

ETE 91
228 PAGES :
30 FRANCS

GÉNÉRATION

GAGNEZ
UNE CROISIÈRE !

AMIGA, ATARI ST
PC, CONSOLES

ENFIN
INDIANA
JONES IV !!

SPECIAL LUCASFILM :
TOUTE L'ACTUALITÉ
ET LES PROJETS !

TOUT SUR LE C.E.S.
DE CHICAGO

TORTUES NINJA :
LE RETOUR

MICKY

CROISIÈRE
POUR UN CADAVRE
IL EST LÀ !

HEART OF CHINA
DYNAMIX PERSISTE !



CONSOLE

SONIC,
LA COURSE EN TÊTE !
PANG,
L'ÉCLATE EN CD-ROM



May

TOUT SUR LE C.E.S.
DE CHICAGO

RÉSUMÉ D'UNE VISITE
CHEZ LUCAS ART



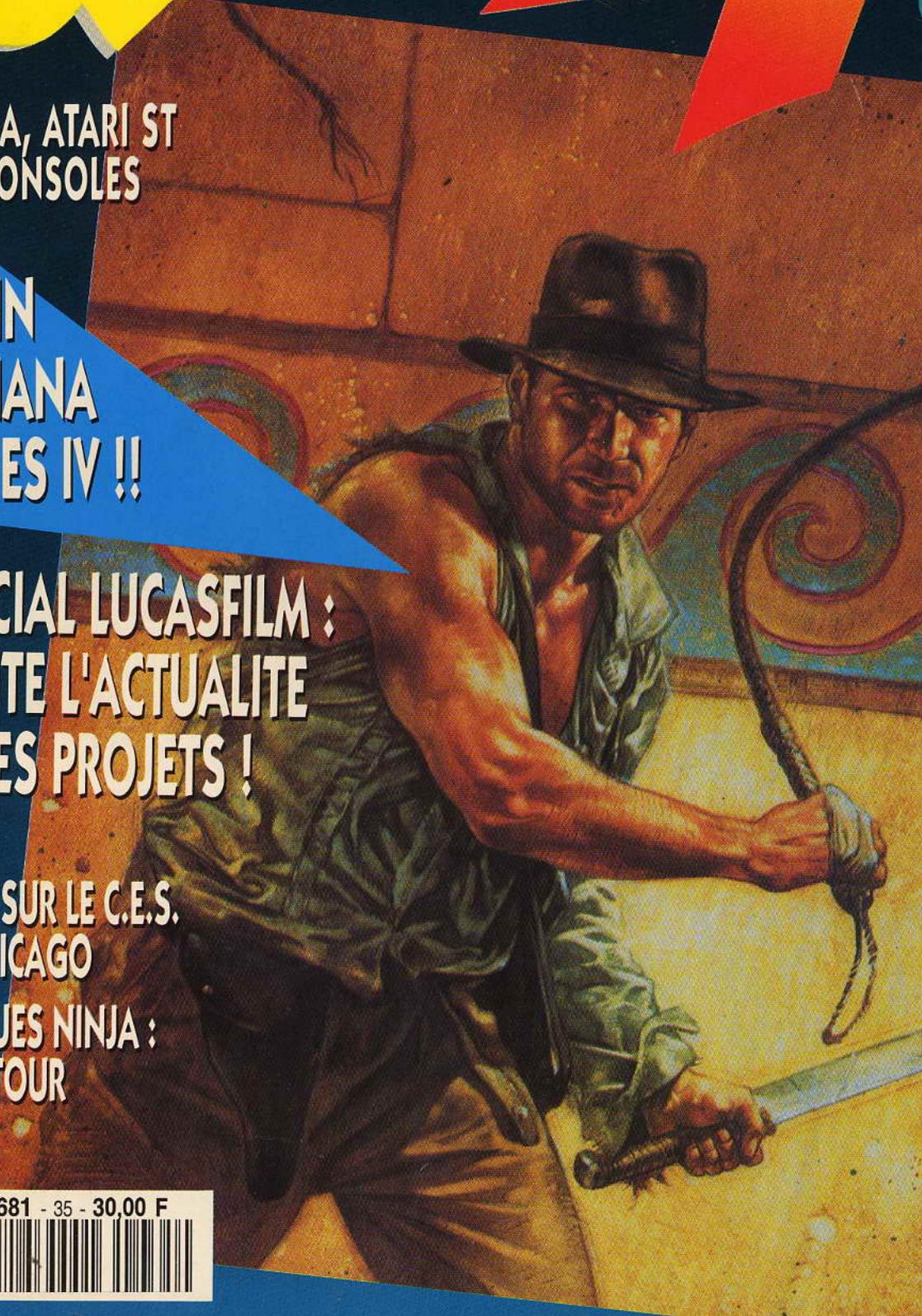
OXYBEN

CALVIN ET HOBBS
LA BD DU SIÈCLE

TRONCHET
PAIE SON LOYER,
MANGE ET FAIT CACA



M4681 - 35 - 30,00 F



GUNSHIP 2000™

En 1986 MicroProse lança Gunship, une simulation d'attaque en hélicoptère Apache AH-64A, qui se vendit comme des petits pains et remporta récompense sur récompense.

Il fut salué comme la simulation d'hélicoptère par excellence.

Cinq ans plus tard, après le succès d'Operation Desert Storm ("Tempête sur le désert"), MicroProse présente Gunship 2000. Les avions high-tech représentaient une puissance militaire inégalée. Maintenant la technologie informatique high-tech offre l'incomparable avec la simulation d'hélicoptère.



Avec la technologie, aujourd'hui c'est déjà demain!

Gunship 2000 met en scène sept des hélicoptères technologiquement les plus avancés de l'armée américaine. Au cours des centaines de missions le joueur prend en considération les capacités spécifiques à chaque hélicoptère et sélectionne une escadrille de cinq engins, puis attribue à chacun d'eux ce qui se fait de mieux en matière d'armes. C'est la première simulation multi-hélicoptère destinée au grand public.

L'action se déroule en Europe Centrale et dans le Golfe Persique et chaque théâtre des opérations se compose de trois arènes différentes. Les compétences des membres de votre équipage augmentent avec le temps; votre mission consiste à tirer le meilleur parti de leurs aptitudes, de surveiller et de coordonner les tactiques de combat.

Des graphiques 3-D montrent le terrain avec ses dépressions (berges des rivières et vallées) et ses reliefs (montagnes et crêtes) ce qui rend le vol à basse altitude étonnamment réaliste. Chaque hélicoptère est conforme à la réalité, tant par son apparence que par sa manoeuvrabilité.

Grâce à une multitude d'options de jeu, comme l'entraînement, les missions simples ou multiples en hélicoptère, une campagne et des options de vol, vous bénéficiez de conditions de vol, d'atterrissage, météo ou atmosphériques réalistes ou faciles.

Vous êtes spectateur depuis n'importe quel point dans le théâtre des opérations. A l'intérieur du cockpit vous pouvez voir devant vous, à gauche et à droite ou bien vous pouvez regarder par-dessus le rotor, en mode vue poursuite, vue tactique, caméra à distance, panorama à 360° ou suivi missile.

Gunship 2000, le nec plus ultra des simulations au coeur du combat, vous offre encore plus avec la possibilité supplémentaire d'appeler l'artillerie et du secours aérien lorsqu'ils sont disponibles ou nécessaires, un constructeur de mission pour concevoir et sauvegarder vos propres missions.



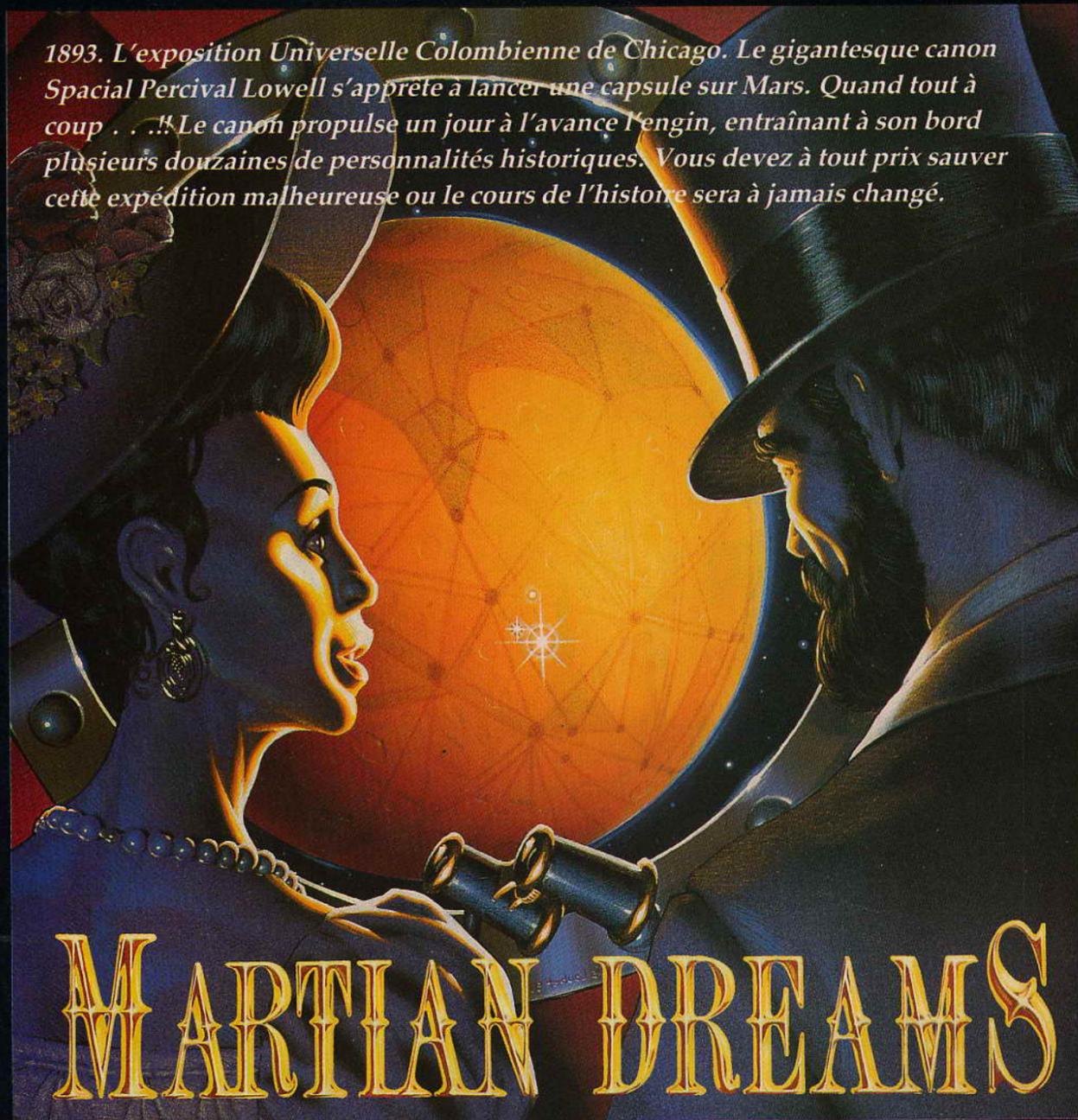
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Gunship 2000 sera bientôt disponible pour les ordinateurs IBM et compatibles

Ultima®

WORLDS OF ADVENTURE 2

1893. L'exposition Universelle Colombienne de Chicago. Le gigantesque canon Spacial Percival Lowell s'apprete à lancer une capsule sur Mars. Quand tout à coup...!! Le canon propulse un jour à l'avance l'engin, entraînant à son bord plusieurs douzaines de personnalités historiques. Vous devez à tout prix sauver cette expédition malheureuse ou le cours de l'histoire sera à jamais changé.



Photos d'enn

Distribué
par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de vente

ORIGIN™

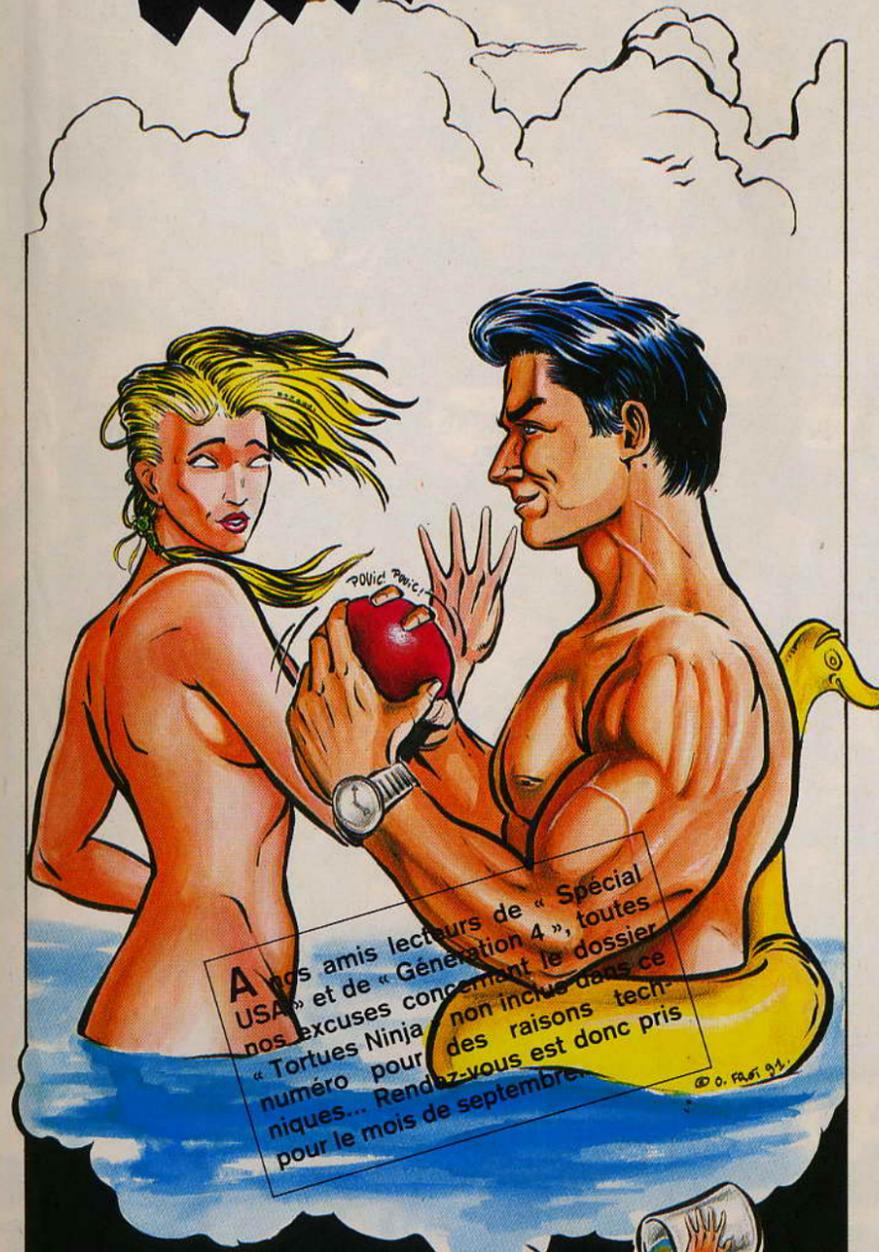
A Lord British Game



MINDSCAPE

IBM PC & 100% compatibles.

EDITO



A nos amis lecteurs de « Spécial USA » et de « Génération 4 », toutes nos excuses concernant le dossier « Tortues Ninja » non inclus dans ce numéro pour des raisons techniques... Rendez-vous est donc pris pour le mois de septembre.



Enfin le numéro double de l'été ! Pour nous, cela signifie les vacances, pour vous cela signifie une attente deux fois plus longue pour retrouver le nouveau Génération 4. Mais avouez que le numéro que vous tenez entre les mains est riche ! Riche en tests de jeux, riche en previews (près de 70 pages au total), riche en infos avec notre compte rendu complet du CES de Chicago, tellement riche que certaines rubriques comme "En bref" et "Express" n'ont pu être incluses dans le magazine. Promis, le mois prochain, elles seront là ! Au niveau de la maquette, vous constaterez qu'elle a de nouveau évolué, en grande partie en fonction de vos desideratas (continuez à nous écrire et à nous livrer vos impressions). Normalement la formule définitive de Génération 4 devrait intervenir pour le numéro de la rentrée, en vente dès le 25 août.

Mais pour vous permettre de patienter jusqu'à cette date, nous vous préparons notre numéro spécial posters numéro 2, dans lequel vous retrouverez les 7 posters grands formats (60 x 80) des jeux de la rentrée. En vente le 20 juillet au prix de 20 francs, ne le ratez pas !

Enfin, pendant ces vacances, arrêtez de faire la fête quelques instants, et prenez donc le temps de répondre à notre enquête lecteurs. Premièrement, cela nous fera plaisir, et en plus vos réponses nous permettront de mieux vous connaître, et d'améliorer encore Génération 4 pour mieux vous satisfaire. Il y a 100 pin's à gagner pour motiver les plus lézards d'entre vous.

Dernière petite chose, dès que nous connaîtrons l'adresse de Stéphane, nous vous la communiquerons. Ainsi vous pourrez lui écrire et le reconforter pendant sa longue, très longue, année sabbatique. Rendez-vous au prochain épisode !

Frank Ladoire

P.S. : Stéphane, si tu nous lis à ta cantine, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi !

VENT D'OUEST / PTILUC / GENERATION 4

Dans le numéro 32 de Génération 4, le dessinateur PTILUC, lors d'une interview faite par nous-mêmes, se laissait aller à des propos venimeux d'une rare violence à l'encontre de VENT D'OUEST, son éditeur. Propos diffamatoires mélangés à des insultes personnelles.

Notre collaborateur Tristan Lathiere aurait beaucoup mieux fait de laisser de côté ces confidences, sans véritable intérêt pour les lecteurs et de s'intéresser plutôt au travail de PTILUC, ce qu'il a fait dans le numéro suivant. Nous n'aurions pas du passer cet interview, inutile, qui a profité de la confusion propre aux bouclages tardifs.

La BD a, d'ailleurs, d'autres combats à mener aujourd'hui, car ses marchés sont difficiles à défendre et à reconquérir. Génération 4 s'y emploie d'ailleurs depuis un bon moment. Nous savons que bon nombre d'éditeurs, dont Vent d'Ouest, bien sûr, se battent pour donner une dynamique nécessaire à ce secteur dont profite évidemment les auteurs, grincheux compris.

En regrettant ce fâcheux incident qui pouvait laisser croire que Génération 4 accréditait les propos en question, ce qui n'est absolument pas le cas, nous assurons Vent d'Ouest de notre future et définitive vigilance.

Génération 4



PHOTO: KHALIL AL-ABISS

LINTAS-PARIS

- Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...
je suis nul, nul, nul.

GAME GEAR. OÙ QUE TU SOIS C'EST PLUS FORT QUE TOI.



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SOMMAIRE

5 EDITO

- 8 Sommaire / Index
- 178 Ludomania
- 197 Abonnement
- 200 Boutique de Pressimage

11 MICRO

- 12 Tests
- 70 Previews
- 91 Concours Delphine
- 95 Spécial Rainbow Arts
- 100 Spécial Mindscape
- 108 Work In Progress Drakhen 2
- 110 Work In Progress B.A.T 2

113 CONSOLE

- 116 Tests
- 138 Nippon News
- 142 Concours Sodipeng

143 MAG

- 144 Spécial CES Micro Chicago
- 156 Spécial CES Console Chicago
- 172 News
- 180 Bidouilleur malade
- 183 Test 3D Construction Kit
- 186 Dossier LucasFilm Games
- 195 Enquête Lecteurs
- 198 Concours 3D Kit

203 OXYGEN

- 204 Dossier Calvin & Hobbes
- 206 BD
- 212 Images sur images
- 217 Petite interview Tronchet
- 218 Dossier Brussolo
- 219 Dossier Koontz
- 220 Livres
- 225 Jeux

REDACTION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli
 Rédacteur en chef absent : Stéphane Lavoisard
 Rédacteur en chef adjoint : Frank Ladoire
 Rédacteur en chef adjoint en voyage et débutant : Didier Latil

Secrétaire de rédaction : Françoise Germain
 Chefs de rubrique : Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax

Porte-parole militaire inefficace de l'EG Lavoisard : Tristan Lathière
 Rédacteurs : Jean Delaite, Olivier Floc'hic, Betty Franchi, Laurent Katz, Jean-François Micard, Philippe Querleux, Guillaume Saviard, Karine Tuchming

Directeur artistique : Hervé Hadmar

Illustrateur édito et têtes : Olivier Frot

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

Photogravure : 2AGS (Tours), GYA (Paris), préphix (Paris), Digitop (Lille), Elysée Photogravure (Bagnole)

Impression : Syma (Torcy)

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 de Picpus, 75012 Paris. Tel : 43.42.00.60

Services comptables : Claudine Clément, Charles Convalot

Gestion commerciale : Gé-rhômme "c'est mon anniversaire" Phaurnerrys

Service des ventes : Olivier Le Potvin

PUBLICITE

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

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs sise au 210, rue du Feaubourg Saint-Martin, 75010 Paris. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes et documents sont formellement interdites sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos et documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés. Dépôt légal : second trimestre 1991.

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



INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

20 TH CENTURY SOFT	167
ARCADE	83
ATARI FRANCE	114-115
BASE 4	13
CANAL 4	15
CHRONOS	81
COCONUT	141
CPIO	93
DIGITAL ACCESS	123
DOMARK	23
ELECTRON	117
ELECTRONIC ARTS	19-25
EUROSOFT	33
EXPOSE SOFTWARE	16-17
FLUIDE GLACIAL	213
FNAC	37
FNAC LOGICIELS	121
IFA	177
INFOGRAMES	57-63-69-79
JMD COMMUNICATION	193
LANKHOR	191
LOGICIELS ET SERVICES	169
LORICIEL	163
MEGALAND	173
MICROMANIA	28-29-30-31
MICROPROSE	2-3-157
MICRO SWEET	67
MICRO VIDEO	131-171
MICRO & CO	53-133
MINDSCAPE	4
OCEAN	226
OEUF CUBE	225
PIXEL SOFTWARE	125
RAINBOW ARTS	35
SEMIC FRANCE	207
SODIPENG	129
STAR GAME'S	135
TEXAS INSTRUMENT	27
UBI SOFT	9-10-41-69-87-161 165-227
ULTIMA	127
USA MAGAZINE	215
US GOLD	187
VIDEO GAMES	137
VIRGIN LOISIRS	6-7

INDEX DES TESTS

BATTLE OF BRITAIN:	PC	18
MISSIONS		
CADAVER: THE PAY OFF AM		38
CHAOS IN ANDROMEDA AM		46
CROISIERE POUR AM		12
UN CADAVRE		
DEUTEROS	AM	48
FRENETIC	AM	56
GATEWAY 2	AM	58
GERM CRAZY	AM	62
HEART OF CHINA	PC	20
HUNTER	AM	64
LIFE AND DEATH	AM	26
LOGICAL	AM	40
MARIO ANDRETTI'S	PC	24
CHALLENGE		
MARTIAN DREAMS	PC	54
MANCHESTER UNITED	AM	68
MERCS	AM/ST	34
MOONBASE	AM	32
PP HAMMER & HIS	AM	42
PNEUMATIC WEAPON		
SNOW BROTHERS	AM	60
STORM BALL	AM/ST	52
THE BALL GAME	AM/ST	36
WHITE SHARKS	AM	50
BIMINI RUN	MDVE	126
BONANZA BROTHERS	MDVE	124
FIRE MUSTANG	MDVE	122
LAKERS VS CELTICS	MDVE	116
M1 TANK ABRAHMS	MDVE	128
SONIC	MDVE	118
WARDNER	MDVE	130
ZERO WING	MDVE	132
POMPING WORLD	CGRAFX	136
ICE HOKEY	GAMEBOY	134
LATEST LAP	GAMEBOY	135
R-TYPE	GAMEBOY	134

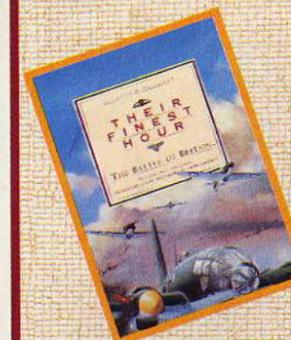
Their Finest Missions

VOLUME ONE



Retrouvez le plaisir de voler avec **The Battle of Britain** et ses 23 nouvelles et passionnantes missions qui vous sont proposées dans "Their Finest Missions".

A vos commandes...



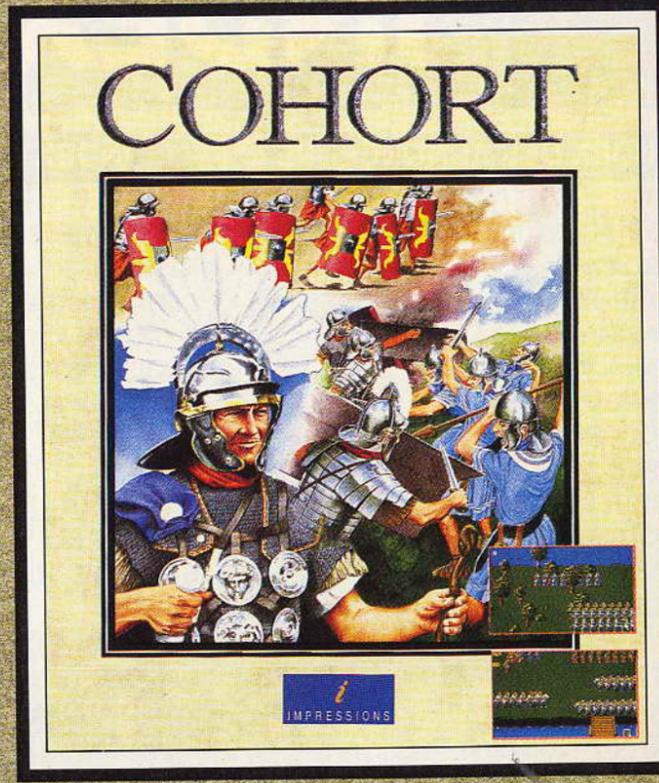
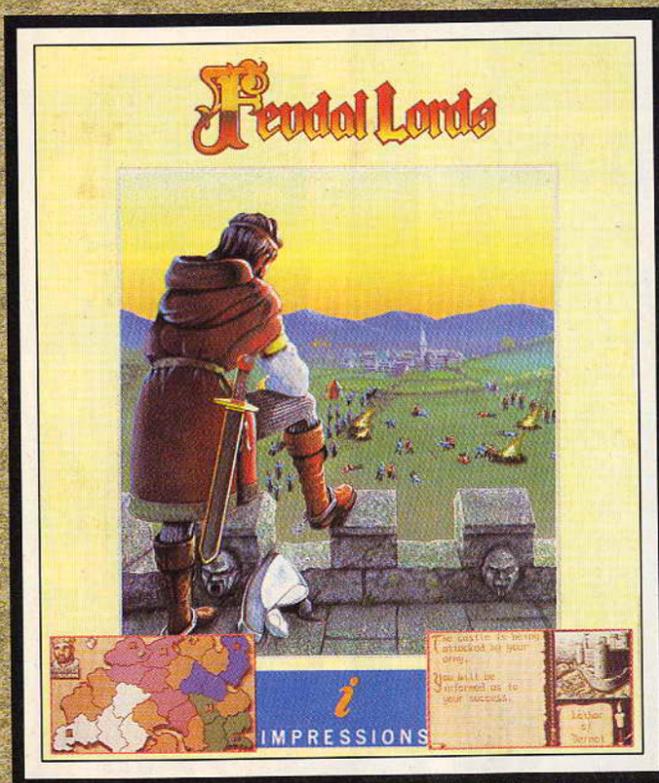
disponible sur:
 ATARI ST
 AMIGA - PC.

3615 UBI

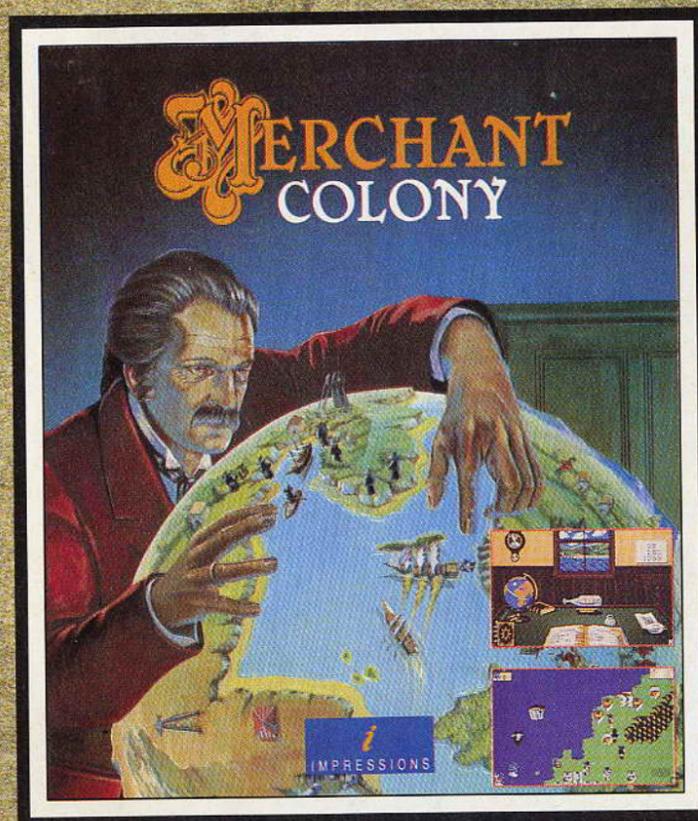
Distribué par:
 UBI SOFT
 8-10, Rue de Valmy
 93100 Montreuil sous Bois
 Tel 48.57.65.52.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

**VOTRE PREMIERE IMPRESSION
SERA LA BONNE**



Jeux sur ST et Amiga



- Coloniser
- Développer
- Acheter
- Combattre
- S'allier
- Vendre
- Explorer

- Comploter
- Conquérir
- Assiéger
- Assaillir
- Définir ses stratégies
- Goûter au pouvoir et à la puissance !



LA STRATEGIE A DESORMAIS UN NOM...



Distribution
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tel. : 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

MICRO

**CROISIERE
POUR UN CADAVRE
IL EST LA !**

**HEART OF CHINA
DYNAMIX PERSISTE !**

DES TONNES DE TESTS : HUNTER, CADAVRE LA SUITE, PP HAMMER... •
UNE MONTAGNE DE PREVIEWS : STRIKE COMMANDER • DOSSIER
RAINBOW ARTS • DOSSIER MINDSCAPE • NOUVELLE RUBRIQUE :
WORK IN PROGRESS AVEC B.A.T.2 ET DRAKKEN 2.



MICRO

T E S T

Croisière pour un cadavre est le dernier petit bijou de Delphine Software. Souvenez-vous des Voyageurs du Temps et essayez de vous imaginer à quoi peut ressembler leur dernier soft. Sophie, que rien n'arrête, s'est complètement plongée dans le jeu.

Parmi ces trois réponses une seule est bonne: 1° un jeu de cricquet; 2° un jeu d'aventure; 3° un jeu de l'oie. Seuls les individus ayant répondu 2 à la question sont suffisamment perspicaces pour vivre la plus époustouflante et dangeureuse enquête de leur vie, soit Croisière pour un Cadavre, un huis clos digne des meilleurs polars où les plus terribles sensations seront vôtres, vous l'inspecteur Raoul Dusetier. Voilà bien un fier patronyme que vous devrez honorer en trouvant le ou les assassins de Niklos Karaboudjan, homme d'affaires relativement discret que



ciety est une opportunité rare pour Raoul Dusetier, fonctionnaire dont le traitement de misère ne lui permet pas de faire des folies ni d'entretenir des danseuses. Les dés sont jetés, et déjà la mort rôde. A peine avez-vous posé le pied à bord qu'elle frappe. En route pour l'Enfer et vogue le navire! Rapide comme l'éclair, vous prenez la situation en main, et tel le



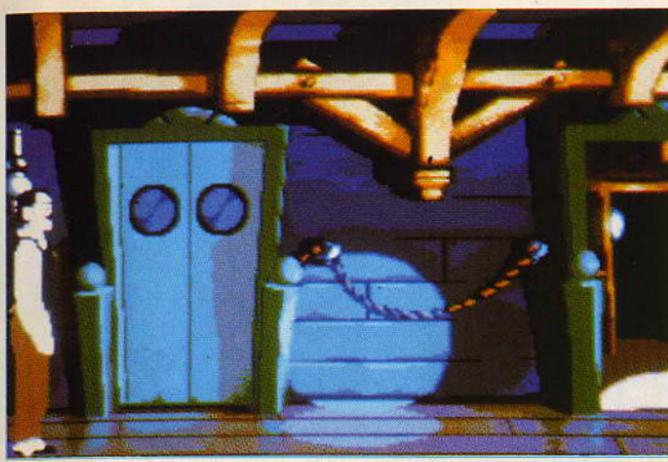
justicier masqué vous commencez votre enquête ("Un cavalier qui surgit hors de la nuit court vers l'aventure au galop; son nom, il le signe à la pointe de l'épée d'un D qui veut dire Dusetier). Neuf présumés coupables, cinq hommes et quatre femmes (surprenant, non!), sont de la partie; interrogez-les, fouillez leurs chambres ne leur laissez aucun répit, vous êtes la loi. A chaque fois que vous aurez découvert un élément significatif pour la progression de votre enquête, une pendule apparaîtra et l'heure avancera (tire la bobinette et la chevillette cherra). Vous pourrez examiner tous les objets (vraiment tous, je vous assure, c'est dingue! Même le cendrier au début du



vous avez rencontré fortuitement lors d'une rafle dont vous étiez l'instigateur il y a environ un an à Paris. Ouf! Nous sommes en 1927, et vous êtes invité par l'ineffable Niklos à participer à une paisible croisière, au titre de consultant pour sa nouvelle marotte: écrire un roman policier. Après vous être documenté sur les autres invités (déformation professionnelle oblige), vous décidez d'accepter sa proposition. Il faut dire qu'un voyage en voilier tous frais payés parmi la jet so-

MICRO

T E S T



scénario, surtout le cendrier! Faut que j'vous fasse un dessin ou quoi..) participant à l'élaboration du décor: meubles, murs, etc. Pour le reste vous devez connaître les principes de base du jeu d'aventure et du fameux système Delphine Cinématique, depuis le temps! La grande innovation réside dans la gestion des personnages entièrement en 3D vectorielle, ce qui leur confère une animation exceptionnelle et totalement hors du commun, même si la définition générale est moins détaillée graphiquement. En revanche les gros plans sont très, très beaux; ils interviennent lors des interrogatoires, les visages des personnages



bougeant de façon réaliste et reproduisant à la perfection les expressions humaines (dans la limite du possible, entendons-nous). Des flashs backs en noir et blanc ponctuent de ci de là les dépositions de certains des protagonistes, ajoutant si cela est possible à l'atmosphère noire du jeu; certaines de ces réminiscences révèlent d'ailleurs des indices. A noter également le nouveau système de sélection des différentes actions que vous pouvez entreprendre: il vous suffira désormais de cliquer sur un objet ou un personnage pour que s'affichent tous les verbes ou thèmes de conversations possibles qui s'y appliquent. Les objets que vous ramasserez s'inscriront automatiquement dans l'inventaire, vous pourrez les consulter dans la déclinaison objet qui ap-

Un hit de plus pour Delphine Software



BASE 4
La micro facile

NOUVEAUTE MEGADRIVE

SONIC the hedgehog pour Sega Megadrive **448F.**

LYNX ATARI

console seule + piles + pare soleil **785F.**

SEGA GAMEGEAR

avec Columns **990F.**

COMMODORE AMIGA 500

+ souris + péritel + manette + 5 jeux + 10 disquettes + tapis **2790F.** garantie 2 ans

OPTIONS

Moniteur couleur :	2000F
Imprimante à aiguilles Citizen 120 D	1200F
Imprimante à jet d'encre MPS 1270 :	990F
Lecteur externe 3"1/2 :	590F
Extension mémoire à 1 Mo :	390F

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
35, rue du Taur	- 31000 TOULOUSE	62.27.04.38
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

BON DE COMMANDE

NOM _____
 ADRESSE _____
 VILLE _____ CP _____

COMMANDE	PRIX

Frais de port & emballage + 5 %

plafonné à 200 FF

Total à payer

Règlement ci-joint.

Livraison sous 48H.



paraît toujours dans la liste de verbes ou thèmes pour les dialogues. En pratique : c'est simple, convivial et génial (pendant les premières minutes on n'arrête pas de cliquer sur tout et n'importe quoi tellement c'est chouette et fastoche brioche). A l'écran tous les personnages sont animés, même s'ils ne sont pas directement concernés par l'action en cours. Les bruitages nombreux vous aideront, si c'était nécessaire, à vous plonger corps et âme dans le scénario que tout le monde à la rédaction s'accorde à trouver retors. Vous pourrez entendre entre autres les craquements du navire dus au roulis, roulis que vous visualiserez à loisir le cœur au bord des lèvres sur les ponts principal et supérieur (beurk !) ; c'est saisissant ! Les bruits de pas, les claquements de portes, le cri des mouettes, etc., comme à la télé quoi ! Le voilier est constitué de trois ponts ; un plan parfaitement détaillé vous est fourni avec le soft, excellente initiative car on a vite fait de tourner en rond. Pour la petite histoire, sachez que le Karaboudjan III est un ancien bateau pirate qui a



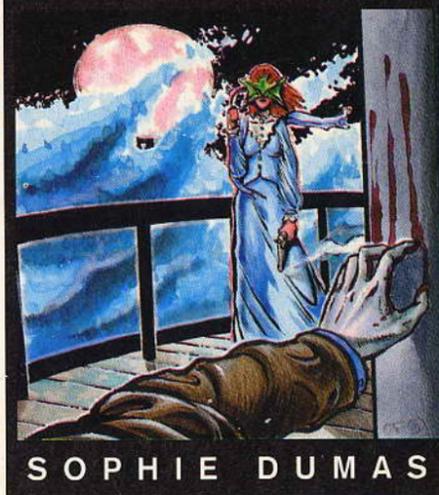
été renfloué et modernisé par Niklos. Il recèle peut-être des passages secrets, qui peut savoir ? Pour conclure, n'hésitez pas à vous servir de votre charme naturel en interrogeant les personnages de sexe féminin quand elles sont seules (c'est bavard ces petites choses-là), fouillez méthodiquement tout ce qui passe à votre portée (en restant



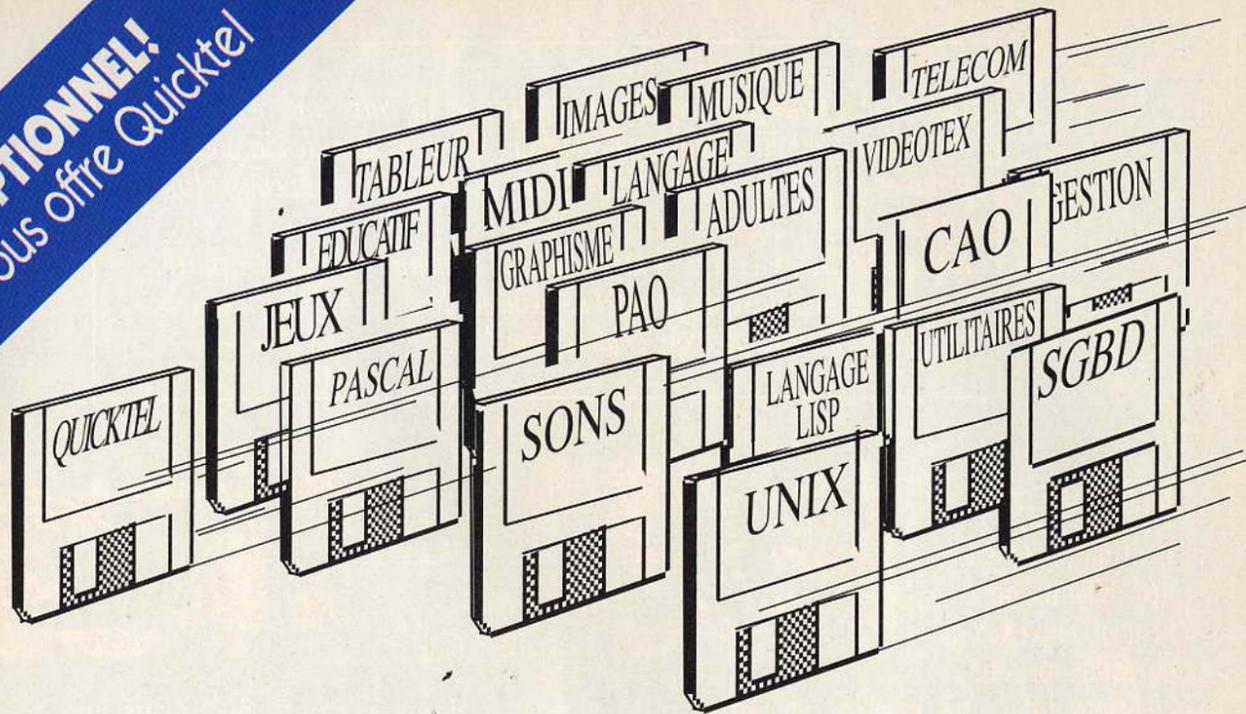
courtois, on n'est pas des bêtes). Ne vous gênez pas pour repasser dans les endroits que vous aurez déjà visités ; d'autres sont peut-être passés derrière vous. Soupçonnez tout le monde et ne vous croyez pas à l'abri d'un mauvais coup, la mort rôde toujours ! Pensez à sauvegarder votre partie quand vous irez manger, dormir, etc., faites votre boulot quoi ! Croisière pour un cadavre ne pardonne rien, soyez à la hauteur de cette intrigue et de la mirifique réalisation de ce soft que tout un chacun se doit de posséder dans sa logithèque.

P.S.: Stéphane, si tu nous lis dans les rangs, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi !

97 %
GRAPHISME : 94 %
SON : 90 %
ANIMATION : 96 %
JOUABILITE : 85 %
 Edité par
Delphine Software
Amiga (dispo)



EXCEPTIONNEL!
 SM1 vous offre Quicktel



CHARGEZ!!!

IL Y A PLUS DE 3000 LOGICIELS DANS SM1 (POUR PC, MAC, ATARI, AMIGA!)

Jeux, graphismes, musique, langages, utilitaires, traitements de textes, tableurs, en provenance du monde entier...
 Tous ces logiciels d'excellente qualité, ont été rigoureusement sélectionnés et testés. Une fois chargés sur votre micro, vous pouvez les utiliser sans aucune limitation... Et chaque semaine, vous trouverez sur SM1 des dizaines de nouveautés!

SM1 : PLUS DE 3000 LOGICIELS GRATUITS!!!

TELECHARGEZ ... GRACE A QUICKTEL

Votre ordinateur peut communiquer avec notre service télématique SM1 et charger les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TÉLÉCHARGEMENT. Pour télécharger, vous n'avez besoin que du programme QUICKTEL et d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou un modem. Une fois cette liaison, micro-minitel effectuée, faites le 3615 SM1, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

SIMPLE ET ÉCONOMIQUE.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 24/24h, d'une gamme exceptionnelle de logiciels. Le coût? Incroyablement faible, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (1,25 F/mn) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'aventure, ou un gestionnaire de base de données. Qu'en dites-vous?

POUR OBTENIR QUICKTEL GRATUITEMENT* DEMANDEZ-LE VITE AUX BOUTIQUES MICRO MARQUÉES DU LOGO SM1 (LISTE COMPLETE SUR 3615 SM1) OU ENVOYEZ LE COUPON RÉPONSE CI-DESSOUS.

3615 SM1

Coupon-réponse à retourner à SM1 - 110 rue Saint-Denis 75002 PARIS
 Veuillez cocher les cases de votre choix et écrire en majuscules, S.V.P

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation), le logiciel de téléchargement Quicktel.

Je possède un

<input type="checkbox"/> PC/PS compatible (3 1/2")	<input type="checkbox"/> AMIGA 1000
<input type="checkbox"/> PC/PS compatible (5 1/4")	<input type="checkbox"/> AMIGA 500/2000
<input type="checkbox"/> ATARI ST/STE	<input type="checkbox"/> MACINTOSH
<input type="checkbox"/> ATARI TT/MEGA STE	

Je souhaite également recevoir le câble de liaison micro-ordinateur au prix exceptionnel de 99F. Je joins mon chèque postal ou bancaire à l'ordre de SM1.
 Pour PC et ATARI, veuillez préciser le nombre de cable: 9 broches 25 broches

Nom _____ prénom _____
 Adresse _____
 Code Postal _____ Ville _____
 Téléphone _____ Profession _____

VOUS POUVEZ AUSSI APPELER
 SM1 PAR LE 3616 SM1, LE 36 25 36 00
 OU LE 3617 SPRINT.

*EN FONCTION DES STOCKS DISPONIBLES

Ils veulent vous faire croire que les limites de votre micro-ordinateur ont été atteintes. C'est faux. Et nous sommes là pour le prouver en repoussant ces limites encore plus loin, beaucoup plus loin...

Expose Software ce n'est pas seulement le génial Audio Sculpture. C'est aussi une série de jeux à vous couper le souffle et sur lesquels vous allez bientôt pouvoir vous éclater !

EUTANASIA :

L'ultime shoot 'em up !. Ecoutez donc : jusqu'à 3 niveaux de parrallax, près de 30 armes différentes, jusqu'à 2 joueurs simultanément ou à travers un minitel, 50 niveaux, un nombre record de sprites, Audio Sculpture pour la musique et bien d'autres choses encore...



SON SU SHI :

Vous allez enfin pouvoir vivre la grande aventure de SON SU SHI à travers 6 mondes

dans lesquels vous rencontrerez près de 70 monstres différents, des passages secrets, des magasins, bref : action et aventure sont au rendez-vous de ce qui sera certainement un des grands jeux de l'année.

NO BUDDIE' S LAND :

C'est encore et toujours plus d'action qui vous attends avec NO BUDDIE' S LAND ! Mais la réflexion ne sera pas de trop pour vous permettre de déjouer les pièges sordides qui vous sont tendus tout le long de ce jeu ou se mêlent tous les ingrédients nécessaires à un grand jeu de plate-formes.



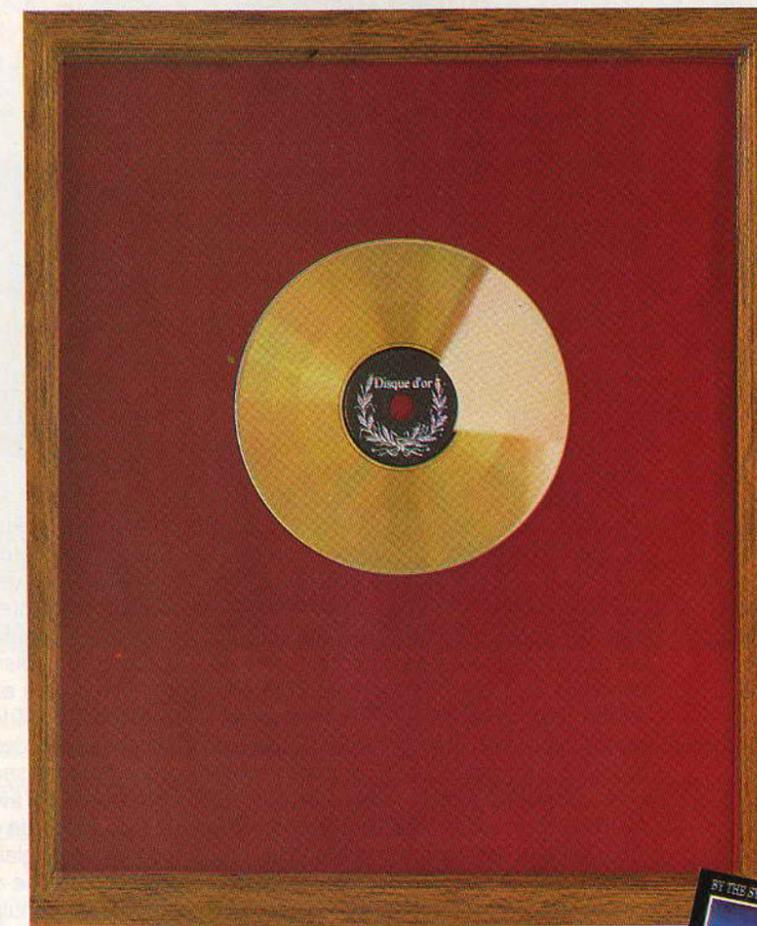
EXPOSE
SOFTWARE

Une génération d'avance ...

Revendeur contactez-nous : EXPOSE SOFTWARE n° 2A Tonin Magne 13420 GEMENOS (FRANCE) Tél. 91.05.89.78 Fax 91.05.89.79

AUDIO SCULPTURE EST SORTI !

DESOLE, CERTAINS ACCESSOIRES NE
SONT PAS FOURNIS !



Audio-Sculpture est le résultat de 2 années de développement par l'équipe de Synchron-Assembly : les techniques de programmation les plus avancées, des routines et des algorithmes à faire frémir n'importe quel programmeur, le tout associé à une ergonomie, une convivialité et une puissance poussées à l'extrême. Tout cela afin de faire d'Audio-Sculpture le plus fantastique outil de création musicale jamais écrit pour votre micro-ordinateur Atari.



EXPOSE
SOFTWARE

71.38.31

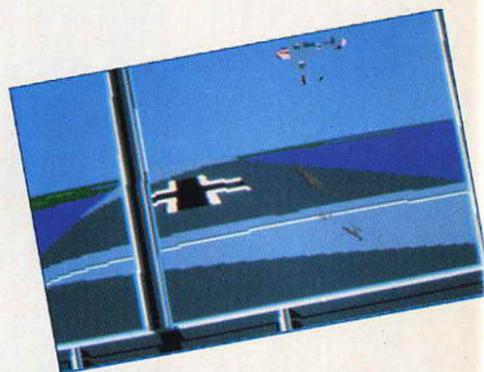
BATTLE OF BRITAIN : Their finest missions

La première disquette de missions pour Battle Of Britain propose un nombre important de missions, assez différentes de celles présentes sur le jeu original. Didier n'a pas hésité à enfile son "bomber" et à reprendre du service.

Pour l'instant sur PC, mais prévues aussi sur Amiga et ST, ce ne sont pas moins de 23 missions qui sont maintenant accessibles. Pour ce qui est de leur qualité, ne vous inquiétez pas, ce sont les testeurs et les auteurs du jeu qui les ont créées, ainsi que les finalistes du concours Battle of Britain organisé l'an dernier aux USA, par un confrère américain, Computer Gaming World. Parmi les missions proposées, celle nommée "Suicide" est tout particulièrement motivante. A bord d'un bombardier allemand BF 110, vous devez traverser la Manche pour bombarder Douvres. Le problème vient de l'escadrille de six Spitfire qui vous prend soudainement en chasse (d'où le nom de la mission). Une autre mission vous oppo-



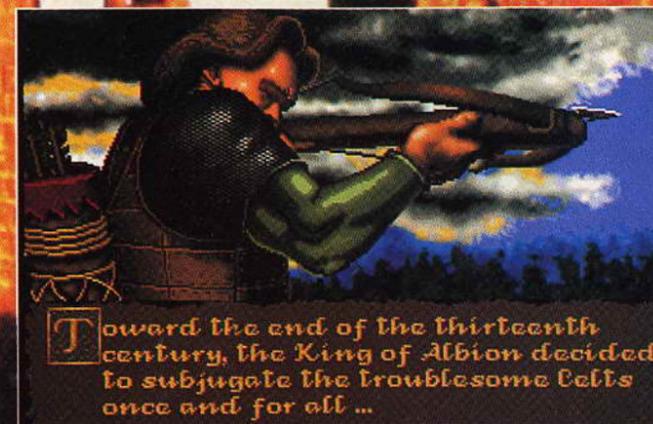
se à cinq avions adverses, votre jeune coéquipier se révélant (hélas pour lui !) plutôt inefficace. D'autres missions de bombardement, vous demanderont de savoir utiliser à tour de rôle, et à la perfection, les postes de mitrailleur, de bombardier et de pilote. Quoi qu'il en soit, les diverses missions s'avèrent être toutes assez difficiles, mais surtout beaucoup plus intéressantes que celles de B.O.B. Sinon pour le reste, rien n'a changé en ce qui concerne la simulation à proprement parler. L'ani-



mation est toujours la même, ainsi que les graphismes peut-être un peu simples et manquant de détails, comparés aux plus récents simulateurs. Par contre les points forts de la simulation, c'est-à-dire la jouabilité et le réalisme des combats aériens, sont très bien exploités au cours des 23 missions. Il est toujours aussi impressionnant de voir des avions se pourchasser dans tous les sens. Le fait d'avoir accès à une dizaine d'avions différents, ainsi que la possibilité de jouer soit les Allemands, soit les Anglais, sont toujours aussi agréables. Une disquette très intéressante pour un simulateur toujours très sympa à jouer.

88 % GRAPHISME : 71 %
SON : 77 %
ANIMATION : 76 %
JOUABILITE : 87 %
Edité par LucasFilm Games
DIDIER LATIL

IL VOUS FAUDRA ETRE EN PARTIE ARCHITECTE,
EN PARTIE GENERAL ET COMPLETE-
MENT MENTEUR ET ASSOIFFE D'ARGENT



Les paysans se révoltent. Ce n'est pas étonnant!
Vous les avez forcé à construire vos châteaux. Vous les avez tellement taxé qu'ils en sont à manger leurs propres enfants. Ensuite, vous les avez obligé à se battre, armés de simples fourches, contre votre rival, le Duc.

Il ne s'agit donc pas d'un concours de popularité. "Castles™" c'est plutôt un jeu qui met à l'épreuve vos connaissances en architecture médiévale, votre capacité à obliger les paysans à payer leurs impôts et votre aptitude à être un véritable tyran.

Conçu par les petits malins d'Interplay™, Castles propose des décors réels et imaginaires, trois niveaux de difficulté et des graphiques complexes et détaillés.



ACHETEZ DEUX
jeux IBM/PC parmi les titres suivants: Chuck Yeager's Air Combat™, Castles™ ou Mario Andretti's Racing Challenge™ et
NOUS VOUS OFFRONS UN JEU IBM/PC ABSOLUMENT GRATUIT!
Pour plus de renseignements consultez les coffrets Summer Treasures ou demandez à votre détaillant.
Offre valable jusqu'au 1er janvier 1992, dans la limite des stocks disponibles.

Interplay

Disponible uniquement sur IBM/PC

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley, Berks, SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44)753 49442 Fax: (44)753 46672

HEART OF CHINA

Depuis plusieurs mois, nous vous présentons régulièrement de nouveaux écrans de ce magnifique jeu d'aventure développé par Dynamix. Il nous est parvenu en dernière minute, et voici enfin une présentation complète des possibilités offertes par Heart of China (HOC) Didier a coiffé son "Stetson", chaussé ses bottes et décoché son fouet.

L'auteur est le même que pour Rise of the Dragon, et il existe de nombreuses similitudes dans le système de jeu. En revanche, l'aventure est beaucoup plus dans le style Indiana Jones, mélange d'aventure, d'action et de romance. L'histoire commence avec l'enlèvement de la fille d'un riche homme d'affaires par un seigneur chinois local. Pilote d'avion et aventurier à vos heures perdues, vous êtes engagé par le père de cette charmante jeune femme pour la sauver. Il faut donc dans un premier temps mener votre enquête en ville, et surtout trouver de

Une qualité
graphique
irréprochable



l'aide en la personne de Chi, un ninja, lui aussi désireux de sauver la jeune femme, Kate Lomax. Ensuite vous partez investir la forteresse du tyran, quelque part dans les montagnes. Le reste de l'aventure vous mènera à Istanbul, Katmandou,



Paris... au cours d'un scénario riche en rebondissements.

Le système de jeu est à peu près le même que pour Rise Of The Dragon. Tout est géré à la souris grâce à des icônes, aux deux boutons de la souris et à divers menus. Pour prendre un objet, il suffit de cliquer dessus, et de l'amener sur l'icône représentant le personnage qui le saisit. Pour utiliser un objet (tirer au pistolet, lancer un grappin, verser de l'alcool dans un bol...), vous cliquez sur un objet en votre possession, puis vous vous en servez sur un détail de l'écran (personnage, objet, mur...). Les dialogues avec les divers intervenants se font en choisissant vos phrases parmi trois possibilités, aux moments clés des discussions, mais



min de montagne pour rejoindre votre avion, poursuivi que vous êtes par un tank ennemi. L'interaction avec les personnages et les décors est nettement plus importante que pour Rise Of The Dragon. Tout d'abord,

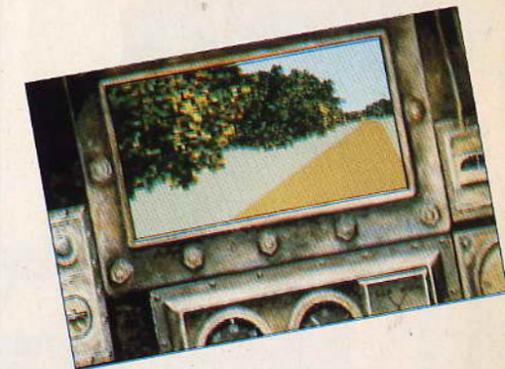


l'essentiel des échanges verbaux se fait ensuite en fonction des personnalités des individus concernés. En outre, il y a au cours de l'aventure quelques scènes d'arcade très simples. Pour vous échapper de la forteresse du kidnappeur, vous devez par exemple conduire un tank sur un che-

min de montagne pour rejoindre votre avion, poursuivi que vous êtes par un tank ennemi.



dirigerez deux personnages et, suivant les situations, il faut savoir utiliser la bonne personne, en fonction de ses capacités et de sa personnalité. Le plus intéressant est sans aucun doute le fait que l'aventu-



re peut se dérouler de plusieurs façons différentes. En fonction des solutions que vous trouvez pour passer un obstacle et résoudre un problème, le scénario bifurque vers une voie ou une autre. Vous pouvez donc jouer deux fois à HOC, voir à chaque fois de nouveaux écrans et suivre une aventure différente. De même, sui-



vant vos actes, vos relations avec la jeune femme peuvent évoluer vers un amour fou ou stagner dans une misérable indifférence. Le plus impressionnant reste tout de même les qualités graphiques et sonores





du jeu, proprement irréprochables. Les musiques originales sont toujours d'un style fameux parfaitement adapté à la scène et au pays où elle se passe. En outre, de nombreux bruitages donnent au jeu une ambiance d'aventure et d'exotisme, ambiance qui avait déjà été l'un des points forts de Rise Of The Dragon. Les écrans sont, eux, encore plus beaux, tant par leur qualité que par une utilisation ju-

configurer le jeu comme bon vous semble. Quoi qu'il en soit, en VGA et avec une carte son, HOC est une superbe acquisition à faire pour cet été. Un bon moyen pour oublier le stress des études et profiter de ses vacances.

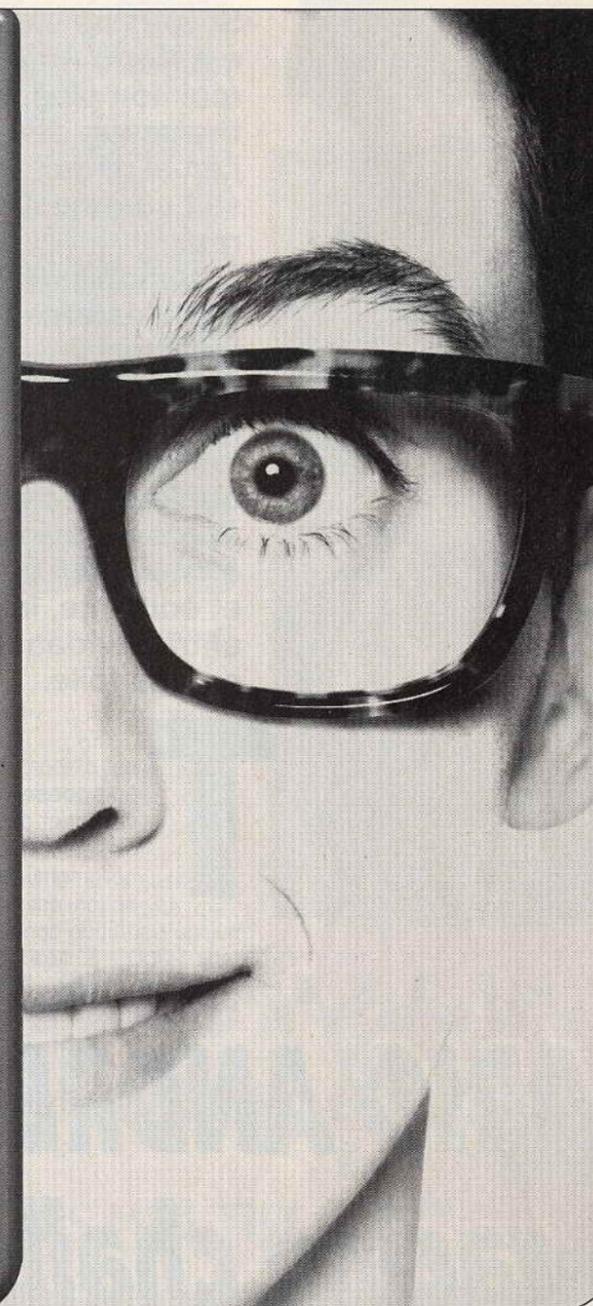
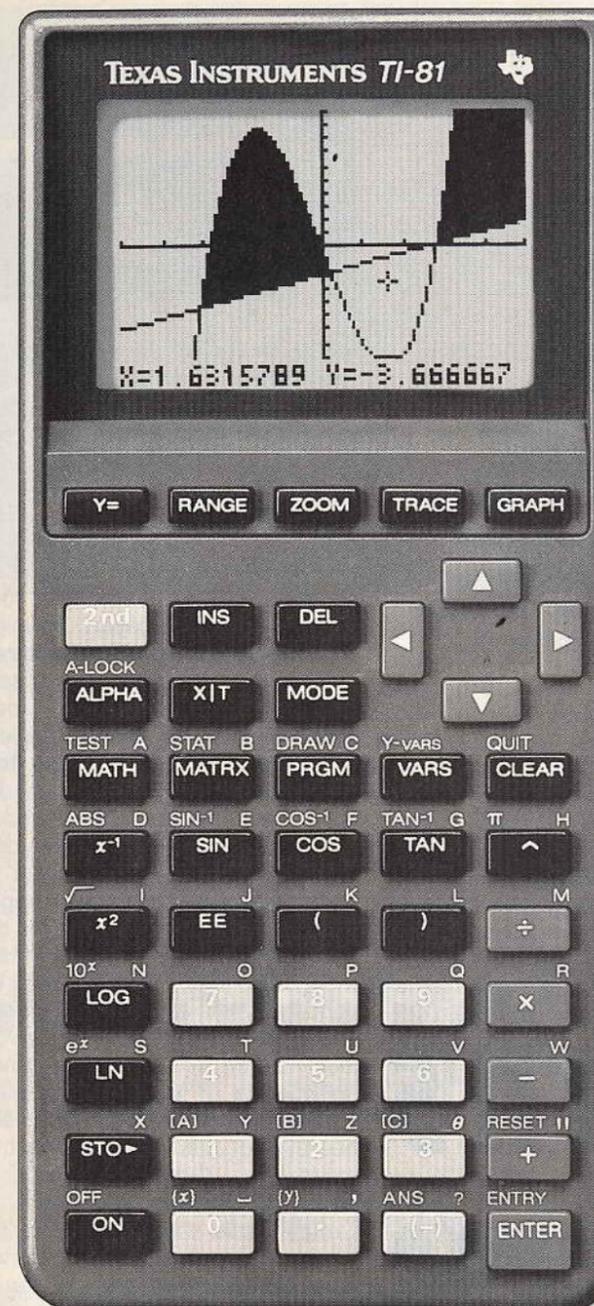
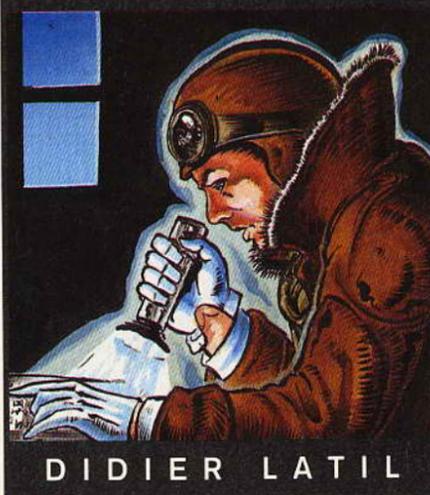
PS: Stéphane, si tu lis lors de la levée des couleurs, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi !



dicieuse des couleurs et des jeux d'ombres. Il s'agit la plupart du temps de digitalisations qui ont été retravaillées. Le plus étonnant reste les personnages et les quelques animations pour certaines scènes : c'est grandiose !
Le jeu est globalement assez facile, même s'il est plus dur que Rise Of The Dragon. En outre, l'aventure est plus longue, plus complexe, et elle peut surtout varier énormément d'une partie sur une autre, ce qui assure à HOC une espérance de vie assez importante. Il est d'ailleurs toujours possible de faire varier le degré de difficulté du jeu, mais aussi le degré des détails des graphismes, pour



90 % GRAPHISME : 94 %
SON : 89 %
ANIMATION : 76 %
JOUABILITE : 80 %
Edité par Dynamix
PC (dispo)



Iceberg Bozell

Tapez 36 14 TI

Au lycée comme en fac, la nouvelle TI-81 va vite devenir un partenaire idéal. En effet, elle vous offre des possibilités inégalées pour définir simultanément plusieurs fonctions dans une base de données et procéder à leur analyse graphique. Outre ses puissantes possibilités de calcul, la TI-81 se distingue par sa facilité d'utilisation qui en fait aujourd'hui la calculatrice graphique la plus efficace et la plus ergonomique. La TI-81

La TI-81.
Vous cherchez,
elle cherche
avec vous.

est performante et simple d'utilisation : sélection rapide des options par menus déroulants ; analyse précise des graphes de fonctions - notamment aux points d'intersection des courbes - grâce au

menu zoom. Enfin, ses fonctions scientifiques performantes et son menu spécifique sur les matrices vous permettront d'aller encore plus loin dans la résolution de problèmes mathématiques. Avec la TI-81, il n'y a plus que des solutions.

Des calculatrices conçues pour penser comme vous.



Si vous ne savez pas qui est Mario Andretti, eh bien moi non plus. Mais avec beaucoup de réflexion, j'en ai déduit qu'il s'agissait sûrement d'un coureur automobile (NDLR : c'est justement pour tes capacités d'analyse qu'on t'aime !). Plus précisément dans le domaine du kart ou quelque chose comme ça. Après cette introduction, oh combien ludique et édifiante, laissons-nous entraîner dans cette course folle.

Tout d'abord vous devez chercher un sponsor afin d'obtenir suffisamment de fonds pour acheter et équiper un véhicule. Personnellement, je trouve que cette option est une grosse arnaque puisqu'il suffit de donner son nom pour obtenir 20000 \$. Moi qui suis dans la musique, j'aimerais bien que ça soit la même chose pour faire un disque. De plus, n'es-

MARIO ANDRETTI'S racing challenge

sayez pas d'obtenir plus au départ. Cette "grosse" somme permet d'acheter un vé-



hicule de base : une voiture tout-terrain très squelettique. Et voilà, c'est tout ! Avouez que le début est assez décevant. La suite est tout de même plus réjouissante puisqu'en mode "Training" vous avez la possibilité de choisir tous les circuits et toutes les voitures, mais vous concurrez seul.

Revenons à la course. Le circuit est bien sûr imposé et les concurrents sont masqués sur la ligne de départ. Premièrement vous participez aux **éliminatoires**. Les trois premiers, sur six, seront sélectionnés, les autres auront une deuxième chance lors d'une course ultérieure. La **sélection** s'effectue en **cinq tours** de piste. Les pistes sont ovales (au début) et comme les autres voitures sont du même type que la vôtre, les vitesses de pointe sont les mêmes. L'astuce pour gagner, consiste à bien prendre ses virages relevés, afin d'emmagasiner le plus de vitesse possible dans la descente. Mais comme d'habitude, l'ordinateur est un concurrent très astucieux (d'autres appelleront ça de la triche). Savez-vous que jouer contre un ordinateur rend paranoïaque ?

Une fois cette course de sélection terminée et que vous êtes dans les trois premiers, vous allez enfin concourir pour la gloire et (très important) pour l'argent. Cette course s'effectuera en 10 tours (c'est très long). Si par bonheur vous gagnez (ne l'espérez pas trop au début), vous pourrez alors en disputer d'autres (toujours dans la même catégorie) jusqu'au jour où, vous serez amené à changer de voiture et donc de catégorie. Pour cela, rien de plus simple, il suffit de



Plus diversifié qu'Indy 500 mais une réalisation moins bonne

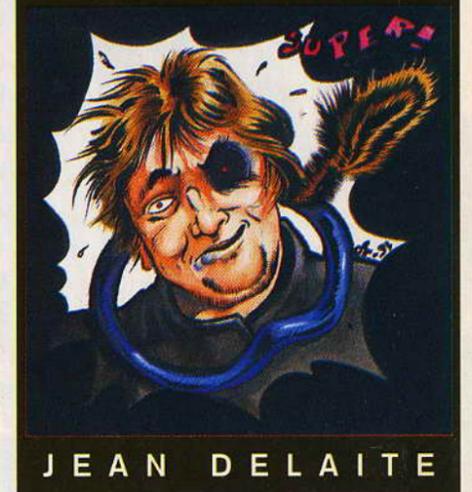


revendre votre véhicule et de combler avec la somme que vous avez gagné lors des courses. Comme dans Indy 500, en cours de course, vous avez accès à un "replay", que je vous conseille de consulter après une sortie de virage, afin d'étudier la meilleure trajectoire possible. Il est à déplorer que cette option ne soit pas accessible à la fin d'une course. Côté graphiques, les pages de présentation des véhicules et des circuits sont très

alléchantes, mais la réalité est autrement moins drôle. Les graphismes sont moins détaillés que dans Indy 500 par exemple. Mais, je dois admettre que **ça bouge bien** et que les véhicules ont de l'allure. D'ailleurs comment pourrait-il en être autrement puisqu'ils sont dessinés assez succinctement. Toutefois, malgré ces points sensibles, Mario Andretti's Racing Challenge est **vite prenant**, et on y passe un temps fou sans se rendre compte que

l'on y joue depuis des heures. PS: Stéphane, si tu nous lis de ta chambre, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi.

86 %
 GRAPHISME : 64 %
 SON : 68 %
 ANIMATION : 74 %
 JOUABILITE : 79 %
 jeu de course
 Edité par Electronic Arts
 PC (dispo)



COMME MARIO ANDRETTI, IL VOUS FAUDRA DU COURAGE, DU TALENT ET UNE TETE A PISTES MULTIPLES



Son nom suffit.

Disponible uniquement sur IBM/PC



Une vie magique, pleine de succès. Ce fut le premier à remporter à la fois le Championnat Indy Car et le Championnat Mondial de Formule Un. Il remporta également les courses de Daytona 500 et de Indianapolis 500.

Maintenant à vous de prendre la place du plus grand pilote de tous les temps. Conçu en collaboration avec Andretti lui-même, Mario Andretti's challenge TM vous propose ses 12 pistes préférées.

Soufflez les portes de vos concurrents au volant de Sprint-Cars, de Modifieds, de Stock Cars, de Prototypes, de Formules Un et de voitures de championnat. Comme dit Andretti: vous ne valez que votre prochaine course!

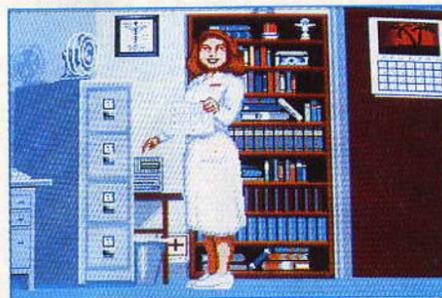


ACHETEZ DEUX jeux IBM/PC parmi les titres suivants: Chuck Yeager's Air Combat™, Castles™ ou Mario Andretti's Racing Challenge™ et **NOUS VOUS OFFRONS UN JEUX IBM/PC ABSOLUMENT GRATUIT!** Pour plus de renseignements consultez les coffrets Summer Treasures ou demandez à votre détaillant. Offre valable jusqu'au 1er janvier 1992, dans la limite des stocks disponibles.

AND DEATH

Il était temps, ma famille se désespérait pour ma carrière de chirurgien, Life and Death (Amiga) est tombé entre mes mains caoutchoutées. Je l'attendais depuis des années, le voilà enfin dans toute sa splendeur. A nous les scalpels, seringues, scies, goutte-à-goutte, forceps...

Dans la boîte vous trouverez, en plus des habituelles disquettes et documentations, une paire de gants de chirurgien, ainsi qu'un masque antimicrobien. Nanti de cet accoutrement de rêve, vous serez disposé à entreprendre la suite (qui n'est pas d'opérer votre petite soeur, ni votre poisson rouge, cela devrait déjà être fait). Etudiant en médecine, vous commencez en bas de l'échelle, par des cas sans in-



térêt d'appendicites et de petites infections bénignes, rien de bien folichon. Vous suivez simultanément des cours et procéderez à l'examen d'un certain nombre de patients avant (ô joie et félicité !) d'opérer. Dans l'hypothèse improbable d'un mauvais diagnostic, un R.I.P (une tombe) bien senti et sonore apparaîtra, accompagnant votre défunt malade les pieds devant (seule consolation, il ne



souffrira plus). Ne vous découragez pas, l'école, loin de vous renier (vous, son meilleur élève), vous tendra de nouveau les bras, misère, misère ! Dans le cas contraire d'une réussite spectaculaire et fortuite, vous en conviendrez chers confrères, le fumet goûté de la salle d'opération deviendra réalité. Le manuel fourni avec le jeu est en français (gardez toujours à l'esprit que cela en est un) et extrêmement bien conçu ; il vous aidera, au-delà de toute espérance, devant les cas cliniques que vous traiterez avec bonheur, je vous le souhaite. La maniabilité du jeu est optimale et conviviale: tout se joue à la souris, et les graphismes, sans être extraordinaires, sont efficaces. Je pense surtout aux opérations, gnark !



gnark ! gnark ! L'ambiance sonore est bonne et met l'eau à la bouche, l'ensemble est réaliste à souhait, on s'y croirait. Pour être plus sérieux c'est un très bon soft, qui vous passionnera au moins le temps de vous constituer un cimetière avec vos merveilleux, mais néanmoins défunts, patients qui devraient être légion. Good luck ! et que la rigor mortis soit avec vous.

83% GRAPHISME : 62 %
ANIMATION : -
SON : 74 %
JOUABILITE : 83 %
Edité par
The Software Toolworks
Amiga / PC (dispo)
SOPHIE DUMAS

Demo Construction Kit

CLR.L-(SP)	TAS(A1) *2 CAFES SVF
MOVE.W#\$20,-(SP)	BVC LABEL
TRAP#1	SNE (A7)
LEA 6(SP),SP	LABEL :
MOVEM PIC+2,D0-D7	UNLK A6
MOVE.B #0,\$8260.W	RTR
MOVE.W SR,-(SP)	MOVE #S2700,SR
MOVE.W #S2700,SR	BCLR #0,\$8.W
MOVE.B #1,SFA07	JMP \$4.W
CLR.B \$FFFFFFA09.W	LEA 8(A0),A1
MOVE.B #1,\$FFFFFFA13	MOVE #8000,D0
CLR.B \$FFFFFFA15.W	LOOP :
MOVE.L #VBL,\$70.W	MOVE (A0)+,(A1)+
MOVE.W (SP)+,SR	DBF D0,LOOP
BEQ.S DEMO	CLR.B (A1)+
BSR SCROLL	TSTB (A0)
BSR DISTORT	BNE.S CLEAR
MOVE.L (A0)+,(A0)	TAS (A1)
BSR ETOILES	CLEAR :
BSR FLIP	CLR.B (A0)
SF FLAGVBL	JMP DEMO
DEMO :	RIEN :
CMPB #SB9,\$FFFC02	NOP
BNE.S DEMO	RTS
STOP #S2700	ETC...
MOVE.B #3,\$820A	
SBCD -(A0),-(A7)	
CHK (A7),D1	
DBEQ.S D1,BACK	
ABCD -(A7),-(A7)	
BACK :	
CMPM (A7)+,(A7)+	

On aurait quand même pu me le dire plus tôt.

Plus la peine de connaître le 68000 sur ST pour réaliser des Méga-Demos grâce au **D.C.K.**

Généralités

Le D.C.K. a été réalisé à 100% en assembleur pour vous assurer rapidité et fluidité optimales et tout cela en français. Toutes les fonctions de réalisation des démos telles que : les scrolls, les bords, les sprites, les musiques, les rasters, les étoiles, les déformations, les égaliseurs, la suite à donner à votre démo, etc... ont été regroupées en un seul programme par souci d'ergonomie et d'efficacité.

Les Scrolls

Finis les calculs impossibles pour définir les trajectoires du texte que vous voulez voir apparaître à l'écran, pourquoi ne pas se servir du GEM ? C'est chose faite. Réalisez dès maintenant vos trajectoires de scrolls à l'aide de la souris tout simplement. Néanmoins, plus de 200 trajectoires de scrolls sont disponibles sur disquettes dont 30 peuvent être chargées simultanément en mémoire, la saisie manuelle reste possible. Big scroll possible.

Les Sprites

Le D.C.K. vous permet d'afficher tous sprites et de les déplacer à l'écran comme bon vous semble. Les trajectoires et les tailles des sprites sont paramétrables.

Les déformations

Le D.C.K. vous permet de déformer, suivant une courbe paramétrable, une image complète ou une partie de celle-ci.

Les musiques

Le D.C.K. reconnaît les musiques les plus courantes telles que : les chips musicales (compatibles avec l'ULTIMATE RIPPER) mais aussi les modules soundtracks (format les plus courants, Amiga ...) et les musiques digitalisées. 10 égaliseurs différents sont affichables.

Les plus

* Bords haut/bas, Utilitaire de gestion de disquettes, éditeur de textes, Etoiles, Copies de blocks etc...

*Utilise les capacités du STE.

*Permet une visualisation de votre démo en temps réel et la possibilité de sauvegarder votre travail en un fichier exécutable

*Un loader externe vous permet de réaliser une mega-démo etc...

Les H.B.L.

Le D.C.K. vous permet d'afficher 16 couleurs par ligne et de les animer (tapis de couleurs).

ENFIN ET SURTOUT : SON PRIX Le D.C.K. vous est proposé pour 430 FF TTC, il y a moins bien mais c'est plus cher. ENFIN LE CREATEUR DE DEMO DIGNE DE CE NOM POUR ATARI ST QUE TOUT LE MONDE ATTEND DEPUIS BIEN LONGTEMPS !!! ON PEUT VOUS RACONTER CE QUE L'ON VEUT MAIS LA MEILLEURE PUBLICITE DU PRODUIT C'EST LE PRODUIT LUI-MEME. ALORS COURREZ CHEZ VOTRE REVENDEUR ET TESTEZ-LE !!!

ATARI ST/STE - AMIGA

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

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

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

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

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

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

AUTRES NOUVEAUTES

3D MASTER GOLF	ST/Amiga 349/349F
ALCATRAZ	249/249F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARCHEM	299F/ND
BEAST BUSTER	259/259F
BLADE WARRIOR	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
DARKMAN	249/249F
DEMONIAC	299/299F
DEUTEROS	259/259F
ESCAPE FROM COLDITZ	299F/ND
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	249/249F
HUNTER	299/299F
LOGICAL	199/199F
MAD TV	249/249F
MERCS	259/259F
MUDS	249/249F
NASCAR	299/299F
POWERMONGER DATA DISK	149/149F
RBI 2	249/249F
R TYPE 2	259/259F
RULES OF ENGAGEMENT	ND/259F
SPACE QUEST 4	ND/399F
TENTACLE	249/249F
THUNDERJAWS	249/249F
VROOM	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
ZONE WARRIOR	259/259F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BILLY THE KID	ST/Amiga 249/249F
CYBERCON 3	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
MIDWINTER 2	349/349F
RISE OF THE DRAGON	ND/399F
WILD WHEELS	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

TOKI	ST/Amiga 249/249F
GODS	249/249F
SHADOW DANCER	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
SUPER MONACO GP	249/249F
RAILROAD TYCOON	299/299F
CHUCK ROCK	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
KICK OFF 2	249/249F
WINNING TACTICS	79/79F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
TURRICAN 2	249/249F
CENTURION	249/249F
UMS 2	199/299F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
ULTIMA V	ND/299F
BACK TO FUTURE 3	249/249F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
EYE OF BEHOLDER	ND/299F

3D CONSTRUCTION KIT	ST/Amiga 399/499F
ARCHITECTURE 1	ND/199F
ARCHITECTURE 2	ND/199F
AWESOME	179F/ND
BARDS TALE 3	ND/249F
BETRAYAL	299/299F
BILLIARD SIM.	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F

DE LUXE PAINT FRANCAIS	ST/Amiga 599/749F
DUNGEON MASTER	249/249F
F 15 STRIKE EAGLE 2	349/349F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
KILLING CLOUD	249/249F
KING QUEST 4	ND/349F
KING QUEST TRIPLE PACK	449/449F
LEISURE SUIT LARRY 3 PACK	499/499F
MAUPITI ISLAND	289/289F
MEGATRAVELLER 1	349/349F
MIG FULCRUM 29	349/349F

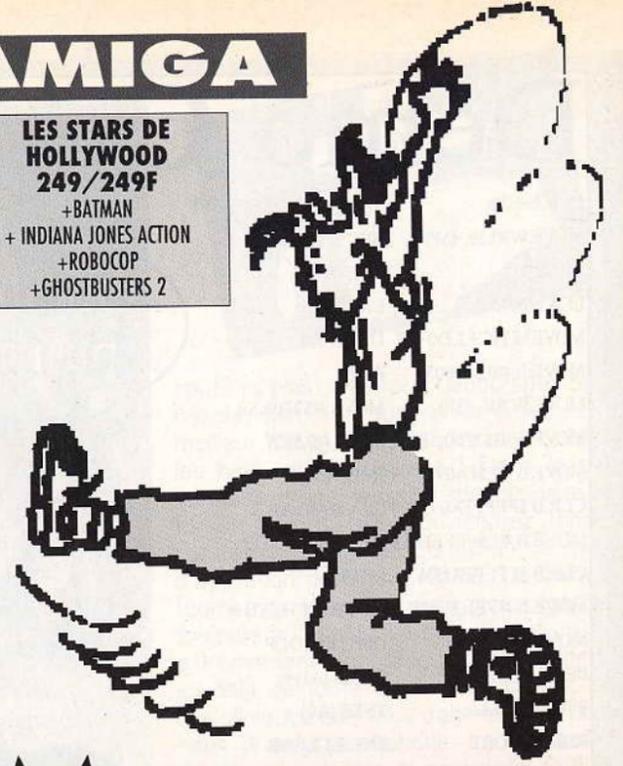
LOTUS TURBO ESPRIT	ST/Amiga 125/125F
TOTAL RECALL	125/125F
NAVY SEALS	125/125F
CELICA GT4 RALLY	125/125F
ARMOUR-GEDDON	179/179F
OBITUS	249F/ND
SUPER CARS 2	179/179F
SWITCHBLADE 2	179/179F
GREAT COURTS 2	179/179F
HEROE QUEST	179/179F

LEMMINGS	ST/Amiga 149/149F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F
MONKEY ISLANDS	179/179F
BEAST + INFESTATION	99F/ND
COMBO RACER	99/99F
MONTHY PYTHON	99/99F
UMS 2	199/299F

LES AVENTURIERS 149/149F
+ INDIANA JONES ACTION + THE STRIDER
+ FORGOTTEN WORLDS + VIGILANTE

SEGA ARCADE TURBO 99/99F
+ TURBO OUT RUN + CRACKDOWN
+ SUPERWONDERBOY + THUNDERBLADE

LES CHEVALIERS 149/149F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS + STRIDER + GHOULS'N GHOSTS



MICROMANIA SPECIAL VACANCES DES PRIX DEMENTS !!

LOTUS TURBO ESPRIT	ST/Amiga 125/125F
TOTAL RECALL	125/125F
NAVY SEALS	125/125F
CELICA GT4 RALLY	125/125F
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

LES AVENTURIERS 149/149F
+ INDIANA JONES ACTION + THE STRIDER
+ FORGOTTEN WORLDS + VIGILANTE

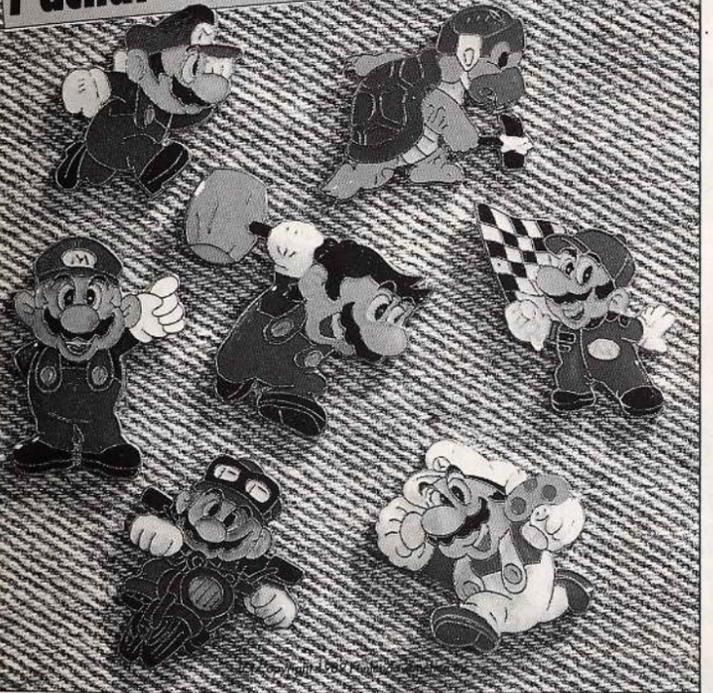
SEGA ARCADE TURBO 99/99F
+ TURBO OUT RUN + CRACKDOWN
+ SUPERWONDERBOY + THUNDERBLADE

LES CHEVALIERS 149/149F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS + STRIDER + GHOULS'N GHOSTS

NOUVEAU

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat !!

Collectionnez les PIN'S "Mario" !!
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches



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

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

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, 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

Les Magasins MICROMANIA

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

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette . Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

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

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat !!

(*)Sauf consoles

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

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

GEN 16	TITRES	PRIX	Nom
			Adresse
			Code postal
			Ville
			Tél.
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)			+ 20 F
Précisez Casette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>			Total à payer=
			F
Date d'expiration/..... Signature :			

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

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

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec la Nouveauté délirante **SONIC HEDGEHOG !!**
Plus de 30 Nouveautés sur cassette vidéo !

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Baisse de prix immédiate
chez Micromania ~~1449F~~ **1290F**



+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Beanball Benny	449F
Danado	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
Powerball	449F
SONIC HEDGEHOG	449F
Stormlord	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Bimini Run	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
DJ Boy (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Adventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Gaiars (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Golf (Sim.)	449F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
J. Madden Football (Foot. Amér.)	449F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	449F
Last Battle (Arcade)	369F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Populous (Stratégie)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	369F
Wrestler War (Catch)	389F

TOP 20 MEGADRIVE

Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (F1)	369F
Moonwalker (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Shadow Dancer (Arcade)	469F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Super Basketball (Sim.)	369F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	469F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	469F
James Pond (Plateforme)	469F
Strider (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Abbrams Battle Tank	449F
Crackdown (Labyrinthe)	389F

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2
Cartouches Megadrive
ou d'une Console
Megadrive



**SPECIAL VACANCES !
DES PRIX
DEMENTS SUR
DES HITS
DEMENTS**

Atomik Robot Kid (Arcade) 199F
Battle Golfer (Golf) 199F
Battle Squadron (Arcade) 299F
Junction (Arcade) 199F
Monster Lair (Plateforme) 299F
Sworld of Sodan (Arcade) 299F
Tiger Heli (Arcade) 199F

LA CONSOLE NOUVEAU MASTER SYSTEM II 490F

+ Alex Kidd + Une manette de jeux



Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAUTES

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

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) 890F

+ Alex Kidd + Opération Wolf

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	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 99F

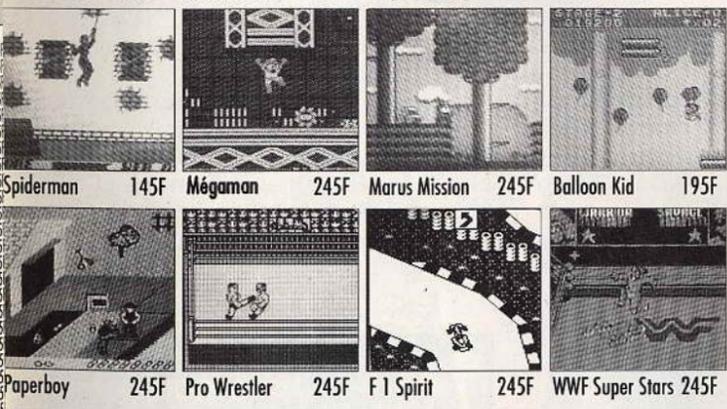
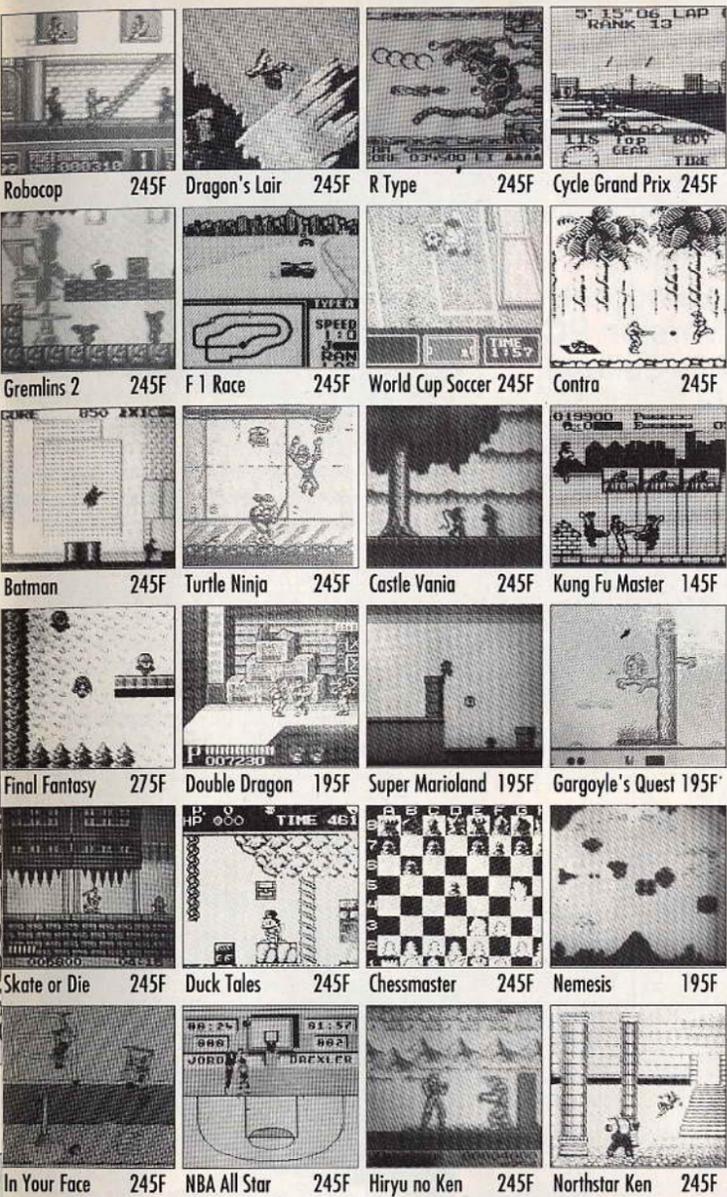
Aztek Adventure 99F
Enduro Racer 99F
Fantazy Zone 1 99F
Global Defense 99F
Great Football 99F
Ninja 99F
Rescue Mission 99F
Secret Command 99F
Super Hang On 99F
Super Tennis 99F
Teddy Boy 99F
Transbot 99F
World Grand Prix 99F

Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F

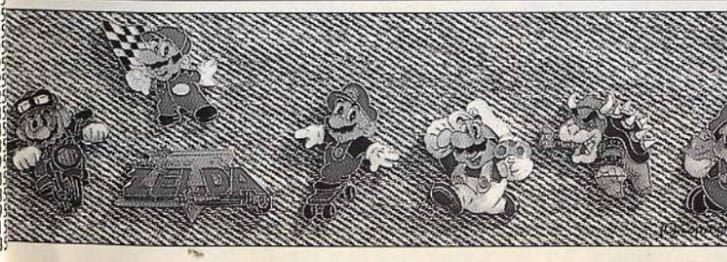


Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.
Cyber Shinobi. Des combats démoniaques.
Indiana Jones. Une action ininterrompue !
Moonwalker. Incarnez Michael Jackson.
Dick Tracy. Attention aux truands.
Heavy Weight Champion. Vous devez combattre 5 adversaires.

LES HITS SUR GAME BOY



LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST SORTI !!
Demandez-le dans les magasins et
en vente par correspondance. **NOUVEAU**



La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA **590F**
GRATUITE
+ Tétris + Les Ecouteurs Stéreo
+ Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



MICROMANIA

**SPECIAL VACANCES
DES PRIX DEMENTS
POUR DES HITS
DEMENTS !!!**

FORTRESS OF FEAR 145F
SPIDERMAN 145F
KUNG FU MASTER 145F
SPARTAN X 145F
et plein d'autres titres

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	245F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dick Tracy (Arcade)	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F
Hunt for Red October	245F
Megaman (Arcade)	245F
Mickey Mouse D/C N2	245F
Rescue of Princ. Blobett	245F
Soccermania (Football)	245F

**CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES DISPONIBLES
A PARTIR DE 145F**

La boutique du Game Boy



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

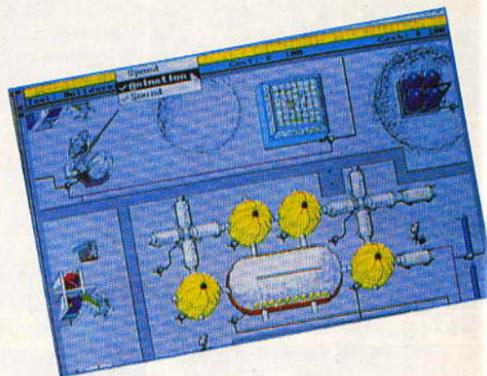
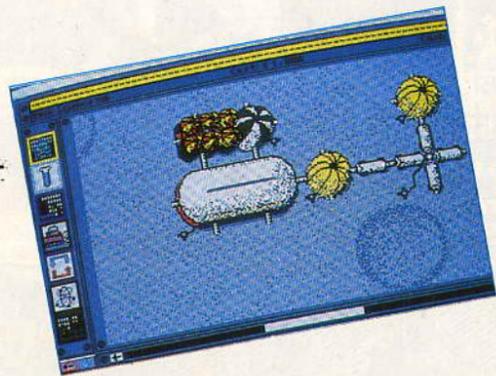
GAMELIGHT 99F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT
pour l'achat de 2 cartouches

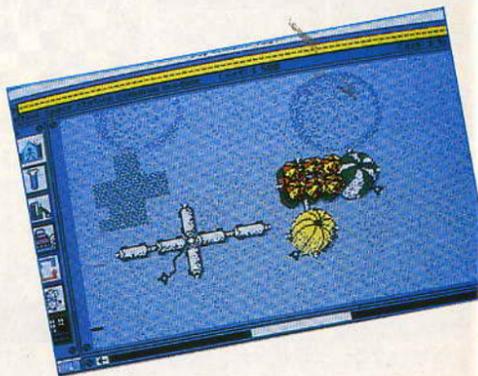
MOONBASE

Moonbase vient d'atterrir sur la planète Amiga. Certains se souviendront peut-être de la version PC, rien ne différencie celle-ci de la précédente si ce n'est le graphisme, Amiga oblige ! Le principe de jeu est grosso modo celui de Sim City, à ceci près qu'il se déroule exclusivement sur la Lune, qui l'eut cru.

Votre écran Moonbase comprend quatre secteurs : l'écran de visualisation, rectangle gris occupant le centre théorique du moniteur. C'est là que vos petits yeux hallucinés verront naître et plus certainement périr votre colonie lunaire, qui peut, grâce aux barres de défilement situées en bas et à droite du susdit écran, scroller et ainsi dévoiler de nouvelles portions de terrain à conquérir. L'incontournable barre des menus "File" contient les options de génération de terrain, sauvegarde, etc. "View" renferme les deux options zoom avec lesquelles vous pourrez voir les détails de votre échec ou réussite sur simple demande. "Markets", c'est là que l'on commence à déprimer avec les options économiques que je laisse à votre discrétion ; "Setup" où vous pourrez choisir la vitesse de déroulement de votre superbe création, ainsi qu'avec ou sans musique et animation, ou



le plaisir du cinéma muet chez vous ; "Operation" est le dernier menu, vous pourrez y consulter la productivité, la population, votre budget... et finir par vous arracher les cheveux s'il vous en reste. N'oubliez pas la sempiternelle barre d'informations qui vous tiendra au courant de tous les potins lunaires. Le plus important reste les icônes, dans lesquelles vous cliquerez pour construire habitations, usines, centrales d'énergie.... voilà, voilà. En tant que commandant vous déciderez



de la façon de dilapider le fric de la Nasa, qui vous fournira des fonds pour dix ans. Après cette période faste il ne reste plus qu'à vous débrouiller, bonne chance ! Moonbase est un bon jeu, dont la complexité (moyenne) ravira certains et découragera les autres, une bonne réalisation qui manque peut-être un peu d'humour à la Sim.

71% GRAPHISME : 61 %
ANIMATION : -
SON : -
JOUABILITE : 68 %
Edité par Mindscape
(Amiga / PC) dispo

SOPHIE DUMAS

AU MOMENT OU VOUS PENSIEZ QUE TOUT ALLAIT BIEN...

THUNDER JAWS

Plongez dans les profondeurs et affrontez les requins cybernétiques, les divers ennemis et toutes les formes du mal créés par la diabolique Madame Q.

Votre mission: vous infiltrer dans sa base, libérer les otages et détruire sa forteresse souterraine. Saisissez des lance-flammes, écrasez les hordes d'acolytes et livrez combat aux armées de mutants génétiques. Cette fusillade effrénée ne vous laisse pas de répit. L'action est furieuse du début à la fin de cette folle aventure à plusieurs niveaux. Un jeu passionnant jusqu'au dernier bit!!!



DOMARK

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) 081 780 2224
Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 cass & disc,
Amstrad cass & disc, Spectrum Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

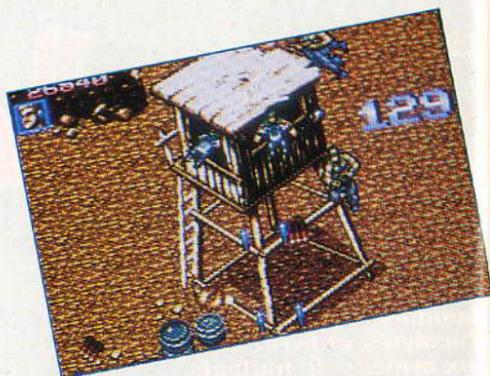
TENGEN

Un "shoot'em up" tonnerre qui fait Thunder Jaws un "ust" pour tous les reptes d'arcades. Action passionnante furieuse de bout bout. Courez et tuez!!!

T E S T

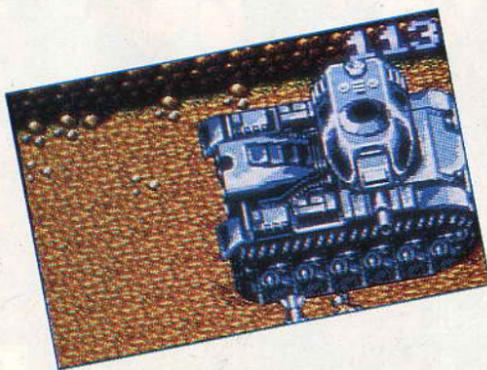
MERCS

Vous qui pensiez que la mode des "Commando" et autres jeux du genre était dépassée, détrompez vous car USGOLD a encore frappé. Vous êtes chargé par votre gouvernement de libérer des otages prisonniers d'ennemis sans foi ni loi. Evidemment, vous vous retrouvez seul contre tous. Eh bien justement, c'est tout à fait le genre de défi qu'affectionne Philippe, lui qui se retrouve toujours seul face à la rédaction pour défendre son point de vue. Voyons ce qu'il en pense...



Graphiquement, le jeu n'apporte rien de plus que ses ancêtres, mais ne perd rien non plus. **Les décors sont assez fouillés** et similaires sur ST et Amiga. Seule la musique diffère vraiment, elle est même nulle sur l'Atari. En effet, lorsque votre personnage se met à tirer, la musique est hachée et vous donne presque envie de couper le son. Malgré ce défaut, Mercs (qui n'a rien à voir avec le monde de la pédale, quoique, vu le héros baraqué et bardé de cuir, on peut se poser la question...) séduira les amateurs du genre, si toutefois il en reste encore. Il est à noter que l'ordinateur tient compte des ruses que vous employez pour battre les ennemis de fin de mission. En effet, pour le Jet Fighter, vous pourrez remarquer que comme il tire en "cône", il suffit de se mettre tout contre lui pour que ses projectiles passent de chaque côté de vous, mais au coup suivant, la ruse n'est plus valable, car lorsque vous avancez vers lui, il recule. **A réserver aux fans du genre !**

Seul ? Non, car vous pouvez jouer à deux simultanément. Le début du jeu ressemble énormément au fameux Commando cité plus haut, mais vous vous retrouvez vite devant un avion gigantesque que vous devez détruire à l'aide de votre fusil mitrailleur. Une fois passé cet obstacle, ce seront



des automitrailleuses, des blindés légers ou des chars qui vous barreront la route.

62 % GRAPHISME : 60 %
SON : 69 %
ANIMATION : 65 %
JOUABILITE : 78 %

Edité par US Gold
Amiga (dispo)

PHILIPPE QUERLEUX

ATTENTION LES NEURONES!

Rainbow
Arts

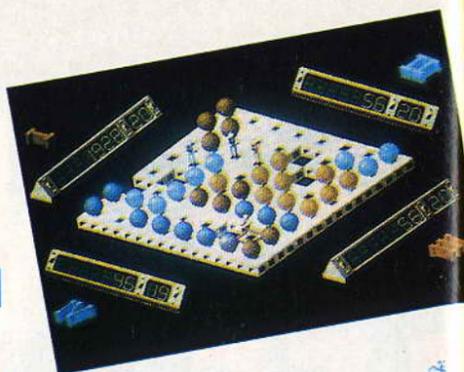
VOICI LOGICAL

Disponible sur: ATARI ST, AMIGA, IBM PC compatible.
RAINBOW ARTS GmbH, Daimlerstr.10, 4044 Kaarst 2, Allemagne. Tel.: +49-2101-66020.

THE BALL GAME

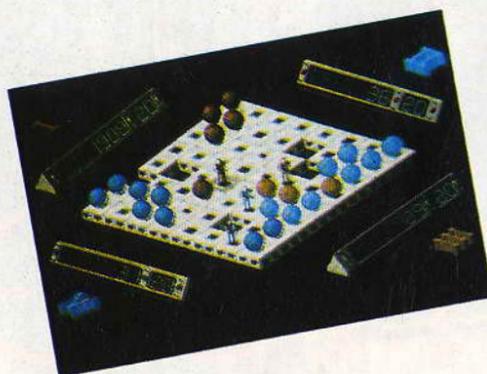
The Ball Game est un jeu de réflexion qui allie la stratégie de l'Othello avec le fun d'Antego. Le système, bien que d'allure compliquée, est en fin de compte très simple (une démo très, très, longue est là pour vous montrer les astuces du jeu). Après l'avoir regardé à plusieurs reprises (près de quatre heures), Jean a tout compris du jeu.

Le jeu oppose les quatre éléments : la Terre, le Feu, l'Eau et l'Air sous la forme de quatre petits bonshommes. A noter qu'il y a deux bleus et deux rouges, ce qui peut poser quelques problèmes (d'autres couleurs auraient été les bienvenues). Ne nous arrêtons pas sur de légers détails et continuons gaiement notre explication. Comme vous avez pu le deviner, The Ball Game peut se jouer jusqu'à quatre joueurs. Donc, ces personnages évoluent sur un



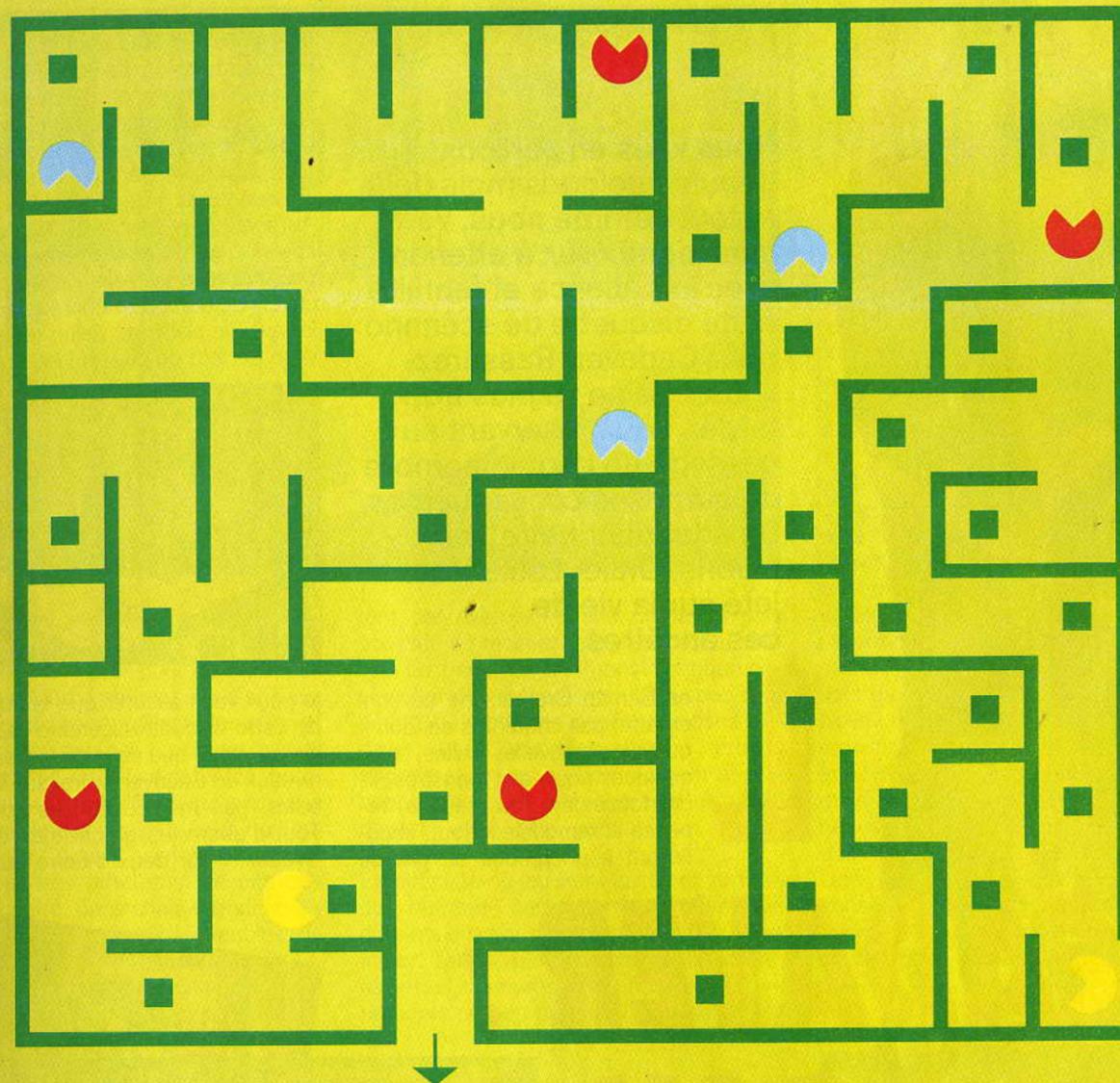
damier composé de cubes de différentes couleurs. Les neutres rapportent 1 point, les verts deux, et les roses trois points. Les personnages ne peuvent se déplacer qu'à l'horizontale ou à la verticale. Une fois que votre bonhomme a avancé d'une case, il se retourne et crée une balle de sa couleur sur la case qu'il vient de quitter, et ainsi de suite. Les autres font de même. Il peut aussi sauter de deux cases, mais à l'arrivée il ne peut pas générer de boules. En revanche, il convertit à sa couleur les boules de ses adversaires qui sont à sa portée (case adjacente). Chaque joueur a son propre pupitre, sur lequel figurent le compteur de temps et le nombre de téléportations possibles. Une fois que le compteur de téléportation est arrivé à zéro, vous avez perdu. Il est bien sûr possible d'en récupérer, en gagnant des parties ou en totalisant 100 points à la fin d'une partie. Ces téléportations sont très utiles puisque lorsque vous êtes bloqué dans un coin, et qu'il n'y a pas de cases accessibles dans le voisinage, vous serez téléporté aléatoirement. Et lorsqu'il n'y a plus de cases libres, la partie est finie pour vous.

The Ball Game est un jeu de réflexion très facile d'accès et adapté à tous les niveaux. La preuve, j'ai gagné les trois premières parties du premier coup ; bon, les choses se sont compliquées par la suite, mais quand même ! Un petit conseil en passant : ne paniquez pas, même si vous voyez l'ordinateur envahir l'écran, car c'est comme lorsque l'on joue à l'Othello, tout peut changer à la dernière minute...



70% GRAPHISME : 71 %
SON : 59 %
ANIMATION : 60 %
JOUABILITE : 86 %
jeu de réflexion
Edité par
Electronic Zoo
Amiga/ST (dispo)

J E A N D E L A I T E



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 :

- | | | |
|---|--|---|
| GUNSHIP 2000
Microprose/PC | 3D CONSTRUCTION KIT
Domark/PC, Amiga, ST & CPC | YEAGERS
AIR COMBAT
Electronic Arts/PC |
| EYE OF THE BEHOLDER
SSI/PC & Amiga | F15 STRIKE EAGLE II
Microprose/PC, Amiga & ST | COLORS
Infogrames/PC, Amiga & ST |
| MIDWINTER 2 /
FLAMES OF FREEDOM
Firebird/ST & Amiga | DUCK TALES /
LA BANDE A PICSOU
Capcom/Nintendo | BURAI FIGHTER
Nintendo/Gameboy & NES |
| SONIC THE HEDGEHOG
Sega/Megadrive | SWITCHBLADE 2
Gremlin/Amiga & ST | SUPER SHINOBI
Sega/GameGear & Megadrive |
| HATRIS
Hudson Soft/Nec | BLOCK OUT
Atari/Lynx | ATOMIC ROBOT KID
Teco/Megadrive |

fnac

Nous vous en parlions depuis quelques mois déjà, et tout comme nous, vous étiez nombreux à attendre avec impatience et fébrilité cette disquette de scénario pour Cadaver. Rassurez-vous, elle ne va plus trop tarder, vous réservant au passage un certain nombre de surprises conséquentes. En attendant notre nain favoris, Didier Latil s'est jeté sur la vie de ces ancêtres.

Les Bitmap Brothers ne se sont en effet pas contentés de fournir quelques nouvelles salles, avec quelques nouveaux monstres. Ils ont totalement (ou presque) repensé et remodelé le tout, aboutissant à un produit de grande

(enfin pratiquement tous) ont été transformés en d'horribles monstres, ou ont été massacrés. Non seulement notre brave nain va avoir des problèmes pour retrouver la récompense qu'il convoitait tant, mais il va surtout devoir affronter des dangers faisant ressembler ses précédentes mésaventures à de simples vacances. Au final, vous allez avoir le plaisir de découvrir quatre nouveaux niveaux, pour un peu que vous ayez déjà le jeu original Cadaver. Le nombre d'endroits que vous allez avoir le plaisir de visiter représente environ les 2/3 de ceux du jeu original, mais



je peux vous assurer que la durée de vie de cette disquette scénario est au moins aussi longue que celle de la disquette des niveaux de Cadaver, voire plus longue. En outre, pas mal de choses ont changé. Tout d'abord les graphismes des quatre niveaux. Pour deux d'entre eux, ils sont



CADAVER : THE PAY OFF

qualité. L'aventure commence juste après le retour de Karadoc dans le village, base de son aventure précédente. Il va très rapidement découvrir que tous les villageois

complètement inédits et surtout nettement plus jolis et travaillés que pour Cadaver (si ! si ! je vous l'assure, c'est possible !). Les vues extérieures du village,

Des graphismes encore plus fouillés pour cette suite



avec les ruelles, les impasses et les maisons sont vraiment superbes et complètement novatrices. Pareil pour les intérieurs de maisons. Même pour les deux niveaux où les programmeurs utilisent les mêmes décors de base que pour certaines pièces de Cadaver, ils ont su ajouter de nombreux détails ou embellir ce qui avait déjà été vu dans le jeu original. Quoi qu'il en soit, les divers écrans sont vraiment magnifiques et très différents les uns des autres. En outre, dans chaque endroit, il y a beaucoup plus d'objets, de meubles, de tapisseries pour agrémenter les pièces. Une armoire par ici (que vous pouvez bien sûr ouvrir), des tapisseries à soulever,

tent par exemple à une utilisation plus poussée du mobilier, mais aussi de l'intelligence primaire des monstres pour déclencher des mécanismes beaucoup plus difficiles à mettre en oeuvre que dans Cadaver. Il faut savoir les attirer à certains endroits, les tuer au bon moment et à la bonne place... Il y en a même un allant devenir votre allié pendant un certain temps.

La difficulté du jeu vient aussi, et surtout, du nombre complètement incroyable d'objets que vous pouvez prendre ou examiner. Tables, buffets, chaises, boucliers, assiettes, armures... et nourriture sont présents un peu partout. Il faut savoir re-



Une difficulté accrue mais un intérêt toujours aussi grand

Des autels sur lesquels il faut faire quelques sacrifices... Ceci entraîne bien sûr un nombre croissant de possibilités d'actions pour votre personnage. Si le système de jeu et le maniement du personnage sont exactement les mêmes que pour Cadaver, il en est tout autrement pour le nombre d'actions, de nouvelles possibilités ayant été créées, du fait même du nombre croissant d'éléments du décor et de combinaisons jusqu'alors inexploitées. Les plus importantes consis-

connaître ou deviner quels objets sont utiles ou décoratifs pour poursuivre l'aventure, le nombre d'objets que vous pouvez porter étant toujours limité. La difficulté vient cependant essentiellement des énigmes à résoudre pour ouvrir une porte ou passer un obstacle. Vous trouviez Cadaver trop facile à finir ? Je gage qu'avec The Pay Off, vous allez en baver un peu plus.

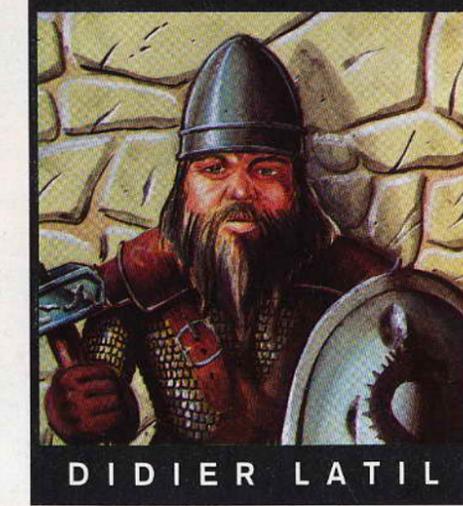
Le scénario, en outre, est beaucoup plus complet et développé que celui de Cada-



ver. Vous trouvez de nombreux livres, notes et parchemins, vous donnant de précieux renseignements sur ce qui s'est passé ou sur les moyens à employer pour passer tel ou tel obstacle. De même, vous allez souvent interagir avec d'autres individus, discuter avec eux, leur rendre service ou les combattre.

L'impression générale ressortant de cette suite de Cadaver est vraiment excellente. La réalisation technique s'est améliorée, les bruitages étant eux aussi plus crédibles, tout comme le développement de l'aventure et sa complexité. Les astuces et les moyens à utiliser pour progresser sont globalement différents de ceux employés dans Cadaver. Vous aurez toujours à ouvrir des coffres, fouiller divers objets, appuyer sur des boutons ou des leviers, mais l'état d'esprit et le raisonnement, nécessaires pour avancer et finir les quatre niveaux, sont eux aussi différents. Une excellente disquette scénario par conséquent, avec cependant quelques réserves à émettre concernant la traduction en français, dans la mesure où encore une fois nous ne l'avons pas vue.

93 %
 GRAPHISME : 92 %
 SON : 78 %
 ANIMATION : 91 %
 JOUABILITE : 72 %
 jeu d'aventure
 Edité par Renegade
 Amiga / ST (dispo)



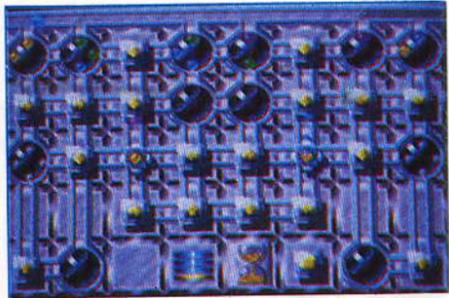
DIDIER LATIL

T E S T

LOGICAL

Vous avez dit original ? Effectivement, Logical innove résolument en matière de jeu de réflexion. Nous sommes gâtés après l'excellent Colors testé dans le dernier numéro !

Si vous aimez vous prendre la tête des nuits entières et trépigner devant votre écran en cherchant désespérément la solution d'un niveau apparemment infranchissable, les programmeurs de chez Rainbow Arts sont les heureux papas de votre prochain compagnon d'insomnie. La tête de Tristan au bureau le lendemain de son test en est la preuve évidente. Difficile d'expliquer froidement le principe de ce casse-tête sachant adroitement mêler vitesse d'exécution et coup d'oeil : le but est d'**acheminer des billes de couleur** (roses, vertes, bleues ou jaunes) le long de tubes horizontaux et verticaux afin de les loger amoureusement dans des cavités prévues à cet effet. Les billes arrivent une par une, et ne s'arrêtent que pour se nicher dans les emplacements susnommés. Ces trous sont situés dans des roues servant d'aiguillages pouvant pivoter de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre, et le but est de **garnir une fois chaque roue** avec quatre billes identiques. Lorsque c'est chose faite, les quatre billes explosent. Simple, non ? Le temps est bien sûr limité, et comme c'est souvent le cas dans de tels jeux, il n'est pas possible d'utiliser la pause pour faire le point de la situation. Si les premiers niveaux sont assez faciles, les choses se compliquent franchement une fois les 25 premiers niveaux franchis, et la chance est parfois nécessaire pour venir à bout d'un **cas de figure épineux**. Fort heureusement les noms des tableaux servent de codes et permettent de repartir là où l'on a échoué. Les commandes sont gérées à la souris ; le bouton gauche sert à **faire repartir une bille** immobilisée, et le droit fait **pivoter le barillet** sélectionné. Une précision utile : les billes rencontrant un obstacle infranchissable rebondissent, ce qui peut durer éternellement dans certains cas, si par exemple l'une



d'entre elles est bloquée entre un sens unique et un barrage. Comme **quatre billes seulement** peuvent être en mouvement en même temps, l'abandon risque d'être au bout du chemin...

Les éléments de jeu deviennent vite assez nombreux, et leur **visualisation rapide** est impérative. Une pierre précieuse isolée (qui n'est pas toujours présente) indique la couleur à venir ; des flèches marquent la direction obligatoire et refoulent toute bille arrivant en sens inverse ; des barrages ne laissent passer qu'une couleur déterminée et des téléporteurs (aller simple ou aller-retour) amènent les billes dans un autre secteur de l'écran... De plus, un témoin spécial détermine dans certains tableaux l'ordre des couleurs devant exploser en premier. Mais **le plus sadique**, c'est bien à mon avis une croix représentant quatre billes de couleurs différentes obligeant le joueur à reconstituer cette configuration pour que l'ensemble explose ! Dans ce cas les billes de la croix disparaissent... pour se reformer quelques instants plus tard, avec une nouvelle combinaison. C'est à ce stade du jeu que les choses deviennent vraiment délicates.

En ce qui concerne la **réalisation technique** rien à signaler ; les graphismes sont soignés et agréables, les bruitages volontairement stressants, la musique relativement discrète, et le joueur peut même choisir différents fonds d'écran. Quant aux acharnés ayant le courage de finir les 99 tableaux, ils pourront toujours proposer des colles à leurs congénères grâce à l'éditeur de niveaux. La diversité des obstacles offre un nombre de possibilités incroyable ! En résumé Logical est **un très bon soft**, partant d'une idée on ne peut plus simple, ce qui est souvent un gage de qualité.

89 % GRAPHISME : 80 %
SON : 88 %
ANIMATION : 66 %
JOUABILITE : 82 %
jeu de réflexion/
réflexion

Édité par Rainbow Arts
Amiga/ST (dispo)
TRISTAN LATHIERE

BIG BUSINESS

Avec Big Business, retrouvez-vous à la tête de votre entreprise ! Face à une concurrence acharnée (jeu à trois adversaires ou contre l'ordinateur), à vous de réussir à obtenir la plus grosse marge bénéficiaire en fin de jeu. Fixez vos budgets de publicité, de recherche, de développement, étendez vos capacités de production, gérez votre capital. Un jeu plein d'humour mais qui ne doit pas vous faire oublier la règle principale : En business, c'est chacun pour soi !...



Amiga, Atari ST, PC 5 1/4 et 3 1/2



DINOWARS

Dinowars vous propose un style de jeu interactif d'arcade-stratégie avec des séquences d'action entièrement animées et une encyclopédie complète sur les dinosaures et l'ère préhistorique. Huit des dinosaures les plus connus pour leur puissance et leur stratégie d'attaque s'affrontent en deux armées chargées chacune d'aller récupérer l'un de ses œufs kidnappé par l'ennemi. Possibilité de jouer uniquement en mode arcade. Enrichissez votre culture grâce aux nombreuses informations de l'encyclopédie.

Amiga, Atari ST, PC 5 1/4 et 3 1/2

Distribué par **UBI SOFT**
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : (1) 48.57.65.52



Disponibles dans les Fnac  et les meilleurs points de vente



Les archéologues distingués vont pousser de hauts cris si d'aventure leurs yeux fatigués par la poussière d'époque tombent sur P.P. Hammer and his Pneumatic Weapon, le dernier produit de chez Demonware. Dans ce jeu d'exploration renouvelant agréablement le genre, vous incarnez un chercheur de trésors (voire un pillier de tombes) âpre au gain, ne s'embarrassant pas de précautions infinies pour éviter d'ébrécher les précieux vestiges de civilisations disparues ; son outil de prédilection est en effet, comme vous l'aurez deviné, un marteau-piqueur ! Heureusement que Demonware n'a pas affublé son héros d'une

PP HAMMER

and his pneumatic weapon

double échelle, Tristan qui emporte maintenant



partout son marteau-piqueur pour creuser le plancher des locaux, ne pourrait plus passer par la porte.

En use et abuse pour progresser dans les ruines multiples et variées servant de cadre à l'action, allant de la traditionnelle pyramide à l'igloo géant, en passant par les catacombes et les cryptes de château hanté. Le but de chaque niveau est de récupérer dans un temps limité toutes les richesses disséminées çà et là, en évitant pièges et monstres peuplant comme de juste les souterrains. **Etonnant non ?** Mais contrairement à l'allusion du titre et à des jeux comme Switchblade, notre héros n'est pas armé et son seul salut est souvent dans la fuite. Côté jouabilité rien à dire, le personnage est très maniable, mais certaines manœuvres demandent tout de même une attention particulière. P.P. Hammer saute, bien sûr, d'une hauteur équivalente à sa taille, et peut marcher à quatre pattes, disparaissant alors littéralement sous son casque de chantier jaune, ce qui lui donne une apparence curieusement familière...

Les premiers tableaux sont relativement faciles, mais les choses se compliquent rapidement, et les dimensions de certains labyrinthes sont impressionnantes ! Il vous faudra une bonne dose de patience pour venir à bout des 70 niveaux de ce soft,

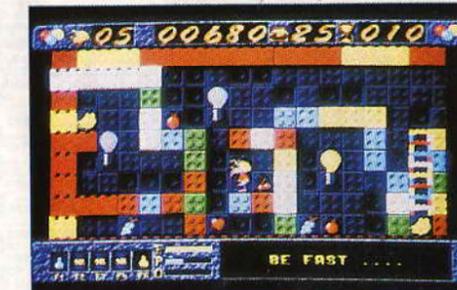


car les concepteurs ont fait preuve d'un **sadisme exquis** pour mettre des bâtons dans les roues de cet attachant personnage. Fort heureusement, un système de codes est prévu pour ne pas avoir à tout recommencer à chaque fois ! Je citerais par exemple les échelles et murs invisibles, les voies sans issue, les téléporteurs à double tranchant, et bien d'autres choses que je vous laisse découvrir ! La réalisation technique de P.P. Hammer est vraiment à la hauteur de ses ambitions ; les graphismes sont excellents, les décors changent à chaque niveau, et l'animation de notre héros est une réussite. Les concepteurs ont vraiment tout prévu dans ce domaine : P.P. se met même à fumer une cigarette en tapant du pied lorsque l'action piétine ! Il faut de plus le voir danser (façon footballeur américain ayant marqué un touchdown) lorsqu'il atteint la sortie ! **Les multiples ennemis** (fan-

tômes, papous, "Effendi", bonshommes de neige vindicatifs, rats, chauves-souris, fourmis géantes, mais aussi statues cracheuses...) sont eux aussi fort goûtus, et certains sont doués d'une certaine intelligence, c'est-à-dire qu'ils suivent le malheureux explorateur à la trace. C'est là qu'il faut vraiment faire preuve d'astuce et ne pas céder à la panique, en utilisant le marteau pneumatique pour les piéger. Car il faut vous dire que les trous pratiqués par notre creuseur fou se rebouchent au bout d'un certain temps, ce qui est à la fois **utile et dangereux**. L'environnement sonore n'est pas en reste : les musiques sont sympathiques et les bruitages carrément déments ! Vous n'avez en effet pas fini d'entendre P.P. Hammer **hurler de peur** ou de douleur lorsqu'il est touché par un monstre, blessé par un piège, ou encore lorsqu'il se brûle ou se noie... Que de cruauté !



Une dernière chose : la présence d'objets spéciaux (clés, potions, vies ou temps supplémentaires, etc.) sans lesquels il est souvent impossible de progresser, et qu'il convient donc d'utiliser avec parcimonie. En conclusion, P.P. Hammer est un jeu drôle et très réussi, dur mais jouable, truffé d'astuces diaboliques qui vous tiendront en haleine pendant les longues soirées d'été, d'une intensité dramatique étonnante... Bref j'aime !

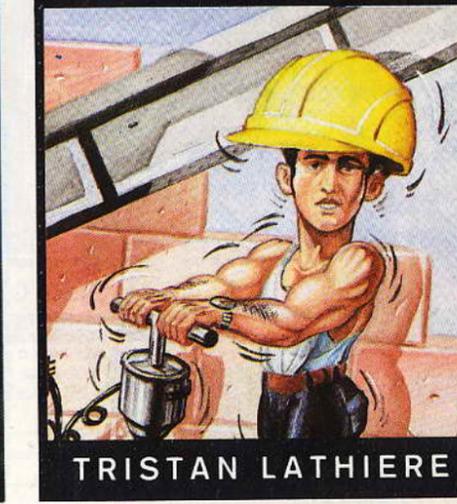


91 %

GRAPHISME : 86 %
 SON : 84 %
 ANIMATION : 90 %
 JOUABILITE : 78 %

jeu d'arcade/
 aventure

Edité par Demonware
 Amiga (dispo)



CHAOS in andromeda

Voici une agréable surprise de la part de la compagnie On-Line, avec un jeu de rôles-aventure très agréable. Chaos in Andromeda est un jeu se déroulant dans la galaxie d'Andromède, et plus particulièrement sur la planète Koranis 12. Tout à fait le quartier préféré de Didier qui nous en dit plus sur cette partie de l'univers.

Des agissements terroristes inquiétants se produisent sur cette planète. Il semblerait en effet qu'un groupement anarchiste soit en train de développer des armes chimiques et bactériologiques redoutables. En outre un très célèbre sa-



vant y a mystérieusement disparu. Vous avez donc ordre de mener votre enquête sur cette planète, et surtout de retrouver le professeur Yai avant qu'il ne tombe entre les mains des terroristes, leur fournissant par là même, l'occasion de finir



leurs recherches. Priorité numéro une donc, retrouver le professeur, l'emmener loin de la planète ou au mieux l'éliminer. Vous serez aidé en cela par quelques ajouts **cybernétiques** faits sur votre personne. Devenu un véritable cyborg, vous captez beaucoup plus d'informations qu'un simple humain, et vous bénéficiez aussi de capacités physiques et mentales **supérieures** à la moyenne. Vous pouvez par exemple vous connecter à des droïdes, auquel cas vous les dirigez et regardez ce qu'ils voient, chose très pratique pour les expédier en éclaireurs. Le système de jeu est pratique et puissant. La souris permet de cliquer sur les nombreux menus et icônes nécessaires à la gestion du soft. Le clavier est aussi utilisé ponctuellement. Les **discussions** avec les divers personnages rencontrés sont essentielles. Vous apprenez ainsi de nombreuses choses sur la situation actuelle de la planète. Vous avez la possibilité de vous montrer plus ou moins amical suivant la personne, voire de la soudoyer. Vous pouvez en outre acheter divers objets (armes, armures, gadgets en tous genres, nourriture...) dans des magasins. Les décors sont assez fins et colorés, avec quelques écrans fixes plus particulièrement travaillés. Le style même des graphismes correspond totalement à l'ambiance du jeu, tout comme la musique, **angoissante** à souhait. Une seule sauvegarde est disponible, mais le scénario s'il semble complexe, n'apparaît pas comme étant trop difficile. Un jeu intéressant, prenant, et assez original, qui est en plus bien réalisé (mais tout en anglais), avec un scénario bien ficelé.

77% GRAPHISME : 75 %
SON : 85 %
ANIMATION : 56 %
JOUABILITE : 80 %
jeu de rôles et d'aventure
Edité par On line
Amiga/ST (dispo)

DIDIER LATIL

AMIE LE PRO.

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500	DISQUES DURS A 2000	MONITEURS
20 Mo 2.990 F	40 Mo 2.990 F	Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F
40 Mo 3.990 F	52 Mo 3.690 F	Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F
52 Mo 4.990 F	100 Mo 5.990 F	

EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
512 K avec interrupteur sans horloge 340 F avec horloge 390 F	0 Mo à 6 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.900 F 4 Mo 2.600 F 6 Mo 4.900 F	0 Mo à 8 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.690 F 4 Mo 2.390 F 6 Mo 3.290 F

EMULATEUR A 500	EMULATEUR A 2000	LECTEURS EXTERNES
AT ONCE 1.990 F POWER PC 2.390 F	XT 2.990 F AT 4.990 F	3" 1/2 550 F 5" 1/4 990 F 3" 1/2 Golden Image 990 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS	EXTENSIONS MEMOIRE STE	MONITEURS
30 Mo 3.850 F 40 Mo 4.190 F 60 Mo 5.590 F 80 Mo 6.190 F	+512 Ko 250 F +1 Mo 700 F +2 Mo 1.500 F +4 Mo 2.200 F	SM 124 1.100 F SC 1435 2.290 F MULTISYNC 3.990 F

SCANNERS	SOUSIS	EMULATEURS
A Main GOLDEN IMAGE 1.990 F A Plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F	CHIC MOUSE 170 F GOLDEN IMAGE 490 F TRACK BALL 390 F	MAG SPECTRE GCR 3.790 F PC: Super Chargeur 2.890 F AT: ONCE PLUS 2.190 F (NF)

DISQUETTES 3"1/2 DF-DD

Par 50 : 3 F l'unité

Par 10 : 3,50 F l'unité

DU 29 JUIN AU 13 JUILLET
BRADERIE MONSTRE
* Sur tout le matériel
* Dans tous les magasins AMIE

AMIGA 500

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	2.790 F	4.790 F
Unité Centrale + Pack N°1 + Extension mémoire 512 Ko	2.990 F + 200 F	4.990 F + 150 F

AMIGA 2000

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	5.290 F	6.990 F
+ Extension mémoire 4 Mo	+ 2.090 F	+ 1.990 F

ATARI 520 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	2.890 F	4.890 F
Unité Centrale + Pack N°2 + Extension mémoire 512 Ko	2.990 F + 200 F	4.990 F + 150 F

ATARI 1040 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	3.590 F	5.390 F
Unité Centrale + Pack N°3 + Extension mémoire 1 Mo	3.740 F + 250 F	5.440 F + 200 F

ATARI MEGA STE 2 MO

+ Moniteur Monochrome	9.990 F
+ Moniteur Couleur	10.990 F
Cadeau: Extension mémoire à 4 Mo	

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50% de sa valeur**

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5.000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

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

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 : 5 Logiciels de jeux + 1 Manette.
PACK N° 2 : Logiciels : BLOOD MONEY - OUT RUN - ELIMINATOR - GAUNTLET II - XENON - OVERLANDER - BUGGY BOY - SPACE HARRIER - IKARI WARRIOR - NEBULUS - SUPER HUEY - BOMB JACK - BLACK LAMP - SOCCER - STARGLIDER - STAR GOOSE - RICK DANGEROUS - IMPOSSIBLE MISSION II - STARRAY.
PACK N° 3 : Logiciels : TORTUE NINJA - OMIKRON BASIC - DALL LIGHT - ANGLAIS DEBUTANT - GRAAL TEST-CLÉ DE SOL (MUSIC) - SERVEUR 3615 ATARI

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE	SEGA GAME GEAR	ATARI LYNX
+ 1 JEU 1.090 F	+ 1 JEU 1.250 F	+ 1 JEU 990 F

AVA la star du PC... à prix cadeau !

AVA 2012

- . AT 286 à 12 MHz
- . Disque dur 40 Mo
- . 1 Mo RAM ext. à 4 Mo
- . 1 Lecteur 3"1/2
- . 2 Port série
- . 1 port parallèle
- . Clavier 102 touches
- . Carte VGA

Avec cadeau AMIE : Moniteur VGA Mono 6.000 F
+ Moniteur couleur 1.500 F

AVA 3016

- . 80386 SX à 16 MHz
- . Disque dur 40 Mo
- . 1 Mo RAM
- . Boîtier Baby AT
- . 1 Lecteur 5"1/4 1 Mo
- . 1 Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
- . 1 port parallèle
- . Clavier 102 touches
- . Carte VGA

Avec cadeau AMIE : Moniteur VGA Mono 8.000 F
Avec Ecran VGA couleur 9.900 F

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

VILLE
CODE POSTAL | | | | | TEL

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

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis/ C.R. 70 F TOTAL			
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> CARTE CLUB AMIE			
DATE D'EXPIRATION			
DATE			
SIGNATURE			

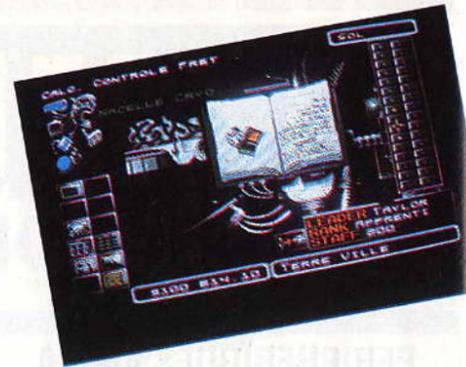
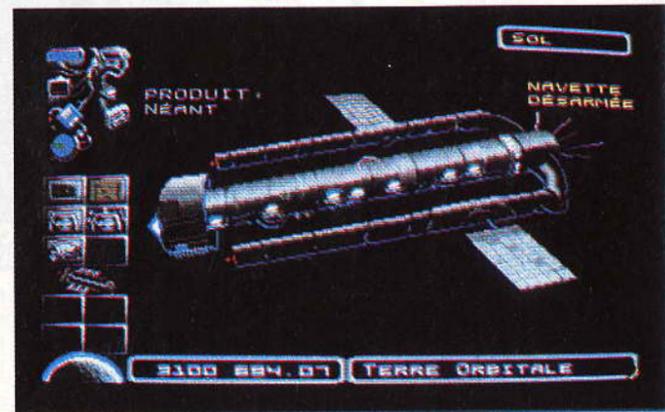
Deuteros est un des tous nouveaux produits proposés par Activision, mais il ne s'agit pas cependant d'un logiciel totalement inconnu. En fait, ce jeu est tout simplement la suite de Millenium 2.2, une simulation de colonie spatiale qui nous avait particulièrement plu il y a maintenant environ deux ans. C'est à peu près à cette date que Didier s'est acheté un télescope dans le but de découvrir une autre forme de vie dans l'univers. Il est donc normal de le retrouver pour ce test.

Dans Millenium 2.2, vous étiez le directeur de la colonie humaine sur la Lune, dernière présence humaine dans notre système solaire. Suite à une exploitation à outrance de la Terre, cette dernière était devenue inhabitable. Deute-

DEUTEROS

ros commence juste après que vous ayez réussi à installer votre colonie sur Terre de nouveau. Il vous faut cette fois-ci coloniser tout le système solaire (voire plus), en développant votre technologie, votre population et vos bases spatiales.

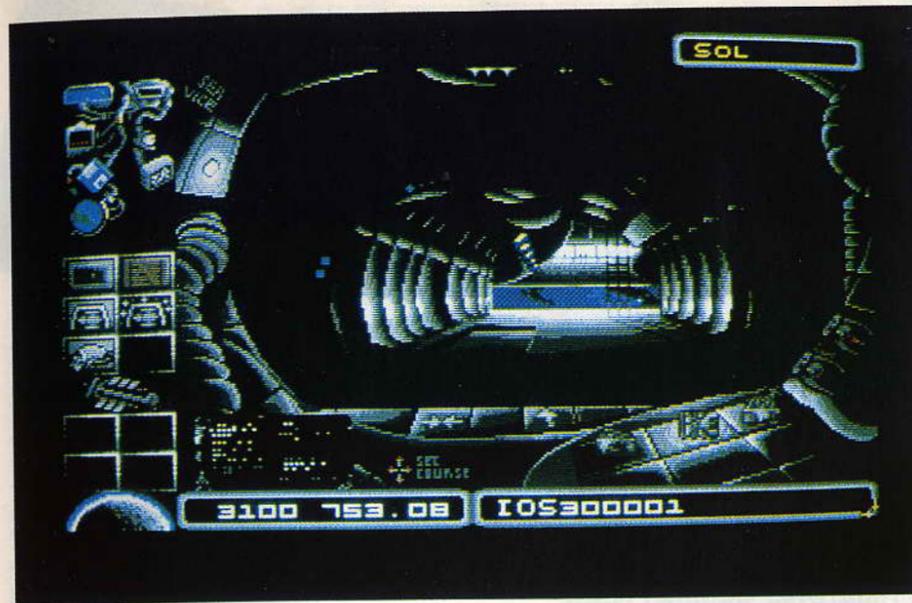
Une suite de Millenium 2.2 plus que réussie !



Dans un premier temps, il faut former votre personnel (soldats, chercheurs ou techniciens) pour augmenter vos capacités de productions, de défenses, et d'aptitude à inventer de nouvelles machines. Ensuite, vous devez construire votre première station orbitale, puis vos premières navettes pour assurer les échanges avec celle-ci, et enfin vos premiers vaisseaux spatiaux pour aller explorer et coloniser les autres planètes, astéroïdes et satellites de notre système solaire.

Suivant le type de matériel à produire (moteurs, usines de forages automatisées, ordinateurs, machines-outils... soit une bonne trentaine en tout), vous avez besoin de certaines matières premières (fer, carbone, cuivre, argent...). Il vaut donc mieux faire des relevés géologiques sur les diverses planètes, pour connaître leur composition, et donc exploiter une planète riche en ressources rares.

Tout l'intérêt du jeu réside dans la gestion rationnelle de vos ressources matérielles et humaines. Il faut gérer les voyages de vos vaisseaux au mieux pour optimiser leurs déplacements et leur remplissage. De même pour vos populations. Deuteros est beaucoup plus réaliste à ce niveau. Vos chercheurs, vos soldats et vos techniciens commencent au niveau apprenti, puis au fur et à mesure de leur vie professionnelle, ils deviennent pilote, capitaine, ingénieur, expert... Les deux ou trois défauts qui pénalisaient Millenium 2.2 ont disparu. Il est en effet possible de programmer vos navettes, pour qu'elles effectuent automatiquement les voyages



entre vos différentes bases. Cela permet d'éviter la monotonie, de refaire sans arrêt les mêmes opérations, et vous avez ainsi le temps de vous occuper d'autre chose. Il y a bien évidemment tout au long du jeu, des événements plus ou moins aléatoires, avec entre autres la découverte d'une race ennemie avec laquelle vous allez avoir quelques démêlés. En fait, le jeu comporte une partie aventure, avec un scénario un peu plus poussé que dans l'épisode précédent. Cela ajoute encore un peu plus de piquant à une simulation qui est déjà très bien faite et passionnante.

Il y a bien sûr pas mal de menus et d'informations présents un peu partout sur divers écrans, mais tout le système de jeu est basé sur une utilisation optimale de la souris via des icônes. C'est encore plus agréable que cela ne l'avait été avec Millenium 2.2. Très souple et très puissant,

le système de commande demande cependant un certain temps d'adaptation avant une maîtrise complète.

La réalisation technique est impressionnante, avec essentiellement, des écrans graphiques superbes. Il faut avouer que les animations sont assez rares, mais pour un jeu de ce type, il aurait été surprenant qu'il en soit autrement. Les quelques sons digitalisés qui agrémentent le jeu sont excellents et l'on se prend très rapidement à la simulation. Heureusement, vous avez la possibilité d'utiliser des sauvegardes et de les restaurer. Un autre avantage plus qu'intéressant vient du fait que ce soft a été traduit en français. Il faut même reconnaître que la traduction est vraiment réussie.

Un excellent logiciel, qui a su garder la convivialité et l'intérêt du précédent tout en offrant beaucoup d'innovations et d'améliorations. Prenant, très maniable,



avec une durée de vie très importante, il demande cependant un certain sens de l'organisation à partir du moment où vous possédez plusieurs bases géostationnaires et toute une flotte de vaisseaux. Vous aimez la stratégie et les simulations économiques ? Deuteros est fait pour vous !

P.S: Stéphane, si tu nous lis en épluchant les patates, saches que toute l'équipe et moi-même sommes de tout coeur avec toi.



92 %

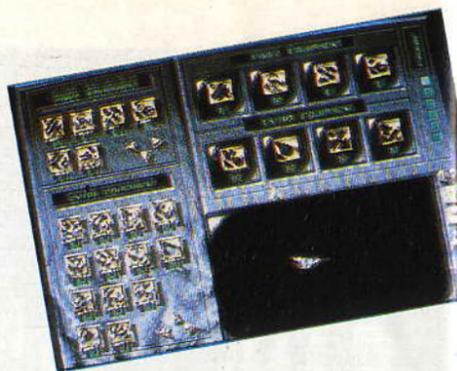
GRAPHISME : 82 %
SON : 77 %
ANIMATION : - %
JOUABILITE : 74 %
jeu de simulation
Edité par Activision

ET MAINTENANT... PSH!!... SEQUENCE ANGOISSE... PSH!!... DIDIER LATIL... PSH!!... DANS L'ESPACE... PSH!!... SANS OXYGENE... PSH!!... GARGBL...

DIDIER LATIL

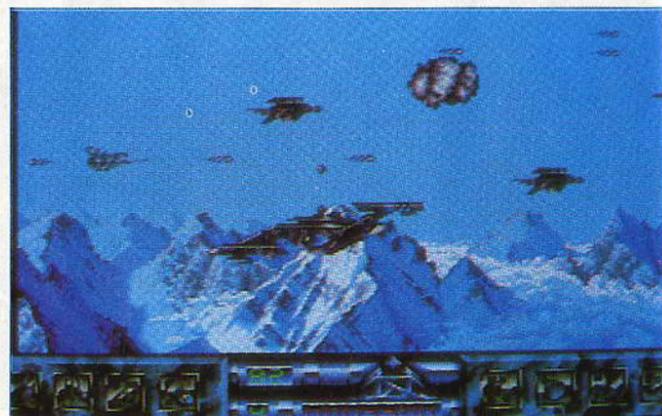
Le dernier-né de chez DemonWare, White Sharks, est un hit en puissance. Ce shoot'em'up se caractérise par une réalisation irréprochable, aussi bien au niveau graphique que sonore. Il a la particularité de posséder un système de gestion d'armement lui assurant une longévité inhabituelle pour ce type de jeu, ceci tout en y ajoutant un brin de stratégie non négligeable. Guillaume Saviard béat d'admiration devant un tel produit a lâché son clavier pour attraper son joystick et nous décrire ses impressions.

Le scénario est relativement succinct : rester vivant le plus longtemps possible, tout en sachant que l'accomplissement de votre mission vous sera fatale. Pour ce qui nous intéresse réellement, à savoir les six niveaux du jeu, eh bien ils sont tout simplement fabuleux. Les dé-



corps en 32 couleurs parcourus à la vitesse affolante de 50 images seconde, rendent légèrement nerveux, voire même irritables à long terme, la rapidité des enchaînements mettant vos réflexes à rude épreuve ! Côté offensif votre vaisseau dispose d'origine de quatre armes définissables de type "conventionnel" (tirs, speed up, etc.), ces armes agissent simultanément, et cela durant tout le niveau. Il vous est parallèlement possible de vous équiper avec des "Special Weapons" (arme spéciale) issues de votre stock personnel de friandises pour alien. Sachant que ce stock comporte 13 armes dévastatrices en quantité limitée, à vous de définir votre armement correctement suivant les aléas des niveaux. Ces armes ayant une action limitée dans le temps, un usage prématuré de cette puissance de feu peut s'avérer par la suite fatale (la fin du niveau pourrait vous imposer une gymnastique relativement éprouvante !) Une fois les préférences d'armement définies, il vous est possible de les sauvegarder sur disque. Le premier niveau, somme toute conventionnel, vous confronte à une importante formation aérienne, certains types de vaisseaux devant être touchés plusieurs fois pour être détruits. Il peut s'avérer préférable d'esquiver une formation pour mieux s'attaquer à une autre, car dans le cas où vous pulvérisiez toute une escadrille, un bonus substantiel vous est attribué. De plus, sachez que pour pouvoir affronter l'ultime représentant d'un niveau vous devez avoir impérativement détruit un nombre minimum d'ennemis. Il faut donc ELIMINER ! Le stage suivant se déroule au coeur de la planète. Les décors sont féeriques, des cristaux multicolores vous entourent, constituant autant d'obstacles mortels, un shield (écran) se révèle alors quasiment indis-

Une splendide réalisation avec 32 vraies couleurs sur Amiga



pensable. Toutefois si la mort venait à vous faucher durant ce deuxième périple, sachez que cela n'est pas réellement un problème, car une fois un niveau passé, il est définitivement anéanti. Vous recommencez donc toujours une partie au tableau atteint lors de la précédente, chose agréable, voire indispensable pour finir ce jeu ! (N.B. Bonjour l'alim du Miga !). La suite se déroule de nouveau à la surface, la DCA entre alors en action, ainsi que des vaisseaux de transport larguant des dizaines d'intercepteurs à votre rencontre, ces derniers ne vous laissant aucun répit. Les décors sont là aussi de toute beauté, même si l'action reste traditionnelle. Le niveau le plus innovateur du jeu est certainement le quatrième, sur un fond cartilagineux, plusieurs vagues comprenant simultanément une bonne trentaine d'aliens viennent vous accueillir. Une sorte de crevette géante finira de vous énerver. Une fois cette dernière éliminée à coups d'Energy Wall, un scrolling différentiel constitué d'obstacles verticaux risque bien de vous calmer et d'avoir raison de votre entêtement. Votre White Shark attiré par le centre de la planète voit sa vitesse s'accroître, et ce jusqu'à vous donner le

vertige, les décors filent tellement vite que l'on a du mal à les éviter de façon efficace, là aussi shield de rigueur. Petit détail, si vous n'avez pas détruit suffisamment d'aliens en début de niveau, vous referez le même voyage, mais en arrière ! Le niveau high-tech est aussi superbe, les jeux d'ombre qui le caractérise sont très réalistes. Vient ensuite le niveau final, qui est certainement le plus rapide de tous, des poulpes et autres créatures sous-marines se déplient à votre proximité. Si vous parvenez à la fin de ce stage, ce dont je ne doute pas, veillez à avoir des Home Shoot pour atteindre votre objectif final, qui, même s'il n'est pas très belliqueux, pose un petit problème. Les niveaux se succèdent et pourtant on ne se lasse jamais, grâce à la beauté et à la richesse de ces derniers. Cependant il est à noter que la difficulté du jeu est réellement élevée. A titre d'information les "AUTO FIRE" hardware des joysticks sont inutilisables, ceci à cause du système de sélection des "Special Weapons". Heureusement les programmeurs ont prévu un tir continu, qui est disponible parmi les options du menu par le biais de la touche F3, le bouton de feu ne servant alors que pour sé-

Une action trépidante qui ne laisse aucun répit aux joueurs même aux meilleurs



lectionner et activer vos différentes armes. Un superbe programme des Silicon Warriors dont on attend impatiemment la prochaine réalisation.

P.S : Stéphane, si tu nous lis lors de ta longue marche matinale, sache que toute l'équipe et moi même sommes de tout cœur avec toi !



90 %
 GRAPHISME : 94 %
 SON : 87 %
 ANIMATION : 95 %
 JOUABILITE : 54 %
 Edité par Demonware
 Amiga (dispo)

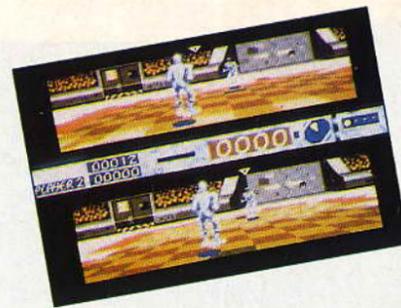


GUILLAUME SAVIARD

STORMBALL

Stormball est un jeu futuriste avec des faux airs de Disc. Deux combattants, en tenues très kitsch, montés sur des disques antigravitationnels (du même type que ceux que l'on "chevauche" dans Projectyle). Ces gladiateurs vont devoir défendre leur partie du terrain contre les assauts de l'adversaire.

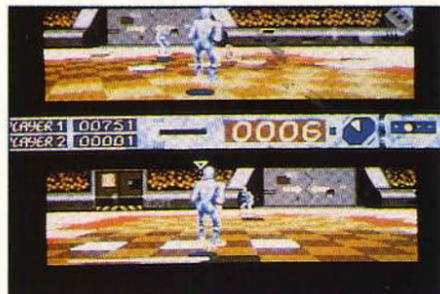
Les règles du jeu sont très simples : vous disposez de quatre quarts temps pour marquer le plus de buts possibles en envoyant une balle dans la zone adverse. A savoir que le terrain est quadrillé de tuiles de couleur. Les points sont marqués si la balle traverse ces zones, à moins que l'adversaire ne l'intercepte avant. Au premier abord ça à l'air plutôt simple, mais il faut jouer avec l'inertie du disque volant et les rebonds de la balle sur les murs. Stormball est un jeu très rapide demandant beaucoup de vivacité et d'astuce puisqu'il faudra jouer contre des joueurs de plus en plus expérimentés. De plus, le temps de possession de la balle est compté. Lorsque vous avez la balle dans les mains, une barre apparaît à l'écran. Elle est composée de deux couleurs : durant la partie blanche vous pouvez vous déplacer jusqu'au moment où la barre se colore en marron. Il faudra alors tirer. Donc, vous devez lancer la balle de manière à ce que sa trajectoire rencontre le plus de tuiles possibles. Parmi ces tuiles l'on rencontre des barrières sur lesquelles la balle rebondi (bien sûr ces murs sont invisibles), d'autres vous donneront des bonus sous forme de points (de 10 à 300), d'autres encore multiplieront votre score. Lorsque la balle survole des tuiles grises, vos futurs points ne seront pas additionnés mais soustraits de votre score. D'autres bonus occasionnels mais plus puissants sont accessibles : certains augmentent la force et la vitesse de votre Stormballer, d'autres vous donnent un



bonus de 500 points, mais aussi assomment votre adversaire pendant un court moment.

Durant les matchs officiels, les terrains sont tirés aléatoirement, mais si vous décidez de jouer contre un robot (dont les compétences sont programmables) vous pourrez choisir votre terrain parmi les 40 proposés (les 60 places restantes sont destinées aux terrains que vous aurez édité). Les terrains, appelés Pitches, seront carrés au départ, puis au fur et à mesure de votre progression, ils deviendront de plus en plus bizarres avec des ramifications partant dans tous les sens.

Le menu des options de Stormball est particulièrement riche puisque tout est paramétrable. On peut jouer à deux joueurs sur la même machine, mais aus-



si chacun sur la sienne (de même format bien entendu) par l'intermédiaire du cordon Link branché sur le port modem (à chacun son écran). Il existe aussi un éditeur de terrains.

En conclusion, Stormball est un jeu plutôt bien réussi, même si la jouabilité (voulue) est un peu dure à maîtriser au départ. Rassurez-vous, c'est en partie dû au mouvement d'inertie du disque et au superbe scrolling du terrain. Avec Stormball, Millennium entre dans la catégorie des meilleurs jeux de ce type comprenant entre autres Projectyle, Speedball et Disc.

74 % GRAPHISME : 72 %
SON : 79 %
ANIMATION : 77 %
JOUABILITE : 76 %
jeu de sport futuriste
Edité par Millennium
Amiga/ST (dispo)

JEAN DELAITE

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Crac sur les prix à MICRO & CO
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

M I C R O



Votre budget micro est serré ?
MICRO & Co y a pensé !

On y trouvera les discounters fous de Paris, réunis pendant 4 jours au même endroit. Mais aussi les soldes, les fins de série, les promotions spéciales salon, et des milliers de logiciels du domaine public avec la participation de DP Mag, le magazine du soft (presque) gratuit. Ne manquez pas la foire aux affaires !

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui

échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction : bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles

seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

Ce deuxième épisode de la série "Les Mondes d'Ultima" se passe à la fin du XIX^e, dans une aventure qui rappelle étrangement les romans de SF du début du siècle. Un gigantesque canon a en effet propulsé un vaisseau habité sur Mars. Didier en fait partie.



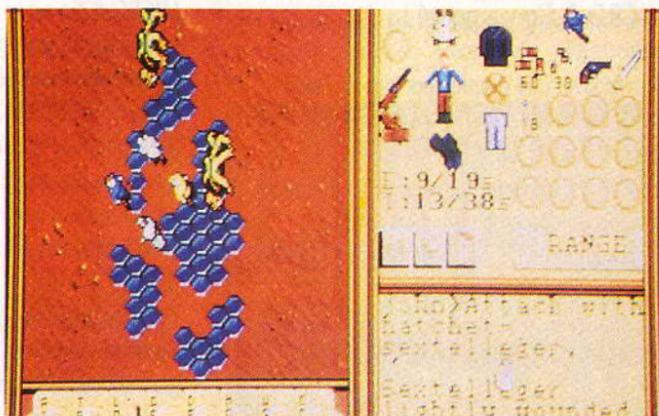
Malheureusement les personnes qui se trouvaient à bord lors de la mise à feu accidentelle, font partie des plus grands du moment : Percival Lowell, le moine russe nommé Raspoutine, Calamity Jane, Thomas Edison, Franklin Roosevelt... Pour que le monde d'aujourd'hui continue à exister, il faut donc que vous partiez les secourir et que vous les rameniez sur Terre. Vous participez donc à l'**expédition de secours** qui

allez rapidement découvrir un monde surprenant. Tout d'abord, vous apprenez que les membres de la première mission ont survécu, et qu'ils ont su s'adapter à leur nouvelle planète. Ils semblent en fait s'être scindés en trois **factions**, plus ou moins rivales. Il faut en outre compter avec la faune et la flore locale, toutes deux surprenantes et souvent inamicales. En dernier lieu, les Martiens, s'ils paraissent avoir disparu de la planète, ont laissé derrière eux de mystérieuses machines, parmi lesquelles les machines à rêver. Ces dernières semblent modifier la personnalité des humains qui les essayent, et une chose est sûr, elles donnent accès à de nouveaux mondes : ceux **des rêves** (et surtout des cauchemars).

Le scénario et l'aventure sont encore plus complexes, plus intéressants que dans Savage Empire, avec des situations vraiment originales. Il y a beaucoup plus de textes, de descriptions, mais aussi de nombreux écrans fixes pour montrer une scène importante. De plus, les auteurs ont su respecter les **personnalités** des divers individus, créant une histoire qui tient la route, avec des personnages crédibles. Certains peuvent y voir en outre un élément éducatif intéressant, mais le joueur est surtout comblé, avec des gens ayant une véritable consistance.

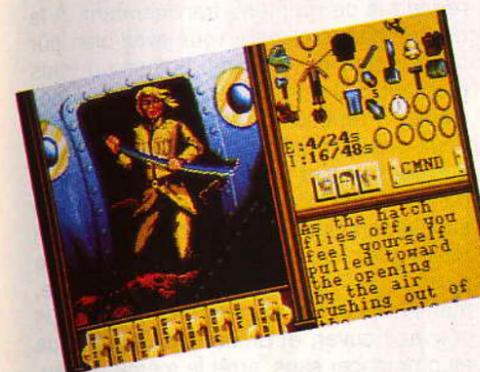
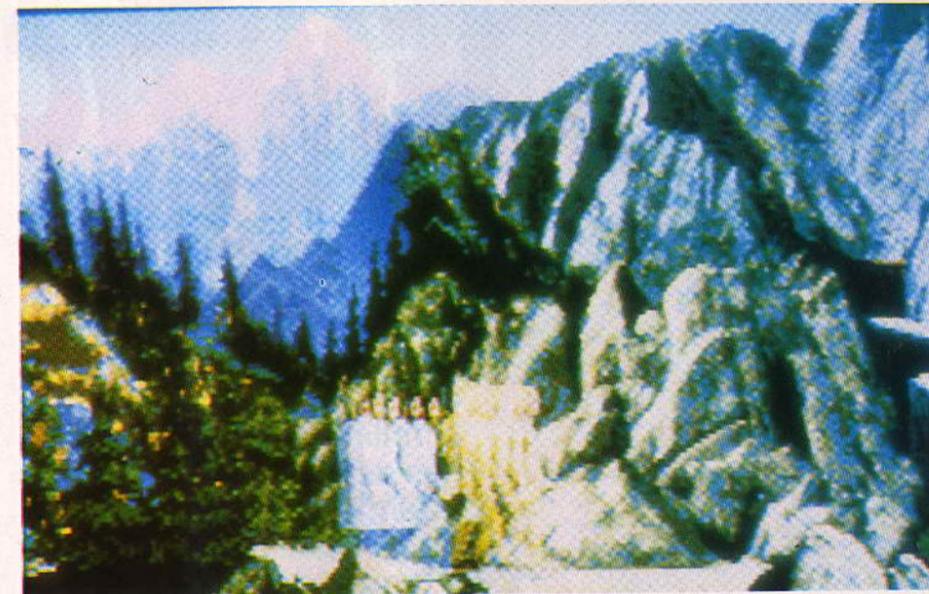
Ils ont été aidés en cela par le système de jeu de **Martian Dreams** qui dérive de celui de Savage Empire et de Ultima VI. Le

deux ans plus tard atterrira sur Mars à bord d'un engin similaire. Sur place, vous



look général a changé, pour s'adapter au style de l'aventure, mais les mêmes possibilités sont offertes. La souris permet d'effectuer la majorité des actions à l'aide de 8 ordres de base (attaquer, regarder, utiliser, parler, abandonner, prendre, déplacer, passer en mode combat). Votre groupe peut être constitué au maximum de 5 personnes. Vous pouvez à tout moment diriger un seul personnage ou le groupe.

En **mode combat**, vous pouvez commander au choix tous vos aventuriers ou seulement votre personnage, les comportements des autres aventuriers pouvant être "programmés" (fuir, combattre, utiliser les armes à feu). Vous disposez d'armes assez variées, contemporaines

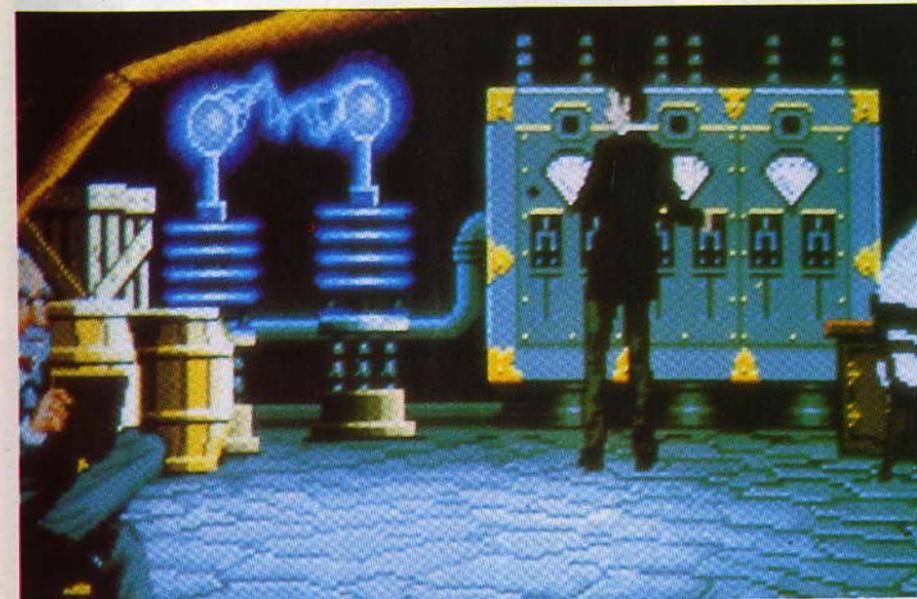
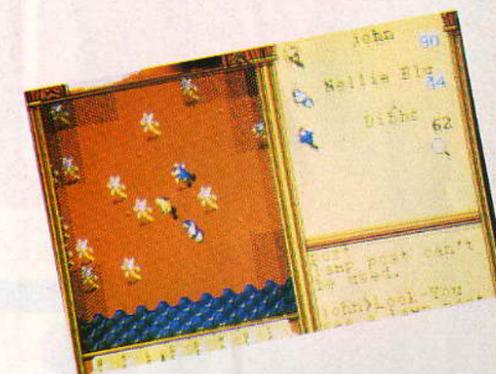


l'aventure. Les musiques qui accompagnent le jeu sont elles aussi prenantes et agréables à écouter, mais il faut bien sûr avoir une carte son et pas mal de mémoire vive pour en profiter réellement.

Un excellent nouveau **jeu de rôles**, qui cependant souffre d'une certaine lenteur dans les déplacements des personnages, dans le cas où beaucoup de sprites sont présents à l'écran. De même, il est dommage qu'une seule sauvegarde soit disponible, ce qui exige de l'attention au moment de la faire. Le scénario est lui beaucoup **plus original**, de même que le monde où il se déroule, comparativement aux univers des précédents jeux de rôles Origin. Il ne reste plus qu'à espérer un troisième épisode, même si dans un premier temps, il va falloir passer de nombreuses heures de jeux pour finir cette aventure.

de cette époque ou typiques de la civilisation martienne. Couteau, machette, fusil de chasse, colt 45, derringer, lance... Pour ce qui est de la réalisation, Martian Dreams porte la marque de qualité propre aux produits de la compagnie **Origin**. Les graphismes sont superbes, surtout en VGA couleur. Le style des dessins et les couleurs sont parfaitement adaptés à

P.S. : Stéphane, si tu nous lis dans la boue, sache que l'équipe et moi-même sommes de tout coeur avec toi.



85 % GRAPHISME : 90 %
SON : 80 %
ANIMATION : 90 %
JOUABILITE : 85 %

Edité par Origin
PC (dispo)

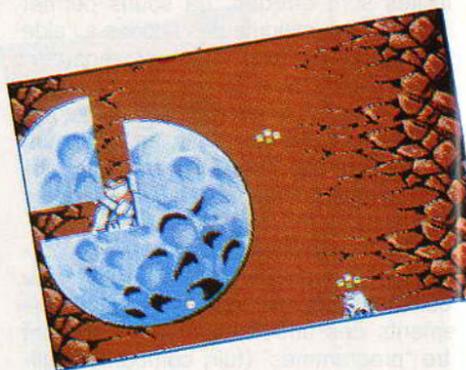
QUELLE PULSION REFOULÉE VOUS Pousse À MANIPULER UN JOYSTICK PENDANT TANT D'HEURES?



DIDER LATIL

FRENETIC

Cette toute dernière production Core Design est un shoot'em up, un pur, un vrai, un dur. Il fait tout de suite penser à Xenon 2, avec son scrolling vertical et ses décors assez étranges. Didier, omnipotent, s'est livré à fond et vous livre ses impressions.



même parfois plus. Les graphismes sont assez jolis, tout comme les sons et les musiques, mais là encore, je n'ai rien remarqué de vraiment transcendant. A la fin de chaque niveau, vous avez bien sûr à affronter un ennemi beaucoup plus puissant. S'il est bien réalisé et assez maniable, Frenetic souffre cependant de deux graves défauts. Tout d'abord, lorsque vous perdez un vaisseau, vous perdez par la même occasion toutes vos armes supplémentaires, ce qui vous laisse bien faible pour continuer le niveau. D'autre part le jeu est vraiment trop difficile, même avec les superarmes que vous pouvez trouver, et on se lasse un peu de recommencer sans arrêt le même niveau. Pour les fans du genre, ou pour ceux qui estiment être des bêtes du joystick.

Les décors sont bien sûr totalement différents les uns des autres suivant les niveaux. Parfois plutôt du genre organique, parfois plutôt mécanique, et d'autres fois encore spatiaux. Ils offrent des vagues d'ennemis qui elles aussi varient assez régulièrement. Votre vaisseau peut bien sûr récolter pas mal

De l'action, une bonne réalisation, mais des graphismes assez particuliers !



de bonus et surtout de nouvelles armes. Tirs plus puissants, quintuples, missiles à têtes chercheuses, robots qui s'accrochent à votre vaisseau et qui tirent vers le haut, vers le bas ou sur un côté, il faut reconnaître qu'elles sont assez diversifiées. L'intérêt de ce jeu de tir vient essentiellement de la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui bien évidemment facilite votre tâche. Les sprites de vos vaisseaux sont assez gros, tout comme ceux de certains monstres. Il n'est pas rare de voir à l'écran 10 ou 20 sprites, et

74% GRAPHISME : 77 %
SON : 85 %
ANIMATION : 87 %
JOUABILITE : 72 %

Edité par Core design
Amiga (dispo)

DIDIER LATIL

MAXI MICRO



LA COMPIL'ACTION



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



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 3615
NRJ INFOGRAMES



GATEWAY II

Rappelez-vous de Space Harrier, jeu dans lequel vous dirigez un humanoïde équipé d'un turboréacteur dorsal, qui s'amuse à blaster avec un gros canon tout ce qui passait à sa portée tout en évitant de gros rochers. Eh bien, Gateway II est un jeu du même type. Jean Delaite le spécialiste de la castagne à Génération 4 a testé pour vous.

Vous pilotez un vaisseau de l'intérieur, ce qui ne vous gêne pas la vue (comme dans Space Harrier). Seul le curseur/viseur est visible. Vous évoluez dans un décor quadrillé (de subtiles nuances de vert) avec comme ligne de fond une ville futuriste. De gros rochers

Un jeu de tir à la réalisation irréprochable

arrivent très vite à votre rencontre, il faudra les éviter si vous ne voulez pas explorer vos boucliers dès le début du jeu. Puis viennent les réjouissances : de grosses et belliqueuses araignées mutantes qui se font un plaisir de vous balancer quelques missiles (je vous ai dit que c'était des mutantes). Puis vient le tour d'une rencontre avec de petits ro-



chers que vous pouvez soit éviter en zigzagant, soit en les survolant. D'autres ennemis viendront vous harceler, dont d'énormes mouches venant parfois s'écraser sur votre pare-brise en laissant une sale tache de sang. Puis, à la fin du premier niveau vous aurez le plaisir de détruire un vaisseau spatial très coloré et très coriace. Et ainsi de suite...

Au niveau armement vous devrez vous contenter de votre mitrailleuse (sans balles traçantes, puisque l'on ne voit que les explosions) tant que vous n'avez pas atteint un certain nombre de points. Une fois ce nombre atteint, on vous donne des missiles, puis d'autres armes encore plus redoutables.

Au niveau réalisation, Gateway II est un Space Harrier beaucoup plus travaillé : les graphismes sont très beaux, le scrolling est très fluide, la musique est géniale, et le jeu va très, très vite. Le bon point va au chargement s'effectuant en multitâche, c'est-à-dire sans que le jeu et la musique ne s'arrêtent. Une très bonne réalisation qui plaira aux fans de l'action !



72%

GRAPHISME : 68 %
SON : 82 %
ANIMATION : 88 %
JOUABILITE : 70 %
Shoot'em up
Edité par Ascon
Amiga (Juillet)

JEAN DELAITE



Delphine Software
CINEMATIQUE

C O U R S I E R E
P O U R U N C A D A V R E
DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES
Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

SNOW BROS

Snow Bros est un des derniers bébés d'Océan, et il y a de quoi en être fier. En voilà une adaptation de jeu d'arcade qu'elle est réussie ! C'est beau, intelligent et complètement craquant, un « cute game » qui mérite bien son nom. Sophie qui a toujours aimé manier les boules de neige, s'est jetée avidement sur ce jeu.

Vous dirigez un petit bonhomme de neige à la trogne rondouillarde et à la silhouette rebondie qui n'a que son courage et sa dextérité pour affronter les différents tableaux, au nombre de cinquante, qui se



présentent sous l'aspect de plates-formes graduelles, qu'il vous faut nettoyer de toutes les mignonnes petites créatures qui les infestent. Vous ne disposez que d'un seul moyen d'attaque : des demi-croissants de lune multicolores. Lorsqu'ils atteignent leur objectif, ils enneigent copieusement les belligérants, monstres aux couleurs vives, au gros nez et aux grandes dents. Vous pourrez en dénom-



brer quatre types différents ; tous ont des têtes d'hallucinés à faire peur. Leur animation et génialissime, chacun d'entre eux possédant un catalogue d'expressions plus désopilantes et trognonnes les unes que les autres. Après les avoir transformés en « d'hénaurmes » boules de neige, vous pourrez les faire rouler et tomber (à moins d'être en bas du tableau ; dans ce cas je vous conseille d'en faire s'entrechoquer deux, le résultat est somme toute assez dévastateur). Ces avalanches salvatrices bousculeront tous ceux qui se trouvent sur leur passage, telles des quilles, avant de s'écraser contre un des murs. Vous gagnerez alors un maximum de points ou diverses petites potions, icônes de vies et bien d'autres merveilles encore qui vous aideront à continuer. Tous les dix niveaux, il vous faudra combattre un « hénaurme » monstre belliqueux et ses rejetons. Au début de chaque phase de dix niveaux, un superbe dessin vous montrera ce qui vous attend en fin de parcours ; pas de panique ! Snow Bros est très jouable et donne le choix entre deux niveaux de difficulté, easy ou normal, à vous de choisir. L'animation du petit personnage est à se rouler par terre, surtout quand il s'agit de le faire accéder aux plates-formes supérieures ; il exécute alors un looping arrière, qui à lui seul justifie largement l'achat de ce logiciel aux graphismes truculents. Un soft à posséder absolument.

91 % GRAPHISME : 88 %
SON : 81 %
ANIMATION : 90 %
JOUABILITE : 85 %
Edité par Océan
Amiga / ST (dispo)

SOPHIE DUMAS

FLIGHT OF THE INTRUDER



Distribué par
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil s/Bois
Tel: 48.57.65.52



Une nouvelle forme de plaisir : des news, des jeux, des cadeaux, des infos...
36 15 URS

PRODUIT COMPATIBLE AVEC LA CARTE SONORE POUR PC

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

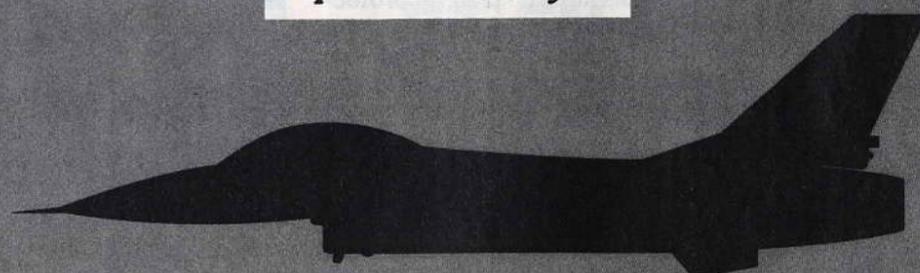
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

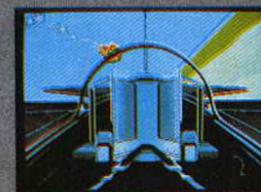
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.



FALCON 3.0™



Courage, force et intelligence sont indispensables au bon commandement d'un escadron de chasse. En tant que commandant, vous dirigerez un escadron de plus de 8 jets à travers des missions impossibles, plus impressionnantes les unes que les autres.

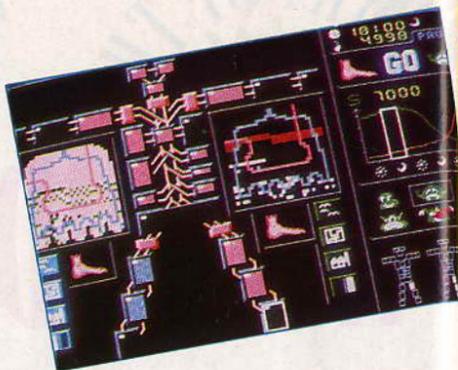
FALCON V3 vous transporte à travers Panama, Koweït et Israël, ainsi que dans le désert d'Arabie Saoudite où vous pourrez effectuer vos entraînements de combats.

Votre escadron vous attend.....

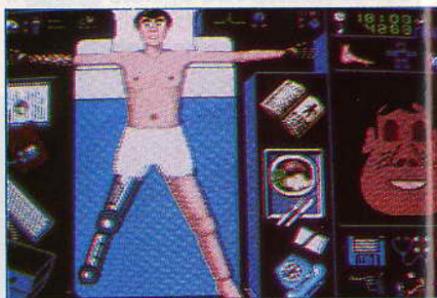
GERM CRAZY

Germ Crazy donne une véritable dimension au mot "bizarre". En effet, il s'agit d'un wargame organique. Votre corps est envahi par le virus de la grippe qui s'en donne à coeur joie, et votre but est de l'anéantir. Jean, notre perpétuel fonctionnaire en arrêt maladie pour toutes sortes de raisons (toutes véridiques, Jean est très fragile) était le seul à pouvoir tester ce jeu médical.

Ce corps est divisé en 24 zones (de combat). Chaque zone a ses dispositifs bien particuliers, et les tactiques à aborder seront par conséquent aussi différentes les unes que les autres. Il faut donc absolument établir un plan d'attaque, mais aussi un **plan de protection de l'organisme**. Pour cela vous disposez d'un potentiel de forces destiné à "recruter" des troupes. Une fois ce potentiel épuisé, vous êtes à la merci de l'envahisseur, il faudra donc manger et se reposer afin de récupérer ces forces. Une fois qu'une partie d'un membre est atteinte, vous devez entrer tout de suite dans l'organisme afin d'y insérer des agents (vos troupes). Il existe trois sortes d'agents. Les anticorps qui sont fixes et bouffant tout ce qui passe à leur portée. Vous avez ensuite les gardiens qui sont des cellules fixes bloquant les virus, les anticorps et les agents divers selon leur puissance. Viennent ensuite les pièges à microbes : ceux-ci abattent tout ce qui bouge, ou bien créent une barrière laser détruisant tout ce qui essaye de franchir ce mur. Il existe aussi des agents capables de tirer au laser, des gloutons, des voraces, et des bombardiers étant des petits chars d'assaut qui nettoient tout ce qui passe à portée. Ils peuvent se balader en attendant une cible bien précise pour se ruer sur elle le moment voulu. Le



chasseur poursuit un détachement complet d'ennemis (c'est un véritable glouton). D'autres sont capables de placer des mines. En bref, vous avez un véritable arsenal à portée de la main, mais il faut savoir qu'il vous coûtera très cher en énergie. A savoir que si votre cas est trop critique vous pouvez toujours vous amputer d'un bras ou d'une jambe, ou bien remplacer les parties de votre corps par des parties bioniques (en métal). Reste la solution finale de la balle dans la tête. Point très important, l'ennemi est capable de transformer vos propres agents en mutants aux comportements bizarres. En conclusion, Germ Crazy est un **très bon jeu**, mais vraiment très (trop) complexe, du moins au début. Il ne vous demandera que 5 heures (minimum) afin de vous adapter complètement au système de jeu. En fin de compte, Germ Crazy s'avère très vite tellement passionnant, que l'on souhaite presque que son rédac-



teur en chef attrape la grippe afin de mettre en pratique ce que l'on découvre à l'écran.

68 % GRAPHISME : 61 %
SON : 59 %
ANIMATION : 56 %
JOUABILITE : 69 %

jeu d'arcade/
reflexion
Edité par Electronic Zoo
Am/ST-(dispo)

JEAN DELAITE

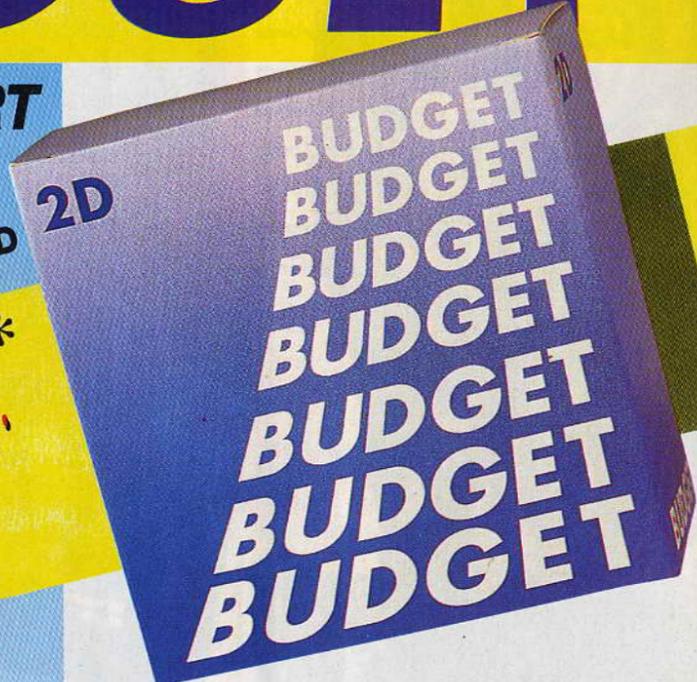
BUDGET

LE NOUVEAU RAPPORT QUALITE/PRIX IMBATTABLE

La boîte de 10 disquettes 3"1/2 DF/DD

39,90 TTC.*
FRS

EXISTE EGALEMENT : 5"1/4 DF /DD
5"1/4 DF /HD
3"1/2 DF /HD



* Prix généralement constaté

ET EN PLUS A PARTIR DU 1er SEPTEMBRE 1991 GRAND JEU CONCOURS

BUDGET

DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER

1^{er} prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
2^e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
3^e prix : un vélo tout terrain
4^e prix : une platine laser Sony.
5^e prix : un appareil photo.
Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.



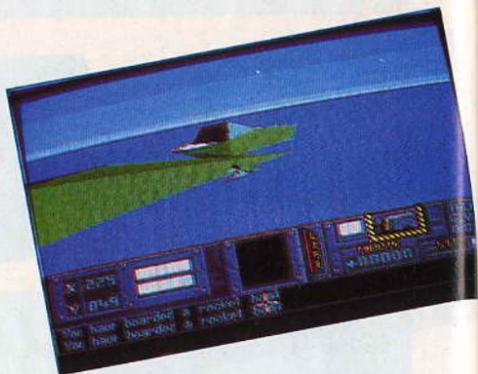
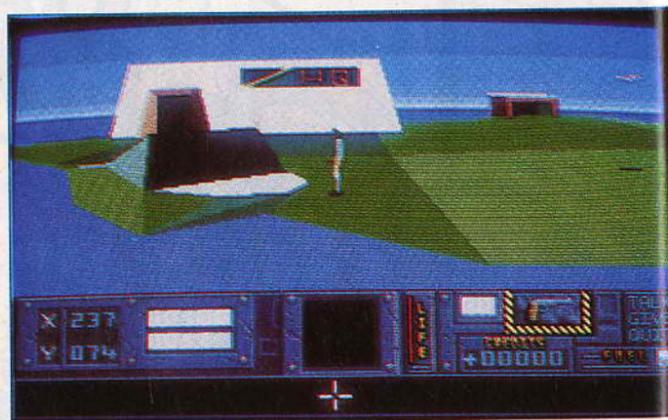
HUNTER

Il y a deux mois, on vous disait que Midwinter était un must de la 3D, et que trouver mieux serait difficile. Eh bien Hunter est là ! Encore plus délirant que Midwinter dont il est fortement inspiré. Il allie aussi les techniques de Virus et de Conqueror, ce qui lui donne une originalité sur laquelle je me suis penché. Hunter est composé en fait



de trois jeux différents, basés sur le même monde et les mêmes graphiques. Vous pouvez tout d'abord, jouer à résoudre de petites missions, afin de vous faire la main. Ou bien vous pouvez entamer une séquence action qui ne demande que peu de réflexion, et enfin la grande campagne confiée par votre QG. Hunter vous met dans la peau d'un agent secret dont la spécialité n'est autre que le sabotage (l'assassinat ne vous fait pas peur). En voyant cet homme en kaki sur mon écran, je ne peux m'empêcher d'avoir une petite pensée pour notre cher Stéphane, qui mène en ce moment une véritable vie d'aventurier (fou ?). D'ailleurs, méfions-nous du kaki !

Attention à ne pas se retrouver bloquer sur une île.



Pour vous, le « Hunter », la mission débute sur une petite île appartenant à vos dirigeants, sur laquelle on vous donne une mission. Soit détruire des installations militaires ou stratégiques, soit tuer une personnalité importante. Puis vous allez vous équiper en farfouillant dans les entrepôts qui vous entourent. Parmi ces équipements vous disposez d'un revolver 9 mm, d'un parachute et d'une fusée de repérage, qui lorsque vous la lancez en l'air, vous donne un aperçu détaillé de la région dans laquelle vous vous trouvez. Y sont reportés les véhicules, les maisons, les batteries ennemies, les entrepôts et les personnages.

En consultant le Log Book vous pourrez trouver (sur une carte) les coordonnées de vos entrepôts, de votre QG et de certains de vos agents.

Et comme vous n'avez pas toujours les coordonnées des lieux à saboter, il faudra le consulter. N'oubliez pas de passer par l'entrepôt où vous trouverez des bazookas, des mines, des missiles sol-air et des charges explosives. D'autres objets plus utiles, comme des trousse de soins, des leurres (contre les missiles trop curieux), et du fuel (très recherché), pourront être trouvés dans les nombreuses maisons à visiter. Il faudra donc, pour mener sa mission à bien, aller de piste en piste. Mais attention, le temps est compté : vous avez un nombre de jours limités pour réussir votre mission.

L'écran de jeu est divisé en deux parties bien distinctes : la partie graphique sur laquelle vous voyez évoluer le paysage et le



panneau de contrôle situé en bas de l'écran. Contrairement à Midwinter, vous n'êtes pas directement impliqué dans l'action, mais comme dans Virus vous voyez votre personnage se déplacer à l'écran. Hélas, il n'est pas possible de tourner autour du personnage, ce qui parfois est un peu gênant lorsque l'on cherche un véhicule où une âme qui vive. Toutefois, il est possible de zoomer l'écran pour élargir son champ de vision. Le panneau de contrôle comporte les informations pratiques telles que vos coordonnées du moment (x, y), votre niveau de vie, l'arme (l'objet) tenue en main et vos crédits. Chaque fois que vous abattez une cible, de l'argent est versé sur votre compte, mais si vous tuez un innocent, du matériel, ou un soldat allié, cette somme sera déduite. Imaginez que détruire une planche à voile vous coûtera 40 points. Il est aussi possible de parler avec des per-

sonnages, ainsi que de pratiquer le troc (l'argent est très apprécié).

Hunter met à votre disposition le plus grand choix de véhicules à ce jour sur un jeu de ce genre. Vous pouvez vous déplacer à pied, en vélo, en voiture, en jeep, en camion, en hors-bord, en yacht, en vedette lance-roquettes, en planche à voile, à la nage, en hélicoptère et en blindé. J'espère que je n'en ai pas oublié.

Ah si ! Le parachute. De plus chaque véhicule a sa propre vitesse. La consommation en carburant est également différente pour chacun, ainsi que les bruits de moteur. On peut aussi descendre d'un véhicule en marche. Cette option est intéressante lorsque l'on veut tuer un type sans prendre trop de risques. Par contre, lorsque vous vous trouvez en plein océan et que vous faites une fausse manœuvre, je vous souhaite bien du courage pour vous en sortir. A propos de maladresse, si

Avant de l'écraser avec votre char, mieux vaut entamer le dialogue avec l'ennemi et obtenir de précieux renseignements.

vous apercevez des petits drapeaux sur l'eau, ce sont des mines. Alors faites attention, car j'ai voulu passer dessus et je me suis retrouvé en train de nager, loin



de la terre et entouré de requins. Tout d'un coup, je me suis mis à prier ; allez savoir pourquoi. Côté réalisation, Hunter est un véritable chef-d'œuvre et l'on commence fortement à penser à lui pour

Comme vous pouvez le constater la 3D de Hunter gère les dénivellations du terrain.





Avant de partir en mission une visite aux entrepôts s'impose.

les prochains 4 d'Or. J'ai rarement vu une qualité de 3D équivalente. Tous les détails figurent à l'écran. Lorsque le personnage tourne, le mouvement du décor est hallucinant.



Lorsque vous passez une montagne, le personnage disparaît momentanément de l'autre côté, le temps que la « caméra » franchisse le cap à son tour. C'est de la folie ! Le décor est aussi très riche avec des collines, des arbres, des fleurs. Il y a aussi des animations : on croise des lapins, des canards, des vaches. De toute manière, Hunter est un très bon jeu, car on y trouve des GOE-LANDS. Bien sûr, le son est à la hauteur du reste. Bref : nous aimons tous !

Pour progresser sur l'eau, mieux vaut utiliser une planche à voile qu'un blindé.



93 %

GRAPHISME : 86 %
SON : 89 %
ANIMATION : 92 %
JOUABILITE : 91 %

jeu d'arcade/aventure
Edité par Activision

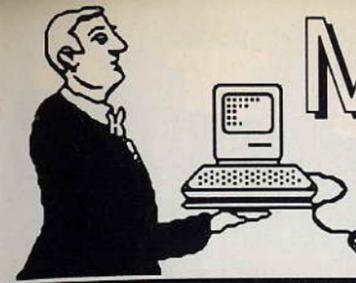
93 %

SOPHIE TRENDS TOI

JEAN DELAITE



MICRO SWEET



NEUF & OCCASION
Tous ces prix sont TTC

Grand choix de
MICRO - CONSOLES - JEUX

AMIGA

AMIGA 500

- + Péritel + Pack* 2.990 F
- + Péritel + Extension + Pack 3.190 F
- + Moniteur Couleur Stéréo + Pack 4.990 F
- + Moniteur Coul. Stéréo + Extens. + Pack 5.190 F
- + MPS 1270 (Imprim. Texte + Graph) + Pack 3.990 F
- Extension Mémoire 512 Ko 390 F

AMIGA 2000

- Amiga 2000 + Pack* 5.490 F
- + Moniteur Couleur Stéréo + Pack 6.990 F
- Moniteur Couleur Stéréo 9.990 F
- Extension Mémoire 2 Mo 1.690 F
- Extension Mémoire 4 Mo 2.390 F
- Disque Dur 45 Mo (français) 2.990 F
- Carte accélératrice 68030 + 2 Mo 32 bit 4.990 F
- X-Power (Rom et Ram intégrées) 990 F
- * Pack : 50 Disquettes 3"1/2 + 3 jeux + 1 Joystick

SUPER PROMO

AT 386SX 16 Mhz

- + VGA Couleur
- + Disque Dur 40 Mo
- + Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
- + Ecran couleur SVGA 1024x1024
- + Carte son Sound Blaster
- + Souris + Joystick + DR DOS 5.0
- + 1 jeux VGA au choix
- + Tapis souris + Log. dessin + Log. musique

11.990 F

PC COMMODORE

AT 286 12 Mhz 1 Mo

VGA couleur + Disque Dur 40 Mo
+ DOS 4.01 + GEO WORKS

10.290 F

DISQUETTES

3"1/2

par 10 3.40 F
par 100 ... 3.00 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 640 F
- Lecteur externe Amiga avec Display 940 F
- Souris Amiga 199 F
- Souris optique Amiga 390 F
- Blitz Turbo Amiga 275 F
- Interface Midi Amiga 450 F
- Sampler Stéréo 590 F
- Sound Blaster (carte son PC) 1.590 F

Commodore
CDTV 6.990 F
(avec 5 CD)

Extension mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
990 F !!

AMIGA 3000 COULEUR
+ AMIGAVISION 2 Mo 16 Mhz
26.990 F

CONSOLES

LOCATION NEO-GEO :
nous consulter
SEGA MEGADRIVE FR
1.450 F + adaptateur
Jeux Megadrive :
du nouveau chaque jour

Borne d'arcade + 1 jeux
Norme JAMMA
(sans écran) : **5.990 F**

Crédit Gratuit 4 mois*
* Après acceptation du dossier

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Reprise de votre Amiga ou Atari
à 50 % de sa valeur actuelle
pour tout achat d'un montant
de 4.000 F

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.Uni.	Montant
Accessoires 50 F/Contre-Rembours [†] + 32 F/Chronoposte 24 h. 170 F			
Règlement : <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> CCP			
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Contre rembours [†]			
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET			
Crédit personnalisé : nous consulter			
Signature			
TOTAL TTC			

T E S T

R.B.I. 2

BASE BALL



Je commençais à me dire que ça faisait un bon bout de temps que l'on ne parlait plus de base-ball sur nos micros. Domark a comblé ce manque avec une superbe réalisation. Telle est la réflexion de Jean, qui vient de s'acheter trois battes de base-ball pour sa cuisine, après avoir joué avec le dernier jeu de Domark. En plus, il a daigné écrire un article !

Tout d'abord, laissez-moi vous rappeler les règles de base du base-ball. Le terrain est composé de deux zones : le **Infield** (je garderais les termes originaux afin d'éviter les erreurs), sur lequel on trouve les **Bases**, et le **Outfield**, sur lequel l'équipe défensive essaie d'attraper la balle. L'équipe défensive comprend le **Pitcher** qui lance la balle. Le reste de l'équipe se divise sur le terrain et les bases. Son but est de ramener la balle frappée par le batteur adverse vers une base, avant l'arrivée de celui-ci sur une des quatre bases afin de l'éliminer (si le Pitcher ne l'a pas déjà fait). Le **Batter** est celui que tout le monde connaît, puisqu'il doit envoyer la balle le plus loin possible avec sa batte, et réussir un tour complet du terrain afin de marquer des points. Lorsque le Pitcher rate trois fois la **Strike Zone** (petite surface dans laquelle il doit "placer" sa balle) il est éliminé. C'est la même chose pour un Batter qui rate trois balles. Voilà pour les règles ; passons maintenant au jeu lui-même. Les programmeurs de chez Domark ont fait un énorme effort de recherche,

puisque toutes les caractéristiques des joueurs des différentes équipes ont été mémorisées, ainsi que toutes les **règles officielles**. De plus, toutes les statistiques des équipes professionnelles (en 1989) ont été reportées dans les datas. Le menu vous propose de jouer seul contre l'ordinateur, à deux ou de regarder un match démo. Si vous jouez seul, sachez que vous aurez de gros problèmes pour gagner le jeu, car l'ordinateur est impartial, voire même chanceux (je ne dirais pas qu'il triche, mais presque). En effet, il récupère la balle nettement plus vite que vous puisqu'il anticipe le mouvement. J'en ai failli casser mon joystick de rage. Par contre si vous jouez à deux, le jeu prend toute sa valeur, étant donné que les équipes sont plus équilibrées. Revenons au menu : après avoir choisi le jeu que vous voulez jouer, vous passez à la sélection des équipes. Lorsque vous êtes à la batte, vous devez placer votre joueur (de préférence à la dernière minute) de manière à déstabiliser le Pitcher adverse, sinon ce dernier règle son tir de manière à vous faire échouer. Le batteur a le choix entre deux coups : soit il frappe fort afin de tenter de sortir la balle du champ, soit il amortit la balle pour surprendre l'adversaire. Quant au Pitcher, il peut varier la force du lancer et la courbe que fera la balle (5 positions au total). De plus, R.B.I. 2 est doté de plein de petites animations apparaissant sur l'écran des scores à chaque fois qu'une action a été faite. Jusqu'à aujourd'hui, il existait des jeux sur le base-ball, eh bien grâce à Domark, il existera désormais LE jeu de base-ball.

91 %

GRAPHISME : 82 %
SON : 78 %
ANIMATION : 89 %
JOUABILITE : 81 %
 jeu de sport
 Edité par Domark
 Amiga/ST (dispo)

J E A N D E L A I T E

ALCATRAZ

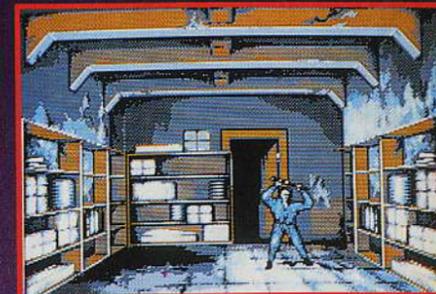
Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



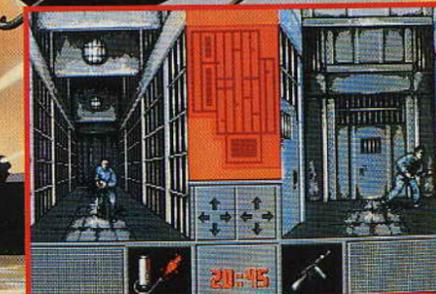
Fist et Birdy, prêts pour la mission !



Votre objectif: débusquer les malfaiteurs !



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



Attention! les gardes peuvent vous surprendre !



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

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1^{ER} MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

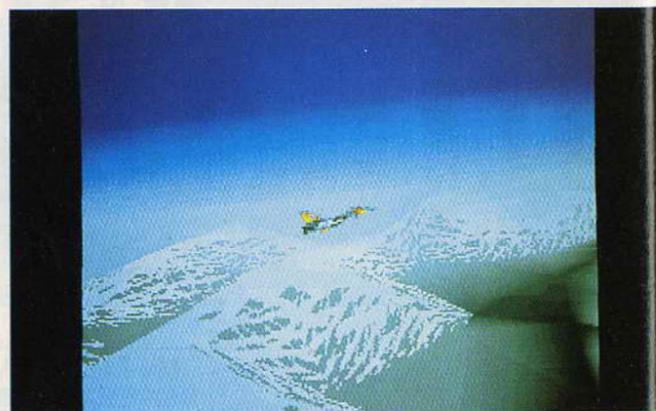
Chose promise, chose due, voici quelques petites précisions sur Strike Commander et surtout des photos magnifiques pour illustrer nos propos.

Comme vous pouvez le voir, la beauté des écrans est vraiment incroyable, mais il faut surtout voir l'animation, assez rapide, fluide, même si encore une fois, la machine utilisée était un compatible 386 à 25 MHz, avec un écran VGA couleur. Nous l'avons même vu sur un 386 à 33 MHz et sur un 486 à 25 MHz. Autant vous dire que sur ces ordinateurs ultrarapides, nous avons eu l'impression de nous trouver véritablement devant un film interactif. De très nombreuses scènes animées apportent entre chaque mission, un plus certain, par rapport à ce qui s'était fait jusqu'alors. Il faut vous préciser que tout comme pour Wing Commander 2, de nombreuses digitalisations vocales ont été incorporées au jeu. Les musiques sont elles aussi géniales, et il semblerait que Origin prévoit d'utiliser la toute der-



monde futuriste (année 2007) assez pessimiste, dans lequel les puissances dirigeantes sont désormais des cartels industriels. Les situations économique, politique et militaire catastrophiques ont permis l'émergence de ces puissances, basées sur le pouvoir, la corruption et l'argent. Vous-même, appartenez à une guildes de mercenaires, embauchés pour diverses missions, toujours très dangereuses. Votre but est bien sûr de servir au mieux votre guildes et donc de gagner un maximum d'argent, tout en empêchant l'émergence d'une superpuissance, ce qui signifierait la fin des guildes de mer-

encore plus fort que Wing Commander 2 !



cenaires. Vous volerez donc en compagnie de vos collègues, et tout comme pour Wing Commander, il faut apprendre à les protéger ou à les appeler à l'aide en cas de problème. L'union fait la force. Entre le cyberpunk, le monde de Blade Runner et celui de Robocop, c'est un univers de violence, de mort et de paradoxes. Ainsi, suivant les missions et vos

performances, vous aurez la possibilité de plus ou moins bien vous équiper. Vous piloterez six appareils différents, du vieux P38 au plus récent F22 Lightning, au cours d'une vingtaine de campagnes, comprenant chacune plusieurs missions. Celles-ci semblent assez variées, et surtout certaines d'entre elles vont vous réserver pas mal de surprises. Pour bénéfi-

cier de tout cela, il faut bien sûr un PC ou compatible assez puissant, et surtout de 8 à 15 mégas minimum de place sur votre disque dur, plus une carte son (Soundblaster C/MS si possible). Un jeu cinématique assez révolutionnaire, sur lequel nous vous donnerons un maximum de renseignements dans nos prochains numéros. Promis.

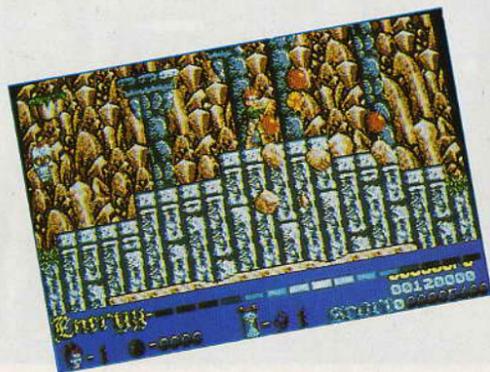


ORIGIN (PC)
Octobre
PREVIEW

Son Shu Si

Premier jeu de la toute jeune société Expose Software, Son Shu Si est un jeu de tableau intégrant les dernières techniques en la matière sur ST et Amiga. Le scénario du jeu n'est certes pas fantastique mais reste tout à fait dans la lignée de nombreux autres logiciels. Votre père a été enlevé par les grands prêtres de Tar-Kaa et l'unique moyen de le sauver est de retrouver les six temples du royaume et de détruire les six réincarnations du dieu Tar-Kaa.

Le jeu comporte six niveaux, illustrant chacun une région du dit royaume (forêt,



caverne, mer, ville, château...) et six temples, avec pour chacune des fins de niveaux un ennemi différent. D'ailleurs, le jeu compte en tout plus de 70 espèces de monstres. Comme tout bon logiciel de tableau, le jeu est truffé de passages secrets, de salles de bonus et comme pour les jeux de chez Capcom par exemple, il est possible d'acheter des armes ou des informations dans des magasins.



Au niveau technique, le jeu est assez fantastique avec pour la version Amiga 32 vraies couleurs à l'écran, 50 images par seconde et une excellente musique. De plus, les sprites présents à l'écran sont réellement énormes et des stages bonus intègrent un véritable petit jeu (un casse-brique). Petite précision, les graphismes présentés sur les photos ne sont absolument pas définitifs et devraient être largement remaniés pour la version finale.

Prévu pour décembre sur Amiga, ST et PC.

No Buddies land

Il s'agit de nouveau d'un jeu de tableau, même s'il s'avère assez différent de Son Shu Si, de chez Expose Software dans lequel le joueur incarne un petit personnage dont l'unique but est de progresser et de sortir vivant de chacun des niveaux. Les pièges sont nombreux tout comme les ennemis et la difficulté est pour l'instant trop grande. En attendant qu'elle soit correctement réglée pour la sortie du jeu, les programmeurs cherchent à améliorer

considérablement l'intérêt du logiciel en y intégrant de nombreuses idées. Encore une fois, sur le plan technique, le soft est extrêmement soigné avec de bons graphismes et d'excellentes musiques.

Sortie prévue en novembre sur Amiga/PC/ST.

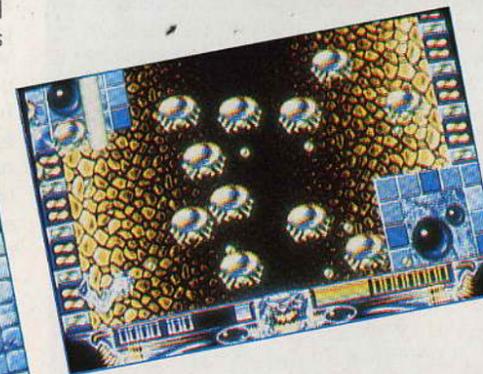
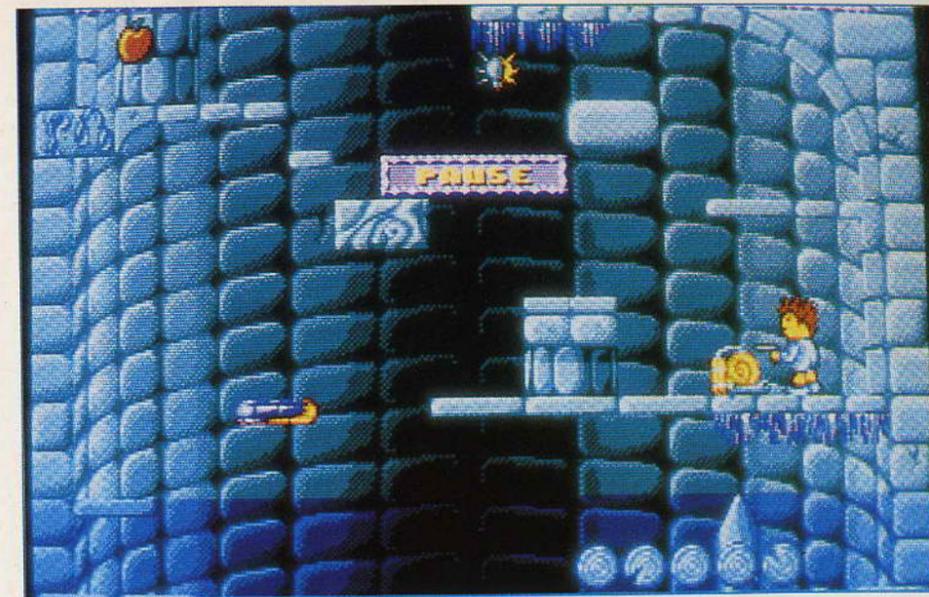
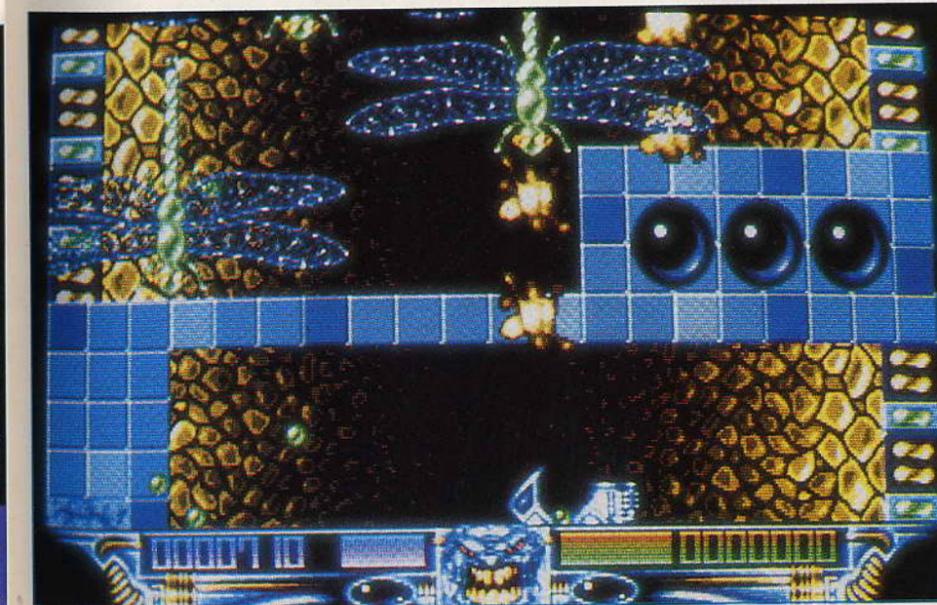
Eutanasia

Édité toujours sous le label Expose, ce shoot'em up dont la pré version tourne sur un ST à de quoi surprendre. En effet, l'histoire mise de côté, survivre à une horde d'ennemis, la qualité générale de ce logiciel est assez exceptionnelle et relève de véritables prouesses techniques sur ST en tout cas.

Le scrolling parallax vertical donne un réel effet de profondeur et la taille de sprites

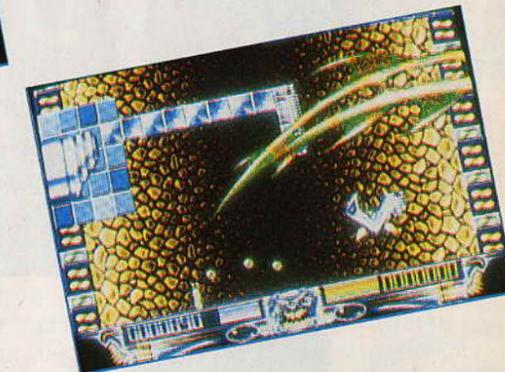


ennemis impressionne totalement. De plus, de temps en temps, une énorme griffe, emplissant pratiquement le tiers de la surface de jeu, apparaît de temps en



temps du bord de l'écran, ajoutant un troisième niveau de scrolling. Mais ce n'est pas tout, en ce qui concerne l'ennemi, encore une fois, c'est la profusion : le nombre de sprites présents simultanément à l'écran est incroyable (impossible à dénombrer tellement ils sont nombreux)

et la qualité du scrolling tout comme celle de l'animation des sprites reste irréprochable. Pour être tout à fait complet, sachez que le jeu tourne parfaitement sur TT (en 50 images par seconde), que le jeu comporte une musique élaborée avec



Audio Sculpture, logiciel de musique édité également par Expose Software, et de nombreux bruitages digitalisés. A noter qu'une version Amiga, annoncée comme bien meilleure que la version ST, est prévue.

Sortie prévue en octobre.



EXPOSE SOFTWARE

PREVIEW

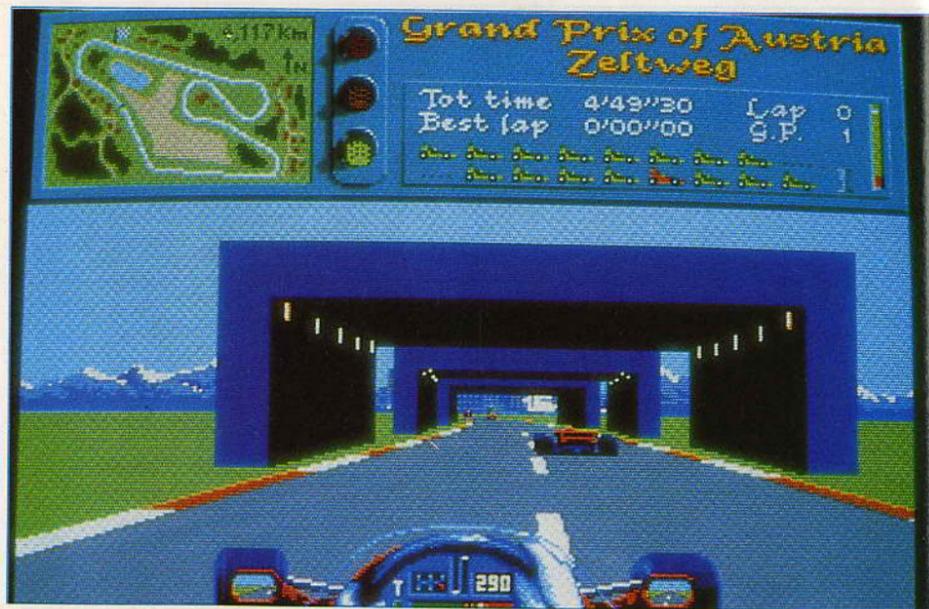
VROOM

Si tous les logiciels ayant eu quelques... mois de retard (eh oui, je peux le dire comme ça ! Osez affirmer le contraire !) étaient aussi fantastiques, je puis vous assurer qu'attendre deviendrait vite une habitude et un souhait personnel. Car, autant vous le dire tout de suite, après avoir pu, cette fois-ci, jouer avec Vroom sur ST, le constat est simple : il s'agit de ce qui se fait de mieux dans ce domaine sur micro ! Sur le plan du maniement, le jeu accepte la souris ou le joystick, chacun correspondant à un mode différent, compétition ou arcade. Dans le second, la sensibilité des commandes est moindre, et autorise une course d'arcade pure, avec vitesse optimale présente sur pratiquement tout le tracé. Pour se défouler ! Mais le mode le plus intéressant est sans nul doute la compétition avec une gestion complète de la voiture via la souris. Pour accélérer, il suffit de pousser cette dernière vers l'avant, oh pas beaucoup, juste sur trois à quatre centimètres, et le clic du bouton droit pour dérouler les vitesses. Pour rétrograder, le clic du bouton gauche et la souris vers l'arrière, pas plus que précédemment, pour décélérer. Déroutant au début, ce système s'avère très efficace dès la fin du premier tour. A noter que la souris est extrêmement sensible répondant donc aux moindres sollicitations du joueur. La version finale proposera six parcours différents, avec un système de handicap tout à fait nouveau et très strict.



Le joueur disposera du même moteur et des mêmes pneus d'une course sur l'autre. A lui d'économiser son bolide afin d'utiliser au mieux son matériel. Bien sûr, s'il casse ou crève, il pourra en changer, mais il perdra du temps. Sur le plan technique, je crois qu'il n'y a rien à dire avec une vitesse de jeu incroyable, un nombre de voitures présentes à l'écran impressionnant, et surtout une ambiance sonore à vous couper le souffle. Ce dernier aspect est d'ailleurs une part essentielle de Vroom, plongeant littéralement le joueur dans la course. Toujours dans la version finale, le son sera encore amélioré pour tenir compte des passages sous les tunnels par exemple, ou des autres voitures (jusqu'à trois sons de moteur différents en même temps). En un mot, le "must" des courses de voitures. Alors, qui leur en veut toujours d'avoir été aussi long ?

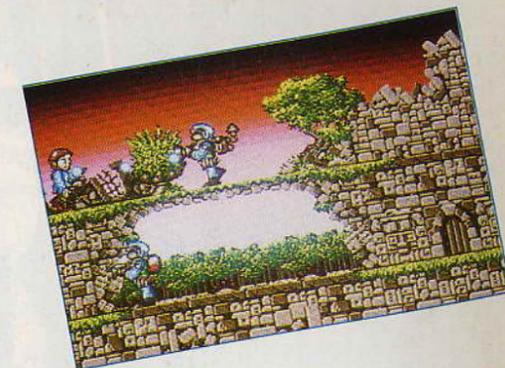
LANKHOR
(Amiga / PC / ST)
Septembre
PREVIEW



ELF

Vous êtes Cornelius, petit elfe perdu et désespéré depuis que l'infâme seigneur Darklord avait kidnappé votre petite amie, Elisa. Votre seul espoir de la revoir un jour en vie est de l'arracher au plus vite des griffes de cet abominable monstre. Muni d'un anneau magique que votre famille possède depuis des générations, vous partez explorer les contrées sauvages infestées de bestioles en tout genre à la recherche de votre bien-aimée. Pour vous aider dans votre quête, vous trouverez un peu partout des magasins

vous permettant de voler, ou encore des potions pour augmenter la puissance de votre anneau magique (double tir, tir vers le bas ou le haut...). Vous verrez que tout ceci n'est pas de trop pour survivre dans ce monde impitoyable qu'est le vôtre. Mais attention, il ne suffit pas de tirer bêtement sur tout ce qui bouge, cer-



monde à explorer est assez vaste (huit niveaux) et les pièges sont nombreux. Gra-



tenus par des magiciens. Ils contiennent beaucoup de choses intéressantes, comme des potions d'invulnérabilité, un petit appareil que vous accrocherez dans votre

tains personnages que vous rencontrerez vous guideront en vous délivrant certains indices ou en vous donnant quelques objets indispensables à votre aventure. Le

phiquement, c'est très joli (avec un beau dégradé du ciel sur la version Amiga), l'animation est très bonne et les décors sont bourrés de petites animations (dans certains tableaux, par exemple, vos mouvements sont suivis par des yeux encastés dans les murs). Tout ceci baigne dans une ambiance sonore fort sympathique. Les fans de Ricks Dangerous et les autres devraient être comblés avec un tel produit.



OCEAN
(Amiga / PC / ST)
Juillet
PREVIEW

PREVIEW
BLACK SECT

Décidément ces derniers temps, la société Lankhor étonne tout son monde, avec tout d'abord l'édition surprise d'un shoot'em up de bonne qualité, Out Zone, de l'imminence plus qu'imminente de Vroom, et surtout avec l'annonce d'un nouveau jeu d'aventure autre que Soukiya, le troisième épisode de la saga Jérôme Lange. Conscient que ce dernier prendrait pas mal de temps à programmer (prévu pour la fin d'année) surtout au niveau de la synthèse vocale, ne serait-ce que pour atteindre le très haut niveau de Maupiti Island et ne pas décevoir les très nombreux fans de Lankhor, les programmeurs de Lankhor ont mis en chantier un autre logiciel d'aventure, Black Sect, intégrant les techniques Lankhor sans toutefois la synthèse vocale.

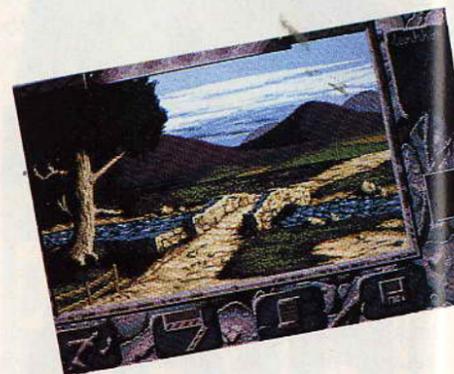
L'histoire prend naissance dans une des plus belles et des plus courues régions de France, le Périgord. Et plus précisément en plein Périgord Noir dans le village d'Issegeac situé entre Sarlat et Lascaux. Il y a bien longtemps, cette petite bourgade a connu des phénomènes inexplicables et de



nombreuses personnes disparurent. Pour retrouver le calme et la paix, la population fit appel au Grand Homorius, célèbre exorciste de la région. Avant de partir, ce dernier légua au village son plus précieux grimoire renfermant toutes les incantations du vieil homme. Ce livre, dont votre grand-père fut nanti, devait assurer la protection du village. Mais un soir, un étranger au visage masqué fit irruption dans la grand-rue d'Issegeac. Pris de panique, les habitants se réfugièrent chez eux redoutant le pire. Et



ce n'est qu'au petit matin qu'ils découvrirent le corps de votre grand-père gisant sur le sol, le grimoire ayant disparu... Voilà pour le scénario qui, aux dires de Lankhor, est moins complexe que celui de Maupiti Island. Sur le plan de la réalisation, Black Sect semble de nouveau d'un très haut niveau avec de somptueux graphismes, trente-quatre lieux de découvertes (17 en intérieur et 17 en extérieur), des animations présentes dans chacun



des écrans de jeu, cinq sauvegardes possibles, et bien sûr l'habituel système d'icônes de Lankhor. Côté sons, le jeu comportera de nombreux bruitages et musiques. Vivement la sortie !

LANKHOR
(Amiga/PC/ST)
Octobre
PREVIEW

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE™

**ILS ÉTAIENT RAPIDES...
ILS ÉTAIENT IMPITOYABLES...
ILS ÉTAIENT TRÈS NOMBREUX...**



de **LAURENCE HOLLAND**
Une simulation se déroulant durant la seconde guerre mondiale qui affronte l'U.S. Air Force aux forces aériennes du Troisième Reich...

LA PUISSANCE AÉRIENNE AMÉRICAINE CONTRE LES SUPER ARMES ALLEMANDES

Lorsque les forces américaines prirent le contrôle du ciel allemand, les puissantes armes aériennes et super-gagner la guerre. Secret Weapons of the Luftwaffe vous donne la possibilité d'expérimenter une bataille aérienne des plus réalistes, depuis les premiers raids en 1943 jusqu'aux derniers jours du Troisième Reich.

LES AVIONS À RÉACTION ET LES AVIONS DE GUERRE CLASSIQUES
• Chasseur Messerschmitt 262
• Intercepteur de fusées Messerschmitt 163
• Gotha 229
• Chasseur Messerschmitt 109
• Chasseur Mustang P-51
• Forteresse volante B-17

DES VOLS HILARANTS FAITES PREUVE DE PRÉSENCE D'ESPRIT
• Des combats et des chasseurs très précis, historiquement corrects
• Des armes, des instruments et des avions très détaillés et réalistes
• Une action très réaliste : des moteurs qui brûlent, des fuites d'huile, des trous de balles, des explosions et autres choses encore.

UN JEU PLEIN DE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES
• Un mode expert pour les pilotes accomplis
• Une école de l'air pour les débutants
• Un constructeur de missions et de campagnes stratégiques
• Un pistolet caméra pour les escadrons aériens
• Les promoteurs de pièces et des décors
• Un manuel de 200 pages couleur et plein de photos

Le Me 163 komet monte à 16000 pieds d'altitude par minute

Le Go229 a atteint des hauteurs de presque 10 miles

Le Me262 vole à 150 miles l'heure plus vite que le plus rapide des chasseurs américains

Bien sûr disponible sur ATARI ST AMIGA IBM PC



Compatible avec la carte



(PC et Compatibles)



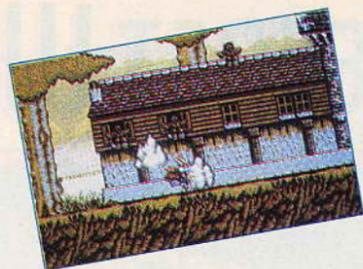
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41

PREVIEW

PEGASUS

Déjà présenté en rubrique preview dans le n° 33 de GEN 4, Pegasus est un shoot'em up doublé d'un jeu de tableaux à suivre de très près, et qui devrait faire des ravages chez les fans du genre.

Chevauchant Pégase, votre étalon volant, vous devrez affronter des hordes de bestioles pas très amicales, voire plutôt agressives (je dirais même très agressives). Il faudra bien évidemment détruire tout ce qui bouge (monstres volants, fantômes ...) en ramassant au passage les petits bonus que vous laisseront certains cadavres de vos ennemis. Dans l'hypothèse où vous vous en sortiez vivant, vous devrez faire le reste du chemin à pied. Là encore vous n'aurez pas à attendre longtemps avant de vous faire agresser de tous côtés par toutes sortes de monstres allant de simples gros lézards aux plantes carnivores. Au niveau de la réalisation, les personnages sont particulièrement bien animés (le déroulé de la cape du héros ondulant au gré du vent est splendide). Les décors ont été très soignés eux aussi, donnant au jeu une ambiance toute particulière



(certains le compareront sans hésiter à Ghoul & Ghosts) La jouabilité est elle aussi au rendez-vous, ce qui fait de ce jeu



un hit en puissance. En bref, Pegasus est tout à fait dans la lignée des derniers logiciels de la société Gremlin : une réalisation irréprochable et une très grande jouabilité. Vivement sa sortie!

GREMLIN (Amiga/ST)
Fin de l'été
PREVIEW



SIM CITY

TIT D'OR DE JET LE PLUS INNOVANTE
M. MAGAZINE

BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

Maintes fois récompensé, SIM CITY, plus qu'un jeu est un véritable phénomène qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde. **NOUVEAU!!!** Maintenant vous ne limiterez plus vos talents de créateur aux cités actuelles: avec ARCHITECTURE 1 (les Cités du Futur) et ARCHITECTURE 2 (les Cités du Passé), vous pourrez diriger aussi bien une Base Lunaire qu'être Shogun ou Shérif. Et n'oubliez pas qu'avec TERRAIN EDITOR, vous pourrez sculpter dans le moindre détail la cité de vos rêves...



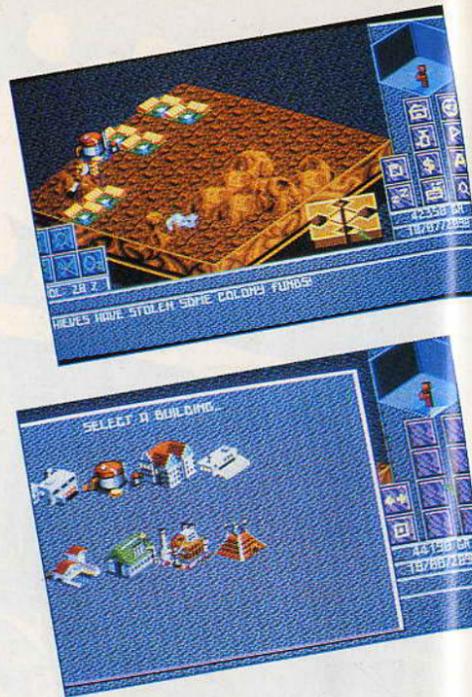
DISPONIBLE SUR:
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES
MACINTOSH - C64 - AMSTRAD

Pour utiliser TERRAIN EDITOR, ARCHITECTURE 1 & 2, il est indispensable de posséder SIM CITY

MICRO
PREVIEW
UTOPIA

Utopia, la dernière production Gremlin, devrait être sans aucun doute l'un des bons softs à venir. Mais ne nous emballons pas et gardons les pieds sur la Lune en attendant la version finale.

Partant d'un postulat quasiment identique aux principes de Sim City, (vous ne serez donc pas dépayés), doté de graphismes et d'animations de type Populous, ainsi que d'une organisation de l'écran très similaire, Utopia ne devrait



pas vous surprendre dans ces domaines. Comme ses confrères, Utopia se gère entièrement à la souris au moyen d'icônes (nous sommes en terrain connu, admettons-le et n'en parlons plus). Vous incarnez le Master colonisateur de derrière les fagots, et avez pour tâche la mise en place de bases sur des planètes hostiles et désertiques ; l'équivalent du capitain Kirk sur l'Entreprise. Il vous faut donc créer une colonie fiable et viable (Cosmos 1999) en affrontant aliens (vous bénéficiez d'un budget militaire qui devrait vous permettre de les combattre), éclipses solaires et problèmes budgétaires ; une partie de plaisir en quelque sorte. Au début les temps seront durs et ingrats ; un suffrage de 20 % de satisfaction générale est votre point de départ, et il faut atteindre 70 % pour être considéré



comme le grand organisateur devant l'Eternel, et donc remplir votre contrat. A vous de construire quartiers résidentiels, panneaux solaires, silos à missiles, usines, mines... Cela vous coûtera des crédits, beaucoup de crédits. Il vous sera donc nécessaire de garder en mémoire la



rentabilité de vos industries avant de penser à la beauté du site. Les graphismes sont colorés et représentatifs, mais ne s'envoient pas dans le piano ; l'animation est bonne sans se surpasser. Un mot sur le choix psyché des couleurs, qui peuvent à la longue rendre aveugle ou sourd, mais qui suscitent l'attention, c'est le moins que l'on puisse dire. A tester intensément... le mois prochain !

GREMLIN
(Amiga /PC/ST)
Septembre
PREVIEW

les dernières nouveautés pour vos consoles préférées

CHRONOS

Demandez notre catalogue il contient plein de jeux pour vos machines préférées

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

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
CAD/VER	239	239	ND
PANZA KICK BOXING	282	ND	282
DISC	242	242	242
ALCATRAZ	242	ND	242
LOTUS ESPRIT TURBO	242	242	342
MI TANK PLATOON	342	342	342
BRAT	249	249	249
HEROQUEST	340	340	340
RAILROAD TYCOON	290	290	290

JEUX MEGADRIVE SEGA	
STRIDER	360 Frs
MICKEY MOUSE	340 Frs
SHADOW DANCER	390 Frs
WORLD CUP 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

BON DE COMMANDE

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL _____

QUELLE MACHINE UTILISEZ-VOUS ?

ATARI

AMIGA

PC COMPATIBLE

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 CMI	260 Frs	FRANCAIS CM2	260 Frs
FRANCAIS 6 EME	260 Frs	ETC. ETC.	
MICRO C	240 Frs	MATHS 2E	240 Frs
MATHS 1ER	220 Frs	MATHS 4E	220 Frs
MATHS 3E			
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 disponibles

WRECKERS

Wreckers est un jeu dans lequel vous incarnez le responsable d'une station spatiale, dont le rôle est de guider les vaisseaux intergalactiques à travers le vide intersidéral (Space : The Final Frontier...)

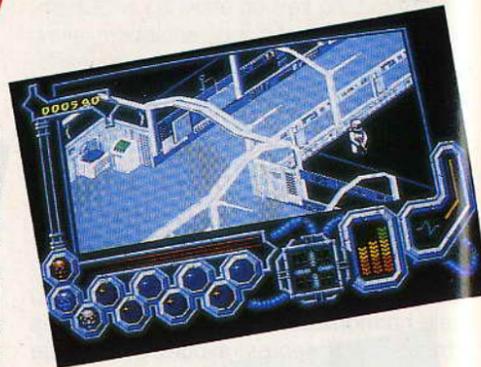
Vous allez en fait incarner un des trois officiers de bord, pour le moment cryogénisés, afin d'assurer la maintenance de tous les systèmes automatisés de cette station.

Vous serez aidé en cela par des robots spécialisés, que vous construirez au fur et à mesure du jeu, et qu'il vous sera possible de programmer pour des tâches bien définies.

Il vous faudra également éliminer de la station tous les microbes intergalactiques (les Plasmodians) qui pullulent dans l'espace ; en effet vous remarquerez dès le début du jeu qu'il y a énormément de petites bêtes qui traînent un peu partout (eh oui, on ne dirait pas comme ça !). Vous devrez d'autant plus les surveiller qu'elles représentent un réel danger pour la station.

En effet, si elles parviennent à pénétrer dans la station, et qu'elles l'infectent, il ne vous restera plus que soixante minutes pour la stériliser avant que le mécanisme d'autodestruction n'agisse, stérilisant par la même occasion de façon radicale toute la station.

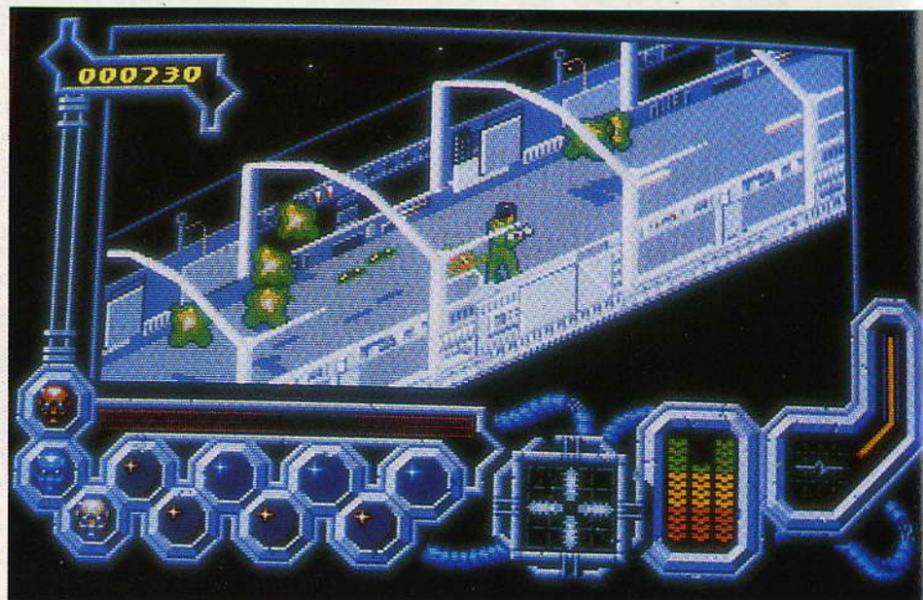
D'une réalisation honnête, Wreckers s'avère assez prenant. Vous n'aurez pas



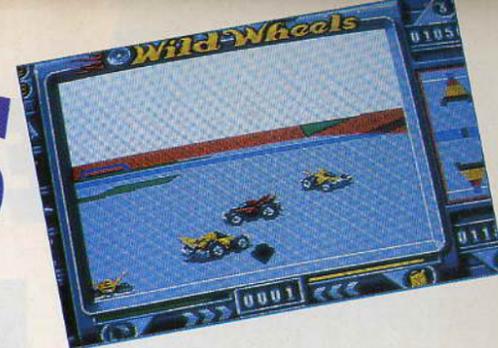
le temps de souffler ; entre les attaques incessantes de ces saletés de Plasmodians qui n'arrêtent pas de se reproduire à vitesse grand "V" en s'infiltrant dans tous les coins de la station, le générateur d'oxygène qui tombe en panne, ou encore l'émetteur permettant de guider les vaisseaux qui se dérèglent, vous verrez qu'une station spatiale, c'est du boulot !



AUDIOGENIC
(Amiga / ST)
Juillet
PREVIEW



WILD WHEELS

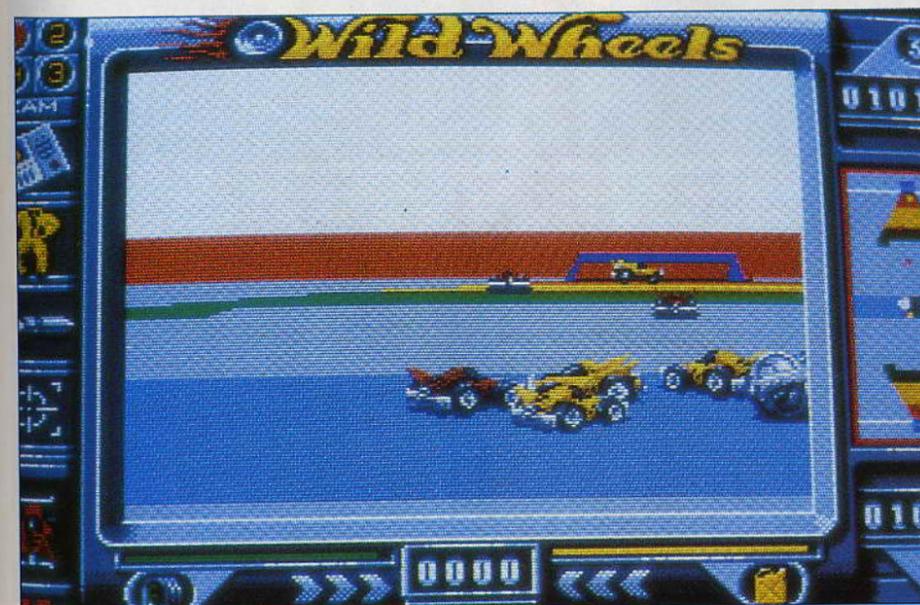
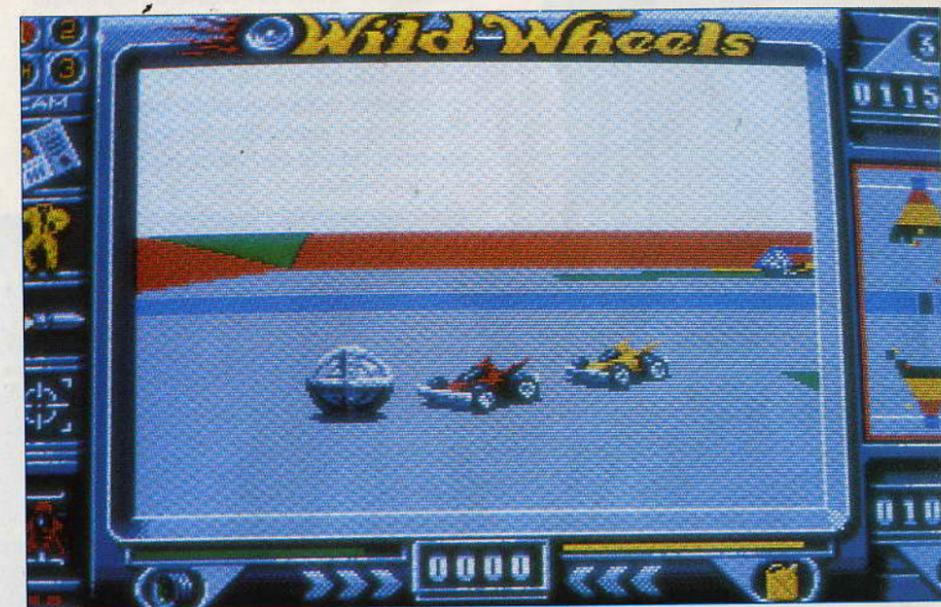


Si vous aimez le football et les courses de "stunt car", Wild Wheels fera votre bonheur. Vous y dirigez une équipe composée de véhicules customisés à la Mad Max évoluant sur un terrain de foot.

Votre but est simple, attraper la balle avec une de vos voitures, foncer vers le but adverse et "shooter". Au début du jeu, vous devez tout d'abord composer votre équipe. Pour cela vous disposez d'une certaine somme d'argent pour acheter vos monstres mécaniques. Vous avez le choix entre une dizaine de voitures différentes, chacune possédant des caractéristiques spécifiques (agilité, force, accélération et vitesse). Mais attention, vous ne pouvez les acquérir que si vous possédez la licence adéquate. En effet, chaque machine requiert un permis spécial vous autorisant leur utilisation ; et le seul moyen de l'obtenir est de remporter des matchs, la fédération vous donnant alors un permis de classe supérieur. Il vous est aussi possible de munir votre équipe de petits gadgets, comme des missiles par exemple, bien pratiques pour éliminer un adversaire un peu coriace. Tout comme dans n'importe quel jeu d'équipe, il vous faut mettre au point votre tactique. Pour cela vous disposez d'un petit éditeur permettant de réaliser la formation que vous désirez, un peu comme dans Player Manager (mais en



beaucoup plus simple quand même). Et l'action commence. Vous entrez sur un terrain représenté en 3D et la balle est mise en jeu. A cet instant, toutes les petites voitures s'agitent partout autour du ballon, et on assiste à un véritable rodéo automobile ; elles se poussent, se tamponnent, se cognent... et bien évidemment il y a de la casse. Si vous remportez le match, vous montez d'un échelon dans la hiérarchie de la league, et avec l'argent



gagné, vous pourrez réparer vos voitures pour le tour prochain ou racheter d'autres véhicules. Dans le cas contraire, vous serez dégradé et vous n'empocherez rien de tout bien évidemment. A remarquer une option plus qu'intéressante : il est possible de jouer à plusieurs par liaison série sur Amiga et Atari, et chose assez rare, sur PC l'on peut y jouer en réseau (chaque joueur dirigeant son véhicule).

OCEAN
(Amiga / PC / ST)
Juillet
PREVIEW

THUNDERHAWK

Pour un premier essai en matière de simulation, on peut dire que la compagnie Core Design frappe très fort avec Thunderhawk.

Ce simulateur d'hélicoptère est un peu dans l'esprit de F29, dans le sens où il est plutôt orienté action que simulation pure et dure (pas de voyages interminables, l'action est présente dès les premières secondes).

Les commandes sont très simples d'accès ; tout ou presque se gère à la souris, comme le choix des armes pendant un combat, le choix des cibles, et le pilotage. Le scénario comporte six campagnes différentes (Europe de l'Est, Alaska, Asie,...) divisées chacune en dix missions comportant souvent plusieurs objectifs. Avouez qu'il y a de quoi faire !

Au point de vue de l'animation, on a rare-



réalistes (et c'est peu dire) ; le bruitage du rotor est le meilleur entendu jusqu'à présent, et ce qui est réellement impressionnant ce sont les vrombissements des roquettes ; on a une réelle sensation de puissance lorsqu'elles s'arrachent des magasins d'armes.

La simplicité du maniement de l'appareil associée à une ambiance et une réalisation irréprochables devraient faire de ce simulateur un des plus sérieux concurrents aux gros monstres des simulations



ment vu ça sur Amiga ; l'impression de vitesse est assez époustouflante, et la fluidité est elle aussi au rendez-vous, ce qui donne une très grande souplesse des commandes, et donc un confort de pilotage maximum.

Avec Thunderhawk l'on retrouve bien sûr toutes les options classiques des bonnes simulations 3D, comme les vues extérieures sous tous les angles possibles, la vue des armes... En parlant des armes, sachez que vous disposez de treize types distincts, allant du simple canon aux MK54 (bombes antisous-marins). A remarquer aussi les effets sonores hyper-

comme Electronic Art (cf. LHX) ou Microprose. A suivre de très près !

CORE DESIGN
(Amiga / ST)
Septembre

PREVIEW

ZONE WARRIOR

Toujours prévu pour cet été, Zone Warrior est un jeu d'action classique, développé par ECA. Vous êtes un guerrier temporel, envoyé à diverses époques pour combattre des hordes d'aliens en tout genre, venues pour nous envahir.

Vous devez bien évidemment traverser plusieurs niveaux, chacun possédant des décors, des ennemis et une difficulté différente. Vous êtes armé au début d'un simple fusil, mais très rapidement vous trouvez divers bonus et surtout de nouvelles armes, qui en outre sont cumulables dans une certaine mesure.

Ainsi, lorsque vous ramassez une pastille de triple tir pour la première fois, vous obtenez logiquement... trois tirs.

Si vous en reprenez une deuxième, votre tir sera alors... quintuplé. Lance-flammes, tir plus puissant... sont quelques-unes des armes pour l'instant disponibles.

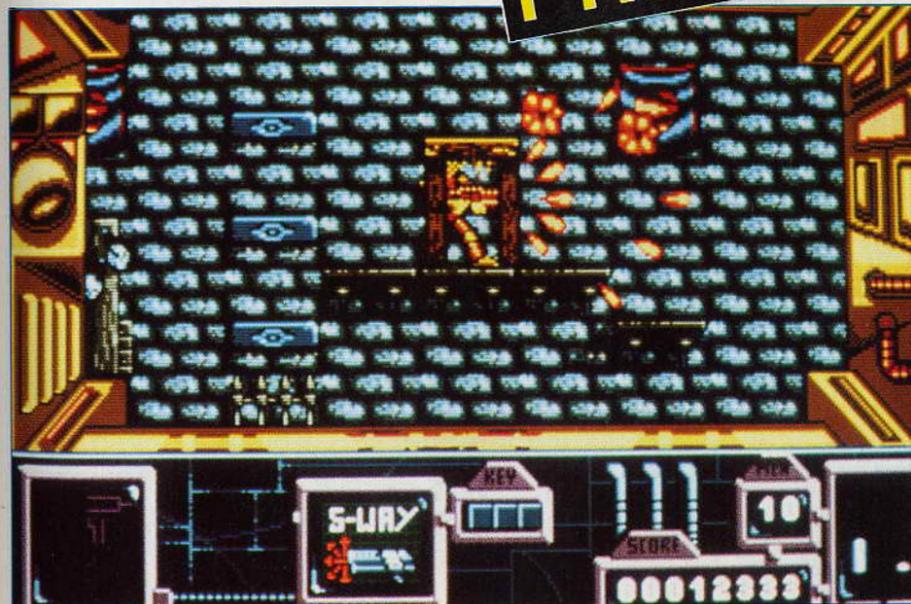
Les niveaux sont en fait de véritables labyrinthes, chaque ouverture ou porte donnant sur un nouvel écran, il faut apprendre à se repérer rapidement, à travers la multitude de plates-formes à parcourir. Il y a en outre de nombreux

pièges, des dalles qui s'effritent sous vos pieds, des barres auxquelles vous vous suspendez, des murs que vous pouvez détruire... Il ne s'agit donc pas uniquement d'un simple jeu de tir, comme il y paraît au premier abord, une certaine dose de réflexion est aussi nécessaire pour progresser. La réalisation est elle aussi agréable. Les graphismes sont assez sympa sur ST, parfois un peu confus, mais toujours riches, variés et colorés.

Le jeu semble pour l'instant un peu difficile, mais la jouabilité est un des éléments qui restent à revoir. Une option intéressante permet en outre d'utiliser des codes pour commencer directement au niveau où vous vous êtes arrêté. Nous essaierons de vous fournir plus de renseignements au cours d'un prochain test, mais il semble pas mal fait du tout.

ELECTRONIC ARTS
(Amiga / ST)

PREVIEW



LES SCENARIOS 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 scénarii discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarii

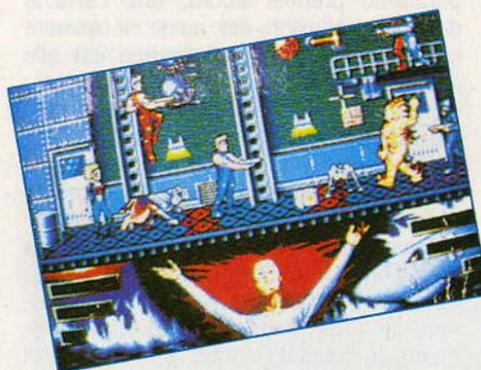
ANCO

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

THUNDERJAWS



Après Hydra et RBI 2 Baseball, derniers logiciels en date, Domark nous propose Thunderjaws, adaptation du jeu d'arcade du même nom. Il s'agit d'un shoot'em up un peu particulier, puisque pour une fois le but n'est pas de défendre la Terre contre une horde d'envahisseurs venue de l'espace, mais de démasquer les pra-



enfiler une combinaison de plongée et vous armer d'une lance-harpon pour progresser de niveau en niveau, pour finalement vous retrouver en face de Madame Q.

Chacun des niveaux est divisé en deux parties distinctes : durant la première il s'agit de livrer combat dans les profondeurs de l'océan contre toutes sortes d'animaux hostiles (requins cybernétiques, cyborgs...), alors que pendant la seconde, l'action se rapproche de celle de Rolling Thunder avec un jeu plus classique. Dans cette deuxième phase, un lance-flammes ou un lance-roquettes remplacera votre harpon.

A noter qu'il est possible de jouer à deux simultanément et que la réalisation de Thunderjaws est tout à fait satisfaisante : graphismes corrects, animation des personnages honnête et bons bruitages. Test normalement le mois prochain !

tiques illicites et sous-marines de Madame Q. En effet, cette dernière kidnappe des nageuses pour opérer sur de véritables cobayes ses diverses expériences génétiques.

Votre objectif est donc de pénétrer dans la base de Madame Q et de la détruire complètement. Pour cela, vous devrez

PREVIEW



ROLLERBALL

Dans ses cartons depuis bien longtemps, la société Microïds vient enfin d'obtenir tous les droits sur ce titre de film pour nous proposer une adaptation micro. Le jeu est donc basé sur ce sport violent opposant deux équipes sur une piste circulaire comportant des buts. Chaussés de patins à roulettes, les

joueurs des deux équipes ont donc pour objectif de s'emparer de la balle, en fait une grosse boule d'acier, et de marquer le plus de points possibles. Petite précision d'importance, tous les coups sont permis et même conseillés.

Le joueur évolue donc sur la piste et dirige un des membres de son équipe. A noter que cette piste forme également un cône avec, sur tout son périmètre, une

bordure relevée. A l'aide de celle-ci, le joueur peut donc prendre de la vitesse pour fondre littéralement sur l'adversaire, et lui prendre la balle par exemple, ou bien protéger un de ses coéquipier en envoyant un adversaire dans le décor. Lorsqu'un but est marqué, la vue change, et la caméra est placée à l'intérieur du but. De cette façon, le joueur visualise les derniers instants de l'action.



La réalisation de Rollerball s'annonce excellente, avec une 3D fluide et rapide et des personnages en sprites. A noter que les auteurs ont effectué un gros effort sur l'animation des joueurs.

MICROIDS
(Amiga / PC / ST)

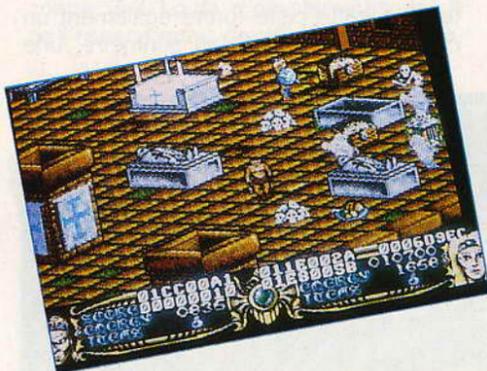
PREVIEW

**A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTER N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F**

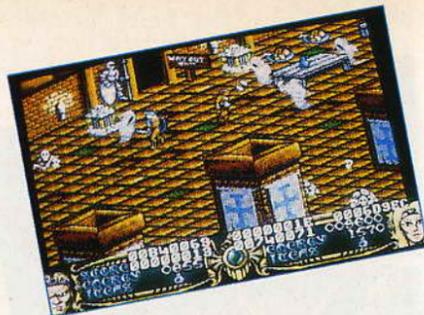
GAUNTLET III

MICRO
P R E V I E W

US Gold poursuit sa quête avec Gauntlet III, s'annonçant comme le digne successeur de ses aînés avec, il faut le noter, quelques innovations renouvelant totalement le concept du jeu. Cette fois-ci vous avez le choix entre huit personnages, avec toujours une femme



gironde et blonde, redoutable walkyrie... Mais là n'est pas le plus important, car souvenez-vous des précédents Gauntlet, l'animation et les décors étaient vus du dessus. Ici il s'agit d'une perception en 3D isométrique du plus bel effet. Les personnages bougent relativement bien, nous passerons rapidement sur la qualité des graphismes qui ne sont pas le principal intérêt de ce jeu (c'est tout de même honnête). Comme d'habitude il s'agit de ramasser trésors, nourriture, fioles et gemmes, en gardant la vie sauve. Vos



uniques soucis seront générés par des hordes de monstres peu amènes, de la famille des fantômes, goules, et autres conchoncetés verdâtres et baveuses. Pour vous en débarrasser, une seule solution : la violence aveugle. Au moment primordial du choix de votre avatar, son arme de prédilection vous est présentée, et c'est à l'aide de celle-ci, qui l'eut cru, que vous combattrez. Vous évoluerez aussi bien en intérieur qu'à l'extérieur, plusieurs éléments du décor pouvant servir de garde-fou vis-à-vis des monstres pendant que vous les frapperez sauvagement (voire lâchement). Les vilains pas beaux d'outre-tombe sont générés par des tumulus ornements d'ossements (comme cela est charmant). Il vous faudra aussi les détruire bien sûr, sous peine de crouler sous le nombre. La réalisation de ce soft s'annonce donc tout à fait satisfaisante, en attendant la version définitive... Vous pourrez y jouer seul ou à deux (peut-être à quatre), la jouabilité dans tous les cas reste très bonne.

US GOLD
(Amiga / ST)
Septembre

PREVIEW



GÉNÉRATION 4

GRAND CONCOURS CROISIÈRE POUR UN CADAVRE



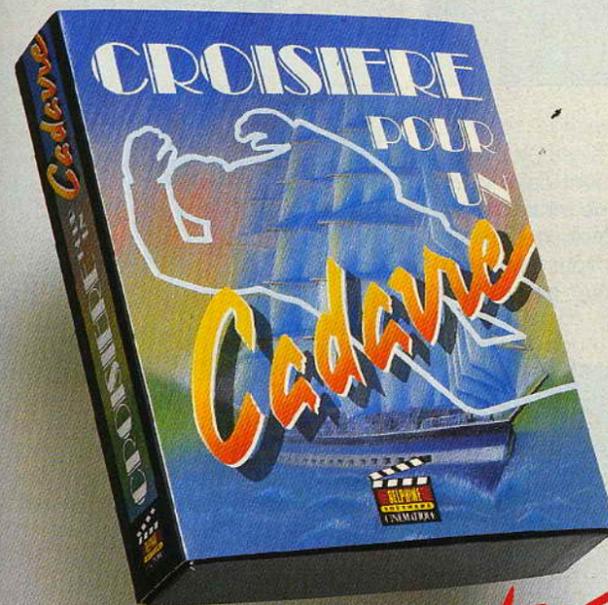
Gagnez une croisière de 8 jours sur le Nil et de nombreux autres lots.

Vous connaissez "Les Voyageurs du Temps" et "Opération Stealth", puisque vous les avez élus tous les deux 4 d'Or du "Meilleur Jeu Français" et du "Meilleur Jeu d'Aventure en Français".

Delphine Software a voulu remercier tous les lecteurs de Génération 4 en organisant avec votre magazine favori un fabuleux concours, "Croisière pour un Cadavre".

Comme l'inspecteur Raoul Dusentier, vous pourrez partir en croisière. Mais celle-ci sera sans doute consacrée au tourisme et la découverte des merveilleux paysages du Nil plutôt qu'à une enquête aux nombreux rebondissements.

Le concours débute dès la sortie de "Croisière pour un Cadavre" fin juin et se termine le samedi 26 octobre à minuit.



Les prix

1er PRIX : 1 croisière sur le Nil de 8 jours pour 2 personnes

2e PRIX : 1 Lecteur Laser

3e au 10e PRIX : 1 Jeu Delphine, 1 Pin's collector et 1 T-Shirt Delphine, 1 Pin's collector Génération 4

Du 11e PRIX au 20e PRIX : 1 T-Shirt et 1 Pin's collector Delphine, 1 Pin's collector Génération 4

Du 21e au 50e PRIX : 1 T-Shirt et 1 Pin's Delphine, 1 T-Shirt Génération 4

Du 51e au 100e PRIX : 1 Pin's collector Delphine

Qui a tué Karaboudjan ?

Comment participer ?

Pour participer, il vous suffit de remplir le bulletin "Concours Croisière pour un Cadavre" que vous trouverez dans tous les rayons micro-informatique Auchan, Boulanger, Conforama et Virgin Megastore. Il vous suffira de les remplir et de les envoyer à l'adresse suivante : Delphine Software, Concours Croisière, 150, boulevard Haussmann, 75008 Paris

Les bulletins gagnants seront tirés au sort par huissier. La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de décembre de Génération 4. Les prix seront envoyés aux gagnants.

Le règlement du concours est déposé chez Maître Delubac, 13, boulevard de Courcelles, 75008 Paris.

Croisière pour un cadavre

C'est d'abord une aventure palpitante à vous couper le souffle, mais c'est aussi une prouesse technique. De nombreuses innovations techniques nous ont permis d'améliorer à la fois la convivialité du système de jeu et l'animation de tous les personnages. Le plaisir de jouer en est décuplé, mais vous découvrirez tout cela dans le fabuleux test de Génération 4.

Auchan

BOULANGER



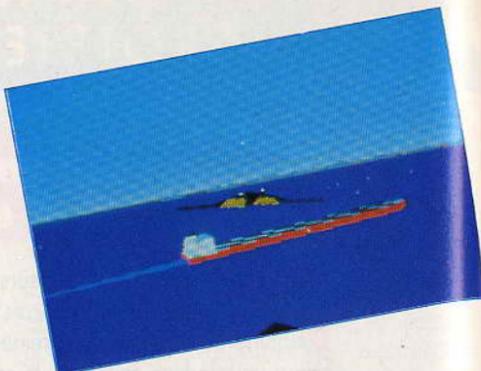
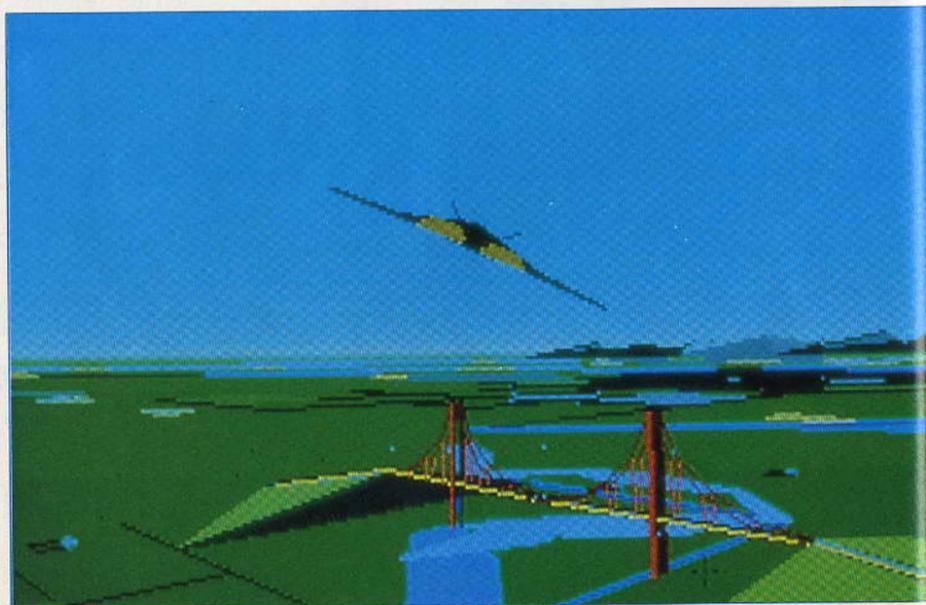
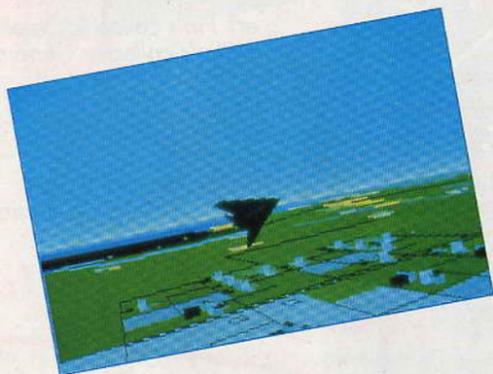
CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

F 117 A NIGHTHAWK

Fans de simulateurs pointus, réjouissez-vous ! Trois ans après l'irréprochable F19 Stealth Fighter, son digne succes-



seur va se glisser furtivement dans votre logithèque. Il s'agit comme vous l'aurez deviné de F117A Nighthawk, dernier-né de chez Microprose qui vous met aux commandes de ce chasseur-bombardier



on ne peut plus discret, dont on a pu admirer pour la première fois l'impressionnante silhouette pendant la guerre du Golfe.

Que faut-il penser de ce nouveau venu ? Il est évidemment plus performant que son "ancêtre", et se place à un très bon niveau en ce qui concerne la fluidité de la 3D et la beauté des graphismes. Quant aux scénarii, ils sont plus diversifiés et permettent de voler dans 9 contextes différents, avec comme nouveautés l'Amérique centrale, le Japon et tenez-vous bien... l'Irak Surprise ! La réalisation tech-

nique s'annonce bien : c'est plus beau, plus rapide, encore plus riche ; en un mot, ça va faire un malheur. L'accent est mis sur la spécificité de cet engin de mort, particulièrement efficace de nuit. Retenez votre souffle et attachez vos ceintures, décollage dans quelques semaines !

(PC) octobre

GUNSHIP 2000

Le simulateur d'hélicoptère (de combat bien sûr, on n'est pas là pour rigoler) est un genre qui a trouvé ses lettres de noblesse avec des jeux comme LHX Attack



Chopper et Gunship. Voici du nouveau avec la venue du successeur de ce dernier, logiquement appelé Gunship 2000, prévu pour courant juillet. La comparaison entre les deux fait apparaître les progrès considérables réalisés dans ce domaine pendant les quatre ans qui séparent ce best-seller de son petit frère. Que de chemin parcouru !

Du point de vue technique, les possibilités du PC sont exploitées de façon intensive,

avec une excellente gestion de la 3D et des scènes digitalisées impeccables (256 couleurs). Le paysage est particulièrement soigné et réaliste (on espère dire définitivement adieu aux sols monochromes et aux plats pays), avec moult rivières, canyons, ponts, et tout plein d'autres détails qui contribuent à créer une ambiance "vivante" avant le carnage.

Au niveau du jeu proprement dit, il est désormais possible de choisir entre trois

TELECHARGEZ DES MILLIERS DE SOFTS SUPER CANON A GRANDE VITESSE

Pour votre micro ordinateur PC* ou ATARI ST*, Téléchargez des jeux, langages, 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...

3615
FREEWARE
(protocole QUICKER)

* 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.



types d'engins de guerre dernier cri, et de gérer jusqu'à cinq hélicos au cours de missions que l'on peut carrément créer soi-même, se déroulant en Europe centrale ou dans le très branché Golfe Persique. C'est fou, non ?

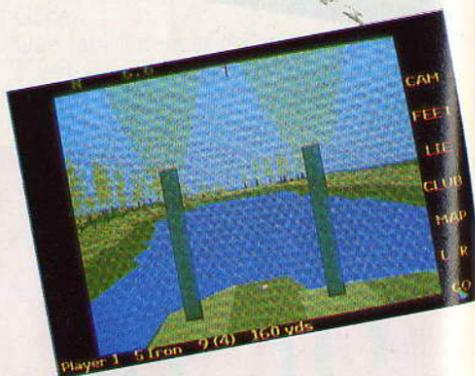
La version finale de ce soft permettra de se faire une opinion définitive, mais on est en droit de se dire que Gunship 2000 a les moyens de se placer parmi les hits de la catégorie. A suivre!

(PC) fin juillet

3 D GOLF

Le golf est un sport largement exploité sur micro pour de multiples raisons, la première étant le caractère technique aisément paramétrable de cette discipline. Qui plus est, les simulations permettent à tout un chacun de revivre les sensations du golf sans se ruiner ! Microprose, dont l'essentiel de la production s'oriente vers l'art de la guerre tant prisé par notre bidasse à nous, va très bientôt éditer un nouveau produit tournant autour de la petite balle blanche. Il s'agit de 3D Golf qui, sans posséder les qualités graphiques de certains de ses concurrents, apporte quelques éléments relativement révolutionnaires. Comme son nom l'indique, le point fort de ce soft est la qualité de la 3D (surtout pour du ST). Une fois les différents choix effectués (club, direction, effet...), le moment de frapper comme une mule est arrivé. Après l'impact, la trajectoire de la balle est suivie à l'écran comme si vous décolliez pour ne pas la perdre de vue ! De plus, une fois la moitié du trajet accomplie, l'angle bascule pour se positionner devant le point d'impact.

Entre-temps l'écran scrolle de façon relativement fluide, le résultat étant assez réussi. Quant au système de jeu lui-même, il est ma foi bien agréable, avec un curseur de puissance qui conditionne l'étrécissement de la fenêtre de frappe ; plus on donne de pêche et moins on a de temps pour frapper sans envoyer la balle dans les choux. Une dernière chose : évi-



tez de viser les arbres comme Frank (NDLR : délateur !), sinon la balle risque de rester perchée ! La version finale devrait arriver durant l'été, on vous en dira donc plus long quand vous rentrerez tout bronzés. Veinards !

(Amiga / PC / ST) fin d'année

MICROPROSE PREVIEW

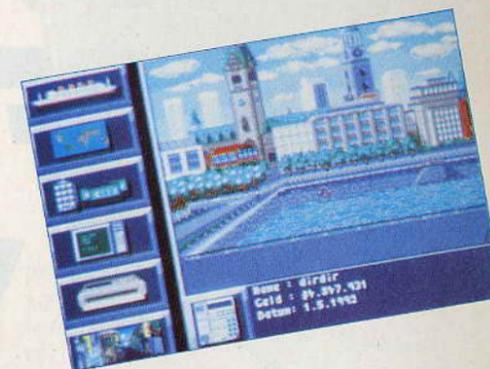
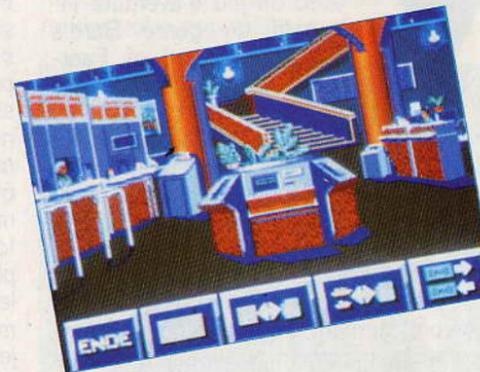
DOSSIER RAINBOW ARTS TRANSATLANTIC

La société allemande Rainbow Arts prépare pour le deuxième semestre 1991 un nombre important de logiciels originaux, dont au moins trois simulations, utilisant approximativement le même système de jeu. Rotator sera lui plutôt un jeu d'arcade-réflexion alors que Fate : Gates of Dawn sera un jeu de rôle qui semble vraiment prometteur. Les trois simulations sont Mad TV pour une chaîne de télé, Centerbase pour une ville, et Transatlantic pour une compagnie maritime.

Transatlantic est une simulation qui va opposer de un à quatre joueurs, au cours d'une lutte acharnée pour gagner la suprématie marchande maritime. Il s'agit de la suite de Oil Imperium, mais en plus complet, et plus intéressant semble-t-il. Vous dirigez donc une compagnie de bateaux, et il vous faut gérer au mieux vos navires, leurs chargements de fret et de passagers. Vous devez dans un premier temps acheter votre premier navire et ra-



pidement le rentabiliser pour continuer à vous développer. Outre quelques navires en vente sur le marché de l'occasion, vous pouvez aussi construire vos propres bateaux, en choisissant la coque, les mo-



jeu, ainsi que quelques phases d'action. La gestion du jeu par icônes semble très agréable et surtout très simple. Attendons la fin de l'année pour pouvoir vous en dire plus sur les versions Amiga, ST et PC, pour une simulation qui sans s'annoncer comme supergéniale, risque cependant d'être un bon soft.



teurs, le nombre de ponts réservés aux passagers... En cas de difficulté, la banque peut être un partenaire momentanément intéressant. Il faut surtout faire très attention à vos concurrents. Quelques sabotages sur des éléments de leur flotte, peuvent en fait s'avérer comme un moyen de les ralentir dans leur développement, mais ils peuvent en faire de même. Les graphismes sont corrects, mais il devrait surtout y avoir plein de petites animations amusantes durant tout le

PREVIEW

FATE : GATES OF DAWN



Voici une surprise agréable de la part de Rainbow Arts, avec un jeu d'aventure interactif du genre Bard's Tale et Legend of Faerghail. Vous y jouez le rôle d'un aventurier, attiré malgré lui dans un monde fantastique par un sorcier maléfique. La raison de son antipathie vous est totalement inconnue, et vous ne pourrez revenir dans votre monde d'origine qu'à la suite d'une longue et dangereuse aventure. Très rapidement, vous allez trouver quelques alliés qui vous accompagneront, formant un groupe de sept personnes au maximum. Votre quête va vous amener à rencontrer de nombreux personnages, avec lesquels vous pourrez discuter et marchander. Les dialogues ont l'air assez intéressants, puisque vous pouvez poser des questions sur de nombreux sujets, mais aussi aborder la conversation de plusieurs façons diffé-



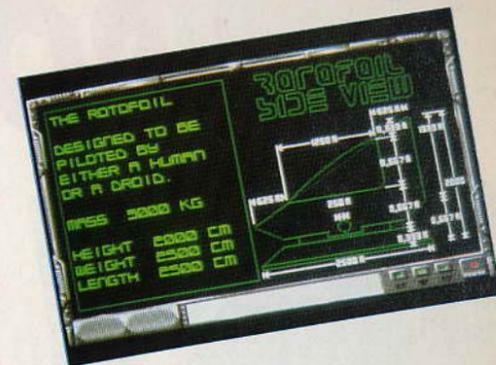
rentes (amicale, menaçante...), demander le nom de la personne, donner le vôtre, donner une information à un individu... Les possibilités semblent vraiment énormes. Il vous faut aussi affronter une multitude de dangers, dont une variété importante d'ennemis (plus de 500, cha-



cun ayant un comportement différent), avec, pour les combats, un nombre de coups à votre disposition là aussi impressionnant. Vous aurez bien sûr le plaisir de trouver de très nombreux objets, armes et sortilèges, au cours d'une aventure qui s'annonce assez compliquée. Dans le pays, sept villes et douze donjons sont visitables, avec pour chaque donjon un nombre de pièces qui semble tout simplement incroyable. Le système de jeu est quant à lui assez classique, la souris permettant de se déplacer et d'accéder à tous les ordres nécessaires, à l'aide de plusieurs menus imbriqués les uns dans les autres. Les graphismes sont sympas, mais c'est surtout l'ambiance sonore du jeu qui est merveilleuse. En outre le temps change en permanence. La nuit vient petit à petit, la pluie se met à tomber, des orages éclatent... Une réalisation réussie, un scénario qui semble complexe et non linéaire, une version française du jeu font de Fate : Gates Of Dawn un jeu de rôles qui peut s'avérer très intéressant.

PREVIEW

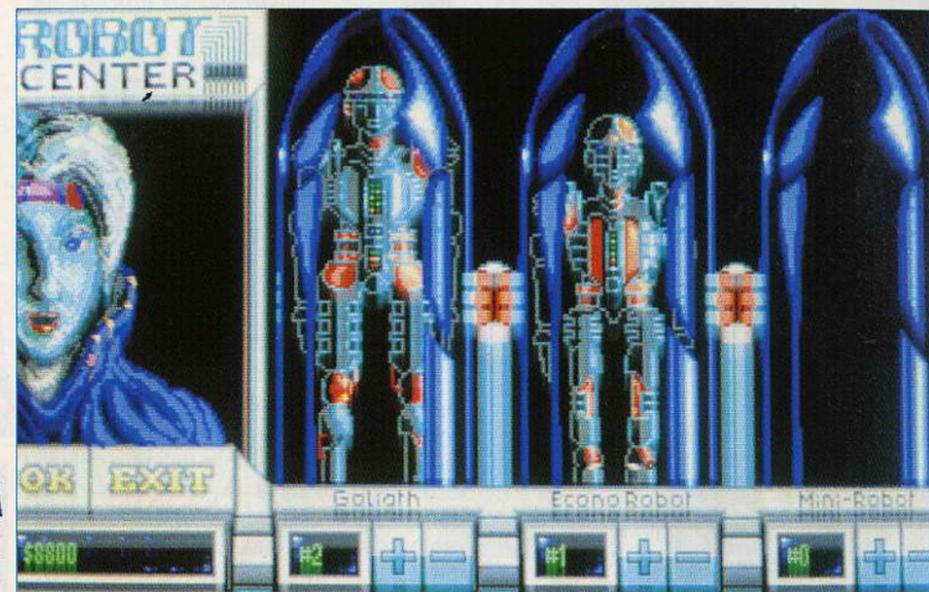
CENTER BASE



Centerbase est la deuxième simulation qui devrait sortir d'ici la fin de l'année sur Amiga, ST et PC. Vous avez la responsabilité d'une mégapole futuriste, et vous devez par conséquent assurer le bonheur de vos concitoyens. Entre Big Brother de "1984" et L'Ordinateur de paranoïa, votre seul désir est de faire vivre votre population dans une ambiance de bonheur (insoutenable ?). Pour ce faire, il

vous faut permettre à votre cité de se développer, tant sur le plan industriel que sur le plan humain. Il faut donc faire progresser

possible. Outre les problèmes que cela pose du point de vue de la simulation économique en elle-même, vous allez ra-



par des sabotages, des attaques et des missions d'espionnage. Vous ne pouvez vous permettre de laisser les habitants d'une autre ville plus heureux que chez vous. C'est tout simplement inconcevable. Les quelques écrans statiques sont agréables, mais il faut surtout apprécier le système de jeu, géré entièrement à la souris. Il y a en outre quelques petites scènes d'arcade, entre autres choses, pour tout ce qui est combat de vos robots-soldats contre ceux des cités voisines (vue en 3D). Cette simulation s'annonce comme assez motivante, avec en plus une réalisation de qualité.

par des sabotages, des attaques et des missions d'espionnage. Vous ne pouvez vous permettre de laisser les habitants d'une autre ville plus heureux que chez vous. C'est tout simplement inconcevable. Les quelques écrans statiques sont agréables, mais il faut surtout apprécier le système de jeu, géré entièrement à la souris. Il y a en outre quelques petites scènes d'arcade, entre autres choses, pour tout ce qui est combat de vos robots-soldats contre ceux des cités voisines (vue en 3D). Cette simulation s'annonce comme assez motivante, avec en plus une réalisation de qualité.

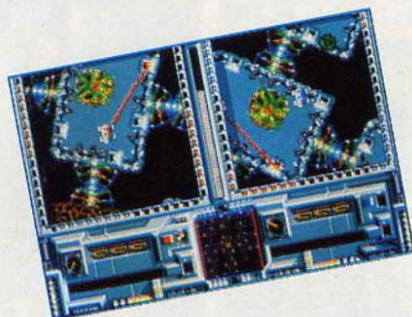
par des sabotages, des attaques et des missions d'espionnage. Vous ne pouvez vous permettre de laisser les habitants d'une autre ville plus heureux que chez vous. C'est tout simplement inconcevable. Les quelques écrans statiques sont agréables, mais il faut surtout apprécier le système de jeu, géré entièrement à la souris. Il y a en outre quelques petites scènes d'arcade, entre autres choses, pour tout ce qui est combat de vos robots-soldats contre ceux des cités voisines (vue en 3D). Cette simulation s'annonce comme assez motivante, avec en plus une réalisation de qualité.



PREVIEW

ROTATOR

Annoncé pour cet été sur PC, Amiga et ST, Rotator est un jeu vous opposant à une race extraterrestre venue envahir notre planète. Curieusement, il ne s'agit pas d'un shoot' them up, mais d'un jeu de réflexion et d'action, qui demande vivacité, intelligence et stratégie. Ces maudits ETs de malheur ont en effet détruit



les lignes à haute tension assurant l'apport en énergie pour nos centres de défenses terrestres. A bord de votre véhicule de réparation, le Rotator, vous devez donc rétablir les lignes entre les différentes bases et les générateurs d'énergie. Le problème vient du fait que vos ennemis essaient de faire pareil au même moment. Il faut donc se dépêcher et les devancer. L'intérêt du jeu vient du système de déplacement de votre véhicule. En

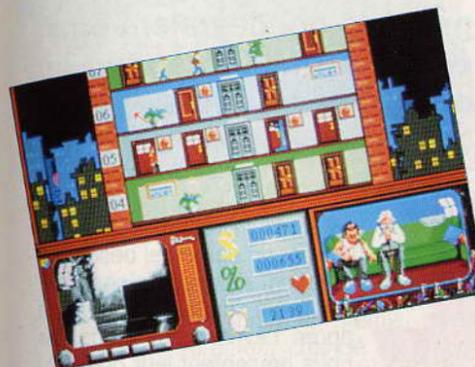
effet, lorsque vous tournez, c'est tout l'écran qui vous est réservé (soit un quart de l'écran total), qui tourne sur lui-même. L'effet est assez saisissant, même s'il faut quelques parties pour vraiment s'y habituer. Il existe en outre sur le terrain de nombreux obstacles et dangers qu'il faut éviter. Les déplacements de votre véhicule se font en fonction du terrain sur lequel il évolue. Sur de la glace par exemple, il a tendance à devenir difficilement contrôlable. En plus, il faut faire sans arrêt des allers-retours entre votre base et les générateurs pour reprendre le matériel nécessaire à vos réparations. Le jeu fini proposera une trentaine de niveaux totalement différents les uns des autres. Deux joueurs peuvent en outre s'affronter, chacun joue alors dans une moitié de l'écran. Une chose est sûre en tout cas, les musiques, les sons et quelques digitalisations vocales donneront beaucoup de rythme à un jeu qui risque de créer une grosse surprise cet été.

PREVIEW



MAD TV

Vous êtes Archie, un individu totalement quelconque, tombé amoureux fou de la présentatrice vedette de Mad TV, une chaîne de télévision trop sérieuse au goût des téléspectateurs. Vous usurpez donc l'identité du nouveau directeur de la chaîne, avec l'espoir de séduire la charmante Betty. Malheureusement, il va falloir gagner son amour, et pour cela vous devez absolument rendre Mad TV la chaîne numéro une à l'Audimat. Le problème vient alors de la difficul-



té de votre tâche. Il faut programmer les émissions en fonction de la demande des téléspectateurs, et donc comprendre le public, le faire rire, l'intéresser... Pour vos journaux télévisés par exemple, il faut

choisir avec soin les nouvelles les plus intéressantes, mélanger la politique avec les faits divers et le sport. Pour les publicités, à vous de décrocher les spots les plus attractifs, tant pour le public que pour vos finances. Idem pour les films, qu'il faut programmer en fonction de l'heure, du jour de la semaine, du public suscep-



tible d'être touché... Ensuite, si tout va bien, vous pouvez tourner vos propres émissions ou séries télévisées. Il faut aus-

si gêner vos concurrents, éventuellement par quelques petits sabotages. Bref, c'est un enfer, d'autant plus que votre bâtiment fait plus de dix étages, avec au minimum deux bureaux à chaque étage. Le temps passe très vite et vous devez courir dans tous les sens. Le jeu ne possède pas des graphismes démentés pour l'instant, mais il y a toujours de petites animations sympathiques, avec en outre un fond sonore agréable. Complètement loufoque et stressant, Mad TV s'annonce comme étant une simulation amusante et mouvementée. Elle devrait nous arriver en juillet (PC, Amiga, ST), et il ne reste plus qu'à espérer une version française.



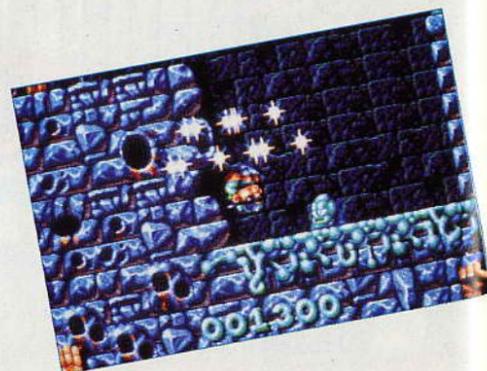
PREVIEW

DOSSIER MINDSCAPE MAGIC POCKETS

Mindscape est l'un des éditeurs européens qui s'est le plus mis en valeur l'année passée et durant ce début d'année 91. Mindscape possède depuis peu des bureaux en France, dirigés par un ancien employé de la compagnie Ubi Soft, le pimpant et fringant Emmanuel DENIS. Profitant de cette filiale française, nous avons eu la chance de voir apparaître dans les boutiques des produits de qualité, tels que Captive, Days Of Thunder. En outre Mindscape est le distributeur en France de pas mal de compagnies étrangères, avec pour n'en citer que quelques-unes, Origin (Ultima 6, Savage Empire, Wing Commander, Martian Dreams), Three Sixty (Harpoon, Das Boot, Blue Max, Moonbase), DSI (4D Sport Boxing, 4D Sport Driving). Mindscape est en fait la branche européenne de The Software Toolworks (USA), avec des bureaux aussi bien en France qu'en Allemagne, et surtout en Angleterre avec une usine de production et

de duplication. Elle emploie actuellement 35 personnes, mais ce nombre devrait être rapidement revu à la hausse, du fait du développement rapide de Mindscape. Quoi qu'il en soit, voici quelques renseignements sur les produits qui devraient être édités par Mindscape en France au cours des prochains mois.

Les Bitmap Brothers sont habités par un perpétuel besoin de création, et loin de s'endormir sur leurs lauriers, tout juste après l'événement Gods, ils nous présentent leur nouveau jeu, Magic Pockets. Cette fois-ci, le héros est tout simplement un enfant surnommé le "Bitmap Kid" qui part à la recherche de ses jouets perdus dans son énorme poche magique. Le jeu comporte quatre niveaux, les caves, les lacs, la montagne et la jungle, eux-mêmes composés de sous-niveaux tous immenses. Pour sortir un peu des sentiers battus de ce type de jeu, sachez que ces sous-niveaux possèdent un agencement assez particulier, certains tout en longueur, d'autres en hauteur, et d'autres encore en accordéons. Dans chacun de ces mondes, notre Bitmap Kid



peut utiliser les éléments et s'en servir comme d'une arme pour repousser les ennemis. Par exemple, dans les caves son arme est une tornade, dans le niveau des lacs, il s'agit de cubes de glace, et dans la jungle il lancera des nuages. Fait original, encore un, le joueur a la possibilité de contrôler le tir de son arme dans sa longueur, mais également dans sa hauteur. De plus, s'il retrouve l'un de ses jouets, il pourra également l'utiliser contre les ennemis. Ainsi à la fin du premier niveau, le joueur sera entraîné dans une course cycliste avec les monstres pour arriver le premier à la sortie. Autre point fort du jeu, la relative intelligence des ennemis ; si elle n'est pas aussi développée que pour Gods, l'adversaire est doué d'un certain sens de l'observation et d'un esprit de déduction. Par exemple, si l'un



d'entre eux s'avérait trop facile à atteindre par le programme lors d'un premier passage, il aura sûrement changé de place lors du second. De même si le joueur bute en un endroit particulier du jeu, le programme, après plusieurs tentatives malheureuses, lui facilitera la tâche. Le jeu est truffé de bonus et d'armes spéciales, à tel point qu'après une dizaine de parties, le joueur en découvre encore de nouveaux, tous plus loufoques les uns



que les autres. Par exemple, notre Bitmap Kid devra utiliser une machine à chewing-gum pour, à l'aide sa bouche, en faire un ballon et atteindre un lieu précis du jeu.



Sur le plan de la réalisation, Magic Pockets est une grande réussite. En effet, les graphismes (du même auteur que Speed-



ball et Gods) sont réellement superbes, avec un soin tout particulier apporté à l'animation de tous les personnages. De plus, les bruitages sont parfaits et surtout le jeu possède une excellente jouabilité. Test complet dans le prochain numéro.

Après avoir crée un style, les Bitmap Brothers créent un personnage

PREVIEW

CAPTAIN PLANET

Nous vous en avons déjà parlé le mois dernier, mais nous profitons d'une version un peu plus avancée pour vous en retoucher deux mots.

Le dessin animé qui a inspiré ce soft a fait un carton aux USA, avec près de 6 millions de téléspectateurs quotidiennement. Pour ce qui est du logiciel, le premier niveau semble désormais complètement fini et les autres avancent très vite. Le jeu s'annonce comme très jouable, pour peu que vous ayez bien compris l'utilisation de votre arme, des coeurs que vous lancez. Ils ont en effet plusieurs rôles. Ils provoquent par exemple une croissance accélérée des plantes, aussi bien verticalement que horizontalement pour certaines. Il suffit ensuite de les escalader pour atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles. Ils neutralisent aussi la plupart des créatures



dangereuses. Ils permettent enfin d'amortir la chute de votre héros, lorsqu'il tombe de trop haut, lui évitant ainsi de s'écraser à l'atterrissage. Chacun des niveaux demande à la fois intelligence et réflexes. Il ne faut pas hésiter par moment à retourner à l'autre bout d'un niveau pour faire pousser une plante ou pour détruire un générateur de nuages radioactifs. La très grande jouabilité, la musique prenante et les graphismes sympathiques laissent augurer d'un bon produit.

MAD MAX

Comme souvent dans Génération 4, nous vous offrons en avant-première, quelques photos et des précisions sur le tout dernier soft en développement chez Mindscape, avec Mad Max. Ce jeu est bien sûr fortement inspiré du célèbre film avec Mel Gibson. Il s'agit pour l'instant d'une course de voitures qui par bien des côtés rappelle Turbo Lotus de chez Gremlin. Pour ce qui

est des options, du nombre de circuits, du fait qu'il s'agisse ou non d'une épreuve genre stock-cars... rien n'est encore décidé. Pour l'instant seule marche la course en elle-même, c'est-à-dire l'animation et le scrolling de la route. L'animation est fluide et rapide, avec de nombreuses bosses et virages, l'impression de relief et de vitesse étant très bien rendue. La maniabilité de la voiture est elle aussi réussie et nous attendons avec impatience plus de renseignements pour faire une énorme preview.



PREVIEW

4 D TENNIS

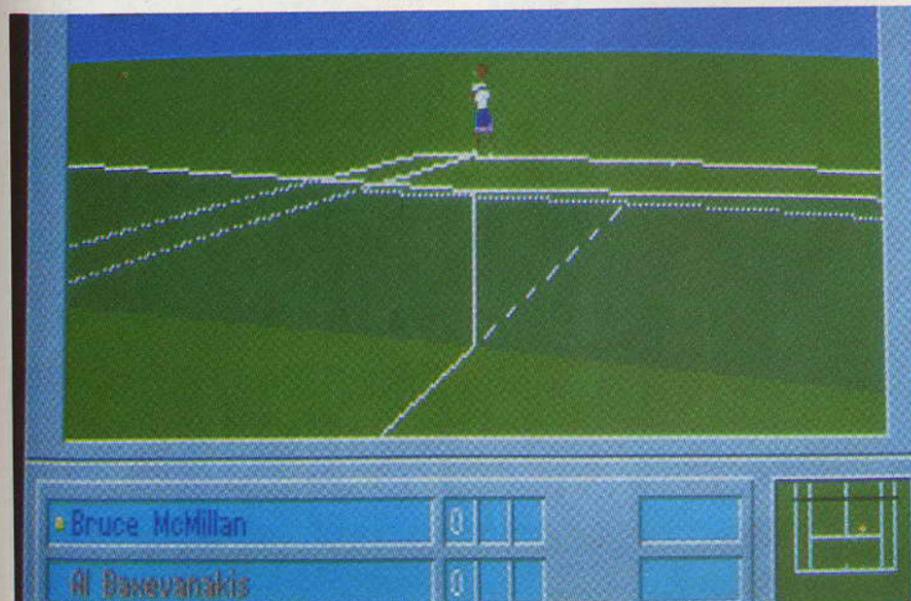
Après le fabuleux 4D Boxing et l'agréable 4D Driving, Mindscape nous propose pour très bientôt, une simulation de tennis réalisée par la même équipe de programmeurs. Son nom sera bien sûr 4D Tennis et vous retrouverez les nombreuses options qui faisaient le charme de 4D Boxing. La 3D



utilisée est paramétrable, ce qui permet de rendre l'animation plus ou moins rapide, mais au détriment de la qualité des graphismes. Le système vidéo est lui aussi présent. Deux possibilités : voir le terrain à travers les yeux de votre joueur ou le voir comme à la télévision. Un système de caméras, de rotations et de zoom, permet en effet de configurer la vue du terrain comme bon vous semble. Les joueurs ont eux aussi des attitudes et des mimiques typiques. Ils se balancent, sau-



tilent, jettent leur raquette au sol, lèvent les bras au ciel... Leur animation est d'un réalisme étonnant. La version que nous avons eu est assez loin d'être finie, ce qui explique sans doute une mauvaise jouabilité. Lorsque vous voyez le terrain "par les yeux" de votre joueur, il est difficile de visualiser la situation et d'effectuer un coup. Votre personnage se déplace automatiquement pour se placer en position de frappe de balle. Tout dépend alors de vous, mais pour l'instant la balle finie 3 fois sur quatre dans le filet. Il n'en reste pas moins vrai que l'idée est originale, le côté simulation devant être encore un peu plus développé. Dès qu'une version jouable nous arrive, nous allons nous entraîner dur, histoire de faire oublier les performances plutôt moyennes de nos compatriotes tennismen.



MEGAFORTERESS

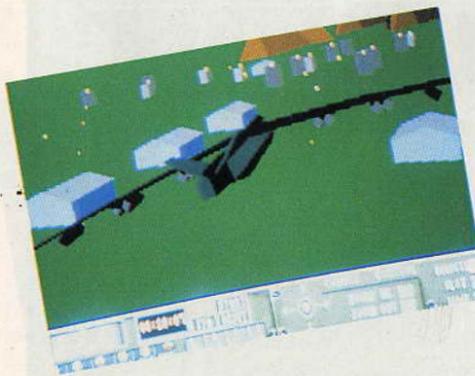
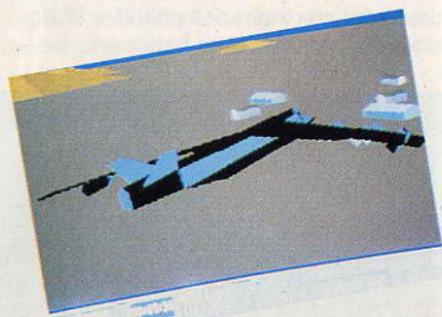
Ce jeu développé par la compagnie américaine Three Sixty est un simulateur de vol, à bord d'une forteresse volante, un B52H, un bombardier lourd, ayant pour mission la destruction d'objectifs habituellement trop résistants pour les chasseurs-bombardiers classiques. Il est évident que le maniement de ce fer à repasser volant est pour le moins surprenant, dans le cas où vous vous soyez habitués à des simulations telles que F29 ou Jetfighter 2. En fait, le B52H compte sur ses capacités d'absorption des ondes radars ennemies et sur son



sions, ce qui laisse présager d'un nombre d'heures de jeu plutôt impressionnant. La grosse nouveauté de Megafortress vient du fait que vous ne vous contentez pas de piloter l'avion. Vous devez aussi vous occuper du co-pilote, qui choisit le trajet à suivre, l'altitude et qui contrôle en permanence le cap du B52H. Vous êtes aussi l'officier affecté au poste radar. Il doit donc rapidement détecter les avions, missiles et cibles ennemis. Il s'occupe aussi de tout ce qui est brouillage radar, leurres thermiques ou à infra-rouges. Enfin, vous êtes le canonnier, qui prend en charge, aussi bien la défense de votre forteresse volante (missiles air-air, missiles anti-radars, "mines volantes"...), que l'attaque des objectifs au sol, avec des bombes guidées par laser. Malgré le nombre d'options, de boutons, d'écrans du jeu, les habitués des simulations de vols s'habituent assez rapidement au maniement de l'appareil, mais il faut beaucoup de pratique pour savoir véritablement utiliser cette arme redoutable. Quoi qu'il en soit, le soft semble jouable, complet et réaliste. Nous devrions rapidement être en mesure de le tester pour vous, dans un prochain numéro.



très haut plafond de vol, pour traverser les lignes ennemies en toute discrétion. L'animation, si elle est très correcte n'est cependant pas le point fort essentiel de cette simulation, vous vous en doutez. Les graphismes VGA sont sympa et réalistes, avec de nombreux écrans pour les différents postes de votre avion. La version que nous avons comporte pour l'instant trois terrains d'opérations, avec pour chacun en moyenne, une dizaine de mis-



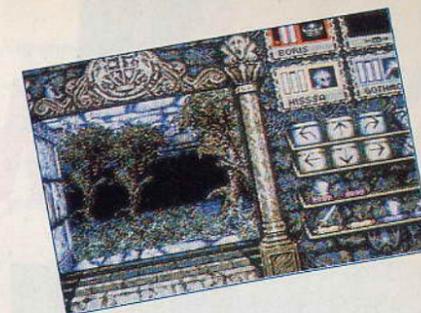
PREVIEW

KNIGHTMARE

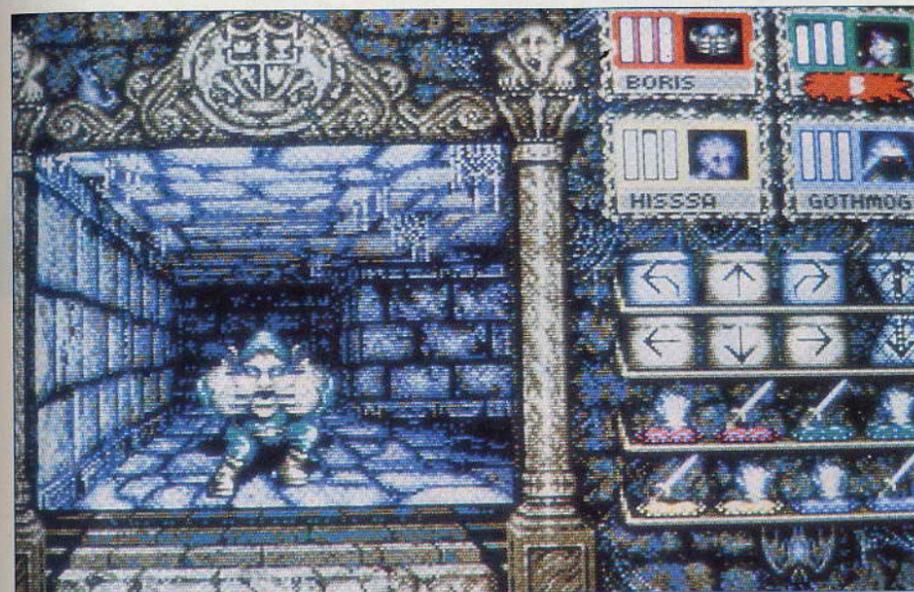
le chevalier du labyrinthe

Le Chevalier du Labyrinthe (Knightmare en version anglaise) devrait être l'équivalent de Captive, mais dans un monde fantastique, où magie et monstres en tout genre riment avec aventures et combats de tous types. Le jeu est basé sur une émission télévisée qui passe d'ailleurs tous les samedis à

ge. Les graphismes sont largement aussi beaux que ceux de Captive, mais d'un style totalement différent bien sûr. Il y a les classiques donjons à explorer (bâtiments, grottes...) mais aussi pas mal de régions en extérieurs. Vos androïdes ont en outre la possibilité de respirer sous l'eau (grâce à des poumons artificiels). Le système de jeu est approximativement le

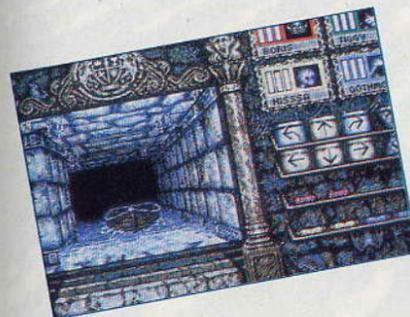


déjà joué à Captive. Tout est géré à la souris, en cliquant sur des icônes ou directement sur la fenêtre graphique pour prendre des objets, appuyer sur des bou-

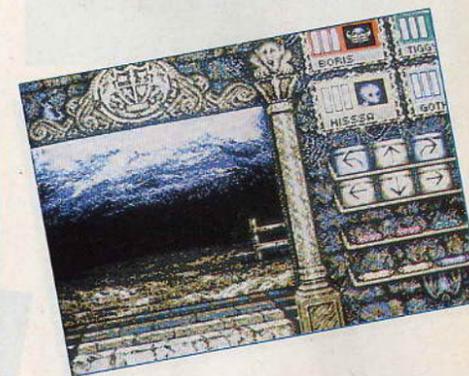


18 h sur Antenne 2, depuis le mois de mars. 52 épisodes de 26 minutes sont déjà programmés. Il s'agit d'une aventure interactive, au cours de laquelle des enfants explorent un château, en résolvant

même, ce qui permet de très rapidement entrer dans la partie pour ceux qui ont



des énigmes et en répondant à des questions, une partie de l'émission qui fait penser au jeu Trivial Pursuit. Dans le soft, vous dirigez un groupe de quatre personnages, des androïdes aux pouvoirs assez particuliers, envoyés en mission sur une planète elle aussi étran-



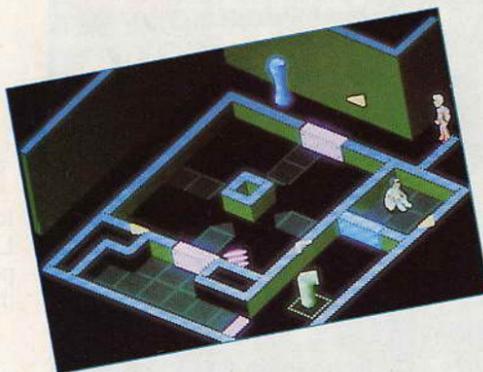
tons, utiliser une clef dans une serrure... La partie aventure semble bien développée, avec comme toujours des pièges et des mécanismes compliqués.

PREVIEW



D-GENERATION

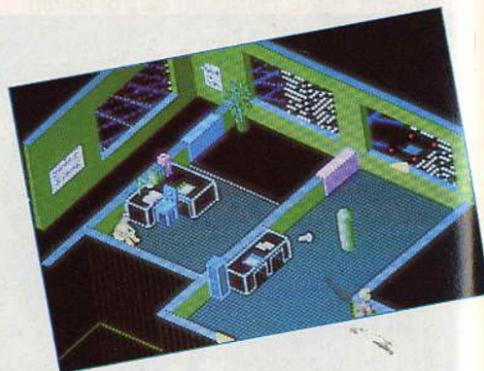
Ce jeu créé et édité par Mindscape, a subi pas mal de modifications depuis que nous l'avons vu, il y a un peu plus de quatre mois. Vous devez toujours investir un immeuble, protégé par un système informatique de sécurité ultrasophisticé. Ce dernier s'est déclenché mystérieusement prétextant l'intrusion d'ennemis en son sein.



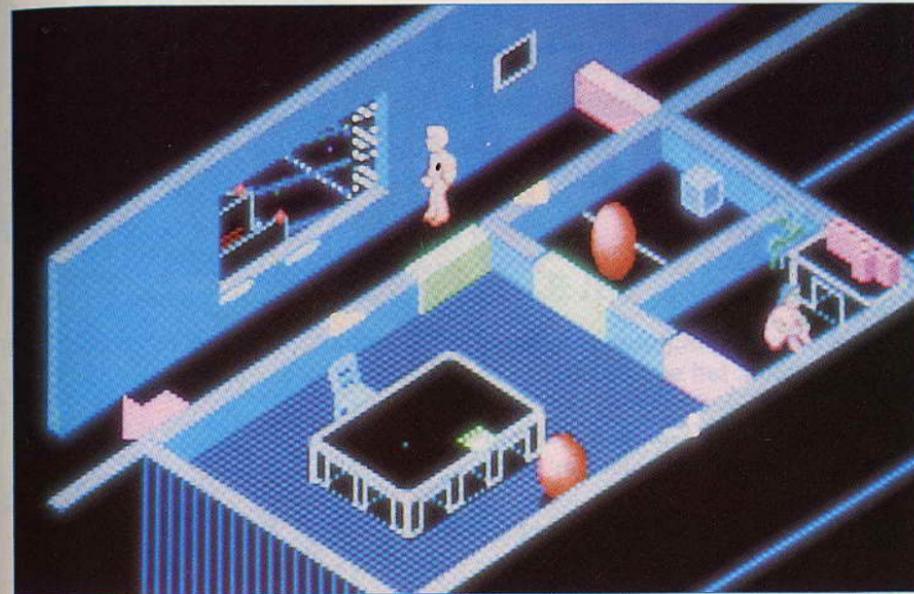
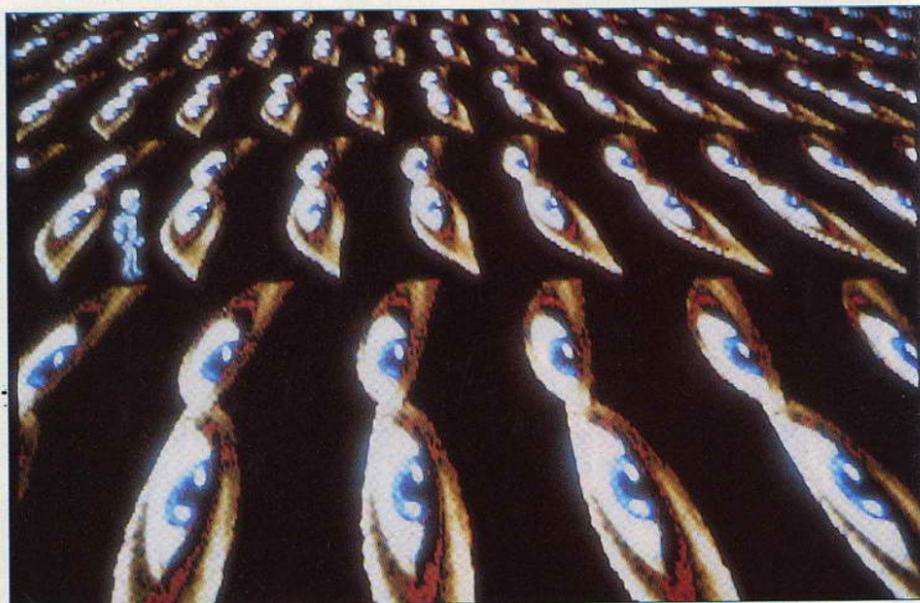
Ce bâtiment est constitué par les bureaux et les laboratoires Genoq, une société spécialisée dans la fabrication d'armes bio-organiques. Il s'avère en fait que le système de sécurité s'est dérégulé, considérant désormais



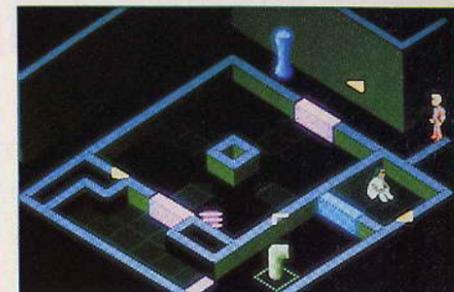
les humains comme de dangereux êtres organiques. Vous devez donc neutraliser les nombreux systèmes de protection pour secourir les employés de la société, prisonniers du complexe, et les libérer. Facile ? Pas vraiment. La plupart des portes sont fermées et bloquées. Pour les ouvrir, il faut, soit appuyer sur le bouton



approprié, soit utiliser une clef, soit entrer un code secret dans un des multiples terminaux informatiques du bâtiment. Très rapidement, ces mécanismes se compliquent et se multiplient, déclenchant même au bout d'un certain temps, des mécanismes dans d'autres pièces. En plus, des canons laser, des mines, des dalles électrifiées, des yeux électro-



Un ennemi dans presque chaque pièce.



niques... constituent de non moins nombreux dangers qu'il faut aussi éviter ou détruire.

Le principal problème reste cependant les diverses espèces d'armes organiques s'étant échappées et hantant les pièces et les couloirs de l'immeuble.

Il y a ainsi la A, la B, la C et surtout la D-génération, une espèce particulièrement mortelle.

Non seulement vous allez devoir affronter toutes ces créatures, mais vous devez aussi vous débrouiller pour que les hommes que vous libérez ne soient pas eux-mêmes tués par une de ces satanées bestioles ou par un piège. Des téléporteurs, des ascenseurs et divers objets (les grenades surtout) vous permettront de progresser plus facilement.

La partie aventure a été sérieusement développée, avec la possibilité de discuter

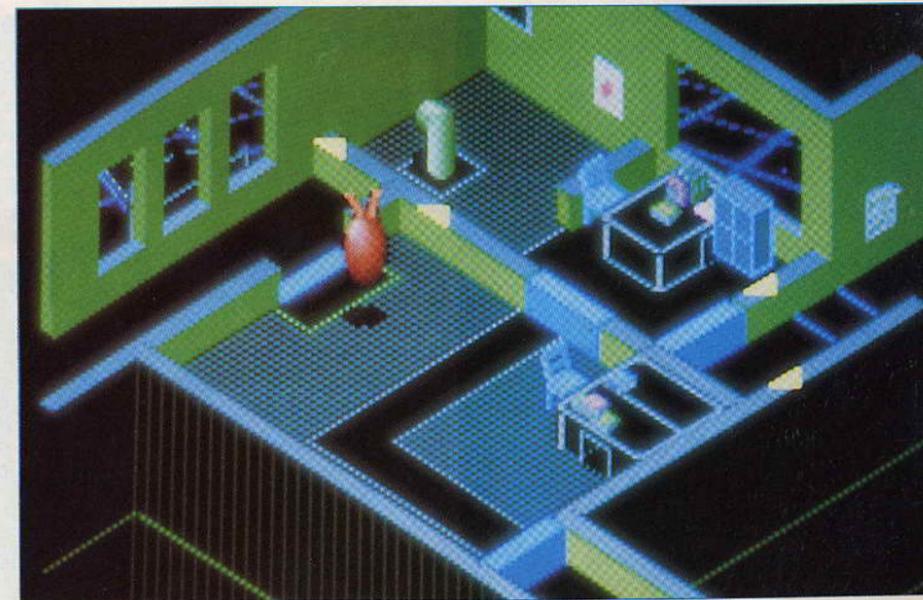
avec les personnes et d'interroger les terminaux. Vous allez ainsi découvrir un scénario un peu plus compliqué qu'il n'y semblait au premier abord.

Pour ce qui est des graphismes, il faut reconnaître qu'eux aussi ont subi un ravalement agréable. Même s'ils restent globalement assez sobres, certains écrans sont vraiment superbes et les décors d'un genre assez nouveau.

Le gros point fort du jeu, reste cependant sa jouabilité qui est très grande, et un adroit mélange d'arcade et de réflexion. La difficulté de jeu est bien étudiée et progressive. En outre, une sauvegarde permet de mémoriser votre position à un niveau de l'immeuble, ce qui est très agréable.

Un jeu semblant décidément prometteur et que nous espérons pouvoir bientôt vous présenter plus amplement.

Une réalisation honnête avec une 3D isométrique convenant parfaitement au jeu.



WORK IN PROGRESS

DRAKKHEN 2

Une nouvelle rubrique, répondant à vos souhaits, fait son apparition ce mois-ci dans Génération 4, avec pour objectif de suivre l'évolution d'un projet de logiciel de jeu point par point. Ce sera ainsi pour vous, lecteurs, l'occasion d'apprécier réellement les efforts déployés par les programmeurs, pour finalement aboutir aux logiciels que vous utilisez.

Mais bien évidemment, ayant l'habitude de ne jamais rien faire comme les autres, nous commençons directement notre étude approfondie avec deux projets, et pas des moindres, puisqu'il s'agit de B.A.T II et Drakkhen II.

Ces deux produits faisant suite à deux logiciels ayant marqué la micro lors de leurs sorties (en fin d'année 89), il nous a semblé intéressant de suivre de près le second épisode de chacun, même si leurs dates de sorties diffèrent quelque peu. De plus, nous pourrions ainsi comparer deux méthodes de travail et deux conceptions totalement différentes d'un produit : B.A.T II étant programmé exclusivement en interne au groupe

Computer 's Dream et Drakkhen II développé et supervisé par Infogrames.

■ DRAKKHEN 2

Le voyage qui nous ramena de l'île de la nouvelle genèse des Drakkhens, celle que l'Huzul Mektul décrivait dans sa prophétie, reprit son cours paisiblement, comme celui d'un grand roquet fatigué. Mes trois compagnons et moi avions affronté de terribles dangers, un pays et des mœurs étranges, une nouvelle race, des Princes Dragons et d'autres terrifiantes créatures. Nous étions toujours en vie ; après tout, n'étions-nous pas les meilleurs ? Le plus dur fut la confrontation avec le Suprême Dragon Primordial. Là, le prêtre fit un serment au nom de la race, de notre Peuple, de notre Empereur. Malheur à qui le trahirait. Mais cela n'était plus notre problème. Nous n'aspirions qu'à une chose : rentrer chez nous, dans notre monde, dans la destinée. Pour certains d'entre



nous, la gloire et la richesse étaient déjà acquises. Mais pour d'autres, dont je faisais partie, nous ne possédions que notre courage, notre puissance, nos armes et notre nom. Vous comprendrez alors pourquoi j'attendais le retour avec impatience : l'Empereur et le Lansraad n'avaient-ils pas promis, en cas de réussite, des royaumes et des montagnes d'or ? Pour moi-même, je reçus le royaume de Kether ; le prêtre refusa le royaume qui lui était offert, mais ne fut suivi dans cette voie par aucun autre de mes compagnons. C'est à peine si mon plaisir fut gâché lors du banquet par une conversation que j'avais surprise, entre un mage puissant et un roi :

— Kether, le pauvre ! Il n'a pas fini d'en baver, avait dit le mage.

— C'est un héros non ? avait répondu le roi.

— Ah ah ah ah ! c'est le moins que l'on puisse dire, avait ricané le roi.

— On aurait quand même pu le prévenir ! Il risque d'avoir de sérieux problèmes.

— Bah ! vous êtes trop sensible, mage ; en outre, tous les fiefs sont pris, vous le



Les premiers écrans graphiques laissent augurer d'une superbe réalisation.

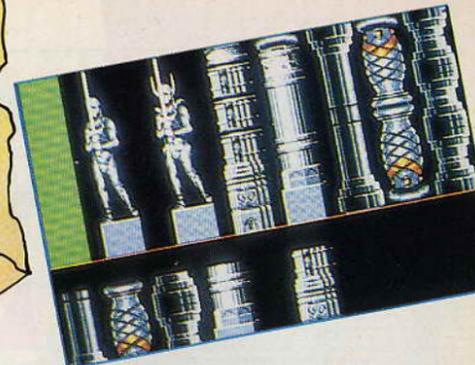
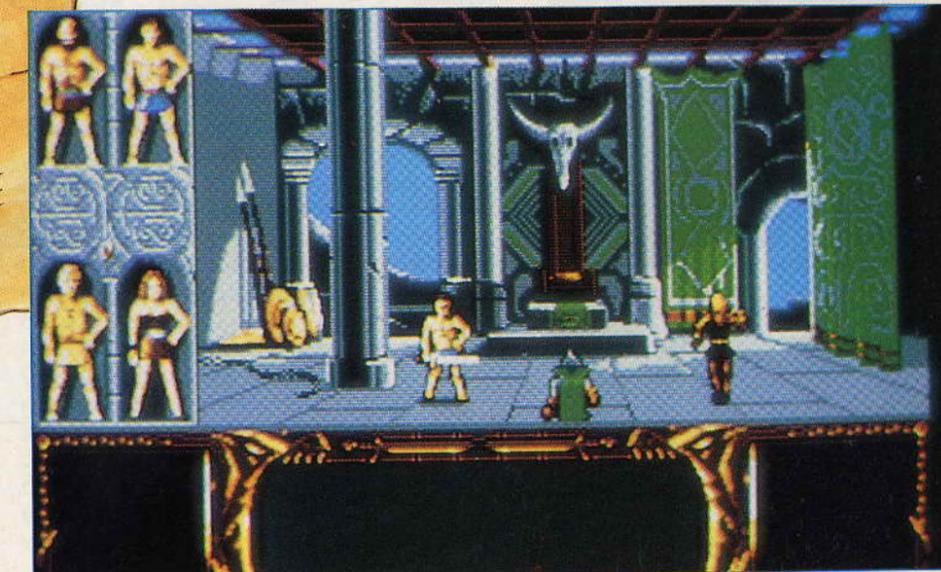
savez bien, et il n'y a jamais que les fiefs à problèmes qui soient libres.

— C'est vrai, vous avez raison, mais quand même quel sombre présent ! Et, sur cette dernière phrase du mage ils s'étaient éloignés, et je n'avais pu en entendre plus !

■ LE JEU

Véritable saga, puisque pratiquement en même temps que le deuxième épisode sortiront le troisième et le quatrième, les différents "Drakkhen" illustreront les destins de chacun des personnages du groupe formé lors du premier jeu. Dans le deuxième du nom, le joueur prend donc en charge l'aventure d'un des membres du groupe de Drakkhen, le guerrier.

Ce dernier, en gage de sa réussite dans sa précédente quête, reçoit de la part du roi l'île le Kether (qui signifie "couronne" en hébreu), et le jeu raconte en fait la prise de pouvoir de son territoire. Mais cette fois-ci, le joueur n'est nullement investi d'une mission capitale dont l'avenir de l'humanité dépend, et le titre du logiciel sera d'ailleurs sous-titré « Pour une fois que l'on ne vous demande pas de sauver le monde, profitez-en ! » Sur le plan du développement, Drakkhen II se fait en étroite collaboration avec François Marcela Froideval (fondateur de Casus Beli, scénariste de BD), déjà auteur de la nouvelle de Drakkhen, pour le scénario et avec la société Incal pour les graphismes. Cette dernière, dirigée par un ancien d'Infogrames est basée à Grenoble, compte cinq personnes, et a déjà travaillé pour Infogrames, notamment pour Metal Masters. En revanche, toute la partie programmation est assurée par Infogrames et reprendra de nom-



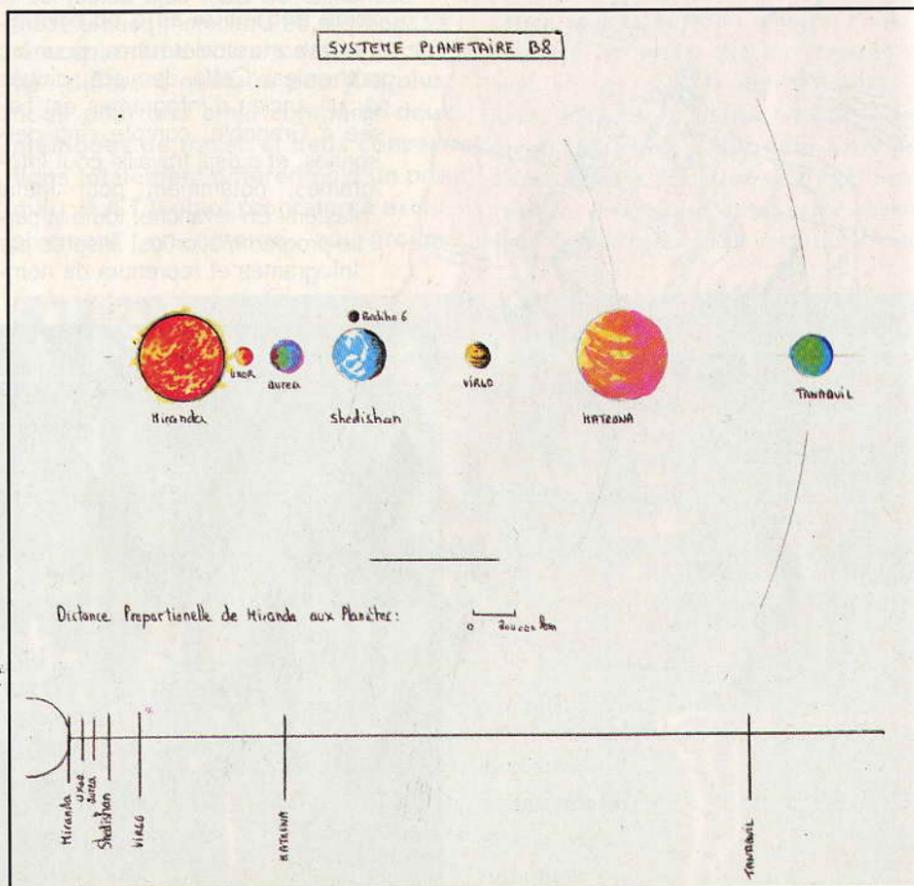
breuses techniques utilisées pour Drakkhen. Le développement se fait cette fois-ci directement sur PC 386 VGA en 256 couleurs, les autres versions étant déclinées en fonction des possibilités des machines. Cette base de travail pourrait d'ailleurs permettre à Infogrames de sortir, en plus du troisième et du quatrième épisode, comme explicité précédemment, la version CD-Rom assez rapidement. Drakkhen II devrait comporter beaucoup d'améliorations, avec une meilleure ergonomie et toutes les nouveautés technologiques de ces derniers mois (musique AD-Lib, Sound-Blaster, MT 32...). Le logiciel intégrera notamment de toutes nouvelles techniques dans le domaine de l'animation et de la conception de plans dits cinématographiques (Flash-back, succession de plans) issues de leur collaboration avec Walt Disney, pour l'élaboration de Fantasia par exemple. Ce premier coup de projecteur sur le projet Drakkhen II aura été pour nous l'occasion de découvrir la trame du scénario et le lieu de l'aventure. La sortie du jeu étant prévue en février 92, nous tenterons de vous rendre compte de l'avancement du projet environ tous les deux mois. Mais avant d'en savoir plus sur ce logiciel, voici les premières photos de l'univers de Drakkhen II.

WORK IN PROGRESS

B.A.T. 2 Bureau des affaires temporelles

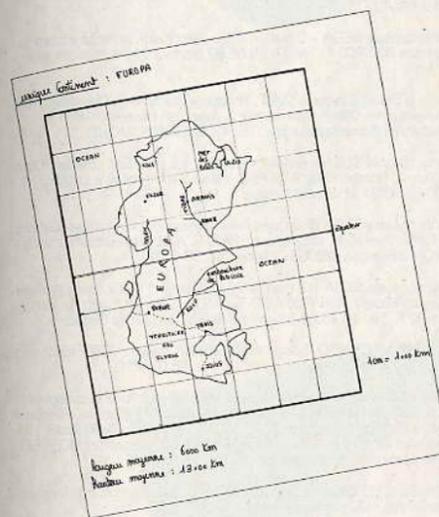
Avant d'aller plus avant dans le projet B.A.T. 2, il convient de présenter l'équipe Computer's Dream à l'origine du projet B.A.T. Au total, Computer's Dream compte une dizaine de personnes, toutes très jeunes (la moyenne d'âge tourne autour de 25 ans), travaillant sur plusieurs projets (trois actuellement) dont le fameux Xanathan, prochain logiciel à sortir après B.A.T. 2.

Le noyau dur de l'équipe est en fait constitué par cinq individus provenant tous de la même école (l'ESTE). Le team s'est formé en 87 (année du lancement de Génération 4), et depuis ils ont évolué ensemble, amenant chacun des collaborateurs en fonction de l'évolution du premier épisode de B.A.T. Ainsi, sur cette suite, ils ne sont pas moins de huit personnes (Mohand Zennadi pour les graphismes, Hervé Lange pour le scénario, Olivier Robin pour la musique, Olivier Creuzet et Frank Jeanin pour la programmation, Dominique Bourré pour la version PC, André Villard pour la 3D sur ST, et Sylvie Le Crausnier pour la version 256 couleurs) à travailler d'arrache-pied afin



de finaliser le produit pour le mois de novembre.

Fidèle à Ubi Soft depuis le début (Hervé Lange avait développé Fer & Flamme au sein de cette firme), seule société ayant accepté de prendre le risque d'inclure

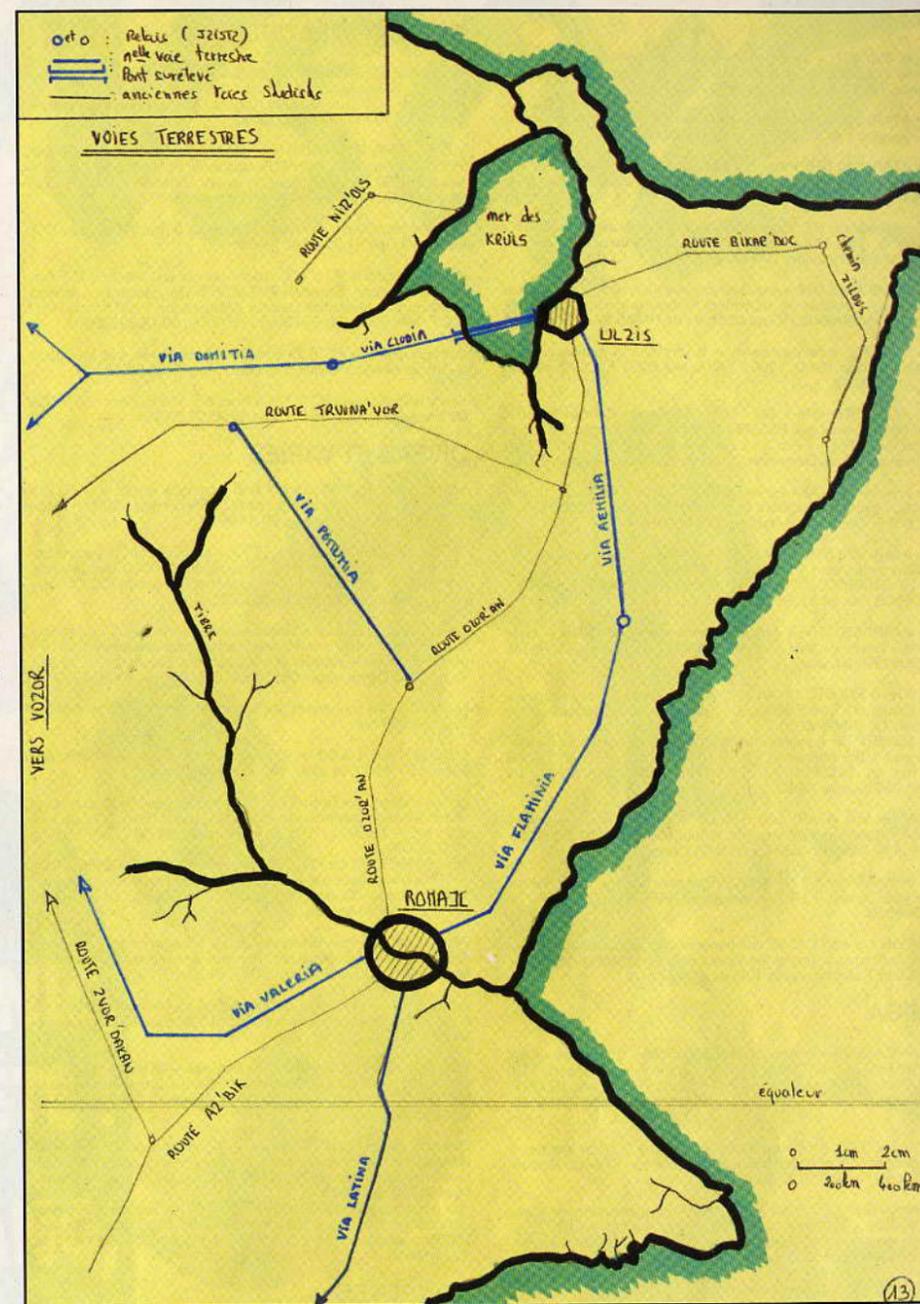


une carte sonore (la fameuse MV 16) avec B.A.T., le projet B.A.T. 2 sera également édité sous le label Ubi Soft. Dernière précision, sachez que le système de développement est basé sur l'Atari ST, même si dans les prochains mois l'équipe compte le transférer sur Amiga 3000, PC et Mac, le ST étant devenu totalement obsolète.

Pour les fans de la série, apprenez que dans l'esprit du scénariste, Hervé Lange, la saga B.A.T. compte une dizaine d'épisodes, dont seulement trois d'entre eux devraient être adaptés sur micros. Mais avec l'avènement du CD comme mémoire de masse, peut-être pourrons-nous jouer un jour à tous les épisodes. Sans rien dévoiler de l'histoire, on peut tout de même annoncer qu'à la fin du dixième et dernier épisode, le monde de B.A.T. disparaît, débouchant sur la naissance d'un nouvel univers.

B.A.T. 2 : le scénario

La totalité de cette aventure se déroule sur Roma 2, une métropole à l'architecture éclectique mêlant harmonieusement le style architecturale de la Rome antique et celui d'une civilisation extraterrestre. Cette ville est située sur l'unique continent de la planète Shedishan, Europa, dans le système solaire B8. Cette dernière possède un satellite du nom de Bedhin 6 recelant les plus importants gisements



connus d'un métal très précieux et convoité, l'échitone 21. L'extraction de ce dernier est contrôlée dans sa quasi-totalité par un organisme tentaculaire, la Koshan qui se sert de ce monopole pour exercer des pressions sur les divers gouvernements existants. A l'heure actuelle, une seule compagnie a réussi à échapper à l'appétit boulimique de la Koshan, il s'agit de l'Arzonian Beterker Trust, soutenu financièrement par la CFG (confédération des galaxies, en fait le gouvernement terrien). Mais malgré cette aide, la situation est sur le point de basculer en faveur de la Koshan. C'est pourquoi, alerté, le B.A.T. (bureau des affaires temporelles), dans un premier temps, réveille une de leurs taupes sur place, Sylvia

Hadford, qui déclare détenir la majorité des titres (280 sur 400) de propriété des gisements de l'échitone 21. Cette annonce suffit à ouvrir une enquête, la date limite d'exhibition des titres étant fixée à cinq jours plus tard. En fait, Sylvia Hadford ne possède que 30 titres, et toute l'aventure est donc basée sur la capacité du joueur à retrouver les titres manquants, au nombre de 250, avant la date limite. Le mois prochain, dans la deuxième partie de notre Work in Progress sur B.A.T. 2, nous vous montrerons les premiers graphismes du jeu en étudiant plus particulièrement l'un de ces aspects, et ce jusqu'à la sortie du produit.

ATARI

Vends 520 STF + souris + nbx jeux et utilitaires. Prix : 2500 F. Wilfrid VLAEMINCK, 135 rue Marceau, Bâtiment D2, 91120 Palaiseau. Tél. 60.10.64.66 (après 20 h).

Vds ATARI 520 STF + moniteur couleur (ATARI SC 1425) + souris + joystick + jeux : 3600 F. TBE. Tél. 30.53.35.69.

Vds ATARI 520 STE + souris + joystick + 20 disquettes vierges + boîte de rangement ; le tout (sous garantie) : 2800 F. Tél. (16-1) 34.84.19.94 (après 19 h).

Vds originaux sur ST : Super Cars II, 200 F ; Chuck Rock, 250 F ; Strider 2, 180 F ; Outrun, 60 F ; Bob Winner, 50 F. Tél. 60.09.57.84. Demander DAVID.

Vds ATARI 1040 STF + moniteur couleur + joystick + nbreux jeux originaux + tableurs et traitement textes, originaux : 5000 F. Contacter M.CARVALHO au 43.26.04.84.PARIS 6e.

Vds 520 STE (très peu servi) + 2 joysticks + moniteur coul., 4000F ; Citizen 120 D, 1200 F ; ou le tout 5000 F. LILLE ou R.P. Tél. 20.42.02.12.

Vds ATARI STE 4Mo + SC 1425 + ST Replay 8 + nbx logiciels pour 6000 F, ainsi que PSS 790 Yamaha (Synthé) pour 2000 F et Megadrive + Pro 1 + Pro 2 + Lakers Vs Celtics pour 1000 F. Préfère vendre le tout. Demander Olivier au 86.88.64.29 après 19 h.

Vds superbe CPC 464 + monit coul + manette + pistolet + 10 jeux originaux (janvier 91, encore ss garant). Prix du neuf : 3000 F vendu 1600 F. Contacter Sylvain au 92.31.50.81.

Vds ATARI 520 STE + ext. 520K + nbx jeux (Cadaver, Bomber, Powermanger, etc.) + joy + souris, le tout 3500 F. Contacter CYRIL LE GUIRIEC, 27 rue du Pré aux cerfs, 78320 LE MESNIL ST DENIS. Tél. 34.61.79.95.

Vds ATARI 520 STF + Moniteur couleur en parfait état + tapis souris + joystick + jeux + livres. Excellent état. Prix : 4300 F. Tél. 93.28.00.73 (Jacques).

Vds ATARI 520 STE étendu à 1 Mo + free boot + disks vierges + jeux (Elvira, M1 Tank Platoon...) + Spack + démos. Contactez Emmanuel. Tél. 30.94.32.55.

Vds 520 STF DF + souris + tapis + peritel + sélecteur de faces + nbx jeux + Bte rangement ; TBE : 2800F. BEYAERT NICOLAS 79 rue du BOERNHOL. COUDEKERQUE BRANCHE. Tél. 28.60.79.99 après 19h30.

AFFAIRE! Vds ATARI 520 STF DF + très nbx jeux + joys + nbres revues + peritel + souris, le tout 3000F. Tél. 43.77.58.75. L O ALAIN, 7 Square Jean Esquivel 94 Creteil.

Vds originaux sur ST : IK+ 100F, Rainbow Islands 100F, Tennis Cup 120F, Xenon II 100F, Leatherneck 90F, Kick Off 100F. Tél. 47.26.95.29.

Stop! Vds sur atari 520 ST une trentaine d'originaux en tout genre (F.19, D.Dragon 2, Day of the Viper...): de 80 à 140! un. Contacter TRIBOLET Jérôme (après 18h) au 47-42-55-76.

AMIGA

Vds AMIGA 500 + Moniteur coul HR .ext. 512K + 2° lec. disk + Digi. son stéréo + Imprim. Citizen 120D + nbx logi. orig. (Beast, F18, DPLI, Photon Paint, etc.), le tout en TBE pour 7500 F, val. 10000 F. Cause Macintosh IICI. Tél. 16-1- 40.11.26.43. Dép. 93400 St-OUEN.

Vds Amiga 2000 + moniteur haute résolution + 2 drives internes + 150 disquettes + digitaliseur de sons + revues + 10 livres. Demandez Vincent. Tél. 42.70.25.79.

Vds Amiga 500 + écran télé + 2e lecteur + extension mémoire + jeux + 3 joysticks + boîtes de rangement + livres. Le tout en TBE. Pour plus de renseignements, téléphonez au 42.64.17.95. Après 19 h, demandez Julien. Prix 5000 F.

ECHANGE, vds, originaux, news, Amiga. CLUBS Amiga ; recherche coders, graph, ... pour création de démos... sur Amiga. Ecrire à : DANIEL, 9 rue de Sale 1896 VOUVRY Suisse.

Vds pr Amiga : lecteur 5 1/4 (40/80 pistes digital, switcher) + free-boot + 900 dk 5 1/4 avec jeux, le tout pour 5000 F (à débattre). Tél. 32.21.95.94 après 19 h.

Urgent ! Amiga 500 échange ST Dragon, Shadow of the Beast, Black Monks, Where in the World is Carmen San Diego contre Double Dragon 1 ou II. Tél. après 17 h dans la semaine au 78.94.17.79.

Vds pour AMIGA original Cadaver (jamais servi car moi avoir PC) Prix : 180 F. BOCQUET APPEL Jean-Baptiste 75013 PARIS. Tél. 45.85.73.69.

Cherche contacts sur AMIGA et ch. 3D Construction Kit. Ecrire à OUAHAH NAJIM, 42 av. du Clocher, 93600 AULNAY ss BOIS.

Vds originaux AMIGA (ss garant.). Prix intéressants. Listes contre 2 timbres à 2 F 30. M. BOINOT Alexandre, La Planée, 25160 MALBUISSON. Tél. 81.89.63.95.

AMIGA : Si vous désirez acheter ou échanger les dernières nouveautés (originaux) alors n'hésitez pas, contactez moi à : Denis SAMRAY, BP 3, 4970 STAVELLOT, BELGIQUE. (réponse assurée).

Vsd Days of Thunder (original) pour AMIGA. Vds aussi Multiface 2 (broche femelle) pour AMSTRAD 6128. tél. 31.40.12.10. AYMERIC JEHANNE, 1 rue LEBAILLIF 14700 FALAISE.

Vds originaux A500 : AMOS V1.2 + Unreal + Battle of Britain + The Plague + The Games Summer : le tout 500F (avec notice & emballage d'origine). DAVID-CAVAZ Nicolas, 1 bis rue Honoré de Balzac 38100 Grenoble, Tél 76.40.43.81.

PC ET COMPATIBLES

Vends IBM PS/2 série 855. 386SX à 16MHz, disque dur 30 Mo, lecteur 1.44 Mo, écran VGA couleur, souris, tapis souris, DOS 4.0 + Paintbrush + 20 jeux originaux. Urgent ! Prix : 16000 F à débattre. Tél. 48.86.79.82. Demandez Didier.

Vds PC 3086, RAM 640K, hor. 8086 8,5 MHz, lecteurs 360K et 720K, moniteur VGA 14"HRCD, disque dur 30Mo, souris, jeux, utilitaires. Nov 90, ss garant. cse dble emploi. Urgent Prix 11000 F. Tél. 34.62.28.90, 19 h ou week-end. Demandez ERIC.

Vds Low Blow, Orphée + Winter Games, les 3 pour 200 F (pour PC), disk 5 1/4. Tél. 91.22.62.40 (le soir).

Vds jeux originaux PC 5 1/4 : 10 mégas hits vol. 1 & 2 : 280 F l'un. European Dreams, Sapiens + MoT + GP 500cc, Barbarian + Antirad, Trivial Pursuit, Manhattan Dealers + Madshadow : 150 F l'un. Tera : 100 F, Mini Putt : 100 F et Brix2 : 50 F. Tél. 60.48.39.42 (91).

Vds jeux originaux PC 5.25 Bon prix. Sherman M4, Les Voyageurs du temps, Maniac Mansion, Das Boot... Tél. 78.05.52.03.

Vends jeux originaux PC 5 1/4. Ultima 6 : 110 F. Ranx : 80 F. Zak Mc Kracken &... pour 90 F. Daniel au 96.27.66.36.

DIVERS ET VARIES

Vds superbe CPC 464 + monit coul + manette + pistolet + 10 jeux originaux (janvier 91, encore ss garant). Prix du neuf : 3000 F vendu 1600 F. Contactez Sylvain au 92.31.50.81.

STOP ! Vds C64 lecteurs Disk ET K7 + cartouche MK IV (lecture accélérée, rics inf., copies de sauvegarde, etc.) + 500 jeux (Mythes, Turrican, Rick dangerous II...) + 1 manette. TBE vendu 2500 F à débattre. Demandez Paulo au 47.28.45.91.

Vds Amstrad 6128 coul + bureau + revues + nbrses D7 originales + manettes + doubleur + le Macker. Le tout pour seulement 2990 F : possibilité de vente séparée et prix à débattre. Stéphane DAOUDAL, 13 rue de la Danne Mauve 95610 ERAGNY. Tél. 34.64.06.79.

Vds CPC 6128 coul + nbx jx (Tortues, Panza) + joy. Prix 2800 F. Tél. 60.03.55.50.

Echange 3 jeux à 300 F + 100 F contre Game Boy avec Tetris. Appelez au 57.49.11.16 après 17 h, demandez David.

Ancien étudiant aux Beaux-Arts, exp. sur MAC, je cherche un stage de formation de graphiste sur ordinateur (toutes marques) pour jeux vidéo tec. A. LEBRAS, 73 route de Bénodet 29000 QUIMPER. Tél. 98.90.62.38.

Vds LINKS(GOLF) sur PC (VGA uniquement) : 250 F. Vds ou échange (Marseille uniquement pour l'échange) sur Game Boy, S.Mario : 130 F, Gargoyle Quest : 150 F. LA ROUVIERE, 83 bd du Redon, Bât. E 6, 13009 Marseille. Tél. 91.41.47.52, le soir.

Vds jeux Amiga originaux très bas prix ou échange contre cartouches diverses (Neo-Mega-Famicon). Réponse assurée même aux débutants. CHRIS, 21 rue St-Martin 27950 St-Marcel.

Echange ou vds démos bas prix (seulement pour la vente pas pour les échanges). Liste contre 1 timbre. Regnault Nicolas, 17 Edmond Hérbé, 51100 Reims.

Vds originaux Amstrad 464 coul + lect disk + 98 jeux en disk + 21 jeux en K7 + Kit de téléchargement minitel + 2 discologies. excellent état. Le tout sacrifié à 2200F (à débattre). Tél. 64.27.30.68 après 19h30.

Cherche adulte ayant l'intention de partir au Japon pouvant accompagner adolescent passionné de jeux vidéos; il devra payer son propre voyage. Merci. GHISLAIN BOURLON 34 rue de l'Atlantique 44740 BATZ/mer. Vds originaux pour CPC 6128 et Atari ST au prix de 50F pièce. Liste contre 1 timbre à 2f30. Vds moto Yamaha 750cc Genesis, 2500km, excellent état, prix 41000F à débattre. Tél. 88.74.77.16 après 18h15.

CONSOLES

Vds cons. SEGA avec 3 man. et 10 jeux dont (Shinobi, Psycho Fox, Kenseiden), valeur 3130 F, sacrifié 2200 F. Bon état général. DAVID NAZE. Tél. 42.01.81.05.

Vds Megadrive TBE décembre 90 avec Strider, Thunderforce 3, Midnight Resistance et Sonic The EdgeHog en exclusivité (Japon). Prix 2300 F à débattre. Malik Agina. 70 rue du Javelot. 75013 PARIS. Tél. 45.84.78.04.

Vds console SEGA MEGADRIVE + 1 manette + 1 joystick + jeu Altered Beast : 950 F ; 4 jeux 190 F pièce : Populous, S.Monaco G.P., Moonwalker, Shinobi. Ou le tout : 1600 F. Tél. 21.37.75.73.

Vds console Nintendo + 2 manettes + 1 pistolet + 4 cassettes (double Dragon, Zelda, Super Mario, World Cup). Le tout pour 1350 F. Très urgent ! TBE. Antoine DEBOUVRY, 1203 Les Poissons, 20ter rue de Bezons, COURBEVOIE 92400. T2. (16) 47.88.11.90.

Urgent, vds Robot pour NES + Gyromite pour 400 F. Tél. 88.74.25.91.

Vds MEGADRIVE + la PRO II + l'Arcade Power Stick + 16 jeux d'une valeur de 8190 F à 6000 F, état neuf avec notice. Contactez François LEJEUNE au 60.84.80.67 (VITE).

Vds GameBoy (TBE) + 6 jx (Batman, Gremlins2...) + manette de transport + link + écouteurs (boîte d'origine). Prix 1500 F. Contactez Brice au 86.43.12.54 (heures d'école).

Vds jeux Nintendo : Zelda I et II, Metal Gear, Batman, Simons-Quest au prix super de 150 F l'unité bien sûr. Tél. 43.39.91.43. Demandez Robin. J'habite dans le 94 à Bonneuil près de Créteil.

Urgent ! Vds SEGA MEGADRIVE Japon + 2 man. + 4 jeux (Golden

Axe, Mickey Mouse, Cyberball, Eswat) : 1000 F de réduc. Tél. 30.24.51.41., demandez Florent ou Lilian.

Vds SEGA Master system TBE, peu servie, encore ss garant. 8 mois + pistolet LP + 2 man. + 6 jx (Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, etc.) (valeur : 1977 F), vendu 1400 F ou 200 F pièce. Contacter MANU. Tél. 46.68.49.69.

Vds GameBoy en TBE (déc 90) + câble de liaison + écouteurs stéréo + Tetris + Marioland. Le tout cédé 600 F. GEFFRIN Vincent, 19 chemin des Vignes, 92380 GARCHES. Tél. 47.01.23.84 après 18 h.

Echange jeux pour Master system (Dead Angel, Wonder Boy, Miracle Warrior...). Appelez au 57.49.11.16. Les jours de semaine et demandez DAVID.

Vds console SEGA + 2 man. + 1 jeu (Alex Kidd), achetée en septembre 90 : 400 F. Tél. 74.55.66.89 (après 18 h, si possible vers l'Ain).

Vds jx SEGA (Ultima IV 230F, Phantasy Star 250 F, Operation Wolf, Afterburner 200 F, Wonderboy 2, American Base Ball 185 F). Achète jx GameBoy bas prix. Tél. 43.22.89.60 LIMOND.

Vds console SEGA + pistolet + autofire + 8 jeux dont : Battle O'Utun, Zillion II, BomberRaid, R-TYPE... Valeur 3150 F cédé à 1900F. Tél. 60.68.96.51 M. Brouet Arnaud.

Vds console SEGA 8 bits avec 14 superjeux (Mickey mouse, Cyborg Hunter, Alex Kidd, etc.) valeur : 1900 F. Avec 2 manettes Turbo. BA-RON J.François, 28000 Chartres, tél. 37.36.98.14.

Vds console SEGA + 3 man. + light phaser + 17 jeux dont : Wonderboy III, Mickey, Alex Kidd IV, R-Type, Fire & Forget II, etc., le tout 3800 F. Tél. 48.46.36.31 entre 5 et 7 h; Demandez Cédric.

Vds K7 NINTENDO. Soccer et Punch-Out, valeur : 750 F les 2, vendu : 250 F les 2. Appelez après 17 h au 45.01.98.07.

Vds SEGA Master system +light phaser + 2 jeux dans la console : Labyrinth et Hang On et 3 jeux en cartouche : Psycho Fox, Rambo III et Basket Ball Nightmare. Prix 1500 F. Tél. 40.21.03.98 après 17 h du lundi au jeudi et le vendredi après 18 h 30. Demandez MOSLEM. Vds aussi man. pour Atari, prix 30 F.

Vds NEC PC Engine + jx (15) + XE1PC + quintupleur. Prix fonction de l'achat ! Demandez Nicolas au 84.76.72.20.

Vds console SEGA 8 bits + 3 jeux (Golden Axe, Spellcaster, Double Dragon), prix 900 F au lieu de 1677 F. DIDIER 45.93.02.23.

STOP affaire ! Vds NES + NES Advantage + 13 superjeux (que des hits), Rob en cadeau, valeur réelle : 6300 F, cédé : 2500 F. Le tout livré avec notices, boîtes en tbe, URGENT !, ou échange contre Famicom. Vds aussi jeux NES entre 200 et 250 F. Yvon VACKIER, 254 rue Adolphe Pajaud 92160 Antony. Tél. 46.68.88.43.

Vds à 50 % du prix d'achat 62 cartouches et cartes de jeux. Liste avec les prix contre un timbre à Bruno Bernold. 9 rue de l'Helvétie 74100 Ambilly.

Vds jeux MEGADRIVE SEGA pour moitié prix (Mickey Mouse, Arrow Flash, Thunder Force 3, etc.). Tél. 84.21.70.18. Demandez J-Seb.

Ech. Panza KB + CPT Blood ou Jx NEC Barumba, SPC inv 90 contre 3D Construction Kit ori, Comp-UD Coregrafx 60 Hz 650 F S.JX, Ach. CD Delphine Software 45 F pièce + port. Tél. 30.32.12.69 Mohand Chaalal 95000 CERGY PONTOISE.

Vends ou échange jeux Gameboy : Gremlins 2, Balloon kid : 150 F. Vds sur console Nintendo, Metroid (150 F) ou échange contre jeu sur Gameboy. Contactez Alexandre Tymen après 17 h. Tél. 98.74.10.26

Vds jeux Gameboy : Double Dragon, Super Mario. Pour Megadrive : Shadow Dancer et Herzog Zwei. Tél. 60.86.23.25 et demandez Natalino. 1 impasse les Malines, 91090 LISSES.

Attention ! Vds CoregrafX + 4 jeux + 2 pads + megadrive + pads + 2 prises périlleux + 2 transfos. Valeur : 3400 F, prix 1650 F. Possibilité de vente séparée ou échange contre Neo Geo ou Super Famicon. Tél. 90.53.15.62. Vite !

CONSOLE



**SONIC,
LA COURSE EN TÊTE!
PANG,
L'ÉCLATE EN CD-ROM**

SPECIAL ARMEE FRANCAISE

Grande braderie d'été ! Suite à son incorporation, Stéphane cède à des prix défiant toute concurrence sa bouée porte-bonheur (en forme de canard), sa balle en caoutchouc (qui fait Pouic Pouic) et ses deux haltères (3 kg chacune). Ne ratez pas, dans onze mois, notre prochaine grande braderie "Special Quille" avec divers surplus de l'armée (treillis, lacets, béret, rangers, rations de survie...)

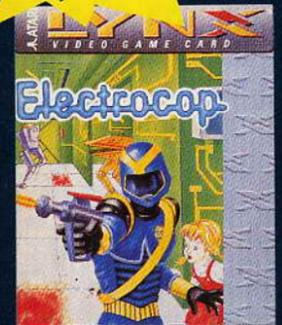
**PROFUSION DE JEUX SUR MEGADRIVE • LES DERNIERES NEWS EN
PROVENANCE DU JAPON • TOUJOURS PAS DE TESTS SUR LA LYNX •
TOKI ARRIVE SUR LYNX ET COREGRAF.**

A PARTIR DE
790 F TTC

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO AIT UN BOND PRODIGIEUX!

Tout nouveau, tout beau et déjà 20 jeux disponibles. En couleur.

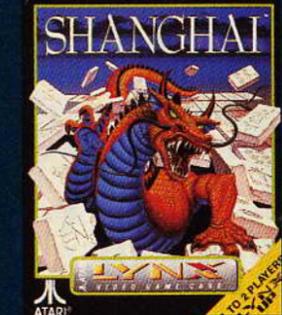
JEUX
A PARTIR
DE
190 F TTC



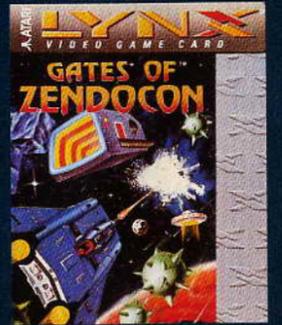
ELECTROCOP
Flic du XXI^e siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.



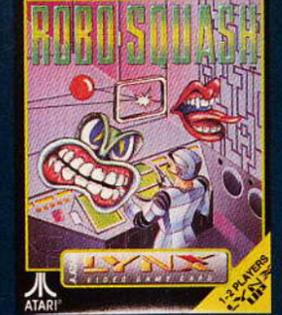
RAMPAGE
Inutile de graver le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



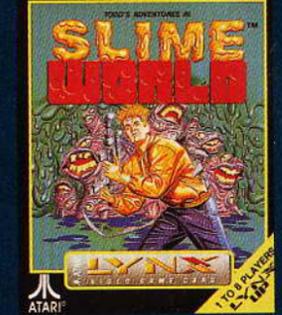
SHANGHAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shangai éprouvera tes facultés de réflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.



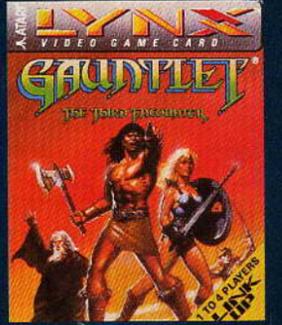
GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.



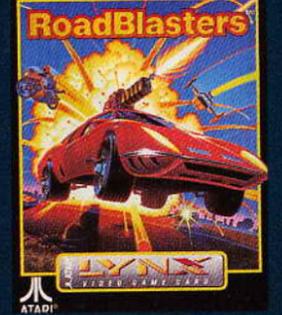
ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.



SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.



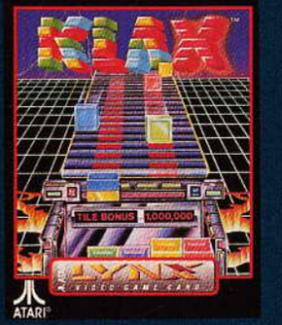
GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.



ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.



XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.



KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le défi!



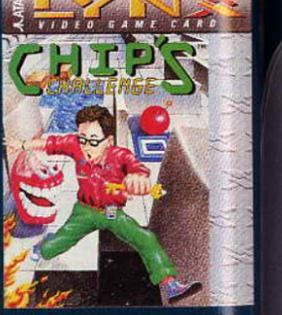
RYGAR
Tu es l'Élu... Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.



ZARLOR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.



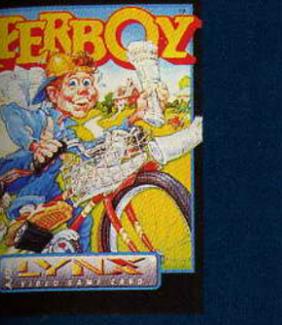
Ms PAC MAN
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.



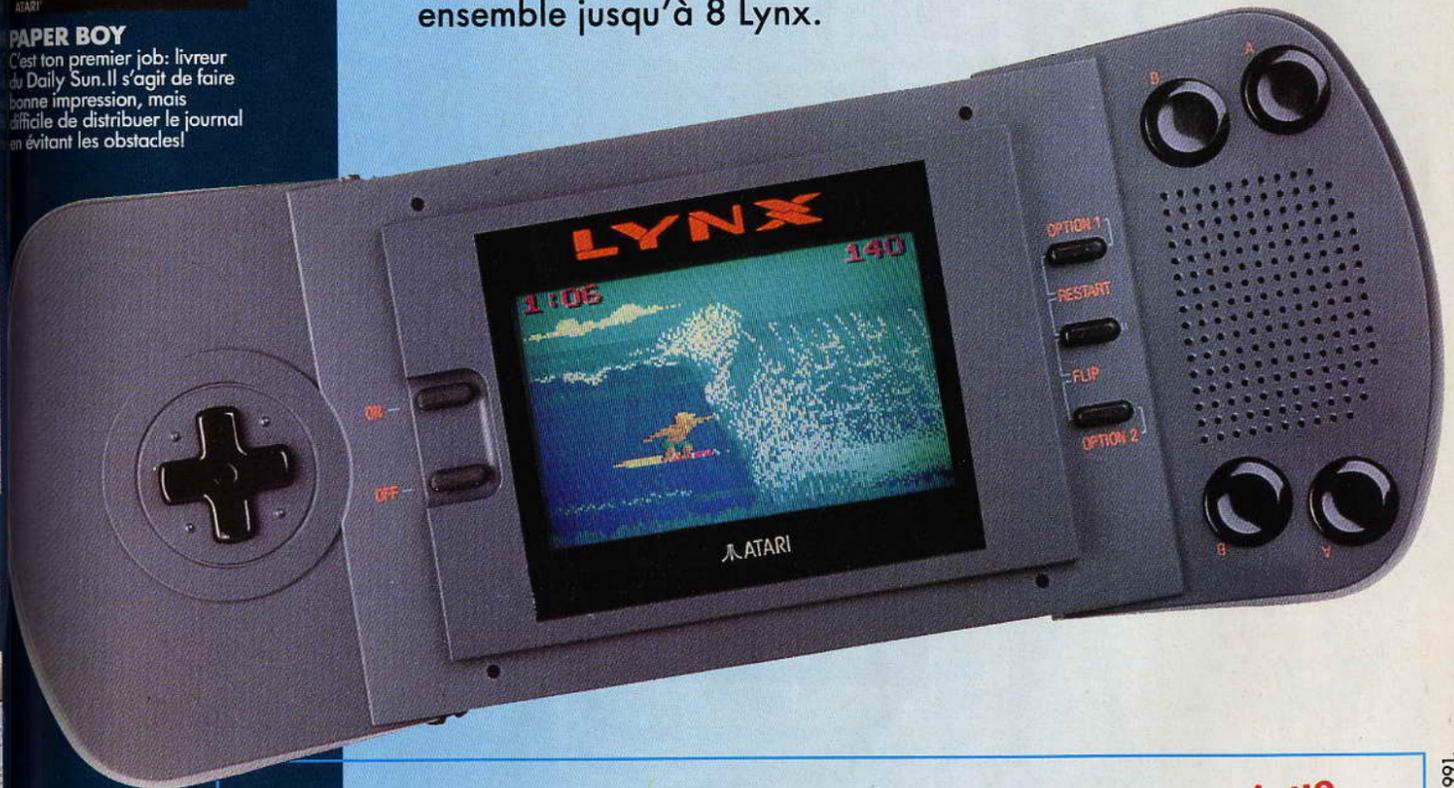
CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.



BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.



PAPER BOY
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!



La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique. Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 20 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute. Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



Je joue
quand je veux
où je veux !

Console Lynx..... 790 F
California jeux* .. 240 F
Alimentation..... 64 F
Câble Comlynx... 50 F
Total ~~1144 F~~
l'ensemble
PRIX EXCEPTIONNEL
990 F TTC
*La cartouche California Games contient 4 jeux.

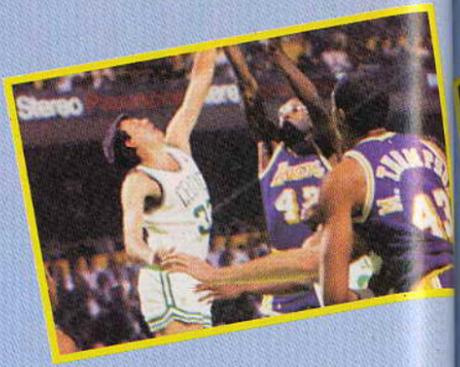
ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

200
LYNX
A GAGNER
3615 ATARI!

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

Prix généralement constatés au 1^{er} mars 1991.

CELTICS VS LAKERS



Enfin un bon jeu de Basketball sur la Mégadrive.

Encore un jeu de chez Electronic Arts et pour tout dire une grande réussite.

Il s'agit ici d'un jeu de basket-ball dans lequel vous dirigez une équipe entière. Mais le basket, Electronic Arts connaît ! Rappelons au passage que sur micros, il existe deux superbes jeux qui sont One on One et Two on Two, qui sont eux aussi signés EA. Le nombre de boutons sur la manette

permet un grand réalisme dans la manière de jouer. En effet, l'un des boutons sert à faire rebondir la balle, car vous savez tous que dans ce sport, on n'a pas le droit de marcher avec la balle dans les mains. Le deuxième bouton sert à faire des passes, ainsi qu'à sélectionner le joueur qui va recevoir la balle. Le troisième, lui, sert à tirer. Bien entendu, toutes ces actions s'entendent lorsque vous êtes en possession du ballon. Dans l'autre cas, les boutons servent à tenter d'intercepter les

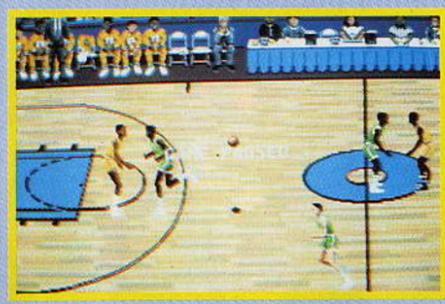
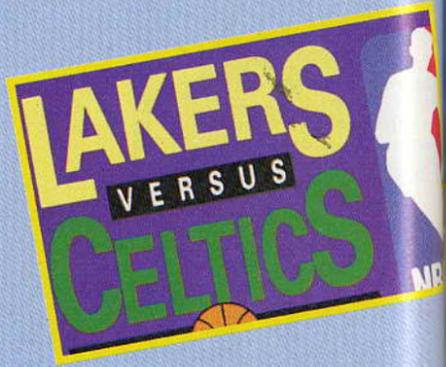
mandes de temps morts et les substitutions de joueurs sont possibles. Dans les menus au début du jeu, vous avez tout un éventail d'options comme la

possibilité de jouer un match simple, faire un tournoi, jouer en mode arcade ou choisir le mode entraînement. Graphiquement, le jeu est une réussite, les joueurs sont très bien dessinés et bénéficient d'une bonne animation, le son est à la hauteur du jeu, mais un petit reproche subsiste, on ne sait pas trop quel joueur l'on dirige. Ce dernier est théoriquement reconnaissable à la couleur de ses chaussures. En effet, lorsque vous le sélectionnez, ses chaussures deviennent noires. Mais dans le feu de l'action et le nombre de joueurs à l'écran, on a un peu de mal à le retrouver. Une solution consiste à attendre de recevoir la balle et à tirer lorsque l'on est sous le panier,

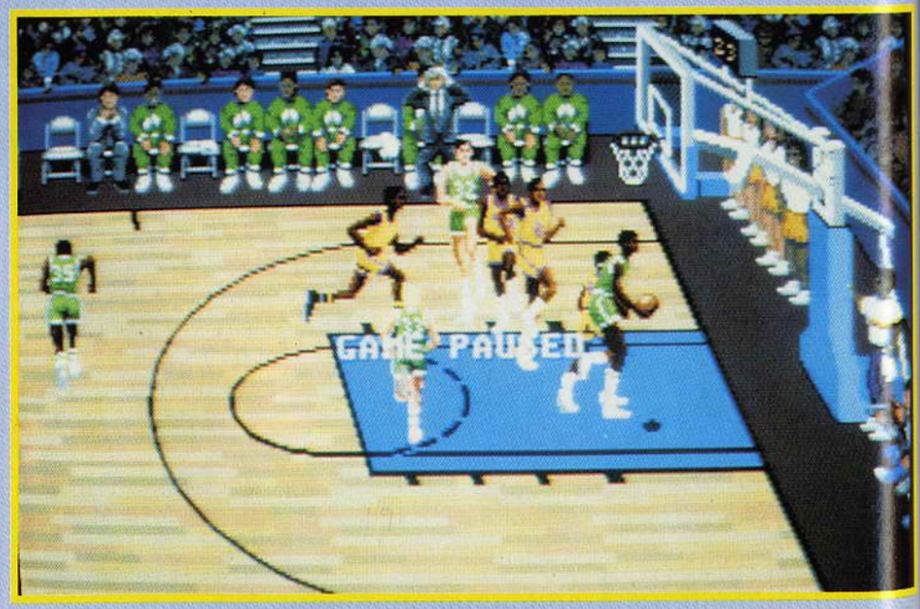
mais ça gâche un peu le plaisir. En définitive, le jeu est une grande réussite, et devient à mon avis la référence en basket sur cette console.

81 %
GRAPHISME : 81 %
SON : 75 %
ANIMATION : 81 %
JOUABILITE : 76 %
Edité par Electronic Arts

PHILIPPE QUERLEUX



joueurs, et à sauter pour contrer un tir. Toutes sortes d'options existent dans le jeu, et ainsi les feintes de passes, les de-



ELECTRON

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

520STE + POWERPACK	2990F	PROMOTIONS	ATARI LYNX	SEGAGEAR
520STE 1M Ram POWERPACK	3290F		STAR LC24/200	+ Pare Soleil
520STE 2M Ram POWERPACK	3990F	STAR LC200	790F	1990F
520STE 4M Ram POWERPACK	4990F	STAR LC20	1990F	GAMEBOY
1040STE + STBAG	3790F	STAR LC24/200 Couleur	3990F	+ 1 jeu
1040STE + STBAG + SM124	4990F	Lect.Ext DF ST ou AMIGA	590F	+1 jeu +1 joy
AMIGA 500	2790F	EXT 512K AMIGA	490F	590F
AMIGA 500 1M Ram	2990F	Horloge/Interrupteur		1290F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	4990F	512K pour STE	390F	NEC GT
MON. SC1435 ST	1990F	512K pour STF	590F	+ 2 jeux
MON. 1083S COMMODORE	1990F			2990F
				NEO GEO
				+ 1 jeu
				3990F

Disquettes Konica 3,5 DF DD
175 Frs les 50
325 Frs les 100
1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvrier)
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 règlement : 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	

SONIC THE HEDGEHOG



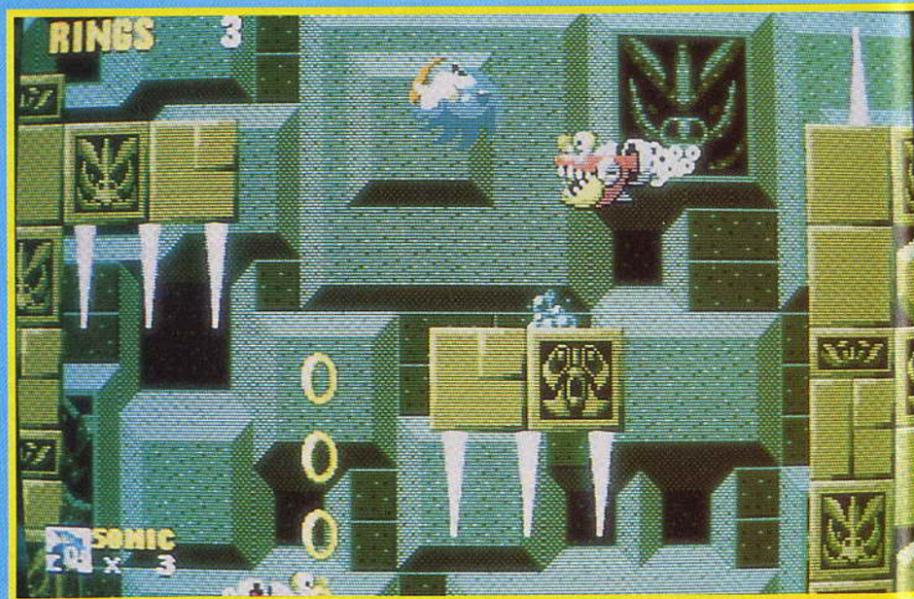
Même affublé de sa cape magique et de ses dragons-destroyers volants dans le quatrième épisode du nom, Mario n'a qu'à bien se tenir ! Attention, la tornade Sonic déboule à fond et en force sur votre Mégadrive, et chamboule tout sur son passage. Frank en est tout retourné.

Nul doute que ce logiciel va aider Sega à remonter la pente au niveau des ventes de machines, et confortera sa place dominante en Europe. C'est bien simple, après avoir joué avec Sonic, plusieurs membres de la rédaction ont manifesté le désir d'acquérir une Megadrive rien que pour ce jeu ! Sonic The Hedgehog, c'est l'histoire

d'une équipe de programmeurs de Sega pendant deux ans, cherchant sans cesse à allier une grande réalisation technique et une parfaite jouabilité. Sur ce dernier point, les auteurs ont d'ailleurs été intraitables, leur but avoué étant bien sûr de concurrencer la formidable renommée

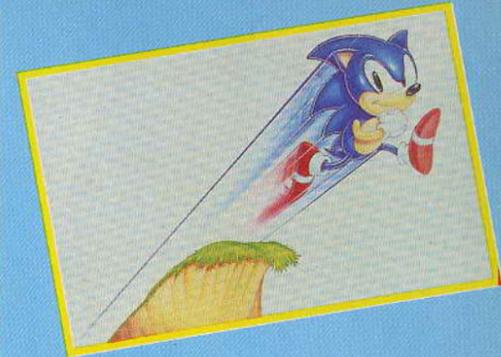


dans ce domaine de Mario. Leur pari semble bel et bien gagné, puisque, petits ou grands, Sonic plaît à tous. Mais qui est donc Sonic ? Eh bien, sachez qu'il s'agit d'un petit hérisson à l'apparence humaine, monté sur ressort et chaussé de turboacteurs.

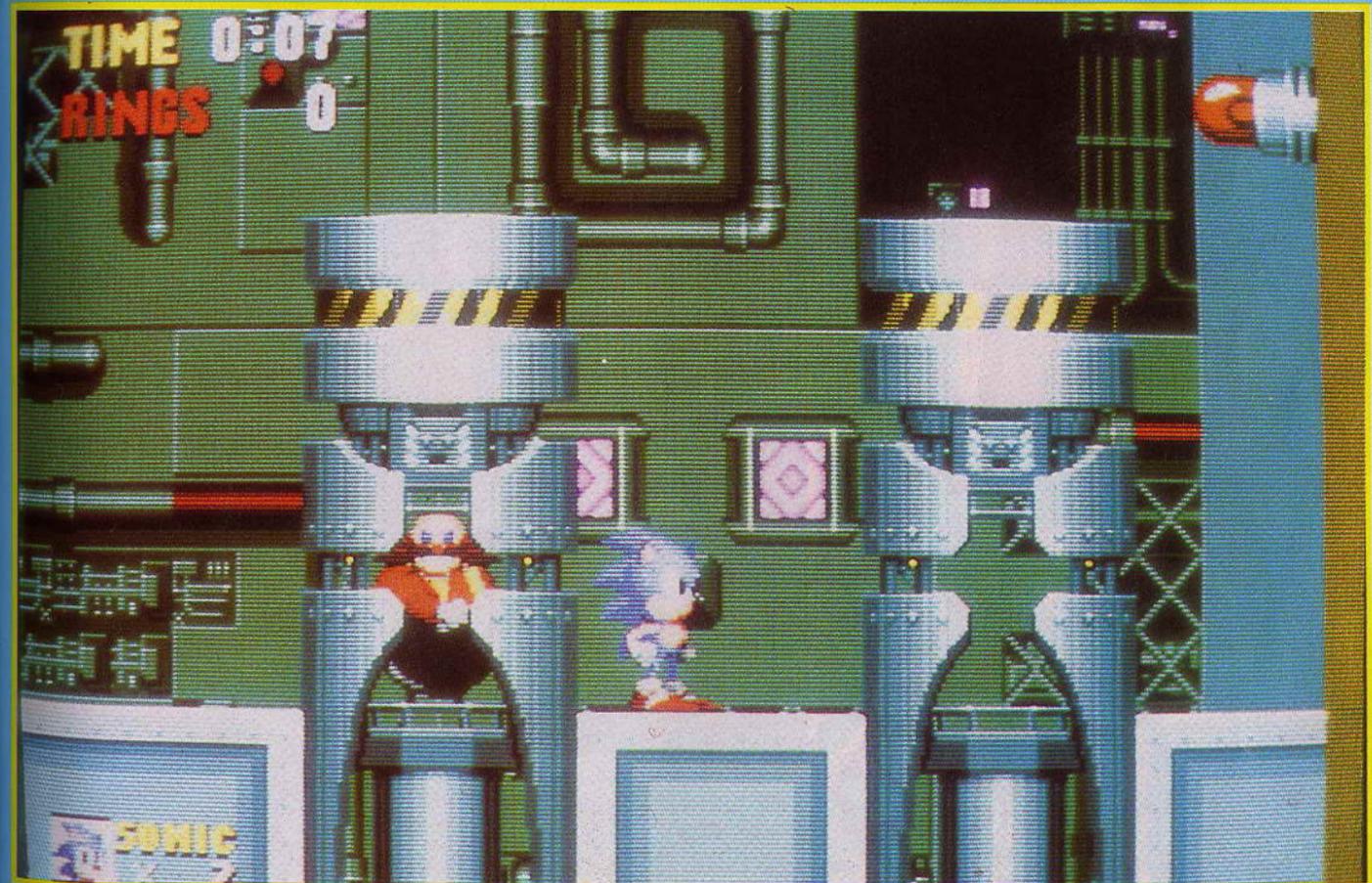


En effet, notre petit personnage est capable de piquer des vitesses hallucinantes (ay, ay, arriva !), laissant lors des premières parties tout joueur bouche-bée devant une telle vitesse de scrolling. Personnellement, j'ai carrément perdu une vie tant la surprise fut grande. Le but du joueur, et donc de Sonic, est de ramasser le maximum d'anneaux de couleur, tout en échappant à tous les ennemis, nombreux croyez-moi. Les premiers niveaux

sont assez faciles, et permettent au joueur de prendre en main toutes les commandes, c'est-à-dire deux (la direction et le saut), et de s'habituer à la vitesse du jeu. Bien sûr, quelques obstacles sont néanmoins présents, comme des poissons volants, ou d'autres animaux plus ou moins statiques. Mais dans l'ensemble le joueur moyen s'en sort bien. Comme vous avez dû le comprendre en lisant cet article, la vitesse de Sonic joue



un rôle déterminant dans le jeu. En effet, les anneaux dorés sont placés en divers endroits, dont certains peu accessibles. S'il suffit d'effectuer un saut pour récolter la plupart d'entre eux, d'autres resteront définitivement à leur place si vous persistez dans une extrême prudence. Cette remarque est valable dès le premier niveau du premier stage, avec un looping parsemé d'anneaux qu'il vous faudra donc emprunter à pleine vitesse pour tous les ramasser. Autre particularité, les ressorts sont disséminés en assez grand nombre dans le jeu, autorisant à Sonic des bonds d'une hauteur et d'une longueur inhabituelles. Des bonus sont aussi présents tout au long du parcours, octroyant tantôt une invincibilité de quelques secondes, tantôt une vitesse encore accrue (stop, n'en jetez plus !), tantôt encore autre cho-





CONSOLE

T E S T



se. Pour détruire les ennemis, il n'existe qu'une seule solution. En cela, Sonic reprend le principe d'attaque du personnage fétiche d'une console concurrente, PC Kid sur CoregrafX, puisqu'il suffit de sauter en tournoyant sur soi-même pour assommer et tuer les ennemis.

A chaque fin de niveau se trouve un énorme anneau doré délivrant de nombreux points bonus, si vous parvenez à sauter à travers juste avant la fin. Autre chose, si Sonic se fait toucher il perd tous ces anneaux mais ne meurt pas. L'étape ultime arrivant lorsqu'il se fait toucher alors qu'il ne possède plus aucun anneau avec lui.

Après avoir passé le premier stage (cinq en tout, plus un stage ultime et un stage bonus), composé de trois niveaux, Sonic vous entraînera vers un autre monde où vous affronterez de nouveaux dangers. C'est ainsi que Sonic devra, bien malgré lui, jouer les plongeurs et persister dans

sa quête des anneaux sous l'eau. Seulement voilà, Sonic est comme tout autre animal, il a besoin d'air. Pour s'en procurer c'est très simple, il suffit d'attendre près d'un générateur de bulles d'air qu'une grosse s'en dégage, et sauter dedans.

Vous verrez alors Sonic ouvrir grande la bouche afin de respirer. Bien évidemment, cet oxygène n'est pas inépuisable, et cinq secondes avant qu'il ne soit entièrement exploité, le jeu se met à jouer une musique des plus stressantes, vous indiquant l'urgence d'une bouffée d'air. Dans les niveaux supérieurs, les obstacles s'intensifient en nombre et en difficulté.

Dans l'eau, par exemple, en plus du problème de l'air, se posera celui des courants entraînant Sonic vers des pics acérés, des boules d'acier aux pointes brillantes, des plates-formes amovibles, des poissons prédateurs aux dents bien



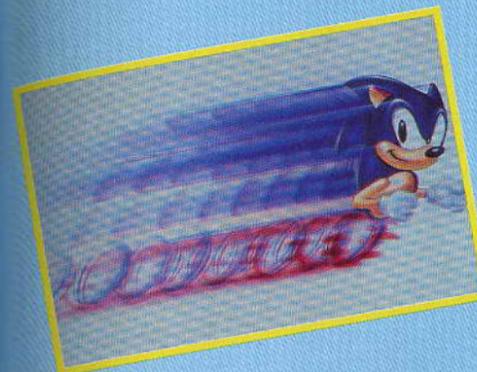
CONSOLE

T E S T

visibles, aux pans du décor se dérobant sous ses pieds... Vers la fin du jeu, lors du niveau illustrant un chantier, Sonic devra se méfier tout particulièrement des ventilateurs.

Soit ils l'empêcheront d'avancer, soit ils le projeteront sur un obstacle. La réalisation de Sonic est donc fantastique, avec des graphismes somptueux sur cette machine, les plus beaux vus jusqu'alors, même si l'arrière-plan est de moins bonne qualité, une musique là aussi exceptionnelle, et surtout un scrolling hallucinant.

Ne pas oublier aussi l'animation des personnages, et surtout celle de Sonic ca-



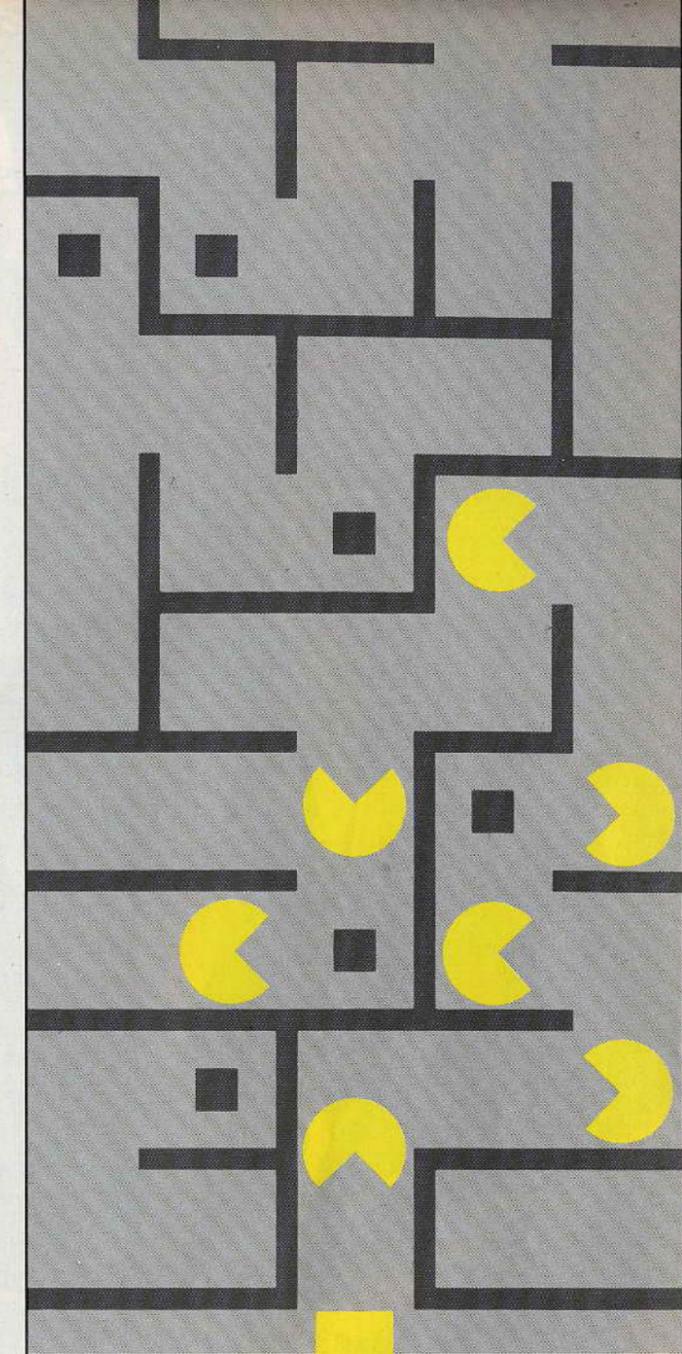
pable de prendre des multitudes de poses. Il faut le voir en équilibre au bord d'un à-pic, ou bien courir comme un dératé, ou bien encore bomber le torse et lever la tête lors d'un saut. Fantastique ! En bref, avec Sonic The Edgehog, on peut réellement parler de révolution, et surtout d'une nouvelle génération de softs (les nouveaux Disney sont également excellents) pour la Mégadrive, démontrant ici qu'elle est capable de bien belles choses sur le plan technique. Avec Sonic, Sega tient enfin sa mascotte !

P.S. : Stéphane, si tu nous lis lors de ton tour de garde, sache que toute l'équipe et moi-même (surtout l'équipe) sommes de tout cœur avec toi !

97 % GRAPHISME : 91 %
SON : 92 %
ANIMATION : 99 %
JOUABILITE : 88 %

Édité par Sega

FRANK LADOIRE



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



T E S T

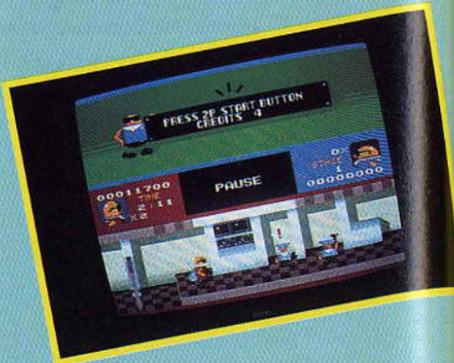
BONANZA BROS

Tout d'abord, je dois rectifier une erreur qui s'est glissée dans le dernier numéro. JE NE SUIS PAS UN SHIBIBI!!!! Je suis UN HOMME LIBRE (NDLR : Mais oui, Philippe, mais oui). Cela dit, passons au jeu.

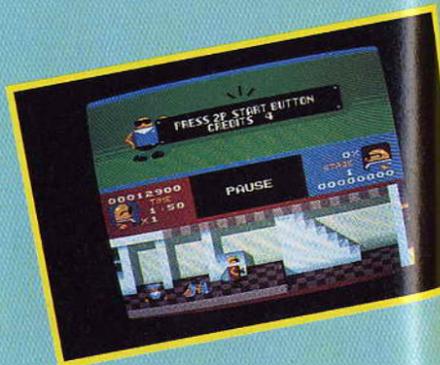
Lorsque j'ai lu le titre sur la boîte, j'ai pensé au feuilleton qui berçait mon enfance. Vous vous souvenez, ce western dans lequel s'affrontaient les bons et les méchants. Mais si, rappelez-vous, le bon gros gentil avec sa bonne bouille de grand bébé. Eh bien, ce jeu n'a strictement rien à voir avec (NDLR : tu es



réellement incroyable !). En effet, ici vous jouez le rôle d'un gangster qui doit ramasser des trésors qui traînent dans des couloirs. Tout serait simple s'il n'y avait pas tout un tas de gardiens qui rôdent dans ces mêmes couloirs. Un radar vous indique l'emplacement des objets que vous devez trouver. Une fois ceux-ci collectés, vous devez gagner la sortie où un complice vous attend avec un hélicoptère. Pour vous défendre contre les empêcheurs de tourner



en rond, vous avez un pistolet. Pour ceux qui n'aiment pas la violence, rassurez-vous, les balles que vous tirez ne font qu'endormir les ennemis, et ceux-ci ne tardent jamais à se réveiller. Les gardes sont de différentes sortes, et plus ou moins résistants. Certains tomberont après un seul coup, d'autres demanderont à être touchés un certain nombre de fois avant de dormir. D'autres encore ont un casque et un bouclier, et pour les atteindre, vous devrez les surprendre et les attaquer par derrière. Les graphismes de ce jeu ne sont pas extraordinaires, et les labyrinthes se ressemblent un peu tous. Bonanza Bros rappelle un peu Spy VS Spy bien connu



des possesseurs de 8 bits. Mais avec la possibilité de jouer à deux, l'intérêt du jeu s'en trouve magnifié.

61 %
 GRAPHISME : 44 %
 SON : 75 %
 ANIMATION : 59 %
 JOUABILITE : 69 %
 Edité par SEGA

PHILIPPE QUERLEUX

PIXEL SOFTWARE

c/o BRICO LOISIRS - 7, Riantbosson

1217 MEYRIN - GENEVE

Tél. 022/785.03.13 news 022/785.03.10

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE

VOTRE SPECIALISTE DU JEUX SUR :

AMIGA
 ATARI ST
 IBM-PC

MEGADIVE
 SUPER FAMICOM
 NEC CORE GRAFX
 SEGA 8 bits
 NINTENDO 8bits

GAME BOY
 GAME GEAR
 NEC GT
 LYNX

CARTE FIDELITE :

12 disquettes achetées 13e GRATIS.

REPRISES DES CARTOUCHES :

au 50 % de la valeur d'achat au *PIXEL SOFTWARE*

a valoir sur un nouvel achat

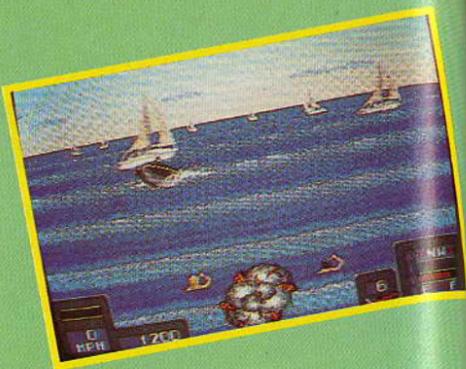
SERVICE DES NEWS :

au tél. No 022/785.03.10

BIMINI RUN

Vous voici dans la peau de Kenji O'Hara, un super-aventurier du style James Bond. L'ennemi public n° 1, le Dr Orca a kidnappé Kim, votre soeur bien-aimée. Votre mission est de trouver le repaire de l'ennemi, de délivrer Kim et de faire sauter le laboratoire secret du diabolique Dr Orca. L'action se déroule sur l'eau, dans l'archipel Birmini ; Kenji et sa compagne du moment sont à bord d'un off-shore équipé d'un bazooka et d'une mitrailleuse à portée variable. Nanti de cet armement, vous pourrez dégommer aussi bien des bateaux que des hélicoptères.

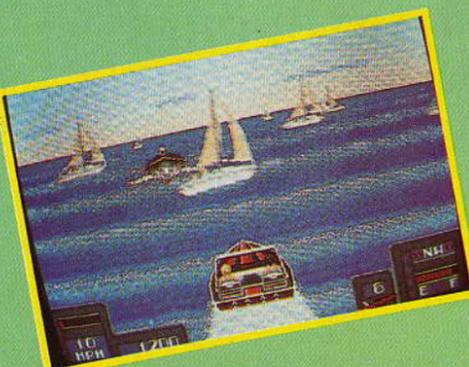
Le jeu est partagé en plusieurs étapes. Dans la première, vous poursuivez le bateau des kidnappeurs et vous devez les arrêter avant qu'ils ne s'échappent, tout en évitant les voiliers, les bancs de sable et les tirs ennemis. Piège ! Le bateau capturé n'était qu'un leurre destiné à vous retarder ; Kim en fait, a été emmenée dans un hélicoptère. Tirez sur tout ce qui flotte et vole sans vous faire descendre. Trop tard ! Le Dr Orca a caché Kim dans une île. A vous de retrouver l'île



et de délivrer Kim. Si vous réussissez, il ne vous reste plus qu'à localiser et faire exploser le laboratoire secret. Dans les parages pullulent des monstres en tout genre : pieuvres, requins, dragons, etc. Mais le charme de Kenji attire également Marlyna la sirène, dont le chant vous guide vers la victoire... Bimini Run peut se jouer à deux : un joueur dirige le bateau pendant que l'autre s'occupe du tir. Il faut également tenir compte des indicateurs de bord : tachymètre, vitesse, jauge de fuel, profondeur des eaux ; ces commandes qui apparaissent sommairement sur l'écran principal, sont rappelées avec plus de précision sur un sous-écran dans lequel on peut aussi accéder aux cartes radars et aux messages vidéo. Bimini Run est une course-poursuite où la



stratégie et l'arcade sont bien dosées ; ni trop simpliste, ni trop compliqué. La simulation de conduite sur l'eau est réussie, et les missions intéressantes.



69%

GRAPHISME : 59 %
SON : 64 %
ANIMATION : 67 %
JOUABILITE : 86 %

Édité par **Sega**

BETTI FRANCHI

NEC TURBO GT
DISPONIBLE
 Coregraphx + 1 jeu +PRO1 **1490F** **1090F**
 Coregraphx + 1 jeu **990F**
 Supergraphx + 1 jeu **1490F**

JEUX EN PROMO		ACCESSOIRES	
HELL FIRE DC	390F	JOYPAD	140F
OVERHANDED MAN 2	390F	ADAPTEUR 2 JOUEURS	190F
WONDERBOY 4	290F	QUINTUPLEUR + JOYPAD	290F
OVERIDE	290F	XEI PRO manette d'arcade	690F
DODGE BALL	250F	PRO1 man. d'arcade	490F
FINAL MATCH TENNIS	390F	CD ROM	PROMO
O4 CHAMPION	390F		
ROAD SPIRIT CD	449F		
COLUMNS	390F		
BLUE BLINK	190F		
WORLD BEACH VOLLEY	190F		
CADASH	390F		
TV SPORT FOOTBALL	390F		
NEW 1943	390F		
Y'S III CD	449F		
DOWN LOAD ILCD	449F		

LISTE COMPLETE DES JEUX NEC CONTRE 3 TIMBRES A 3F80

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

SEGA

MEGADRIVE 890F
MEGADRIVE avec PRO2 990F
MEGADRIVE + 1 JEU 1050F
GAMEGEAR portable 890F

MEGADRIVE + 3 jeux	JEUX NOUVEAUTES	JEUX EN PROMO
Ghostbuster	SONIC dispo au 1er juin	TATSUJIN 190F
DJ Boy	MARBLE LAND 449F	DARWIN 190F
E Swat	DEVIL HUNTER 390F	DYNAMITE DUCK 250F
1290F	FIRST MUSTANG 449F	LAST BATTLE 250F
	ZERO WING 449F	THUNDERFORCE II 250F
	ARK ODYSSEY 449F	RAMBO 250F
	SAINT SWORD 449F	STRIDER 320F
	SUPER AIRWOLF 390F	MAGICAL HAT 350F
	FANTASY SOLDIER II 390F	GHOULS N GHOST 390F
	MIDNIGHT RESISTANCE 390F	SUPER SHINOBI 390F
	TIGER HELI 449F	MONACO GP 390F
	DICK TRACY 390F	GOLDEN AXE 390F
	VALIS 3 390F	BATMAN 390F
	SHINING DARKNESS NC	AERO BLASTER 390F
	FANTASY SOLDIER III 449F	MYSTIC DEFENDER 390F
	KAGEKI 390F	
	MASTER OF WEAPON 449F	

Shadow Dancer 250F	Mickey 290F	XDR 150F	Ghostbuster 190F	DJ Boy 190F	E Swat 190F
---------------------------	--------------------	-----------------	-------------------------	--------------------	--------------------

ACCESSOIRES
 Joypad 75F
 Game Adaptor 120F
 Cable péritel 150F
 Transformateur 150F
 Bte de Rgt cartouche 99F
 Sac transport cartouche 125F

SHADOW DANCER + XDR 350F

PARIS Réparation de votre matériel en 48H Adaptation des consoles pour tout téléviseur péritel en 48H

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

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 Games Gear par SEGA, Coregraphx Supergraphx Turbo GT par NEC, Superfamicom Gameboy etc... par Nintendo, Neo Geo par SNK, etc.

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, fr 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, fr de texte, dessin, musique, kit de téléchargement, joystick, basic, etc...

520STF + jeux + joystick + DP 1990F
1040STF + jeux + joystick + DP 2990F
LYNX avec 4 jeux 790F

Tous les accessoires pour LYNX chez ULTIMA

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	Designation du produit	Prix
Prénom		
Adresse		
CB n°		
date d'expiration		
Signature:		

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

paiement par chèque ou CB
 offres valables jusqu'au 30/06/91

Prix révisibles sans préavis en fonction des impératifs du marché.

M1 ABRAMS BATTLE TANK

Ce jeu est la première simulation de chars sur Megadrive. Et qui plus est en 3D s'il vous plaît. Pour commencer, vous devez sélectionner le scénario dans lequel vous désirez évoluer, vous sélectionnez ensuite l'armement dont vous désirez équiper le char et c'est parti !



Vous partez de votre base, reconnaissable grâce à son pavillon blanc, et allez à la rencontre des ennemis. Plusieurs vues sont possibles, celle du conducteur, du commandant, celle du tireur et d'autres encore. Lorsque vous visez, vous pouvez choisir la vue normale ou la vue thermique qui est bien utile de nuit. Lorsque vous avez localisé un ennemi, vous devez presser le bouton B pour cadrer une cible, et une fois celle-ci visée,



vous tirez, et ce qui doit arriver arrive, si toutefois vous avez bien visé. Vous pouvez choisir aussi, au niveau des options, de diriger la tourelle, le char, les deux en même temps, etc. Evidemment, votre nombre de missiles et autres armes est réduit, et vous devrez retourner au hangar afin de refaire le plein d'obus. Vous en profiterez aussi pour vous ravitailler en fuel car un M1, ça consomme énormément. Vos ennemis sont très variés, et vous aurez des chars de toutes sortes, des véhicules légers blindés, et aussi des bases ennemies à détruire. Une fois votre mission accomplie, il ne vous restera plus qu'à rentrer chez vous pour vous reposer avant la prochaine mission. Chaque fois que vous êtes touché, l'un des hommes d'équipage vous le signale, en vous indiquant la direction de l'ennemi qui vous a tiré dessus. Il est possible de constater les dommages qui sont occasionnés par les tirs ennemis. D'aucuns diront que l'on est très en dessous de ce que l'on trouve comme simulations sur les PC et les 16 bits, mais le prix des machines n'est pas le même non plus, et il faut quand même applaudir, ce jeu qui est très prenant et surtout très simple à assimiler.

68% GRAPHISME : 68 %
SON : 71 %
ANIMATION : 65 %
JOUABILITE : 82 %
Edité par Electronic Arts

PHILIPPE QUERLEUX

PC Engine CORE GRAFX 5 PUISSANCE

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU + 2 MANETTES + 1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72



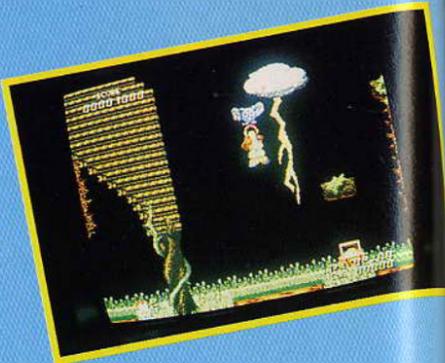
Pour connaître toute l'actualité PC Engine

T E S T

WARDNER

Après qu'un méchant magicien vous ait hypnotisé et qu'il ait enlevé votre fiancée, vous décidez de vous lancer aux trousses du vilain afin de retrouver l'élue de votre cœur.

Dès le début du jeu, vous vous apercevrez que ce n'est pas de tout repos. Vous commencez par traverser une forêt pleine d'ennemis de toutes sortes, pour arriver à des ravins que vous devrez franchir, grâce à des lianes par exemple. En chemin, vous trouvez des trésors qui vous permettront d'acheter à la fin des ni-



il faut un peu de réflexion pour passer certains endroits. Vous devrez vous baisser à temps pour éviter des scies circulaires qui se promènent. Mais que ne feriez-vous pas pour votre dulcinée ? On ne peut pas dire que les graphismes soient magnifiques, et l'animation du personnage manque un peu de souplesse, mais dans l'ensemble le jeu est plaisant et les fans du jeu d'arcade seront sous le charme de cette conversion. Le jeu ne comprend que six niveaux, mais la difficulté lui donne une durée de vie assez importante. A noter que le deuxième niveau commence à être plus sympa graphiquement, car un peu moins "fouillis".



veaux toutes sortes de choses, comme des vies, de l'énergie et des tirs plus puissants. Pour éliminer les ennemis, vous devez leur tirer dessus. Très souvent, les ennemis en disparaissant laissent de petits bonus. Une fois le parcours achevé, vous arriverez devant un ennemi plus coriace. Si vous parvenez à le détruire, vous passez alors au niveau suivant. Dans le deuxième niveau, vous êtes à l'intérieur d'un château et il y a non seulement des ennemis, mais aussi des pièges. Ici donc,

71% GRAPHISME : 65 %
SON : 70 %
ANIMATION : 61 %
JOUABILITE : 67 %
Edité par Visco

PHILIPPE QUERLEUX

BORDEAUX :

3, Cours Alsace et Lorraine

33000 ☎ 56.44.47.70

DAX : 56, av. Victor Hugo

40100 ☎ 58.74.18.63

NANTES : 6, rue Mazagan

44000 ☎ 40.69.15.92

MICRO VIDEO

PERPIGNAN : 8, av. de Gde Bretagne

66000 ☎ 68.34.24.40

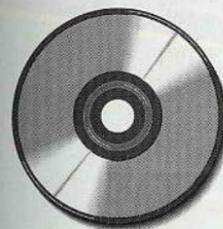
TOURS : 81, rue Michelet

37000 ☎ 47.05.78.50

PAU : 35, rue du 14 juillet

64000 ☎ 59.06.91.77

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



C.D.T.V. Commodore

+ 5 Compact Disks

(Révolution Française, Q1 Test, Anglais tous niveaux, Code de la route, Sim City)

Wardner

Seul : **6.990 F.**

+ moniteur couleur : **8.690 F.**

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE AMIGA 500 OU DE VOTRE ATARI STE POUR L'ACHAT D'UN C.D.T.V.



Game Gear + 1 jeu au choix : NC Super Monaco G P + Pengo : 420 F.	LYNX + 3 jeux au choix : N.C.	NEO GEO + 1 jeu + cordon HiFi 2.990 F.	SUPER FAMICOM + 1 manette + 1 jeu au choix : 2.990 F.
--	--	--	--

JEUX GAMEBOY
DISPONIBLES DANS LES
MAGASINS DE
NANTES
BORDEAUX
ET PAR
CORRESPONDANCE

NOUVEAU !
Megadrive/Famicom
REPRISE CARTOUCHE
Lynx/Game Gear
NOUVEAU !

**PAR CORRESPONDANCE
OU EN MAGASIN ...**

POUR TOUTE REPRISE DE
CARTOUCHES MEGADRIVE/LYNX/
FAMICOM/GAME GEAR,
DEMANDEZ LE CATALOGUE
REPRISE DANS VOTRE MAGASIN
OU PAR CORRESPONDANCE.

MEGADRIVE + Insector X + Granada + S Monaco GP : 590 F. 2 cartouches 990 F. 4 cartouches

1.690 F.

MEGADRIVE + Strider + Darwin 4081 + 1 PRO2 :

1.490 F.

MEGADRIVE + 1 PRO2 + 1 nouveauté

NC.

le pack de 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 - HELLFIRE - GRANADA X -
INSECTOR X - KLAX - HURRICAN - WHIP RUSH - ZOOM -
ALTERED BEAST - JUNCTION - S MONACO GP - MAGICAL
BOY - WONDERBOY III

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 *S/joy* 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.

OUVERTURE MICRO VIDEO PAU PROMO !

ZERO WING

Et hop ! Encore un "tir-z'y-dessus". Après le petit speech d'introduction durant lequel vous apprenez sûrement (j'ai encore quelques lacunes en japonais) que votre planète est envahie par des ennemis sans foi ni loi, vous êtes chargé de bouter l'ennemi hors de votre système solaire. Comme vous le voyez, le scénario est simple, et même si ce n'est pas tout à fait ça, c'est sûrement quelque chose du genre. En fait, il n'est nul besoin de scénario pour tirer sur tout ce qui bouge.

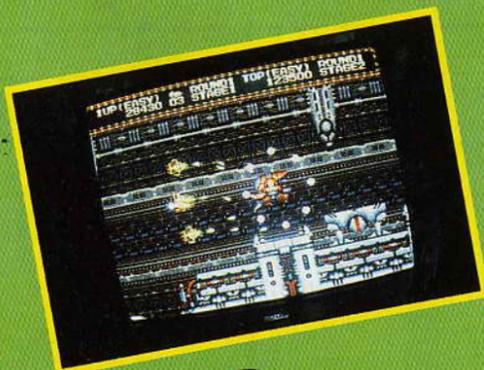
Toujours est-il que vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau comme toujours modestement équipé, mais qui grâce aux bonus va devenir une forteresse très puissante. Les bonus que vous rencontrez sont de couleurs différentes. Les rouges vous ajoutent dans un premier temps deux petits satellites qui vont tirer en même temps que votre vaisseau. Par la suite, ces pastilles rouges vont augmenter votre tir que l'on peut qualifier de traditionnel. Les pastilles bleues, elles, remplacent vos canons par des lasers. Viennent ensuite



les vertes. Ce sont mes préférées. Elles vous arment de balles à tête chercheuse qui trouvent l'ennemi. Elles sont bien pratiques pour les monstres de fin de niveau. Vous traversez plusieurs planètes toutes différentes les unes des autres. Parfois, vous vous retrouvez en pleine jungle, parfois dans de véritables labyrinthes, et avec tout le temps des ennemis qui ne vous lâchent pas d'une semelle. La difficulté est croissante et plusieurs niveaux de difficulté sont sélectionnables au début du jeu. Il est évident qu'en mode "easy" le jeu est facile à terminer. Le grand nombre de crédits vous permet de voir plus loin que les deux premiers niveaux. Ce soft trouvera une place de choix parmi les meilleurs jeux du genre. Une bonne idée de cadeau pour mon anniversaire.



qui comme tout le monde le sait est le 8 de chaque mois. Qu'on se le dise ! (NDLR : le dernier numéro, c'était le 12 !)



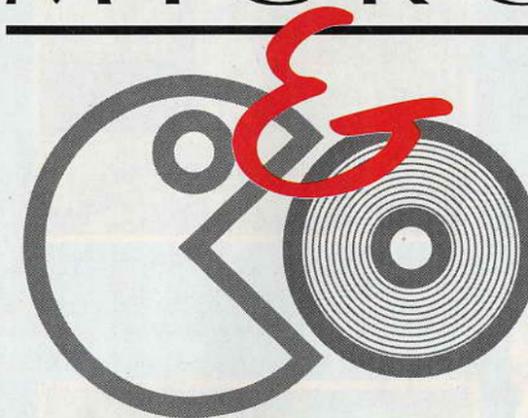
81 %
 GRAPHISME : 84 %
 SON : 78 %
 ANIMATION : 86 %
 JOUABILITE : 81 %
 Edité par Toaplan

PHILIPPE QUERLEUX

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran
 du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

M I C R O



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bits ou 16-bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires : L'allée des discounters fous, La braderie de cartouches. Les domaines publics...

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

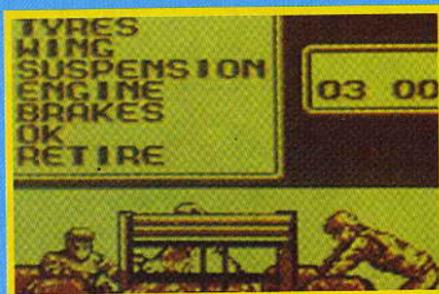
VILLAGE CD

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

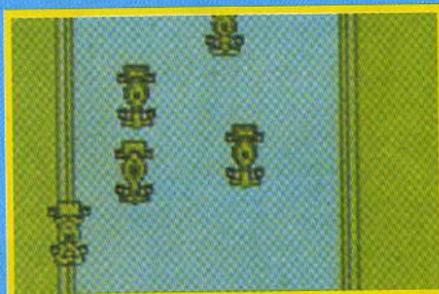
GAME BOY'S GAMES

Fastest Lap

Ça faisait un bon moment que je n'avais pas sorti ma Game Boy et je dois avouer que très rapidement, les jeux ont quand même bien évolué (pas tous malheureusement). Fastest Lap fait partie des bons jeux. Il s'agit d'une course de voitures, plus exactement de F1, bourrées d'options. Tout d'abord, le jeu est présenté par une superbe jeune fille (comme dans les dessins animés japonais) qui n'a rien de bridé. Puis un menu comprenant les



diverses courses s'offre à vous. Vous avez le choix entre un "Free Practice", une course exhibition et le championnat



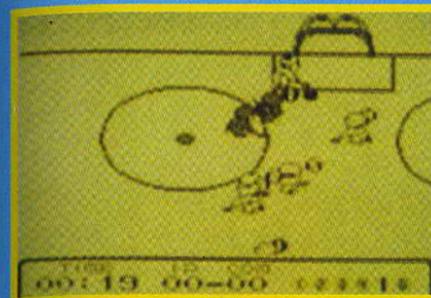
du monde. Parmi les options s'en trouvent de très sympathiques telles que le choix des commandes (parmi 3), la météo plus ou moins variable et les sauvegardes de vos scores. Une fois que votre choix est fait, vous choisissez un sponsor (dont



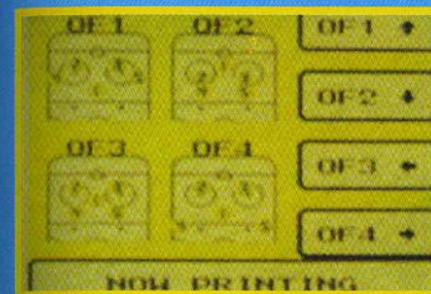
dépendra la marque de votre voiture), puis le circuit parmi les huit proposés. Si vous êtes inscrit au championnat du monde, ce choix sera supprimé bien entendu. Une fois prêt, une jeune fille (la même) vous donne les caractéristiques du circuit et la météo pour la course. Ensuite c'est à vous de choisir les bons équipements pour votre voiture : le moteur (4 choix), les pneumatiques (6 choix) et le châssis (4 choix). Pour ce qui est du châssis et du moteur il n'y a aucun problème pour la sélection (celle-ci étant en anglais) ; par contre pour les pneus, il faut savoir lire le japonais. Avant d'entrer vraiment dans la course, il faudra se qualifier aux trois tours d'essais, afin d'obtenir la meilleure place possible au départ. Et c'est parti pour cinq tours, et bien sûr comme d'habitude, les autres concurrents sont toujours plus rapides. Dans ce jeu il faut toujours aller à fond la caisse ; d'ailleurs à ce propos, je me demande à quoi servent les freins dans ce genre de jeu puisque si on freine, la course est perdue. Autre truc qui m'a rendu furieux à plus d'une reprise : les autres concurrents tournent en angle droit dans les virages, ne vous laissant ainsi aucune chance. Mais à force de persévérance, il est tout de même possible de gagner. Ah, j'oubliais, votre voiture peu s'arrêter au stand pour diverses réparations.

World Ice Hockey

Il est arrivé, il est là, le Hockey est enfin sur Gameboy. Figurez-vous que c'est une agréable surprise : il est presque meilleur que certains jeux sortis sur micros. Comme dans Fastest Lap, une jeune fille vous accueille et par la suite vous la verrez sauter de joie à chacun de vos buts. World Ice Hockey se présente un peu à la façon de Kick Off. Le terrain et les joueurs sont vus d'en haut et vous contrôlez le joueur le plus proche du palet. Le bouton de tir sert à manier la crosse. Votre équipe est entièrement paramétrée. On peut choisir ses modes d'attaque et de défense ainsi que la position des joueurs sur le

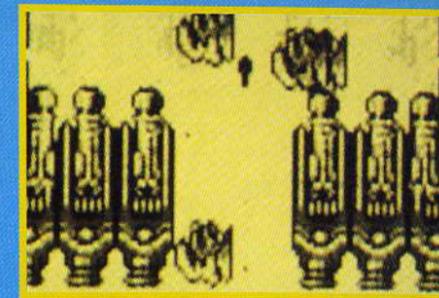


terrain. Un menu encore plus complexe dans lequel chaque joueur reçoit des consignes est proposé (enfin je pense, car c'est pas facile de lire le japonais sans faire d'erreurs). Une fois sur le terrain, c'est la baston qui commence. Un conseil en passant, les Russes sont les plus forts et les Japonais les plus faibles (les autres pays étant plus ou moins bons), alors choisissez votre camp camarades ! Si un



R Type

Voilà un jeu que l'on ne présente plus étant donné sa notoriété mondiale. La version Gameboy est très bien adaptée : on y retrouve tous les vaisseaux et tous les monstres que l'on avait sur micros. Le vaisseau est maniable, bien qu'un peu lent tout de même. Il suffit d'anticiper les mouvements et tout va bien. Contrairement à la version micro, le premier niveau est très facile et le monstre final pas très agressif. On en vient rapidement à bout. Quant au deuxième niveau c'est là que réside le problème : le serpent qui protège le monstre final est indestructible et c'est avec beaucoup de temps et de détermination (voire de la chance) que vous pourrez le détruire. Après ça redevient



normal jusqu'au quatrième où les choses se compliquent rudement. Bref, R-Type sur Gameboy est en passe de connaître la renommée qu'il avait obtenue sur 8 et



16 bits à juste titre. Ce n'est pas trop tôt car cette console manquait réellement de bons shoot-em-up.

à Nancy... l'été sera chaud...

MEGADRIVE...850 F - 520 STE ...2790 F - A500...2650 F

MEGADRIVE seule	850
Control Pad SEGA	149
Manette Compétition Pro	210
Power Stick	449
Cable Péritel	149
Cable pour 1083/1435	195

Mickey Mouse	380
Super Monaco GP	349
Ghouls'n Ghosts	429
James Douglas Boxing	380
Alex Kids	290
etc...	

ATARI LYNX livrée avec 4 jeux	990
-------------------------------	-----

Blue Lightning	180
Gauntlet	180
Gate of Zendocon	180
etc...	

CORE GRAFX	990
CORE SUPER GRAFX	1490

Les consoles NEC sont livrées avec 1 jeu + 1 manette + péritel avec adapt. son stéréo

TURBO (portable)	2390
------------------	------

Ninja Spirit	330
Hurricane	340
Motor roaders II	310
Populous	380
Tv Sports Football 1943	330
Final Match Tennis	299
Adventure Island	299
S.C.I	330
Jackie Chan.	330
Dead Moon	330
etc...	

GAME BOY Access.	
LIGHT BOY	249
AMPLI SON	185
SACCOCHE	149
VALISE	149

520 STE	2790
520 STEC	4790
1040 STE	3490
1040 STEM	4490
1040 STEC	5690
Power Pack	390
Atari Bag	590

Dr Mario	195
Nemesis	220
R-Type	249
Dragons Lair	249
Kung'Fu Master	249
etc...	

(Dans la limite des stocks disponibles

1 Console ou 3 cartouches achetées vous devenez membre du club

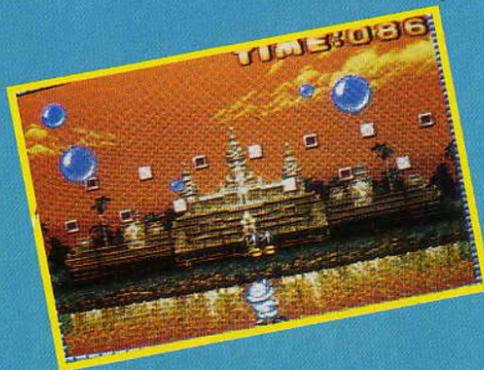
STARGAME'S

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commande sur papier libre ou tél. règlement Chèque ou Carte Bleue
Frais de port :

jeux	25 F	consoles	50 F
portables	35 F	micros	120 F

STARGAME'S 112 Rue St. Dizier
54000 NANCY
Tél. 83 35 48 39



Saviez-vous que si l'on traduit Pang en japonais et qu'ensuite on traduit le japonais en anglais, cela devient POMPING World ? Non ? Moi non plus. Mais toujours est-il que le fameux jeu édité par Ocean sur presque tous les micros est sorti sur la CoregrafX. Mais sous un autre nom et fait par une autre équipe.

Pour ceux qui ignorent ce dont il retourne, POMPING World est un super jeu très prenant dans lequel vous devez tirer sur des ballons. Chaque ballon que vous atteignez explose et se transforme en deux ballons plus petits, puis chacun en explosant fait la même chose (un ballon donne jusqu'à huit petits ballons). Ce qui fait que vous retrouvez avec plein de petits ballons

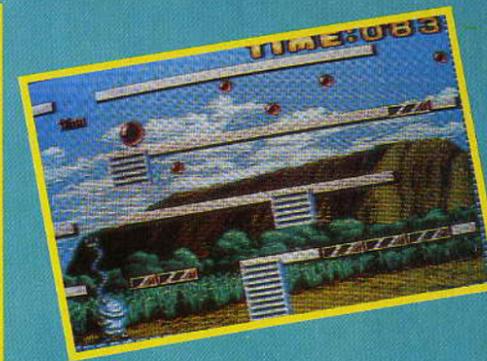
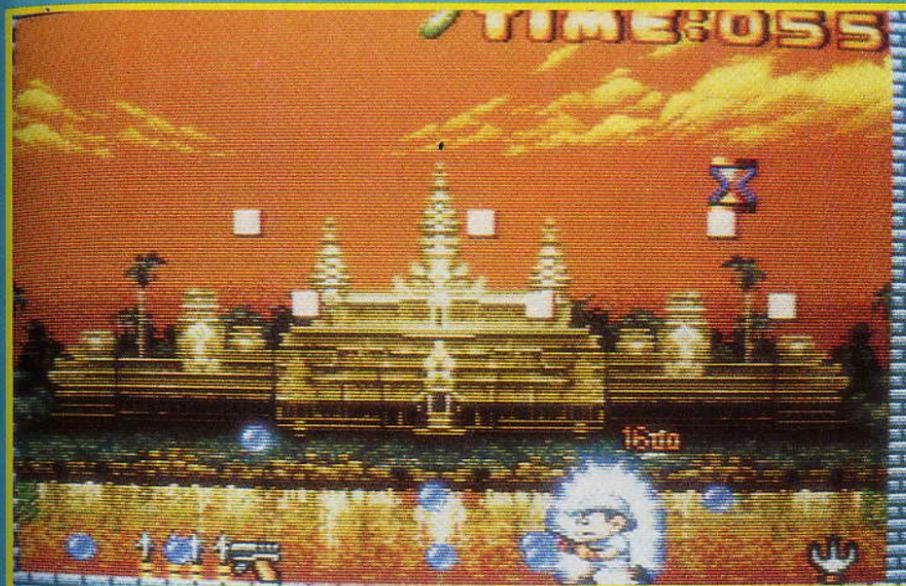


qui rebondissent dans l'écran. Il faut savoir que le moindre contact avec l'un des ballons provoque votre perte. Très souvent, les sphères en explosant laissent tomber des bonus. Le pistolet est mon



préférée. En effet, lorsque vous débutez le jeu, vous lancez des sortes de harpons qui sont relativement lents. Le pistolet est plus rapide. Les deux pointes, elles, permettent de tirer plusieurs fois de suite et

POMPING WORLD



les explosifs divisent les boules en la plus petite taille. Les sabliers ralentissent la vitesse des boules, les tridents détruisent les ballons ainsi que les obstacles, car il y a parfois toutes sortes de plates-formes. Vous avez aussi des réveils qui stoppent le déplacement des ballons et... bien d'autres choses. De temps en temps, des ennemis apparaissent à l'écran. Si l'un vous touche, il vous empêche de tirer durant quelques secondes.

Que dire du jeu ? Eh bien qu'il est similaire aux versions Amiga et ST, seule la musique est supérieure, grâce une nouvelle fois à la présence du lecteur de disques laser. POMPING World est une superconversion, qui devrait connaître un certain succès, d'autant plus qu'il n'y a pas grand-chose qui sorte sur la Nec ces temps-ci. Vous avez plusieurs styles de musiques et même du rock, du blues, etc. Pour une

fois, les musiques ne sont pas typiquement japonaises. Il faut aussi ajouter la possibilité de jouer à deux simultanément. Super !

90 %

GRAPHISME : 82 %
SON : 88 %
ANIMATION : 85 %
JOUABILITE : 84 %

Édité par Hudson soft

PHILIPPE QUERLEUX

VIDEO GAMES

GALERIE ST SEBASTIEN
1er Etage - Face escalators
Boîtes aux lettres n°54
54000 NANCY

TEL : 83-35-49-33
FAX : 83-35-49-37

BON DE COMMANDE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
Tél :

MEGADRIVE	NINTENDO	GAME BOY	NEC
MEGADRIVE FR + ALTERED BEAST - GARANTIE PAR CONSTRUCTEUR - LOGICIELS Avec boîte 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 Strider 449 F Populous 449 F LES NEWS Arrow Flash 369 F Crack Down 369 F Grain Ground 369 F Golf GPA 449 F Dick Tracy 449 F Shadow dancer 449 F James Bond 449 F Buster Douglas Boxing 369 F Joe Montana Foot Ball 369 F Logiciels IMPORT Alien Stord 399 F Ark Odyssey 449 F Batman 449 F Bonanza bros. 399 F Fantazia 449 F Fire Mustang 449 F Gynoug 399 F Sonic 449 F Spiderman 399 F Super Airwolf 399 F WrestleWar 399 F Zero Wing 449 F + 100 TITRES EN STOCK A PARTIR DE 195 F	Console base 490 F Console + Tortues Ninja 690 F LES NEWS Baddude Dragon Ninja 429 F Burai Fighter 329 F Days of Thunder 389 F Dr Mario 329 F Gauntlet II 389 F Gremlins II 429 F Iron Sword 429 F Jack Micklans Golf 389 F Knight Rider 369 F Rad Gravity 369 F Turbo Racing 389 F Casier Bois 18 LOG 129 F Sacoche 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 Spiderman 329 F Line of Fire 299 F Running Battle 299 F GAME GEAR Console Française + 1 jeu 990 F DISPO FIN JUIN Réservez la au 83-35-49-33	Console +Tetris 590 F LOGICIELS avec boîte et notice française LES NEWS Alleyway 195 F Amazing Spiderman 195 F Balloon Kid 195 F Burai 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 Kwlrk 195 F ACCESOIRES Light Boy 275 F Game Light 125 F Etui Case Boy 125 F Boitier Rigide 99 F Sacoche G.B + 5 Log 99 F Battery Pack 299 F Logiciel IMPORT Batman 245 F Bubble Bobble 245 F Bugs Bunny 2 245 F Chase HQ 245 F Duck Tales 245 F Final Fantasy 245 F Ghostbusters 2 245 F Gremlins 2 245 F Megaman 245 F Tortues Ninja 245 F Princess Blobette 245 F R. Type 245 F Robocop 245 F Scrabble 245 F + 100 TITRES EN STOCK A PARTIR DE 145 F	Core GrafX + Jeu 990 F Super GrafX + Jeu 1490 F Core GrafX + Cdrom + Jeu 3990 F PC Engine GT 2490 F LES NEWS Top Shop Boys 299 F Jackie Chan 349 F Final Match Tennis 349 F Silent Debugger 349 F TV Sport Football 349 F Populous 379 F 1943 369 F Hatris 349 F LES PROMOS Be Ball 199 F Bloodia 199 F Galaga 88 199 F Kick Ball 199 F R Type 199 F Tiger Road 199 F NEO GEO Vente et Location Console 2990 F Magician Lord 1290 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 Ghost Pilot 1390 F Sengoku 1390 F PORT LOGICIELS 20 F CONSOLE PORTABLE 50 F CONSOLE TV 100 F TOTAL Cheque \$ Mandat 0 Contre Remboursement + 35 F

Une rubrique plus courte qu'à l'habitude ce mois-ci, en effet la majorité des previews consoles étant présentées dans le résumé du CES de Chicago.

COREGRAFFX

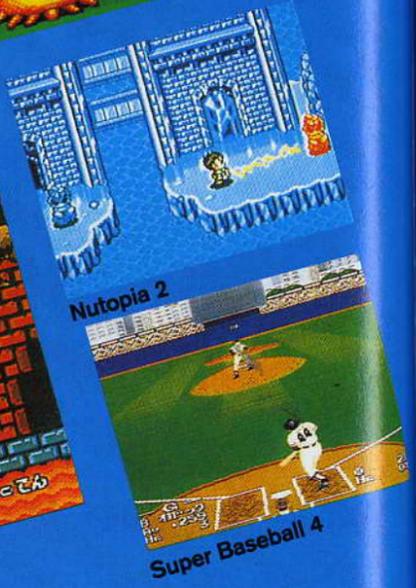
Encore et toujours des nouveautés sur la CoregrafX décidément de plus en plus pourvue en logiciels. Le premier d'entre eux très bientôt, un shoot'em up, disponible sur CD-Rom se nomme Space Fantasy Zone et semble tout droit adapté d'un logiciel très semblable sur Gamegear. Splash Lake, un jeu d'arcade réflexion, que nous vous présentons le mois dernier, est prévu pour le 9 août, il est également édité sur CD-Rom et devrait sortir le 26 juin au Japon. Sur CD toujours devrait arriver très rapidement le quatrième épisode de Valis, avec des graphismes assez réussis, et on l'espère une excellente bande sonore. Dans le domaine du base-ball, il sort pratiquement un jeu tous les mois, celui-ci ne dérogeant pas à la règle (sortie prévue le 9 août tout de même), nous aurons droit à Super Baseball 4, à la réalisation très soignée il faut l'avouer. De son côté, PC Kid 2 n'en finit pas d'arriver ; c'est pour bientôt, nous pouvons vous l'assurer. Nutopia II est maintenant presque terminé et nombreux sont ceux qui l'attendent (pas avant le 27 septembre au Japon), d'autant plus que le jeu semble superbe.



Space Fantasy Zone



PC Kid 2



Super Baseball 4



Valis 4



PC Kid 2



Space Fantasy Zone



Nutopia 2



Valis 4

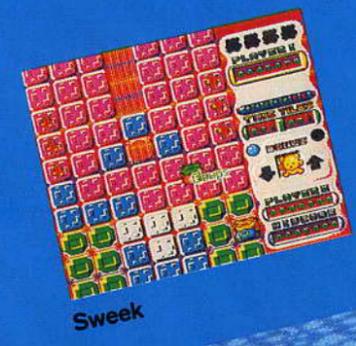


Splash Lake

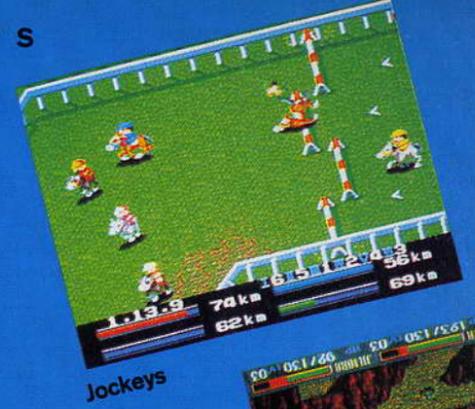
En ce qui concerne Sorcerian et Skweek, ils sont tous les deux prévus pour la fin août et sont conformes aux versions micros. Le mois dernier des deux jeux de motos prévus sur CoregrafX, eh bien nous connaissons maintenant le nom de celui de la société Irem, l'Esprit de la course (Race Spirit) prévu pour la première quinzaine de juillet. Le jeu, dans sa conception, se rapproche énormément de Triple Battle F1 avec un écran divisé en deux parties horizontales. Pour le mois de septembre est prévu Colionn, un jeu de tir mettant en scène divers animaux. La réalisation semble sympa avec d'excellents graphismes. A noter aussi un logiciel de courses hippiques dénommé Jockeys du monde en français, le titre anglais n'étant pas encore connu, aux graphismes prometteurs. Enfin, finissons par le meilleur, Efera & Jiliora sur CD-Rom, un jeu de rôles action prévu pour le mois de septembre. Il s'annonce grandiose avec des graphismes splendides et une action sans cesse renouvelée.

SUPERGRAFFX

1941, dont nous vous parlions il y a trois mois, est maintenant bien avancé, et le jeu s'annonce tout bonnement extraordinaire avec une réalisation à vous couper le souffle et à faire pâlir les possesseurs de Super Famicom. Jugez plutôt, les graphismes sont superbes et le nombre de sprites incroyable. Avec 1941, cette machine va une nouvelle fois qu'elle est pas loin de se classer première console de jeu toute catégorie, même devant la Super Famicom. Si seulement elle pouvait bénéficier d'un peu plus de jeux.



Sweek



Jockeys



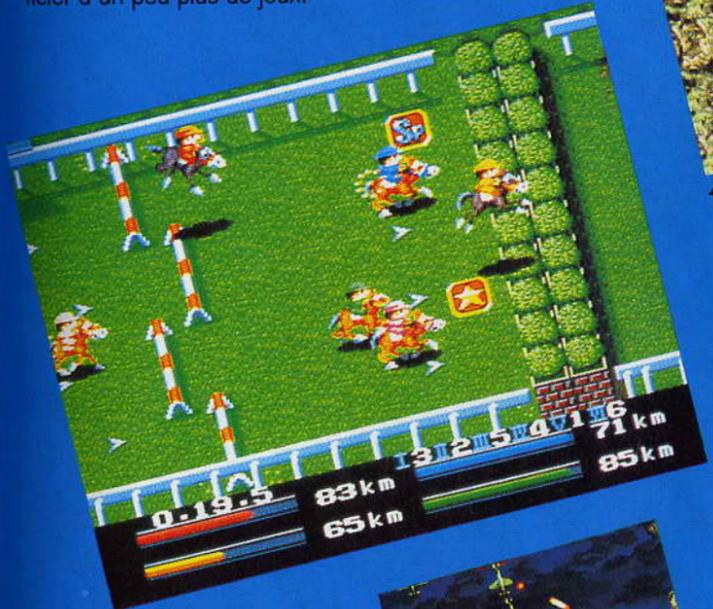
Colionn



Efera & Jiliora



Sorcerian



Jockeys



1941



1941



1941



Race Spirit



1941



Race Spirit



1941

GAMEGEAR

Pas grand-chose de nouveau par rapport au compte rendu du CES, hormi Tarourouto le Magicien, un jeu de tir aux graphismes corrects.

SUPER FAMICOM

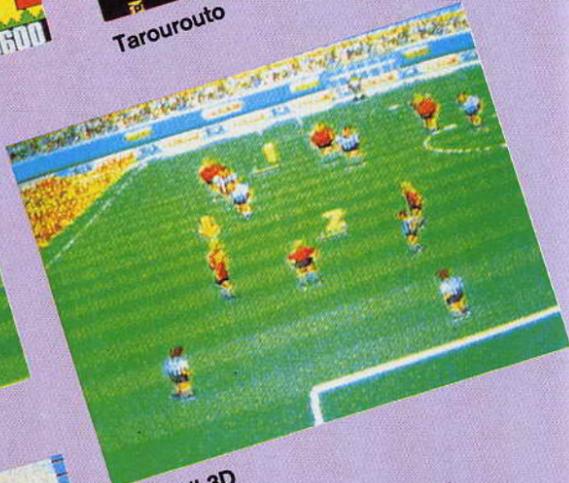
Même remarque que pour la partie Gamegear, tout ou presque est écrit dans le résumé du CES. Seul un jeu de football et un jeu de catch, dont le nom provisoire est tout simplement Catch de chez Human, mais qui n'était pas visible lors du show. Au vu des photos, le jeu semble assez moyen. Concernant le jeu de football, il s'annonce en revanche assez génial avec une réalisation en 3D bitmap. Lorsque l'on connaît les capacités de cette console dans ce domaine, l'on peut s'attendre à un grand logiciel. Dernière minute, en plus de ces deux logiciels, un jeu de tir était également absent du show, il s'agit de "Légende du tonnerre" en français, le titre anglais n'étant pas encore défini.



Tarourouto



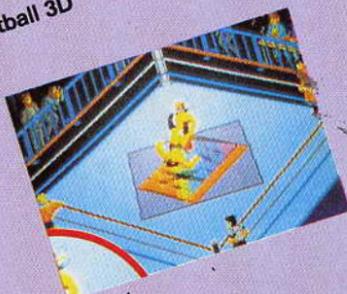
Football 3D



Football 3D



Légende du tonnerre



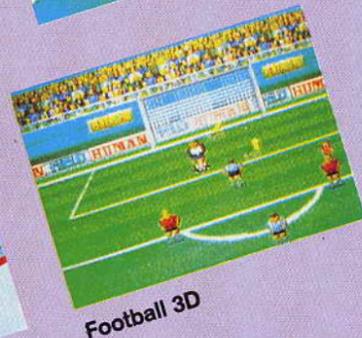
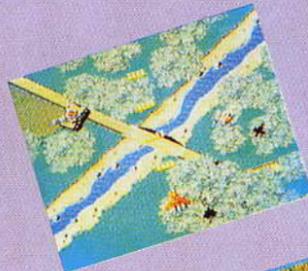
Catch



Légende du tonnerre



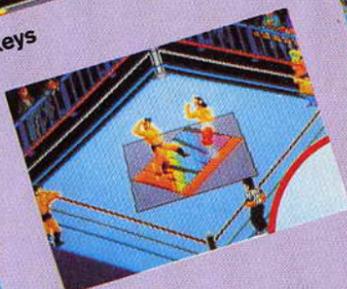
Jockeys



Football 3D



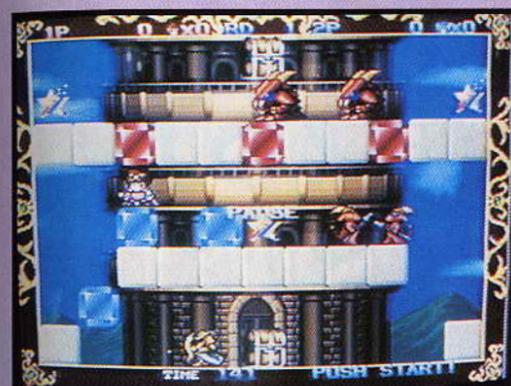
Légende du tonnerre



Catch

NEO-GEO

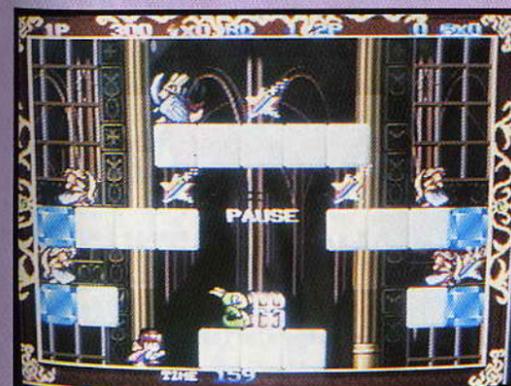
Deux nouveaux jeux pour cette console. Le premier d'entre eux est un mélange de réflexion et d'arcade et reprend les trucs de Salomon's Key et de Bubble Bobble. La réalisation est superbe avec d'excellents graphismes et un environnement sonore de très bonne facture. Le second est un nouveau jeu de combat dans lequel le joueur affronte des adversaires de plus en plus puissants au fil de sa progression. Le titre totalement en japonais nous a échappé. Toujours en cours de finalisation, Burning Fight devrait sortir très rapidement.



Champion



Champion



1er
REVENDEUR
DE CONSOLES
EN FRANCE

COCONUT

MEGADRIVE
GAMEBOY - NEC
NINTENDO NES - LYNX
SEGA MASTER SYSTEME
NEO GEO - GAME GEAR
AMIGA - ATARI
PC Compatible

tous chez coconut!

PARIS ETOILE : 41 av de la Grande Armée

75016 PARIS - Tél: 16(1) 45 00 69 68

PARIS REPUBLIQUE : 13 bd Voltaire

75011 PARIS- Tél: 16(1) 43 55 63 00

MONTPELLIER : C.C Le Triangle niv. Bas

34000 MONTPELLIER - Tél: 67 58 58 88

GRENOBLE : 8 cours Berriat

38000 GRENOBLE - Tél : 76 50 99 41

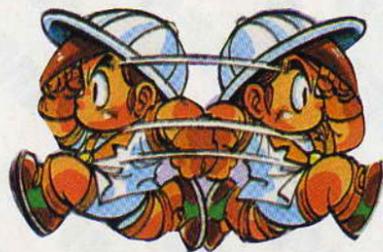
vente par correspondance: 43 38 79 65.

Province: 16 (1) ...

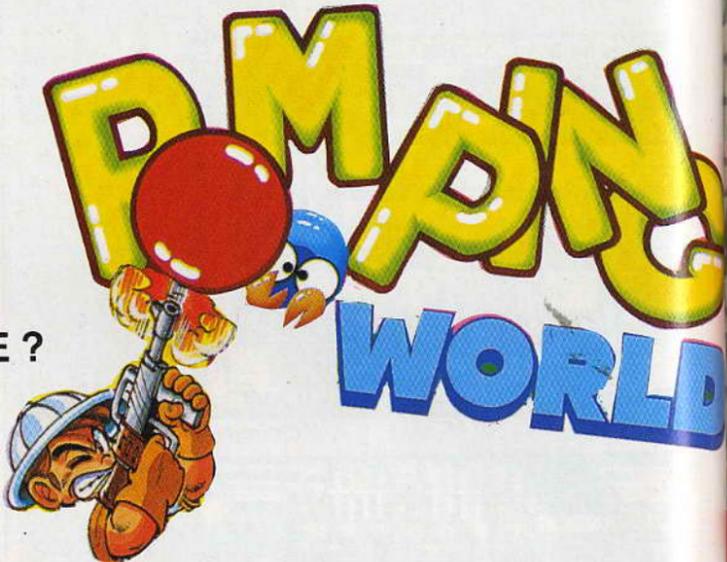
BIENTOT!
ouverture d'un magasin à
MARSEILLE et à **NICE**
pour tous renseignements

67.58.58.88

**COMME TOUS LES MOIS,
SODIPENG ET GENERATION 4
ORGANISENT UN GRAND CONCOURS A L'ANNEE !
CE MOIS-CI GAGNEZ UN CD ROM POUR
CONSOLE CORE GRAFX EN JOUANT AVEC**



1 QUEL EST LE SITE
QUI REPRESENTE LA FRANCE ?
a) La tour Eiffel
b) Montmartre
c) L'arc de Triomphe
d) place de la Concorde



2 QUEL EST LE 5^{eme} PAYS VISITE
PAR NOS EXPLORATEURS ?
a) L'Australie
b) L'Afrique

3 POMPING WORLD
PEUT SE JOUER A :
a) 2 b) 4 c) 5 d) 3



4 QUESTION SUBSIDIAIRE :
QUELLE EST LA BOISSON
PREFEREE DE DIDIER ?

VOS REPONSES
*SUR CARTET
POSTALE.*
VOS COORDONNEES
GENERATION 4
19 RUE H. MOREAU
75019 PARIS

May

**TOUT SUR LE CES
DE CHICAGO**

**RÉSUMÉ D'UNE VISITE
CHEZ LUCAS ART**



**SUITE DU CONCOURS 3D CONSTRUCTION KIT • LA BOUTIQUE DE
PRESSIMAGE : DES GIGA-OCTETS DE SOFTS SUR AMIGA ET ST A
DES PRIX IMBATTABLES. REPONDEZ A NOTRE ENQUETE LECTEUR.**

C E S CHICAGO

Le Consumer Electronic Show se déroulait du 1^{er} au 4 juin 1991, à Chicago, dans l'Illinois. Comme à son habitude, il a permis aux différents éditeurs présents de nous montrer leurs principaux projets. Une fois de plus, les stands uniquement dédiés à la micro-informatique constituaient une part très réduite du salon, au contraire des consoles, plutôt envahissantes. Toutefois la micro-informatique ludique n'est pas morte, comme le prouve la présence de nombreux softs de qualité, notamment sur PC et Amiga. Voici donc un "court" résumé des produits qu'il nous a été permis de découvrir, plus une ou deux surprises.

ACCOLADE

Cette société américaine présentait quelques nouveautés. Nous avons eu la joie de découvrir la suite de **Elvira** sur PC, nommée **Elvira II : The Jaws Of Cerberus**. Plus beau que le premier épisode, il semble aussi plus intéressant et plus amusant. Il va cependant falloir attendre la fin de l'année pour la version PC. Cette fois-ci, l'histoire se déroule dans des studios de cinéma pour films d'horreur. Une force maléfique a donné vie à divers monstres terrifiants, et Elvira se retrouve une fois de plus en plein délire. La suite de

Search For The King est elle aussi prévue pour le dernier trimestre de l'année 91. Plus rien à voir avec l'épisode précédent un peu décevant. Graphismes VGA en 256 couleurs, digitalisations graphiques et sonores, plus une interface de



commande gérée à l'aide de la souris, voilà qui promet beaucoup. Invité par un ami à Los Angeles, notre don Juan va se trouver mêlé à une affaire de kidnapping. Enfin, un football américain répondant au doux nom de **Mike Ditka Power Football** est annoncé pour cet automne. Là encore, une réalisation irréprochable, exploitant au mieux les capacités des PC et compatibles. A noter en France la sortie de **Search For The King** sur Amiga.



Broderbund

Sur le stand de cette compagnie, étaient présentés plusieurs produits. **The Ancient Art Of War In The Skies**, est un wargame prévu sur PC pour cet été, en fait la suite de l'Art Ancien de la guerre, un hit il y a très longtemps sur PC. Toujours



pour cet été, **Playmaker Football**, une simulation de football américain sera distribuée. Sinon, le tout dernier programme de Chris Crawford, l'auteur de **Balance Of Power**, sera **Patton Strikes Back**, un wargame qui sortira cet automne. Enfin, Broderbund continue à éditer des scénarios sur le personnage de Carmen San Diego, dans une enquête policière qui à chaque fois est plus un moyen de découvrir une ville, une région ou un pays, qu'un véritable jeu.

CALIFORNIA Dreams™

Plusieurs jeux devraient nous parvenir cet automne sur PC dans un premier temps. **Solidarity** un jeu de stratégie dans lequel vous devez libérer la Pologne de l'emprise du communisme. **Wreck Hunters** (titre provisoire) vous place aux commandes d'un sous-marin, dans un jeu d'aventure interactif.



Cette société américaine montrait elle aussi plusieurs jeux. Suite à un accord avec Accolade, la majorité des produits Capstone sera distribuée en Europe sous divers formats (PC/Amiga/ST) à des dates encore



inconnues. **The Cardinal Of The Kremlin**, un jeu dans lequel vous devez développer des défenses contre une attaque éventuelle venant de l'est, est un jeu de stratégie et d'espionnage. **Trump Castle 2** est une compilation de jeux de casino : machines à sous, roulette, baccara, blackjack, craps... Le dernier **Search For The Titanic**, est moitié jeu d'aventure, moitié simulation, avec pas mal de graphismes digitalisés. D'autres softs sont prévus dont **The Taking Of Beverly Hills** en septembre sur PC, mais aussi **Home Alone** en octobre, basé sur le film.



*La société anglaise présentait sur le stand Virgin deux softs : **Thunder Hawk** en preview et **Frenetic** en test dans ce numéro. Sont aussi annoncés **Retro** et **Heimdall** pour la rentrée.



Cette société récemment apparue dans le monde de la micro-informatique ludique annonçait elle aussi pas mal de nouveautés pour PC. **Bo Jackson Baseball**, un jeu de baseball prévu pour cet automne. Une simulation de chars en 3D, avec des sprites pour les tanks, prévue pour novembre, sous le nom de **Battlefield 2000**. **Ultrabots Sanction : Earth** qui doit sortir en octobre. Moitié jeu de rôles, moitié simulation, vous piloterez des robots pour repousser des vagues d'aliens.



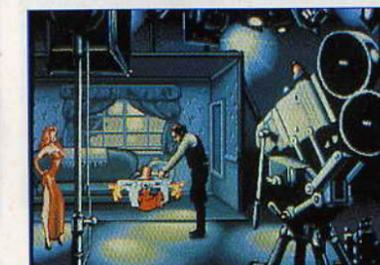
La branche informatique de Disney



avait elle aussi son stand et organisait une soirée de présentation. Au niveau micro, nous avons pu ainsi découvrir les premières scènes de **Hare Raising Havoc**, un jeu d'arcade-réflexion basé sur le merveilleux **Roger Rabbit**. C'est superbe sur PC, bien animé, bien dessiné



et surtout hyperdrôle, au moins autant que les dessins animés dont il s'inspire. De même, basé sur le film qui sortait aux USA le 21 juin, **Rocketeer** le jeu, exploite lui aussi à la perfection les graphismes VGA. **Dick Tracy** sur PC était lui aussi



présenté, à ne pas confondre avec le jeu plutôt moyen déjà sorti. Enfin **Stunt Island** vous permet de créer un scénario pour cascadeur, puis de le mettre en pratique au cours d'une scène de simulation d'acrobaties en avion. Encore une fois, on ne peut que se réjouir de la réalisation technique parfaite. A noter la création



par Disney d'une carte son moins chère que celles existant déjà, et semblant avoir reçu l'aval de com-



panies telles que Broderbund et Sierra On Line qui développeront dessus. Enfin, la version PC de **The Animation Studio** apparaît comme identique avec la version Amiga. C'est très fort !



Cette compagnie, filiale de Sierra On Line, présentait quelques logiciels superbes. Pas grand-chose sur **Rise Of The Dragon 2** ou sur **Aces Of The Pacific**, leurs deux prochains produits pour l'année 92. Par contre, nous avons pu voir et jouer à **Nova 9**, la suite de **Stellar 7**, et ce soft nous a assez impressionné. Il doit sortir cet



été, tout comme **The Adventures of Willy Beamish**, un jeu faisant



penser à un dessin animé, avec le même système de jeu que pour **Rise Of The Dragon**.

Il s'agit d'une question de jours. **Rise of The Dragon**, **Stellar 7** pour Amiga devraient sortir aussi très prochainement.



Chez Electronic Arts, **Zone Warrior** est présenté en preview et **Mario**



Andretti en test. **Earl Weaver Baseball 2** est annoncé lui pour cet été sur PC. Pour les nouveautés consoles, reportez-vous à la fin du résumé du CES dans la partie console.



Germ Crazy et **Ball Game** sont testés dans ce numéro.

EPIX

California Games 2 est fini et nous le testons pour vous ce mois-ci.

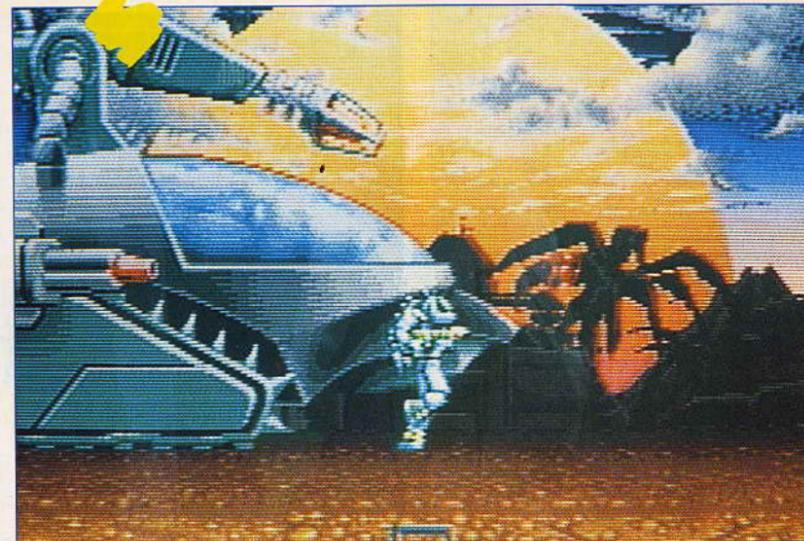
Cette compagnie présentait plusieurs adaptations PC de jeux déjà sortis sous d'autres formats. Nous



avons ainsi pu voir **The Ninja Gaiden 2**, mais aussi **Viking Child**, deux jeux d'arcade connus.



INNERPRISE



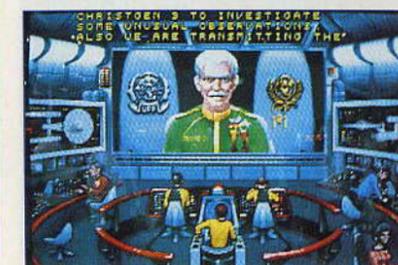
Cette société surprenait tout son monde avec plusieurs softs intéress-



sants. **Hoi**, un petit jeu d'arcade aux graphismes simples mais sympathiques. **Entity**, un jeu d'action à la *Shadow of The Beast*, avec des graphismes et une animation superbes. **Cyberblast** un jeu d'arcade-aventure futuriste de type Gauntlet, qui sortira sur PC d'ici la fin de l'année. **Mutant Warriors**, lui aussi sur PC devrait sortir cet automne, où deux joueurs peuvent participer simultanément à travers plusieurs niveaux d'un complexe.

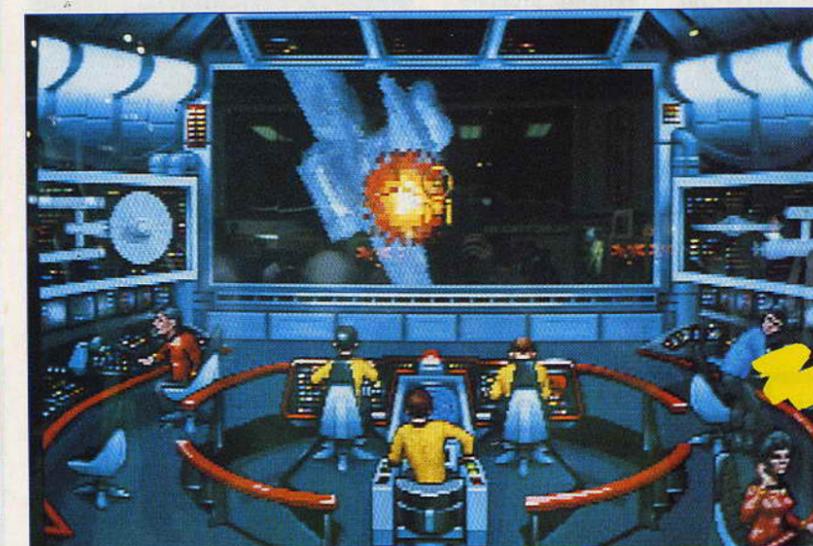


Sur ce stand, preuve était encore faite de l'emprise du PC sur le marché ludique américain. **The Lord Of The Ring : The Two Towers** est la suite du jeu de rôles qui était sorti



l'an dernier, basé sur les romans de J.R.R. Tolkien. Prévu pour cet automne, il semble avoir subi quelques

petites améliorations. **Star Trek : The 25th Anniversary** est inspiré des films et de la série télévisée. Il



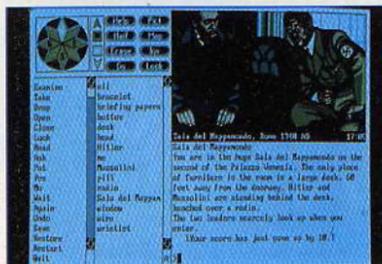
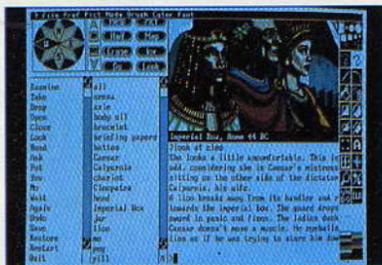
s'agit d'une aventure spatiale au cours de laquelle vous allez diriger l'Enterprise à travers de nombreuses missions d'exploration. C'est en VGA couleur, avec des phases de combats spatiaux fortement inspirés de Wing Commander (les vaisseaux sont dessinés en sprites). Bien réalisé, ce jeu risque de faire un malheur à sa sortie. The **Bard's Tale Construction Kit** sortira en septembre, alors que **Castles** devrait sortir d'ici quelques semaines sur PC et en septembre sur Amiga.

Interstel[®]

De un à six joueurs vont pouvoir s'affronter avec **Armada 2025**, une simulation de conquête spatiale. Partant d'une seule planète, il va falloir conquérir de nombreuses autres planètes, affronter les flottes adverses, développer vos colonies... Tout ceci très bientôt, en juillet selon les dernières prévisions. **Utah Beach**, prévu pour octobre, est un wargame sur lequel nous n'avons que peu de renseignements, sinon qu'il a pour thème le débarquement de juin 1944 et qu'il semble assez complet.



Cette société à qui l'on doit entre autres le fabuleux Spellcasting 101: Sorcerers Get All The Girls, montrait



Time Quest, un jeu d'aventure utilisant le même système, qui vous fera voyager à toutes les époques et rencontrer des personnages de notre histoire : Napoléon, Arthur Pendragon, Adolf Hitler... et ce, dès cet été. Legend annonçait aussi la sortie prochaine de **Spellcasting 20 : The Sorcerer's Appliance**, la suite de Spellcasting 101. Nous attendons cet événement avec impatience, en espérant un scénario encore plus fou.



LucasArts montrait de superbes démos de **Secret Of The Monkey Island 2** et de **Indy 4**, prévus tous les deux en octobre 1991 sur PC, et durant le 1er trimestre 92 pour ST et Amiga. **Secret Weapons Of The Luftwaffe** devrait sortir cet été. Quoi qu'il en soit, allez voir le dossier sur LucasArts pour en savoir beaucoup plus long sur ces softs et sur les autres projets

MAXIS

Maxis était présent sur le stand Broderbund, présentant **SimAnts**, un programme dans la lignée des célèbres SimCity et SimEarth. Cette fois-ci, vous devez assurer le développement d'une colonie de fourmis. Cette société présentait aussi **RoboSport**.



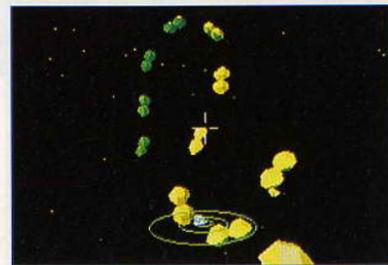
Microprose se faisait remarquer par un stand assez important, sur lequel beaucoup de produits étaient mon-



trés. Tout d'abord deux bornes d'arcade, avec le fameux F15, déjà connu par les amateurs de salles



d'arcade, mais surtout **B.O.T.S.**, un nouveau jeu d'arcade en 3D tout simplement extraordinaire. Vous y dirigez un robot de combat, une sorte de MechWarrior, dans des affrontements contre de nombreux enne-



mis. C'est superbe, et cela bouge merveilleusement. Pour en revenir à la micro-informatique, Microprose montrait aussi **Gunship 2000** et **F117-A**, deux simulateurs que vous pouvez trouver en rubrique Preview dans ce numéro. Cet automne, et sur PC, devrait sortir **Civilization**,

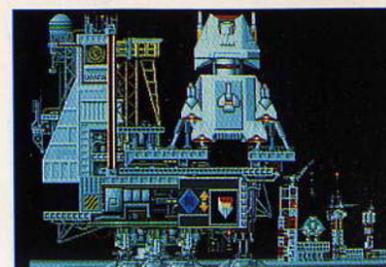
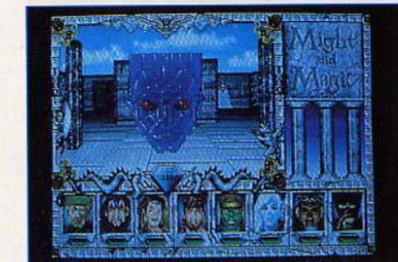
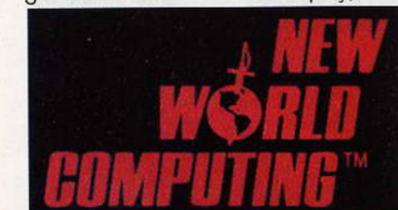


créé par Sid Meier, à qui l'on doit déjà F19 Stealth Fighter, Railroad Tycoon et F15 Strike Eagle. Il s'agit d'un jeu qui commence en 4000 avant J.-C. Vous devez vous débrouiller pour qu'à partir d'une tribu, vous la développez au cours des siècles, formant des peuples, puis des nations entières. Darklands, jeu de rôles médiéval germanique, doit sortir au printemps 1992, c'est vous dire s'il risque d'être complet. **Codenome** : White Shadow est le nom du prochain simulateur de vol annoncé par Microprose. Il allierait simulation classique et stratégie, dans un combat à mort contre les cartels criminels. Enfin, Lightspeed, simulation spatiale déjà sortie l'année dernière, a subi une remise à neuf technique qui devrait le rendre

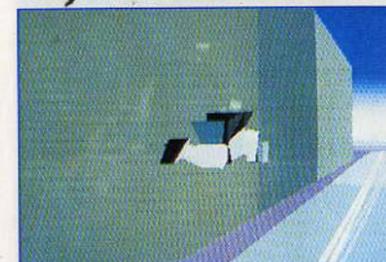
plus attractif (graphismes VGA 256 couleurs et nouvelles musiques), il devrait sortir sous un nouveau nom : **Hyperspeed**. Une simulation de golf (appelé pour l'instant **3D Golf**) est aussi en cours de développement. Nous vous en proposons aussi une preview.



Mindcraft, à qui l'on doit, les pas très réussis, **Magic Candle** et Keys to Maramon, occupait aussi un petit stand, présentant tout d'abord **The Magic Candle 2**, la suite, avec un système de jeu et des graphismes nettement plus corrects et originaux. **Rules Of Engagement** est quant à lui le deuxième jeu utilisant le système IGS qui permet à plusieurs softs d'utiliser les mêmes données. Ce wargame peut donc être couplé avec Breach 2, les combats spatiaux se déroulant avec Rules Of Engagement, tandis que les scénarios sur les planètes ou à l'intérieur des vaisseaux se jouent avec Breach 2. Trois autres projets sont annoncés : **Magic Candle 3** (VGA couleur cette fois), **Frozen Jungle** (un jeu de rôles de SF) et un jeu de construction et de gestion de châteaux forts (un peu dans le genre Castles de chez Interplay).



Might And Magic 3 avance à grands pas sur PC. **Planet's Edge** est un mélange de simulation spatiale et de jeu de rôles pour ce qui est de l'exploration des planètes. Cela rappelle par certains côtés, les jeux du type Ultima.



Très peu de chose sur le stand Ocean, mais **Billy The Kid**, **Elf**, **Robocop 3**, **Whiz Kid** sont toujours annoncés pour bientôt.



Après notre dossier du mois dernier, nous pensions bien connaître les produits de cette société, et donc éviter des arrêts prolongés et répétés devant le stand Origin. Sûrement mieux préparés psychologiquement à cette épreuve que les autres journalistes, nous avons cependant admiré et écouté avec ravissement les divers produits présentés. Outre **Martian Dreams**,



une démo de **Wing Commander 2** surprenait tout le monde par ses qualités graphiques et musicales. Il va cependant falloir attendre jusqu'à fin juin pour avoir le plaisir d'y jouer. La présentation d'**Ultima 7** était elle aussi visible, mais seule la présentation du jeu était exposée sur le stand. Le jeu devrait sortir cet automne. La grosse surprise fut la projection sur grand écran de **Strike Commander**, une simulation de vol que nous vous présentons en Preview. Origin confirmait en outre que la plupart de ses produits seraient maintenant traduits en français. Sans aucun doute LA compagnie en vue du moment.



Cette société nous a fait découvrir deux nouveaux projets, avec **Mega-traveller 2**, un logiciel toujours basé sur le jeu de rôles si célèbre. Beau-



coup plus beau, avec un système de jeu plus puissant, plus pratique, il s'annonce très bien. Le deuxième était **Twilight 2000**, un jeu de rôles-arcade-aventure-stratégie qui semble lui aussi très complet. Ces deux produits devraient être distribués en France dans les prochains mois.



souris répond peut-être un peu mieux. La version CDTV est elle finie. Pour ce qui est de **Lemmings 2** et du **Lemmings Construction Kit**, pas grand-chose de nouveau malheureusement. Par contre, nous avons pu voir la version PC de **Obitus** annoncée pour cet automne. La réalisation semble excellente, avec des graphismes vraiment superbes.

Le stand Psygnosis, situé totalement à part du salon, nous a permis de découvrir un nombre impressionnant de produits, tous de très gran-

du jeu est difficilement critiquable. Plusieurs phases de jeux le constituent. La principale est la scène en 3D, avec des ennemis en ray-tracing, le reste étant en 3D faces pleines. C'est très beau et superbement animé. Une autre phase consiste en un shoot'em up à scrolling vertical, assez classique, mais bien fait. La dernière phase que



nous avons pu voir est celle de la traversée du tunnel entre deux niveaux. Le tunnel est représenté en fil de fer et vous voyez votre vaisseau de derrière. Nous avons eu la chance de découvrir deux jeux dont le développement avait à peine



commencé. Pas de photos donc de ces versions aux graphismes non définitifs, et pas encore de noms. Sachez cependant qu'il y a une course de motos (en 50 images par seconde) et un jeu d'aventure interactif avec un écran divisé en quatre parties, chacune d'entre elles



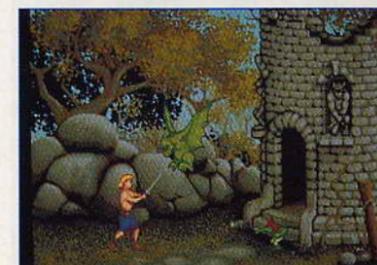
étant réservée à un personnage. Un nouveau shoot'em'up était aussi montré. Il s'appelle **Amnios** (merci J.H. !) et devrait sortir cet été. Un peu plus tard, ce sera le tour de **Leander**, un jeu d'arcade superbe. **Barbarian 2** est lui aussi en plein



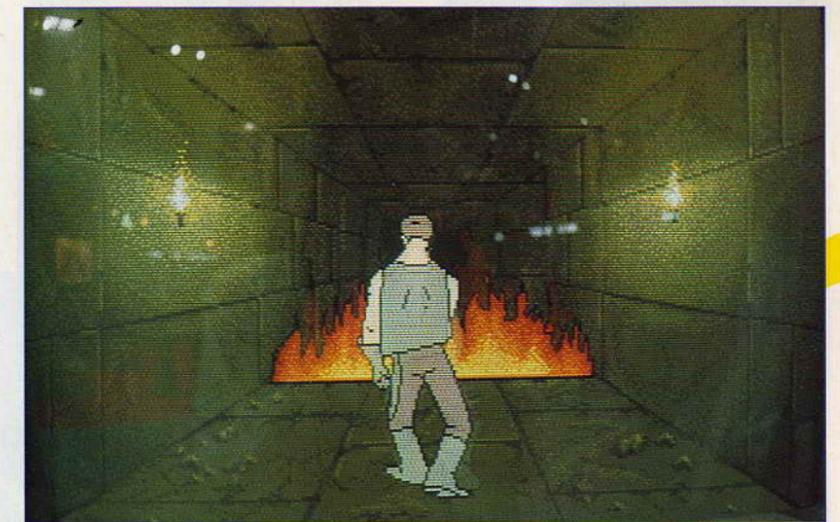
boom, et devrait sortir cet automne. **Infiltrator**, titre non définitif, est un jeu d'arcade sur plusieurs niveaux, qui s'annonce lui aussi très bien, programmé par l'auteur de **Spell Bound** et annoncé pour Noël. Enfin, **Shadow Of The Beast 3** est toujours prévu pour la fin de l'année. Psygnosis créait l'événement, avec une présentation sur CDTV et FM Towns de **Planet Side**, un simulateur de vol comme nous n'en avons jamais vu. Certaines personnes n'ont pas hésité à faire le rapprochement avec certaines scènes de **The Last Starfighter** ou **Starwars**. **Inner-Explorer** et **Sci-Fi** sont deux autres produits présentés pour l'instant sur FM Towns. Quoi qu'il en soit, Psygnosis possède désormais "The Fractal Engine", une machine capable de reproduire ce type de jeux sur n'importe quel support CD.



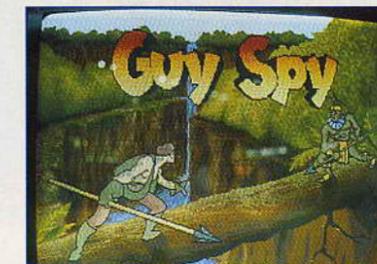
ReadySoft Inc.



Cette société a été rendue célèbre par **Dragon's Lair** et **Space Ace**.

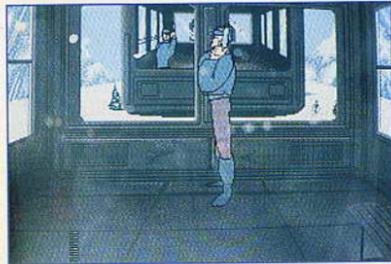


Nous arrive très bientôt **Wrath Of The Demon** sur PC, une version très bien adaptée. La version CDTV



est terminée. Pour cet automne, il faut nous attendre à voir apparaître **Space Ace 2 : Borf's Revenge**.





personnages passeront du niveau 2 au niveau 8 ou 9 en fin d'aventure. L'autre produit présenté est un baseball, au nom infernal de **Tony La Russa's Ultimate Baseball**, prévu en août. **Death Knights of Krynn**, sur Amiga est annoncé pour cet été, ainsi que **Secret Of The Silver Blades** à peu près en même temps.

un jeu aux animations et aux graphismes toujours aussi plaisants et à la jouabilité plus intéressante. Enfin **Guy Spy**, un jeu du même type, mais plus original, plus varié et surtout plus interactif, sortira quelques semaines plus tard.



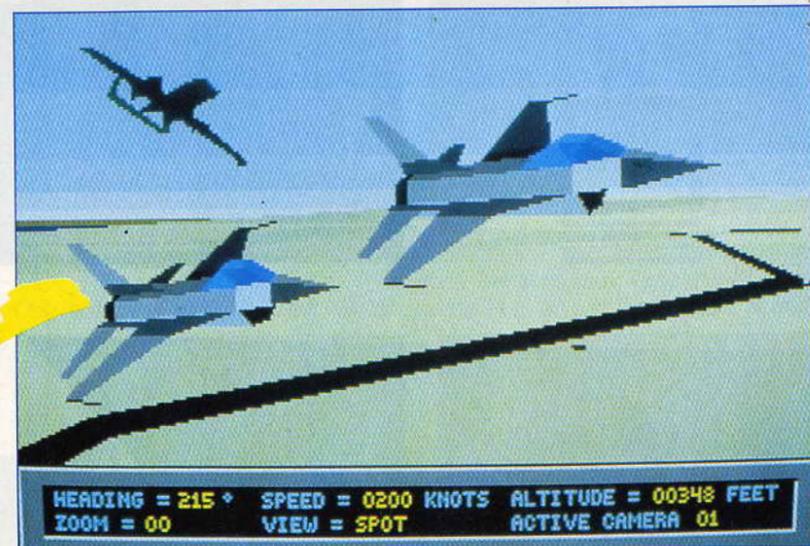
Peu de chose était montré sur le stand SSI, si ce n'est **Gateway To**



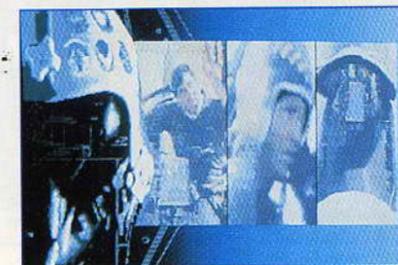
The Savage Frontier qui sortira en juillet sur PC. Il s'agit du premier épisode pour une nouvelle campagne, se déroulant dans le monde des royaumes oubliés. Le système utilisé est le même que pour **Champions Of Krynn** ou **Pool of Radiance** et les



Spectrum HoloByte occupait un stand assez important avec



quelques produits que nous avons eu plaisir à voir. **Flacon 3.0** que tout le monde attendait était présenté pour PC et annoncé pour le mois d'août. Au même moment apparaî-



tra **Wordtris**, qui s'inspire lui fortement de Tetris, sauf qu'il faut maintenant déplacer les lettres pour former des mots horizontalement ou verticalement. Pas de traduction française prévue malheureusement. Dans la même catégorie, **Super Tetris** devrait sortir en septembre. Autre projet pour octobre sur PC avec **Crisis In The Kremlin**, une



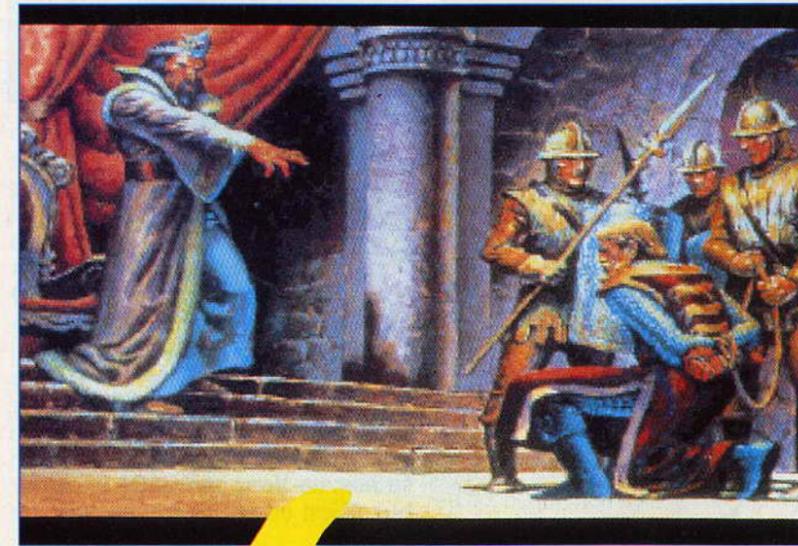
simulation économique vous mettant face à la crise soviétique actuelle. **Faces...Tris** est un n-ième jeu basé sur Tetris, avec cette fois-ci des visages célèbres à reconstituer (Gorbatchev, Thatcher...) pour Amiga. Enfin, Spectrum HoloByte s'occupera de convertir sur PC le Coin Up Atari de course de voitures, **Race Drivin'**.



Autre monstre sacré des compagnies américaines, Sierra On Line confirmait une année 1991 exceptionnelle, avec un nombre impressionnant d'updates et de jeux inédits. Pour ce



qui est des reprises, nous avons eu droit à **Leisure Suite Larry 1** et à **Space Quest 1**. Prévus tous les deux pour cet été, ils ont le même scénario que l'ancienne version, mais avec des graphismes VGA en couleurs géniaux et des musiques retravaillées. Il faudra attendre cet automne pour pouvoir jouer à la plupart de leurs autres produits. **Leisure Suit Larry 5** (en fait, le quatrième



me épisode), et **Police Quest 3** sont les suites des épisodes précédents, mais ils utilisent désormais le système de jeu apparu dans **King Quest 5** et **Space Quest 4**. **Laffer**



Utilities est un logiciel pour les fans, totalement loufoque et délirant. **Mixed Up Fairy Tale** est le deuxième jeu pour enfants, se proposant de faire découvrir les contes et les légendes aux jeunes. **Hoyle 3** regroupe six jeux de plateau : backgammon, dominos, dames... **Castle of Dr Brain** est un jeu d'aventure qui vous demandera intelligence et logique pour en venir à bout.



Conquest Of The Longbow : Legend Of Robin Hood est un jeu basé sur l'histoire de Robin des



Bois. Très beau, avec quelques phases d'arcade, il s'annonce comme étant l'événement principal de



cet automne pour la compagnie. Enfin, pour l'année prochaine, sont déjà annoncés **Quest For Glory 3** et **Laura Bow 2**.

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Beaucoup de logiciels éducatifs en anglais (pour la plupart sur CD maintenant), mais aussi et surtout **"The Miracle"** sur Amiga et PC, un piano révolutionnaire, accompagné d'une méthode d'apprentissage basée sur un module d'Intelligence Artificielle.



Cette société, à l'origine de Das Boot, de Blue Max et de Harpoon, continue à nous étonner avec des produits assez variés.



Tout d'abord **Patriot**, un wargame qui semble pour une fois magni-



fique, en 256 couleurs (640 x 480), avec de nombreuses digitalisations. Dans un genre totalement différent **1992 Winter Olympics**, une simu-



lation sportive à la Winter Games, proposant six épreuves, avec tout un système de caméras et de magnétoscope. **Megafortress** est présenté en rubrique preview. **Theatre Of War** est un wargame superbe, mélange de Virus pour les graphismes et de Populous pour la visualisation du terrain.

TITUS

La société française proposait dans une suite, **Atoll**, un jeu de réflexion où il est question de boules en couleurs à placer à des endroits précis et la version CDTV de **Prehistorik**. Cela semble sympa, avec des mu-

CES CHICAGO

3615 GEN4

POSEZ VOS QUESTIONS A LA REDACTION TAPEZ *RED

siques rocks incroyables, mais d'une difficulté pour l'instant trop importante.

US GOLD

The Godfather (Le Parrain), est un jeu basé sur le film, qui doit sortir à la fin de l'année, pour ce qui est du jeu d'arcade. De nombreux autres projets sont en route. Shadow Sorcerer devrait finalement sortir seulement en septembre, mais en français.

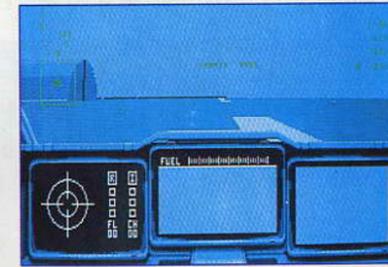
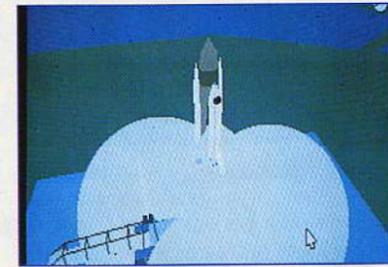
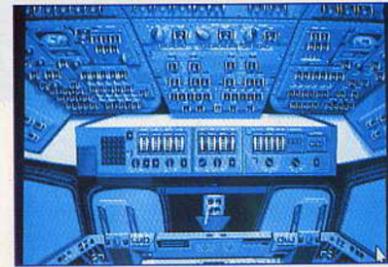


Un peu à part de la foule, Virgin Games surprenait tout son monde

avec quelques produits de très grande qualité. En premier lieu,

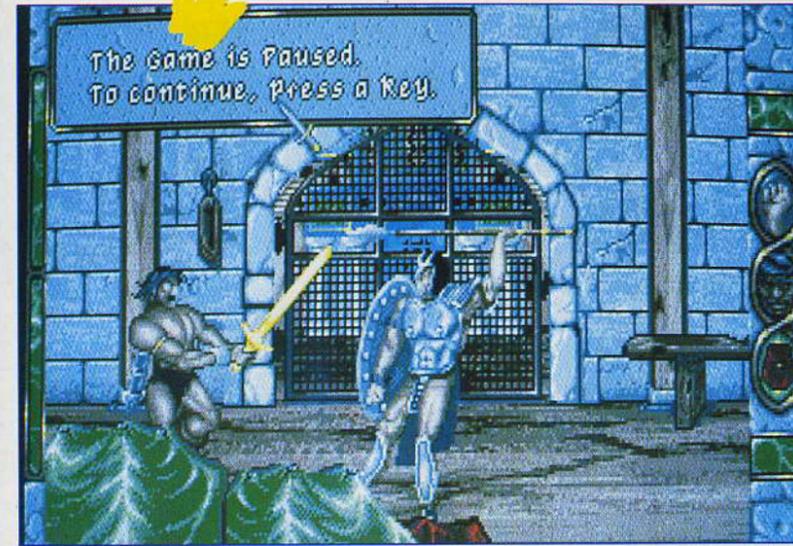


nous avons pu voir **Shuttle**, une simulation de vol de navette spatiale

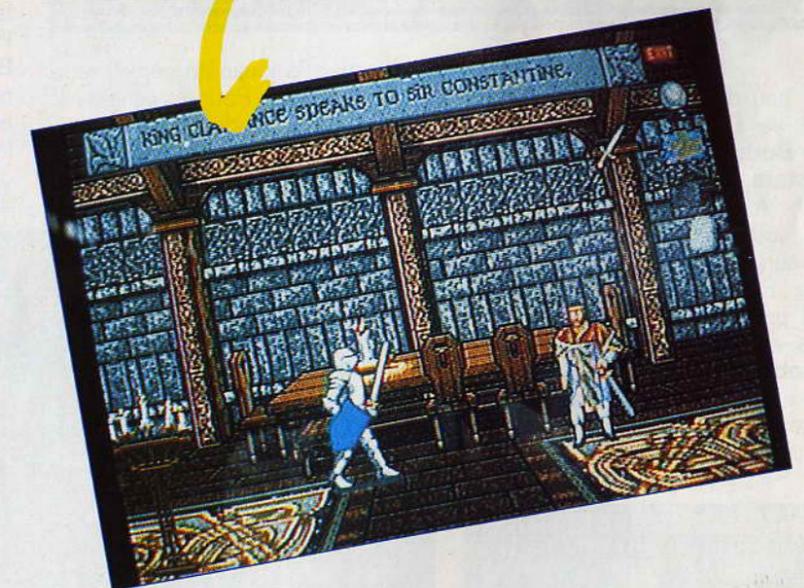


qui s'annonce comme excellente. Les animations sont impressionnantes et la simulation semble suffisamment complexe pour satisfaire les acharnés des simulateurs de vols. La suite de Spirit of Excalibur se nomme **Vengeance Of Excalibur**. C'est encore plus beau, mieux

CES CHICAGO



animé, plus grand et le scénario semble lui aussi plus intéressant. La partie arcade a elle aussi été développée, mais il nous faudra attendre cet automne pour vous en dire plus. A la même époque environ, sortira **Conan The Cimmerian**, un jeu d'aventure-arcade interactif, dans la lignée de la saga Excalibur. Là encore, la réalisation semble vraiment extraordinaire, avec des écrans somptueux. Vous vous déplacez réellement dans les rues de la ville. Vous pouvez discuter avec les gens, marchander, menacer. Il y a même



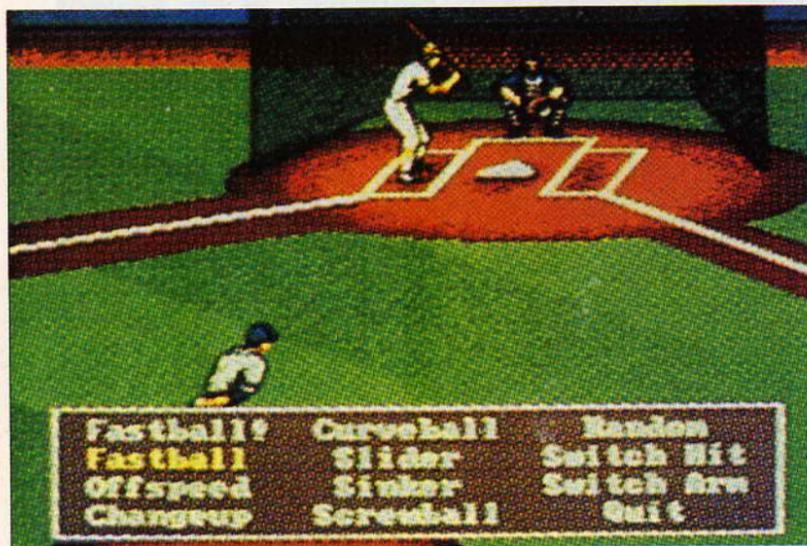
des donjons et des caves à explorer, suivant une vue en coupe très bien faite. Décidément, l'Heroic Fantasy réussit plutôt bien à Virgin. Dans les prochaines semaines, voire à la ren-

trée doivent aussi arriver **Spot**, puis **1473 D Snooker**

Megadrive

Le stand Sega, sans être aussi grand que celui de Nintendo, couvrait tout de même une large surface du salon, et l'on pouvait y découvrir de nombreuses nouveautés. En plus de l'attraction Sonic, drainant une foule incroyable, de multiples sociétés présentaient leurs produits, dont Accolade.

Rien de bien neuf par rapport à ce que nous avons pu vous présenter dans nos précédentes rubriques Nippon News, hormi **Mike Ditka Power Football**, un jeu de football américain. Sinon, nous attendons toujours **Turrican**, **Star Control** (à la réalisation superbe) et **Test Drive**.



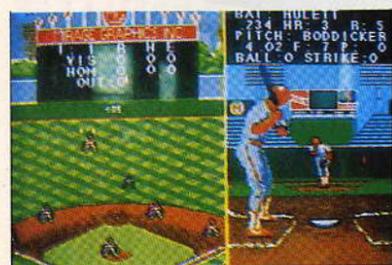
Très peu de réelles nouveautés du côté de Dreamworks avec **Jesse The Body Ventura Wrestling Superstars**, un nouveau logiciel de catch. A part cela, tous les autres jeux vous ont déjà été présentés plusieurs fois dans Nippon News.

Chez Electronic Arts, décidément très prolifique sur cette console, nous avons pu voir **Earl Weaver Baseball**, un jeu de... base-ball prévu pour le mois de septembre. La réalisation est moyenne, surtout au niveau des graphismes peu soi-

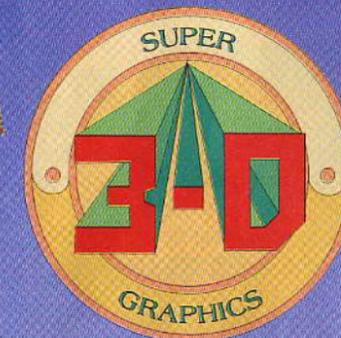
gnés, mais la jouabilité semble être au rendez-vous. Pour les amateurs. **Dark Castle**, un des premiers jeux Machintosh, disponible également sur Amiga, est en cours d'adaptation sur Megadrive. Même si le jeu

est loin d'être terminé, on peut quand même regretter qu'il n'ait pas subi de plus profondes modifications. Pour les nostalgiques. Etais aussi présenté **The Immortal**, également peu remanié par rapport à la version Amiga, si ce n'est les combats en plein écran lors des affrontements. Sinon, les graphismes restent inchangés.

En revanche, les initiés de **Starflight** vont, s'ils jouent à la version Megadrive, trouver de grands changements avec une réalisation bien meilleure, et surtout une jouabilité accrue. Suite à un très récent contrat avec Psygnosis, Electronic Arts présentait quelques adaptations de jeux de la plus célèbre société sur Amiga. Parmi ceux-là, **Shadow Of The Beast** et **Killing Game Show**, similaires à l'Amiga, mais en plein écran. Prévu pour septembre. Parmi les réelles nouveautés, l'on distinguait **Road Rash**, déjà présenté dans Génération 4 en rubrique Nip-



F-15 STRIKE EAGLE



Disponible pour Atari ST, Commodore Amiga et IBM PC compatibles.



MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE



pon News, un jeu de courses motos à la réalisation honnête, avec un scrolling de bonne qualité et une bonne impression de vitesse. Pour septembre aussi. On continue avec **Rings Of Power**, un jeu dans le style de Populous, dans lequel le joueur à la possibilité de se transfor-



mer en dragon pour parcourir de longues distances. Toujours pour septembre. Pour cet été devrait arri-



ver **The Feary Tale Adventure**, **Block Out**, et **Centurion : Defender of Rome**, adaptés également des versions Amiga. Pour le mois de juillet est attendu **Might & Ma-**



gic, l'un des plus célèbres jeux de rôles sur PC, et enfin pour le mois d'août est prévu **NHL Hockey**, un jeu de... hockey réellement génial. Je peux vous assurer de sa jouabilité et de son intérêt pour avoir atomiser Didier lors d'une partie mémorable. Voilà qui clôt le chapitre Electronic Arts.



Même remarque chez IDG qui annonçait une nouvelle fois l'adaptation pour le compte de Sega de **Turbo Out Run**.

Chez Kaneco, **Berlin Wall** se fait



toujours attendre, mais le jeu risque d'en valoir la chandelle, car la version présentée démontrait une parfaite jouabilité. Un superjeu de tableaux en perspective.

Chez Namco, **Quad Challenge**, un



jeu de course de Quad à deux, via un écran divisé en deux parties, était présenté, ainsi que **Rolling Thunder 2** du même genre que le premier.



ELFE

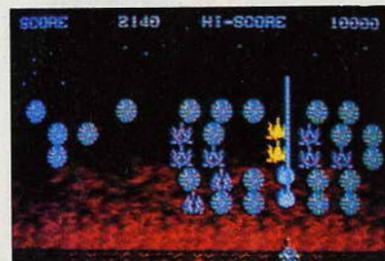
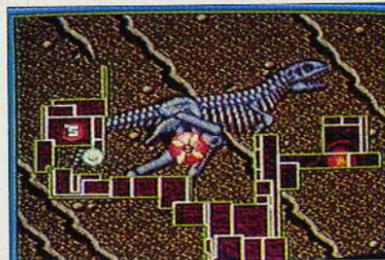
Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous décuplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête.

MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAÎTRE, ET VENIR VOUS HANTER!

ocean

CBM AMIGA ATARI ST

Sur le stand Taito, quelques nouveautés avec **Qix** dont le principe reste inchangé, **Rastan Saga II** qui s'annonce bien meilleur que le premier, avec des graphismes plus soi-



gnés et des sprites plus gros. A noter également l'adaptation de **Space Invaders 91** et **Growsl**, jeu sponsorisé par la SPA, puisque le but est de sauver les animaux de la jungle en désintégrant, liquéfiant, blastant les braconniers.

La société Tengen présentait pratiquement tous ses plus grands succès d'arcade sur la Megadrive, à



commencer par **Mrs Pacman** dont on peut juste dire que les habitués ne seront pas déçus. On pouvait également jouer à **RBI Baseball 3** et à **Pacmania**, dont la réalisation est assez moyenne (en plein écran



bien sûr, mais aux graphismes moins bons). **Rampart**, adaptation du jeu d'arcade, ne semblait pas retenir l'attention des visiteurs, telle-



ment les graphismes étaient pauvres, mais on nous a assuré que la version finale serait remaniée. Enfin, pour finir, sachez que **Road Blasters** et **Pit Fighter** étaient aussi présentés, le premier semblable aux versions micros (encore), et le second trop peu avancé pour se faire une idée.

De plus, sur le stand Sega l'on pouvait voir **Double Dragon 2** de la société Palsoft, **Toe Jam & Earl**, un jeu d'arcade aventure. Deux personnages se sont malencontreuse-



ment perdus sur une planète très éloignée de leur système solaire, et en se craschant leur vaisseau s'est dispersé en plusieurs morceaux. Le



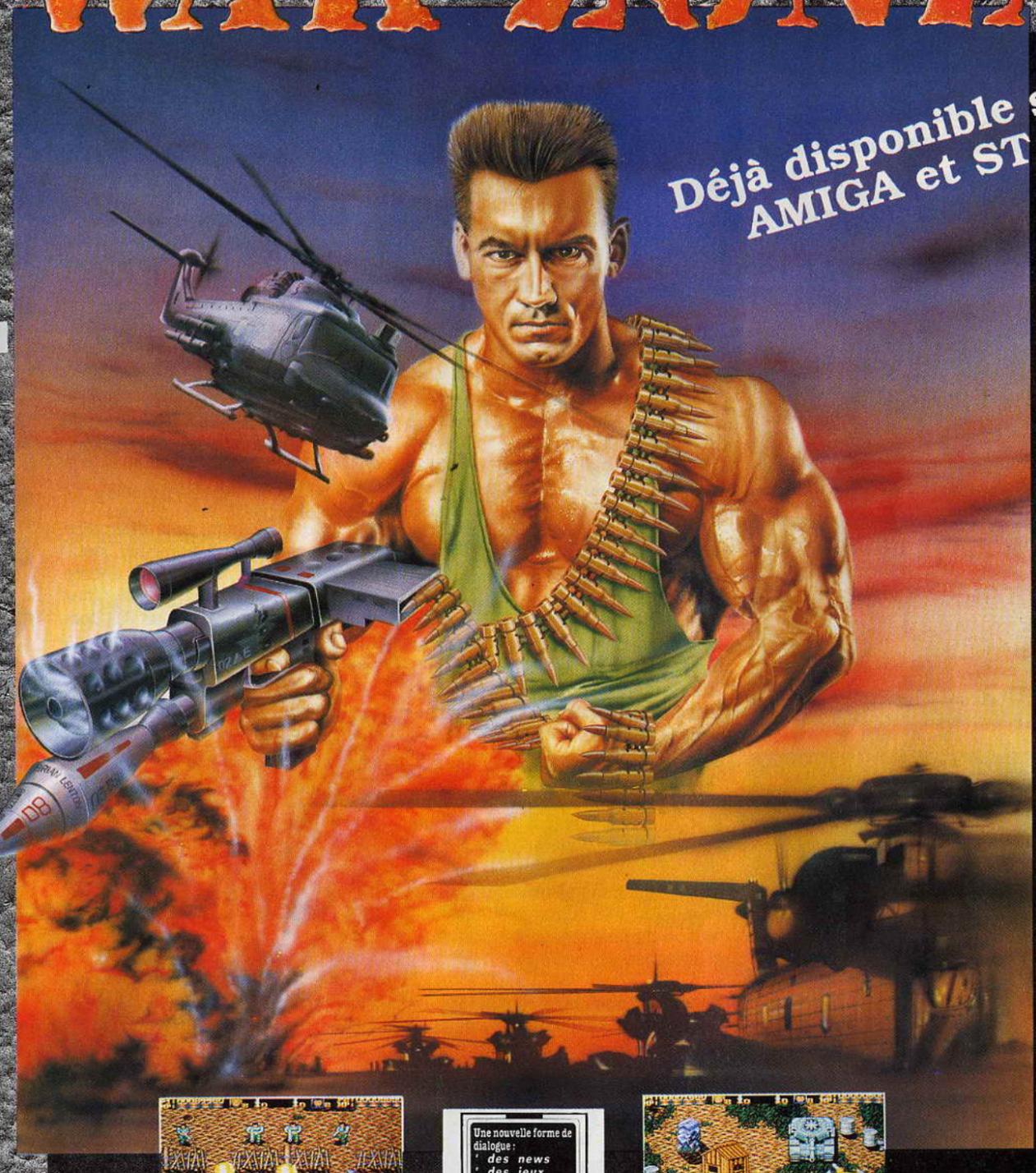
jeu est donc une quête de ces différents morceaux de vaisseau pour réussir à repartir. A noter aussi un autre jeu de hockey, différent de NHL Hockey de chez Electronic



Arts, puisque le terrain est cette fois-ci vu dans sa longueur. Pour être tout à fait exhaustif, **Speedball 2**, **Donald Duck** et

WAR ZONE

Disponible dans les magasins et les meilleurs points de vente



Déjà disponible sur AMIGA et ST.



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



90% Un très bon jeu de Commando. L'animation est excellente, les bruitages sont bien rendus, la jouabilité et les graphismes sont tout à fait corrects. Rien à redire!

87% Warcraft Simposé comme le meilleur de sa catégorie, possède tous les atouts techniques pour faire un carton dans les ventes!



ORL DESIGN LIMITED

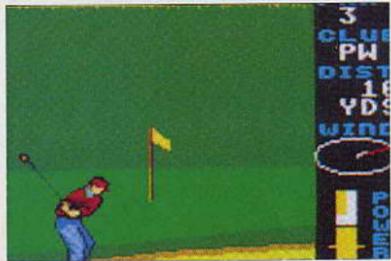


Distribué par UBI SOFT 8-10 rue de Valmy 93100 Montreuil s/Bois Tel: 48.57.65.52

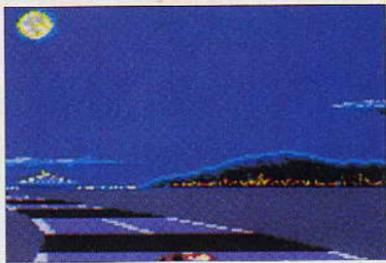
Battle Master étaient également présentés. Les versions diffèrent peu de la version Amiga même si les graphismes de Battle Master s'avèrent moins un peu plus fouillis.

Gamegear

Seul le stand Sega présentait des nouveautés sur GameGear avec **Leader Board Golf** adapté de la version micro (prévu pour le mois



d'août), **Joe Montana Football** adapté de la version Megadrive (octobre), **Space Harrier** à la réalisation splendide pour novembre, et



Out Run adapté de l'arcade pour octobre.

Gameboy

Le phénomène Gameboy semble toucher beaucoup de personnes aux Etats-Unis. Tout le monde s'accorde à dire que cette console est responsable de la moitié des cas de cécité de ces derniers mois, que le son est médiocre, et pourtant tout le monde en veut une ! Il serait totalement impossible de formuler ici une liste exhaustive de tous les logiciels prévus sur Gameboy, c'est pourquoi nous ne citerons que les meilleurs et les plus prometteurs.

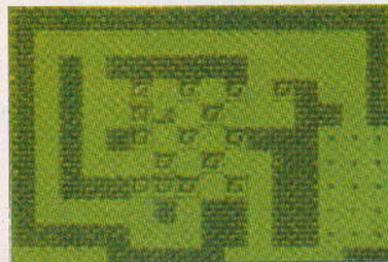
Absolute Entertainment présentait **Turn & Burn**, un simulateur de F14, alors qu'Accolade présentait le fantastique **Turrican**. En effet, cette version est vraiment très proche du jeu Amiga, avec d'excellents graphismes et une animation du personnage comme des ennemis toujours aussi fantastique. De son côté Arcadia, subdivision de la société Virgin Games pour l'édition sur Gameboy, présentait **Prince of Persia**, également très réussi avec une animation du personnage toujours aussi détachée et souple.

Sur le stand Acclaim, nous avons pu voir de très nombreux logiciels pour la Gameboy, dont **The Simpsons**

adaptation du célèbre dessin animé, **Double Dragon II** la suite du jeu de castagne pour juillet, **The Punisher** adaptation du film et de la BD pour la rentrée, **Terminator 2** prévu pour juillet en même temps que la sortie du film, **Beetlejuice** encore une adaptation de film, **NBA All Stars Challenge** un jeu de basket, **Wrestle Mania** un jeu de catch, et **Bill & Ted's Adventure** un jeu d'arcade aventure.

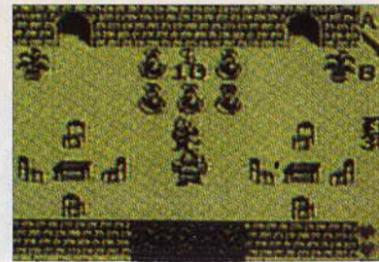
Le stand de Bullet Proof Software était l'un des plus loufoques du salon, avec des centaines de balles en mousse de couleur jaune illustrant leur dernier jeu : **Faceball 2000**. A noter que c'est le premier jeu autorisant quatre joueurs simultanément. A noter également que Faceball 2000 n'est autre que le jeu Midi Maze, Pacman en 3D, sorti il y a bien longtemps sur ST.

La société Capcom, déjà détentrice de grands hits sur Gameboy, nous proposait **Snow Brothers**, encore une fois complètement génial. Chez Electronic Arts, l'on pouvait voir **Jordan vs Bird : One on One** jeu de basket également très célèbre.



FCI présentait **Boxxle** un jeu de réflexion et **Ultima** pour août, le plus connu des jeux de rôles.

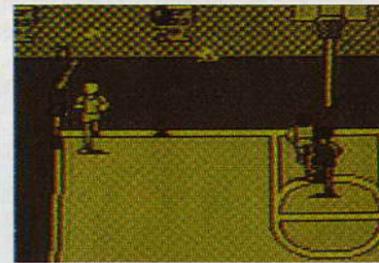
Super Famicom



Chez Hudson Soft, la société déclinait encore et toujours **Adventure Island** pour l'été 92 et annonçait **Atomic Punk**.

La filiale jeux de Sony, Image Soft annonçait sur Gameboy la quasi-totalité des titres prévus pour la Super Famicom avec **Hook**, **Soccer Mania**, **Altered Space** Hudson Hawk. Aucune version n'était présentée.

Jaleco annonçait ou présentait cinq logiciels, dont **Maru's Mission**, un jeu de tableaux dans le style de Mario Land, **Fortified Zone**, **In Your**



Face un autre jeu de basket-ball, **Bases Loaded** un jeu de base-ball, et **Battle Unit**.

Chez Konami étaient présentés **Double Dribble-5 on 5**, **Blades of Steel**, **Teenage Mutant Ninja Turtles 2**, **Castlevania 2**, **Star Trek**, **Bill Elliott's Nascar** et **World Circuit Series**.

Et chez Nexoft, l'on pouvait voir **Doomsayer**.

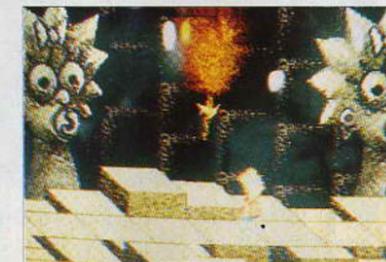
La société Tradewest quant à elle annonçait **Super Off Road**, **Sneaky Snakes**, **Jack Nicklaus Golf** et **Battletoads** un jeu de combat.

Absolute Entertainment présentait un jeu de tank utilisant les capacités d'animation de la Super Famicom



du nom de **Super Battle Tank : War in the Gulf**. Le jeu offre plusieurs vues tout comme M1 Tank d'Electronic Arts

De chez Acclaim est prévu **The Simpsons** pour la fin d'année et il

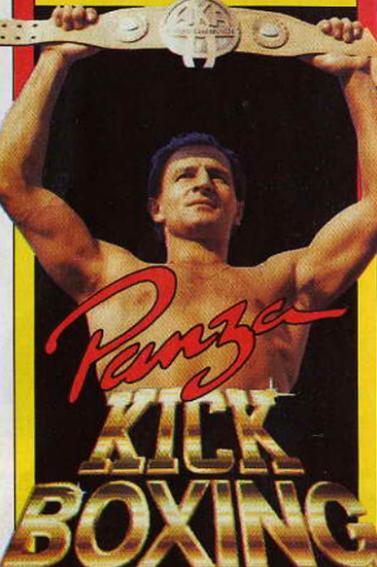


s'agit toujours de l'adaptation du dessin animé. Annoncé et présenté également **Super WWF Wrestle Mania**, un jeu de catch aux personnages entièrement digitalisés, superbe ! Enfin, l'on a pu également voir **Smash TV**, également adapté d'une émission TV.

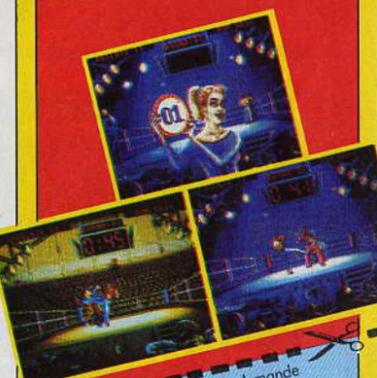
Désireux de faire d'une pierre deux coups, Bullet Proof Software an-

FUTURA

André Panza
TOUJOURS CHAMPION DU MONDE!



TOUJOURS MEILLEURE SIMULATION DE COMBAT!



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,30 F, à retourner à : LORICIEL, 81, rue de la Procession 92500 RUEIL/MALMAISON
NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTERS N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F

nonçait l'adaptation pour Super Famicom de **Faceball 2000**, tout droit issu de la version Gameboy, et un jeu de golf au nom provisoire de **Golf**.

Très fréquenté, le stand Capcom présentait deux nouveautés sur Super Famicom. Tout d'abord le très, très, très attendu **Super Ghouls & Ghosts** à la réalisation exception-



nelle (cf. les photos). Le jeu, beaucoup plus dur que les précédents épisodes, s'avère également encore beaucoup plus intéressant. Autre lo-



giciel très attendu, **UN Squadron**, adaptation du shoot'em up d'arcade. Personnellement, le jeu m'a quelque peu déçu, avec certes une bonne animation et de bons bruitages, mais des graphismes assez moyens. Attendons la version finale pour émettre un jugement plus définitif.

Data East s'essaye également sur Super Famicom avec **Caveman Ninja** (Joe & Mac au Japon) pour la fin 91, qui semble superbement



réussi, et **Ultrabots Sanction Earth** prévu pour le début 92. Ce dernier était vraiment trop peu avancé pour vous donner plus de précision quant à sa jouabilité.

Electronic Arts, tout en misant à fond sur la Megadrive, ne met pas tous ces œufs dans le même panier



et prépare également des logiciels pour la Super Famicom. Les deux premiers jeux à sortir devraient être **John Madden Football** adapté de la version Megadrive, et **PGA Tour**



Golf en septembre. Pour le dernier cité, le jeu utilise le mode graphique 7 de la Super Famicom comme pour Pilotwings, permettant ainsi des zooms sur le terrain. Avec cette technique, PGA Tour Golf promet énormément, avec notamment un suivi de la balle en plein vol et une présentation de chaque trou à la manière d'une émission TV : mouvement de caméra circulaire autour du trou, puis zoom sur la zone de lancement. Pour le mois d'octobre est prévu **Celtics vs Leckers**, jeu de basket-ball ayant réalisé de très belles ventes sur Megadrive. La version Super Famicom semble superbe avec des joueurs digitalisés et une animation splendide.

Pour sa part, Gametek fait dans le commercial avec l'adaptation console de **Jeopardy**, le même jeu qu'en France, et **Wheels of Fortune**, entendez La Roue de la Fortune, toujours le même jeu qu'en France.

Hai présentait **Hyper Zone**, shoot'em up en 3D bitmap déjà présenté dans la rubrique Nippon News, et annonçait **NCAA Basketball** pour la fin de l'année.



De son côté, Interplay présentait **Radical Psycho Racing Machine** prévu pour octobre. Il s'agit d'un jeu de course de pick up, dans lequel un à quatre joueurs peuvent se disputer la victoire.



Hudson Soft, décidément présent sur tous les tableaux, exposait deux jeux superbes, **Bill Laimbeer's**



Combat Basketball et **Super Adventure Island**. Le premier ressemble fortement à la version micro de Future Basketball, et le second est la version Super Famicom (64 niveaux) du hit de la CoregrafX et de la Master System. Ces deux jeux

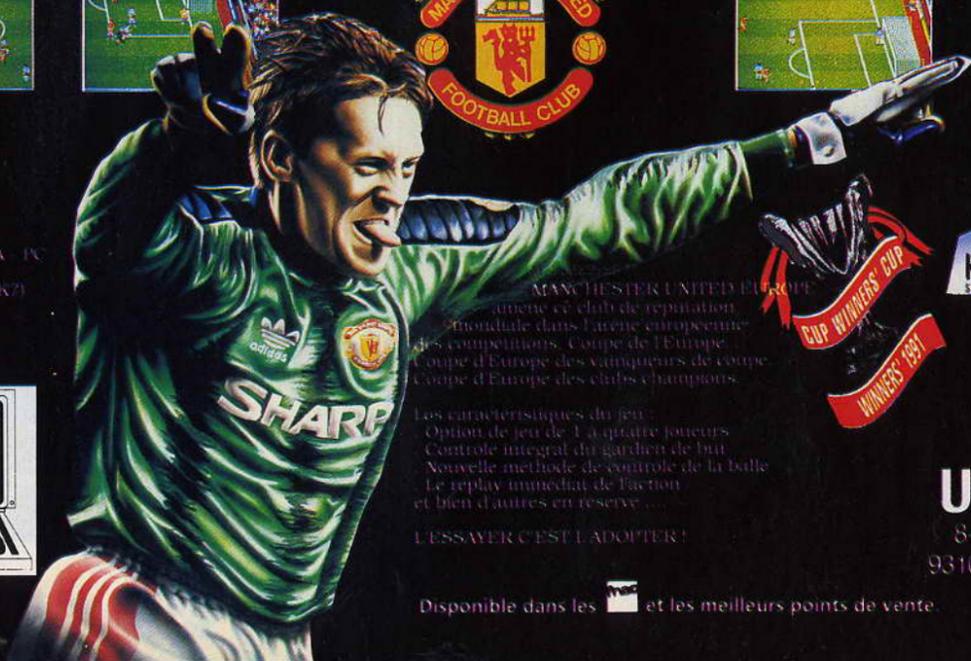


MANCHESTER UNITED EUROPE



Disponible sur
APARI SE AMIGA PC
AMSTRAD (DI et K7)

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



MANCHESTER UNITED EUROPE
amène ce club de réputation mondiale dans l'ère européenne des compétitions. Coupe de l'Europe, Coupe d'Europe des vainqueurs de coupe, Coupe d'Europe des clubs champions.

Les caractéristiques du jeu:
Option de jeu de 1 à quatre joueurs
Contrôle intégré du gardien de but
Nouvelle méthode de contrôle de la balle
Le replay immédiat de l'action
et bien d'autres en réserve...

LESSAYER C'EST L'ADOPTER!

Disponible dans les et les meilleurs points de vente.

KRISALIS SOFTWARE LTD.

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-s/Bois



sont prévus pour la rentrée.

Pour la Super Famicom, Image Soft présentait sa version de **Hook** très peu avancée, tirée du film de Steven Spielberg. Il s'agit d'un jeu d'action aventure, dans lequel Peter Pan pourra voler à travers les huit

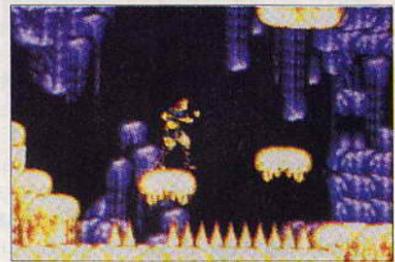


niveaux du jeu, pour retrouver et délivrer des enfants kidnappés par le capitain Hook. **Equinox**, à la réalisation exceptionnelle, utilise toutes les capacités de rotation de la Super Famicom et offre un très bon son. **Playball** est une simulation de

base-ball dans laquelle deux joueurs peuvent s'affronter ou s'entraider. En ce qui concerne **Jelly Bean**, nous vous l'avons présenté depuis bien longtemps en rubrique Nippon News.



Sur son stand, Konami présentait **Castlevania IV** prévu pour décembre, proposant 11 niveaux de

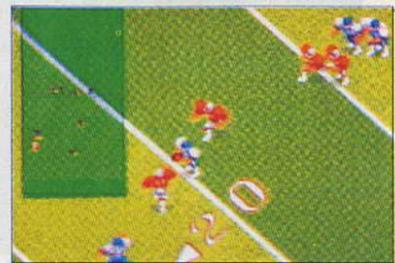


La version

Super Famicom

s'annonce

splendide



combats acharnés contre toutes sortes de monstres, et **The Legend of Mystical Ninja** pour le début 92 mêlant des vues 3D et 2D, le but étant de délivrer une superbe princesse.

De son côté, Nintendo annonçait **Zelda III**, et **Super Play Action Football** prévu pour la fin d'année pour le premier, et le début 92 pour le second.

La société anglaise Ocean se faisait bien discrète sur le salon, et pourtant elle annonçait deux logiciels pour la Super Famicom, **Radio Flyer** tiré du film du même nom et **Robocop 3** prévu pour le mois de septembre.

Pour la rentrée est aussi prévu un autre jeu de base-ball, édité chez Romstar cette fois-ci, sous le nom de **Nollan Ryan's Baseball**.



Ocean

exploite

le filon à fond

Du côté de chez Seta, c'était la profusion de softs pour la Super Famicom. Commençons par ceux qui sont certains d'être traduits en anglais avec **Battlebull**, un combat de

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
EPIC, BILLY THE KID, ELF, AMOUR...

ATARI		3D CONSTRUCTION KIT		LEISURE SUIT LARRY 3	
CADAVER.....	179	AH 73M THUNDERHAWK.....	349	LEMMINGS.....	189
GRAVITY.....	69	ALCATRAZ.....	239	LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
KICK OFF.....	179	AMOUR GEDDON.....	239	MI TANK PLATOON VF.....	280
INTERPHAS 3D.....	69	B.A.T.....	289	MAD TV.....	239
POWERMONGER.....	179	BATTLE COMMAND.....	239	MANCHESTER EUROPE.....	249
THEMEPARK MYST.....	69	BATTLE OF BRITAIN.....	280	MAUPTI ISLAND.....	239
VIGILANTE STF.....	69	BETRAYAL.....	239	MEGA LO MANIA.....	289
AWESOME.....	179	BILLARD SIMULATOR.....	239	MERCHANT COLONY.....	289
BLITZ TURBO.....	290	BIRD OF THE KID.....	239	METAL MUTANT.....	239
HARD COPIEUR.....	290	BRAT.....	149	MIDWINTER 2.....	289
LECTEUR EXTERNE.....	590	CADAVER LEVELS.....	239	MURDER VF.....	235
PLANETE AVENTURE VF.....	289	CAPTIVE.....	239	NAM.....	245
EXPLORA 2 / MANIAC MANSION.....	289	CAR VUP.....	239	NAVY SEALS.....	239
INDIANA AV / PORTES DU TEMPS.....	220	CHAMPION OF RAJ.....	239	OPERATION STEALTH.....	269
MONSTER PACK.....	249	CHESS CHAMPION 2175.....	289	OUTZONE.....	239
SHADOW OF THE BEAST / NITRO.....	249	CHUCK ROCK.....	245	PANG.....	239
INFESTATION.....	249	COHORT FIGHT ROME.....	289	POWERMONGER DATA.....	145
POWER UP.....	249	CRIME WAVE.....	289	PREDATOR 2.....	239
CHASE HQ X OUT / ALTERED BEAST.....	249	CROISIERE PR CADAVRE.....	289	PREHISTORIC.....	239
RAINBOW ISLAND / TURRICAN.....	249	CRYSTALS OF ARBOREA.....	220	PRINCE OF PISTIA.....	239
THE RAIDERS.....	249	CURSE OF AZURE BOND.....	299	RAILROAD TYCOON.....	289
TARGHAN / COLORADO.....	249	CYBERCON 3.....	239	RBI 2 BASEBALL.....	289
STARBLADE / FETICHE MAYA.....	199	DAS BOOT.....	289	REACH FOR THE SKIE.....	289
TRIAD.....	199	DEUTEROS.....	239	RICK DANGEROUS 2.....	235
EXPLORA 3.....	289	DUNGEON MASTER VF.....	239	SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
F 1 GP CIRCUIT.....	249	ELF.....	239	SHADOW DANCER.....	239
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289	EXPLORA 3.....	289	SIM CITY TERRAIN.....	189
F 19 STEALTH FIGHTER.....	265	F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289	SPEEDBALL 2.....	235
F 29 RETALIATOR.....	229	F 19 STEALTH FIGHTER.....	265	SPINDIZZY WORLD.....	249
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185	F 29 RETALIATOR.....	229	SPRIT OF EXCALIBUR.....	289
FINAL WHISTLE (KICK OFF).....	139	FALCON MISSION 1 ou 2.....	185	STORMBALL.....	239
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	295	FINAL WHISTLE (KICK OFF).....	139	SUMMER SPORTS CHAL.....	289
GAUNTLET 3.....	239	FLIGHT OF THE INTRUDER.....	295	SUPER MONACO GP.....	239
GODS.....	239	GAUNTLET 3.....	239	SWITCHBLADE 2.....	239
GRAND PRIX 500CC 2.....	239	GODS.....	239	SWIV.....	239
GREAT COURTS 2 VF.....	245	GRAND PRIX 500CC 2.....	239	THE IMMORTAL.....	239
HARD DRIVIN' 2.....	239	GREAT COURTS 2 VF.....	245	TEAM SUZUKI.....	239
HERO QUEST.....	239	HARD DRIVIN' 2.....	239	TENTACLE.....	249
HUNTER.....	249	HERO QUEST.....	239	TEST DRIVE 2.....	189
HILL STREET BLUES.....	269	HUNTER.....	249	THE BLUE MAX.....	249
ICE HOCKEY.....	269	HILL STREET BLUES.....	269	TOKI.....	239
CHALLENGER.....	289	ICE HOCKEY.....	269	TURRICAN 2.....	239
DECLIC.....	289	CHALLENGER.....	289	TV SPORTS BASKETBALL.....	289
JAMES POND.....	245	DECLIC.....	289	U.M.S. II VF.....	285
JUPITERS MASTERDRIVE.....	245	JAMES POND.....	245	WARZONE.....	239
KILLING CLOUD.....	239	JUPITERS MASTERDRIVE.....	245	WINNING TACTICS.....	139
KILLING GAME SHOW.....	239	KILLING CLOUD.....	239		

PC COMPATIBLES		3D CONSTRUCTION KIT		JETFIGHTER 2	
BUDOKAN.....	199	AH73 M THUNDERHAWK.....	349	KICK OFF 2.....	239
INDIANAPOLIS 500.....	199	AND RETTI.....	289	KING'S CASTLE.....	385
NIGHT SHIFT SP1/4.....	149	CADAVER.....	245	LEISURE SUIT LARRY 3 VF.....	390
WATERLOO.....	149	CAPTIVE.....	289	LINKS.....	390
TEST DRIVE 3 EGA,VGA.....	199	CASTLES.....	289	MARTIAN DREAMS.....	345
VETTE.....	199	CENTURION.....	289	MEGAFORTRESS.....	345
AUSTERLITZ.....	149	CHUCK YEAGER'S AIR.....	345	MEGA LO MANIA.....	289
CONFLICT EUROPE.....	149	COMMAND HO.....	349	MID WINTER 2.....	380
SOUND BLASTER 1490F.....	450	CONSPIRACY.....	349	MIG 29 FULCRUM.....	299
SIM CITY + POPULOUS.....	289	CORPORATION.....	289	OPERATION STEALTH.....	299
10 MEGA HITS VOL 2.....	345	CROISIERE PR CADAVRE.....	289	RAILROAD TYCOON.....	289
CHALLENGERS.....	299	DEATH OR GLORY.....	390	REACH FOR THE SKIE.....	289
DECLIC.....	299	ELVIRA VF.....	335	REACH FOR THE SKIE.....	289
LES BATTANTS.....	289	EYE OF THE BEHOLDER.....	289	SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
NRJ 2.....	289	F 19 No2 NIGHTHAWK.....	390	SECRET WEAPON LUFTA.....	289
POWER PACK.....	320	F 29 RETALIATOR.....	289	SILENT SERVICE 2.....	345
PLANETE AVENTURE.....	329	FALCON 3.....	349	SPACE QUEST.....	390
RAIDERS.....	245	FLIGHT OF THE INTRUDER.....	349	SPIRIT OF EXCALIBUR.....	335
		FLIGHT SIMULATOR IV.....	435	SPEEDBALL 2.....	289
		GOLDEN AXE.....	280	SIM EARTH VF.....	349
		GRAND PRIX 500CC 2.....	239	SUMMER SPORTS CHAL.....	289
		GREAT COURTS 2.....	239	SUPERCARS 2.....	335
		GUNSHIP 2000.....	380	U.M.S. 2 VF.....	335
		HEART OF CHINA.....	380	WING COMMANDER 2.....	349
		HILL STREET BLUES.....	280	WOLFPACK.....	289

AMIGA		3D CONSTRUCTION KIT		INDIANAPOLIS 500	
CARTHAGE.....	179	AH 73M THUNDERHAWK.....	349	KICK OFF 2+SCENARIO.....	239
CADAVER.....	179	AMOUR GEDDON.....	239	LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
POWERMONGER.....	179	BAT.....	289	MI TANK PLATOON.....	280
SIM CITY POPULOUS.....	289	BATTLE OF BRITAIN.....	280	MAUPTI ISLAND.....	239
TINTIN S/ LA LUNE.....	69	BIRD OF PREYS.....	289	MEGA LO MANIA.....	289
HORLOGE + SWITCH 450.....	450	BETRAYAL.....	239	MIDWINTER 2.....	289
10 MEGA HITS VOL 2.....	345	BUCK ROGERS COUNT.....	280	OPERATION STEALTH.....	269
CHALLENGER.....	289	CAPTIVE.....	239	RAILROAD TYCOON.....	289
DECLIC.....	289	CASTLES.....	289	REACH FOR THE SKIE.....	289
MONSTER PACK.....	249	CENTURION.....	289	REACH FOR THE SKIE.....	289
FULL BLAST.....	289	CHAOS STRIKE BACK.....	269	SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
POWER UP.....	249	CHUCK ROCK.....	245	SECRET WEAPON LUFTA.....	289
PREMIER COLLECTION.....	259	CROISIERE PR CADAVRE.....	289	SIM CITY ARCHITECT 1ou2.....	189
POWER PACK.....	289	DUNGEON MASTER VF.....	239	SPEEDBALL 2.....	239
THE RAIDERS.....	249	ELVIRA VF.....	289	SPIRIT OF EXCALIBUR.....	289
NRJ 2.....	289	FLIGHT OF THE BEHOLDER.....	289	SUPERCARS 2.....	335
PLANETE AVENTURE.....	289	F 15 STRIKE EAGLE2.....	289	SWITCHBLADE 2.....	239
		F 19 STEALTH FIGHTE.....	289	TENTACLE.....	239
		FALCON MISSION 1ou2.....	189	TIP OFF.....	239
		FINAL WHISTLE.....	139	TURRICAN.....	239
		FLIGHT OF INTRUDER.....	239	TV SPORTS BASKETBALL.....	249
		GODS.....	239	TV SPORTS BASEBALL.....	289
		GREAT COURTS 2.....	245	WOLFPACK.....	289
		HERO QUEST.....	259		

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
 COUSSIMO 25 F
 Livraison garantie sous 48 H
 PORT 50 DISCS 30 F
 100 DISCS 50 F

G4 35 FRAIS DE PORT : _____ TOTAL : _____ SIGNATURE : _____

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



bulldozers armés avec des armes hyperpuissantes, comptant 48 niveaux. **Nosferatu** est prévu pour la fin d'année et s'annonce carrément sublime, peut-être le meilleur jeu Super Famicom développé à ce jour. Ensuite, nous avons pu voir **Super F1**, un logiciel utilisant outrageusement la technique de F-Zero avec moins de bonheur. Mais enfin, le jeu n'est pas encore terminé, alors laissons-leur le temps de l'améliorer. Les autres jeux présentés sont totalement en japonais, et ne semblent pas devoir être importés ni traduits en anglais dans un premier temps. La société se réserve le droit de le faire en fonction de la demande américaine. Ces jeux ont pour nom **GDleen**, **Morita Shogi**, **Minelvaton Saga** et **Marjong**. Manifestement, même certains titres n'ont pas encore été traduits !

Pour sa part, Square Soft présentait **Final Fantasy IV**, un jeu de rôles très célèbre au Japon.

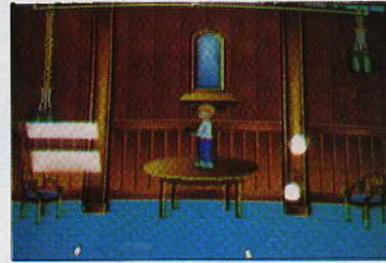
Software Toolworks présentait **Paperboy 2**, et annonçait l'adaptation



de **Captain Planet** sur Super Famicom, en plus d'une version du Miracle, méthode d'apprentissage de la musique par soi-même.

Sunsoft annonçait l'adaptation de **Lemmings** sur Super Famicom, mais avant la fin de l'année.

THQ présentait les premières images de **Home Alone**, l'adaptation du film ayant pulvérisé les chiffres d'entrée payantes aux Etats-Unis, et **Fox's Peter Pan & The Pirates**.



De son côté, T&Soft annonçait un autre jeu de golf, en fait une extension à Augusta, **Pebble Beach 92**, qui sera lancé à l'occasion de US Open.

De son côté, Toho présentait un superbe shoot'em up du nom de **Spa-**



ce Megaforce à la réalisation somptueuse, avec une action plein écran et de nombreux sprites présents simultanément.



Pour la Super Famicom, Taito annonçait un jeu de football, **Hat Trick Hero**

A signaler également la prochaine disponibilité de **Chessmaster 2000** sur Super Famicom



CoregrafX

Hormis les discussions et commentaires concernant les nouvelles machines de jeux de Nec, rien de bien génial sur ce stand, avec certes des nouveautés, mais en nombre restreint. Pour commencer, saluons la bonne représentation d'un éditeur français, Loricel, qui présentait deux produits sur CoregrafX, **Paza Kick Boxing** et **Davis Cup**. Les



deux jeux sont parfaits techniquement et très semblables aux versions micros.



Autre nouveauté, **Lord of The Rising Sun** dont une première version console était visible. La réalisation semble correct avec de très beaux décors.

Egalement visible pour la première fois, **Ballistix**, directement adapté des versions micros. Encore une fois, la réalisation est superbe et le jeu très rapide.

A noter également l'adaptation de



Talespin de Walt Disney sur CoregrafX. Il s'agit de retrouver les cinq morceaux d'une ancienne carte. Précisons que la sortie de **PC Kid 2** (alors que le troisième du nom est déjà en chantier) constituait l'attraction majeure du stand, avec un



En prime sur CD Rom la musique des Beach Boys

concours organisé sur le jeu Bomberman avec cinq joueurs. Toujours sur la CoregrafX, l'on pouvait, en cherchant un peu, voir **Camp California** un jeu se déroulant à la plage, et Champions **Forever of Boxing** un logiciel de boxe. Enfin,



Tous les anciens champions sont digitalisés

un jeu de tableaux nommé **Creatures of Night** à la réalisation honnête. Pour accomplir sa mission, le joueur a la possibilité de se métamorphoser en quatre créatures différentes (hibou, loup, l'ours et l'homme).



Un jeu véritablement bestial

Lynx

Atari n' avait pas de stand, mais possédait une suite privée dans un hôtel au large de la bousculade du salon. Le projet Panther définitivement arrêté, tous les efforts de la firme étaient reportés sur la Lynx. De nombreux jeux nouveaux étaient



Hard Drivin' arrive bientôt sur Lynx

ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A N'IMPORTE QUEL PRIX VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES?

Au CLUB 25, vous bénéficiez systématiquement de 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués!

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

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

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

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

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

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

Nom Prénom :

N° Rue

..... Code Postal

Ville

Ordinateur(s) utilisé(s) :

ST AMIGA AMSTRAD PC CONSOLE

Date:..... Signature:

(signature des parents pour les mineurs)

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LE CLUB 25

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

CES CHICAGO



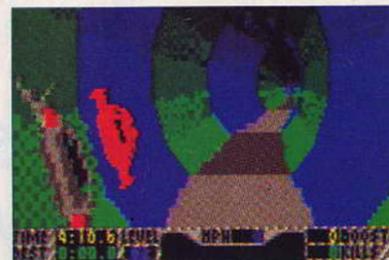
noncés pour les mois à venir, en plus des titres déjà révélés au CES de Las Vegas, **Dirty Larry** et **Vicking Child**. Sinon tous les autres titres sont en cours de finalisation. Parmi ceux-ci **Hard Drivin'**, **Rolling Thunder**, **Hockey**, **Stun Runner**, **World Class Soccer**, **Hydra**, **720**, **Geo Duel**, **Golf**, **Grid Runner**, **Basketbrawl**, **Pacland**, **Cristal**



annoncés, et d'autres non moins nombreux étaient en démonstration. Ainsi nous avons pu jouer à **Turbo Sub**, un jeu de tir du type **Blue Lightning**, à la réalisation sompteu-



se, puis à **Toki**, non moins formidable, la version Lynx étant sans aucun doute la meilleure des adaptations à ce jour. **Scrapyard Dog**, un jeu de tableaux bourré de bonus



Mines 2 et **Fidelity Ultimate Chess**.

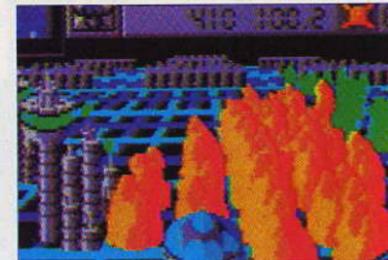
Neo - Geo



et de salles secrètes, issu de la 7800. En ce qui concerne **Bill & Ted's Adventure**, le jeu est pratiquement terminé et semble assez sympa, même si les graphismes se révèlent assez moyens. Sont an-



Le stand SNK présentait quelques nouveautés parmi lesquelles **Champion**, un jeu de réflexe réflexion mêlant deux principes de jeu, celui de **Salomon's Key** et de **Bobble Bubble**. Sinon, **Blue's Journey** n'est toujours pas terminé, de même pour **Sengoku** un jeu de



combat. En revanche, **Burning Fight** ne devrait pas tarder à arriver en Europe. Un autre logiciel est en préparation, toujours un jeu de combat, dont le nom totalement en japonais nous a échappé, il faut bien l'avouer. A noter que les dirigeants de la compagnie SNK, constatant des résultats plus que moyens même sur leur territoire (Japon), envisagent sérieusement de baisser les prix des consoles comme des cartouches. Voilà une attitude que l'on ne peut qu'approuver.



La puissance d'une chaîne,

NOUVEAU !

PAU

MICRO VIDEO

La passion d'un spécialiste

35, rue du 14 juillet
64000 PAU
Tél : 59.06.91.77

PARIS - BORDEAUX - DAX - LYON - NANTES - PAU - 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 :

2.990 F.

AMIGA 500

+ moniteur couleur + ext. 512 Ko + compil jeux :

4.990 F.

Amiga 500 + moniteur : 4.490 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.

COMMODORE C.D.T.V. COMMODORE

fourni avec 5 Compact Disks :

(SIM CITY, ANGLAIS TOUS NIVEAUX, CODE DE LA ROUTE, MUSIC MAKER, MIND RUN)

6.990 F.

CDTV + Moniteur stéréo : 8.690 F.

A l'occasion de l'ouverture de Micro Vidéo à PAU,

SUPER PRIX ! (EX : Jeux ATARI/AMIGA/PC à 60 F.)



NOUVEAU !
MICRO VIDEO
PAU

BOITE DE 10 DISQUETTES : 35 F.

(170 F. les 50, 320 F. les 100, 630 F. les 200, 1500 F. les 500)

Imprimante HP DESKJET 500 : 4.990 F.

Imprimante 9 aiguilles couleur LC200 : 2.690 F.

Stylo-souris + Deluxe Paint (AMIGA/ATARI) : 690 F.

Scanner + logiciel : 1.790 F.

Disque dur Atari 40 Mo : 3.490 F.

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 / Catalogue = 2 timbres à 2,30 F.

NOM : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

Désignation	Qté	Prix Unit.	Total

CHEQUE MANDAT CARTE G4JA 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

ON DÉCLINE, ON DÉCLINE...

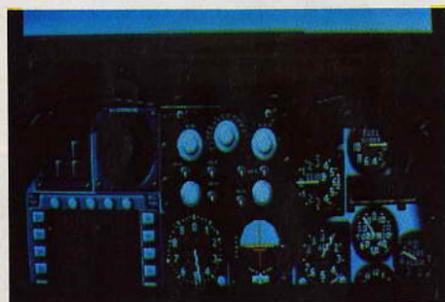
Origin est décidément la société du moment, avec de nombreux produits annexes. Un CD audio reprenant 70 minutes de leurs meilleurs jeux (Wing Commander, Ultima 6, Savage Empire, Martian Dreams.), Quest For Clues 3, un livre contenant la solution d'une quarantaine de jeux d'aventure et de rôles (jeux Sierra On Line, SSI...), et deux romans, l'un basé sur le monde d'Ultima, l'autre sur celui de Wing Commander. Sans parler des T-shirts et gadgets en tout genre relatifs à leurs plus grands hits. A quand les pin's Origin ?

HAUT EN COULEURS !

Sierra On Line et Dynamix ont annoncé que leurs prochaines versions de jeux Amiga utiliseront 32 couleurs, au lieu de 16. Un essai avec 256 couleurs a même été entrepris, mais cette technique entraînait un ralentissement trop important des personnages.

ENCORE PLUS DE SOFTS !

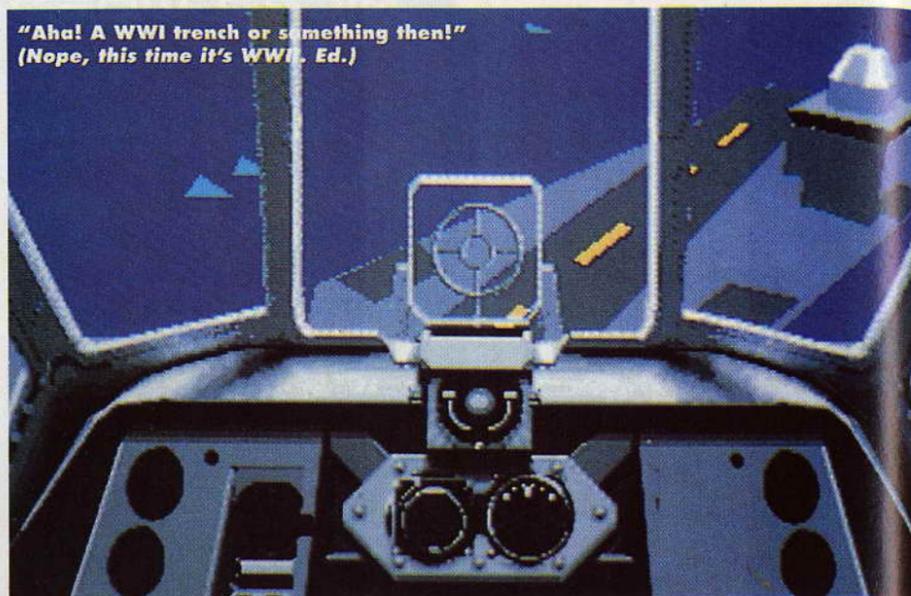
Activision annonce la sortie définitive en France de Battletech 2 et de Shanghai 2 sur PC. Dans le domaine des simulateurs



de vol, après le décevant F14 Tomcat, nous attendons tous maintenant Death or Glory annoncé pour la rentrée.

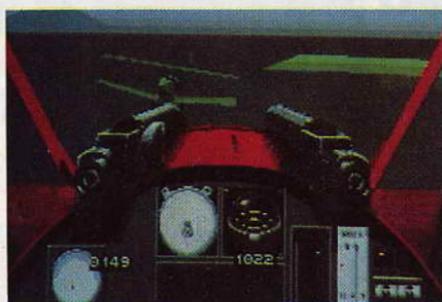
TOUT ARRIVE

Le mois de juin est l'occasion pour Virgin de lancer officiellement en France la GameGear, console portable de chez Sega. Le prix est de 990 francs, avec un jeu Mickey Mouse ou Putter Golf, le choix définitif n'étant pas encore établi. A noter que tous les hits Sega seront dans l'avenir déclinés sur les trois consoles de la marque, Megadrive, Master System et GameGear, comme c'est déjà le cas pour Super Monaco GP ou Shinobi. Ainsi, nous verrons arriver très rapidement Sonic et Spiderman. Pour la fin de l'année sont annoncés sur GameGear, World Class Leaderboard, Indiana Jones & The Last Crusade, et Super Kick Off. De même, Indiana Jones & The Last Crusade, et le quatrième de la série Indiana Jones & The Fate Of Atlantis sont également prévus sur Megadrive.



DUEL AERIEN

Le prochain jeu de Micro Style se nomme Air Duel, et comme le titre l'indique il s'agit d'un simulateur de combat aérien orienté vers l'arcade. Le programme propose de nombreuses missions incluant la



Première et la Seconde Guerre mondiale, plus le Moyen-Orient, allez savoir pourquoi ? Il sera ainsi possible de piloter toutes sortes d'appareils, du biplan au chasseur ultraperfectionné, en passant par le célèbre Zero japonais. Mais l'intérêt principal d'Air Duel provient du mode deux joueurs. En effet, le jeu peut se jouer sur le même écran, ce dernier étant divisé verticalement ou horizontalement, mais aussi via un câble null modem avec deux ordinateurs. Sortie en août sur Amiga, PC, ST.

LORICIEL PRÉPARE LA RENTRÉE

Parmi les nouveautés de la rentrée chez Loricel, le plus attendu est sans nul doute L'Aigle d'Or II, suite du plus célèbre jeu de la société. Pour le moment, le projet



est peu avancé, mais le scénario lui est terminé. Le joueur sera donc confronté au sorcier Nmanhur, qui s'est emparé du château d'Aldeberg et se verra confier



SILMARILS S'ÉCLATE...

... avec leur dernier programme. Boston Bomb Club est un jeu de d'arcade-réflexion, dans lequel le joueur a pour objectif d'amener des bombes, se promenant dans un réseau labyrinthique, dans les réceptacles prévus à cet effet. Bien entendu ce circuit comporte de nombreux croisements, ascenseurs, aiguillages, ponts... sur lesquels il est possible, et même conseillé, d'intervenir. Si le joueur se trompe, les bombes ne tarderont pas à exploser, provoquant de gros dégâts. Prévu sur Amiga / PC / ST pour septembre.

une mission. Plus de détails dans le prochain numéro. Prévu pour octobre sur Amiga, PC, ST et CD-Rom CoregrafX. Par ailleurs, un autre jeu est en préparation sous le nom de Thunder Burner. Cette fois-ci il s'agit d'arcade, et le joueur, à bord d'un robot transformateur (possibilité de devenir un vaisseau), a pour objectif

de détruire une base ennemie cachée au fin fond d'une région hostile. Le jeu est en 3D, comporte 12 niveaux et trois décors différents (forêt, désert, mer) avec des monstres de fin de niveau. Prévu sur Amiga, PC, ST en octobre. Enfin, apprenez que Skweek, après être sorti ou presque sur la CoregrafX, est en passe

d'être adapté sur la Megadrive, de même pour Panza Kick Boxing qui devrait en plus voir le jour sur Gamegear

DES CHIFFRES

Pour le premier trimestre 91, Nintendo aux Etats-Unis a vendu plus d'un million de consoles 8 bits, 8 millions de cartouches 8 bits, 500 000 GameBoy et 4 millions de cartouches GameBoy. D'autre part, une étude de marché opérée par Nintendo montre que 72 % des possesseurs de Nes (console 8 bits) veulent acheter une Super Famicom. Enfin, pour l'année 91, Nintendo USA pense réaliser un chiffre d'affaires de 2,2 milliards de dollars sur la Nes, 1,1 milliard de dollars sur la GameBoy, et 700 millions de dollars sur la Super Famicom.

Concernant Nec, la firme annonce avoir vendu 750 000 consoles en 90 et espère en vendre 800 000 cette année. Cet objectif devrait être atteint sans trop de problème avec la récente baisse de prix des consoles Nec aux Etats-Unis (environ 600 francs pour une CoregrafX et 1800 francs pour le lecteur CD-Rom). De plus, plus de 50 000 lecteurs CD-Rom ont trouvé preneurs à ce jour aux USA.

2 + 2 = 4

Dorénavant il est possible de jouer à quatre simultanément avec sa Gameboy, grâce à un petit périphérique de Nintendo. Il ne reste plus qu'à attendre les logiciels spécialement développés à cet effet.

QUAND THALION REFAIT PARLER D'ELLE

Le prochain jeu de cette société s'appelle Ghost Battle, et c'est le premier jeu d'une toute nouvelle équipe de programmeurs,

3615 MEGALAND

LA CONCURRENCE EST A 1,25 F LA MINUTE, MEGALAND RESTE A 0,98 F LA MINUTE !!!

- ◆ 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/TT, 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 (spécifiez le type de votre machine).





Interactive Design. Il s'agit d'une histoire de fantôme pendant la soirée d'Halloween, fête très prisée aux Etats-Unis. Sortie prévue dans un mois.

AUDIOGENIC INNOVE

Dans le domaine du sport nous pensions avoir eu droit à toutes les adaptations



possibles. Eh bien détrompez-vous !, Audiogenic nous prépare une simulation de cricket, jeu très en vogue de l'autre côté de la Manche (en Angleterre). Prévu pour le mois prochain, le logiciel se veut très complet avec de nombreuses options et deux modes de vue différents. A suivre.

FOOTBALL 3D, SUITE !

Après quelques désastreuses tentatives de football en 3D, c'est au tour de la société Impulze de tenter sa chance avec International Vector Football prévu pour le mois de juillet. Le jeu offre de nom-



breuses options avec un mode deux joueurs et de multiples vues de caméra. Test normalement le mois prochain.

LE CD-ROM SEGA

Lors du CES de Chicago, Sega a annoncé le lancement du CD-Rom pour la Megadrive, pour l'automne au Japon et le début 92 aux USA. Le prix n'en est pas encore fixé, mais en revanche les capacités techniques sont connues. Ainsi, ce lecteur comportera de 2 à 4 mégas de

NEC S'OUVRE AU MULTIMÉDIA

Toujours lors du CES de Chicago, Nec présentait son propre standard de compression de données sur Compact Disc. Le NID (New Interactive Display), dont les capacités se rapprochent énormément du DVI, propose une compression de 100 pour 1 autorisant 72 minutes de vidéo plein écran dans une résolution de 256 x 240. Nec annonce une totale compatibilité avec les deux normes existantes actuellement sur le marché, la JPEG (norme des CD-Rom, des premiers CDI et du CDTV par exemple), et la MPEG, future norme du CDI. De plus, le NID est compatible avec tout PC AT (grosse configuration) et plus intéressant pour nous autres les joueurs, avec la CoregrafX. A surveiller de très près !

Ram, un système propre à Sega pour réduire les temps d'accès disque, et des coprocesseurs dédiés pour gérer les rotations d'écran en trois dimensions et les zooms (comme pour la Super Famicom). Mais le plus important, c'est que le lecteur possédera son propre microprocesseur (un 68000 comme sur la Megadrive), ce dernier étant capable de dialoguer avec celui de la console. Pour couronner le tout, sachez que le lecteur sera également doté d'un chip sonore autorisant 8 voies en stéréo (16 en tout avec la



console). Dernière précision, le lecteur sera bien sûr compatible avec les disques audio (8 cm et 12 cm). Voilà qui vient sérieusement doper le potentiel de la machine. Malheureusement, aucune date de commercialisation pour l'Europe n'est annoncée. Mais selon toute vraisemblance le CD-Rom Megadrive devrait être disponible à la rentrée 92.

LOTUS 2

La suite de Lotus Turbo Esprit Challenge est en cours. On savait que les programmeurs y travaillaient depuis de nombreux mois, maintenant on a une date : la sortie est prévue pour le mois d'octobre, toujours chez Gremlin. Le logiciel comporte de nombreuses nouvelles options, avec notamment la possibilité de jouer jusqu'à quatre en reliant quatre ordinateurs, la gestion du climat, une nouvelle voiture, des circuits nouveaux comportant des embranchements, des ponts... Autre nouveauté, en mode un joueur l'action sera

plein écran. Vivement la sortie ! D'autre part, Gremlin sort TeamSusuki, un "disk trainer" de Team Susuki permettant à tous de s'entraîner au maniement de la moto avec la grande course. Pour l'obtenir, il suffit de la commander en exhibant une preuve d'achat.

UN GROS JOYSTICK

En plus d'éditer ces jeux pour la Super Famicom, la société Hal propose un nou-



veau joystick pour cette machine. D'aspect imposant, ce dernier regroupe tous les boutons du joypad, plus quelques autres, le tout paramétrable bien sûr. Pas de date de sortie prévue. A vous de surveiller les boutiques d'import !

ART & MAGIC

Agony est pratiquement terminé et prévu pour novembre chez Psygnosis. Comme vous pouvez le constater chaque partie du



PANIQUE !

Dans l'effervescence du bouclage, notre maquettiste a tout simplement oublié d'incorporer les photos du jeu Robosport de chez Maxis. Nous vous les présentons donc dans la rubrique News. Le jeu est prévu pour la fin de l'année. Voilà !



A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTERS N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F

A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTERS N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F



NOUVEAUTÉ

Saluons la naissance d'une toute nouvelle société, Stywox, en quête d'un distributeur pour son premier jeu, un shoot'em up. A noter que l'équipe possède dans ses cartons pas moins d'une quinzaine de projets.



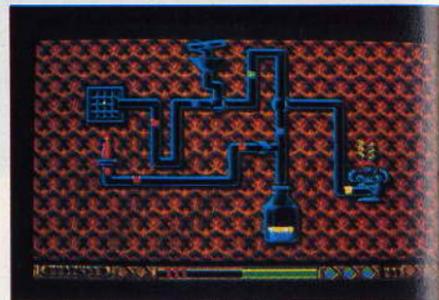
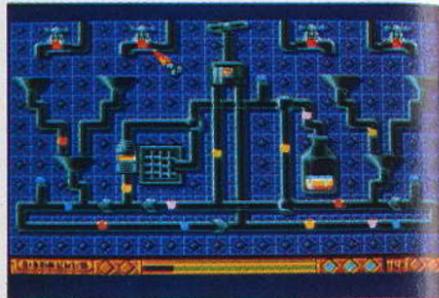
programme est soigné dans ses moindres détails, notamment les pages graphiques interniveaux. En ce qui concerne la présentation, nous vous en montrons également quelques photos.

D'un autre côté, un des membres de l'équipe prépare actuellement un jeu du type Commando, nommé pour l'instant Doc Malone. Le jeu est trop peu avancé pour en faire une preview, mais sachez que l'aspect technique est toujours très présent, puisque la réalisation devrait être à la hauteur de celle d'Agony (Trial Playfield, de nombreux sprites, de superbes graphismes, et des animations différentes sur les trois plans). En prime, les premiers graphismes et la page de présentation.

ALAMBIC !

Nous vous l'avons présenté en preview il y a plusieurs mois, Alambic est presque

fini et comporte encore plus de niveaux. Il devrait sortir à la rentrée ou peu après sur Amiga / PC / ST.



LE PROCHAIN BITMAP

Chaos Engine sera le prochain jeu des Bitmap Brothers, et il sera d'un style tout à fait différent. Il s'agit d'un mélange de jeu de rôles et d'action, puisque chaque personnage (trois parmi six proposés au début du jeu, deux au joystick et un au clavier) peut évoluer pendant la partie et possède des caractéristiques différentes (intelligence, armes, mouvements...). Le but du jeu est de détruire le Chaos Engine, une terrible machine ayant la possibilité d'influer sur le temps et l'espace. Le jeu comporte quatre niveaux aux décors distincts, forêt, zone industrielle... Comme de coutume maintenant, dans les jeux signés Bitmap Brothers, les ennemis sont doués d'une certaine intelligence, même



chose pour les personnages proposés par le programme. Ainsi, en mode un joueur, il est tout de même possible de diriger trois personnages, deux d'entre eux étant contrôlés par l'ordinateur et réagissant en fonction du joueur. Chaos Engine, en préparation depuis plus de six mois, devrait sortir sur Amiga, PC et ST en novembre.

collaboration avec Philips, inventeur du CDI. Philips travaillerait actuellement sur un lecteur CD pour la Super Famicom à un prix très bas. De plus, Nintendo a annoncé que les jeux développés pour la Super Famicom, dans le cadre de ses accords avec Philips, seraient compatibles CDI. La guerre des clans a commencé !

CONCOURS

Les gagnants du concours Great Courts 2 sont connus et ils sont tous ravis, tellement ravis qu'ils nous ont envoyé leur photo afin d'être connus de tous. Bravo



DES TENSIONS ENTRE NINTENDO ET SONY !

Lors du dernier CES de Chicago, tensions sont apparues entre Nintendo et la firme Sony, chargée de produire le lecteur CD-Rom pour la Super Famicom. Cette dernière a même obtenu les droits de produire sa propre machine compatible Super Famicom affublée dudit lecteur CD-Rom. Seulement voilà, Sony, fort de son expérience dans le domaine de la musique où les licences pour CD sont inexistantes (n'importe quel artiste à le droit de graver ses œuvres sur CD), a décidé d'adopter cette même politique pour les productions de titres CD sur Super Famicom. Si c'était le cas, Nintendo perdrait tout contrôle sur la production de titres pour sa console 16 bits. C'est pourquoi Nintendo a annoncé pendant le CES une



Lairloop le troisième. En voilà trois qui n'ont pas perdu leurs vacances.



SALES CURVE TRAVAILLE

Les deux prochains titres de cette société anglaise : Road Land, présenté il y a de nombreux mois dans Génération 4 ; le jeu est pratiquement terminé et très fidèle à l'arcade ; test normalement dans le pro-



DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC &
compatibles

●
CATALOGUE CONTRE
2 TIMBRES

●
IFA 59680
CERFONTAINE

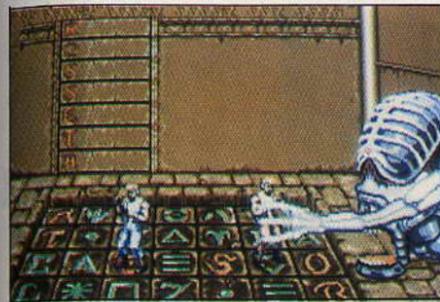
3615 IFA

A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTERS N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F

SAPRISTI 3615 GEN 4

**C'EST
OVER
GRAND!**

Les contacts, les boîtes aux lettres, les dialogues en direct, les infos, les news au jour le jour, les réponses de la Rédaction, les concours (gagnez des pin's, des T-Shirt, des abonnements, des jeux), les consoles, les soluces de l'Avenfou, les vies infinies, les Sectes (créez votre propre rubrique), les préviews à télécharger, les petites annonces... Rejoignez-nous sur le Saprستي serveur !



chain numéro. D'autre part, Sales Curve prépare l'adaptation micro de Double Dragon III prévu pour la rentrée sur Amiga / PC / ST.

NEC : LE GRAND CHAMBARDEMENT

Plusieurs nouvelles machines de jeux, toutes basées sur la CoregrafX existante, sont sur le point de sortir et, avec ces nouvelles armes, Nec espère bien contrer Sega et Nintendo. Tout d'abord, le matériel le plus intéressant se présente sous la forme d'un ordinateur de poche format A4, intégrant une CoregrafX et un lecteur de CD-Rom. Ce kit, de couleur noire, peut se brancher sur le courant, mais fonctionne aussi avec des piles ordinaires ou des batteries (autonomie de trois avec une carte de jeu classique et de près de cinq heures avec un jeu sur CD-Rom), et s'avère donc transportable partout. De

tégré dans cette nouvelle console peut également lire des CD audio tout comme le précédent, à cette différence près qu'il ne peut être détaché de l'ensemble. L'utilisateur devra l'écouter via un casque. Autre différence avec le précédent lecteur de CD-Rom, dorénavant lorsque l'utilisateur voudra jouer avec un jeu sur CD, il n'aura pas besoin d'insérer la carte système dans la CoregrafX, celui-ci (dans sa toute dernière version) étant incorporé dans l'appareil. De plus, cette console comporterait en standard une Ram beaucoup plus importante, de l'ordre de 512

le "tout en un" devrait débiter aux alentours de Noël. Autre matériel de jeu de Nec, le Super CD-Rom. Ce dernier, comportant une Ram supérieure au précédent modèle pourrait se brancher directement sur toutes les consoles de la gamme Nec, exceptée la SuttlegrafX vendue uniquement au Japon. Le prix de ce nouveau CD-Rom resterait inchangé par rapport à l'ancien. Enfin, Nec vient de sortir au Japon un nouveau modèle de CoregrafX nommé CoregrafX II, en tout point identique à la machine actuelle, si ce n'est le prix. En effet, cette dernière mouture de la console Nec ne vaut que 200 francs au lieu de 990 francs. Nec explique cette baisse spectaculaire de prix par une production de masse de la machine. Souhaitons que cette baisse de prix sera très rapidement répercutée en France !

PLUS PATRIOTE QUE GEN 4, TU MEURS !

Qui a dit que le patriotisme était une valeur sur le déclin ? Pas dans l'équipe de Génération 4 en tout cas. Jugez plutôt, alors que Stéphane est allé servir sous les drapeaux, Antoine Harmel, notre directeur de la publicité a lui aussi œuvré, avec Eléonore, pour la France, en donnant naissance à une petite fille prénommée Arthellais. Si, Si ! Promis, le mois prochain, on vous passe une photo !



plus, ce matériel dispose également d'un écran couleur à cristaux liquides portable indépendant, très inspiré de l'écran mis en vente par Nec il y a environ deux ans. Bien évidemment, le lecteur CD-Rom in-

ko en tout, à laquelle il convient d'ajouter la Ram intégrée dans la dernière version de la carte système (environ 250 ko). Aucun prix de vente n'a encore été fixé, mais la commercialisation de cette conso-



LE BIDOUILLEUR MALADE

COMMOTRUCS (AMIGA)

A PREHISTORIC TALE

Castorax a trouvé l'énergie infinie. Pour le joueur 1, remplacez 5368 0030 33FC 0011 par 4E71 4E71 33FC 0011. Pour le joueur 2, remplacez 5368 0030 33FC 0012 par 4E71 4E71 33FC 0012.

Hervé Hadmar, le directeur artistique de Pressimage (au début, c'était seulement pour Gen4 qu'il bossait, mais comme il est bon, tout le monde fait appel à ses services au sein de Pressimage), aimait bien regarder **La Maison de Toutou** quand il était petit, à la télévision. Aujourd'hui, Hervé a 27 ans.

ROCK'N'ROLL

Castorax a trouvé les vies infinies : remplacez 0479 0001 0006 99F8 par 4E71 4E71 4E71 4E71, et ne recalculez pas le checksum.

Tristan (23 ans), d'Oxygen, passait des heures entières devant le poste de télé, il regardait **Le Manège Enchanté**.

EYE OF THE BEHOLDER

Il faut utiliser C-MON avec le disque 2 sur lequel est faite la sauvegarde.

Il faut faire : L EOBDATA.SAV 50000. Aux adresses 5000D, 50101, 501F5 et 502E9, il faut écrire (avec l'option "e ADRESSE") la séquence: 12 12 63 63 12 12 12 12 12 12 12 12.

Enfin, pour sauvegarder, il faut taper: S EOBDATA.SAV 50000 58153. Merci Castorax! Si vous avez du mal dans Eye Of Beholder, allez sur le serveur 3615 GEN4, et tapez "SL EYE". Sébastien (24 ans), rédac'chef adjoint de ST Magazine, regardait **Gribouille** à la télé. Il reproduit admirablement bien les bruits de Gribouille avec sa bouche. Vous savez : "Bonjour Gribouille", "BFFFFZZ BFFF".

STORMBALL

L'argent infini, par Castorax : remplacez 9179 0000 433A 6100 par 4E71 4E71 4E71 6100, puis 9179 0000 433A 303A par 4E71 4E71 4E71 303A. Ne recalculez pas le checksum.

Jacques Caron (19 ans), le rédac'chef de ST Magazine (ces gens-là sont partout !), était à Cuba quand il était petit. Alors bon, à la télé, il ne regardait que des trucs cubains que personne ne connaît ici.

MOONSHINE RACERS

Castorax a trouvé le truc pour empêcher votre voiture de chauffer.

Remplacez D778 ODBA par 4E71 4E71 (et c'est à faire deux fois). Ensuite, remplacez D178 ODBA par 4E71 4E71 (à faire quatre fois).

Vous voulez l'argent infini, peut-être ? Ok, remplacez B079 0001 6B4E par 4E71 4E71 4E71. Pour le Turbo infini, remplacez 5378 ODC0 3239 0000 par 4E71 4E71 3239 0000.

Le tout est sur le disque 1, et il ne faut pas recalculez le checksum, sinon, voilà voilà, ça ne marche pas. Sophie, d'Oxygen, regardait **Daktari**. Vous savez, avec la lionne qui louche. Super, Sophie, et félicitations pour tes 23 ans.

GODS

Castorax a trouvé les vies infinies pour GODS.

Cherchez 5378 0224 6A00 FECA et remplacez 53 par 4A. C'est sur le disque 1, piste 33, secteur 08, tête 0 et offset \$188.

L'argent infini, les kids ? Ok : remplacez 99B8 01FC 3002 41F8 par 6002 4E71 3002 41F8 (disque 1, piste 37, secteur 4, tête 1 et offset \$1D6).

Puis remplacez 91B8 01FC 0442 00C0 par 6002 4E71 0442 00C0 (disque 1, piste 37, secteur 5, tête 1 et offset \$E8). Ne recalculez pas le checksum.

Véronique, de la pub, regardait **Nounours**, quand elle était petite. Maintenant, elle a 29 ans.

TOKI

Castorax s'est coupé les veines en quatre pour vous trouver les vies infinies. Seulement, il vous faut une cartouche (Amiga Replay ou Nordic Power). Remplacez 5339 0002 3CD9 4EB9 par 4E71 4E71 4E71 4EB9. Jérôme, du marketing, adorait la série **Belle et Sébastien**. On lui pardonne, parce qu'aujourd'hui il a 27 ans.

SUPERCARS II

Castorax utilise sa cartouche magique pour agir sur ce jeu codé à mort, à mort. Pour n'être jamais otage du Game Over (en hébreu, "Game Over" veut dire "L'épée de Damoclès"), cherchez 6526 0C79 0005 0007 et remplacez 65 par 60. L'argent infini, les Gen kids ? Remplacez 3230 0000 48C1 par 4E71 0000 48C1. Guillaume, de la Boutique de Pressimage, a tout juste 20 ans. Quand il était minot, il regardait **Chapi-Chapo**, les trucs en pâte à modeler.

SKULL AND CROSS BONES

Castorax est un chic type qui a trouvé l'énergie infinie: recherchez 1140 0036 4880 6126 et remplacez 1140 par 4A28. C'est sur la piste 2, secte 8, tête 0 et offset 01D2 que ça se passe. Ne recalculez pas ce checksum de Bon Dieu de checksum. Mireille, de la maquette et du haut de ses 24 ans, mangeait des bonbecs en regardant **Saturnin**, le petit canard "têtu et bagarreur, mais gentil je vous le jure".

KILLING CLOUD

Le jeu est codé, il vous faut une cartouche (Nordic Power ou Amiga Replay). Le premier jour, Castorax créa l'oxygène infini, en cherchant 91B8 6A0C 6E10 42B8 et en remplaçant 91 par 4A, et il vit que cela était bon. Il créa la nuit et le pop-corn, et se reposa. Le deuxième jour, remplaçant le 91 du 91B8 6B82 6E20 42B8 par un 4A qu'il créa le fuel infini, sans le prévoir. Il était bien embêté d'avoir créé ce truc puant et poisseux, mais bon, ce qui est fait est fait, du même coup il inventa le remords. C'est pourquoi il eut du mal à dormir, il fut tellement mal dans ses pompes le troisième jour qu'il nous créa l'argent infini, en remplaçant 33C0 0000 5706 4E75 par 31FC 03E7 5706 4E75, et avec ça la corruption, les places financières, les OPA, la prostitution et les portefeuilles. Le quatrième jour, il inventa l'invulnérabilité en remplaçant 9178 68D0 6F1A 3038 par 4A78 68D0 6F1A 3038.

PREDATOR II

Castorax utilise une cartouche pour les crédits infinis: remplacez 5378 50AA 4FEF 0004 par 4E71 4E71 4FEF 0004. Jean, testeur chez Gen4 (il a 21 ans), s'installait le soir pour regarder **1 Rue Sésame**.

METAL MASTERS

Castorax édite le disque 2 pour obtenir l'argent infini: remplacez B669 0006 6D00 00F6 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Il faut recalculer le checksum. Olivier, chef des ventes (c'est lui qu'il faut taper si vous n'avez plus de Gen4 dans votre kiosque), regardait **les Mystères de l'Ouest**, avec James West et Gordon. Aujourd'hui, Olivier a 25 ans.

MEGAPHOENIX

Castorax sort sa cartouche magique et écrit "FF" à l'adresse \$29233, et toc, il a des vies infinies. Et vous aussi. Brigitte, hôtesse-standardiste, 22 ans, regardait **l'île Aux 30 Cercueils**. C'est pas très vieux, ça.

SHADOW DANCER

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 5339 0001 EE40 6A00 par 4E71 4E71 4E71 6000. Crédits infinis? Cherchez 4A39 0001 EE58 6608 et remplacez 66 par 60. Ne pas recalculez le checksum. Antoine, de la pub, regardait **Zorro**, renard rusé qui fait sa loOoOoOoilli. Antoine, aujourd'hui n'a pas honte d'avoir 25 ans.

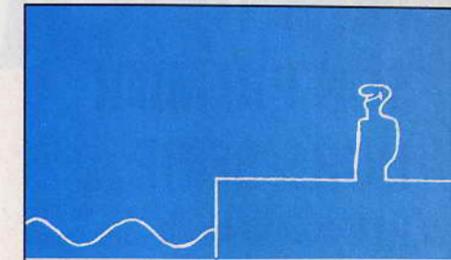
HYDRA

Castorax a trouvé le fuel infini: cherchez 3039 0004 16B8 3239 et remplacez 3039 par 4E75. Pour l'Alfonsin (aussi appelé "l'Argentini fini", hin hin hin), remplacez 8109 8109 8109 8109 par 6008 8109 8109 8109. Ne recalculez rien. Philippe, testeur de Gen4, avait les yeux collés à l'écran quand il s'agissait de regarder **Kiri le Clown**. Personnellement, je ne connais pas, mais c'est normal, il a 33 ans, Philippe.

CADAVER

Castorax a trouvé l'énergie infinie: cherchez 322D 0496 2F00 4A40 et remplacez par 303C 0064 2F00 4A40, ça se trouve sur le disque 1, piste 33, secteur 1, tête 1, offset \$186. Nib nib à recalculer. Mic Dax, de la télématique (il a 22 ans ET demi), se souvient avec émotion de **La Linea**, le truc italien, c'était un

dessin animé très simple où le personnage central se faisait embêter par le dessinateur. Géant.



CHUCK ROCK

Castorax a trouvé les vies infinies : cherchez 5378 697E 6A04 4EF8 et remplacez 53 par 4A (disque 1, piste 46, secteur 6, tête 0, offset \$1B2). L'invicibilité : cherchez 6672 5379 0000 6982 pour remplacer 66 par 60 (disque 1, piste 44, secteur 6, tête 0, offset \$62). Peau de balle à recalculer. Zappy, du 3615 GEN4, 17 ans, regardait **Albator**. Honte sur lui. Zappy envoie le bonjour à Cédric, Amaury et Alois.

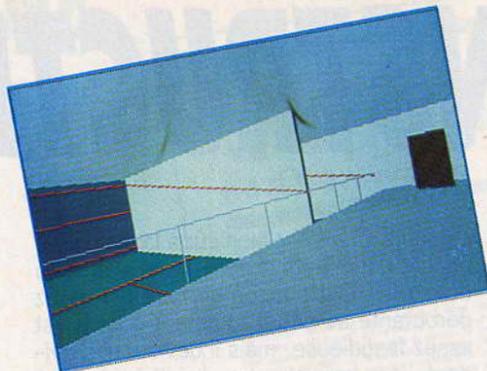
ATATRUCS (ATARI ST)

SHADOW DANCER

Arioch a plein de trucs infinis. Les crédits, en cherchant 53 39 00 01 D7 8F et en remplaçant par 53 39 par 60 06. Puis les vies, en cherchant 53 39 00 01 D7 7A et en remplaçant 53 par 52. On continue avec la magie : cherchez 53 39 00 01 D7 79 et remplacez 53 39 par 4E 75. Faisons avec le temps infini : recherchez 53 39 00 01 D7 95 et remplacez 53 39 par 605A. Arioch remercie Mario et salue Cyron, les membres de Rêves & Légendes, et Pmanc. Enfin, là, vous ne lisez plus, ça ne vous regarde pas, il fait un bisou à une crevette. Je répète : Arioch fait un bisou à une crevette, tougoudougoudoum tougoudougoudoum... Castorax, lui, regardait **les Sentinelles de l'Air**, et c'est vrai que c'était chouette. Bravo, Castorax, 20 ans.

SHADOW DANCER

Ice from Vmax a trouvé les vies infinies: remplacez 5339 0001 D77A 6A00 par 4E71 4E71 4E71 6000. Crédits infinis ? Cherchez 4A39 0001 D78E 6608 et remplacez 66 par 60. Ice salue son groupe (Vmax), Arioch, Toubab et José. Quant à Cuckatoos, du 3615 GEN4, il aimait bien l'Ours **Colargol**, eh oui.



familiariseront avec les différentes possibilités du programme.

Non content de vous permettre d'observer votre monde sous tous les angles, ce qui en soi, n'est pas une finalité très exaltante, 3DCK permet surtout de faire de cette navigation un véritable jeu d'aventure. C'est bien entendu le langage FCL qui vous permettra cela, par un jeu d'instructions simple mais puissant. FCL n'est pas un langage procédural classique, car en fait ce sont des bouts de programmes (les conditions) qui sont affectés aux différentes entités gérées par 3DCK. Ce n'est donc pas un programme global qui gèrera complètement un monde, mais la juxtaposition de toutes les conditions que vous imaginerez. FCL permet l'utilisation de variables, et sa syntaxe est très proche du Basic, s'adressant ainsi au plus grand nombre. Toutefois, les variables, ainsi que les objets, sont appelés non pas par un nom, mais par leur numéro, ce qui n'est pas forcément très explicite.

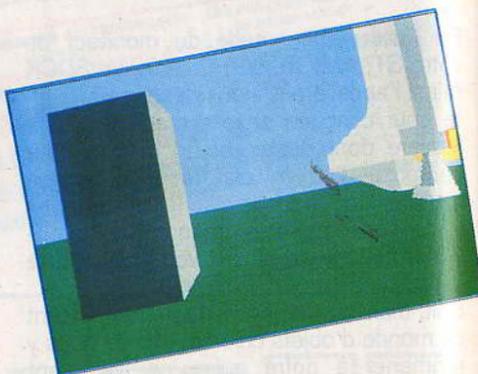
Voici en guise d'exemple, ce qu'il est très facile de réaliser grâce à FCL : supposez que vous ayez créé un objet avec la forme d'une porte. L'objet 1 représentant cette porte fermée, l'objet 2 la représentant ouverte. La porte étant initialement fermée, l'objet 2 est donc tout d'abord invisible,



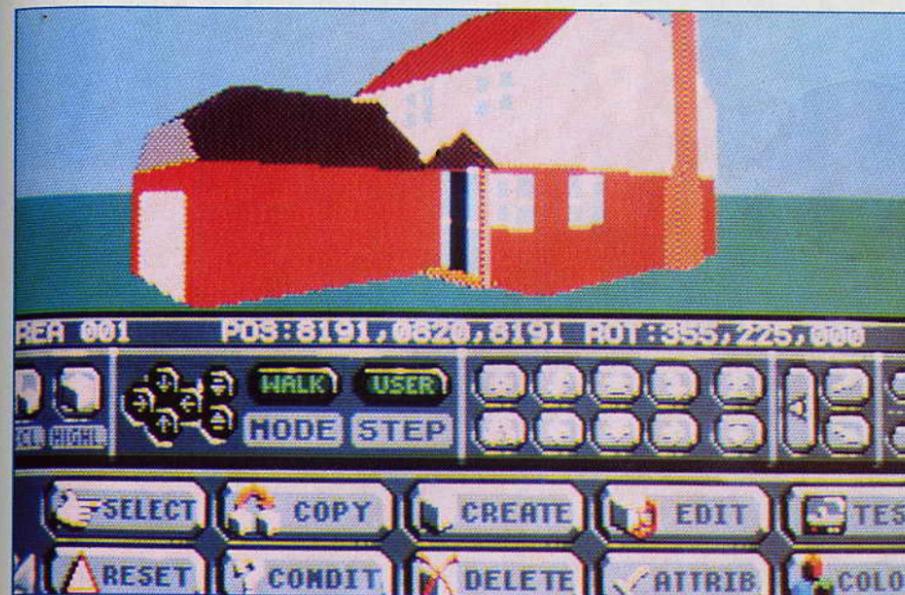
tandis que l'objet 1 est lui visible. Si l'utilisateur actionne la porte (clic de la souris pointant la porte) l'objet 1 est rendu invisible, tandis que l'objet 2 devient visible. Une telle condition ne nécessite que quelques instructions FCL pour un résultat appréciable. Il est tout à fait imaginable de conditionner cette action par une autre condition, comme par exemple, que l'utilisateur a bien auparavant actionné un autre objet. Ce qui vous laisse entrevoir les possibilités vous étant offertes !

■ Mais ce n'est pas tout !

Créer un jeu est chose aisée, nous venons de le voir, mais 3DCK vous permet de plus de personnaliser totalement l'interface utilisateur de ce jeu. Il est ainsi possible de définir la taille et la position de la fenêtre dans laquelle seront affichées les vues de votre univers. La bordure de l'écran, entendez par là tout ce qui n'ap-



partient pas à la fenêtre, peut être n'importe quelle image que vous choisirez, si bien sûr elle est dans un des formats reconnus par 3DCK. Des instruments sont à votre disposition pour représenter un niveau d'énergie ou le temps écoulé, par



exemple, et ces instruments sont eux aussi positionnables où bon vous semble, de même que les icônes de contrôle du déplacement ! Bref, il s'agit bien là d'un véritable atelier de construction de jeux, d'autant que votre création peut en un



La suite
de Cadaver
arrive enfin
sur votre micro

tour de main être rendue tout à fait autonome de 3DCK, en faisant générer un programme exécutable que vous pourrez librement diffuser !

■ Virtuellement étonnant

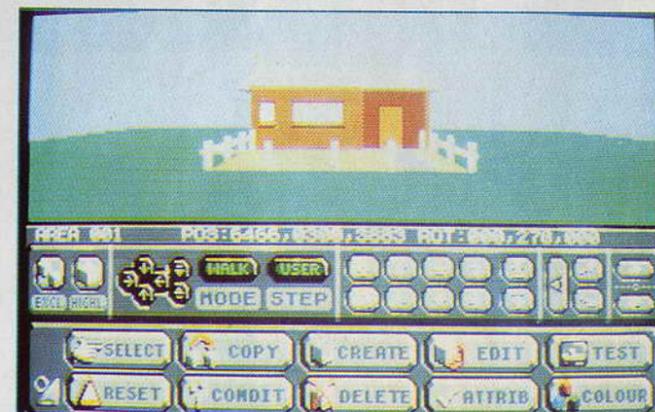
La version ST que j'ai testée présentait un affichage fluide, semblable à celle des meilleurs jeux 3D actuels. La palette étendue de 4 096 couleurs du STE étant gérée, cette version doit donc ressembler comme une jumelle à la version Amiga. Les modes graphiques CGA, EGA et même VGA sont reconnus pour la version PC. Sachez enfin que 3DCK peut être installé sur disque dur, bien que la disquette originale soit requise à chaque chargement (un programme d'installation sur disque dur étant fourni, celui-ci ne fonctionnant toutefois pas sur la version testée !). Un utilitaire fourni sur la disquette vous permettra d'imprimer les objets

que vous aurez créés, et les versions ST et Amiga disposent d'un autre programme permettant de réunir des échantillons afin de créer une banque de sons originale. 3DCK n'est pas réservé aux anglophones, car il permet de choisir la langue

avec laquelle il dialoguera avec vous (anglais, français, allemand ou italien). La documentation est elle aussi traduite, de même que la cassette vidéo de présentation fournie avec !

Ce souci de clarté n'est pas innocent, car si 3DCK est d'une prise en main facile, c'est un logiciel très puissant et donc par-

Un logiciel
parfaitement
adapté
à tous
les créateurs
en herbe.



fois compliqué. Malheureusement, si elle présente de façon très précise les différentes fonctionnalités du programme, la documentation ne s'étend pas assez sur tous les concepts auxquels il fait appel. Il faudra donc tâtonner un peu avant de bien comprendre tout ce qui est proposé, et réussir à le mettre en œuvre.

■ Conclusion

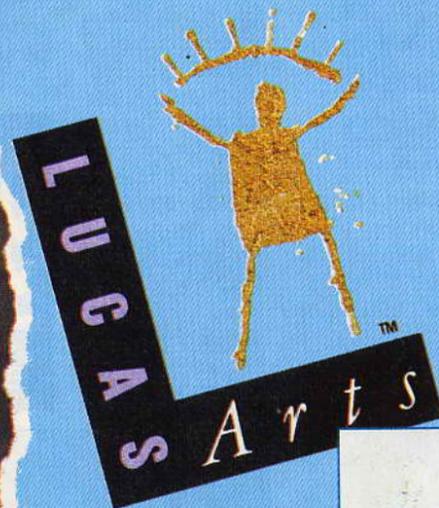
Original et puissant, le moins que l'on puisse dire de 3D Construction Kit étant que c'est un programme extraordinaire. L'impression générale s'en dégageant est celle d'un produit achevé, tout à fait mûre, et parfaitement réalisé. La version ST tourne parfaitement sur TT, ce qui est gage d'une qualité de programmation exemplaire, ce que confirme l'excellente vitesse d'affichage. Seule une légère réserve (tout à fait subjective je l'avoue) relative à la documentation vient mettre un terme à cette avalanche de superlatifs, personne n'est parfait, n'est-il pas ?

98% 3D CONSTRUCTION
KIT
Edité par Domark
Amiga / PC / ST
(dispo)

BENOIT ARRIBART

DOSSIER LUCASFILM GAMES

LucasFilm Games est, comme vous le savez tous, la branche micro-informatique ludique de LucasArts, qui à son tour est une sous-division appartenant à LucasFilm Ltd. LucasArts comprend aussi tout ce qui touche le système THX, ainsi que les nouvelles technologies,



les attractions pour les parcs (Disney World, Disney Land...), les jouets... Les plus anciens se souviennent sûrement de Ballblazer, de Strike Fleet ou encore de Rescue on Fractalus qui, il y a une dizaine d'années, avaient fait un malheur sur les ordinateurs 8 bits. Toujours classé parmi les meilleures compagnies américaines de jeux informatiques, Lucasfilm Games s'est surtout rendu célèbre récemment par des produits que l'on peut regrouper en deux catégories. D'un côté, les jeux d'aventure : Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and The Last Crusade et Secret Of The Monkey Island. De l'autre, les simulateurs de vol : Battlehawks 1942 et Battle Of Britain.

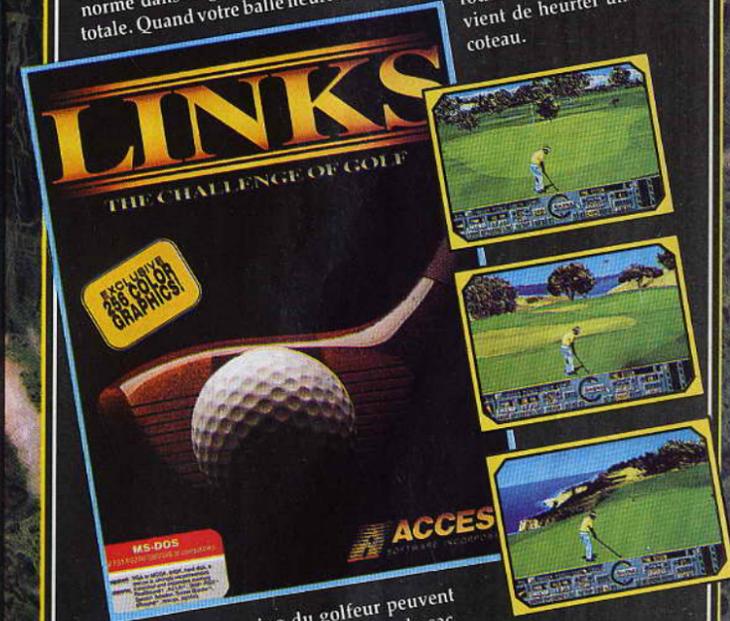
Avec en outre, quelques autres produits originaux, tels que Pipedream, NightShift et Indy 3 (le jeu d'arcade) déjà sortis. LucasFilm Games annonce pour cette fin d'année de nouveaux jeux de très grande qualité, sans oublier quelques projets intéressants. A la suite du développement important de LucasFilm Games, la centaine de personnes concernées se sont installées dans de nouveaux locaux, à San Rafael, en Californie. Situés à moins de cent mètres des studios ILM (Industrial Light & Magic), ils regroupent aussi bien les artistes ou les programmeurs que les commerciaux. Avant d'aller plus loin dans le dossier, précisons tout de suite que les prochains jeux LucasFilm Games bénéficieront d'une version française. Concernant "INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS", une courte démonstration était présentée au CES, mais il m'a été permis d'en voir beaucoup plus dans les bureaux de la compagnie, et croyez-moi, le jeu semble largement meilleur que le précédent.

INTRODUCTION A LA REALITE TOTALE

LINKS

THE CHALLENGE OF GOLF

LINKS est une nouvelle génération de simulation de golf. Il a établi une nouvelle norme dans le golf PC interactif en simulant une réalité totale. Quand votre balle heurte le versant d'un coteau, elle rebondit et roule comme une balle qui vient de heurter un vrai coteau.



- La position et le swing du golfeur peuvent varier selon les clubs se trouvant dans le sac.
- La répétition instantanée vous permet de visualiser le coup de l'endroit où la balle a atterri, en regardant vers le tee.

Compatibilité: IBM PS1/PS2/AT/286/386 ou compatibles + 256 couleurs VGA.
Systèmes d'opération: IBM - DOS 2.0 ou plus récent.
Formats de disques: IBM - 5.25" basse densité, 3.5" basse densité.
Unités requises: Une unité de disque floppy, une unité de disque dur.
Mémoire requise: 640K. mémoire supplémentaire utilisée si elle est présente. **Protection de copie:** Non. **SUPPORTE BY 3 TERRAINS SUPPLEMENTAIRES**



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

L'histoire, totalement originale, ressemble tout de même assez à celle du film et du jeu « Indiana Jones and The Last Crusade ». Il ne s'agit pas de retrouver les Tables de la Loi ou le Graal, mais d'un mythe d'un tout autre genre, avec le monde englouti de l'Atlantide. L'aventure commence au College Barnett, lieu où enseigne le Dr Jones. Un mystérieux individu lui apporte une très ancienne clef, laquelle va, de fil en aiguille, prouver sans aucun doute possible la véracité de cette légende. Les nazis sont bien sûr fortement intéressés par cette découverte, les habitants de l'Atlantide ayant semble-t-il disposé de pouvoirs assez incroyables, basés essentiellement sur un métal étrange. Une fois encore, Indy est le seul en mesure de les empêcher d'en profiter, mais il faudra pour cela qu'il découvre le secret d'Atlantis.

L'AVENTURE

Le scénario est suffisamment complet pour servir de base à un film, mais aux dernières nouvelles, aucun projet de ce genre n'est malheureusement prévu aux

studios LucasFilm Ltd. Les auteurs du jeu ont fait de très sérieuses recherches sur la légende de l'Atlantide et incluent de nombreux détails et éléments qui rendent le tout crédible. Ils se sont essentiellement inspirés des ouvrages de Platon, qui inventa cette légende d'un monde utopique nommé Atlantis. Technologiquement très avancé, ce pays aurait possédé un immense secret, un métal aux pouvoirs incommensurables : l'Orichalcum. Quoi qu'il en soit, les auteurs ont introduit la possibilité d'un troisième ouvrage de Platon, qui contiendrait beaucoup plus de renseignements et de précisions sur l'emplacement de cette cité engloutie. Autant vous dire tout de suite qu'une bonne partie de l'aventure consiste à trouver cet ouvrage et à exploiter au mieux les indices qu'il contient, indices qui évoluent dynamiquement au cours du jeu. Indy va bien sûr devoir voyager dans plusieurs pays, et il faudra même revenir plus d'une fois à certains endroits.



TROIS JEUX EN UN !

La grosse originalité d'Indiana Jones and The Fate Of Atlantis vient de la possibilité d'aborder le jeu de trois façons différentes. Au début du jeu, vous pouvez en effet choisir vos traits de caractère. Vous pouvez favoriser le côté aventurier d'Indy, l'action prédominant alors sur le reste. Cela ne signifie pas obligatoirement qu'il faudra sans arrêt se battre, mais pour résoudre les énigmes et passer les obs-



L'aventure est à chaque coin de rue.

tales, il faudra plutôt chercher des solutions "physiques" et périlleuses. Vous pouvez au contraire favoriser l'aspect dialogue avec les personnages. Dans ce cas, les discussions avec les personnages seront beaucoup plus importantes. Enfin, vous pouvez plutôt jouer le jeu comme un



Un labyrinthe de plus pour Indy.

enquêteur, et il faut alors faire preuve de logique pour résoudre les énigmes. Quelle que soit votre façon de procéder, l'essentiel de l'aventure se déroulera de la

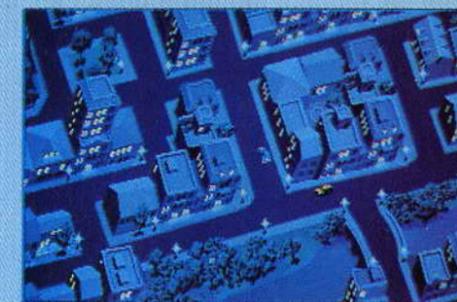


même manière. Il y aura cependant des écrans et des scènes différentes par moment, ce qui donne la possibilité au joueur qui a terminé le jeu d'une façon, de recommencer avec une autre approche. En plus de l'aventure classique, de temps en temps vous serez confronté à des

phases de jeu d'action. Il y aura par exemple une poursuite de voitures en ville pour intercepter un véhicule ou une course de chameaux pour éviter d'être rejoint par des ennemis. Ou bien encore, il faudra diriger un ballon pour atterrir en un point précis. Une autre phase consiste à découvrir les diverses commandes dans un sous-marin, que vous pourrez ensuite diriger jusqu'à l'entrée de la cité sous-marine. Vous avez aussi le combat à mains nues, déjà présent dans Indy 3, mais vous aurez en plus droit à une scène d'affrontement au revolver. D'autres petits jeux d'arcade ou de réflexion viendront bien sûr compléter le tout.



De G. à Dr. James Dollar, Colette Michaud, James McLeod et Avril Harrison.

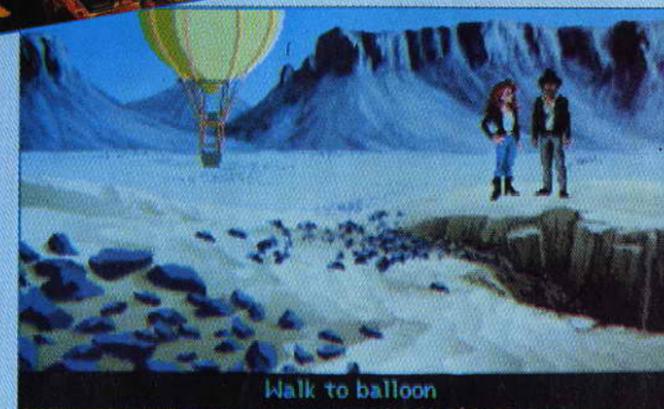


LA TECHNIQUE

La première version à sortir sera celle pour PC, carte VGA en 256 couleurs. Les 200 écrans qui constituent le jeu sont vraiment superbes, d'autant que certains d'entre eux scrol- lent et



font quatre ou cinq écrans de long. Les graphistes ont particulièrement travaillé sur les jeux d'ombres et de lumières. Pour l'animation des personnages, les auteurs emploient le procédé de "rotoscoping". Il s'agit de filmer avec une caméra quelqu'un qui marche, qui saute, qui escalade un rocher... Ensuite, il suffit de récupérer le tout sous forme de digitalisations, en découpant le mouvement en un certain nombre d'images, pour obtenir une animation fluide et réaliste. L'interface utilisateur va elle aussi changer, les verbes et les noms des objets vont en effet être remplacés par des icônes. Pour ce qui est de la sortie du jeu, le mois d'octobre semble toujours être la date fatidique, soit la fin de l'année pour la version française.



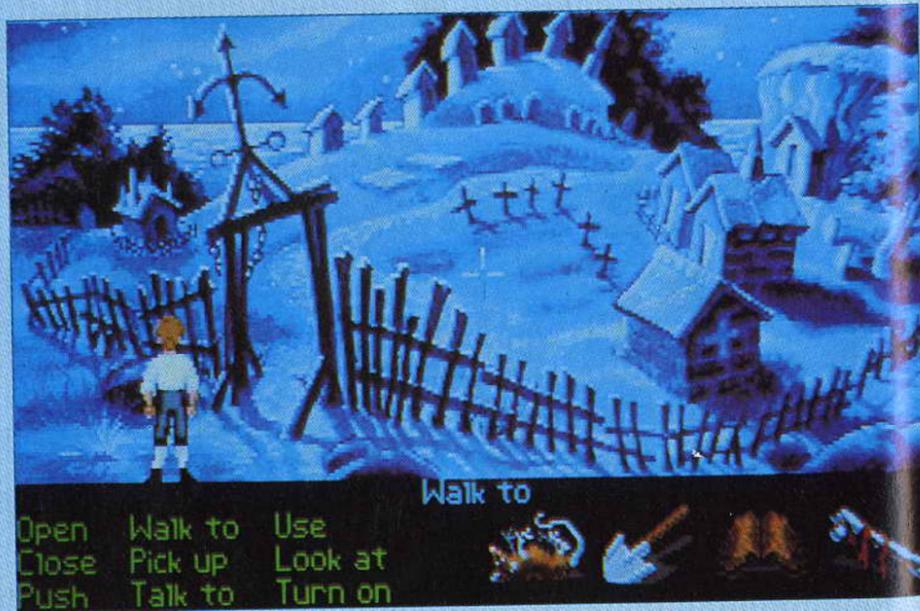
MONKEY ISLAND II : LECHUCK'S REVENGE

Après le formidable succès de *Secret of the Monkey Island*, LucasFilm Games nous propose la suite, qui porte le nom de « *Lechuck's Revenge* ».

L'histoire commence à peine deux semaines après que notre pirate de fortune ait débarrassé l'île du fantôme de Lechuck. Racontant ses exploits à tous les villageois, il s'est mis à dos très rapi-



dement l'ensemble de la population de Monkey Island. Sa seule chance de remonter sa cote de popularité est d'ac-



complir de nouveaux exploits. Il se lance donc à la poursuite d'un racketteur qui terrorise les habitants, ce qui semble a priori dans ses cordes. Mais pour son malheur, il va très vite comprendre que l'on ne se débarrasse pas aussi facilement d'un fantôme, surtout s'il est complètement fou.

Lechuck est de retour ! Pour le détruire à tout jamais, notre héros doit cette fois-ci réellement trouver le mystérieux secret de l'île et son trésor fabuleux. L'élément principal du premier épisode était l'humour, et rassurez-vous, il est toujours bel



et bien présent. Les combats à l'épée se déroulent toujours à l'aide d'insultes, qui seules, peuvent faire la différence entre deux bretteurs de talent. Vous en avez toute une série de nouvelles à apprendre et à utiliser. Les situations sont elles aussi toujours aussi hilarantes, tout comme les personnages rencontrés.

A ce propos, vous retrouverez beaucoup de villageois du premier épisode, même s'ils ont pour la plupart un peu changé quand à leur occupation.

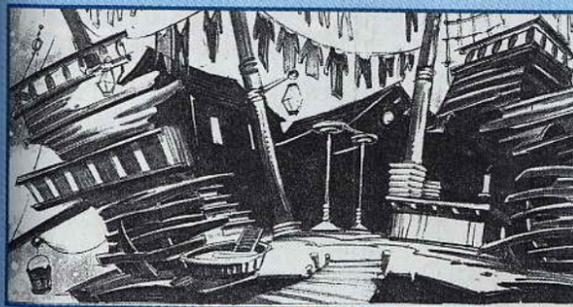
La réalisation est magnifique, avec des écrans d'une finesse et d'une qualité assez incroyables, d'un style tout à fait particulier. Il faut savoir que les graphistes travaillent d'abord sur papier en noir et blanc (cf. dessins).

Ensuite commence la phase de "coloriage", à l'aide de marqueurs. Enfin, le tout est scanné puis retravaillé à l'aide d'un outil graphique puissant, pour finalement aboutir aux images présentées (cf. photos). Chaque écran demande tout de même de un à cinq jours de travail, pour les plus compliqués. Au niveau de l'interface utilisateur, vous allez aussi pouvoir apprécier le changement dans le système de commande.

Plus de mots pour les objets possédés, mais des icônes pour les représenter, ce qui permet tout d'abord d'en visualiser huit, au lieu de six avec l'ancien système. Un autre changement d'importance vient du fait que vous avez trois niveaux de difficulté. La différence se situe bien sûr dans les réponses à certains problèmes, mais aussi dans l'aventure proprement



Une méthode de travail proche du dessin animé.



dite. Au niveau le plus difficile, vous aurez plus d'écrans à visiter, plus de personnages à rencontrer et des énigmes différentes. Au niveau le plus facile, il s'agira d'un jeu d'aventure assez linéaire, un peu plus même que le premier épisode. Monkey II est annoncé lui aussi pour le mois d'octobre sur PC 256 couleurs, mais il faudra attendre un peu plus pour la version française.



De G. à Dr. Sean Turner, Mike McLaughlin et Peter Chan.

Mondes hostiles ... Zones Interdites ...
Vaisseaux en détresse ... Nuits blanches ...

OUTZONE



Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

ARCADE & STRATEGIE

28 missions différentes / 20 niveaux de puissance de feu
Scrolling différentiel / 50 images/seconde
ST / AMIGA / 45 couleurs à l'écran

Lankhor

84 bis, av. du Général de Gaulle - 92140 CLAMART

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Ce troisième simulateur de vol édité par LucasFilm Games devrait nous arriver cet été. Il a été conçu pour être un soft évolutif et il faut donc s'attendre à voir sortir rapidement des disquettes de scénarios, qui offriront de nouveaux avions, de nouvelles armes, de nouvelles missions... Pour en revenir à la simulation, **Secret Weapons Of The Luftwaffe** est un peu plus qu'un simple simulateur. Tout d'abord, vous devez choisir votre camp : allemand ou allié. En fonction de ce choix, vos missions seront totalement différentes. Pour les Allemands, il s'agit de favoriser le développe-

ment des recherches et de la production pour les nouvelles armes, tandis que pour les alliés, il faut au contraire détruire les usines et ralentir au maximum l'avancement de ces nouveaux avions et missiles hypersophistiqués. Les missions en elles-mêmes sont assez classiques : bombardement, interception, protection... Mais elles s'intègrent très bien dans un scénario beaucoup plus complexe. Chaque campagne offre en moyenne une trentaine de missions. Vous pouvez en outre vous entraîner au pilotage de tous les appareils proposés. Côté allemand, cinq appareils sont disponibles contre quatre pour les alliés. Chacun d'entre eux possède des caractéristiques différentes et demande donc un apprentissage pour le pilotage. L'exemple le plus frappant est celui d'un bombardier quadri-



Des duels aériens acharnés.

acteur qui est d'une lourdeur incroyable. En outre, si au plus fort d'une bataille un des moteurs est touché ou si vous le poussez trop, vous verrez de l'huile s'échapper du réacteur, puis de la fumée et enfin des flammes. Il faut alors couper le moteur, puis effectuer un piqué pour éteindre les flammes, ce qui est très périlleux avec ce type d'appareil. Un autre élément, qui différencie ce simulateur de ses contemporains, vient des combats aériens qui sont complètement fous. Vous voyez en effet des avions dans tous les coins, qui se pourchassent, se mitraillent... on s'y croirait ! Les graphismes sont superbes en VGA, avec une utilisation de sprites pour les avions et de 3D pour le paysage et les décors. Il est d'ailleurs appréciable que les auteurs aient privilégié le réalisme sur la rapidité. L'animation est bonne, mais ce sont surtout les détails sur les appareils et sur les cibles au sol qui sont vraiment sympa. Lorsque vous détruisez un bâtiment, vous voyez des ruines qui brûlent et d'où se dégage de la fumée (qui dure plusieurs minutes). Le fond sonore n'est pas en reste avec divers bruitages digitalisés très agréables, surtout pour ce qui est des vrombissements des moteurs, différents suivant l'avion et la vitesse de l'appareil. Un système vidéo très performant est en

outre accessible. La puissance de ce dernier est époustouflante, la caméra pouvant se déplacer n'importe où, suivant n'importe quel angle, avec de multiples effets de zooms. Il ne reste plus qu'à at-



Par moment, il vaut mieux rester en formation.

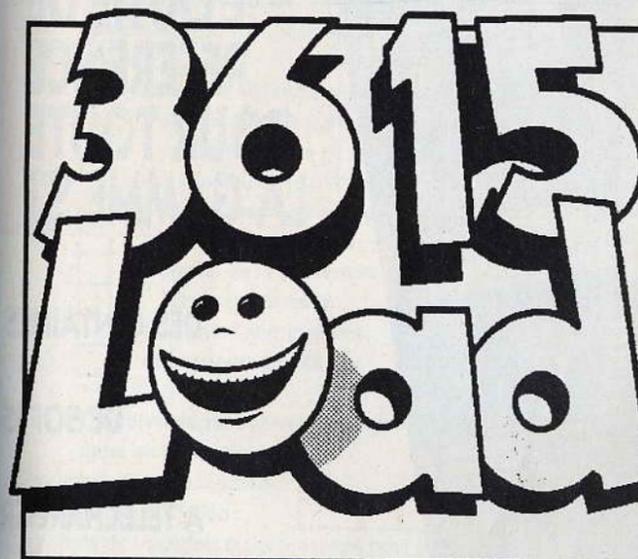
tendre la version finale pour savoir si la jouabilité et si la rapidité du jeu seront aussi réussies, soit dans notre prochain numéro.



LUCASFILM GAMES NEWS

A propos d'**Indy 4**, un jeu d'arcade est aussi prévu. Il n'aura rien à voir avec le précédent jeu d'arcade fait sur **Indiana**

Jones 3, puisque la vue sera plutôt en 3D isométrique, un peu comme dans **The Last Ninja**. Toujours à propos d'Indy, une série télévisée est sur le point de commencer, dirigée par George Lucas en personne. Il s'agira d'une série ayant pour thème la jeunesse d'Indy, mais qui n'aura rien à voir au niveau effets spéciaux et cascades avec les films originaux. Se déroulant sur de nombreux sites archéologiques de par le monde, il s'agira plus d'une série visant à présenter l'évolution intellectuelle de notre Dr Jones adoré. Enfin, les trois films constituant **Starwars 1, 2 et 3** sont toujours prévus pour la fin de la décennie, et LucasFilm Games se fera bien sûr un devoir de les adapter sur micros. **The Dig** est toujours en développement et il devrait arriver sur nos écrans d'ici la fin de l'année. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu moitié aventure, moitié jeu de rôles, dont le scénario a été écrit par Steven Spielberg himself. Le système de jeu utilisé est globalement celui d'Indy 4, mais avec pas mal d'innovations. Les graphismes sont bien sûr en 256 couleurs et nous espérons vous en dire beaucoup, beaucoup plus dans un prochain Génération 4.



3615 Load, "vivez mondial" !

La Messagerie Internationale
Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec la **Messagerie Internationale de Load**, pratiquez une ou plusieurs langues étrangères en dialoguant directement avec des utilisateurs des 5 continents, prenez des contacts pour préparer vos vacances à l'étranger. 3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement
La variété - La qualité - L'efficacité

2.500 logiciels gratuits

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour **Amiga, Atari et PC**. Grâce au kit de téléchargement, les logiciels vous parviendront en quelques minutes.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : Prénom : Adresse :
 Ville : Code Postal : Machine (Marque, format disquette) :
 Je souhaite recevoir le câble et la disquette d'utilitaires pour 135 F TTC franco de port. Date et Signature
 J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette d'utilitaires pour 45 F TTC franco de port.
 Renvoyez ce bon et votre règlement à J.M.D. Communication airt, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

NOUVELLE FORMULE

ST MAGAZINE

**OFFRE EXCEPTIONNELLE
RESERVEE AUX LECTEURS
DE GENERATION 4 :
VOS 2 PREMIERS
NUMEROS !**

**ATARI ST
STE - TT**

- ACTUALITES
- TESTS
- BANCS D'ESSAI
- PROGRAMMATION
- GRAPHISME
- MUSIQUE
- HARDWARE
- DEMOS
- LIVRES
- JEUX
- PETITES ANNONCES



**L'OUTIL DE
REFERENCE
POUR TOUTE
LA GAMME ST**

**DES CENTAINES
DE SOFTS
A TELECHARGER
SUR 3615 STMAG**

Bulletin d'abonnement « Special GENERATION 4 »

à retourner sans délai à : ST MAGAZINE - Spécial Abonnement Gen4 - 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____ Code postal _____ Ville _____
OUI, je m'abonne à **ST MAGAZINE** pour 11 numéros, au tarif exceptionnel de 225 F réservé aux lecteurs de GENERATION 4, soit 2 numéros gratuits (tarif étranger : 326 FF).
 C-joint mon règlement à l'ordre de Pressimage par :
 Chèque bancaire Chèque postal Mandat postal (pour l'étranger) **Date :** _____

Signature
(signature des parents pour les mineurs)

**Plus
d'infos !
3615
STMAG**

1 - Etes-vous abonné à Génération 4 ?

OUI NON
 Quel est votre âge : 19

2 - Achetez-vous Génération 4

Tous les mois Rarement
 Souvent Quelquefois

3 - Avant d'acheter Génération 4 ...

Vous regardez la couverture
 Vous feuilletez le magazine
 Vous comparez avec un magazine concurrent
 Vous vous fiez à l'avis d'un ami
 Vous acheter sans regarder

4 - En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Génération 4 ?

2-10

5 - Lisez-vous d'autres magazines dédiés aux jeux vidéos ?

Rythme ...
 Aucun autre Quels magazines ...
 Rarement ... Soystrick
 Régulièrement
 Souvent ...
 Tous les mois ...

6 - Quel est selon vous le principal concurrent de Génération 4 ?

Soystrick

7 - Comment jugez-vous Génération 4 ? (plusieurs réponses possibles)

SES FORCES	SES FAIBLESSES
<input type="checkbox"/> Sa qualité rédactionnelle	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sa rubrique Oxygen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sa maquette	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Le nombre de pages et d'infos	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Les scoops (avant-premières)	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Le système de notation	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> La qualité de la couverture	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Son prix de vente	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Son prix d'abonnement	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Son rapport qualité prix	<input type="checkbox"/>

8 - Combien dépensez-vous chaque mois en achat de

... magazines de jeux vidéo : _____ F
 ... achats de jeux vidéo : _____ F
 ... achats de matériels ou accessoires pour jeux vidéo (micros ou consoles) : _____ F

9 - Quel est votre équipement micro ou console ?

<input type="checkbox"/> Amstrad CPC	<input type="checkbox"/> Nintendo
<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Core-Grafx
<input checked="" type="checkbox"/> Atari ST, STE	<input type="checkbox"/> Sega Megadrive
<input type="checkbox"/> Atari TT	<input type="checkbox"/> Neo-Geo
<input type="checkbox"/> Mac	<input type="checkbox"/> Lynx
<input type="checkbox"/> Mac II	<input type="checkbox"/> Gameboy
<input type="checkbox"/> PC (8086, 8088,)	<input type="checkbox"/> Game Gear
<input type="checkbox"/> PC (80286)	
<input type="checkbox"/> PC (80386)	<input type="checkbox"/> Autres, précisez...
<input type="checkbox"/> PC (80486)	

SONDAGE GEN 4



100 PIN'S A GAGNER !

En plus du questionnaire, n'hésitez pas à nous joindre une lettre si vous avez des choses à nous raconter.
 Merci de votre disponibilité.

Par tirage au sort, 100 d'entre vous gagneront le super Pin's GEN 4

10 - Est-ce votre premier équipement ?

Oui C'est le second
 Non, j'en ai déjà eu ... 3 (nombre)
 C'est le troisième

11 - Comment avez-vous acquis votre micro ou console ?

Vous l'avez choisi, mais on vous l'a offert
 On vous l'a offert sans vous demander avis
 Vous utilisez celui de vos parents
 Vous l'avez acheté neuf
 Vous l'avez acheté d'occasion

12 - Combien de jeux possédez-vous ?

_____ (nombre)

13 - Parmi eux combien de jeux avez-vous choisis et achetés ?

_____ (nombre)

14 - Combien d'heure consacrez-vous aux jeux vidéo ?

... par semaine : 5 (heures)

15 - Quand vous achetez un jeu, l'avis de Génération 4 vous semble ...

fondamental peu important
 très important très peu important
 assez important sans intérêt

16 - Quels types de jeux vidéo appréciez-vous ?

Jeux d'arcade	<u>7</u> sur 10
Jeux d'arcade / aventure	<u>8</u> sur 10
Jeux d'aventure	<u>10</u> sur 10
Jeux de logique	<u>6</u> sur 10
Jeux de réflexes/réflexion	<u>7</u> sur 10
Jeux de rôles	<u>10</u> sur 10
Jeux de sim. aérienne / navale	<u>6</u> sur 10
Jeux de simulation de conduite	<u>8</u> sur 10
Jeux de simulation économique	<u>7</u> sur 10
Jeux de simulation sportives	<u>10</u> sur 10
Jeux de stratégie	<u>8</u> sur 10
Jeux éducatifs	<u>8</u> sur 10
War games	<u>4</u> sur 10

(donnez une note d'intérêt de 0 à 10)

17 - En moyenne, au bout de combien de temps vous laissez-vous d'un jeu que vous avez acheté ?

_____ (mois)
 Veuillez préciser :

18 - Qu'est-ce qui vous pousse à acheter un nouveau jeu ?

L'avis d'un ami
 Les infos et les tests de Génération 4
 Les démos (chez les revendeurs)
 L'avis du revendeur
 Par lassitude des jeux que vous avez déjà
 La publicité
 Le packaging (boîte)

19 - Qu'est-ce qui freine vos achats de jeux vidéo ?

(plusieurs réponses possibles)
 Manque de temps pour jouer
 Le prix d'achat des jeux
 La prudence après une déception sur certains jeux
 Le manque de renouvellement des idées et des thèmes
 Le vieillissement de votre matériel, l'envie d'en changer
 Une diminution de votre intérêt pour le jeu vidéo

20 - Pour vous quels sont les trois jeux de l'année ?

1- Demons (ST)
 2- Demons (ST)
 3- Commander Keen (ST)

21 - Si vous aviez un chèque en blanc quels micro ou console voudriez vous acheter ?

PC DELL 5889

22 - Quelle chaîne de télévision regardez-vous le plus ?

(et dans quel ordre : de 1 à 7)
 TF1 A2 FR3 C+
 la 5 M6 la Sept

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

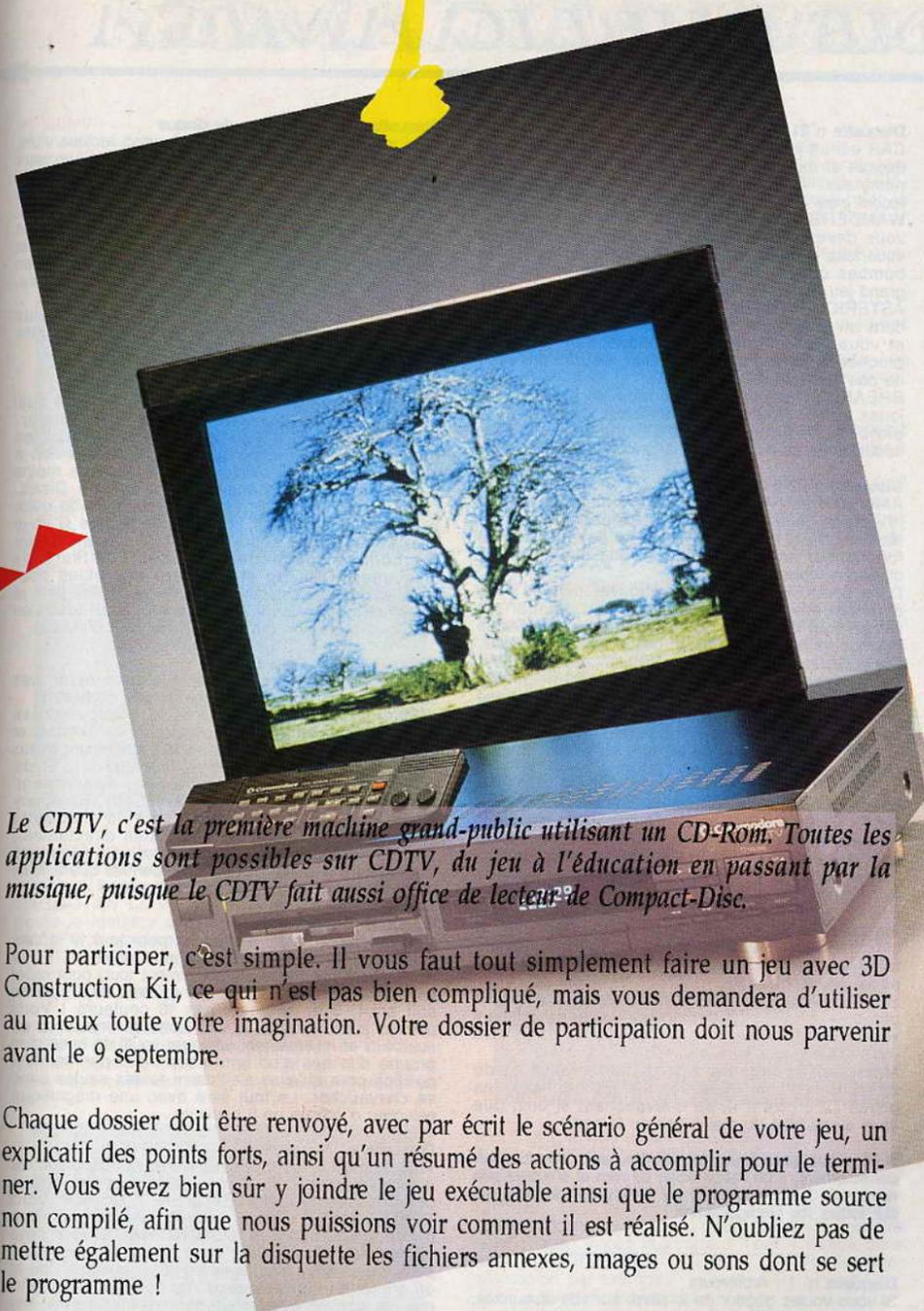
Premier prix : un CDTV de Commodore !

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.



Disquette n°17 : Pac Man
PACMAN est un jeu que vous connaissez déjà sûrement très bien, je ne vous ferai pas l'insulte de vous l'expliquer. Par contre, il y a des choses nouvelles dans cette version: votre pacman devra éviter des pièges supplémentaires et pourra faire des aller-retours entre quatre circuits différents. **MARBLESLIDE** est un jeu dans lequel il y a un damier de pièces carrées dont une manque et où on peut faire glisser les pièces adjacentes dans le trou. C'est le principe du taquet. Vous avez un temps limité pour réarranger les pièces afin de construire un circuit qui permettra à une bille d'atteindre son but. **IFF2PCS** (jeu de mot anglais: image IFF réduite en morceaux) est un jeu de puzzle. Donnez lui une image et il la réduira en morceaux de taille réglable qu'il mélangera. Ce sera alors à vous de reconstruire l'image.

Disquette n°18 : MoonBase
MOONBASE est un jeu dans lequel vous devrez vous poser sur la lune sans vous écraser. Vous disposez d'une réserve de fuel limitée, et vous connaissez les lois de la gravité... Vous devrez doser l'action des fusées qui vous freinent pour alunir impeccablement à la base où vous êtes attendu. **SYS** est un jeu inspiré de PONGO: dans un labyrinthe de cubes, vous êtes représenté par une disquette. Vous pouvez pousser les murs pour écraser les adversaires qui vous poursuivent ou faire éclater les blocs s'ils sont bloqués. Vous devrez les éliminer avant qu'il soit trop tard! **OBSESS'OMATIC** est un jeu inspiré de tetrïs, qui a comme particularité d'avoir des pièces aux formes inédites et aussi des pièces truquées qui ont des effets surprenants.

Disquette n°19 : MiniBlasT
MINIBLAST est un jeu de tir qui peut vous distraire agréablement pendant une compilation, par exemple car il est multitâche et respecte les autres programmes. Il m'a rappelé le premier niveau d'un jeu qui s'appelait scramble avec son scrolling horizontal et ces maudites fusées qui décollent juste avant qu'on passe au dessus. Heureusement, vous êtes armé... **STEINSCHLAG** est un second jeu inspiré de tetrïs. Il étaient si beaux tous les trois - les trois ? Il débloque, on en est à deux (un lecteur assidu) - que je n'ai pas voulu choisir. Enfin c'est le plus classique de tous... **PIPELINE** est un jeu dans lequel vous devrez assembler des morceaux de tuyaux pour relier une source à un réservoir dans un temps très limité. Vous devrez prévoir vos assemblages jusqu'à 5 pièces à l'avance et vous débrouiller pour que ça colle. Très prenant...

Disquette n°20 : Tetris
 Le voilà le troisième tetrïs, cher lecteur assidu! Celui là est assez drôle avec ses pièces en forme de lego et ses bruitages impayables. En plus on peut y jouer à deux comme dans la version de salle. **DRIP** est un jeu superbe et bourré d'humour. Vous êtes une petite boule de poils munie de lunettes de soleil (star du jeu oblige) et vous vous promenez sur un assemblage de tuyaux qu'il vous faudra repeindre en entier pour accéder au tableau suivant. Mais attention aux poursuivants et aux gouttes de peintures qui pourraient vous faire tomber. **ROLLON** est un jeu inspiré de sokoban. Vous devez pousser des rochers jusqu'à leur place attirée, mais si le roc est contre un mur vous ne pouvez plus vous glisser pour l'en décoller. C'est facile au début, mais au fur et à mesure des tableaux, les parcours deviennent un véritable casse tête.

Disquette n°21 : Car
CAR est un jeu de voitures où l'on voit le circuit du dessus et dans lequel ceux-ci sont particulièrement nombreux. Vous devrez essayer de faire un temps record alors que plus on va vite et plus on dérape... **WANDERER** est un jeu inspiré de boulderdash: vous devez collecter des diamants en évitant de vous faire écraser par un rocher, de marcher sur les bombes ou de libérer une flèche meurtrière. Un grand jeu porté sur notre machine. **ASTERIODS** est le clone d'asteroids. Vous êtes dans un vaisseau spatial pouvant tourner et avancer et vous êtes entouré de météorites un peu trop proches à votre goût. Il va falloir les détruire pour ne pas être détruit. **BREAKOUT** est un casse brique en relief. Vous jouez au sol et la balle rebondit sur les murs et le plafond. Des lunettes 3D (rouge-bleu) seront nécessaires pour apprécier la profondeur de la balle.

Disquette n°22 : Amoeba
AMOEBE est l'adaptation sur Amiga de space invaders, le premier vrai jeu électronique. Sa réalisation est parfaite et le jeu se paye le luxe de fonctionner en multitâche. Si vous cherchiez LE classique, vous l'avez. Dans **SNAKEPIT** vous vous retrouvez dans la peau d'un serpent boulimique qui doit tout manger sur l'écran sauf lui-même. Ça se corse puisqu'à chaque fois que vous avalez quelque chose vous grandissez. Les parcours sont encore de difficulté croissante. **Bally** ressemble au vieux QIX: dans un univers carré (et impitoyable) vous êtes un point qui laisse une trace derrière lui. Tant que la trace ne forme pas une figure fermée vous êtes en danger et lorsque vous la fermez la surface se colore. Il vous faudra ainsi remplir 75% de l'écran.

Disquette n°23 : Missile
MISSILE s'inspire de Missile Command (la cartouche de base du VCS d'ATAI). Vous êtes à la tête du centre de défense de votre ville et vous devrez intercepter les missiles arrivant avec vos anti-missiles qui sont en nombre limité. **PETER'S QUEST** est un jeu de plate-forme: vous marchez, sautez d'échafaudage en ascenseur et collectez les coeurs qui vous permettront d'atteindre le tableau suivant. Il y en a 20 qui se suivent mais ne se ressemblent pas. **SLOT CAR** est un labyrinthe dans lequel vous dirigez une voiture qui lance des fusées. Malheureusement vous n'êtes pas seul et il vous faudra combattre votre double pour survivre. **Maze** est un labyrinthe très bien réalisé et de difficulté réglable. Au niveau le plus difficile, les pistes se croisent et se chevauchent si bien que vous aurez bien du mal à trouver la sortie.

N.B. : quelques jeux ont besoin, pour fonctionner correctement, d'un méga octet de ram et d'autres des roms 1.3. Mais la plupart du temps ils fonctionnent sur toutes les configurations.

Disquette n°1 : Archivers
 Si vous voulez gagner de la place sur vos disquettes, celle-ci s'adresse à vous. Les archivers / compresseurs qui s'y trouvent gagnent couramment 35% de la place, et jusqu'à 60% pour du texte ou des images. Au menu les archivers les plus classiques de l'Amiga, à savoir: LHArc, Zoo, LHWarP, Arc. Egalement sur la disquette des archivers moins connus (IFFar, Sh et UnShar), un utilitaire pour Arc (ArcPrep) et pour ceux qui ont peur du CLI, une interface très sympathique (souris) pour ces programmes (ArchEdge).

Disquette n°3 : Utilitaires de disque
 Si je veux supprimer le "click" de mon lecteur vide, c'est pas possible ? Si, si, c'est possible ! Si je veux que les écritures sur ma disquette soient systématiquement vérifiées, que mon lecteur se prenne pour un lecteur d'IBM PC (formatage, lecture, écriture), que les bogues du trackdisk.device soient corrigés, voir l'organisation physique des fichiers et répertoires sur la disquette ou simplement afficher en permanence la place disponible sur une disquette, c'est pas possible ? Mais si, c'est possible en utilisant les merveilleux utilitaires de la disquette, comme par exemple TrackSalv, MSH, NoClick, DiskFree, DiskMapper...

Disquette n°6 : Réparateurs
 Ah, vous découvrez seulement maintenant à quel point il est douloureux d'utiliser DiskDoctor. Heureusement, pour réparer des disquettes illisibles ou bien juste pour récupérer des fichiers que l'on a effacé par erreur, il existe d'autres utilitaires moins dangereux et plus causants. Il s'agit de DiskX, DiskSalv et FixDisk. Ils sont accompagnés de deux utilitaires pour nettoyer vos têtes de lecture si vous avez une disquette nettoiyante (en vente dans toutes les bonnes boucheries), de deux éditeurs de disquettes (DiskZap et NewZap) très utiles pour installer des "pokes" afin de tricher dans des jeux et de deux gags faisant parler la machine lorsqu'on insère ou retire une disquette (Muncho et DiskTalk).

Disquette n°7 : Copieurs
 La panoplie d'utilitaires de disquette ne serait pas complète s'il n'y avait pas les formateurs, copieurs et... accélérateurs ! Ces programmes manipulent les disquettes standard DOS et permettent de formater et copier de façon conviviale et rapide (nettement mieux que les outils fournis avec la machine...). Et de vérifier vos copies en même temps, évidemment. Pour cela voici DFC, PCopy, QuickCopy, RamCopy et TurboBackup. Egalement sur la disquette TrackUtils pour manipuler les pistes directement, FastDisk et DosKwik pour accélérer vos disquettes d'un facteur 2 ou 3 ! CompDisk permet quant à lui de compresser un disque. Etonnant, non ?

Disquette n°8 : Icônes
 Un Workbench ayant en tout et pour tout 10 icônes différentes, c'est triste. Surtout en 4 couleurs. Il y a pourtant ici tout (mais alors vraiment tout) pour créer vos icônes, modifier celles qui existent déjà, que ce soit en 4, 8 et pourquoi pas 16 couleurs ! Vous pourrez aussi transformer une icône en brosse ou en source C et inversement, changer l'outil de base d'un groupe d'icônes d'un seul coup ou supprimer leur position pour qu'elles s'affichent toutes seules sans se chevaucher. Le tout livré avec une magnifique sélection d'icônes en 8 couleurs.

Disquette n°16 : Musique 1
 Vous appréciez les musiques stéréo qui peuplent vos démos favorites ? Vous connaissez peut-être déjà le célèbre SOUNTRACKER ? Eh bien voici PROTRACKER. Cette version relève au rang d'antiquité tous les SOUNTRACKER's déjà disponibles. Compatible avec ses prédécesseurs il possède un tas d'avantages tel qu'un quadroscope et un éditeur de sample intégré. La documentation ainsi que les sources assembleur, permettant de jouer des modules dans vos réalisations, sont présents sur le disque. A titre d'exemple quelques modules très connus sont inclus (des disquettes de modules seront bientôt disponibles à la Boutique Great !)

Prix de Vente des Domaines publics Amiga
 1 Disk = 50 F / 5 Disk = 200 F / 13 Disk = 450 F

REF: M5 **LE PACK GEN4 n° 1**
 4 RELIURES
 LA COLLECTION COMPLETE DE GEN4 DU n° 1 au n° 33
 Soit 33 numéros, au prix incroyable de : 800 francs (port compris)

REF: M6 **LE PACK GEN4 n° 2**
 2 RELIURES
 11 numéros de GEN4 au choix du n°1 au n°33
 Précisez les numéros choisis dans votre bon de commande!
 270 francs (port compris)

REF: M8 Chaque numéro de GEN4 est disponible au prix de 20 F pièce (port compris)
 REF: M9 Le coffret GEN4 65 francs (port compris)
 REF: M10 La reliure GEN4 65 francs (port compris)

Le pin's GÉNÉRATION 4
 REF: M1 Adopté par toute la rédaction de GEN4 ainsi que par le libraire du coin (qui l'arbore fièrement au coin de sa veste !), le pin's GEN4 est doré en relief, et avec un soupçon de rouge. Bref, il est Bôôô, et puis il brille et il est en nombre limité alors ? qu'est-ce que vous attendez ?
 Prix : 30 francs

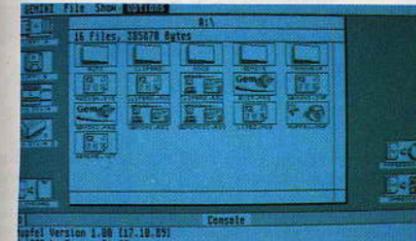
REF: M7 **T-Shirt GÉNÉRATION 4**
 Le T-Shirt de cet été, noir avec le logo GEN 4 GEN4 taille (M, L, XL) 65F l'unité ou 150F les trois

REF: M2 **Le Super TRACK-BALL**
 Une super souris, idéale pour s'éclater à INDY 500 comme pour se balader à travers les menus. Ce track-ball émule souris et joystick avec la même aisance (précisez pour Amiga ou Atari !).
 prix : 290 francs

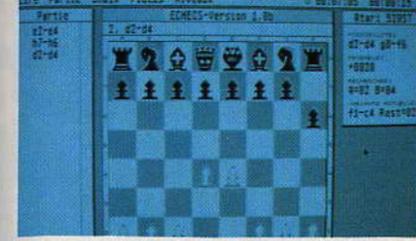
Des disquettes vierges sans marque, mais DFDD avec sticker's au prix de 65 francs les dix, c'est sympa ! mais à 550 francs les 100 c'est carrément génial !
 REF: M4 10 Disquettes Prix : 65 francs
 REF: M3 100 Disquettes Prix : 550 francs

Pour toutes commandes, veuillez utiliser le bon prévu à cet effet dans la page Boutique. Afin de les traiter de façon plus efficace, utilisez les références correspondant aux produits. Mercil.

#1 GEMINI
 Un nouveau bureau sur votre ST, pour remplacer l'habituel. Toutes les fonctions classiques, plus une multitude d'autres, nouvelles icônes, plusieurs utilitaires accompagnent ce must du DomPub.

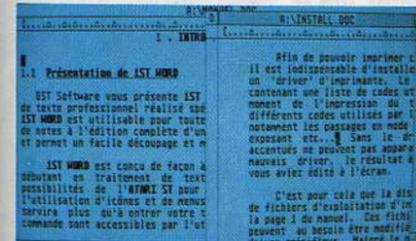


#12 JEU KRABAT
 un super jeu d'échecs. Plusieurs niveaux de jeux, sauvegarde de parties ou positions, il est même accompagné d'un utilitaire pour redessiner les pièces.



#171 ANTIVIRUS RESCUE
 Un utilitaire pour récupérer dans de nombreux cas un fichier effacé par erreur. **SAGROTAN** La version 4.14 de ce qui est sans doute le meilleur antivirus actuellement. Avec une doc très complète en français. **SYSTAT7** Pour connaître l'état des variables internes. **VKILLER** Un autre antivirus également réputé.

#178 TRAITEMENT DE TEXTES FIRST WORD
 La première version de ce qui fut le premier traitement de textes GEM sur ST. Simple, mais sans carences, il va droit au but : traiter du texte.

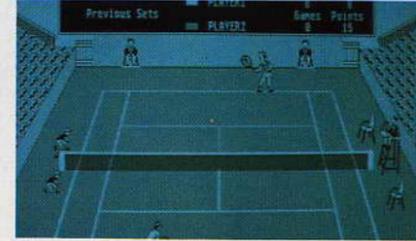


#217 UTILITAIRES CAPSLOCK
 En accessoire, un témoin de CapsLock. **AR-CLK** Avec le source C, au choix en ACC ou PRG, l'horloge dans un coin de l'écran. **BOOTUP** Source assembleur et programme pour choisir au boot l'heure, la résolution, l'état de vérification des accès disque, etc. **DCCLK31 PRG** et accessoire pour avoir l'horloge dans un coin et la remettre à l'heure. **DC-TRAN** Un transfert télématique en tâche de fond. Le protocole utilisé est l'XMODEM. Il s'agit d'un accessoire. **QWICKSORT** Un programme de TRI de données. **RAMBABY** Un Accessoire offrant un ram-disk et un spooler d'imprimante. **RAT-TRAP** Un accessoire-gag qui perturbe les mouvements de la souris. **SLEEP Doc** en anglais et source en C. Il permet de démarrer le disque dur automatiquement en cas d'absence, pratique pour un serveur. **SPEED2** Vérifie la vitesse de rotation du lecteur de disquettes. **SELECTEURS** De quoi remplacer avantageusement le sélecteur d'objets du GEM.

#220 ÉMULATION
 Emulateurs mono/couleur et couleur/mono. Avec des sources assembleur.

#232 UTILITAIRES CAT
 Permet de créer des raccourcis - clavier. **CURVY** Avec le source assembleur, un petit gadget qui arrondit les angles de toutes les boîtes du GEM. **DESKPIK** Permet de charger une image pour la mettre "en toile de fond" sur le bureau. Couleur uniquement, source assembleur incluse. **MOUSEPOS** Les coordonnées de la souris à l'écran avec un pointeur animé. **RAT-TRAP** voir Disk #217. **RELOC** Accélère le lecteur de disquettes. **RENAME** Renommer les fichiers en utilisant n'importe quel caractère ASCII. **RETRACE** Un accessoire qui enregistre les mouvements de la souris et les rejoue bien entendu, avec doc en anglais. **RTX** Une démo des capacités multitâches du ST. **SLOWDOWN** Un ralentisseur d'affichage. L'intérêt est de pouvoir saisir des SNAPSHOTS, impossible à réaliser autrement. **COPY-1** Un copieur de fichiers tout simple, idéal pour les personnes ne possédant qu'un seul lecteur. **KEYMAC.ACC** Un accessoire pour créer des macros avec les touches de fonctions. Ancienne ROM uniquement.

#238 JEUX MONOCHROMES M-MEMORY
 Avec une doc (non indispensable) en allemand, il s'agit d'un jeu de réflexion où vous devez mémoriser l'emplacement de deux cartes identiques parmi de nombreuses autres, présentées faces cachées. **TENNIS** Une superbe simulation de tennis qui se joue à la souris (Z'avez même les ramasseurs de balles). **TETRIS** L'adaptation en DomPub d'un jeu devenu un classique du genre. **VECTOR** Un "Shoot'em'up" en mono, c'est rare, et celui-ci est très difficile. Au joystick uniquement. **MOVE-PUZZLE** Un puzzle original, où il vous faut reconstituer une image découpée en morceaux, qui bougent sans cesse dans tous les sens.



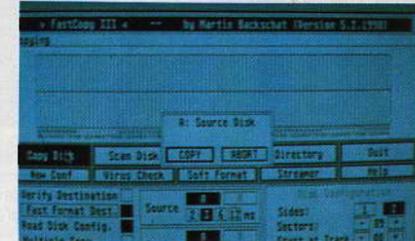
#257 QUICK Une série de D. Mihocka et I. Kolenko.
KWICKDISK ACC et PRG pour accélérer les accès disque. **QINDEX** Recherche d'un fichier sur disque dur. **QINDEX Test** très complet de l'état du système. Entrées/Sorties, vitesse du drive, GEMDOS, rapidité d'affichage, accès mémoire... Tout y passe pour avoir un parfait "état des lieux", avant d'acheter d'occasion par exemple. **QINF** Edition du fichier DESKTOP. **QLABEL** Pour imprimer des étiquettes. **QPRINT** Un accessoire pour les copies d'écran. **QWICKDISK** Un petit SHELL pour lancer rapidement une application dans une liste. **QVIEW** Un utilitaire pour lire les fichiers ASCII du genre "LISEZ.MOI". Remplace la fonction "VOIR" du bureau. Avec la possibilité de retour dans le texte, les sauts au début ou à la fin du fichier, etc. **QWICKST** Un accessoire pour accélérer les affichages de texte sur votre ST.

#298 UTILITAIRE MONOMONF
 Monochrome, un moniteur de disque très bien fait. Il permet de sonder non seulement un disque de A à Z, mais aussi un fichier donné ou la mémoire, dispose de nombreuses fonctions de recherches, travaille en mode hexa ou décimal, gère les accents français, il est réputé pour sa rapidité.



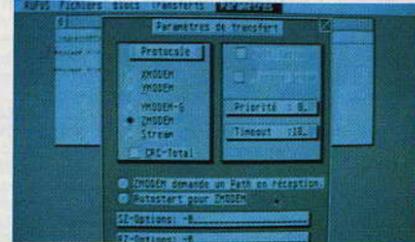
#307 UTILITAIRE (Nooz)
OPAQUE Remplacer les icônes du bureau. Simple efficace, moins gourmand en mémoire que certains concurrents, accompagné d'un éditeur d'icônes et d'une doc en français.

#314 UTILITAIRES DISQUES (Nooz)
IDL-SHOW Charger, voir, faire défiler des images au format STAD (.PAC) et les resaver éventuellement sous un autre format (Degas, IMG.). **FORMAT 32** Un formateur... **MEGA2IFR** Idem, doc en français. **SVP-1bit** Un autre formateur avec une foule de fonctions rares, ou qu'il faut aller chercher sur un autre programme. **TOXIC** Encore un formateur (le dernier, promis), qui possède lui aussi des fonctions inédites. **DISKMECA** Un analyseur de disque, avec des fonctions de copies entre autres, il est super. **FCOPY-3** Qui ne connaît pas le célèbre FASTCOPY ? Certainement le copier le plus utilisé. Cette version III possède en outre des options de formatage, antivirus, test de l'état du disque.



#321 PROGRAMMATION TUBE GEM II
 S'agit d'un protocole de communication entre applications, utilisant la technique "tube GEM". What is This ? C'est un standard pour que des applications conjointement présentes en mémoire échangent des données. Par exemple un accessoire et le programme principal. Les routines proposées peuvent être incluses telles quelles dans n'importe quel programme GEM que vous développez. La disquette comporte des exemples, dont un où l'on voit un programme transmettre sa barre de menus à un accessoire ! Si ce standard s'impose, une révolution est en vue sur ST, nous ne sommes plus loin du multitâche.

#358 COMMUNICATION RUFUS
 Un must du DomPub ! Un programme pour communiquer entre ATARI ou avec une base de données en utilisant un MODEM. Le soft est très complet et n'a rien à envier à ses concurrents du commerce. Paramétrage complet du Modem et des interfaces, plusieurs protocoles reconnus dont le fameux ZMODEM... Doté en prime d'un LOOK



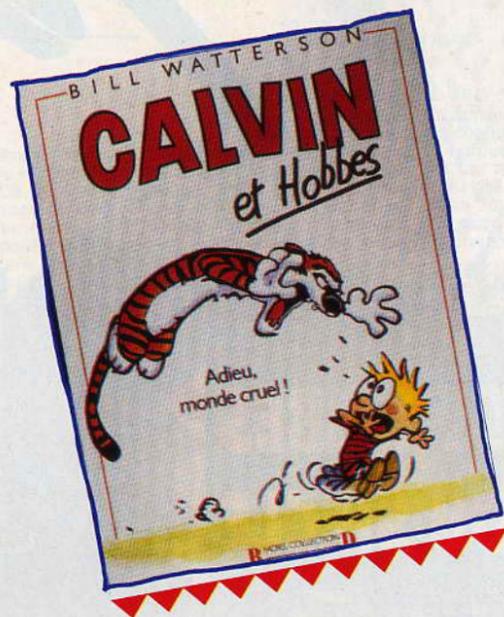
1 Disk = 50 F / 5 Disk = 200 F
Les 14 Disk 480 F

Des centaines de logiciels pour ATARI, AMIGA, Mac et PC dans
DP Mag n° 2
 En vente en kiosque
 Vous ne trouvez plus DPmag en kiosque ?
 commandez-le à la Boutique!

BANDE DESSINÉE

Calvin et Hobbes, est-il possible que cela n'évoque aucune musique hilare à vos oreilles, ni hoquet de rire provoqué par un manque de souffle évident, ou encore spasmes abdominaux, signes avant-coureurs d'une **mort joyeuse**? Hein? pourtant il s'agit de la BD la plus désopilante de ces deux mille dernières années-lumière, 42e dimension comprise. Même si aujourd'hui est un jour de pluie où il fait particulièrement bon déprimer, rien ne peut remettre en question ces **généralistes strips** et leur vertu euphorisante. Bill Watterson semble avoir réussi l'improbable: créer un petit chef-d'oeuvre sans mutants extra-galactiques belliqueux, sans pin-up voluptueuses et stupides ni **meurtriers psychopathes** à tronçonneuse électrique ou groupe d'adolescents américains, enfin sans décors époustouflants d'une **Néo-Pipo** tentaculaire, ou bien de mégapole envahie par le cancer de la pollution et de la surpopulation; juste avec un bambin et un tigre, ouf. Autrement dit, Calvin et Hobbes sont les premiers héros contemporains et presque humains de la planète Terre depuis Star Wars; l'un est un mioche sans histoires, si ce n'est celles que lui joue son imagination, entouré de parent aimants et attentifs (ça existe!), qui passe sa vie entre l'école, le terrain vague et la maison; rien de bien **folichon** (et toujours pas d'extraterrestre sans téléphone). Le deuxième protagoniste est quasiment identique au premier, si ce n'est qu'il s'agit d'un tigre doué de la parole qui ne va pas à l'école. Calvin porte sur le monde un regard qui, sans être celui d'un enfant, en a toute la

luche philosophe dont l'unique raison de vivre (en dehors de son amour pour Calvin) est un goût immodéré pour les tartines au beurre de cacahuète et autres **cochonnetés** sucrées mais ô combien délicieuses. Ces deux héros sont nés il y a maintenant 7 ans et ont déferlé sur les quelques 300 quotidiens américains, avant de sévir en France dans **Le Matin**. Ne vous y trompez pas, il ne s'agit en aucune façon d'un succédané des **Peanuts** ou encore de **Garfield**, mais bien



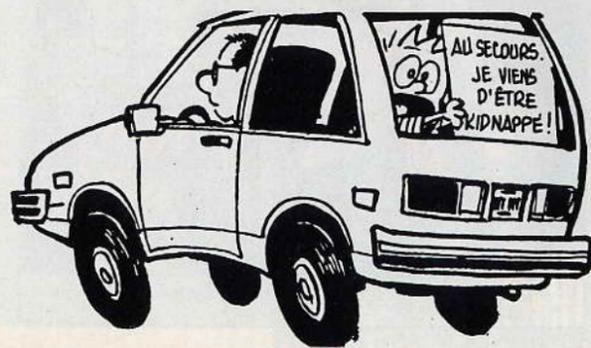
spontanéité, la cruauté et l'**émerveillement**, ce qui l'entraîne dans des aventures à faire frémir les héros les plus aguerris. Il est secondé par Hobbes, tigre de pe-

d'une BD originale qui dépasse de loin tout ce que vous avez pu appréhender dans le genre strip "intello politico rigolo socio poético satyrico chiant" mettant en scène

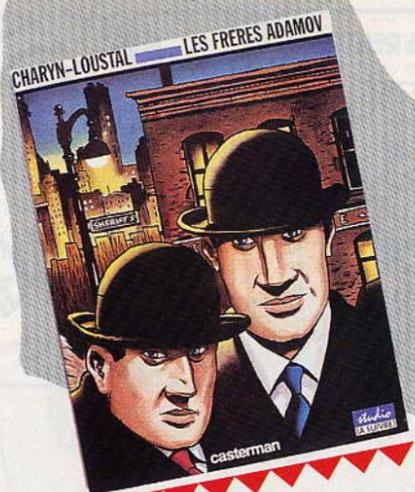
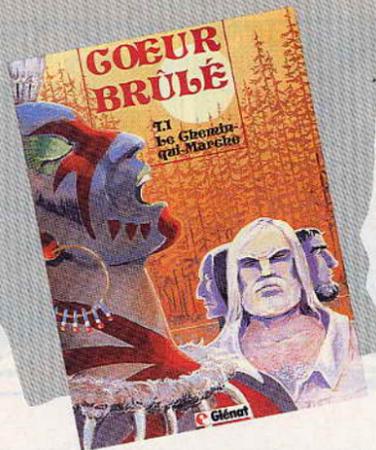


des enfants (les Peanuts surtout, flagrant exemple du strip démago intello édifiant à la **mords-moi le noeud**). Le dessin de Watterson va bien au-delà du côté descriptif. Chacun de ses personnages possède un panel d'expressions personnelles qui le rend unique,

et ses scénarios n'ont **rien de moralisateur**; s'il joue sur la corde de la sensibilité, à aucun moment il ne tombe dans le piège du gnan-gnan doucereux pour petites filles attardées, mais rebondit plutôt dans l'imaginaire débridé et le **comique de situation**. Le tout est appuyé par des textes truculents, dont la principale source d'inspiration reste le quotidien et le monde bien réel des enfants qui marchent sur le bord de vertigineux précipices, sur des planètes inconnues dans la peau de Spiff le spationaute alors qu'ils arpentent les trottoirs les yeux dans les yeux de leurs rêves. Cette première parution au titre évocateur d'**Adieu monde** cruel est en noir et blanc et laisse espérer une longue série. A découvrir absolument!!

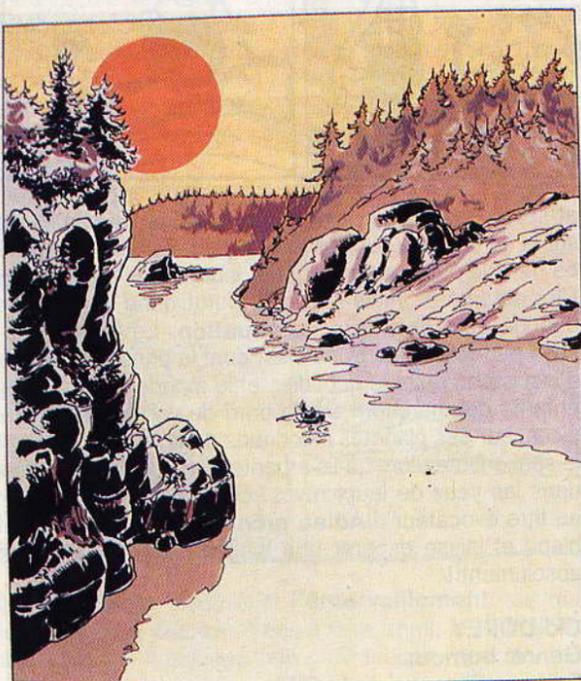


Cid DOPEY
Genre: humour
Editeur: Presses de la Cité



Coeur Brûlé est le nom générique de la dernière œuvre en date des deux complices Cothias et Dethorey, dont le premier tome **Le Chemin-qui-marche** vient de paraître chez Glénat, et a suivi l'itinéraire de beaucoup de ses homologues, à savoir une publication préalable dans l'excellent magazine **Vécu**. Germain Grandpin, que certains d'entre vous connaissent bien (voir **Les Sept Vies de l'Epervier**, monument, pilier, que dis-je, cathédrale de la bande dessinée), a décidé de partir pour la Nouvelle France afin de se venger du dénommé Condor. A maints égards c'est de la très grande BD ; l'aspect historique est omniprésent, sans pour autant étouffer un scénario qui n'a rien à rendre à personne. **Hezvygrui !** Ce que vous pouvez lire ci-dessus n'est ni plus ni moins que l'expression de ma satisfaction suprême. Je ne peux expliciter plus clairement (NDC : c'est grave, docteur ?) le sentiment de plénitude qui m'habite au moment où je vous parle ! Alors voilà, si vous ne voulez pas mourir bête mais bête, lisez-moi ça, les petits gars !

Isidore IPHORE
Genre : Très fort
Editeur : Glénat



Les frères Adamov sont les maîtres de Sheriff Street, Max et Morris sont jumeaux ; mais Max est bossu. Truands notoires, les deux frères partagent tout ; l'argent, les coups... Jusqu'au jour où Morris apparaît avec Ida Chance, une blonde pulpeuse dont Max va instantanément tomber amoureux. D'humiliations en défaites, Max va tout faire pour conquérir la belle, allant jusqu'à sacrifier le gang pour parvenir à ses fins. Avec Les Frères Adamov, Charyn et Loustal réalisent un tour de force : transformer cette histoire toute simple, vieille comme le monde, d'une jalousie entre deux frères que beaucoup auraient traitée sur le registre du vaudeville, en un drame superbe, digne des canons de la **tragédie grecque**. Mus par un destin implacable, les deux frères vont s'entre-détruire, sur fond de guerre des gangs, pour la possession d'une femme au cœur de pierre. A l'heure où bon nombre de BD nous présentent des personnages sans réelle épaisseur psychologique, des brutes ou des victimes dont le destin nous est finalement indifférent tant ils sont loin de nous, Charyn et Loustal s'attachent à faire une **BD humaine**, à défaut d'être humaniste. Désespérée et réaliste, Les Frères Adamov est l'une des meilleures BD qu'il m'ait été donné de lire depuis longtemps.

Darvick RANDALK
Genre : Drame
Editeur : Casterman



ENCORE UNE FOIS, LE CAFÉ TOMBE SOUS LE CHARME.

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

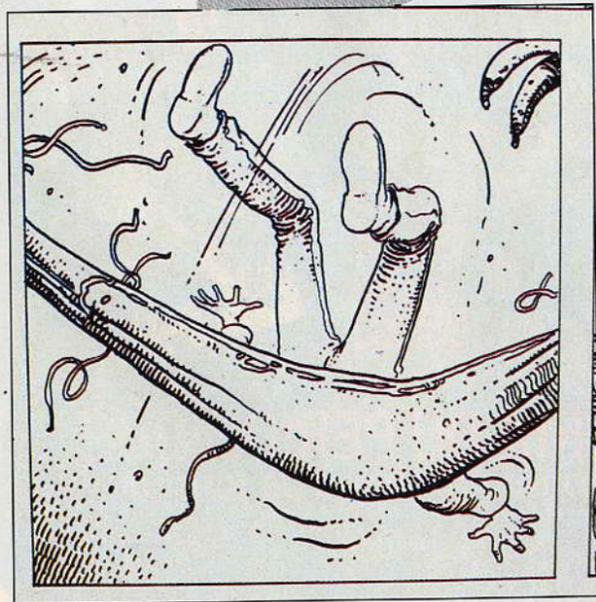
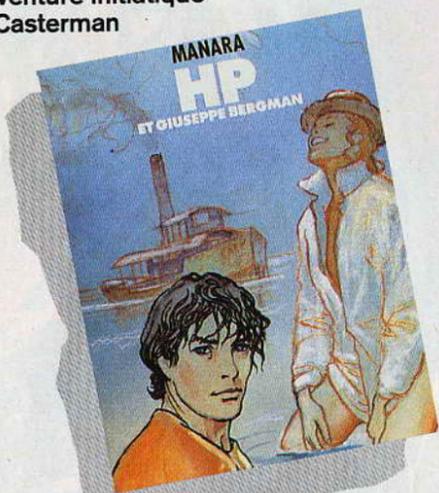
semic

6, rue Emile Zola · 69288 LYON CEDEX 02
Tél. 78.37.53.65

h P, c'est Hugo Pratt ; et Giuseppe Bergman, il est fort possible que ce soit Manara. A travers ces deux personnages, Milo Manara, surtout connu pour les charmes amplement dévoilés de ses héroïnes (**Le Déclat**, **Le Parfum de l'invisible**), raconte des histoires étonnantes, à mi-chemin entre le pamphlet engagé et le surréalisme.

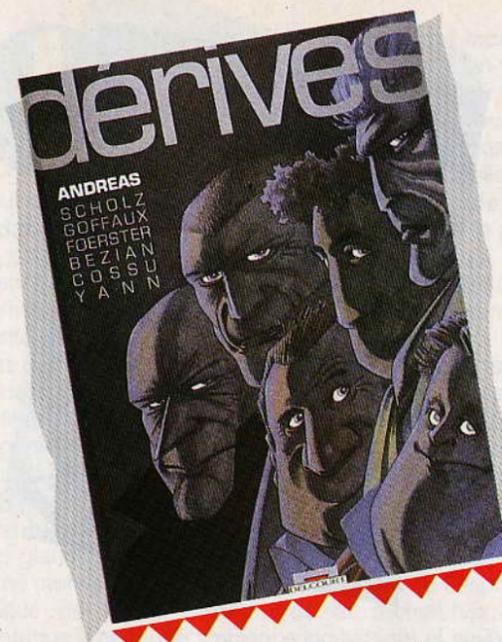
Giuseppe Bergman est un raté ; un idéaliste de pacotille qui pense à gauche mais n'ose s'engager. Et puis un jour, il plaque tout, pour une aventure programmée par un mystérieux producteur. Guidé par HP, demiurge omniprésent et moraliste, Giuseppe vivra des péripéties bizarres, dont on ne sait si elles sont réelles ou rêvées. Avec **HP et Giuseppe Bergman**, Manara, outre le fait qu'il rend un hommage appuyé à son « maître » Hugo Pratt (pour lequel il n'a jamais caché son admiration), réalise une BD étonnante, une sorte de quête philosophique, un voyage initiatique où l'aventure n'est qu'un prétexte à des interrogations sur la fonction du dessinateur (fournir du rêve), et le devenir d'un certain idéalisme politique. Jamais très loin de **Fellini** et du cinéma italien, HP et Giuseppe Bergman est un album déroutant, intrigant, et finalement très attachant.

Darvick RANDALK
Genre : Aventure initiatique
Editeur : Casterman



i l y a quelque temps (Gen 4 n° 33), je vous avais dit tout le bien que je pensais de l'excellent comics **Teenage Mutant Ninja Turtles**, de Peter Laird et Kevin Eastman. Aussi me suis-je précipité sur le nouvel arrivage d'albums made in Tortue de ces deux allumés. Et là, bonheur ! Des histoires **débiles**, dont même un gamin de six ans ne voudrait pas, des graphismes bizarres, dignes des pires graffitis qui salissent/embellissent nos murs, des couleurs psyché, j'en passe et des bien pires. Que s'est-il donc passé ? Eh bien, après un examen minutieux, il ressort que ces trois albums (**La Malédiction**, **Les Sauvages** et **Les Égouts**), pourtant signés Eastman et Laird sur la couverture, sont en fait l'œuvre d'obscurs dessinateurs de zone improbable, totalement incapables d'égaliser le travail des inventeurs de cette BD. Mais totalement capables de créer un nouveau genre de BD, que nous appelleront **BD Trash**. En fait, nous voici en présence de l'un des effets les plus pernicioseux du matraquage publicitaire. Parce que le film a cartonné, on s'imagine que les gens vont acheter n'importe quoi, du moment que ça porte l'étiquette « Tortues Ninja » ; le plus étonnant dans cette histoire est que Comics USA, excellente maison d'édition, se soit investie dans cette **galère**. J'appelle donc à l'achat sauvage, afin que ces BD hantent à tout jamais vos étagères et vous rappellent la grande et merveilleuse époque que nous vivons.

JOSEPH K.
Genre : Trash
Editeur : Comics USA



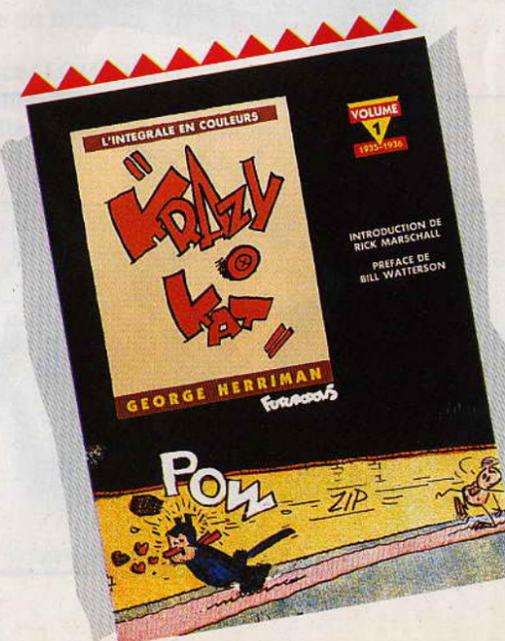
Vous ne pouvez pas ne pas connaître Andreas, le père de **Rork** et de **Cromwell Stone**, j'en passe et des meilleurs. Enfin, tout ça pour vous annoncer la sortie de son dernier album aux éditions Delcourt, intitulé **Dérives**. Six histoires courtes de **six scénaristes** différents le composent ; vous pourrez y retrouver Yann, Cossu, Bézian, Foerster, Goffaux et Scholz. Six auteurs pour six styles et un seul dessinateur qui nous offre ici le panel de son talent tout en couleur et en trait, **un vrai petit bijou** si ce n'est un léger regret sur quelques-uns des scénarii qui laissent un peu à désirer. Vous voyagez en de multiples époques et lieux tout en suivant un fil conducteur : celui d'une **humanité déclinante**, où la cruauté est reine et la noirceur de mise. Constat plutôt pessimiste d'une société qui ressemble étrangement à la nôtre, avec peut-être en plus le mystère et la magie d'une certaine ambiance et le talent d'un dessinateur. En conclusion **Dérives** est un album qui concerne avant tout les **inconditionnels d'Andreas** et de son art. Je conseille aux autres de le découvrir au travers d'autres albums comme **La caverne du souvenir** aux éditions du Lombard ou encore **Cromwell Stone** chez Delcourt, qui ont tous les deux le mérite avec quelques autres d'avoir d'excellents scénarii.

Georgie BLUCOW
Genre : fantastique
Editeur : Delcourt



Krazy Kat, c'est l'intégrale couleur de l'œuvre génialissime de George Herriman, qui a révolutionné la BD à lui tout seul avec une poignée de personnages et pas des plus conventionnels, croyez-moi ! Il s'agit en effet d'un chat noir (Krazy Kat) un peu naïf et benêt, amoureux transi de Ignatz Mouse, **souris rose et replète**, virtuose du lancer de briques et dont le principal ennemi est le sergent Pupp, un chien idiot et revanchard. Toute la série tourne autour de ce **trio infernal** qui vous entrainera dans des courses-poursuites abracadabrantes littéralement criblées de rebondissements que certains pourront qualifier de **désuets** (humoristiquement parlant j'entends), et dont l'efficacité est toujours aussi désarçonnante et touchante. Les couleurs et les graphismes n'y sont pas étrangers ; de même que la très belle réédition de Futuropolis qui réalise ici un véritable **objet d'art** ; le trait naïf et précis vous rappellera les bandes dessinées de vos grands-pères. Ce premier tome réunit les strips en couleur des années 1935 à 1936, qui à eux seuls démontrent l'inventivité et l'imagination débridée un tantinet **surréaliste** de ce créateur hors du commun. Pour ceux qui débarqueraient, les strips sont des histoires courtes et dessinées ne dépassant pas en général une quinzaine de cases. Le tout fleure bon le papier jauni et la fin de l'entre deux guerres. Un album à feuilleter, ne serait-ce que pour sa qualité et son propos : redécouvrir les précurseurs et les **chefs-d'œuvre** de la BD made in USA.

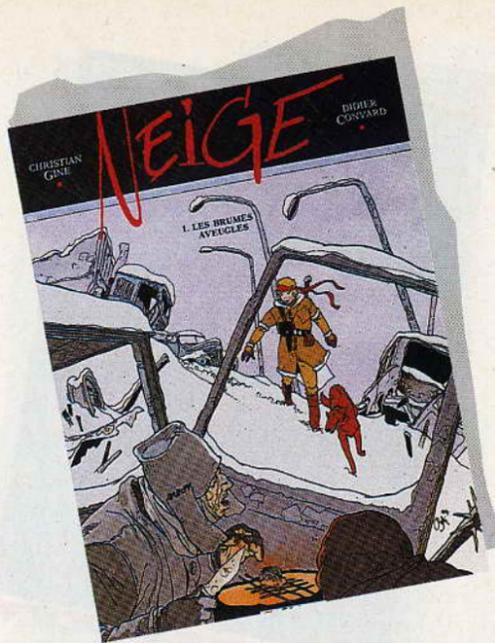
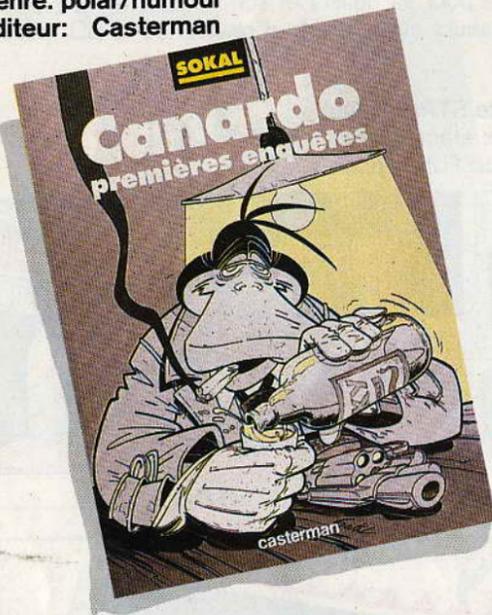
Ginette STROMBOLI
Genre : classique
Editeur : Futuropolis



Si je vous dis "inspecteur Canardo", vous me répondez du tac au tac "bien sûr, je ne connais que lui, sacré **détective palmipède!**" Dans le cas contraire je suis au regret d'avoir à vous informer que votre culture en matière de BD a des trous gros comme le poing. Benoît Sokal passe ses week ends à trimer comme une bête sans même regarder Roland Garros pour pondre les aventures animalières du premier **flic palmé**, et vous n'êtes pas au courant? Il faut lire Gen 4 plus souvent!

Trêve de balivernes, il est temps de vous présenter le nouvel album des aventures de Canardo, intitulé **Premières enquêtes**, dans lequel notre héros se fait narrateur et nous livre ses plus lointains souvenirs, constituant page après page une véritable **génèse**. Toutes les ficelles du roman noir sont exploitées avec le talent d'un grand admirateur du polar: **magouilles**, trafics, règlements de comptes, vengeance, et bien sûr le héros dépravé et désabusé, alcoolisé à la moralité élastique. Le noir et blanc de Sokal est **classique et classieux**, et son humour au second degré transforme la lecture de ces histoires courtes placées dans un contexte décalé en un véritable régal pour les yeux et l'esprit. Champagne!

Oscar LOMBRİK
Genre: polar/humour
Editeur: Casterman

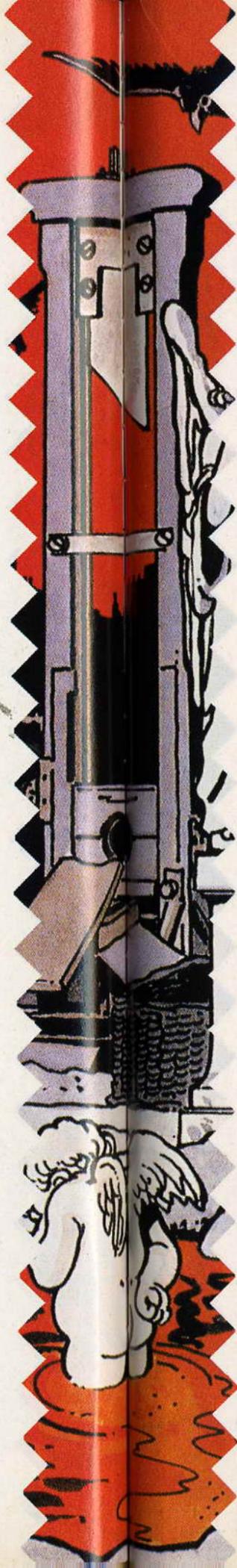
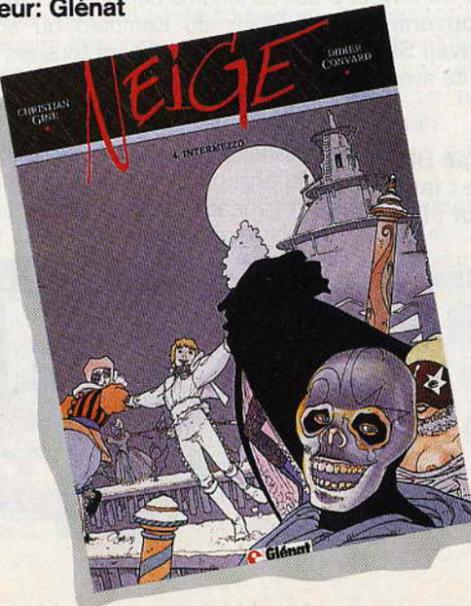


neige est une des dernières grandes productions de chez Glénat. Cette série prend son envol en 1986 dans les pages de **Tintin** et connaît une première parution au Lombard.

Glénat nous propose donc une superbe réédition de cette saga qui compte déjà quatre volumes. Les auteurs, Christian Gine pour le dessin et Didier Convard pour le scénario, réalisent une BD d'un **classicisme bon teint** avec quelques passages plus enlevés, ce qui donne à l'ensemble un semblant d'originalité. L'histoire est celle d'un jeune garçon plongé dans l'horreur d'une société **post-cataclysmique**, lequel perd la mémoire à la suite du meurtre de ses parents. Dès lors il n'aura de cesse de retrouver les responsables et son identité (on nage entre l'enfance de Conan le Barbare, XIII et Sans Famille avec un soupçon de bon sentiment et d'évidences ennuyeuses).

Le propos sera prétexte au déballage de décors de sociétés ravagées par la maladie, la corruption; **l'humanité** en un mot, vous devez connaître le refrain... Que vous dire de plus; cela se laisse lire et regarder entre deux feuilletons télévisés le **dimanche**, l'aventure quoi!

Fanny RUBÖL
Genre: aventure
Editeur: Glénat



Ia véritable histoire du soldat inconnu aurait pu être le titre du génial La vie et rien d'autre de Bertrand Tavernier, mais il s'agit en fait d'un superbe album de Tardi datant de 1974 et réédité dans la collection "classiques" de Futuropolis. Qui l'eut cru? Ce combattant anonyme, **ce matricule dilapidable** ayant fait don de sa vie "pour refaire à la patrie sa splendeur, sa gloire et son renom" (ceux qui comprennent l'allusion ne sont pas légion) n'est autre qu'un écrivain de romans populaires un tantinet dérangé et hanté par ses personnages maléfiques.

Cet anti-héros sans véritable identité promène sa silhouette déguingandée au long d'une histoire totalement délirante et surréaliste, **long cauchemar** qui peuple l'agonie d'un **bidasse** tombé dans une tranchée pendant la Grande Guerre. Décor halluciné d'un bordel fastueux mais déclinant, figures hautes en couleurs malgré la **sublime austérité** du noir et blanc de Tardi, souvenirs glauques en forme de regrets, fantômes des créatures monstrueuses et grotesques issues de l'esprit détraqué du héros, textes crus et recherchés, tout contribue à bâtir une ambiance inquiétante et envoûtante entre folie et fantastique. Une pure merveille de l'auteur du fabuleux **120, rue de la gare**, où l'on voit même apparaître la momie maudite des Sept boules de cristal. Pas d'hésitation, n'ayez pas peur du Croate aux corbeaux!

Oscar LOMBRİK
Genre: onirique
Editeur: Futuropolis

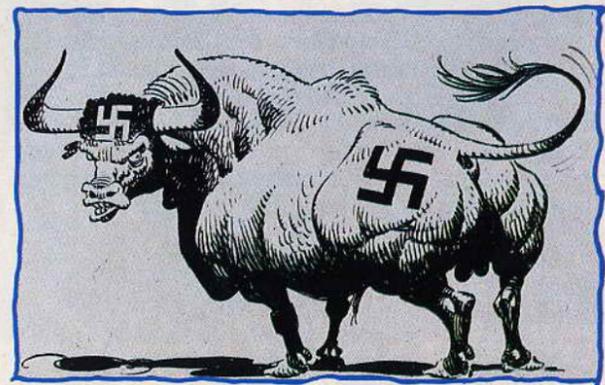


Carlos Gimenez est une figure haute en couleurs de la BD espagnole; l'auteur de Paracuellos et des Professionnels a acquis une notoriété méritée de ce côté-ci des Pyrénées en participant à des revues incontournables comme Tintin et Fluide Glacial depuis le début des années

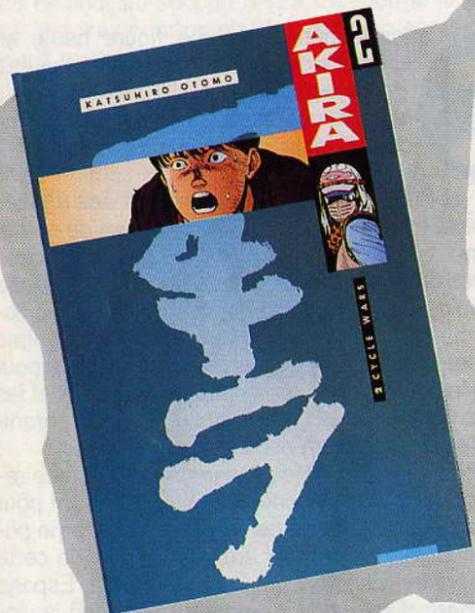
70. Son style très pur et sa **grande maîtrise** du noir et blanc sans compromis sont le support d'histoires tendres, sensibles et cruelles, empreintes d'un **sens de la mort** typiquement ibérique. Parfois gratuit et divertissant, son humour sait se faire féroce et froid comme une lame lorsqu'il se penche sur ses **congénères** pour en étudier les moeurs, les agissements coupables et les turpitudes. **Amor, amor!** paru chez AUDIÉ et chroniqué dans le numéro 31 en est un brillant exemple.

Coco, facho and co est le premier de trois tomes regroupant des doubles planches de Gimenez ayant pour sujet central l'opinion tranchée de l'auteur sur la vie politique de son cher pays natal. Le titre original de cette trilogie amère est Espana una, Espana grande, Espana libre!, **raccourci acide et ravageur** qui traduit la violence de ce pays de contraste au lourd passé d'intolérance. Le constat est parfois désespéré, et Gimenez, malgré son tempérament bouillant, n'a pas la force de **rire de tout**. Qui pourrait l'en blâmer?

Oscar LOMBRİK
Genre: noir
Editeur: Soleil productions

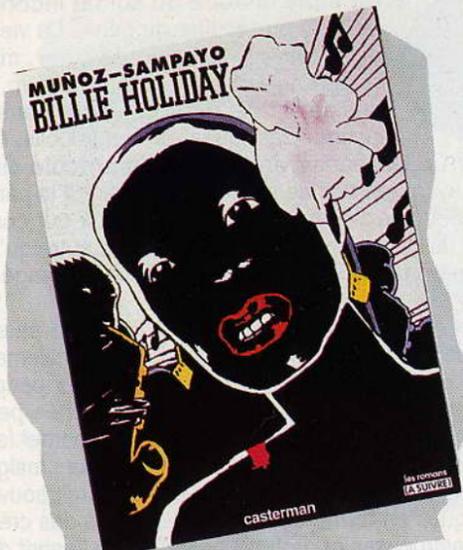


IMAGES S U R IMAGES



La vague **Akira** continue son inexorable déferlement sur nos vertes contrées. A grand renfort de bécanes et d'ultraviolette, la saga-culte de Katsuhiro Otomo s'installe en France. Après les "mini-albums" et le film, Glénat sort enfin le deuxième véritable album d'Akira, qui regroupe les numéros cinq à huit (avec un retard digne de la **NASA**). Au programme de **Cycle Wars**, des combats motorisés particulièrement violents, beaucoup de came, et Tetsuo qui commence à perdre sérieusement les pédales. Akira est un événement (cf. Gen4 n°33), une grande claque dans la BD franco-belge. Si vous n'êtes pas définitivement accro, il est encore temps de vous y mettre. De toute façon, vous ne risquez pas l'overdose.

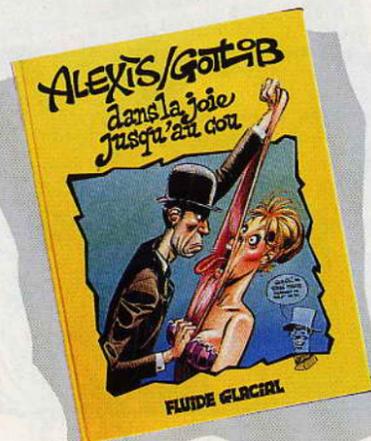
PIXEL
Genre: SF
Editeur: Glénat



Billie Holiday était une figure marquante du jazz américain. Prostituée, alcoolique, droguée, celle que l'on a surnommée Lady Day a eu une vie aussi **sordide** qu'une page de faits divers. Cependant, par une grâce encore miraculeuse, elle a composé des morceaux qui sont autant de témoins d'une époque; celle où les chanteurs noirs n'étaient pas pour les blancs un **symbole facile** de l'antiracisme. Muñoz et Sampayo, fous de jazz, se livrent aujourd'hui à l'exercice difficile de la biographie. Sans complaisance, les deux compères, **plus noirs que jamais**, signent avec Billie Holiday un passionnant roman en images, qui saura vous séduire même si vous détestez le jazz et les biographies.

Sergueï MALDOROR
Genre: biographie
Editeur: Casterman

Matin, quelle réédition! Si vous êtes comme il se doit amateurs de l'humour (que je n'hésiterai pas à qualifier de glacé et sophistiqué) des deux compères Gotlib et Alexis, qui firent les beaux jours de Pilote, Fluide Glacial, l'Echo des savanes et Actuel, sachez que l'excellent album **Dans la joie jusqu'au cou** est toujours frais et dispo. Quel bonheur de retrouver les fameuses "publicités dans la joie", avec

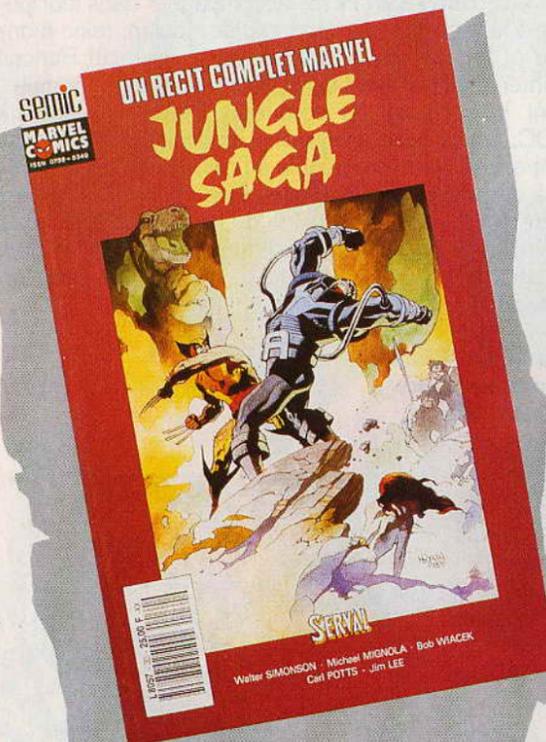


le présentateur **goguenard** et l'affriolante Miss Laetitia (la bien nommée), sans parler des fables express ponctuées d'un jeu de mots d'un goût très sûr, et de l'iconoclaste version des aventures de Bernadette Sourbous! Les arguments frappants et l'hilarité communicative du démonstrateur sauront vous éclairer sur les vertus de produits made in France comme le vibromasseur Moulinex contre les rides du cou, les **osties Alka-Seltzer** ou encore le beurre Plantu. Vous êtes avertis, c'est sobre et de bon ton!

Oscar LOMBRİK
Genre: humour
Editeur: Fluide Glacial

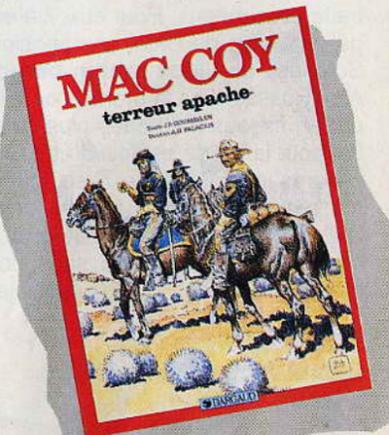
La jungle, Tarzan et les petits singes affectueux... Stop! La jungle, c'est le territoire de **Serval**, de plus en plus fou, promu Dieu vivant d'une tribu préhistorique dans une forêt **truffée d'androïdes** (décidément, la préhistoire n'est plus ce qu'elle était). Et quand il parvient enfin à se sortir des griffes de la charmante Gahck, c'est pour se retrouver dans une jungle bien actuelle, face à des trafiquants de fourrure et au **Punisher. Jungle saga**, le nouveau Serval, est un très bon récit complet, avec aux commandes (entre autres) Walter Simonson et Mike Mignola, plus inspiré que dans le calamiteux Cycle des épées.

Captain MANDRES
Genre: super-héros
Editeur: SEMIC



Jean-Pierre Gourmelen est Corse et Breton, Antonio Hernandez Palacios est bien entendu Espagnol, le premier est scénariste, **ancien para**, moniteur de plongée et fana de ski, le second est venu à la BD par le biais de la peinture; ces deux vétérans ont créé **Mac Coy** en 1974 et en sont au 17e album. Si vous aimez le western, **Terreur Apache** vous entraînera dans une histoire classique de captive aux yeux clairs qui se transforme en vengeance implacable. Gourmelen sait au fil des épisodes tirer parti de toutes les facettes d'un genre majeur (et vacciné), en diversifiant les aventures de ce héros flegmatique à souhait. Une valeur sûre alliée au talent de Palacios, maître des couleurs et adepte du pointillisme distingué.

Oscar LOMBRİK
Genre: western
Editeur: Dargaud



**20 F TOUS LES MOIS,
C'EST DE LA RIGOLADE.**
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

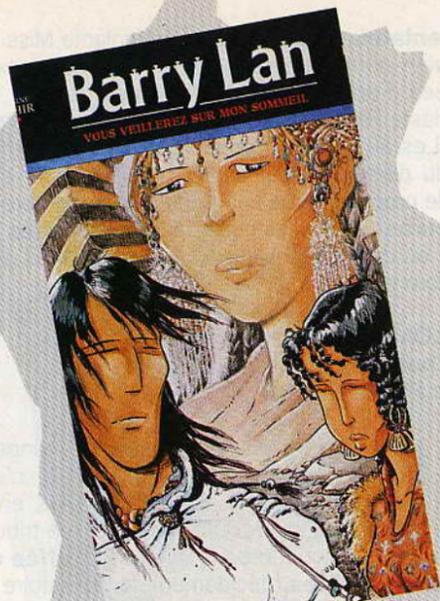
L'an dernier, l'Alph-Art "Coup de cœur" d'Angoulême sacrait le premier album d'un petit nouveau, Alain Garrigue. Dense et envoûtant, **Séjour en Afrique** était un véritable petit bijou en noir et blanc. Depuis, Garrigue a mis de la couleur dans ses images, mais il n'a pas perdu pour autant son talent pour les découpages serrés et les atmosphères étouffantes; **Le Cirque de Dieu**, son nouvel album, raconte une page peu reluisante de l'histoire des Etats Unis.

Durant les années trente, des milliers de juifs débarquèrent à New York, espérant y réaliser leur **rêve américain**. En fait, après un passage obligé par Ellis Island, "l'île des larmes" comme on l'appelait alors, ils se retrouvent largués dans une ville hostile où on les traite avec mépris. Pour eux, il n'existe qu'un seul refuge, le Cirque de Dieu, une pension tenue par Sarah et Schmuël, un **vieux rabbin paranoïaque**. Parmi eux, Alex Russac vivra la montée de l'antisémitisme, attisée par un flic aux méthodes plus qu'expéditives. Le combat pour la liberté est loin d'être terminé et, pour les occupants du Cirque de Dieu, commence une nuit qui ressemble beaucoup à celle des **Longs Couteaux**. Brillant scénariste, dessinateur au talent plus qu'affirmé, Garrigue deviendra sans doute demain un des grands noms de la BD; du moins je l'espère.

SQUAL 88

Genre: roman noir politique

Editeur: Delcourt



étant à mes heures perdues **féru d'archéologie** j'avoue humblement, chers amis, avoir été ébahi par Barry Lan de Jeanine et Renée Rahir. Le scénario de départ se réfère à une époque, que je n'espère pas révolue, où les archéologues partaient de par le vaste monde à la recherche des vestiges d'un **passé glorieux** bravant le danger et parfois même au péril de leur vie. Charles Philips et Pierre Belfort appartiennent à cette catégorie de personnages. Mais que seraient-ils sans un guide connaissant la région, les us et coutumes des gens du cru, etc? **Barry Lan** va les accompagner dans leur périple à la recherche du tombeau de Koulan, reine mongole et femme du désert. Voilà pour le récit! Parlons maintenant des graphismes qui complètent parfaitement le scénario. Ils sont tout simplement **beaux** (NDC: bravo, belle analyse!). Les couleurs pastel rendent cet album très agréable à l'œil, et j'irai même jusqu'à dire d'une rare douceur. Dire que cet album est beau tombe dans le domaine du commun (NDC: mais non...), je le concède, mais il faut absolument le dire. Je peux donc vous quitter le cœur léger et l'âme en paix. Snif!

Erwan **KNEBELER**

Genre: aventure

Editeur: Glénat



USA
MAGAZINE

**TOUT CE QUE VOUS N'AVEZ
JAMAIS VOULU SAVOIR SUR LES
TORTUES**
NINJA

**+ 120 PAGES DE BD
ET EN PRIME :
RICHARD CORBEN !**

**... ET LA PARODIE
OFFICIELLE
DU FILM !**



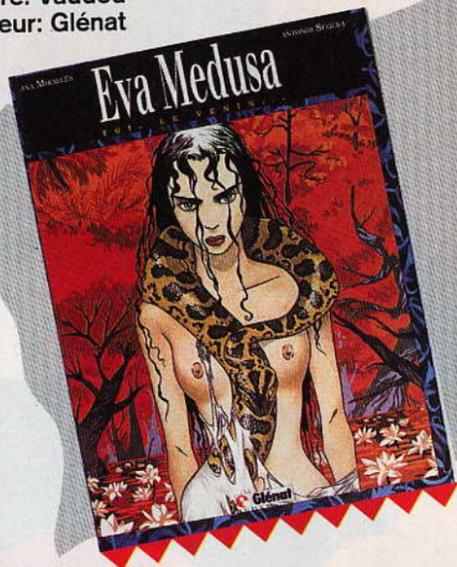
existe-t-il aujourd'hui un héros plus populaire que **Corto Maltese** ? Cité par tous et toutes, à l'occasion de multiples sondages (et même par notre **Tonton-Dieu** national), le marin de fortune réapparaît régulièrement, au fil des rééditions de plus en plus luxueuses de ses aventures. Dernière en date, **Sous le drapeau des pirates** rassemble trois histoires relativement anciennes de Corto, à l'époque où il traînait vers les Caraïbes, flanqué de l'incorrigible Steiner et de son éternel adversaire, Raspoutine. Au menu, des pirates en tout genre, un destroyer allemand chargé de couler les navires anglais qui s'aventureraient dans les Caraïbes, une chasse au trésor dont le plan se trouve sur des **cartes à jouer** (le meilleur récit des trois), et le curieux destin d'un pirate hollandais, surnommé "l'Évangéliste", qui avait la fâcheuse manie de réciter des passages de la Bible à ses futures victimes. En prime, et cela devient désormais une **délicieuse habitude**, Casterman nous offre un superbe portfolio qui, à lui seul, justifierait déjà l'achat de cet album; gravures, aquarelles, esquisses, cartes géographiques, qui sont autant d'invitations au voyage, autant de raisons de partir à la poursuite de ces "gentilshommes de fortune". Hissez les voiles, matelots!

JOSEPH K.
Genre: aventure
Editeur: Casterman



toujours heureux de vous faire découvrir de nouveaux talents (j'ai déjà entendu ça quelque part!), Oxygen vous présente, venu tout droit d'outre-pyrénées, le produit de la collaboration Ana Miralés/Antonio Segura! Qui sont-ils? Elle **ladies first**, non mais!) dessine et pas qu'un peu. Sa prestation est d'autant meilleure que c'est bel et bien la première fois qu'il nous est donné d'admirer son travail, et je défie quiconque de dire le contraire! **Grande illustratrice** devant l'éternel, son petit nom, fort joli d'ailleurs, est à retenir. Lui compte parmi les meilleurs scénaristes espagnols contemporains. Après ce tour d'horizon nécessaire pour vous sensibiliser aux **talents ibériques**, rentrons maintenant dans le vif du sujet. **Eva Medusa - Toi le venin** est une histoire d'envoûtement avec tout ce que cela implique comme rebondissements. A ce titre, certaines scènes sont vraiment (insisté-je lourdement?) suggestives et envoûtantes, envoûtantes. Passé ce petit détail, je vous renvoie aux nuances chromatiques. La justesse des traits et de la **mise à la couleur** ne vous laissera pas insensibles. Je pourrais certes être beaucoup plus prolixe mais il me semble que l'important est de vous faire votre propre opinion. Alors une dernière petite remarque: cet album compte parmi ceux que l'on peut désirer se faire offrir! Caramba!

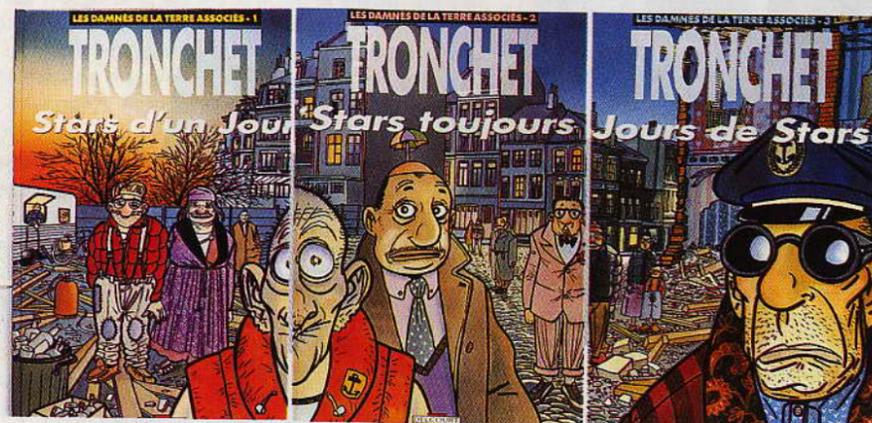
Esteban M.
Genre: Vaudou
Editeur: Glénat



INTERVIEW TRONCHET

à l'occasion du troisième tome des **Damnés de la Terre Associés** cette trilogie grandiose est rééditée sous la forme originale ci-dessous. Bravant les dangers d'une telle expédition, nous sommes allés voir le créateur de **Jean-Claude Tergal** et de **Raymond Calbuth** dans son antre où trône fièrement un buste de Vache qui rit.

Gen 4 : Que voilà donc un grand moment d'édition!
Tronchet : Tout cela s'est fait par hasard ; j'ai été dépassé par les personnages et par les ambiances que j'avais envie de développer. Au début j'ai simplement eu l'objectif de raconter une série d'histoires courtes sur des thèmes que l'on n'avait pas souvent l'occasion d'aborder, des thèmes **sordides** comme l'amour, le chômage, la mort, la maladie, et qui me rendent joyeux, moi qui ne suis ni malade ni au chômage ! Puis je me suis aperçu que je n'étais qu'une sorte de chroniqueur ; après **Stars d'un jour**, qui n'était pas prévu pour avoir de suite, **Stars toujours** est paru. Après deux albums l'histoire était lancée ; quand j'ai "fait la photo" de dos de couverture je me suis dit : quelle superproduction ! Moi qui suis habitué avec Jean-Claude



Tergal ou Raymond Calbuth à des mini-univers, je me suis aperçu que j'avais convoqué 52 ou 53 personnes. Un troisième album est né et je m'amuse comme un fou parce que cet univers fonctionne sans moi. A l'occasion de sa parution il fallait faire en sorte que l'emballage donne l'idée d'un cycle construit. Avec l'éditeur on a imaginé une **fresque lyrique** à la gloire de la misère humaine qui prendrait trois couvertures. Puis j'ai complété ça avec les pages de garde, qui sont un peu le journal de la misère. Ca m'amusait d'utiliser cet espace incongru qu'on ne lit pas ; d'ailleurs personne ne m'en parle ! Je me suis cassé le... cul (je peux dire cul ?), j'ai fait des articles à la manière d'un vrai journal de province, mais personne ne les lit.

Gen4 : Cet aspect "journaliste de province" est-il prépondérant dans tes BD ?

T : D'une certaine façon oui ; j'ai été journaliste à **La Voix du Nord** quelques temps puis au **Matin du Nord** antenne lilloise de feu **Le Matin de Paris**, où l'on faisait de la

presse régionale sans le côté cucul. Mon passage à **La Voix du Nord** m'a donné le goût de la pesanteur de la province, de cette euphorie permanente. Tout se passe toujours bien, ce ne sont que des remises de médailles, des soirées d'amicales de boulistes, des gens photographiés en **rangs d'oignon** ; on a l'impression en ouvrant ces journaux que la vie est belle et que rien d'autre ne se passe. Ca m'énervait souverainement, j'avais envie de prendre ce ton pour raconter des histoires sordides. Effectivement mon passage dans cette presse m'a nourri. C'est un métier extraordinaire où l'on a l'occasion de pénétrer dans le quotidien des gens, de mettre son nez partout, d'emmerder tout le monde, et on ne s'en prive pas. On a ainsi une vue en coupe de la France profonde. Dans mes histoires c'est plein de nappes en toile cirée et de frigos, je n'invente rien, je me suis simplement imprégné de ce milieu. Je me suis rendu compte que tout ce vécu constituait une bonne matière première pour faire une BD, pour raconter des histoires qui **suppriment la vie**. Je n'aime pas raconter des histoires bien propres, et avec mon dessin je ne peux pas me le permettre ; je suis incapable de faire de la ligne claire, des personnages avec des grandes vestes, moi c'est de l'anorak et du vieux pantalon. La BD actuelle n'a plus aucun rapport avec la réalité, c'est une accumulation de clichés. Je ne veux pas avoir l'air de débiter mes camarades ! Mais je préfère les histoires où les gens s'impliquent et qui sont ressenties plutôt que des aventures désincarnées avec des personnages falots. Ce que je dis a l'air prétentieux, mais j'ai attendu longtemps avant de faire de la BD, et cela m'a permis de mûrir au lieu de débarquer.

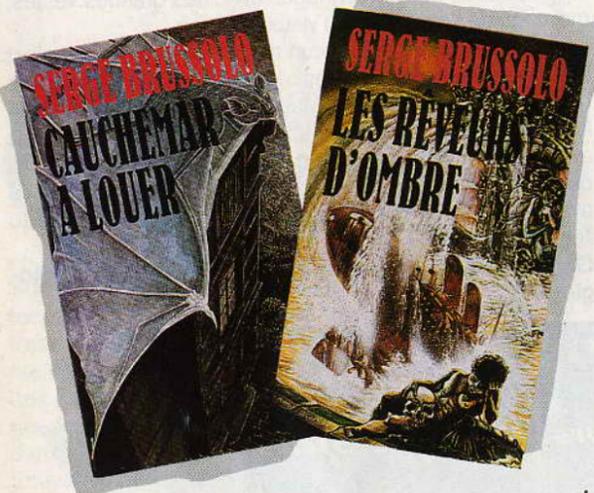
Gen4 : Vois-tu ton œuvre comme une étude sociologique ?

T : Je n'ai pas de volonté démonstrative ou d'analyse, j'ai envie d'être sensible à une certaine réalité et de la mettre en scène. Si j'avais une intention, c'est de raconter des histoires à la limite du sordide et du rigolo, qui provoquent une sorte de **rire jaune**. C'est ce malaise qui m'intéresse. Tronchet est mon vrai pseudo ; je l'ai pris pour la sonorité et comme ça j'ai une rue de mon vivant. Quant aux noms de mes personnages, ils s'imposent d'eux-même ; je finis par me demander si je ne suis pas l'instrument d'un **créateur** à qui je rends hommage, d'autant plus que c'est moi qui gagne l'argent. J'ai l'air de parler beaucoup d'argent, mais c'est juste pour ramener les choses au niveau le plus matériel qui soit ; car je ne suis pas un dieu, je paie mon loyer, je mange tous les jours, je fais également caca tous les jours, c'est dire à quel point je ne suis pas un artiste.

Propos recueillis par Hector Prulle et Oscar Lombrik.

DOSSIER Serge Brussolo

hé oui ! chers lecteurs, nous consacrons de nouveau un dossier au grand Brussolo. Ne croyez pas que cela soit un **acte gratuit** de pure complaisance, mais le génie est prolige et mérite bien que l'on fasse un point sur son œuvre, et peut-on avoir meilleur prétexte (si tant est que l'on ait besoin) que la création d'une **nouvelle collection** "les introuvables de Serge Brussolo" aux éditions Gérard de Villiers ? Le premier roman à être réédité, **Les mangeurs de murailles**, était anciennement disponible au Fleuve Noir



sous le numéro 1183 de la collection "Anticipation"; avis aux collectionneurs.

Né en 1951, Serge Brussolo peut se féliciter d'être l'heureux papa de plus d'une **cinquantaine** de romans. Mazette, quand on y pense il y a de quoi avoir le vertige, car sa carrière de romancier ne débute qu'à l'aube des années 72 pour atteindre une place au soleil en 1979 avec l'excellente nouvelle connue de tous : Funnyway. Un calcul rapide et approximatif aboutit au chiffre impressionnant de **trois romans par an** depuis 19 ans, avec une forte concentration d'un roman tous les deux mois depuis un an aux éditions Gérard de Villiers ; la folie nous guette ! La source semble **intarissable** et pourtant le chef-d'œuvre se fait rare si le bon roman, lui, abonde.

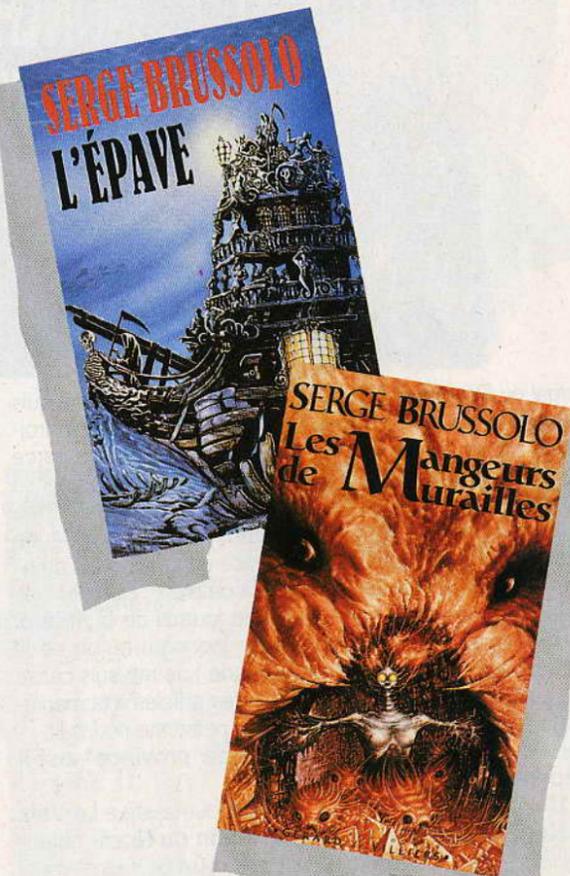
L'univers de Brussolo, malgré ses multiples visages, reste le même ; continents de chair et d'âmes qui dérivent vers la folie et de monde clos à l'atmosphère lourde et charnelle, **fascination provocatrice** pour les images troubles et les sensations défendues, imagination délirante qui nous hypnotise plus facilement que les yeux du chat et qui nous entraîne dans la **sarabande infernale** de destins où la providence réside dans la force ou la soumission d'individus en quête d'identité. **Esotérisme et surnaturel** y font bon ménage, pourtant tout ne se résume pas à ces deux pôles. L'œuvre

de Brussolo est un tout que chaque roman agrémenté d'une nouvelle **ramification**, mais dont les fondations s'éparpillent au travers d'eux tous. Cette réédition fait partie des **indispensables**.

Les mangeurs de murailles vous transportera au sein de la Ville cube, **HLM** disproportionnée, étanche et compartimentée, où plusieurs sociétés vivent en autarcie, avec au ventre la peur de l'extérieur, synonyme de **contamination**. Seuls les libres voyageurs peuvent y circuler en toute impunité, jusqu'au jour où de **mystérieux insectes** forent les parois, construisant du même coup des galeries de communication où s'engouffrent marginaux, explorateurs et pillards ainsi que la **sainte trouille** de l'inconnu...

En dehors de la collection Gérard de Villiers, vous pouvez trouver aux éditions Denoël dans les collections "Présence du futur" et "Présence du fantastique" une **sélection** peu nombreuse mais de très grande qualité des œuvres de Brussolo; je citerai Le carnaval de fer; Vue en coupe d'une ville malade et toute cette sorte de choses.

Evariste AZARD
Genre: fantastique
Editeur: Gérard de Villiers



DOSSIER DEAN R. KOONTZ

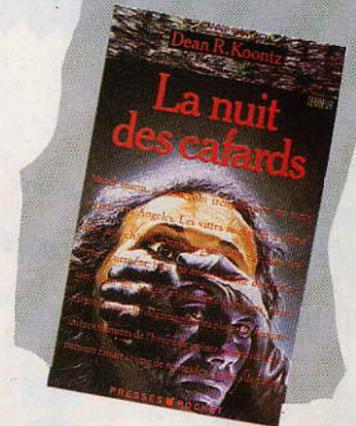
dean R. Koontz, qui sévit dans un genre de plus en plus prisé, **l'épouvante**, vient de déferler en France avec pas moins de trois romans ce mois-ci chez trois éditeurs différents. Du coup on s'est dit qu'un petit dossier serait le bienvenu.

Cet auteur est sans aucun doute **l'un des meilleurs** de sa catégorie avec Masterton et quelque autres. Une quinzaine de titres environ sont déjà parus, tous dignes d'intérêt, ce qui n'est pas peu dire! Pourtant Koontz ne fait pas exception à la règle, la plupart de ses romans étant construits selon un **schéma inéluctable** et tournant le plus souvent autour d'un thème récurrent: celui de **l'expérimentation génétique ou chimique** sur de pauvres cobayes innocents. La trame générale de l'histoire est toujours identique; de nouveaux arrivants sur le centre d'expérimentation (souvent une petite province perdue des Etats Unis), ou parfois des enquêteurs du FBI, découvrent le pot aux roses fortuitement. Certains de ses scénarii font exception à la règle, comme le très bon **La nuit des cafards**, qui tient plus du polar fantastique que de l'épouvante bleue.

Mais si l'on doit vraiment trouver un point commun à toute son œuvre, je dirai qu'il s'agit de la **peur**, qui ne manque pas de vous saisir à la gorge au cours du deuxième chapitre et qui ne vous lâche que devant les publicités télévisées encore bien plus terrifiantes que les mutations, revenants et autres délicieux entremets saucés Koontz.

Les étrangers, aux éditions J'ai Lu, est un récit qui tourne autour de onze personnages principaux que vous suivrez de façon indépendante, même si ceux-ci sont victimes du même mal qui les dévore jour après jour. Tous ont un point commun: une nuit dans un **Motel** anodin; aucun d'eux ne s'en souvient, pourtant depuis lors leur vie a basculé dans un cauchemar sans fin. Seule la mise en commun de leur bribes de souvenirs peut leur sauver la peau...

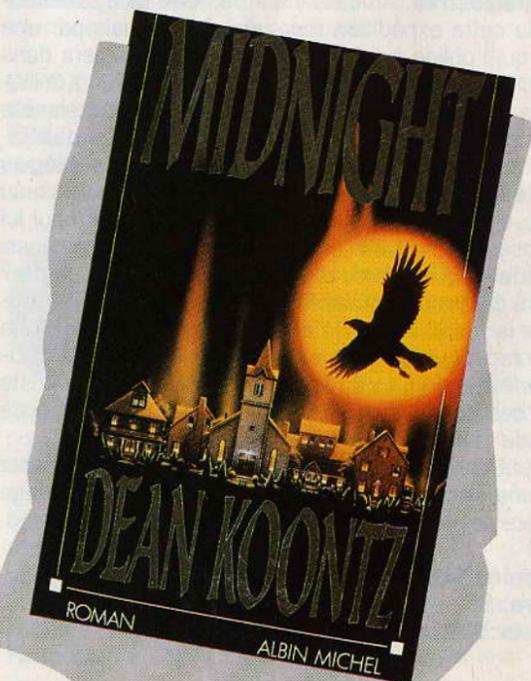
La nuit des cafards, chez Presses Pocket, narre la terrifiante randonnée d'une jeune femme à qui la vie



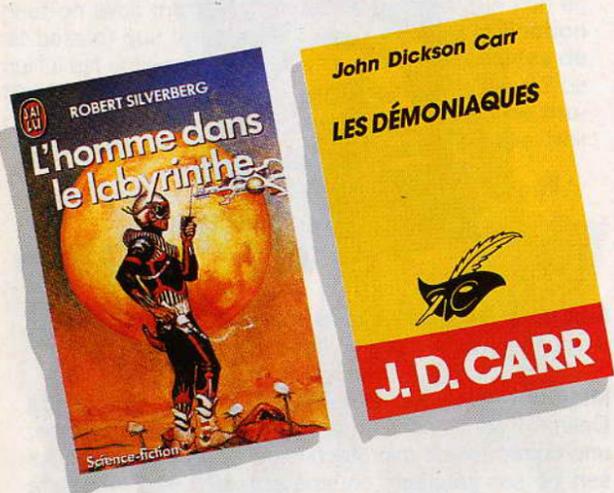
avait enfin décidé de sourire, du moins avant son agression par un psychopathe d'outre-tombe ou presque...

Midnight, paru chez Albin Michel, est le roman type de Dean R. Koontz: dans une petite province californienne, une entreprise de microtechnologie toute-puissante se sert de ses habitants comme **sujets d'expérience** à l'avènement d'une nouvelle race. Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si quelques cobayes ne réagissaient pas si mal à leur nouvelle nature qui les transforme en **terribles prédateurs**. Le FBI et un petit groupe de rescapés essayeront de s'en sortir tant bien que mal...

Georgie BLUCOW
Genre: terreur/épouvante
Editeurs: Albin Michel, J'ai Lu, Presses Pocket

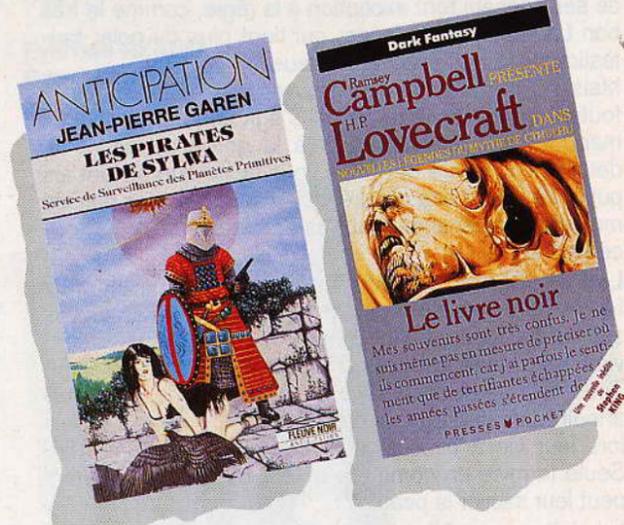


LIVRES



S'il est une période que le polar sous toutes ses formes ne semble guère apprécier, c'est le **XVIII^e siècle**. Dieu merci, ce vide affreux fut comblé grâce à John "Dickie" Carr. Je ne te ferai pas **l'injure** de te le présenter pour la énième fois, tant toi, cher lecteur de Gen4, le connais bien maintenant. Procédons néanmoins avec méthode. Le cadre de l'histoire est le **Londres** de l'an de grâce **1757**, et plus particulièrement le pont de Londres. Jeffrey Wynne a été chargé par Mortimer Ralston de ramener sa nièce Peg qui s'était enfuie en France. Une fois tout le monde rentré dans leur beau pays, les choses vont se compliquer sérieusement. Peg va tenter de s'échapper et se réfugier chez une vieille femme qui, comble de malheur, n'est plus. La poursuivant, Jeffrey va trouver le corps de cette femme qui semble **morte de peur**. C'est alors qu'intervient la garde pour arrêter Peg et la conduire chez le juge puis en prison. Rien ne va plus! Surtout que j'avais omis de signaler que Peg est amoureuse de Jeff et réciproquement. Quelle histoire! Tu commences à te demander où tu vas, cher lecteur! Pas une minute à perdre, enfourche ton destrier et lance-toi dans **Les démoniaques**.

Esteban M.
Genre: polar sauce historique
Editeur: Le Masque

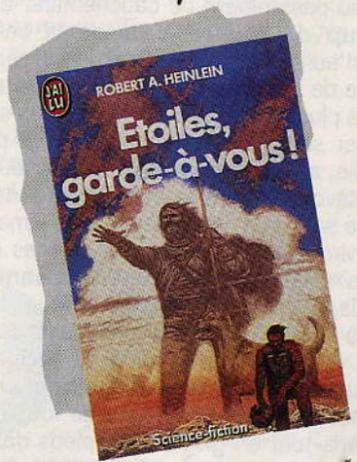


Les pirates de Sylwa! Pour une fois, je vais directement au cœur du sujet et ne me perds pas en vagues introductions, que les plus mal intentionnés d'entre vous qualifient de **vaseuses** (NDC: voire boueuses). Je disais donc, ce roman de J.P. Garen possède la qualité d'être doté d'un scénario est simple et donc facilement compréhensible par tout un chacun. Mais venons-en au fait: dans la Galaxie, "peuplée" comme vous le savez tous d'une foultitude de **corps célestes**, la planète dominante est comme de bien entendu la Terre. Lorsque la vie est possible ailleurs, elle peut être qualifiée d'arriérée. Afin de ne pas intervenir dans le processus d'évolution technologique de ces planètes, la Terre a mis au point un code de **non-intervention** qu'il faut scrupuleusement

L'homme dans le labyrinthe peut être considéré comme un classique de la SF. Robert Silverberg n'en est pas à sa première paire de chaussettes quand il accouche de ce petit bijou d'humour et d'intelligence. L'histoire est celle de Muller, premier homme à être entré en contact avec des **extraterrestres**. Ambassadeur de notre race, il reviendra de cette expédition marqué à tout jamais par une **tare** qui l'oblige à fuir l'humanité. Il se réfugiera dans une cité abandonnée construite il y a plusieurs millénaires par une **civilisation disparue**, sur une planète déserte de toute créature intelligente, au centre d'un labyrinthe dont lui seul a réussi à déjouer les **pièges mortels**. Neuf ans se sont écoulés quand un vaisseau se pose avec la ferme intention de le retrouver, pour lui proposer une nouvelle mission diplomatique toute aussi **suicidaire** que la précédente. Mais qu'a-t-il à perdre? Atteint d'un **mal incurable** dont personne ne peut supporter la vue et les sensations, exilé volontaire, **paria** de notre race, quelles sont les raisons qui peuvent le décider une fois de plus à risquer le peu de vie qui lui reste pour des individus qui l'ont poussé dans cet abîme de solitude et ce face à face permanent? Le récit est mené de main de maître, et vous n'aurez pas une **seconde de répit** tant que la dernière page ne sera pas tournée. A lire de toute urgence.

Georgie BLUCOW
Genre: SF
Editeur: J'ai Lu

respecter. C'est le rôle de Marc Stone et de son androïde Ray que de faire respecter la loi. **Dura lex sed lex** (NDT: la loi est dure, mais c'est la loi)! Cette fois ils

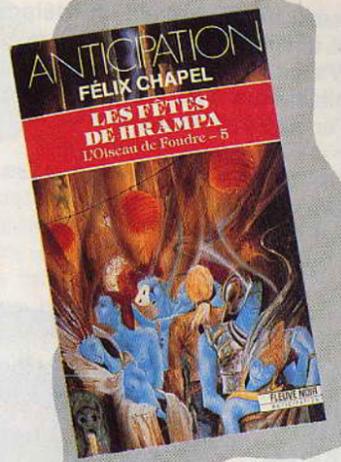


vont être envoyés sur Sylwa, gentille petite **planète médiévale**. Sur place, nos héros auront quelques petites affaires à régler avec des brigands venus de la Terre. Encore une fois, si vous aviez la bonne idée de visiter la Bretagne cet été et que vous partiez avec le TGV Atlantique, n'hésitez pas! C'est fait pour ça!

Erwan KNEBELER
Genre: sympatoche
Editeur: Anticipation/Fleuve noir

L'oeuvre du légendaire Howard Phillip Lovecraft fut à l'origine d'un **courant littéraire** à part entière, mêlant avec bonheur fantastique et terreur. De nombreux auteurs ont avoué l'influence directe du "maître" sur leur production personnelle et ont enrichi à leur façon le **Mythe** imaginé au début du siècle par ce visionnaire génial et tourmenté. Ramsey Campbell est l'un d'eux, et **Le livre noir** regroupe sous son aile des histoires courtes de **moult romanciers** plus ou moins célèbres, chacun apportant sa pierre à l'édifice commun. On retrouve notamment l'incontournable Stephen King, qui signe le premier récit de cette anthologie, avec une bonne idée qui tourne malheureusement un peu court. Parmi les autres participants, on retiendra les noms de Frank Bellknap Long, le fidèle parmi les fidèles, Brian Lumley et bien sûr Campbell lui-même. Ces histoires d'une bonne qualité générale sont **fortement contrastées**, et fourniront au lecteur une collection variée d'émotions. Mystère, suspense, angoisse, "horreur indescriptible et créatures inimaginables" sont au rendez-vous, avec des **références** plus ou moins directes aux **divinités inhumaines** que vous avez peut-être tort de si bien connaître...

Mr WONDERFUL
Genre: dark fantasy
Editeur: Presses Pocket



tout le monde connaît Robert A. Heinlein et en a lu au moins une fois. Sinon, allez à la case départ sans rien toucher (et puis quoi encore?) et précipitez-vous sur **Etoiles, garde à vous!** qui vient de ressortir chez J'ai Lu.

Au **XXI^e siècle**, la civilisation est entièrement contrôlée **par les militaires** et, si le service n'est plus obligatoire, la **citoyenneté** et ses privilèges ne s'obtiennent qu'après deux ans d'engagement. Le jour de sa majorité, Johnny Rico signe pour devenir un marine des étoiles. Pour lui commence une autre vie, d'ordre et de discipline, qui finira par en faire un **vrai soldat** qui ne réfléchit pas, prêt à se battre contre d'impitoyables et répugnants ennemis: les punaises des **armées arachnides**... D'accord, ce n'est pas un de ces plus grands romans de ce vétéran de la littérature SF américaine, mais cette fable spatiale **anti-militariste** écrite en 1959 est plus que jamais d'actualité (pas vrai Stéphane?). Ses descriptions précises et la clarté des détails ne rendent que plus réaliste cet univers militarisé, surtout quand on sait qu'Heinlein doit régler ses comptes avec une **carrière militaire** brillamment entamée et tout aussi rapidement interrompue par une grave maladie.

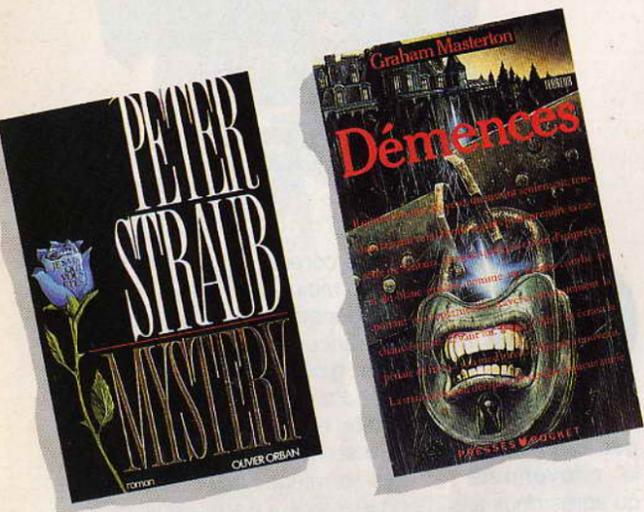
L. FOX
Genre: SF
Editeur: J'ai Lu

Joss Tamblyn, la **forte tête** de l'armée terrienne, est de retour. Lorsque nous l'avions laissé (Gen4 n°30), il venait de découvrir qu'une religion, qu'il croyait juste, était en fait née d'une **infâme manguille** politico-financière, que ceux qu'ils prenaient pour des amis étaient ses ennemis et vice versa, et que décidément, Aucella est une planète pleine de surprises. Le revoici donc, accompagné par Facile, le **nain bougon** et la ravissante Amy, toujours poursuivi par ses compagnons de l'armée, et décidé cette fois-ci à empêcher **la mort de l'Empereur** (pourtant pourri au possible) dans un attentat, lors des fêtes de la déesse Hrampa. Fidèle à ses prédécesseurs, **Les Fêtes de Hrampa**, de Felix Chapel, qui met un point final à son

cycle de L'Oiseau de foudre, est un **mélange détonant** de SF et d'heroic fantasy, bourré de clins d'oeil (des moteurs Vance aux Tolkien à poil ras), qui apparaît comme un véritable **bol d'air frais** dans une science-fiction de plus en plus pessimiste.

SQUAL 88

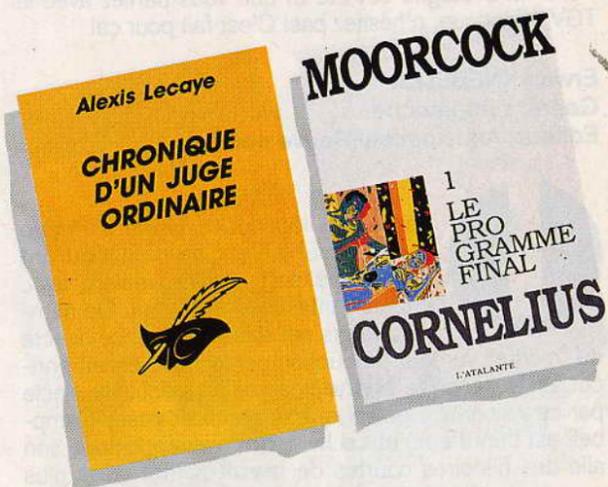
Genre: SF/heroic fantasy
Editeur: Fleuve Noir



Graham Masterton, ou le retour d'un grand maître de l'épouvante avec un titre sans équivoque: **Démences**. Tout commence par une étrange rencontre, celle d'un homme sans histoire et d'une demeure au passé lourd de cauchemars. Entre les deux, un **coup de foudre**, celui de la beauté du Diable. Jack n'aura plus qu'une idée: la posséder pour réaliser le rêve de sa vie, ouvrir un **club de loisirs privé**. Elle n'aura plus qu'un espoir: l'attirer dans ses murs pour en libérer ses occupants, soit 137 ex-pensionnaires de l'asile, **anciens criminels** qui ont réussi l'impensable, à savoir se faire la belle un soir de 1926, tous ensemble sans que l'on entende plus jamais parler d'eux aux environs de la maison des chênes qui était leur centre de réclusion. Jack y perdra sa **santé mentale** et son fils, qui disparaîtra corps et âmes dans les entrailles de la maison, happé par des mains de briques et de plâtre... A vous de lire la suite. Le récit mélange avec talent **suspense et magie druidique**; on plonge les yeux fermés dans cet enfer doré de fous criminels et de magiciens tout en gardant les pieds dans notre propre époque sans aucun recours possible que celui d'être pris pour un dément.

Georgie BLUCOW

Genre: terreur
Editeur: Presses Pocket



Peter Straub, on vous en parle régulièrement, il est donc inutile de vous **rabâcher** un curriculum vitae dont vous n'avez que faire. Passons aux choses sérieuses: son dernier bouquin paru aux éditions Orban, **Mystery**, qui, vous l'aurez sans doute compris au titre, est dans la plus pure tradition "terreur". Qui a dit que Straub était un **émule** du grand poseur devant l'infini Stephen King? Personne ne se dénonce et pourtant l'ignoble individu aurait presque raison, si ce n'est que le récit se maintient à un **bon niveau** de lecture jusqu'à la fin, ce qui n'est pas peu dire. Rappelons tout de même que Talisman est né de leur **étroite collaboration** (ceci pour apporter de l'eau au moulin aux rares individus lucides sur le cas King). Sans être excellent, ce dernier roman se lit bien, même très bien, et vous plongera avec une certaine virtuosité dans les **arcanes** ô combien sombres et myssstérieuses du surnaturel. Tom est âgé de dix ans quand il essuie une première **petite mort** dont il réchappe par chance. De cette expérience il gardera une **fascination morbide** pour les décès inexplicables et décide de satisfaire son obsession en jouant au **détective amateur**, jeu dangereux qui aura peut-être raison de lui, de son mental, et pour qui pas de sa vie? A Lire par une nuit sombre et venteuse.

Georgie BLUCOW

Genre: fantastique/épouvante
Editeur: Olivier Orban

Pour la plupart d'entre vous, le nom d'Alexis Lecaye ne signifie pas grand-chose! Permettez alors à votre humble serviteur de vous présenter le personnage. En activité depuis 1979, il entre réellement dans la cour des grands en 1984 lorsqu'il reçoit le Prix du suspense français pour **Le bagnard, la voyante et l'espion**. Il porte également une autre casquette, celle de scénariste pour la télé. Si je vous parle de lui aujourd'hui, c'est en rapport à **Chronique d'un juge ordinaire** paru au Masque. Ce livre est génial et je suis encore sous le choc! Cette fois, l'aspect psychologique a été particulièrement chiadé. Mais de quoi s'agit-il? Comme son nom l'indique, nous suivons les pérégrinations d'un juge de province intègre, réfléchi et respecté. Ce brave homme procède justement à l'interrogatoire d'un suspect qui, de prime abord, reconnaît avoir tué et découpé sa femme pour la mettre dans des **pots de confiture**: "elle faisait tout le temps des confitures et j'aime pas les confitures..." Si-

multanément à cette affaire, le juge est amené à réfléchir sur sa vie privée. Sa femme le trompe avec tous les clients et artistes de la galerie d'art dont elle s'occupe avec son associée. Lui qui, bien qu'au courant depuis des années, affectait de faire avec, va subitement disjoncter. Cependant, en homme réfléchi, son plan sera **diaboliquement efficace**. Suivre ce génie qui s'ignore est un vrai plaisir. A lire très vite et en entier, s'il vous plaît!

Hector PRULLE

Genre: top
Editeur: Le Masque

Intégrale de **Jerry Cornelius**, élément majeur de l'oeuvre de l'insurpassable Michael Moorcock, avec une traduction remise à jour et une préface inédite de l'auteur? C'est le rêve! Et c'est à L'Atalante, chez qui sont déjà publiés le cycle de **Corum** et **Gloriana**. Le premier tome intitulé **Le programme final** est encore, tout chaud dans mon esprit et y a laissé une empreinte indélébile. Manifeste contre la guerre du Viêt-nam, satire sociale, **fiction géniale**, ce récit a été écrit en dix jours, en cette année 1965 où la belle jeunesse américaine se gaspillait dans la moiteur d'une **jungle stupéfiante** à défaut de bureaux en banlieue. Une génération plus tard, Moorcock examine avec horreur les événements du Golfe dans ladite préface et constate avec dépit que la bêtise humaine traverse les âges sans prendre une ride, mais sans toutefois se départir d'un certain **optimisme** serein cher à son héros, dont la philosophie pourrait se résumer à cette maxime: "Mieux vaut une nuit dehors dans une ville dévastée par les bombes que pas de nuit du tout".

Quel est donc ce personnage inquiétant, à la fois cynique et romantique, désabusé et un peu innocent, sans aucune pitié et sentimental? L'histoire d'un héros mince tout de noir vêtu, équipé d'un pistolet à aiguilles dont son frère possède l'unique autre exemplaire et qui **tue sa soeur** en allant la délivrer des griffes de son aîné vous donne un étrange sentiment de **déjà vu**? Comme c'est étonnant! Récit violent et halluciné, Le programme final vous dévoile les terribles pièges hallucinogènes (dont un stroboscope géant façon **dream machine**) du château créé par Cornelius Senior, et campe les protagonistes des épisodes à venir, dont l'inquiétante Miss Brunner et ses projets grandioses. C'est du Moorcock **puissance mille**, au style parfois déroutant, à ne louper sous aucun prétexte.

Oscar LOMBRIK

Genre: indispensable
Editeur: L'Atalante



Je me fatigue à mettre des trucs en **gras** dans mes beaux textes, mais parfois notre Mireille à nous oublie des morceaux de ci de là. Alors je dis "à bas les cadences infernales à la fabrication". C'était le cas pour le petit nom de la **chiatique biopuce** expérimentale qui accompagne le protagoniste dans **Viper** (cf. Gen4 n° 32), premier tome de La siné gravité au 21. Si vous avez aimé, ne loupez pas le deuxième épisode qui porte le doux nom de **Ganja** (one more time). La qualité principale du récit de Red Deff est de ne pas mollir dans l'hallucination, et de conserver un rythme soutenu aux tribulations galactiques de son pilote-contrebandier de héros. On ne suit pas toujours les thèses pseudo-scientifiques (un tantinet parodiques, je vous rassure) qui parsèment l'histoire au sujet des trous noirs et de l'hyper-espace, mais ce qui est fort c'est qu'on se dit que Red Deff, lui, a tout pigé de A à Z, et de toute façon ça fait très joli. Il faudra lui demander un jour si ses explications fumeuses reposent sur autre chose que des vapeurs de **plantes prohibées**. L'ami Viper était dans un merdier relativement indescriptible à l'issue du premier volume, et ses ennuis avec les **Clowns Gris** continuent. Fort heureusement il est bien secondé et n'est pas d'un caractère trop anxieux! Le joyeux délire continue, pour notre plaisir de lecteurs contents de trouver là un bon moment de détente. Cool!

Oscar LOMBRIK

Genre: SF
Editeur: Anticipation Fleuve Noir

I'Amérique de la prohibition possède un charme que d'aucuns qualifieraient d'inégalé dans son histoire moderne. Les **nuits endiablées** de cette époque figurent dans le grand livre de l'aventure humaine. Nous disions donc, vous qui comme moi n'avez pas connu et ne connaîtrez jamais (et pour cause!) un tel faste, l'occasion vous est offerte d'oublier pour quelques heures la triste réalité des "nineties". Accrochez vos ceintures, le voyage va commencer. Le beau Rudy (**Rudolph Valentino**) n'est plus. Consternation dans les milieux à la mode où le bruit d'un empoisonnement court. Simple constatation ou bien méchanceté gratuite d'une société "artistique" en manque de sensationnel? Dorothy Parker, écrivain à ses heures d'une prose somme toute appréciée par le public et la profession, penche pour la première solution. Un sacré personnage que cette Dothie; **suicidaire chronique**, elle a le chic pour tomber amoureuse de personnages singuliers qui la déçoivent et... la poussent au suicide. Sa vie boucle à l'infini! En cette belle journée pourtant, alors qu'elle n'a rien de mieux à faire que de **s'ouvrir les veines**, son ami Alec vient lui communiquer une bien étrange nouvelle: une de leurs connaissances a retrouvé chez lui le cadavre d'une prénommée Ilona Mercury, célèbre dans le milieu du show-biz. Nos deux compères vont entreprendre une enquête qui les mènera jusqu'à... Si vous désirez en savoir plus, rendez-vous dans **Du sang dans les années folles** de George Baxt.

Hector PRULLE

Genre: fameux polar
Editeur: J'ai Lu



a la réflexion c'est assez curieux, mais bizarrement les auteurs qui mettent leur talent littéraire au service de la noble cause **Star Trek** sont exclusivement des femmes ; après Vonda Mc Intire et Ann C. Crispin, c'est Della Van Hise qui s'y colle dans **La croisée des temps**. Il ne s'agit pas d'une novellisation, mais bien d'un roman à part entière reprenant les personnages de cette série culte. Bien entendu les "Trekkies" purs et durs auront plus de facilité à se plonger dans un univers fait pour eux, en attendant une probable rediffusion des innombrables épisodes et la sortie éventuelle d'un nouveau film, ce qui paraît déjà moins évident. Quand aux autres, à savoir les petits jeunes qui ne connaissent pas (honte à eux) et les affreux qui ne supportent pas les hausses de sourcils légendaires de **Monsieur Spock**, je peux toujours leur vanter les mérites de ce récit fort bien ficelé, je sens bien qu'ils s'en tamponnent le coquillard. Et pourtant ! Voilà bien un scénario qui fait du neuf avec du vieux, puisque les rôles sont inversés entre l'infatigable **capitaine Kirk** et son adjoint Vulcain. Comment cela se peut-il ? Une sombre histoire de lignes temporelles divergentes, bien sûr ! Les héros "parallèles" de cette autre vie vont tenter de dépatouiller cette sale affaire, en courant le risque de disparaître pour laisser la place aux "originaux". Paradoxe, quand tu nous tiens...

Oscar LOMBRIK
Genre : trekking
Editeur : Arena

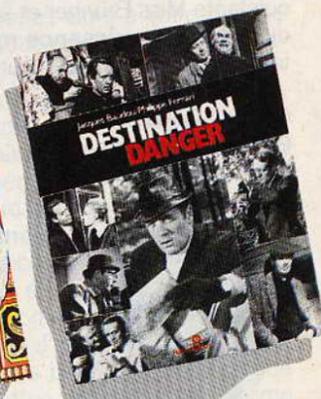
L'affaire Protheroe compte parmi les chefs-d'œuvre de la littérature policière. Écrit par Agatha Christie dans les années trente, ce roman n'en est pas moins d'une remarquable modernité. Une fois ouvert, il vous sera impossible de vous en séparer avant d'avoir résolu l'énigme du meurtre du colonel Protheroe au presbytère du comté de St-Mary Mead, où vit l'inoubliable **Miss Marple**. L'affaire est simple (c'est une boutade) : tué d'une balle en pleine tête dans la demeure du vicair absent à l'heure du crime, ce cher colonel, qui ne faisait pas vraiment l'unanimité, devient l'unique sujet de conversation des habitants du village. L'enquête est menée par la police, le vicair, Miss Marple ainsi qu'un bon nombre de

concitoyens désireux de devenir **Sherlock Holmes**. Tout s'embrouille à loisir, le nombre des suspects possibles ne fait que s'alourdir de page en page, et de sous-terraines histoires inavouables remontent à la surface tous les chapitres (**fastoche brioche** pour découvrir le coupable ; un bon million d'années vous sera nécessaire, à moins de lire la fin ou d'être vraiment Sherlock). Mené comme à son habitude de main de maître par Agatha Christie, cette Affaire est un **classique** qu'il faut avoir lu.

Fanny RUBÖL
genre : énigme pas piquée des hannetons
Editeur : Le Masque

Lyon Sprague de Camp est un nom dont la sonorité est familière à tous ceux qui s'intéressent à l'imaginaire ; son œuvre revêt diverses formes, allant de l'horreur fantastique d'inspiration "lovecraftienne" à l'heroic fantasy humoristique, comme c'est le cas pour le présent ouvrage. **L'honorable barbare** s'inscrit en effet dans une série publiée dans la même collection. L'histoire est celle d'un jeune homme parti loin de sa famille à cause d'un fâcheux qui prétend lui faire épouser sa fille alors qu'il est à peu près le seul à n'avoir pas profité de ses charmes. Il s'agit de Kerin, frère de Jorian, protagoniste du **Coffre d'Aven**, d'**A l'heure d'Iraz** et du **Roi entêté**. Après avoir suivi quelques précieuses leçons auprès de son aîné expérimenté, Kerin s'en va courir le vaste monde et ses périls. Il trouvera sur son chemin de nombreux personnages pittoresques et autres contretemps regrettables, accompagné d'un farfadet éthéré féminin qui veille sur sa santé physique... et sur son pucelage ! Le ton est volontairement désinvolte, rien de tout ceci n'est bien sérieux, mais l'ambiance est tout de même présente et n'est pas sans rappeler l'excellent **Cugel l'astucieux** de Jack Vance, car Sprague de Camp ne confond pas humour respectueux et parodie grotesque.

Mr WONDERFUL
Genre : heroic fantasy
Editeur : Denoël



Si vous avez aimé le superbe ouvrage consacré à la série du « Prisonnier » sachez que **Destination Danger** est disponible en souscription au Editions 8° Art, 16, rue du Parc-Royal, 75003 Paris. Tél. : 42.77.21.89

J E U X

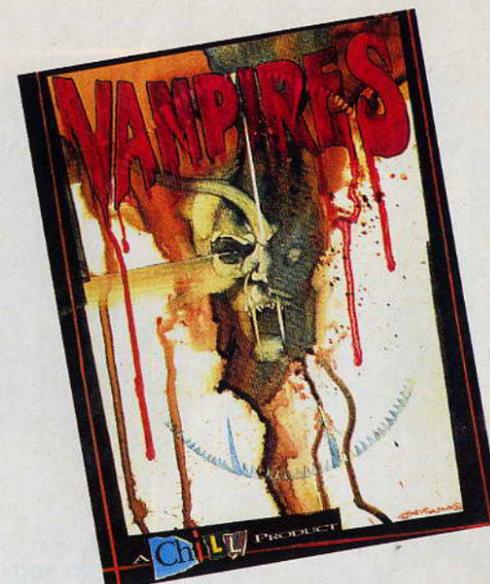
Si je vous dis **Chill**, soit ça ne vous dit rien, soit vous allez vous mettre à ricaner méchamment. Il faut dire que ce jeu de rôle d'horreur de chez Mayfair Games souffre d'une mauvaise réputation qu'il doit à la version française **dé-gueulasse** et tronquée réalisée par Schmidt France. Quelle injustice !

Les cinq ou six curieux qui sont entrés en possession de la deuxième édition en hardback n'ont certainement pu que s'en féliciter ; il s'agit en effet d'un ouvrage étonnant et superbe, qui offre une alternative de choix à **L'Appel de Cthulhu**. C'est bien simple, entre les deux mon cœur balance !

Rappelons le propos : notre joli monde est depuis la nuit des temps habité secrètement par toute une collection de **monstres épouvantables**, qui ne sont pas issus du folklore traditionnel mais qui en sont bel et bien la source. Eh oui ! Loups-garous, morts-vivants, sorcières, que sais-je encore, tout ceci existe et va son petit bonhomme de chemin sans trop se faire remarquer.

Mais comme les hommes ne sont pas tous complètement **obtus**, certains ont pris conscience de cette horreur au quotidien et ont créé une association de lutte contre ces saloperies de cauchemar.

A vous de jouer ! Vous incarnez donc un être humain, doué ou non de pouvoirs étranges, qui va jouer les



« **Tarzan** » pour protéger les concierges incroyables et les perceurs bornés.

Ce jeu riche et fort bien conçu, doté d'un système très bien adapté aux exigences du genre, souffrait d'un manque cruel d'extensions. Adieu tristesse et bonjour **Vampires**, premier supplément qui traite de nos amis les suceurs de sang.

Il était logique de consacrer une place d'honneur au seigneur/saigneur de la nuit, personnage ambigu et fascinant qui fait toujours bien dans le tableau malgré sa **mauvaise mine**. Qui plus est la façon d'aborder le sujet est originale, puisque chaque chapitre est un résumé de la carrière d'un vampire célèbre, et se lit comme un roman. Un scénario est même fourni, dont le seul titre est une invitation à l'insomnie...

Genre : horreur gothique
Editeur : Mayfair Games



AVEC L'OEUF CUBE

3615
OEUF
CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

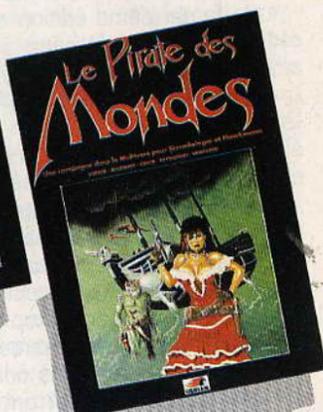
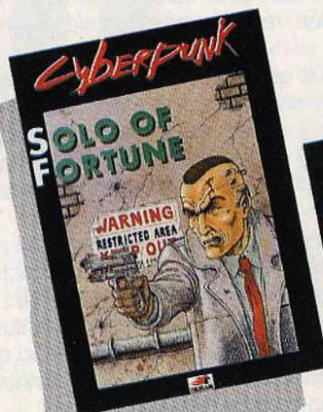
JOUEZ
UN TON
PLUS HAUT

ET PARTOUT
PAR CORRES-
PONDANCE



Muskogee Fairground & Family Emporium, Mecque de ce sport très prisé qu'est l'autoduel. Les éléments nouveaux : un système complet de gestion des **moteurs à essence** (la version de base ne parle que des générateurs électriques) avec toute une gamme de gadgets, un chapitre sur les blindages métalliques et un vaste choix de véhicules pétaradants à deux, quatre, six roues et plus, allant de la Formule 1 au dragster. On trouve enfin toutes les données concernant le sus-nommé circuit plein de possibilités et de précieuses tables récapitulatives. Qu'est-ce qu'on dit ?

Oscar LOMBRİK
Genre : autoduel
Editeur : Siroz Productions sous licence Steve Jackson Games



On répète encore une fois pour ceux qui ne le sauraient pas encore : **In nomine Santanis/Magna Veritas**, c'est vraiment très bien. Qui plus est les suppléments arrivent en rangs serrés, ce qui est très cool pour les MJ qui n'ont pas besoin de s'escagasser le Saint-Esprit pour inventer des scénars quelconques, puisqu'on leur en fournit des bons ! Qu'est-ce qu'on dit ? Merci Mathias !

Déjà la huitième extension, et toujours le changement dans la continuité : encore du neuf dans le monde torturé que se partagent anges et démons plus tarés les uns que les autres.

Dans **Il était une fois**, les serviteurs d'en haut/en bas vont carrément voyager dans le temps pour aller semer/éviter le cataclysme dans divers épisodes cruciaux de l'histoire de l'humanité.

Citons entre autres guest stars : Jésus Christ et sa croix, Jeanne d'Arc et son pucelage, l'Inquisition (et son côté inattendu)... Irrévérence et délire énorme sont de rigueur, sans parler des gloussements de rire complètement **blasphématoires** qui m'ont envahi à la lecture de la fiche de Jésus !

Genre : pas manichéen, sinon je vais encore me faire traiter de nain
Editeur: Idéojoux/Siroz Productions

encore une nouveauté Siroz ! Et je passe sous silence le dernier numéro de **Plasma**, un vrai bijou avec une foule de scénarii pour tous les beaux jeux made in Croc. C'est lui en personne qui nous a concocté **Turbocharger**, un supplément pour la version française de Car Wars. On nous gâte ! Si vous avez l'âme d'un Mad Max, le jeu de Steve Jackson est pour vous. Il s'agit d'une simulation pointue de duel motorisé dans le monde violent de 2041 ; concevez vous-même votre engin de mort ou choisissez un modèle d'usine, et foncez tenter votre chance ! Il est possible de participer à une compétition officielle (course ou duel en arène), ou d'organiser un scénario sur route.

Turbocharger est une boîte contenant un livret de 32 pages, une planche de pions et une carte gigantesque (106 cm sur 162) représentant le célèbre circuit

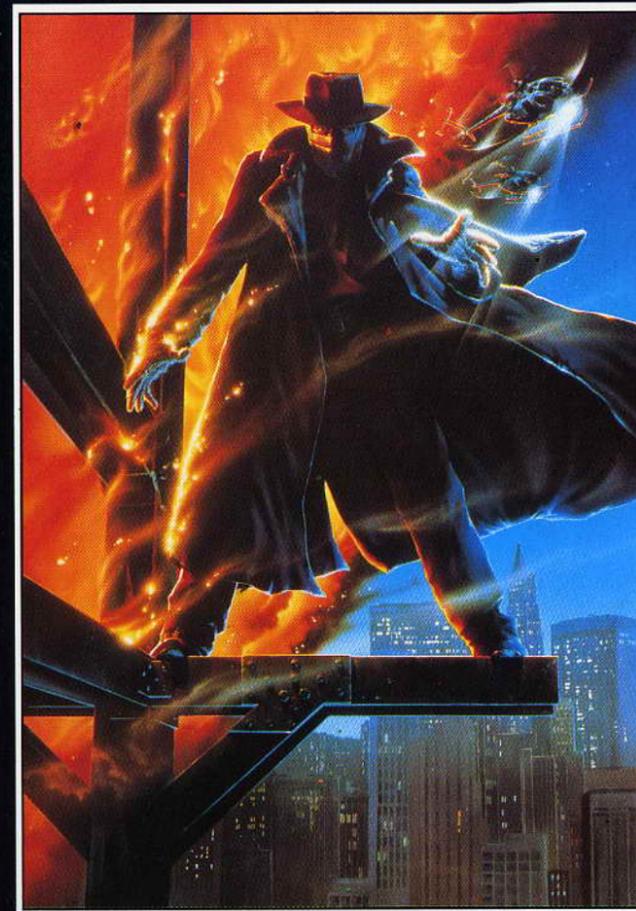
Si vous êtes câblé, le dernier supplément d'Oriflam est pour vous. Il s'agit de **Solo of Fortune**, premier d'une (longue) série de "companions" pour **Cyberpunk**, qui se présente comme une parodie d'un célèbre journal américain, **Soldier of Fortune**, destiné aux « Rambo » moyens et aux frustrés du Viêt-nam.

Tests d'armes, étude sur les différents types de solos, historique des guerres corporatistes, petites annonces hilarantes (du style "mercenaire cherche zone de combat"), bref tout ce qu'il vous faut pour entrer dans l'univers des solos. C'est souvent assez loin du jeu de rôle, mais les articles de ce supplément sont une véritable mine de scénarios.

Autres temps, autre jeu, **Le Pirate des mondes** est un supplément pour Stormbringer et Hawkmoon qui vous entraînera à travers les différents plans d'existence, sur un bateau pirate qui écume le cosmos.

C'est approuvé par **Michael Moorcock** himself (l'inventeur du multivers qui sert de cadre à ces deux jeux), donc c'est tout bon !

PIXEL
Genre : suppléments
Editeur : Oriflam



**IL ONT DETRUIT TOUT CE QU'IL AVAIT
TOUT CE QU'IL AIMAIT
TOUT CE QU'IL ETAIT**

**MAINTENANT LE CRIME A UN NOUVEL ENNEMI
ET LA JUSTICE, UN NOUVEAU VISAGE**



TM & © 1990 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING CORPORATION OF AMERICA, INC.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A GRAPHIC ADVENTURE™
BY RON GILBERT



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

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

"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate, comme nous !", me dirent-ils. Cela me parut juste. Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !

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

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

Version française ATARI ST AMIGA PC



**LUCASFILM™
GAMES**

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

36 15 081

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

DISPONIBLE DANS LES FNAC  ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE