tous été inspirés par les lieux, les ambiances. C'était très important !
M.P. - C'est un travail d'équipe et d'artisan.

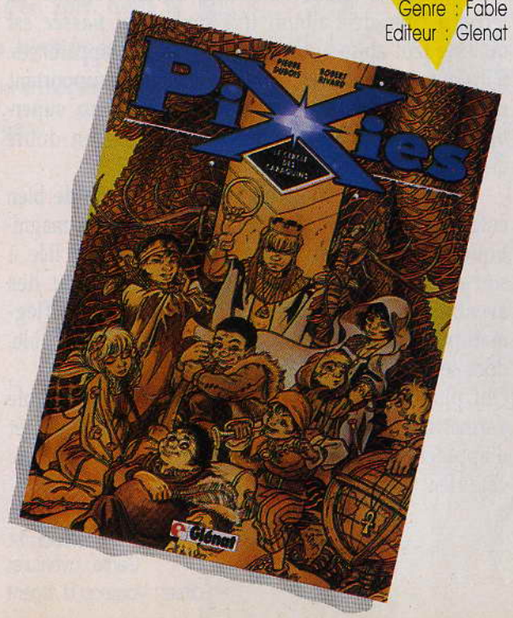
Propos receuillis par L.FOX

Après le Club des Cinq, le Clan des Sept et les Goonies, voici venir **les Pixies** (rien à voir avec le brillant groupe de Noisy Pop qui visitera nos contrées début juin). **Gamins rêveurs**, les Pixies, au coeur de la France profonde, s'inventent des **aventures délirantes**, des histoires de chevaliers et de princesses médiévales. Pendant leurs réunions, **Farfadet**, Brownie, **Charnuzelle** et les autres jouent à être des héros de légendes.

Leur dernière quête va les amener à sauver un vieil arbre promis à l'abattage par l'ignoble père Borlo (leur **Capitaine Crochet** à eux) ; mais leur rêve en commun va vite tourner au cauchemar avec l'**apparition de monstres** étonnants, tout droit sortis de l'imagination de la grand-mère de Pat et Abigael : les Caraquins. Partis à la poursuite du *Cercle des Caraquins*, les Pixies vont vivre une aventure que ne renierait pas Spielberg.

Tendre, frais et attachant *Pixies*, de Pierre Dubois et Robert Rivard est une BD à découvrir si, quelque part, au fond de vous, vous avez su garder **un petit coin d'enfance**. "Fraximus nana veridis toufette delende mortas".

Serguei MALDOROR
Genre : Fable
Editeur : Glenat



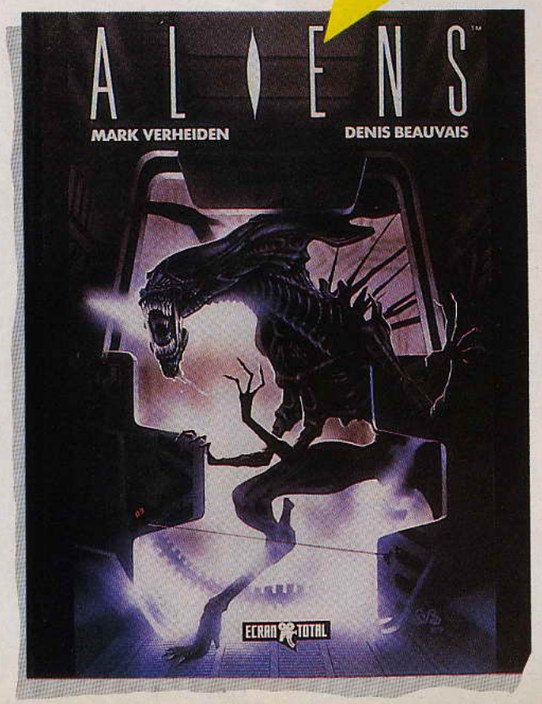
Dans notre **grande série** "le fils du retour de la vengeance frappe encore", **Aliens 2** débarque, précédé par le fracas des lasers de nos braves **GI's de l'espaaace** (frontière de l'infini). Le général Spears, déjà bien atteint dans le premier tome se tape cette fois-ci une descente d'acides particulièrement sévère. Sa dernière grande idée est de **dresser des aliens** pour en faire des soldats d'élite qui iront joyeusement au casse-pipe contre leurs frères en tentant de reprendre la Terre.

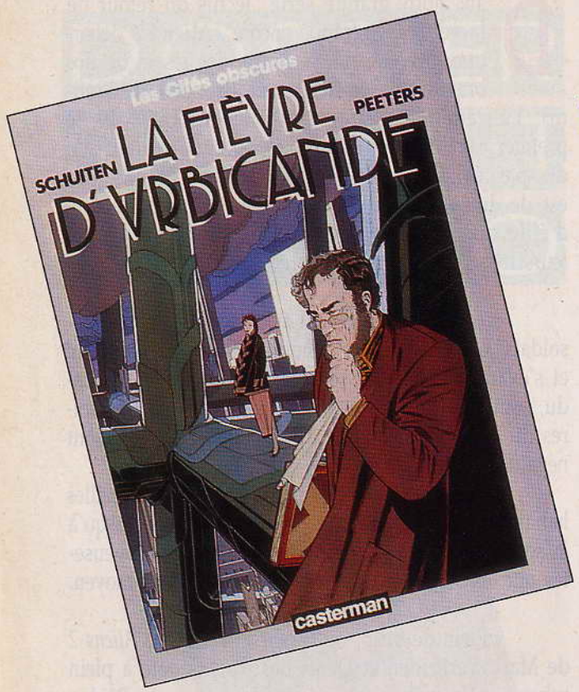
Malheureusement pour Spears, ses "super-soldats" s'avèrent un peu moins **lobotomisés** que lui et s'évadent dans la base, où, comme de bien entendu, sont enfermés **Newt et Hicks**, gardés par les sbires du général, au quotient intellectuel définitivement négatif.

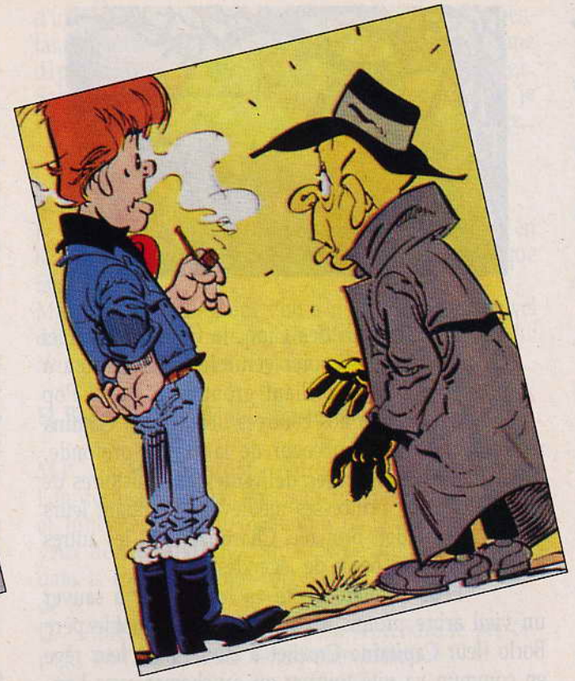
Histoire de ne pas perdre les bonnes vieilles habitudes, ils vont devoir se frayer un chemin jusqu'à la sortie, à **grands coups de lasers** et autres joyeusetés qui feraient baver d'envie un Schwarzkopf moyen.

Plein de bruit, de **fureur et d'action**, *Aliens* 2 de Mark Verheiden et Denis Beauvais dépote à plein tubes ; et le pire, c'est qu'avec **le retour de Ripley** (qui décidément ressemble de plus en plus à un Rambo femelle), le **carnage** risque encore de s'aggraver.

DARVICK RANDALK
Genre : SF/Action
Editeur : Zenda







Ah Schuiten ! Dira-t-on un jour assez de bien de ce dessinateur de génie qui, depuis toujours, est l'un de nos chouchous (cf. Gen4 33). Né en 1956, François Schuiten (à ne pas confondre avec son frère Luc, architecte, collaborant très souvent avec lui), a été l'assistant de Renard (*Aux médianes de Cymbolia, Ivan Casablanca*), l'un des pères de la nouvelle BD belge puisqu'il est le créateur du Neuvième Rêve, une revue où tous les jeunes talents sont venus s'exprimer.
Mais c'est sa rencontre avec Benoît Peeters, scénaristes et biographe, qui marquera le vrai départ de la carrière de Schuiten. Ensemble, ils créent le cycle des ***Cités Obscures***, BD labyrinthiques au graphisme flamboyant.

Le plus beau fleuron de cet univers est sans doute Urbicande, superbement "normalisée" par l'Urbatecte Eugène Robik. Mais, dans cette ville où tout n'est qu'ordre et régularité, un étrange événement va causer un chaos sans précédent : un mystérieux cube, abandonné sur le bureau de Robik, va croître de manière démesurée, s'organisant en un réseau emprisonnant toute la ville, traversant les maisons et bousculant l'ordre établi.

La Fièvre d'Urbicande, véritable bijou en noir et blanc, est un chef-d'oeuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

SQUAL 88
Genre : Sublime
Editeur : Casterman

Godard, Christian de son prénom, n'est plus un étranger pour vous qui lisez régulièrement ces colonnes. Nous avons déjà parlé de lui en tant que co-directeur de la maison d'édition Le Vaisseau d'Argent et scénariste de la mythique série du *Vagabond des limbes*. Mais il est également le gentil papa de Martin Milan, un brave petit gars celui-là. Je vous le dis tout de suite! C'est bien entendu au Vaisseau d'Argent que vous pouvez désormais suivre la réédition des aventures de votre rouquin favori, grand baroudeur devant l'éternel. La leçon à tirer de l'album *Une ombre est passée* est qu'il ne faut ab-so-lu-ment pas se fier aux apparences. S'il vous arrive de croiser un individu ne supportant pas la lumière et qui de surcroît possède deux superbes incisives, c'est un ami! Il n'y a aucun doute là-dessus.

J'oubliais, tout cela se passe, comme de bien entendu, au fin fond des Karpates et dans un magnifique **château en ruine**. La patte de Godard liée à son sens du récit on ne peut plus acéré font des aventures rocambolesques de l'aviateur le plus flegmatique à l'ouest du Pecos un classique indéniable, dont se sont inspirés nombre de ses confrères.
Qui plus est la qualité d'impression irréprochable permet de retrouver les couleurs non dénaturées et d'apprécier l'ensemble à sa juste valeur, ce qui ne gâte rien! Bientôt la suite?

Esteban M.
Genre: aventures
Editeur: Vaisseau d'Argent

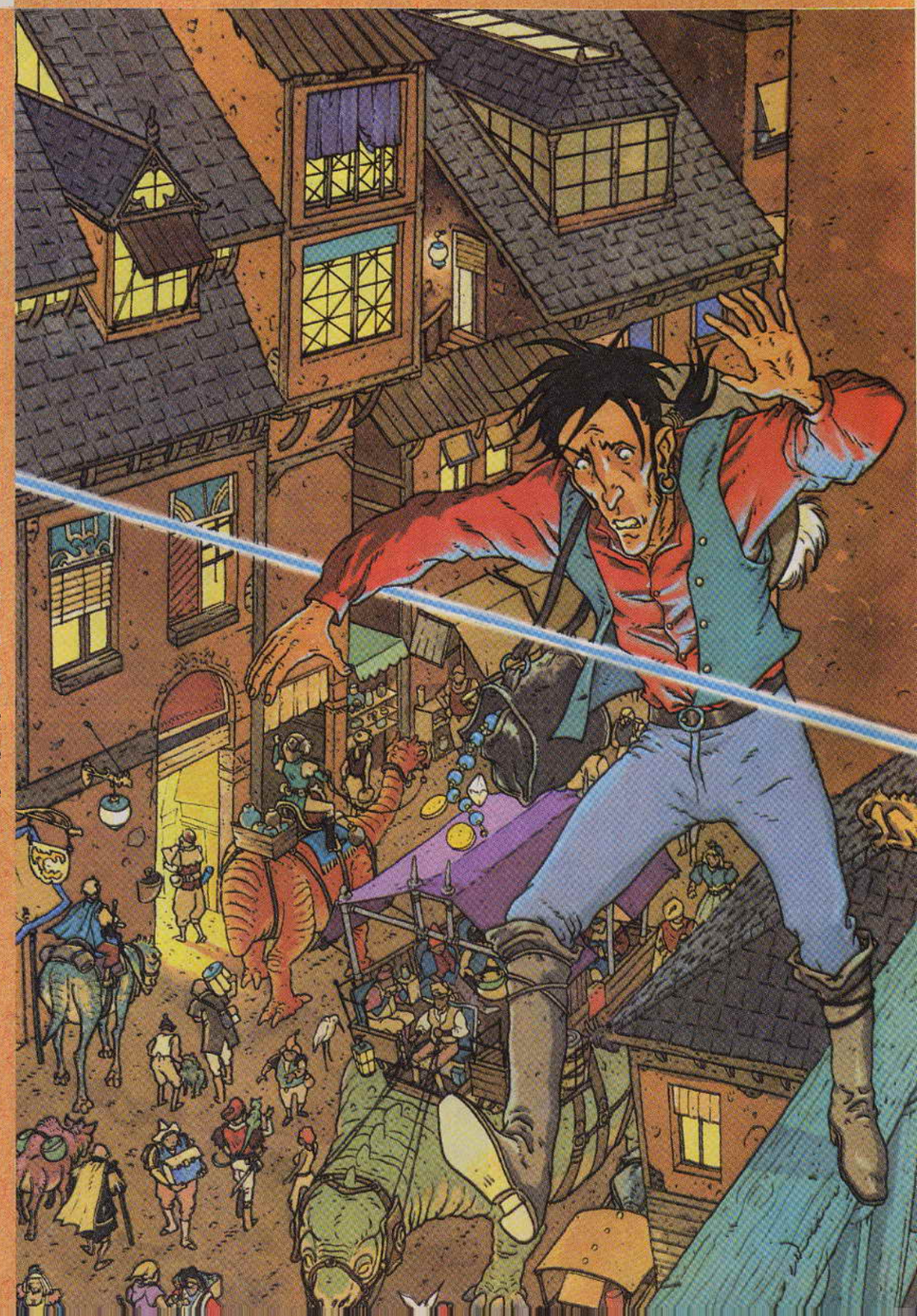
HEADLINE ■ PENDANX

DIAVOLO
LE SOLENNEL

DERNIER ET ULTIME CHAPITRE

Et voilà ! L'heure des règlements de compte a sonné ! Au terme d'un périple riche en péripéties, Diavolo se retrouve enfin face à Fibulle l'Enchanteur, son maître redouté. Saura-t-il échapper à la violente vengeance du magicien ? Peut-être l'aide de Xinelle la Remarquable lui permettra-t-elle de sauver sa peau ? Et l'on suppose que, si notre héros s'en sort, nous le retrouverons bientôt dans de nouvelles aventures encore plus échevelées...

ZENDA EDITIONS



NON!! N'Y TOUCHEZ PAS! C'EST À MOI!

HA! HA! TU VOULAIS SOUSTRAIRE À MA VIGILANCE CE PRÉCIEUX OBJET!!

PAS DU TOUT! J'AI RISQUÉ MA VIE POUR OBTENIR CE „ FÉTICHE! VOS DÉBITEURS N'AVAIENT RIEN À DONNER!

C'EST LÀ LE FRUIT DE MES SEULS EFFORTS PERSONNELS!„

„ EH BIEN! BONNE CHANCE, DOUX OBJET DE MES SOUPIRS!„ SOIS MAGNIFIQUE, JE COMPTE SUR TOI!!

QUE GZU SOIT AVEC MOI! GLUPS!„

QUI OSE DÉRANGER LE PUISSANT FILBULLE?!!

„ CE N'EST QUE MOI, MON BON MAÎTRE, VOTRE DÉVOUÉ DÉPUTÉ DIAVOLO!

OUCH! BOM!

ASSEZ! IL N'EST QUE TROP CLAIR QUE TU AS VOULU ME FLOUER! TU AS ÉCHANGÉ TOUT MON OR CONTRE CETTE BABIOLE!! VOYONS COMMENT ELLE FONCTIONNE

¡RH! ¡RH! ¡RH!

NON! ATTENTION! CETTE AMULETTE EST DANGEREUSE! ELLE RECÈLE TOUT LE POUVOIR DES DIEUX ANCIENS DE MALIENDA! SON POSSESSEUR, S'IL L'ACTIVE, SERA LEUR ÉGAL!„ CE NE PEUT ÊTRE VOUS!!

AH! TU ES À L'HEURE, C'EST BIEN! ALORS, TA MISSION?!?

EUH! EH BIEN„ TOUT NE S'EST PAS DÉROULÉ COMME JE L'ESPÉRAIS„ LA DÉVEINE LA PLUS NOIRE M'A ACCABLÉ!„

COMMENT?! OÙ EST MON OR?!

JE„ VOS DÉBITEURS N'ONT PAS VOULU„ ENFIN„

TU N'AS RIEN? JE VOIS, SOIT!

CLAC!

SURTOUT N'APPUYEZ PAS SUR CES ESCARBOUCLES!!

COQUIN! JE VOIS CLAIR DANS TON JEU! TU NE RÉUSSIRAS PAS À ME TROMPER!

À MOI LA PUISSANCE „

YERK!

DÉMIURGES! FOUILLEZ-LE!

ATTENDEZ!„ NE„ PENSEZ À VOTRE ULCÈRE!!

IL N'A RIEN QUE CE TALISMAN!„

Hi! Hi! Hi!

HA! HA! HA! HA!

CLOC!

BZZiiii

„„HA! FILBULLE, MON VIEUX RIVAL! C'EST MOI FILAFAX, TON ENNEMI JURÉ, QUI TE PARLE! TU CROYAIS ÉCHAPPER À MON DÉFI?„ PLEUTRE! EH BIEN GÔUTE À MA VENGEANCE ET QU'ELLE TE SOIT SAVOUREUSE„

?!!

„TON ARROGANCE DOIT ÊTRE PUNIE! PAR TA LÉGÈRETÉ, TU AS FAIT ENCOURIR DES DANGERS INSENSÉS À TON AIMABLE APPRENTI! TU MÉRITE DE MIEUX LES APPRÉCIER!

„„VOICI POUR T'APPRENDRE À VIVRE!!!

SHiii!!

BOW

HA!

HA!

HA!

HA!

NON!! UN CHÂTEAU TOUT NEUF!!

BOOOM

ARRH!

JOUER A TOUT

N°1H

Ils ont fait le XX ème siècle
Découvrez-les en jouant
sur la couverture et page 10

UNE CASCADE DE JEUX AMUSANTS ET INTELLIGENTS A FAIRE VOUS-MEMES

GUERRE DU GOLFE: LES JEUX S'ENFLAMMENT!

CHARME: LES JEUX DE L'AMOUR ET DU HASARD

SOYEZ LE MAITRE DU JEU PASSIONNEZ ET MYSTIFIEZ VOTRE ENTOURAGE

M 1473 - 1 H - 26,00 F-RD

n°1h Bimestriel - 26 Fr
BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95 $C SUISSE 7.50 FS

ANNAGE

Assez parlé du Japon ! Loin des yeux de l'Occident s'éveillent de nouveaux graphismes tout aussi importants que le manga... mais beaucoup plus discrets. Découvrez un des derniers et passionnants mystères de l'Orient : la BD chinoise.

Pour nous faire passer la Grande Muraille, on vous a déniché un guide de tout premier choix, **Thierry Robin**, sortant ce mois-ci *Ville Dragon*, le premier album de sa nouvelle série Rouge de Chine aux Editions Delcourt.

Thierry Robin, on connaît déjà puisqu'il s'est fait brillamment remarqué l'an dernier avec *Crève le Malin*. Après quelques années de gros nez, il a effectué un virage à 180° avec ce petit format chez Rackham. Fortement anticlérical, joyeusement parodique, brillamment graphique, bourré de curés, de citrouilles, et traversé par une supernonne aux formes généreuses, cet album s'est même retrouvé parmi les indispensables d'Angoulême - les albums qu'il faut impérativement avoir lu (alors exécution !).

Fort de ce succès, le voici reparti pour quatre albums et la Chine, un pays qu'il connaît bien pour en avoir souvent rêvé, avant de le traverser de part en part l'an dernier.

En route pour l'exotisme et l'aventure !Une question bête pour commencer, mais bon : "Pourquoi la Chine et pas la Polynésie du Sud ?" (L'interview commence par cinq minutes de blanc et d'intense réflexion...).

Depuis que je dessine et mes débuts à Triolo, quasiment toutes mes BD se sont passées en Chine. Le goût du lointain, le mystère, je ne sais pas... Ça tient peut-être aux films que j'ai vu petit, comme Le Cerf-volant du bout du monde... La Chine a un exotisme encore intact, qui est loin, beau, esthétique. Trois petits traits et voilà des pagodes, des toits, des jonques... c'est simple et efficace !

Après Crève le Malin, plutôt expérimental et carrément barge, Ville Dragon, ton premier grand album semble plus sage. Tu es fatigué, tu veux te ranger, ou le format t'a effrayé ?

Crève le Malin était un exercice de style de 44 pages, avec une histoire essayant de se tenir, une rupture graphique et un changement de technique toutes les 4 pages. Après Rackham et 3 pages pour le second collectif Brassens (une récréation et un essai sur papier couleur) je voulais faire quelque chose de plus classique, de plus sobre. Assez déliré la dernière fois... inutile de se répéter. Je voulais une histoire plus contrôlée avec des personnages plus denses, moins gratuits. Je suis naturellement retourné à mes premières amours, la Chine.

De quoi es-tu parti pour construire ta série ? Des légendes ou de pompeux livres d'histoire ?

Déjà, j'y suis allé, et j'ai emmagasiné assez d'images pour que 46 pages ne suffisent pas, même si ma Chine est plus hollywoodienne, gratuitement exotique et pas du tout réaliste. Les costumes, l'architecture, les militaires, tout y est symbolique. J'ai aussi mélangé la réalité et la légende, et mêlé différentes castes. Les spectres, les fantômes, les différentes races de démons cohabitent joyeusement avec les humains, Chinois, Mandchous et autres Européens.

Et pour Ville Dragon ?

Là, je me suis légèrement inspiré de faits historiques.

l'opium est devenu drogue nationale dans la Chine du Sud. Le gouvernement mandchou, plus au Nord, a alors essayé de contre-attaquer pour bouter les Anglais hors de Chine. Ça a lamentablement raté la première fois, et leur a coûté Hong-Kong, et plus tard Shangai. Ce qui m'a intéressé, c'est de faire débarquer mon héros au milieu de tout ça. Hank Peters, un adolescent hollandais, qui va se retrouver au milieu de cette guerre civile sans rien comprendre. Un peu détaché, encore immature, il va beaucoup apprendre, prendre des coups au fil de la série, et découvrir ce qui se passe autour de lui... Il est heureusement accompagné par un serviteur protecteur, un démon de la terre, Wong.

En 1830, il y a vraiment eu une guerre de l'opium. Les coloniaux, britanniques surtout, importaient carrément de l'opium avec l'assentiment des autorités locales, pour l'échanger et payer moins cher les soieries, les porcelaines et le thé que les Anglais s'étaient mis à consommer en forte quantité. Médicament,

Tu es allé jusque là-bas, au risque de perdre la magie et l'image que tu en avais... Comment ça s'est passé ?

La Chine était une grande envie... et **un grand voyage.** Un mois, plus une semaine de retour en transsibérien. Je ne m'attendais pas du tout à ce que j'ai trouvé là-bas. Comme beaucoup de bons nantis occidentaux, j'en avais une idée plutôt **misérabiliste**. La réalité est différente mais tout aussi formidable. Pas très **dynamique** (mais les pays communistes ne sont pas réputés pour ça), un peu vieillot, curieux quand l'on n'y vit pas, mais très attachant.

Puisque **nous voilà en Chine**, intéressons-nous de plus près à sa **BD**. Véritable tradition dans ce pays, l'immense engouement qu'elle suscite là-bas s'explique par la fonction même du **langage**. Comme vous le savez tous, l'écriture chinoise est composée d'**idéogrammes** - des signes rendant visuellement l'idée des mots. Le lecteur chinois a donc **l'habitude de lire des BD**, des Lianhuanhua "images enchaînées" formant une continuité, une histoire. De même que l'idéogramme **n'illustre pas bêtement une idée** mais en présente une transposition symbolique, la BD propose à son lecteur la possibilité d'explorer et d'interpréter l'image lui étant offerte. Il doit s'appuyer sur le texte pour décrypter le **message graphique**. Souvent le sujet principal est dissimulé dans un coin, camouflé par une action secondaire, plus évidente pour un spectateur extérieur. La lecture demande donc une véritable **démarche intellectuelle**. C'est pas comme dans beaucoup d'albums français...

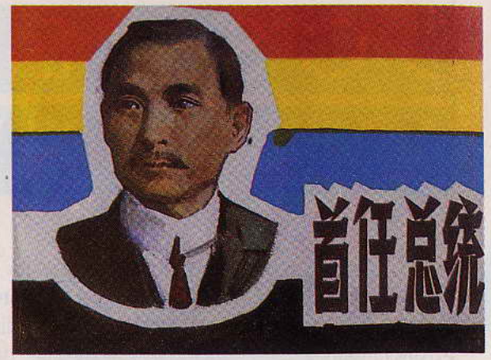
Voilà pour la philosophie. De façon plus terre à terre, la BD chinoise se présente sous forme de **petits fascicules d'environ 12.5 cm sur 10 cm.**. Chaque page n'offre qu'une seule image, le plus souvent sans bulle, avec un texte de 2-3 lignes courant dessous.

Existant officiellement depuis **1927**, la BD n'a cessé depuis de croître et d'évoluer au Pays du matin calme. En [illegible], 1/5 des livres publiés était de la BD. **Extrêmement populaire**, les tirages peuvent avoisiner les **deux millions d'exemplaires par titre.** (iteur annonçait un tirage global de 60 millions pour une centaine de titres. Pas mal...

Mais de quoi ça parle, allez-vous me demander d'un ton angoissé ? Le plus souvent, la BD reste pour le grand public le seul moyen d'accéder aux grandes **oeuvres littéraires classiques et étrangères.** La littérature française ayant même une très bonne image de marque là-bas, il n'est pas étonnant de retrouver parmi **les best-sellers Hugo, Balzac et Troyat** illustrés en petits formats.

Inutile cependant de chercher des délires graphiques à la façon des Européens, Américains ou Japonais. Ici tout n'est qu'ordre et **beauté, classicisme et académisme**. Le dessin s'inspire encore des techniques ancestrales de peinture et de gravure sur bois, même si l'on sent poindre l'honorable **néfaste influence occidentale**.

Et l'on retrouve Thierry Robin qui va tout nous dire de son expérience de petit lecteur aguerri :



La BD a, en Chine, **une place** beaucoup plus **importante qu'en France** ; on la trouve quasiment partout. On ne la trouve pas en kiosque, puisqu'il n'y en a pas, mais directement dans des boutiques, des librairies plus ou moins spécialisées - car tous ces petits volumes prennent énormément de place. Ils sont présentés dans de grands rayonnages verticaux et rangés par genre.

On trouve **quatre grands genres** se partageant le marché. **Les romans historiques** et légendaires que l'on trouve par milliers et qui restent le genre le plus prisé ; un grand rayon **arts martiaux** - kung-fu, que l'on ne voit jamais en Europe, et qui sont **très rigolos**, d'interminables bios, de véritables **romans-photos** et des adaptations de romans à la pelle... Ces derniers sont souvent **noyés dans l'eau de rose** et semblent assez bêtas, un peu comme la poésie chinoise, mais faisant aussi **tout son charme...**

L'on peut aussi trouver dans la rue de véritables **bibliothèques ambulantes**. On croise des loueurs de BD, des gens avec de grands paravents qu'ils posent par terre, et vous laissant lire pour quelques centimes leurs 25 ou 50 petits formats. L'on peut même boire le thé vendu à côté... Même si neufs, ces fascicules ne coûtent que 50 centimes, ces albums restent tout de même très chers pour le lecteur moyen qui préférera souvent cette solution.

Et comment est perçue la BD, là-bas dans la rue ?

Je sais qu'elle n'est pas méprisée comme elle peut l'être en France. C'est même un genre **plutôt littéraire...** même s'il n'est pas reconnu comme tel. Et comme les auteurs n'ont pas le droit de créer des histoires, l'on retrouve toujours des adaptations de récits **contrôlées** par le gouvernement, qu'il s'agisse de romans ou de biographies. Ce qui explique **une certaine qualité** littéraire.

Encore épargnés par l'occidentalisation à outrance, et bien qu'ils boivent maintenant du Coca, les Chinois sont-ils en contact avec d'autres BD ?

A part les **Tintin** que l'on a vu en France, **Pif, Spirou et les Schtroumpfs** tentent aujourd'hui **une percée sur le marché chinois.** Mais tout reste en petit format et en noir et blanc, le plus souvent redessiné ou anamorphé... **Mais aucun comics américain** et aucun manga japonais ne semblent pour l'instant avoir pénétrer le marché, pour d'évidentes raisons politiques...

Et qu'est-ce qui t'as attiré dans cette BD bridée ?

Le graphisme bien sûr, parce que le texte... Ils ont **une maîtrise du noir et blanc** et un sens de l'économie faisant rêver. Pas d'esbroufe ou de remplissage intempestif comme en France, tout reste **nuance et sensibilité**. Ces pages semblent avoir été composées pour être consommées très lentement. Il faut lire le texte avant d'analyser l'image, mais **le tout reste assez illustratif.**

Et maintenant, à part aller dormir...

J'ai une furieuse envie d'y retourner pour recharger mes batteries, et pour m'imprégner de nouvelles situations pour le tome 2 qui sortira dans un an.

L. FOX

LIVRES

DOSSIER ANTHONY

Hérald ou la quête Kirlian, troisième époque de la saga *Constellations*, vient de paraître aux éditions L'Atalante; le moment est donc venu d'opérer un retour en arrière pour vous présenter cette odyssée spaciale très particulière de Pierce Anthony, écrite à la fin des années 70.

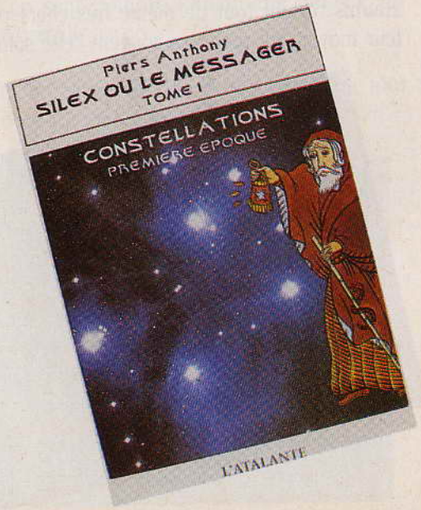
L'action proprement dite débute sur Hors-le-Monde au milieu du troisième millénaire, aux confins de la sphère d'influence de l'empire terrien, à cent huit années-lumière de notre bon vieux Soleil. La voie Lactée que nous connaissons est peuplée par de nombreuses espèces pensantes, arrivées à des degrés d'évolution divers parfois bien supérieurs à celui des humains, qui se partagent l'espace (frontière de l'infini...) sans heurts particuliers; il faut dire qu'il y a de la place pour tout le monde!

Première surprise avec la personnalité du héros, Silex, tailleur de pierre de son état, un homme des cavernes natif de ladite planète Hors-le-Monde. Seule sa peau verte et son apparence de primitif le différencient d'un "Impérial", ainsi qu'une autre caractéristique qui l'obligera à se lancer à l'aventure loin de son mode de vie préhistorique qu'il affectionne. Son QI ne vole certes pas bien haut, mais sa connaissance poussée de l'astronomie (domaine qui joue un rôle très important, comme la titre le laisse deviner), sa ruse naturelle et sa mémoire eidétique lui seront d'un grand secours.

Pierce Anthony développe à propos des sociétés du futur une intéressante théorie dite de la régression sphérique, selon laquelle toute civilisation expansionniste voit le niveau technologique de ses colonies s'amoindrir proportionnellement à l'éloignement de la "planète-mère", ceci en raison de l'énergie nécessaire aux communications et à l'impossibilité de voyager d'un point à un autre (même à la moitié de la vitesse de la lumière, il faut presque 300 ans pour faire un aller simple du Soleil à Etamine, étoile de la planète Hors-le-monde!).

Quel est donc le problème? C'est très simple: la Voie Lactée risque d'être détruite par un voisin belliqueux qui pompe l'énergie de notre bonne galaxie pour sa consommation personnelle, menaçant de dissociation désagréable les amas d'atomes que nous sommes. La sphère Knyfh dépêche un ambassadeur sur Terre, grâce au procédé inconnu des humains appelé transfert, qui permet à un être de transvaser ce que nous appellerons son "âme" dans le corps d'un autre, fut-il d'une race complètement dissemblable. Cette possession est totalement révolutionnaire, car elle permet le voyage instantané sur des distances considérables, à un bien moindre coût énergétique que la transmission de matière (oui, comme dans *Star Trek* !), carrément hors de prix.

Il y a toutefois un léger ennui: il faut disposer d'un corps d'accueil ayant perdu son identité (à la suite d'un accident par exemple), et de plus le caractère traumatisant d'une telle expérience nécessite une personnalité très forte, ce qu'Anthony appelle "aura Kirlian", mesure mathématique de l'âme d'après le nom d'un



prétendu savant soviétique du XXe siècle. Silex est un gentil garçon et n'a rien demandé à personne, mais il dispose de la plus forte aura jamais enregistrée - 200 fois la "taille" normale, ce qui en fait le messager idéal!

C'est donc sur les robustes épaules de notre paléolithique de service que repose le destin de la galaxie. Il doit répandre la mauvaise nouvelle chez les voisins, afin de former une coalition capable de lutter contre le mystérieux adversaire. Un tueur est bien sûr lancé à sa poursuite, histoire de lui compliquer encore la tâche... Silex se retrouve donc dans les corps d'extra-terrestres loufoques, fait des expériences franchement nouvelles sous tous rapports, et cette approche "sur le vif" des civilisations étrangères contribue grandement à son éducation jusqu'ici très parcellaire. L'auteur fait preuve d'une imagination débridée mais jamais totalement gratuite, et sait agrémenter son récit riche d'enseignements psyhologiques d'un exotisme baroque, le tout pimenté par un humour à froid ravageur.

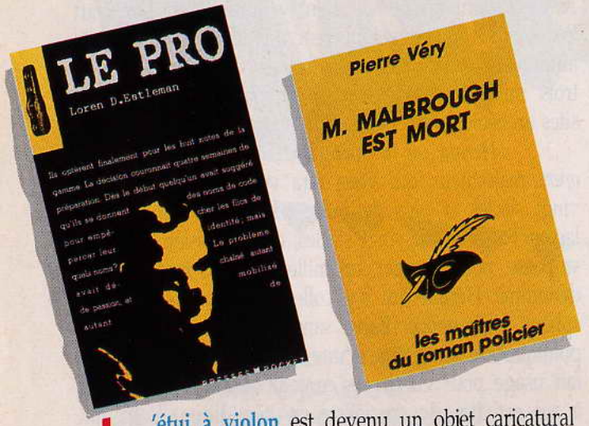
Ses aventures homériques s'achèvent après moult rebondissements d'une façon pour le moins originale; mais cette saga d'une densité impressionnante qui ne laisse que peu de répit aux protagonistes et au lecteur n'en est qu'au premier tiers, et continue... mille ans plus tard, avec une nouvelle guerre d'énergie. La galaxie concurrente a fait de considérables progrès dans le domaine du transfert, et a mis sur pied un redoutable programme de noyautage grâce à la technique de la prise d'otage, qui permet de posséder un être conscient sans lui demander son avis. Destructeur mais efficace!

C'est là qu'intervient Mélodie, lointaine descendante de Silex et originaire de Mintaka, vieille extra-terrestre musicale ayant consacré sa vie à l'étude des **tarots**. Cette héroïne que son passé ne prédispose pas vraiment à l'action est approximativement le **contraire** de son célèbre ancêtre: réfléchie, en proie au doute, elle passe chaque épisode de sa vie à la moulinette empreinte de superstition de cette science divinatoire d'origine solaire. Le point commun entre Mélodie et Silex est, vous l'aurez deviné, l'intensité de leur aura, qui va tout au long de *Mélodie ou la dame enchaînée* lui servir à neutraliser les espions. L'aspect "alien" de la Mintakane qui passe le plus clair de son temps dans le corps exquis d'une hôtesse terrienne est également un prétexte à analyser de l'extérieur les pulsions humaines avec une pincée de dérision. Anthony utilise les possibilités dramatiques du transfert pour créer un suspense efficace et des rebondissements variés; la parano guette le lecteur qui ne sait à quel personnage se fier. Sans parler de ces Anciens dont on ne sait rien (y aurait-il du Lovecraft là-dessous?), qui développèrent une civilisation brillante autour des phénomènes Kirlian et disparurent il y a trois millions d'années pour ne laisser que quelques sites archéologiques riches d'enseignements!

Hérald ou la quête Kirlian vient clore ce *space opera* majestueux qui vous fera voir du pays pendant vingt siècles et plus de mille pages sans jamais vous lasser. J'ai bien dit vingt siècles, car la troisième époque se passe, pour changer, un millénaire plus tard. C'est le dénommé Hérald qui s'y colle, un ressortissant de la sphère / (prononcer Barre, sans allusion au microcosme politique) lui aussi doté d'une aura supérieure et qui en fait usage pour guérir ses contemporains, parallèlement à ses activités de spécialiste en héraldique. Voilà qui nous change après l'astronomie et l'astrologie! Anthony a d'ailleurs l'art de diffuser sa science encyclopédique sans être pesant ni didactique. Cette fois encore, Hérald va devoir sauver l'Amas d'un péril qui menace d'éradiquer toute vie. Vous sentiriez-vous envahi par cet inquiétant sentiment de déjà vu? Non point! Anthony étonne à chaque chapitre et truffe son récit de trouvailles qui en font une fois de plus un régal, oscillant entre l'action, la réflexion, la difficulté des rapports entre sociétés différentes, le mystère, voire même le huis clos! Le message que l'on capte entre les lignes est pétri d'une profonde sagesse et invite à la tolérance, denrée en voie de disparition. Une oeuvre majeure, hautement distrayante, drôle, pleine de fantaisie et qui ne se prend pas trop au sérieux, qui plus est éditée dans une collection fort agréable. Bonne lecture!

Oscar LOMBRIK
Genre: SF galactique
Editeur: L'Atalante

ON A LU POUR VOUS



L'étui à violon est devenu un objet caricatural pour figurer le porte-flingue trimbalant nonchalamment sa sulfateuse; on aurait même tendance à penser que le meilleur moyen pour se faire repérer est de choisir ce stratagème éculé... sauf lorsque le personnage transportant ainsi son artillerie lourde embarque sur un bateau-croisière en tant que musicien d'orchestre!

Comme tous les jours en cette fin d'été, plusieurs centaines de passagers montent à bord du "Bloblo boat" pour guincher sur des airs ringards à souhait. La promenade sur les Grands Lacs tourne au cauchemar lorsque huit terroristes déterminés et armés jusqu'aux dents piratent le bateau à aubes. Ils promettent aux autorités de pulvériser le navire et ses occupants à la dynamite si l'on n'obéit pas à leurs exigeances.

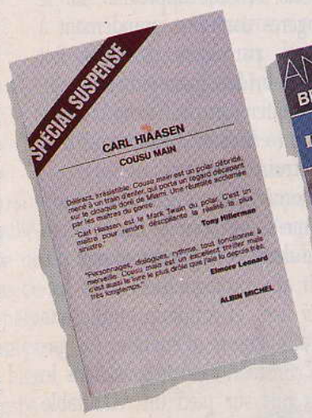
C'est là qu'intervient l'excellent Peter Macklin, redoutable tueur professionnel mandaté par son patron (qui croupit en prison) pour jouer les Rambo sur le navire perdu dans le brouillard; l'avocat de la "famille" a en effet marchandé avec le chef du FBI sa libération sur parole contre la coopération musclée de ce qu'il faut bien appeler la mafia dans cette affaire délicate. Macklin, assassin sur le retour, accepte la périlleuse mission et se lance dans une enquête sanglante pour découvrir l'identité des membres du commando Siegfried. Un thriller signé Loren D.Estleman, aussi efficace que son sombre héros (pouf pouf), qui tend à prouver que la fin justifie les moyens et sait habilement mêler action, suspense et psychologie dans un mélange détonant.

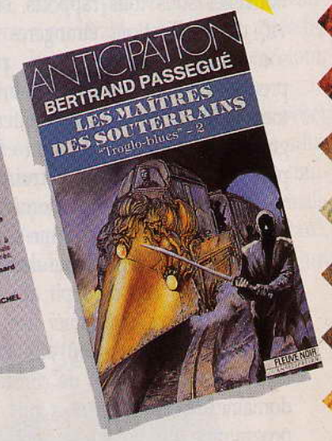
Loretta FREUD
Genre: polar à suspense
Editeur: Presses Pocket

Pierre Very fait partie des auteurs qui ont donné au polar français ses lettres de noblesse; *Goupi mains rouges*, *Les disparus de St Agil*, c'était lui. Né en 1900, cet ancien bouquiniste devenu romancier se tourne rapidement vers le cinéma, pour lequel il adapte ses romans les plus célèbres, avant de devenir "producteur de théâtre policier radiophonique" à l'époque où des radio-feuilletons comme *La guerre des mondes* (là ce n'est pas de lui) passionnaient le public. Parallèlement à ses grands succès, Pierre Very a également écrit des ouvrages moins connus, véritables perles du genre, où mystère et merveilleux sont omniprésents.

M. Malbrough est mort, qu'il publia en 1937, fait partie de ceux-ci. Simon Laurent, que rien ne prédispose à devenir héros de polar (après tout, ce n'est qu'un modeste peintre de cartes postales, timide et un rien mythomane) trouve lors d'une promenade en Sologne un mystérieux colis empli d'objets noirs. Le ramenant à ceux qu'il pense être les légitimes propriétaires, il va pénétrer dans l'univers oppressant du "Vieux Logis", une étonnante pension de famille où les locataires sont tous plus étranges les uns que les autres: une vieille dame en noir, une chanteuse triste, un cousin libinineux, et surtout Désiré, le simple d'esprit aux comptines assomantes. Mironton, mironton, mirontaine.

SQUAL 88
Genre: policier
Editeur: Le Masque





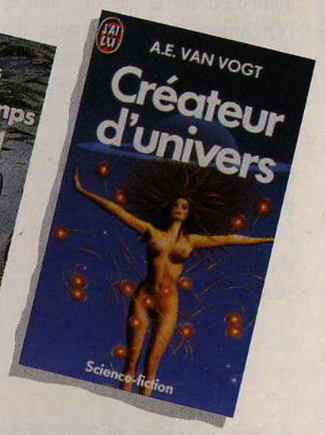
Il était une fois dans le bel état de Floride un gentil policier qui s'était retiré de ses affaires (ou peut-être avait-il été relevé de ses fonctions pour excès de zèle) et coulait des jours heureux dans une maison sur pilotis auprès des requins et autres poissons. Le pied quoi! Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'au jour où ce que d'aucuns appellent un flingueur vint lui rendre une petite visite (notez bien qu'il le regretta plus tard). Et à partir de ce moment-là, rien ne va plus! Les choses vont aller en accélérant. Plusieurs tentatives d'assassinat sont perpétrées à son encontre, la très scandaleuse émission-vedette de la téloche y va aussi de son intervention, la très célèbre clinique plastique du docteur Rudolph Graveline est inquiétée; *everything's possible in Miami*... Tout cela est bien joli me direz-vous, mais de quoi peut-il donc bien s'agir? Rien de plus simple à éluder: c'est du *Cousu main* par Carl Hiaasen et c'est tout bon.

Erwan KNEBELER
Genre: policier en maillot de bain
Editeur: Albin Michel

Voici venu le temps des rires et des chants... avec Bertrand Passegué c'est tous les jours le printemps! *Les maîtres des souterrains* est la suite des aventures speedées de Joris Eyquens, et vient clore de façon on ne peut plus définitive le court cycle "*Troglo-blues*". Nous avions laissé notre sémillant protagoniste dans une situation dramatique à la fin du premier tome, tout en bas de l'échelle sociale des habitants du sous-sol parisien. Le gentil looser qu'il était se métamorphose progressivement en arriviste cruel et sans pitié sous l'impulsion de l'amour qu'il voue à Leilia, la jeune femme qu'il a eu le malheur d'apercevoir un jour dans un village et qui hante depuis ses pensées.

Vous suivrez dans ce roman efficace le cheminement fulgurant d'un fils de la Bombe mu par l'énergie du désespoir grandissant qui l'anime. Rebondissements garantis, distraction assurée, avec en prime un final décapant qui vous laissera sur le carreau. Sans prétention mais bien ficelé.

Mr WONDERFUL
Genre: anticipation
Editeur: Fleuve Noir



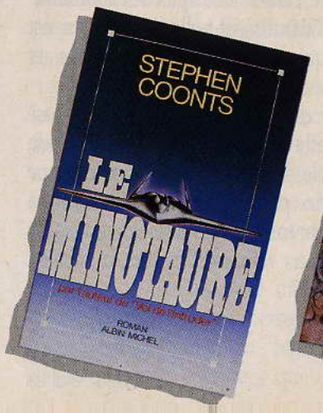
Les années cinquante furent fertiles pour la science-fiction. Alors que le public commençait à se passionner pour cette "sous-littérature" et que des auteurs de talent surgissaient régulièrement, certains d'entre eux, loin de se contenter d'écrire des romans, s'efforçaient de donner à la SF un cadre où elle pourrait s'exprimer. C'est ainsi que naquirent des associations comme la *Writers Guild of Science Fiction* et des journaux comme *Fiction* ou *New Worlds*. Créée par Michael Moorcock et dédiée à la nouvelle, cette revue fut longtemps animée par Brian Aldiss, auteur et anthologiste au goût et à l'imagination sans faille.

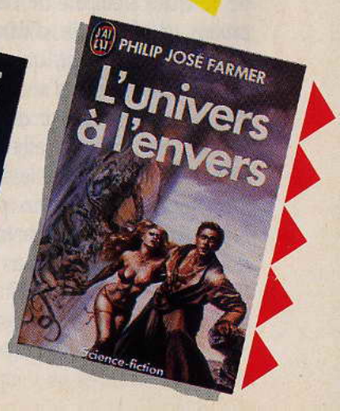
L'espace, le temps et Nathanaël regroupe quatorze de ses meilleures histoires courtes, qui témoignent des multiples facettes de son talent. Qu'il écrive du *space opera* classique ou qu'il "invente" le cyberpunk Aldiss semble à l'aise partout, avec toujours cet humanisme qui le caractérise et qui fait que ses textes ne ressemblent à aucun autre. Encore méconnu, Aldiss est un des plus beaux fleurons de "l'Age d'or". Il n'est pas trop tard pour le découvrir.

Darvick RANDALK
Genre: SF
Editeur: Denoël

Créateur d'univers de A.E. Van Vogt, auteur de best-sellers tels que *A la poursuite des Slans* ou *Les armureries d'Isher*, est un roman pour le moins déconcertant. En effet la puissance du récit est fantastique et l'auteur parvient à force de ballotages spatio-temporels à vous donner le vertige. Le personnage-clef, Morton Cargill, provoque accidentellement la mort d'une jeune femme en 1954, ce qui aura pour conséquence indirecte un exode massif des populations dans un futur lointain. Pour ce "crime", la Société intertemporelle pour le réajustement psychologique, qui a pour but d'améliorer le présent en modifiant le passé (vous suivez?), recommande une cure à l'intention du lieutenant Morton Cargill, qui se retrouve illico projeté au XXIVe siècle. Un sacripant du VXXIe siècle n'hésite pas à lui apparaître en rêve pour lui indiquer la marche à suivre afin ne pas modifier le futur. Bref, après une petite période, l'on arrive à s'habituer aux divers déplacements dans le continuum, ainsi qu'aux méditations profondes de Morton Cargill sur la place de son âme dans l'univers "matériel". Sachez toutefois que si ce roman est pour le moins déstabilisant, il est aussi exceptionnel par sa vitesse et la qualité de sa narration.

Le PRISONNIER
Genre: SF
Editeur: J'ai Lu





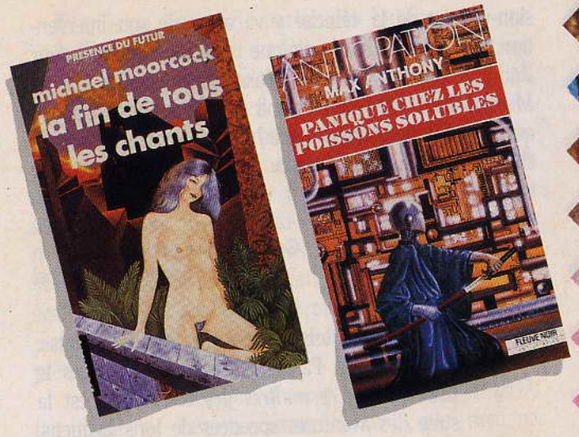
Qui n'a pas rêvé de devenir un jour un **espion**? Vous, peut-être! Dès mon plus jeune âge, j'imaginai pour ma part être une de ces **taupes** qui dans l'ombre agissent pour le bien de la civilisation. Certains auraient déjà songé aux **milliards** que tout cela peut rapporter, moi en revanche je ne pensais qu'à la victoire de mes **idéaux**. Mais venons-en au fait. *Le minotaure* de Stephen Coonts est un superbe roman d'espionnage qui saura, j'en suis sûr, satisfaire ceux d'entre vous qui se passionnent pour le genre. Il s'agit encore une fois d'un duel Est/Ouest (quelque peu **anachronique**, mais passons) et tenez-vous bien, ce qu'il convient de protéger ou de "barboter", tout dépend de votre camp, sont des informations sur le dernier-né des **avions furtifs**. Pas mal! Le dossier en question est on ne peut plus explosif, d'autant plus que le dernier chef du projet a terminé sa carrière de façon prématurée. Sic! Le petit veinard qui va hériter de ce cadeau empoisonné est Jake Grafton, pilote de la *navy* qui est le parfait spécimen de bouc émissaire. L'affaire se complique à souhait et il devient vite difficile de se faire une opinion réellement objective et réaliste de ce qui se passe. L'action se déroule à une **telle vitesse** que vous aurez terminé ce pavé avant même de l'avoir commencé. Et si vous investissez dans ce bouquin, vous connaitrez la justification de son titre. Alors ne laissez pas s'enfuir une aussi bonne occasion de vous **cultiver**!

Hector PRULLE
Genre: top secret!
Editeur:Albin Michel

Jack Cull vient de **périr** dans un accident de voiture. Athée convaincu, il s'attendait à nourrir les vers de terre pour l'éternité quand il se réveille **en enfer**. Un enfer bien différent de ce qu'il avait imaginé; pas de flammes, pas de tourments éternels pour les damnés... à part les **démons**, rien de tout ce folklore que Cull (ne) pensait (pas) trouver. L'enfer chez Farmer n'est qu'une extension de notre vie quotidienne; la **compagnie du téléphone** y tient les rènes du pouvoir, alors que les démons, victimes de la surpopulation humaine, ne sont plus que les **esclaves dévoués** de ceux qu'ils étaient censés tourmenter. Alors que Cull commence à s'habituer à cette nouvelle routine, le **chaos** s'empare de l'enfer. Pourquoi les communications téléphoniques n'aboutissent-t-elles plus? Qui est ce mystérieux **Christ**, qui porte des lunettes noires, et que l'on dit capable d'accomplir des **miracles**?

Auteur majeur de la SF américaine, Philip José Farmer est un anti-catholique virulent. Comme son autre pôle d'intérêt est le sexe (cf Gen4 33), cela donne à ses romans un délicieux parfum d'interdit. L'univers à l'envers, truculente aventure post-mortem, est sans doute l'un de ses meilleurs romans. Dis tonton Farmer, c'est encore long l'éternité?

SQUAL 88
Genre: SF religieuse
Editeur: J'ai Lu



L'incontournable Michael Moorcock n'a plus guère de secret pour vous, j'en suis sûr! **Auteur multitâche** s'il en est, il est surtout connu dans notre beau pays pour la trop fameuse saga d'*Elric*, qui n'est pas à mon avis ce qu'il a fait de meilleur, tant s'en faut! Malheureusement, il est difficile de se procurer certaines de ses oeuvres les plus audacieuses comme la trilogie d'**Oswald Bastable** et de la célèbre **chrononaute** Una Persson, deux de ses personnages que l'on retrouve d'ailleurs dans le présent ouvrage (eh oui).

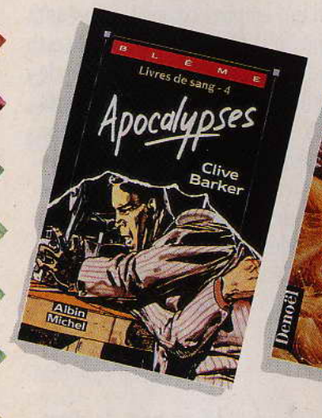
Je m'adresse ici à mes quatorze fidèles lecteurs: vous devez comme moi attendre la bave aux lèvres la réédition de *La fin de tous les chants*, troisième tome des *Danseurs de la fin des temps*. Bande de veinards! A peine quatre mois après *Les terres creuses* (voir Gen4 n° 30), le voici le voilà! Vous allez pouvoir vous délecter des aventures **uchroniques**, métaphysiques, humoristiques et romanesques de Jherek Carnelian, demi-dieu de la fin des temps, fruit des entrailles de **l'Orchidée de Fer** et transi d'amour pour la sublime Amelia Underwood, citoyenne de **Bromley** (la ville natale de HG Wells) et originaire du XIXe siècle... Un Moorcock en très grande forme, qui promène son **style exquis** de l'exposé brillant sur la nature du temps à la relecture éclairée - et illustrée par l'exemple - du **mythe du bon sauvage**. Etonnant, sensible, prodigieux, à la fois léger et profond sans jamais être ennuyeux, l'oeuvre d'un véritable auteur et d'un être humain à nul autre pareil.

Oscar LOMBRIK
Genre: indispensable
Editeur: Denoël

En traversant New York, **méfiez-vous** des chauves-souris; elles n'entendent rien avec leur **walkman**. C'est bien simple, elles ne se rendent même pas compte que les chars-sauterelles sont entrés dans la ville. Non, je ne suis pas en train de vous raconter mon dernier **trip** sous acide, mais simplement de vous donner un aperçu de ce qui se trouve dans *Panique chez les poissons solubles* de Max Anthony. Un bref aperçu, puisqu'on y rencontre aussi des pendus récitant du Baudelaire et des araignées qui déclament du Bossuet, des courses de motos qui ressemblent à des B-52 et des **crapauds philosophes**, sans oublier un cerveau électronique qui joue du Beethoven.

Remarquez, si on fait abstraction du décor, l'histoire est simple; en **2412 à New York**, Ned Lucas, chargé de surveiller un savant un peu dingue, se retrouve catapulté avec lui dans un monde bizarre où rien ne semble normal. Serait-ce un coup des Japonais? Car, à part eux, qui donc pourrait prendre New York aux chauve-souris mélomanes? Complètement déjanté, *Panique chez les poissons solubles* est un roman désarmant d'imagination, qui laisse comme un vague arrière-goût d'**hallucinogènes**. Ne venez pas dire que je ne vous ai pas prévenu!

JOSEPH K.
Genre: SF stupéfiante
Editeur: Fleuve Noir



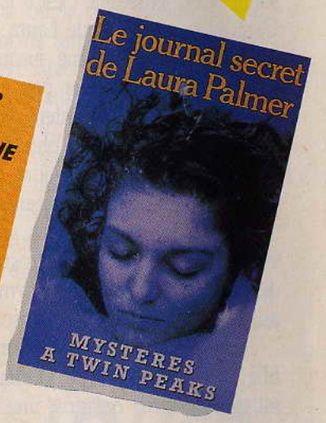
Amateurs de **Clive Barker**, et je sais qu'il y en a, voilà quelque chose qui va vous plaire. Le quatrième volet des "Books of blood", les très célèbres *Livres de sang*, est désormais disponible dans votre meilleure... boucherie. Il s'agit d'un recueil de **nouvelles** toutes aussi folles les unes que les autres. A titre d'exemple, et histoire de vous mettre un tantinet dans l'ambiance, je vous propose la situation suivante: votre corps, qui est comme de juste un **exemple de coordination**, voit quelques parties de votre anatomie se rebeller. A commencer par vos petites mimines qui décident d'un commun accord de se séparer du reste de votre entité...

Je vous laisse imaginer les éventuelles poursuites de ce récit. Ceux d'entre vous qui apprécient le genre ne seront pas déçus; pour les autres, je ne sais pas! J'ai vraiment bien aimé et je vous invite à faire un petit tour du côté de chez votre libraire favori. Zouh!

Esteban M.
Genre: Clive Barker
Editeur: Albin Michel

Un jeune garçon élevé dans la jungle, dont les parents disparaissent, le laissant livré à lui-même; cela n'a rien d'original et des **générations** de *Tarzan* et de *Mowgli* nous ont rompus avec ce scénario. Mais lorsque Stefan Wul est aux commandes, le **délire** est total et la surprise constamment au rendez-vous. Brice, douze ans, s'en va courir la forêt amazonienne après la mort de ses parents. Malade, il s'écroule devant un homme vêtu de **plaques d'or** que les Indiens vénèrent comme un **dieu**. Lorsqu'il revient à lui, quelle n'est pas sa surprise de voir que le Brésil a bien changé et que, tout compte fait, il n'est peut-être pas au Brésil. Quelle langue parle donc son sauveur, qui mélange le Créole, l'Espagnol et le Français à des sonorités étonnantes? Qui sont ces **hommes-oiseaux** au costume si parfait qu'on les croirait vraiment couverts de plumes? Et si, finalement, il n'était plus sur Terre? Stefan Wul, **auteur phare** des années 50, a écrit une dizaine de romans dont *Niourk* et *Les maîtres du temps*. Après plus de quinze ans de silence, Wul nous revient avec les deux tomes de *Noô*, et l'on se rend compte que ça valait le coup d'attendre. Bon voyage!

JOSEPH K.
Genre: SF
Editeur: Denoël



Cela devient vraiment une **manie**, la collection du Masque squatte systématiquement le Prix du roman policier du festival de **Cognac**. Cette nouvelle récompense qui vient couronner un monument incontournable de l'édition policière se comprend aisément à la lecture de *La Bostonienne*, premier roman qui fait preuve d'une qualité incontestable. Il est signé Andrea H. Japp, infatigable consommatrice de polars anglo-saxons qui passe avec bonheur de l'autre côté de la plume. Cette Française née à Paris se sert de son expérience personnelle des Etats-Unis pour nous livrer un **portrait amer** de la bonne société du Massachussets, en se pliant aux conventions du genre tout en les exploitant de façon originale.

L'auteur esquisse une galerie de portraits sans concessions autour du personnage posthume de "dear Tricia" Barton-Smithtown, **bourgeoise insupportable** et détestée par son entourage qui a eu la bonne idée de se

trancher les veines. Excellente initiative de l'opinion générale, mais n'a-t-on pas pris cette décision à sa place? En d'autres termes: **suicide ou meurtre**? L'inspecteur Douglas Morrington Jr pencherait plutôt pour la deuxième hypothèse, et va tout faire pour découvrir l'assassin. Là aussi Andrea H. Japp tranche avec la tradition: il ne s'agit pas d'un flic conventionnel, intègre et efficace, ni même d'un pourri intégral façon James Ellroy, mais d'un **authentique looser**, d'un raté à la petite semaine qui se donne des airs de dandy pour sauver les apparences. Affublé de son comparse Bo "la pâquerette" Brown, il chemine péniblement dans une enquête difficile et prend une succession impresionnante de **gamelles**. Un polar passionnant et une étude humaine saisissante.

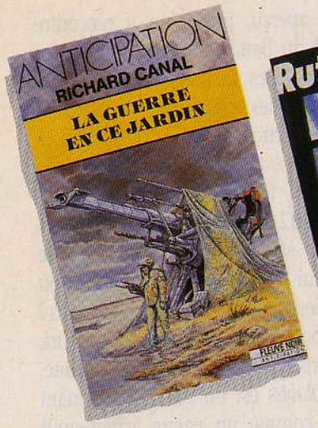
Oscar LOMBRIK
Genre: policier
Editeur: Le Masque

Je te promets de te dire tout ce qui m'arrivera, tout ce que j'éprouverai, tout ce que je **désirerai**. Je te dirai mes pensées, toutes mes pensées. Il y en a que je ne peux dire à personne. Ces pensées-là, c'est à toi que je les **confesserai**." C'est avec ces mots que Laura Palmer ouvre son journal secret qui l'accompagne jusqu'à la mort. Au fil des pages, Laura grandit et peu à peu révèle les **terribles cauchemars** qui la hantent et vont la faire basculer. Tous ses **fantasmes** les plus inavoués y sont consignés et permettent de comprendre comment cette petite fille modèle si rangée, cette lycéenne sans problème et aimée de tous a pu pendant des années mener une **double vie** et sombrer dans la drogue et le sexe jusqu'à en devenir cocaïnomane et nymphomane... jusqu'à être **assassinée** dans d'horribles circonstances.

Véritable carnet intime écrit par Jennifer, la fille de David Lynch, le *Journal secret de Laura Palmer* est, vous l'aurez compris, une des pièces maîtresses de la série télévisée *Twin Peaks* actuellement diffusée sur la Cinq. Un vrai **journal de bord**, qui semble être écrit par une petite fille de douze ans, et dont le style évolue au cours des pages et du temps qui s'écoule.

Loin d'être un coup commercial (quelle idée saugrenue, voyons...) et une **bête novellisation**, ce bouquin de poche est une manière originale et intelligente d'approcher le mystère de la mort de Laura Palmer. Ce journal intime possède certainement de **nombreux indices** pour démasquer le coupable, toujours pas découvert par la police au neuvième épisode, même si quelqu'un en a arraché les dernières pages. Très dur mais passionnant, ce carnet se lit comme un roman, un petit **frisson de voyeurisme** en plus...

L. FOX
Genre: polar
Editeur: Presses Pocket



Richard Canal est un auteur étonnant et difficilement classable; ses histoires (bien ficelées au demeurant) sont plus un **prétexte** qu'une fin en soi, et lui servent de support pour donner **libre cours** à ses visions très percutantes d'un avenir de l'humanité peu engageant. Dans une **poignée de siècles**, la Terre est à la tête d'un empire colonial imposant qu'elle a conquis de façon musclée. Ransen Pollock est **militaire**, inconditionnel de Mozart et se pose trop de questions. Il prend les autorités à témoin des **atrocités** commises au nom des nécessités stratégiques, et donne son nom à une loi protégeant les populations autochtones. Après une période de renoncement total, il retourne incognito au sein de la grande muette et échoue sur une planète de boue et de désespoir, sorte de **Vietnam futuriste**. Canal raconte, on l'écoute religieusement.

Mr WONDERFUL
Genre: SF
Editeur: Fleuve Noir

Mine de rien, Ruth Rendell est en train de devenir un **grand nom** du polar. Celle qu'on commence déjà à appeler la "**nouvelle Agatha Christie**" s'est hissée, en quelques romans, au sommet des bests sellers. Ecrivain infatigable, usant de **multiples pseudonymes** pour publier sa copieuse production, Ruth Rendell est surtout créatrice d'un style à part, où le "detective-novel" victorien côtoie le thriller le plus actuel.

Une amie qui vous veut du bien est un recueil de nouvelles où Ruth Rendell explore des meurtres "ordinaires". Loin de Mesrine ou Jack l'Eventreur, les assassins comme les victimes de ces récits sont des gens **très ordinaires**, qui tuent par erreur, par inadvertance ou par colère, mais jamais de manière préméditée. Ses personnages, attachants au possible, basculent dans le meurtre et voient leur vie bouleversée à jamais par cet acte auquel ils n'étaient pas préparés. Bien loin des canons actuels du polar, ce qui n'enlève rien à sa force, **l'univers feutré** de Ruth Rendell est à découvrir absolument.

Viviane VOG
Genre: polar
Editeur: Le Masque

ON A JOUE SANS VOUS

Ludodélire frappe fort! Avec *Formule dé* et *Footmania*, soit deux jeux d'un seul coup, et ceci peu de temps après la sortie de *La vallée des mammouths*. Que demande le peuple? Ceci dit, si vous avez vraiment horreur du foot et des bagnoles, tournez la page et jetez un coup d'oeil aux superbes suppléments en VO qui vous tendent les bras!

Depuis longtemps le projet est à l'étude, et il est enfin disponible. Ce que j'en pense? C'est réglé comme du papier à musique, cohérent, réaliste, prenant, bref c'est bon! Quelques détails techniques: le (grand) plateau représente le **légendaire circuit de Monaco**, et permet à dix bolides de s'affronter dans une lutte échevelée. Le principe est simple: chaque voiture est équipée comme dans la réalité d'une **boîte à six rapports**, et plus la vitesse enclenchée est élevée, plus le véhicule franchit de cases. Mais si vous foncez comme une mule, vous allez droit (tout droit, même) à la catastrophe. Il faut bien sûr rétrograder pour négocier les virages, mais le système est suffisamment souple pour **permettre une prise de risque** plus ou moins importante, matérialisée par le tirage d'un dé à vingt faces. Chaque voiture dispose de **points de vie** de consommation, de carrosserie, de moteur, de freins et de pneus, voire même de tenue de route dans les règles avancées. Il s'agit de bien gérer tout ceci, histoire de finir **en un seul morceau**, en tête si possible! Un jeu plus stratégique qu'il n'y paraît, où rien n'est jamais acquis, qui traduit de façon fidèle **l'émotion des Grands Prix**. Go!

Genre: course automobile
Editeur: Ludodélire

Une **simulation de Grand Prix** dans votre salon, avec sorties de virage fracassantes, crissements de pneus, **moteur qui casse**, arrêts au stand, rugissement des monstres de métal (Stéphane le fait très bien) et tout? **C'est possible!** Cela fait même trois ans qu'Eric Randall et Laurent Lavaur, "tous deux issus des métiers de l'image et du son", ne ménagent pas leurs efforts pour faire éditer leur **impressionnant bébé**.

JOUEZ UN TON PLUS HAUT

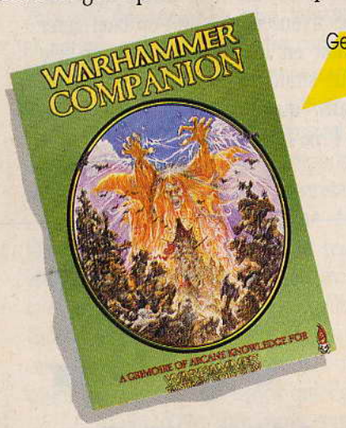
3615 OEUF CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 45.87.28.83
15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris - 43.31.91.02

ET PARTOUT PAR CORRESPONDANCE

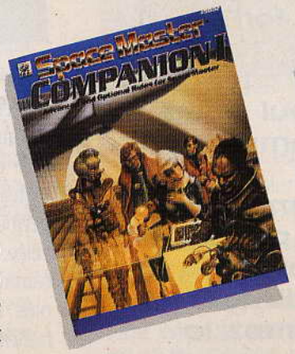
n jeu simulant la gestion d'un club de foot avec championnat, transferts de joueurs, internationaux chers mais efficaces, cartons rouges, sponsors et tout? C'est possible! Ça s'appelle *Footmania* et c'est à peu près l'opposé de *Subbuteo*. Point de ballon qui roule et d'arbitre qui siffle, ici comme à la télé c'est l'argent qui circule et fait la loi. Il s'agit de se constituer une équipe, performante de préférence, mais sans se ruiner. Trois catégories de joueurs sont à vendre: le tout-venant, les internationaux et les étrangers. Lorsque l'un des participants a assemblé une équipe complète (du gardien au n° 11), le championnat commence, avec d'éventuelles rencontres européennes dures mais lucratives. L'issue d'un match est déterminée par la valeur des protagonistes et de précieuses cartes événement qu'il convient d'utiliser judicieusement, simulant la glorieuse incertitude du sport. Un jeu au point et tout à fait cohérent, mais auquel il manque la touche de génie pour le rendre indispensable.

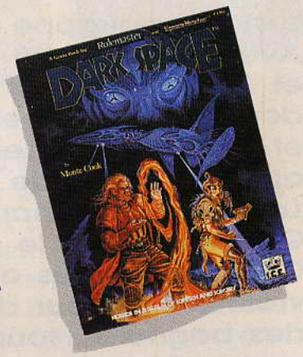
Genre: foot is money
Editeur: Ludodélire



Pas de jaloux; tous les jeux de rôle anglo-saxons qui se respectent (et qui se vendent) finissent par éditer le traditionnel Companion. L'excellent *Warhammer* est connu pour la qualité de ses extensions, jusque là essentiellement consacrées à l'action proprement dite, à savoir campagnes et scénarii. Gaudeamus! Le *Warhammer companion* est arrivé, en VO en attendant la probable traduction de Jeux Descartes. Ce livret contient une foule compacte de renseignements, essentiellement destinés à ceux qui jouent et font jouer des personnages avancés dans leur plan de carrière. On retient dans le désordre quatre scénarios qui vous feront détester les villages tranquilles, les docteurs, les croisières et toutes ces sortes de choses, des règles avancées sur les armes à feu et les armures, des sortilèges, tout plein d'objets magiques, de vilains familiers, deux carrières qui sortent un peu des sentiers battus et pas le moindre raton laveur. Un supplément hétéroclite à la présentation soignée et originale, indispensable pour les fans et tous ceux qui aspirent à devenir de vrais Gros Bill. Et bientôt *Ghostwood* et *Castle Drachenfels* !

Genre: germanic fantasy
Editeur: Flame / Games Workshop





Le succès de *Rolemaster*, l'un des systèmes les plus complets (et complexes) dans le domaine du médiéval fantastique, a conduit ICE à sortir moult extensions. Vous connaissez les fameuses colonnes de chiffres rébarbatives qui sont entrées dans l'inconscient collectif. Les règles sont certes touffues, mais ce côté technique inquiétant renforcé par une présentation austère n'est pas synonyme d'ennui et de comptes d'apothicaire, pourvu que l'on déniche un MJ qui possède bien son sujet. Bref! *Rolemaster* c'est très bien, mais le petit frère SF nommé *Space Master* souffrait d'un complexe d'infériorité. Adieu tristesse, voici venu le *Space Master Companion I*, sans nul doute le premier d'une longue série. Il comprend plein de belles choses: neuf professions, une avalanche de compétences dont l'accès au *Spell Law*, des tables de background et leurs conséquences (allergies, folies, phobies, psionics, dépendances, qu'est-ce qu'on rit), quelques idées sur le droit, la téléportation, le voyage dans le temps et autres broutilles, avec à la fin l'inévitable fourbi. On s'use les yeux, mais c'est tellement bon!

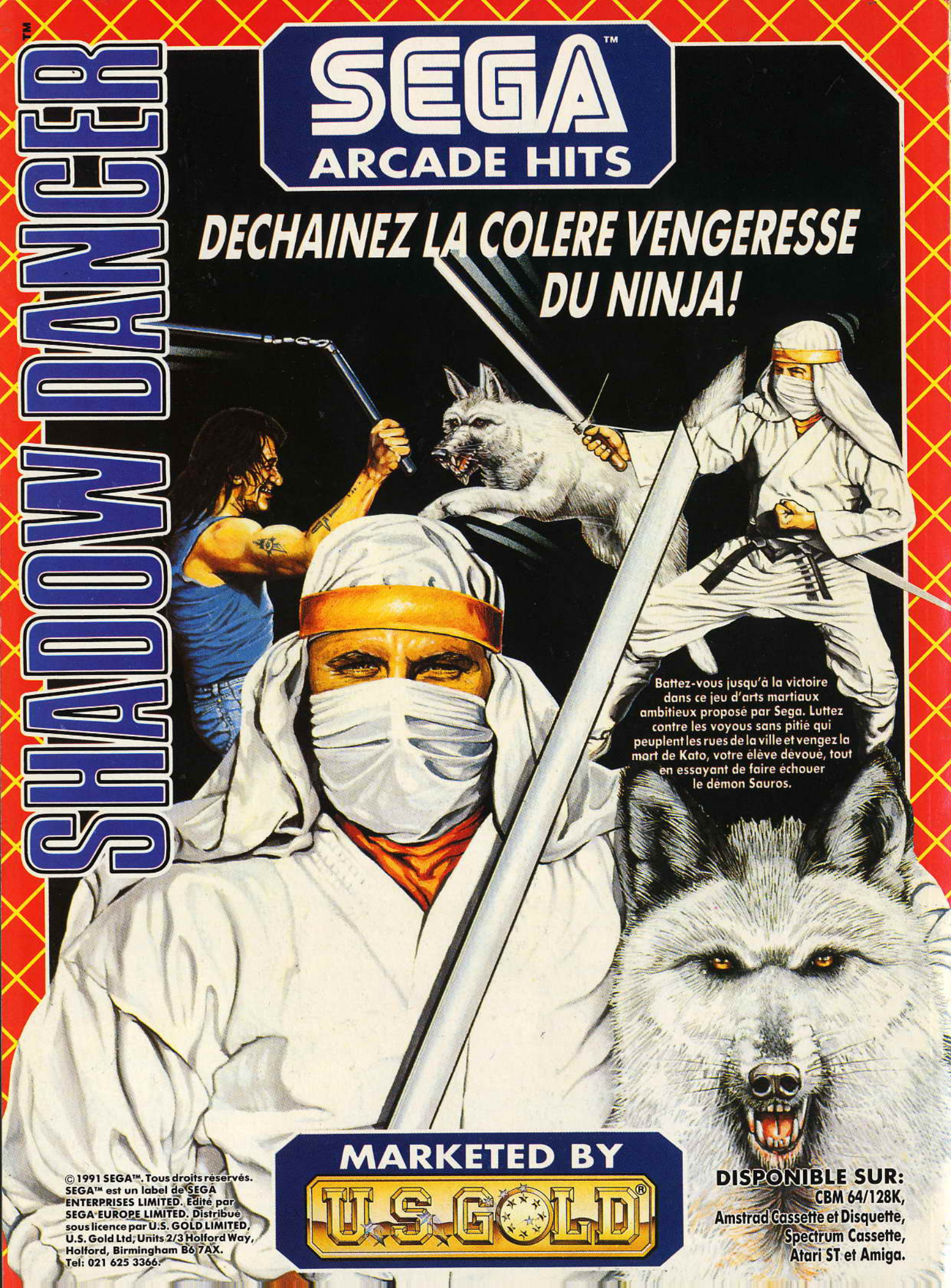
Rolemaster et *Space Master* sont compatibles, on le sait, mais en plus ils sont compatibles! A tel point que ICE sort un épais livret plutôt aéré qui mélange allègrement les deux dans la description d'un monde où se côtoient magie et technologie. *Vous vous sentez envahi par cet inquiétant sentiment de déja vu?* C'est normal, mais dans ce cas cette démarche est non seulement légitime (ils étaient là avant) mais bénéfique. Tout y est: résumé des Vingt Mondes, organisation religieuse et sociale, création des personnages, races et bestioles, technologie, magie et même deux (idées de) scénarios!

Oscar LOMBRIK
Genre: SF / heroic fantasy
Editeur: Iron Crown Enterprises

SHADOW DANCER™

SEGA™
ARCADE HITS

DECHAINEZ LA COLERE VENGERESSE DU NINJA!



Battez-vous jusqu'à la victoire dans ce jeu d'arts martiaux ambitieux proposé par Sega. Luttez contre les voyous sans pitié qui peuplent les rues de la ville et vengez la mort de Kato, votre élève dévoué, tout en essayant de faire échouer le démon Sauros.

MARKETED BY
U.S. GOLD®

DISPONIBLE SUR:
CBM 64/128K,
Amstrad Cassette et Disquette,
Spectrum Cassette,
Atari ST et Amiga.

© 1991 SEGA™. Tous droits réservés. SEGA™ est un label de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Edité par SEGA EUROPE LIMITED. Distribué sous licence par U.S. GOLD LIMITED, U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.