

**+ 4 POSTERS :**

R-TYPE 2 (Activision)  
TERMINATOR 2 (Ocean)  
MEGA-LO-MANIA (Mirrorsoft)

# GÉNÉRATION 4

**GAGNEZ  
UNE CROISIÈRE**

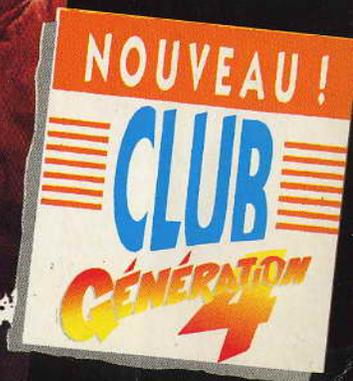
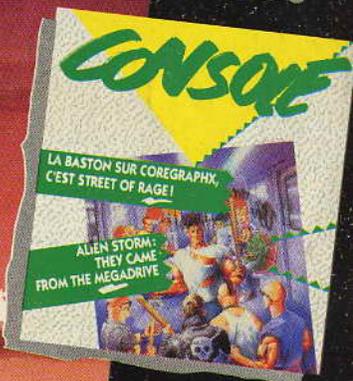
AMIGA, ATARI ST  
PC, CONSOLES

**CORE + 3D =  
THUNDERHAWK !**

**PREVIEWS : 50 PAGES !**

**SPECIAL USA :  
VIRGIN !  
SIERRA !  
INTERPLAY !  
DISNEY !**

**NOUVEAU : LE CLUB  
GENERATION 4 !**



M 4681 - 36 - 25.00 F



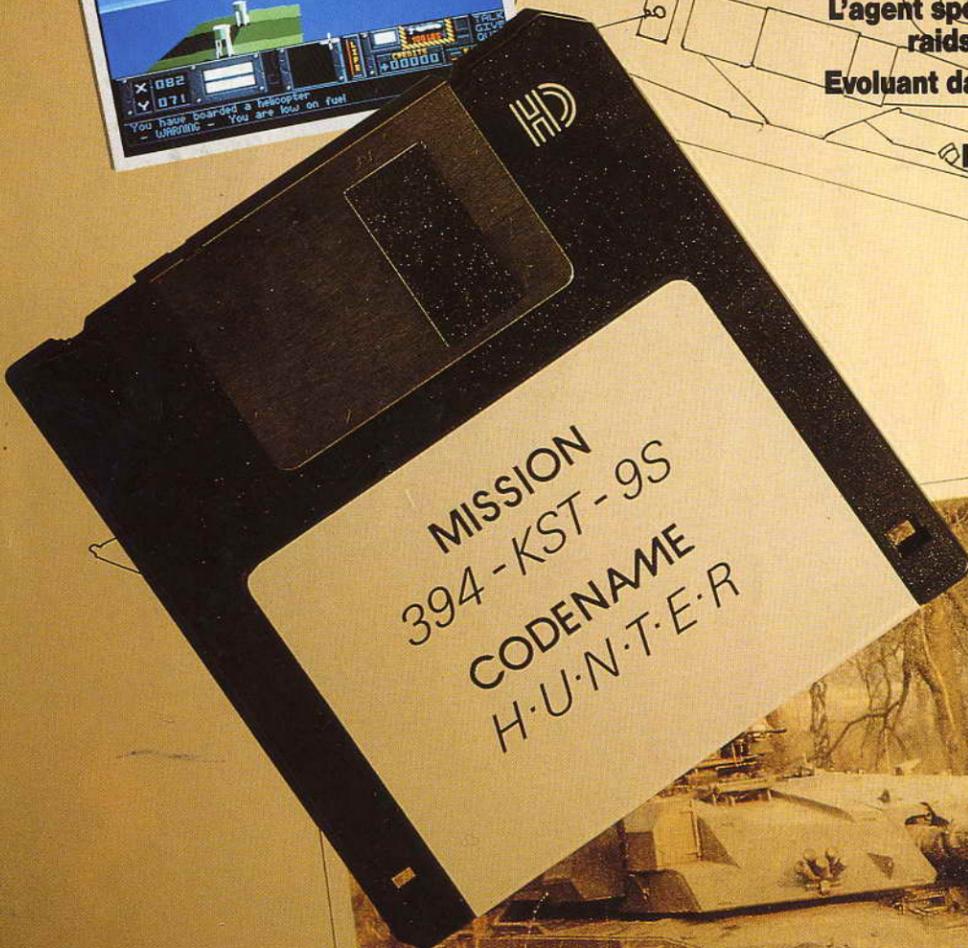
# HUNTER

## ENTRAÎNÉ À SURVIVRE...

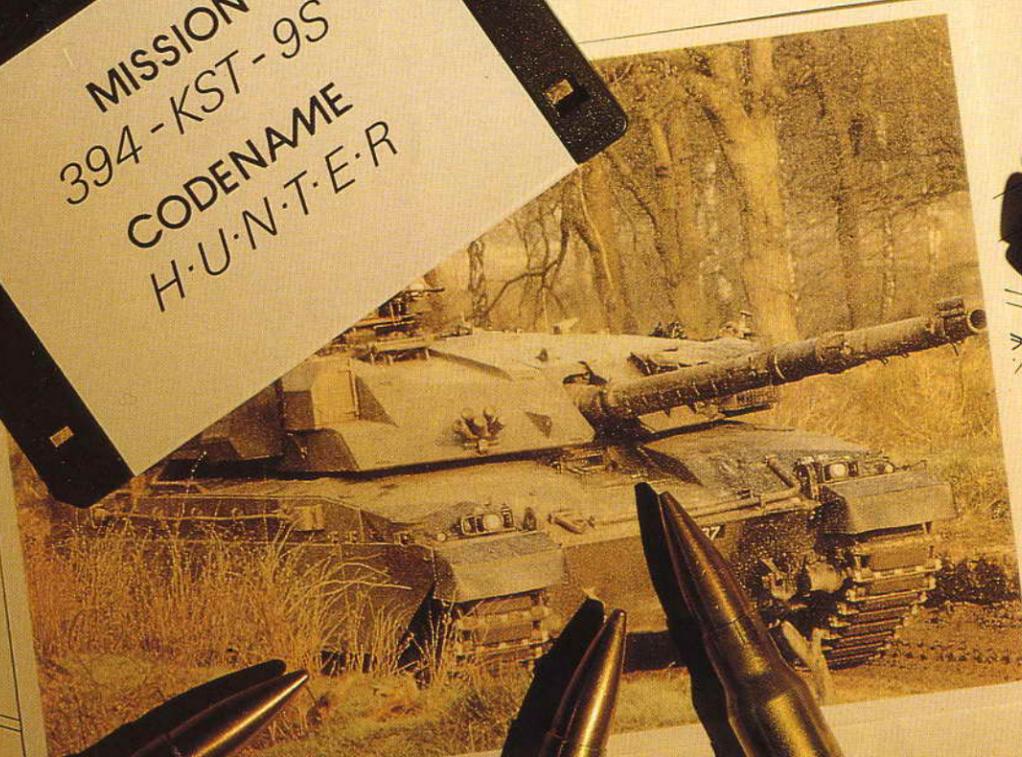
L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des raids en territoire ennemi et y occasionner le maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer...

Evoluant dans un fascinant univers en trois dimensions, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, se déplacer rapidement, et réussir sa mission.

La rapidité, la volonté et le courage sont ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?

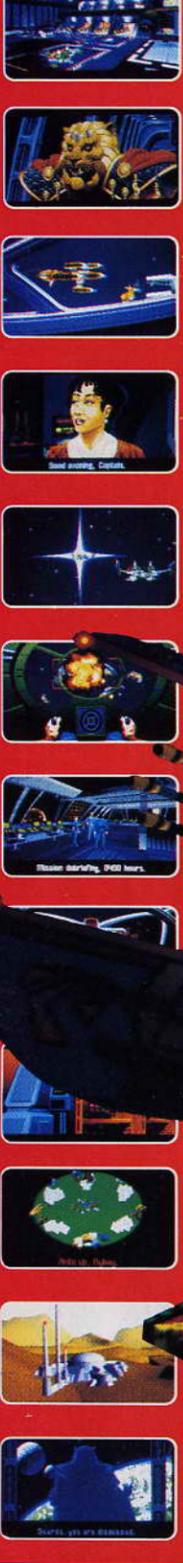


MISSION  
394-KST-9S  
CODENAME  
H-U-N-T-E-R



ACTIVISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.



L'année dernière, **ORIGIN**  
a été le premier éditeur à  
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore  
plus loin...

# WING COMMANDER™ III

*Vengeance of the Kilrathi™*

A Chris Roberts Game



**ORIGIN™**  
*We create worlds.™*

- Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
- Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
- Des challenge inédits.
- La possibilité de visionner immédiatement l'action précédente.
- Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
- Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.

Distribué  
par  
**UBI SOFT**



Disponible dans les FNAC et  
les meilleurs points de vente

# EDITO

## C'EST LA RENTRÉE !!!

C'est la rentrée pour tous, alors on oublie le soleil, le sable, la mer, auxquels je n'ai pas eu droit cette année, puisque j'ai du, par la force des choses, me livrer à 2 mois de méditation à ramper dans la boue. Mais tant pis pour vous, me voici de retour sur le magazine, et, vous en avez l'habitude, nous en profitons pour changer beaucoup de choses.

Le plus visible est incontestablement la maquette du magazine; comme vous vous en rendez certainement compte en feuilletant, ne serait-ce que les previews. Notre nouvelle maquette s'approche de plus en plus de son look final... Elle devrait vous plaire!

Dès ce numéro, vous trouverez enfin un courrier des lecteurs, depuis le temps que vous nous le demandiez. En attendant que les rubriques de l'Avenfou et du Bi-douilleur Malade reviennent, vous pouvez aller consulter notre serveur 3615 Gen4, sur lequel vous trouverez bien plus de soluces, et de trucs et astuces.

Enfin, il n'y a plus de rubrique Oxygen dès ce numéro. Cet abandon soudain et précipité de notre actualité hors-jeu vidéo qui enchantait la moitié d'entre vous et barrait l'autre moitié n'en est pas vraiment un. En effet, "Oxygen" vivra très bientôt de ses propres ailes. Dans le mensuel du même nom, vous retrouverez tous les loisirs d'aujourd'hui: Cinéma, Musique, Bande dessinée, Livres, Jeux, Hi-Tech, Vidéo, Télévision et j'en passe. Plus de détails dans le prochain numéro.

Voilà, profitez bien de vos derniers jours de vacances, économisez un peu pour vous acheter les supers news qui arrivent pour Noël, et n'hésitez pas à nous écrire pour nous indiquer ce que vous pensez de ce numéro. On se retrouve le mois prochain, avec un Special Terminator 2 dans lequel vous trouverez un dossier complet sur le film, tout sur l'adaptation micro du jeu et en grande première dans Génération 4 (merci qui?), une disquette contenant la démo du jeu encartée dans le magazine!

Stéphane Lavoisard  
P.S.: un grand merci pour vos réponses "en masse" au sondage du numéro d'été, que nous sommes en train de traiter.

Une erreur encore plus importante  
que les autres est présente dans ce numéro.  
Sur la "couverture console", il faut lire :  
"LA BASTON SUR MEGADRIVE..."





– 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.

PHOTO: KIMUJI SHIMIZU

LINTAS-PARIS

# SOMMAIRE

## 5 EDITO

8 Sommaire / Index

## 11 MICRO

14 Tests  
56 En bref  
58 Previews  
58 Spécial Gremlin  
71 Spécial Sierra  
86 Spécial Virgin  
90 Spécial Disney  
108 Work In Progress  
BAT 2

## 111 CONSOLE

114 Tests Megadrive/  
Coregrafx  
132 Tests Gameboy  
136 Tests Gamegear  
138 Concours Sodipeng  
139 Express  
140 Nippon News

## 147 MAG

150 HIT Parade  
152 Le Club GEN 4  
155 Concours Delphine  
160 Consours 3DCK

Ladies and gentlemen, l'Ours.  
Le premier à monter sur la scène s'appelle Godefroy Giudicelli, c'est le Chef, le Patron, le Directeur de la Publication. C'est avec son pognon que tout se fait, il mérite un maximum d'applaudissements. Voici maintenant Stéphane Lavoisard, il a été élu Rédacteur En Chef Première Classe Le Plus Élégant de l'année 91. Admirez sa coupe au passage. Pour l'aider dans sa tâche, voici Frank "Vultigeur" Ladoire et Didier Latil, surnommés les Laurel & Hardy de la Presse Informatique, c'est lui le grand c'est lui le petit nous sommes de bons amis, ils sont Rédacteurs en Chef Adjoints. Voici la reine du Typex, c'est Françoise Germain, qui s'amuse à corriger pendant 10 jours et qui essaie de s'en remettre pendant le reste du mois. Elle est Secrétaire de Rédaction. Les Chefs de Rubrique montent enfin sur la scène, voici Sophie Dumas, l'Egérie de Génération 4, et Mic Dax, le Rien-Du-Tout de Génération 4. C'est le moment qu'ont choisi les rédacteurs pour se présenter à la face du monde, voici Betty Franchi, Tristan Lathière, Jean Delaite et Philippe Querieux. Excusez leurs costumes élimés aux manches, ils ne sont pas super bien payés. Le géant qui s'approche en riant à la Bourvil, c'est notre Directeur Artistique, c'est Hervé Hadmar, qui porte un drôle de nom pour un blond aux yeux bleus, ça sent le truc louche. Voici venir Olivier Frot, le dessinateur qui croque aussi brillamment les testeux. Mais quel est ce bruit ? Il s'agit sans doute du peloton de la fabrication et de la maquette, comprenant Michel "je mords" Lhopitault, Marie "je mords" Faureau et Mireille "je mords" Guérineau, peloton assez bruyant. Si vous avez besoin de vous absenter, c'est le moment, car arrive à présent le personnel d'administration, c'est le moment le plus ennuyeux de notre grande soirée. A la comptabilité, nous avons Josiane Kerandel et Charles Con-valot, au Secrétariat Général, il y a Christelle Moutti, à la gestion commerciale et au club Gen4, nous avons Jérôme "Je

suis breton" Fornéris, sans oublier Olivier "Je suis aussi" Le Potvin au service des ventes. Pour clôturer le défilé des personnages sans importance, voici Mic Dax, Arioch et STJC pour le 3615 GEN4. Vous pouvez vous réveiller, car arrive sous le feu des projecteurs Antoine Harmel, le directeur de la publicité, qui nous ramène plein de sous, à la dernière minute de préférence, quand il ne se carbonise pas la peau pour jouer les playboys. Voilà, c'est fini, c'est au tour des adresses et des trucs de loi pénibles à taper, on s'en passerait bien mais c'est obligatoire, nous vivons dans une vallée de larmes.  
Adresse de la rédaction, pour nous écrire :  
Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.  
Adresse des patrons à qui se plaindre :  
Pressimage, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.  
Adresse de la publicité, pour cracher la monnaie :  
Génération 4 Publicité : 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS. Tél : (1) 45 22 38 60. Fax : (1) 45 22 70 31.  
Adresse du service des abonnements, pour s'abonner :  
Génération 4 Abonnements, 36 rue de Picpus, 75012 PARIS. Tél : 43 42 00 60.  
Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de Presse au capital de 2000 francs siègeant au 210 rue du Faubourg 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. Les documents ne sont pas retournés, n'y revenez pas.  
Dépôt légal : troisième trimestre 1991.  
Photogravure : GYA (Paris), Préphix (Paris).  
Impression : Syma (Torcy).

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

# INDEX

## INDEX DES ANNONCEURS

20TH CENTURY SOFT	65	F117A NIGHTHAWK	40
AMIE	45	FATE:GATES OF DAWN	14
ARCADE	89	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	44
ATARI FRANCE	148-149	MAGIC POCKETS	42
COCONUT	25	MASTER GOLF	36
DELPHINE SOFTWARE	55	MEGA-LO-MANIA	18
DIGITAL ACCESS	121	PEGASUS	26
DISK COMPANY	2-3-21-23	ROBIN HOOD	28
DOMARK	179	RODLAND	48
ELECTRON	133	THUNDERHAWK	38
ELECTRONIC ARTS	15-17	TIMEQUEST	16
EXPOSE SOFTWARE	90-91	WORLD CLASS RUGBY	50
FNAC	69	WRECKERS	52
FNAC LOGICIELS	125	ALIEN STORM	MDVE 114
GREMLIN GRAPHICS	35	FANTASIA	MDVE 123
INFOGRAMES	165	MARVEL LAND	MDVE 122
JESSICO	103	PHANTASY STAR 3	MDVE 118
LES ENFANTS DU SILENCE	81	SAINT SWORD	MDVE 120
LOGICIELS ET SERVICES	9	SPIDERMAN	MDVE 116
LORICIEL	37-39-41.	STREET OF RAGE	MDVE 124
MEGALAND	59	TOE JOY & EARL	MDVE 126
MICROMANIA	30-31-32-33	FINAL SOLDIER	CGRAFX 130
MICROPROSE	10	HIT THE ICE	CGRAFX 137
MICRO SWEET	95	PC KID 2	CGRAFX 127
MICRO VIDEO	117	SPRIGGAN	CGRAFX 128
MICRO & CO	51-110	GRIFFIN	GMGR 136
MINDSCAPE	4	WAGGEN LAND	GMGR 136
OCEAN	12-13-79-101	MAPPY	GMGR 136
PIXEL SOFTWARE	129	BATTLE UNIT ZEOTH	GMBY 132
PSYGNOSIS	57	BO JACKSON 2 GAMES IN 1	GMBY 132
SEGA FRANCE	6-7	BOMBER BOY	GMBY 132
SODIPENG	112-113	CASTELIAN	GMBY 132
TEXAS INSTRUMENT	27	CAESAR'S PALACE	GMBY 133
UBI SOFT	19-63-99-105	CASTLEVANIA 2	GMBY 133
US GOLD	107-180	CHOPLIFTER 2	GMBY 133
	29-47-53	HATRIS	GMBY 133
		HUNT FOR RED OCTOBER	GMBY 133
		MICKY'S DANGEROUS	GMBY 134
		CHASE	GMBY 134
		MICKY MOUSE 2	GMBY 134
		THE PUNISHER	GMBY 134
		RESCUE OF PRINCESSE	GMBY 134
		BLOBETTE	GMBY 135
		ROCKMAN WORLD	GMBY 135
		SOCCER	GMBY 135
		SWORD OF HOPE	GMBY 135
		TOUR DE THRASH	GMBY 135

POSTERS :  
ACTIVISION - OCEAN - MIRRORSOFT

## INDEX DES TESTS

CAPTAIN PLANET	46
CASTLES	54
ELF	24

# 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
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>ère</sup> commande)

## FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25

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

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue .....

..... Code Postal .....

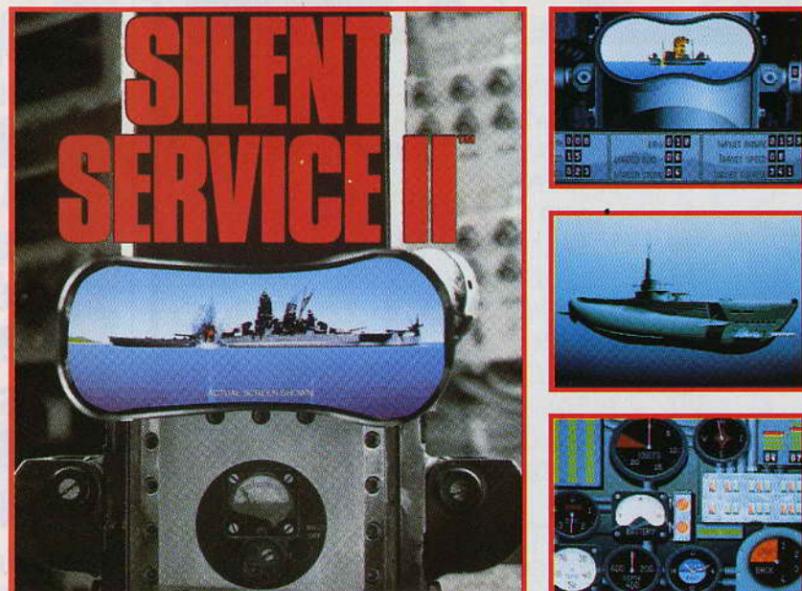
Ville .....

Ordinateur(s) utilisé(s) : .....

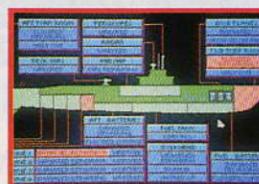
ST  AMIGA  AMSTRAD  
 PC  CONSOLE

Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

## Silence et profondeurs abyssales



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires. La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.



Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-marinières de la Seconde Guerre mondiale.

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

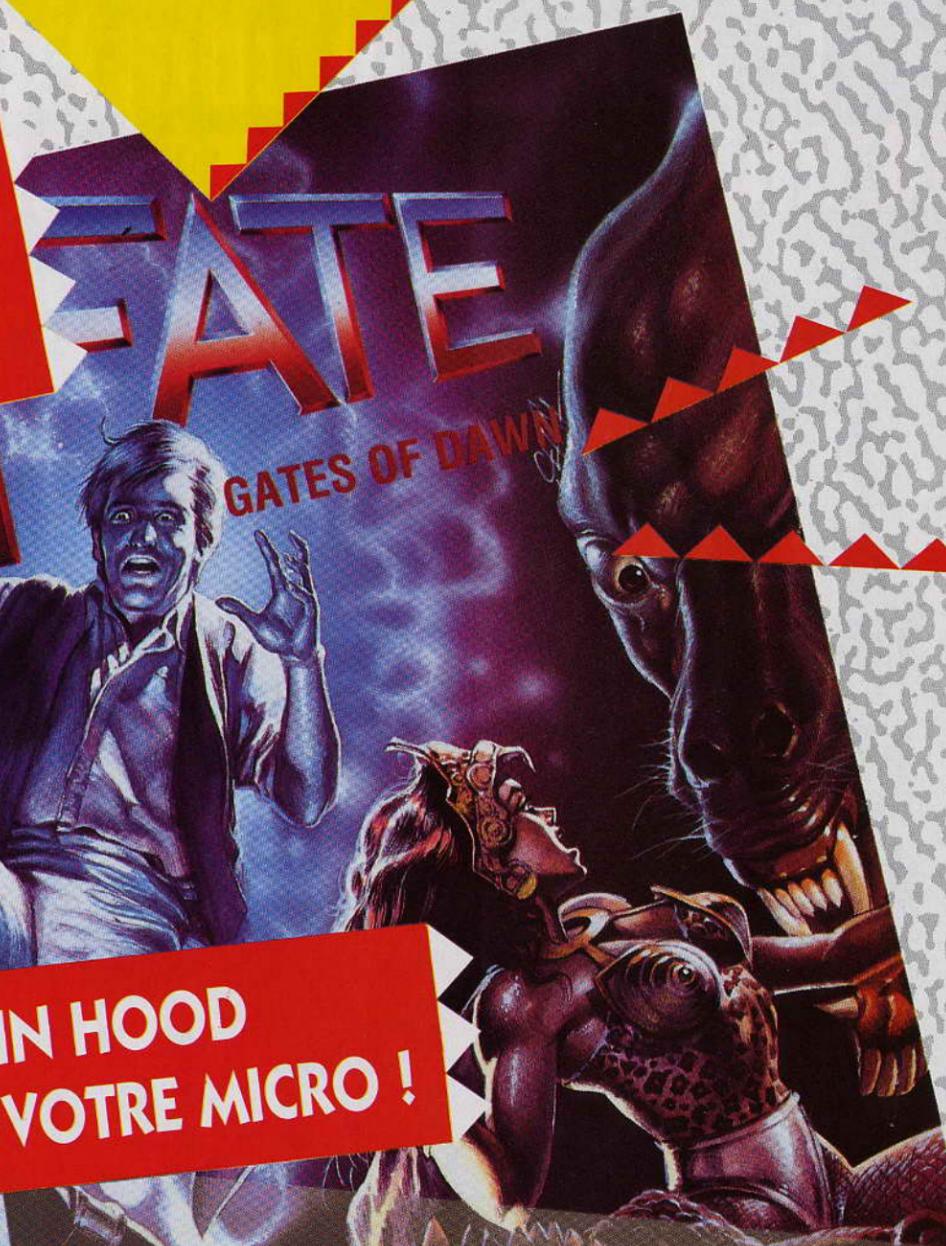
Silent Service II fera bientôt surface pour les IBM PC compatibles et Commodore Amiga dans tous les bons magasins

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

IBM and Amiga screen shots shown.

# MICRO

MEGALOMANIA :  
EN ATTENDANT  
POPULUS 2 !



AVEC SIERRA, ROBIN HOOD  
ARRIVE AUSSI SUR VOTRE MICRO !

UNE MONTAGNE DE TESTS : L'ECLATE AVEC RODLAND,  
L'ÉCOLOGIE AVEC CAPTAIN PLANET, LE DERNIER BITMAP  
BROTHERS : MAGIC POCKETS ! PREVIEWS MADE IN USA :  
DOSSIER GREMLIN AVEC LOTUS 2 ! WORK IN PROGRESS !

# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

L' HEURE DU JUGEMENT  
DERNIER VA BIENTÔT SONNER



DATE DE SORTIE DU FILM  
16 OCTOBRE

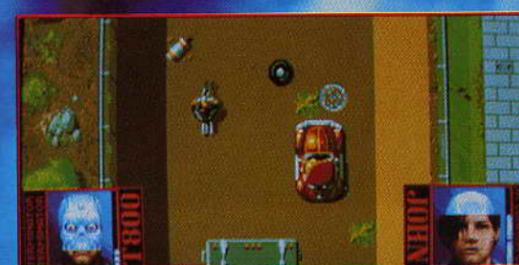


LJN is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.  
© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS FRANCE  
TEL: (0) 47663326 FAX: (0) 42279573

# T2

## JUDGMENT DAY



# FATE : GATES OF DAWN

Passionné de jeux de rôles, Didier Latil s'est lancé à fond dans cette nouvelle production Rainbow Arts, d'autant plus qu'on y trouve de nombreux objets magiques, comme des armes, des parchemins ou encore des tutus. Plus qu'il n'en fallait pour que notre nain local soit comblé !

**R**ainbow Arts change un peu de style avec ce jeu de rôles très complet. L'écran et le système de jeu font tout de suite penser à des jeux tels que Legend of Faerghail ou Bard's Tale. Sous une apparence assez décevante pour ce qui est de la réalisation graphique, se cache en fait un jeu passionnant et complexe. Vous y jouez le

rôle d'un homme des années 90 qui se retrouve téléporté dans un monde parallèle, étrange et médiéval. Dans ce pays mystérieux vivent démons, créatures de légende, sorciers et objets magiques en tout genre (NDC : ça vit, les objets magiques ?). Votre venue dans ce monde n'est pas due au hasard, et il semble qu'un très puissant sorcier vous y ait téléporté pour une raison connue de lui seul. Vous partez donc à l'aventure, pour retrouver ce sinistre individu et l'obliger à vous ramener chez vous. Seul, vous n'avez aucune chance de survivre dans la région infestée de monstres et de personnages peu recommandables. Il faut donc trouver quelques aventuriers pour vous accompagner dans vos périples (six en plus de votre héros).

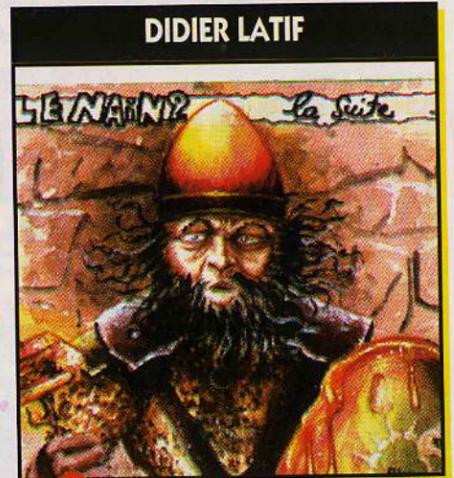
Tout le jeu repose sur l'accès aux différents menus en arborescence, qui apparaissent dans la fenêtre de droite. Ceux-ci sont assez complexes à utiliser, car le nombre d'options et d'actions ainsi disponibles est tout simplement incroyable. Si cette multiplicité entraîne une certaine lourdeur dans le système de jeu, elle est négligeable comparée à l'impression de liberté et d'interactivité que vous procure



ce même système. Pour ne citer qu'un seul exemple, je vais vous détailler l'option "parler" qui permet de discuter avec la plupart des personnages rencontrés. Ceux-ci ne sont pas systématiquement hostiles, et souvent leurs réactions dépendent de votre charisme et de la façon dont vous menez la discussion. Vous pouvez en effet vous présenter, poser des questions (sur une dizaine de sujets différents), discuter, blaguer, vous moquer du personnage, le menacer, essayer de l'impressionner, le baratiner, marchander un objet, le maudire, vous vanter... Si vous vous y prenez comme il faut, votre interlocuteur va vous aider en vous fournissant des renseignements, en vous donnant un objet ou en acceptant de se joindre à vous.

Très complet, le jeu l'est également par sa taille et sa variété. Il existe une dizaine de villes et villages, dans lesquelles vous trouvez divers magasins et surtout une sécurité qui n'existe pas à l'extérieur. Certaines missions vous emmèneront au plus profond de donjons et de caves, avec des centaines de pièces à visiter (voire des milliers selon les auteurs). De même vous allez trouver des centaines

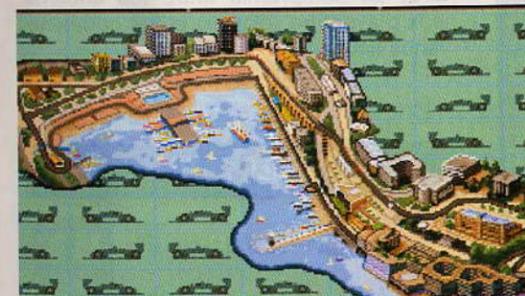
d'objets différents, dont de nombreuses armes et armures, certaines étant même magiques. La magie est un autre élément essentiel du jeu, avec pour ne prendre qu'un seul exemple, près de 200 sortilèges. Vos aventuriers sont eux aussi extrêmement détaillés, avec non seulement leurs caractéristiques de base (Force, Intelligence, Charisme, Points de vie et de magie...) mais aussi la compétence de combat, l'état physique du personnage (fatigué, affamé, empoisonné...), sa description physique... Pour ce qui du scénario, là encore il semble qu'il soit à la fois intéressant et complexe, ce qui donne à ce jeu une durée de vie difficilement égalable. Quel dommage que la finition ne soit pas à la hauteur du reste du logiciel ! Outre les graphismes défectueux, il est conseillé d'avoir un disque dur, pour éviter les changements de disquettes et les chargements trop fréquents, qui cassent un peu le rythme de votre aventure. De même, si vous n'avez que 512K de Ram, vous ne pouvez pas profiter de la merveilleuse ambiance sonore.



81%	GRAPHISME	70%
	SON	93%
	ANIMATION	60%
	JOUABILITE	80%

Jeu d'aventure  
Edité par Rainbow Arts  
Amiga/PC - Septembre

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



Disponible uniquement sur IBM/PC

Mario Andretti.

Son nom suffit.

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 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.

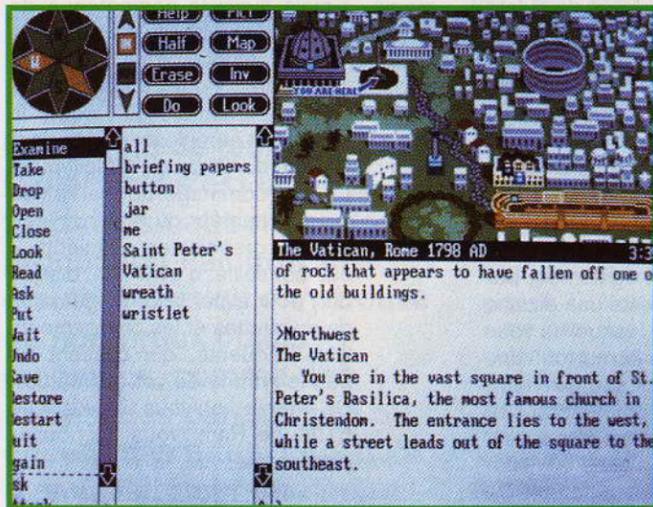
ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts | 149 Station Road Langley, Berks, SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44)753 49442 Fax: (44)753 46672

# TIMEQUEST



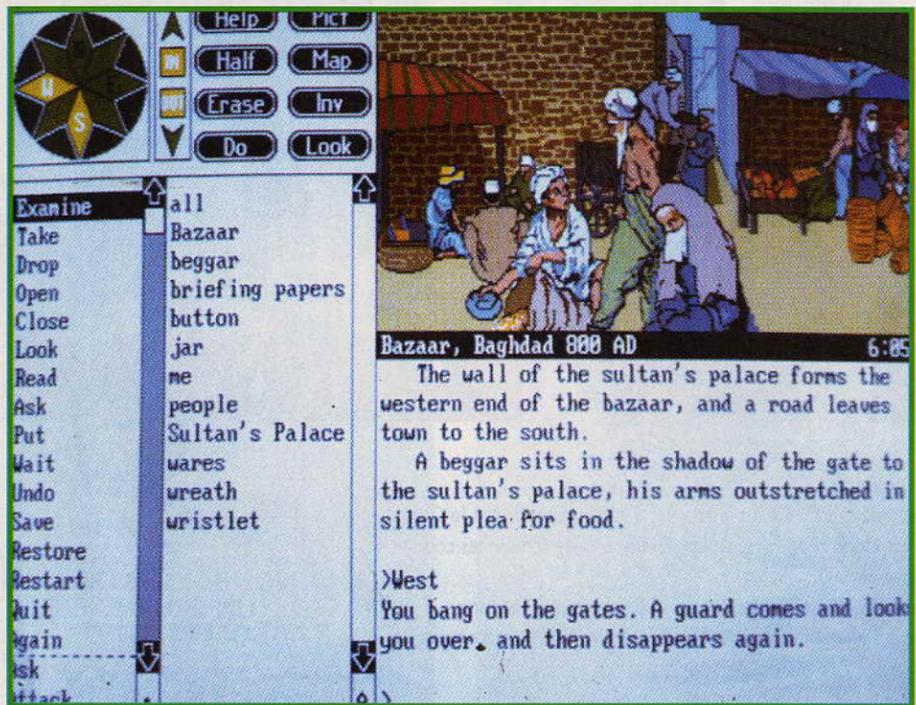
**A**près Spellcasting 101 et en attendant Spellcasting 201, Timequest est le deuxième jeu d'aventure édité par cette compagnie américaine. Le système de jeu est toujours le même, comparable par bien des aspects à celui de Wonderland, puisqu'il utilise un procédé de multifenêtrage. La fenêtre en haut à droite est utilisée pour afficher les dessins du lieu où vous vous trouvez, ou la carte des environs. Il suffit de cliquer sur un objet du dessin pour en avoir une description plus précise. A gauche de cette première fenêtre, des icônes servent à diriger votre personnage. En dessous, une liste de verbes, ainsi que le nom des objets et personnages importants, permettent de donner tous les ordres que vous voulez. Il suffit, à l'aide de la souris, de cliquer sur un verbe, puis sur un nom, pour donner un ordre simple (ex. : "Take Apple"), mais vous pouvez aussi créer des ordres composés beaucoup plus complexes tels que : "Get The Sword and Throw it to the Lion." Vous pouvez



aussi taper directement au clavier ces commandes. Les possibilités d'actions sont innombrables avec près d'une centaine de verbes, plus tous les objets, personnages et adverbies étant reconnus par l'analyseur de syntaxe ultrapuissant. Pour ce qui est de l'histoire, vous y jouez le

rôle d'un policier temporel envoyé à la poursuite d'un criminel. Ce dernier s'est en effet emparé d'une machine à voyager dans le temps, et s'est rendu à dix époques différentes, pour modifier le déroulement d'événements historiques capitaux. Si vous n'arrivez pas à effacer ces modifications, vous assisterez alors à la fin de votre civilisation. Le passé n'étant plus le passé, votre présent ne peut plus être votre présent. Vous allez

avoir l'occasion de rencontrer de grands hommes de notre histoire : Jules César, Napoléon, Montezuma, Attila, Hitler..., et à chaque fois, vous devrez trouver un moyen d'empêcher toute modification de l'histoire. La qualité du jeu est appréciable, avec des graphismes sympathiques, quelques sons et musiques digitalisés et un scénario intéressant. Il manque cependant ce petit quelque chose faisant toute la différence, tel que l'humour dans Spellcasting 101. Timequest reste un très bon jeu d'aventure, un compromis entre les anciens jeux d'aventure (clavier) et les nouveaux venus (icônes).



**DIDIER LATIL**

<b>78%</b>	GRAPHISME	75%
	SON	77%
	ANIMATION	-
	JOUABILITE	80%

**Jeu d'aventure**  
 Edité par Legend Software  
 PC : septembre

## IL VOUS FAUDRA ETRE EN PARTIE ARCHITECTE, EN PARTIE GENERAL ET COMPLETEMENT MENTEUR ET ASSOIFFE D'ARGENT

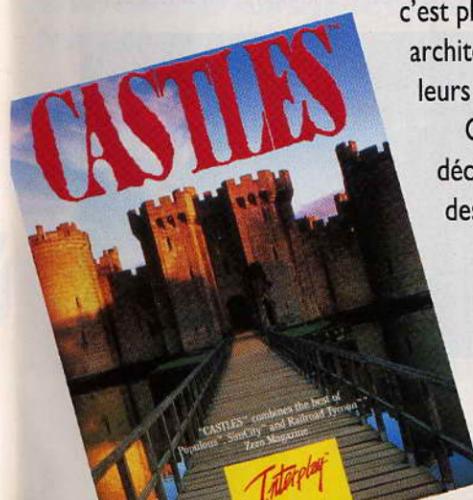


Les paysans se révoltent. Ce n'est pas étonnant! Vous les avez forcé à construire vos châteaux. Vous les avez tellement taxé qu'ils en sont à manger leurs propres enfants. Ensuite, vous les avez obligé à se battre, armés de simples fourches, contre votre rival, le Duc.

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.



Disponible uniquement sur IBM/PC

*Interplay*

**ELECTRONIC ARTS**

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

# MEGA-LO-MANIA



**Avec un titre pareil, une seule personne à la rédaction pouvait se targuer de faire le test. Ses connaissances des stratégies guerrières récemment acquises ont rendu Stéphane à même de ridiculiser les autres seigneurs de la guerre de Mega-lo-mania. Tu vois Stéphane, ce n'est pas si mal le service militaire !**

Depuis Populous, Powermonger et Sim City, des jeux stimulant la mégalomanie propre à chacun d'entre nous apparaissent régulièrement. Mega-lo-mania en est le tout dernier représentant, en attendant Utopia ou Populous 2, et nous le devons à Mirrorsoft. Cette fois-ci, vous devez assurer le bon développement d'une population, à travers neufs niveaux. Chacun de ces niveaux correspond en fait à une époque différente, avec pour commencer la Préhistoire et pour finir l'an 2000. A chacune des périodes proposées, vous disposez au départ de 100 personnes, suffisantes si vous vous débrouillez bien pour conquérir les trois îles constituant le monde. Ces dernières sont elles-mêmes découpées en plusieurs régions (entre deux et une vingtaine) et leur géographie est assez variable. Vous vous installez au départ sur l'une d'entre elles, et c'est à partir de là qu'il va falloir vous développer. Le problème vient du fait que chacune de ces zones possède des ressources différentes : minerais, rochers, bois, pierres précieuses, os... Or, en fonction de ces éléments, vous êtes en mesure ou non d'inventer et de fabriquer un certain nombre d'innovations. Il faut donc s'emparer des zones riches en ressources et éviter les zones « désertiques ».

Un équilibre bien précaire... Tout l'intérêt du jeu consiste à gérer parfaitement ses ressources humaines et

matérielles. Chaque individu peut soit travailler pour la recherche, soit extraire les matières premières, soit construire divers bâtiments et armes, soit enfin procréer pour augmenter le nombre de personnes de votre population. La difficulté vient du fait que si vous favorisez une activité, c'est bien sûr au détriment des autres. Pour ce qui est des possibilités, chaque époque possède ses propres caractéristiques. Durant la préhistoire, vous ne pouvez pas inventer grand-chose, si ce n'est les frondes, les lances et les bâtons pour vous défendre. Par contre, dans les années 80, vous pouvez construire des avions, des missiles, des usines chimiques, des bombes atomiques. Quoi qu'il en soit, pour construire une invention, il faut bien sûr avoir les matières premières sous la main et affecter un certain nombre d'individus à la fabrication. Plus vous affectez de gens à un secteur, plus celui-ci se développe rapidement. L'art de la diplomatie... et de la guerre. En effet, vous êtes opposé à trois autres seigneurs, qui eux aussi veulent conquérir le monde. Suivant les cas, vous affrontez donc un, deux, voire trois adversaires gérés par l'ordinateur, sur chacune des îles. Vous pouvez éventuellement signer un pacte de non-agression avec un de ces adversaires, ce qui est bien pratique pour éviter d'être attaqué sur plusieurs fronts. Quoi qu'il en soit, chacun sa propre personnalité et sa stratégie. Il faut savoir donc, non seulement inventer, construire et placer diverses défenses sur vos bâtiments (ville, mine, usine), mais aussi obtenir des armes offensives pour partir à la conquête des places fortes adverses. La meilleure défense reste l'attaque et avec Mega-lo-mania vous allez vite le comprendre. Si le jeu



peut sembler assez classique pour ce qui est de son but, il l'est aussi dans sa représentation en 3D à la Populous. Le système de jeu est à la fois très puissant et très convivial, avec diverses icônes et l'utilisation des deux boutons de la souris pour affecter ou retrancher des hommes d'une activité. L'élément vocal est lui par contre une nouveauté appréciable, avec des voix digitalisées pour chacun des seigneurs. En plein milieu de partie par exemple, vous voyez s'afficher en haut de l'écran la tête d'un de vos ennemis et vous entendez alors une voix qui vous propose en français une alliance. De même, une voix vous prévient lorsque

vous venez d'inventer quelque chose ou lorsque la construction d'un bâtiment est finie. Non seulement ces digitalisations sont très bien faites, mais chaque seigneur à une voix complètement différente des autres et en général, leur accent est grotesque à souhait. Le côté visuel du jeu n'est pas en reste, puisque chaque île possède en fait des graphismes différents, de même que les bâtiments et les petits personnages. Le plus génial vient justement des animations des individus qui n'arrêtent pas de gesticuler à l'écran. Au bout d'un moment, vous verrez des canons, des catapultes et des avions se déplacer en permanence dans la fenêtre de jeu. Au final, Mega-lo-mania est une superbe réussite, de difficulté progressive, avec des codes pour recommencer une partie au niveau où vous vous étiez arrêté précédemment. Les graphismes sont superbes et les animations donnent beaucoup d'entrain à une partie, aidés en cela par les voix qui sans arrêt viennent commenter vos résultats et les événements importants. Mon seul regret vient de l'absence d'une option pour jouer à deux en même temps.

**STÉPHANE LAVOISARD**

**92%**

GRAPHISME	85%
SON	94%
ANIMATION	90%
JOUABILITE	90%

**Jeu de réflexion**  
Édité par Mirrorsoft  
Amiga / ST : septembre

**LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION**

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

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

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

Photos d'écran sur AMIGA.

Disponible dans les et les meilleurs points de vente.

**4 D'OR**

**36 15 UBI**

**TEXTES ECRANS ET MANUELS entièrement en FRANCAIS!**

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

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

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

# COURRIER DES LECTEURS



*Je vous explique en deux mots le principe de cette rubrique: vous posez des questions par courrier ou par Minitel, et on vous répond. Plus simple que ça, tu meurs. Je préfère quand même prendre mes précautions, je devrai faire une sélection dans les questions, on ne pourra pas toutes les publier, soit parce qu'on manque de place, soit parce qu'elles sont inintéressantes. Les premières qui sauteront, ce sont celles qui concernent le matériel. Si votre micro ou votre console ne marche plus, reportez-le chez votre revendeur. Si vous voulez brancher une imprimante sur votre PC, demandez à votre revendeur. Si vous voulez avoir le prix d'un joystick pour votre Amiga, consultez le catalogue de votre revendeur. Avant de passer aux questions, toute l'équipe vous remercie pour vos nombreux courriers de soutien à Stéphane, il y en a plusieurs centaines et ça lui a fait très plaisir. Maintenant, arrêtez, ça suffit.*

■ J'ai remarqué depuis quelques mois une certaine ségrégation dans les tests consoles de Gen4. La Gameboy en fut la première victime: les jeux étaient notés sur 10, alors que les jeux Megadrive et PC Engine bénéficiaient d'un système de notation en pourcentage. Honteux ! Puis la Lynx subit le même sort. Mais il y a pire ! Depuis 2 ou 3 mois, les jeux des portables (sauf la PC Engine GT) n'ont plus de notes du tout, seul un petit texte les décrit succinctement. Passionné des jeux Gameboy, j'ai maintenant une Game Gear et je trouve cette console géniale ! Alors nos chères consoles portables seraient-elles laissées à l'abandon par notre magazine préféré ? J'ai aussi une suggestion à vous faire: une rubrique "Courrier des Lecteurs" serait la bienvenue.

Alexandre LOUISET, Bihorel

Le Courrier des Lecteurs, c'est fait, bravo, c'est toi qui l'inaugures. En ce qui concerne les notes, tu as parfaitement raison, nos testeurs ont complètement oublié, ce sont des gens un peu spéciaux, il faut tout leur réexpliquer 5 ou 6 fois pour qu'ils comprennent ce qu'on attend d'eux. Donc, si tout va bien, les consoles portables auront leurs vraies bonnes notes dans le numéro 38 ou 39.

■ Gen4 se bonifie comme le vin tant au niveau de la présentation que du contenu. Mais l'orthographe reste à soigner.

Hong Hai VUONG ("Light"), Paris

Tu as raison, il reste encore plein de fautes à supprimer, c'est assez pénible pour un magazine qui s'adresse à un grand nombre de jeunes lecteurs, mais nos testeurs sont des analphabètes notoires, tu n'imagines pas les fautes qu'ils font. Ce que tu vois, c'est ce qui est publié après correction des articles, vous êtes priés d'allumer des cierges pour Françoise, notre secrétaire de rédaction.

■ Je voudrais savoir pour quelles raisons vous ne publiez pas de rubriques sur Amstrad (CPC, CPC+).

Yannick DELAHAYE, Courseulles-sur-Mer

Tout bêtement parce que nous ne connaissons pas cette machine et que nous ne voulons pas la connaître. A l'origine, "Génération 4" s'adressait aux machines dites de la 4<sup>e</sup> génération, à savoir les machines 16 bits. Non seulement l'Amstrad est un huit bits, mais en plus c'est une machine qui ne nous donne pas envie de jouer, un point c'est tout, pas de polémiques, merci.

■ Comment augmenter la mémoire de mon PC pour jouer à Wing Commander: quelle manipulation dois-je faire, j'ai un PC AT 386 SX à 16 MHz VGA Couleur ? Merci.

HFFG, 3615 GEN4

Pour augmenter la mémoire de ta machine, que ce soit un ST, un Amiga ou un PC, il faut que tu t'achètes des extensions RAM. Où trouver des extensions RAM ?

Une extension RAM est un matériel informatique qui se vend dans les boutiques d'informatique.

■ J'aimerais savoir: à quand la Gameboy couleur, à quand la régression d'Oxygen.

PCLAND, 3615 GEN4

De source non-officielle, la Gameboy couleur serait déjà opérationnelle techniquement dans les laboratoires de Nintendo. Mais pour ne pas casser le marché de la Gameboy noir & blanc, et parce qu'ils sont pas bêtes car japonais, les gens de chez Nintendo préfèrent attendre pour lancer leur nouveau bébé.

Quant à Oxygen, comme tu peux le voir, la rubrique a disparu pour voler de ses propres ailes, sous la forme d'un canard bientôt disponible dans tous les kiosques du monde libre. Je m'arrête là, je ne suis pas payé à faire le courrier des lecteurs d'Oxygen, faudrait voir à pas tirer sur la ficelle.

■ Je voudrais avoir des renseignements sur l'avenir de Cinemaware et leurs projets de jeux.

MAGIC FILOU, 3615 GEN4

Voilà la situation: Cinemaware était sur le point de déposer le bilan. Apprenant cela, les cheveux de Monsieur Mirrorsoft devin-

# F-14 TOMCAT

Première mondiale !  
F-14 le célèbre simulateur de combat aérien pour la première fois sur vos PC !

Vivez la carrière d'un pilote au travers de vraies missions aériennes à bord de l'un des plus célèbres jet de combat, le F-14 et survolez les quatre coins du globe. Entrez à l'école "Top Gun", mesurez vous aux plus grands pilotes de la Navy. Vous êtes aux premières loges, les combats, hypers réalistes, sont effectués en 3D et chaque explosion est visible en gros plan. Les angles de vues sont nombreux, et chaque appareil est équipé d'un brouilleur de radar.

F-14 TOMCAT DOGFIGHTING SIMULATION

ACTIVISION

Disponible en Août sur PC & Compatibles.

ACTIVISION

# COURRIER DES LECTEURS



rent blancs, à cause des contrats qu'il avait signés avec la compagnie américaine et l'argent qui allait être joyeusement foutu en l'air s'il ne faisait rien.

Alors Monsieur Mirrorsoft a sorti le carnet de chèque et a racheté Cinemaware, ce qui lui garantit la commercialisation des jeux qu'il avait annoncés. Le prochain, par exemple, c'est TV Sport Boxing, dont on doit vous parler quelque part dans le canard. Monsieur Mirrorsoft a eu chaud, les programmeurs de Cinemaware aussi, ils ont eu le choix de continuer à bosser sur les projets pour Mirrorsoft ou d'intégrer une équipe de développement sur consoles, ou encore de changer de boulot. Conclusion, on ne panique pas, tous les projets Cinemaware dont nous vous parlons ces derniers mois sortiront d'ici l'an 2000.

■ Je voudrais savoir pourquoi je suis arrivé à la fin d'Eye Of The Beholder en l'espace d'une semaine? Je pensais qu'il serait plus difficile!

ANDERS, 3615 GEN4

Que veux-tu que je te dise, moi? Tu veux que je te passe de la pommade, c'est ça? Ok, bravo. Tu es très doué. Je te bombarde Aventurier Fou n° 2.

Plus sérieusement, ceci est un appel au peuple. Génération 4 recherche un lecteur qui soit capable de remplacer notre Aventurier Fou récemment parti à la guerre. Cher lecteur, chère perle, si tu es une bête en anglais et si tu connais les meilleurs jeux d'aventure sur le bout des doigts, cher ami, cher copain, n'attends plus, écris-nous, téléphone-nous, fais-toi connaître!

■ J'ai écrit un scénario d'enquête policière sur micro mais je ne sais pas à quelle compagnie le soumettre, à votre avis à qui j'envoie mon scénario?

ROTOR 2, 3615 GEN4

A priori, pour une enquête policière en français, je dirais Delphine Software, Microïds ou Loriciels. Maintenant, les éditeurs font ce qu'ils veulent, ils ont droit de vouloir changer de genre, auquel cas tu peux t'adresser à d'autres compagnies.

Attention à ne pas te faire piquer l'idée. Pour cela, la meilleure chose à faire serait de te déplacer toi-même, pour que ton interlocuteur soit certain de pouvoir compter sur toi par la suite. Si tu l'envoies par courrier, ta proposition risque de trainer des mois durant sur un bureau... Enfin, le nec plus ultra en ce qui concerne l'édition d'un jeu, c'est de l'amener tout fait. Pour cela, il faut monter soi-même sa propre équipe (avec le programmeur, le graphiste et le musicien), tu peux passer des petites annonces pour rechercher ces camarades.

Autant te prévenir, faire éditer un jeu, c'est la croix et la bannière.

■ Votre magazine était très bien avant car destiné aux ordinateurs mais maintenant vous prenez la moitié du journal à nous saouler

avec les consoles. On en a rien à foutre des consoles, putain de bordel de merde, alors je n'achète plus votre mag.

AMIGATORUS, 3615 GEN4

Comment ça, plus acheter mon magazine? Avec toutes ces couleurs, toutes ces photos, avec les plus beaux tests, que nos concurrents du monde entier ils en crévent de jalousie?! Tu plaisantes! Gen4 est un canard dédié aux jeux vidéo. Ce ne serait pas seulement malhonnête de passer sous silence le monde des consoles, ce serait aussi complètement IDIOT puisqu'elles ne servent qu'à jouer. Rien de plus, à jouer, et basta. Les lecteurs de Gen4 sont des passionnés de jeux, tout comme les rédacteurs du canard. On joue aussi bien sur micros que sur consoles, dans des salles d'arcade ou à la maison, seul ou entre copains. Ne pas parler des jeux sur consoles, c'est se fermer les yeux, elles ont des jeux formidables. On peut faire tout un débat sur les qualités respectives des micros et des consoles, sur les avantages et les inconvénients de ces deux standards, mais c'est pas notre truc: nous voulons jouer, plus de jeux, encore plus de jeux, c'est tout ce que nous demandons.

C'est pourquoi nous continuerons à traiter des jeux sur micros ET des jeux sur consoles, sans faire deux canards distincts, nous voulons traiter de toute l'actualité du jeu, parce que les jeux sur micros sont régulièrement adaptés sur consoles, et vice-versa. Enfin, il n'y a pas de trahison, puisqu'à ses débuts, Gen4 traitait déjà des consoles. A l'époque, il s'agissait des 8 bits de chez Nintendo et Sega. Avec l'arrivée en force des nouvelles consoles, Gen4 ne pouvait pas ne pas ouvrir ses colonnes aux jeux formidables qui sortent aujourd'hui.

Tu vas me faire le plaisir de l'acheter mon canard, oui, et plutôt deux fois qu'une! J'ai dit!

■ J'aimerais retrouver un ancien Génération 4 où il y avait les plans de Bloodwych.

BLOODER, 3615 GEN4

C'est dans le numéro 22 de Génération4 que tu trouveras la solution complète avec les plans de Bloodwych. Tu peux le commander à la boutique Pressimage, c'est là qu'on vend aussi les T-Shirts de Gen4, les softs Sapristi et Discpac pour Atari ST, et tout plein d'autres trucs bien sympas. Ca se trouve au 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 PARIS, le numéro de téléphone c'est le 46 07 21 97.

■ Sur toutes les pubs des boutiques, on constate que les prix de la Super Famicom et de ses jeux ne sont pas affichés. C'est toujours "prix canon", "fantastique", "démontiel", etc. Oui mais tous ces adjectifs se chiffrent comment, en espèces sonnantes et trébuchantes. Je comprends bien que c'est l'anarchie lorsqu'une console n'est pas distribuée officiellement, mais de là à faire des prix qui augmentent et baissent selon l'acheteur et la concurrence, faudrait pas nous prendre pour des vaches à lait.

FLO, 3615 GEN4



Ecrans Amiga

## DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe-t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

# ELF



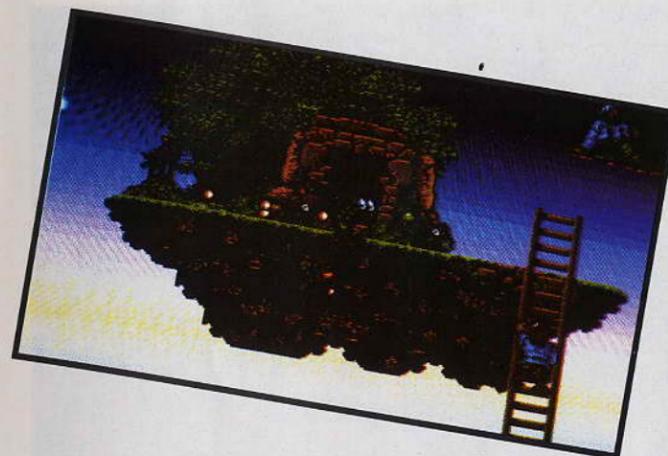
**E**lf est le type même de jeu devant plaire à tous et à toutes, petits et grands, amateurs de jeux d'arcade-aventure. Mignon, bien fait, d'une jouabilité rare pour ce genre de jeu, il est vraiment divertissant. Je ne m'attarderai pas sur l'histoire, bête prétexte pour vous donner le contrôle d'un petit personnage fort sympathique, à travers huit niveaux remplis de dangers en tout genre. Il s'agit toujours de votre petite amie, enlevée par un méchant monsieur qu'il faut affronter à la fin du jeu. Par contre, la réalisation mérite le détour. Il est d'ailleurs à noter qu'il n'y a pratiquement aucune différence entre les versions Amiga et ST, si ce n'est plus de couleurs dans le dégradé du ciel et une musique légèrement mieux faite sur l'Amiga. Sinon, c'est du pareil au même, ce qui devrait clouer le bec aux détracteurs de l'Atari. Chaque niveau se compose de plusieurs portes ou passages, gardés par une créature ou une personne, qu'il faut donc passer. Pour cela, pas question d'utiliser la manière forte, mais votre cerveau. Il faut en effet soudoyer le gardien ou utiliser un objet permettant de continuer. En fait, vous allez rencontrer à chaque niveau un certain nombre de personnages avec lesquels vous pouvez discuter. Il faut surtout leur donner un objet, pour qu'à leur tour il vous fasse don d'un cadeau, qui à son tour pourra être offert à quelqu'un d'autre... Il s'agit donc aussi de trouver les bons objets et de les utiliser aux bons endroits, et pas seulement de tout détruire sur son passage (d'ailleurs, certains bonus peuvent être détruits si vous ne faites pas attention). Les puzzles à résoudre sont donc assez simples et surtout relativement logiques. Un bol de graines pour un oiseau. Une



plume pour un Indien. Un dentier pour une grand-mère... Les régions que vous visitez sont totalement différentes, tant au niveau des décors que pour ce qui est des ennemis rencontrés. Ceux-ci sont très variés et surtout très nombreux. Certains d'entre eux ont une place fixe, toujours la même à chaque partie, ce qui facilite la progression au fur et à mesure des parties. Par contre, il y a de très nombreux

monstres errants apparaissant sur un bord de l'écran et vous attaquant. Quoi qu'il en soit, ces créatures laissent derrière elles divers bonus lorsque vous les tuez. Bonus servant à vous gratifier de points à la fin du niveau, mais aussi des petits cœurs vous faisant regagner de l'énergie. En outre, vous ramassez aussi diverses sortes de plantes, et surtout des petites créatures allant vous servir ensuite de monnaie d'échange dans les magasins. Il y a aussi quelques potions à trouver, mais si certaines vous font regagner de la vitalité ou vous procurent un « auto-fire », d'autres par contre vous paralysent pendant une dizaine de secondes, ce qui permet aux ennemis de vous réduire en charpie. C'est dans des boutiques que vous pouvez acheter un certain nombre de pouvoirs supplémentaires : diverses armes tout d'abord, avec des tirs triples, doubles, et plus ou moins de puissance, un harnais vous permettant de voler, mais aussi une potion vous transformant en loup-garou (vous pouvez alors tomber de très haut sans être blessé), et une autre faisant de vous un dur à cuire (vous êtes alors insensible aux tirs des ennemis). Vie supplémentaire, bouclier, armure, sont d'autres options accessibles. A la fin de chaque niveau, vous allez bien sûr affronter un gardien très puissant, qu'il faut vaincre pour obtenir un morceau de cristal donnant accès à la chambre de votre maléfique adversaire. En outre, à la fin de chaque niveau, une sauvegarde permet d'arrêter une partie et de la continuer plus tard. Les écrans sont magnifiques, tout comme les différents personnages, tous animés de très belle façon.

Très colorés, les décors changent en outre de style, non seulement entre deux niveaux, mais aussi à l'intérieur d'une



même région. Le résultat est un monde féérique où notre petit elfe, Cornelius, se trouve à son aise. Les musiques et les divers bruitages accompagnant le jeu sont eux aussi agréables, enjoués, ce qui convient parfaitement à l'atmosphère de ce soft. Un jeu d'arcade extraordinaire, avec plus de 100 écrans par niveau, des dialogues en français, et un intérêt plus que satisfaisant. Elf est un véritable petit joyau que vous devez d'acheter.



<b>92%</b>	GRAPHISME	87%
	SON	83%
	ANIMATION	83%
	JOUABILITE	91%

Jeu d'arcade / aventure  
Édité par Océan  
Amiga / ST : septembre

# COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

**EXCLUSIF**

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

**PROMO**

**GAMEBOY**

1 pin's gratuit avec chaque jeu

**MEGADRIVE**

STREET OF RAGE • ALIEN STORM

Nous téléphoner

**NEC**

PC KID II

290 Frs



**MONTPELLIER**

C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

**GRENOBLE**

8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

**PARIS ETOILE**

41, avenue de la grande armée 75016 Paris tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

**PARIS REPUBLIQUE**

13, bd Voltaire 75011 Paris tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

**MARSEILLE**

4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille 91 33 69 83

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

13, bd Voltaire 75011 Paris

TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU

**16 (1) 43 38 79 65**

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE  
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER  
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL..... VILLE .....

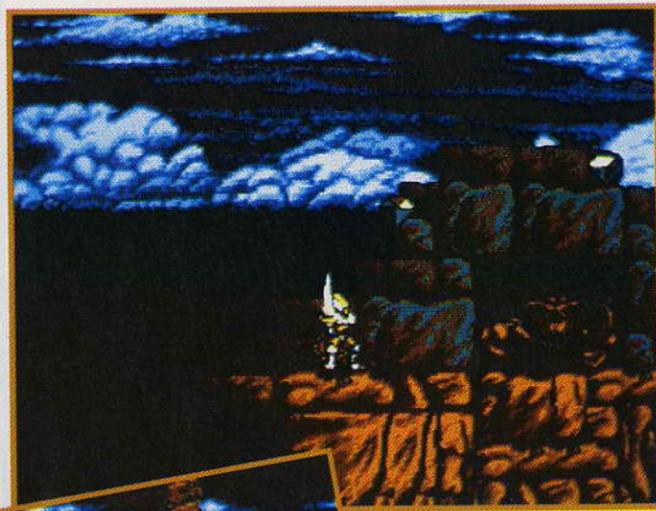
Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découplant ce bon.

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# PEGASUS

**C**e jeu de tir que nous propose Gremlin se déroule à travers cinq mondes, correspondant chacun à des plans que gravissent les âmes des morts dans leur long voyage vers la réincarnation. En fait, Satan a brisé chacun des cristaux contenant les âmes dans ces cinq mondes, peuplés de ses créatures immondes. Vous dirigez Percius l'aventurier qui, à l'aide de son cheval ailé Pegasus, va parcourir les dix régions constituant chacun des cinq plans, soit en tout cinquante niveaux, pour affronter finalement les cinq gardiens gardant la sortie vers un plan supérieur et retrouver les morceaux de cristaux. Les niveaux sont une alternance entre deux phases d'action. Durant la première partie, vous chevauchez Pegasus, au cours d'une phase de tir assez classique, alors que dans la deuxième phase, vous êtes à pied et vous devez parcourir plusieurs tableaux, avec plusieurs chemins possibles pour arriver au bout du niveau. Quoi qu'il en soit, à chaque fois vous affrontez une multitude d'ennemis volants ou terrestres, mais votre but principal reste bien sûr la récupération de cristaux apparaissant lorsque vous détruisez certains

adversaires. Vous pouvez aussi récupérer divers bonus vous donnant accès à toute une panoplie de pouvoirs supplémentaires. Les décors, ainsi que vos adversaires, sont totalement différents dans



les cinq mondes à visiter, et la réalisation est soignée. Outre la qualité des

graphismes, les animations des sprites sont réussies, surtout celles de votre héros lorsqu'il chevauche Pegasus.

Les musiques et les bruitages sont eux aussi corrects, mais le scrolling différentiel est lui malheureusement légèrement saccadé. En outre, le jeu est difficile, mais d'une partie sur l'autre, les ennemis arrivent toujours au même endroit et de la même façon, ce qui permet au bout

d'un moment d'anticiper et de progresser régulièrement. Un jeu bien fait, qui malheureusement pour lui est un peu trop classique pour surprendre les amateurs du genre. Il manque un petit quelque chose pour que le joueur accroche vraiment, que cela soit dans la réalisation ou dans l'originalité.

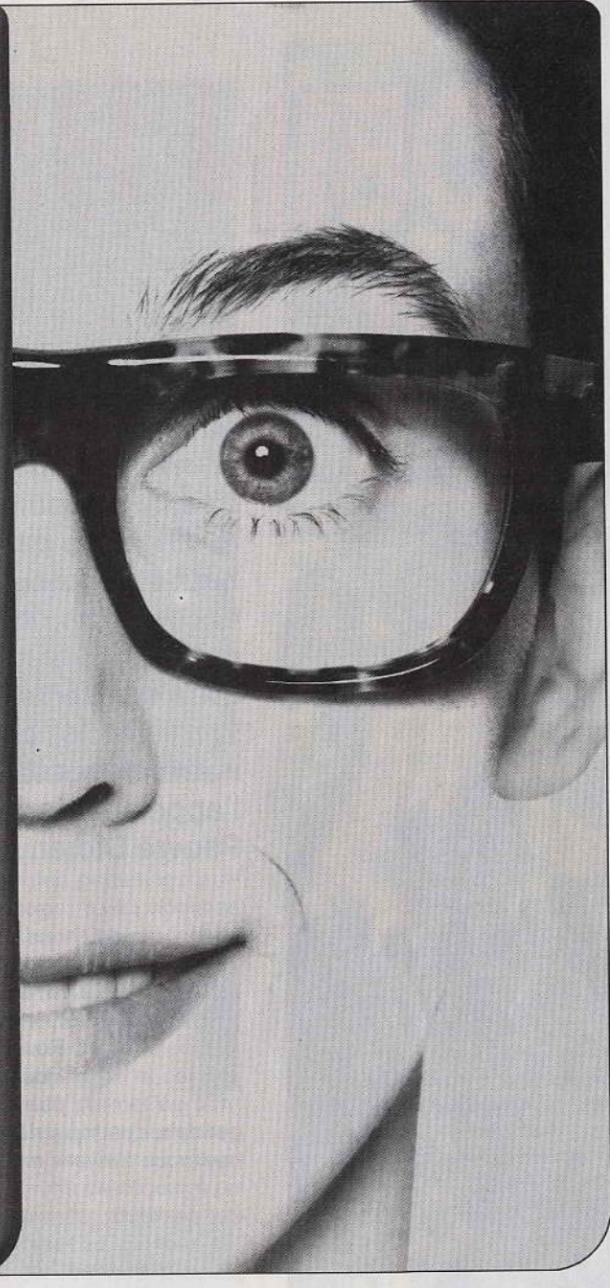
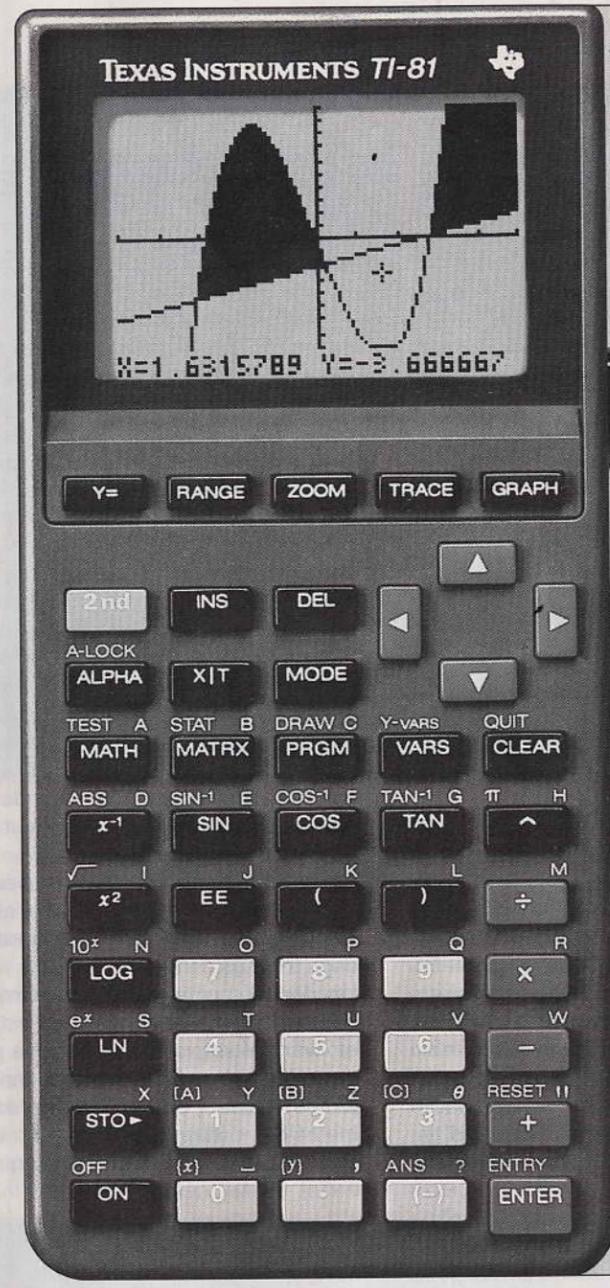


**Des combats acharnés pour gagner la maîtrise des cieus.**

**DIDIER LATIL**

GRAPHISME	80%
SON	72%
ANIMATION	70%
JOUABILITE	75%

**Jeu d'arcade Edité par Gremlin Amiga / ST : septembre**



Iceberg Bozell

**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

Tapez 36 14 TI

**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.**



# ROBIN HOOD

On connaissait déjà Petit Jean, mais on ne savait pas que Robin des Bois était lui-même minuscule. Il faut dire que depuis que Didier le dirige, ce personnage haut en couleurs est encore plus ridicule qu'avant ! Imaginez Didier avec ses collants verts et son tutu blanc, courir après notre maquettiste PAO en l'appelant Marianne. Pauvre Didier...

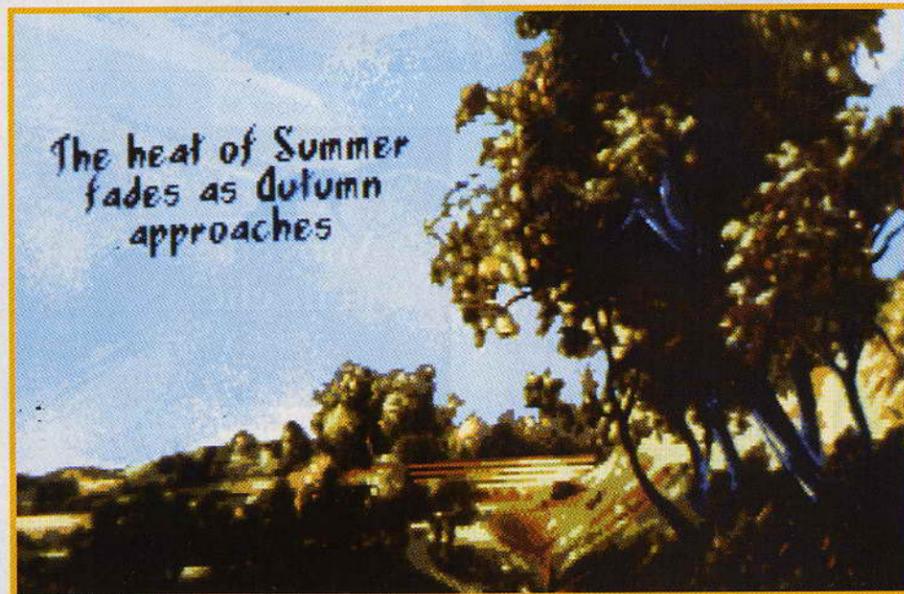
**N**ous vous avons déjà parlé, il y a plusieurs mois, de ce jeu d'aventure assez particulier. Révolutionnaire, Robin Hood ne l'est sûrement pas pour son héros légendaire, puisque depuis le début d'année nous arrivent moult films et projets

de jeux (cf. dossier Sierra) sur ce hors-la-loi au grand cœur. Si le film avec Kevin Costner est d'une bêtise sans pareille, ce jeu édité par la société anglaise Millennium est en revanche très intéressant. Certes, les auteurs du logiciel se sont permis un certain nombre de fantaisies, avec par exemple la présence d'un dragon et l'utilisation de quelques objets magiques, mais l'intrigue principale, ainsi que les personnages essentiels, sont bel et bien présents. Vous dirigez donc Robin des Bois, qui a pour but de retrouver ses terres et son château, mais aussi de conquérir le cœur de Dame Marianne.

Le terrain est représenté sous une vue en 3D isométrique, le monde étant constitué de 8 écrans de jeux sur 8, soit 64 écrans en tout.

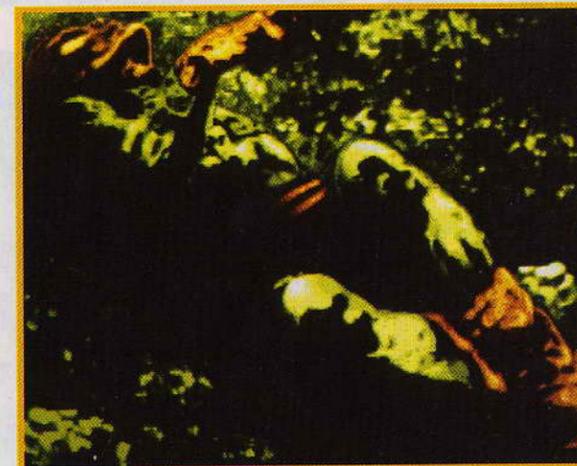
Si, au premier abord, la région peut vous sembler petite, sachez que vous allez devoir la parcourir de nombreuses fois dans tous les sens.

Un des éléments les plus remarquables de ce jeu vient du monde, qui est animé et vivant. Vous voyez les gens se promener, allumer un feu, chanter, danser en temps réel. Lorsqu'un personnage meurt, les prêtres viennent avec un cercueil, transportent le corps jusqu'au ci-



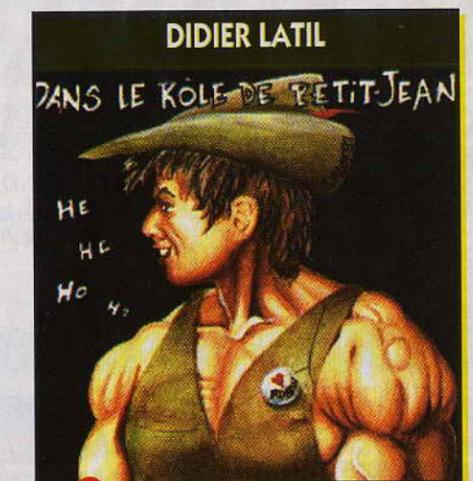
metière et après une dernière cérémonie, ils enterrent le défunt. De même, les saisons se succèdent régulièrement. Il ne s'agit pas uniquement de quelques changements de couleurs et de détails dans les décors ; les divers personnages de ce monde restent bien au chaud chez eux ou à la taverne du village pendant l'hiver. A l'automne, les paysans labourent leurs champs. De ce côté, un chasseur tue un cerf, le traîne jusqu'à chez lui et le fait rôtir. Bref, il s'agit véritablement d'un monde interactif, chaque créature agissant indépendamment et de façon réaliste. Une autre originalité vient de la façon dont vous dirigez Robin des Bois. Vous utilisez un système par icônes assez classique. Par contre, il ne s'agit pas toujours d'ordres que vous donnez à votre héros, mais plutôt des directives générales. De temps en temps, il agit tout seul suivant sa personnalité. Devant le dragon, il a tendance à s'enfuir ; lorsque quelqu'un a besoin d'aide, il se précipite de son propre chef vers le lieu d'où proviennent les cris. En outre, vous pouvez trouver jusqu'à douze objets particuliers, qui donneront autant d'icônes supplémentaires. La boule de cristal est sans aucun doute la plus utile,

puisqu'elle donne une vue en deux dimensions de toute la région, avec l'emplacement des diverses personnes présentes (gardes, prêtres, civils, hommes de main de Robin...). Les autres icônes ont une signification évidente. L'arc sert à tirer une flèche, l'épée à combattre un adversaire, la bouche vous fait discuter avec une personne, mais vous ne contrôlez en rien le déroulement de la conversation. La main ouverte permet de donner un objet ou de l'argent à quelqu'un, alors que la main fermée a l'effet inverse. Pour se déplacer, il suffit de cliquer à un endroit sur le terrain ou d'utiliser les quatre flèches de direction. Si vous cliquez directement sur un des personnages, Robin se met alors à le suivre.



Le jeu peut se terminer assez rapidement une fois que vous vous êtes familiarisé avec le système, mais il existe une multitude de bonnes solutions. En effet, vous pouvez essayer de bêtement tuer le Shérif de Nottingham ou, plus intelligemment, vous pouvez d'abord trouver un certain nombre d'alliés et aider les villageois, souvent démunis et affamés. Pour cela, vous devez attaquer des marchands pour leur voler leur argent et le redistribuer aux pauvres.

Les décors sont jolis, de même que les nombreuses animations des habitants, mais le jeu est un peu trop lent, ce qui enlève beaucoup à l'intérêt de l'aventure. Le seul autre problème sérieux vient de la gestion automatique des déplacements. En effet, si vous cliquez à un endroit du terrain et qu'il y a un obstacle, Robin ne trouve pas toujours le chemin pour y aller par lui-même et il faut le diriger en permanence. Robin Hood devrait sortir très bientôt en français ; tous les dialogues vont en effet être traduits, ce qui rendra le jeu plus accessible. Une idée originale pour un bon jeu.



80%	GRAPHISME	79%
	SON	75%
	ANIMATION	81%
	JOUABILITE	78%

Jeu d'aventure  
Édité par Millennium  
Amiga/PC - Septembre - Atari - Octobre

# ATARI ST/STE - AMIGA

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

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga  
Darkman 249/249F  
Elf 249/249F  
Gauntlet 3D 249/249F  
Rise of the Dragon ND/399F  
Terminator 2 249/249F  
Wild Wheels 249/249F

## TOP 20 ST/AMIGA

ST/Amiga  
Flight of Intruder 349/349F  
Vroom 249/249F  
Midwinter 2 349/349F  
Centurion 249/249F  
3D Construction Kit 399/499F  
Toki 249/249F  
Eye of Beholder ND/299F  
RBI 2 299/299F  
Gods 249/249F  
Final Whistle 129/129F  
Super Monaco GP 249/249F  
Railroad Tycoon 349/349F  
Chuck Rock 249/249F  
F29 Retaliator 249/249F  
Klick Off 2 249/249F  
Winning Tactics 79/79F  
F19 Stealth Fighter 289/289F  
Spirit of Excalibur 299/299F  
Ultima V ND/299F  
M 1 Tank Platoon 299/299F

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

## AUTRES NOUVEAUTES

ST/Amiga  
3D Master Golf 349/349F  
Alcatraz 249/249F  
Archem 299F/ND  
Beast Buster 259/259F  
Blade Warrior 259/259F  
Carthage 249F/ND  
Centurion 259/259F  
Cutipoo 249/249F  
De Luxe Paint IV ND/899F  
Deuteros 299/299F  
Escape from Colditz 299F/ND  
Hall of Montuzema 249/249F  
Hunter 299/299F  
Legend of Billy Boulder 249/249F  
Logical 199/199F  
Lord of Rings ND/299F  
Mad TV 249/249F  
Muds 249/249F  
Nascar 349/349F  
Powermonger Data Disk 149/149F  
R Type 2 259/259F  
Rules of Engagement ND/259F  
Silent Service 2 349/349F  
Space Quest 4 ND/399F  
Tentacle 249/249F  
Thunderjaws 249/249F  
Zone Warrior 259/259F

**NOUVEAU** LES JUSTICIERS 3  
299/299F  
+ SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2  
+ BATMAN LE FILM

Vos commandes en direct 3615 MICROMANIA



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

## PROMOTIONS MICROMANIA

ST/Amiga  
Croisière pour un cadavre 199/199F  
Z-OUT ND/99F  
Supremacy 99F/ND  
Turrican 2 99F/ND  
Back to futur 3 ND/99F  
Masterblazer ND/99F  
Armour-Geddon 179/179F  
Super Cars 2 179/179F

ST/Amiga  
Switchblade 2 179/179F  
Great Courts 2 179/179F  
Heroe Quest 179/179F  
Lemmings 149/149F  
Monkey Islands 179/179F  
Beast+ Infestation 99F/ND  
Combo Racer 99F/ND  
Monthly Python 99/99F  
UMS 2 199/299F

**SUPER SIM PACK**  
149/149F  
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL  
+ TURBO OUT RUN

**LES JUSTICIERS N°2**  
149/149F  
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL  
+ OPERATION THUNDERBOLT

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

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

ST/Amiga  
Amos Compiler ND/299F  
Architecture 1 ND/199F  
Architecture 2 ND/199F  
Bard's Tale 3 ND/249F  
Battlechess 2 ND/259F  
Betrayal 299/299F  
Billiard Sim. 2 249/249F  
Cadaver 249/249F  
Cadaver the Pay Off 159/159F  
Cardinal of Kremlin ND/249F  
Champion of Raj 249/249F  
Chaos Strikes Back 249/249F  
De Luxe Paint Français 599/749F  
Dungeon Master 249/249F  
F 15 Strike Eagle 2 349/349F  
F 15 Desert Storm Sc. Disc 159/159F  
Genghis Khan 349/349F

ST/Amiga  
Killing Cloud 249/249F  
King Quest 4 ND/349F  
Life and Death 259/259F  
Maupiti Island 289/289F  
Megatraveller 1 349/349F  
Mers 259/259F  
Ninja Turtles 249/249F  
Panza Kick Boxing 289/289F  
PGA Golf ND/249F  
Powermonger 299/299F  
Prehistorik 269/269F  
Renegade Interceptor ND/359F  
Search for King+ Hint ND/259F  
War Zone 249/249F  
Wings ND/299F  
Wolf Pack 299/299F

## Les Magasins MICROMANIA

**UN NOUVEAU MAGASIN trop génial !!**  
**MICROMANIA . MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

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

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

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

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES** Ouvert 7 jours/7  
Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, 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

## DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !

**C**haque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S Des cadeaux déments à gagner !

## DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

**C**haque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

**Un nouveau magasin MICROMANIA !**  
**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Ouverture le 18 septembre 91

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une montre jeu video à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs

(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania)



**5% de réduction**  
sur vos achats (\*) avec  
la Mégacarte qui vous sera  
remise GRATUITEMENT  
avec votre prochain achat !

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

**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 Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=			F

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE** Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Date d'expiration ...../..... Signature : .....

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

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

# SEGA MEGADRIVE

**1290F**

**La CONSOLE MEGADRIVE**  
+ 1 jeu Altered Beast  
+ 1 manette de jeux



Altered Beast (Jeu d'Arcade)

**VERSION FRANCAISE OFFICIELLE**  
garantie par le constructeur

- TOP 20 MEGADRIVE**
- SONIC HEDGEHOG 395F
  - Spiderman (Arcade) 425F
  - Mickey Mouse (Plateforme) 425F
  - Super Monaco GP (Course F1) 395F
  - Alien Storm (Arcade) 449F
  - Wrestler War (Sim.Catch) 449F
  - Batman (Plateforme) 449F
  - Revenge of Shinobi (Kung Fu) 395F
  - Lakers VS Celtics (Basket) 449F
  - J Buster Boxing (Sim.) 449F
  - Moonwalker (Arcade) 395F
  - World Cup Italia 90 (Foot) 315F
  - Shadow Dancer (Arcade) 475F
  - Super Basketball (Sim.) 395F
  - Valis 3 (Arcade) 449F
  - PGA Tour Golf (Sim. Golf) 475F
  - Centurion (Stratégie) 475F
  - After burner 2 (Arcade) 395F
  - Dick Tracy (Plateforme) 475F
  - James Pond (Plateforme) 475F
  - Strider (Arcade) 475F

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

- TITRES A VENIR**
- Beanball Benny 449F
  - Danado 449F
  - Fantasia 449F
  - Hellraiser 449F
  - JV WWF Superstars 449F
  - Stormlord 449F
  - Street of Rage 449F
  - Phantasia Star 3 599F
  - Twin Cobra 449F
  - Turrican 449F
  - Fantasia 449F

# LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant **SONIC HEDGEHOG !!**  
Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



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

- Abrams Battle Tank (Action) 449F
- After burner 2 (Arcade) 395F
- Air Buster/Aeroblast (Arc.) 449F
- Alex Kidd (Plateforme) 315F
- Arrow Flash (Arcade) 389F
- Bimini Run (Course Bateau) 449F
- Block Out (Réflexion) 425F
- Budokan (Arts Martiaux) 475F
- Centurion (Stratégie) 475F
- Crackdown (Labyrinthe) 389F
- DJ Boy (Arcade) 449F
- Dynamite Duke (Arcade) 395F
- E-Swat (Arcade) 395F
- Fatal Labyrinth (Réflexion) 320F
- Faery Tale Adventure 475F
- Fantasy Star 2 (Aventure) 599F
- Flicky (Arcade) 449F
- Forgotten Worlds (Arcade) 395F
- Gaiares (Arcade) 449F
- Gain Ground (Arcade) 389F
- Ghostbusters (Action) 395F
- Golden Axe (Arcade) 395F
- Golf (Sim.) 475F
- Ghouls n' Ghosts (Plateforme) 475F
- Hard Drivin (Course Auto) 449F
- J. Madden Football (Foot Amér.) 475F
- Joe Montana Foot. (Foot. Amér.) 395F
- Ka Ge Ki (Arcade) 449F
- Kings Bounty (Jeu de Rôle) 425F
- Last Battle (Arcade) 395F
- Might and Magic 549F
- Midnight Resistance (Arcade) 449F
- Musha (Arcade) 449F
- Mystic Defender (Arcade) 395F
- Populous (Stratégie) 475F
- Powerball (Arcade) 449F
- Road Blasters (Course Auto) 389F
- Rambo 3 (Action) 315F
- Shining and Darkness (Dungeons) 449F
- Street Smart (Arcade) 449F
- Super Hang On (Sim. Moto) 395F
- Super Baseball (Sim.) 395F
- Super Thunderblade (Arcade) 395F
- Super Volleyball (Sim.) 449F
- World of Vermillion (Arcade) 599F
- Thunderforce 2 (Arcade) 369F
- Thunderforce 3 (Arcade) 449F
- Twin Hawk (Arcade) 369F
- Wardner Forest (Plateforme) 449F
- Warrior of Rome (Stratégie) 549F
- Whip Lash (Arcade) 449F
- Wings of War/Gynoug (Arc.) 449F
- Wonderboy 3 (Plateforme) 395F

# LES HITS SUR GAME BOY

Robocop 275F	Dragon's Lair 275F	R Type 275F	Castle Vania n°2 275F
Gremlins 2 275F	F 1 Race 245F	World Cup Soccer 225F	Contra Opérat. C 275F
Soccer 275F	Turtle Ninja 225F	Bubble Bobble 275F	Double Dragon 245F
Super Marioland 195F	Cycle Grand Prix 275F	Skate or Die 275F	Duck tales 275F
Choplipter n°2 275F	Nemesis 195F	NBA All Star 275F	Hiryu no Ken 245F
Northstar Ken 275F	Pacman 245F	Maru's Mission 245F	Final Fantasy 295F
Paper Boy 245F	Pro Wrestler 245F	F1 Spirit 275F	WWF Super Stars 275F
Rescue of Princess 275F	Hunt for Red Oct. 275F	Burger Time de L. 275F	Ghostbuster 2 275F
	Rolan's Curse 275F	World of Hope 275F	Chase HQ 275F
			Punisher 275F

**OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F**

**La Console Gameboy**  
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

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



# MICROMANIA

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

- Nouveautés**
- Beetle juice (Arcade) 275F
  - Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
  - Castlevania 2 (Action) 275F
  - Days of Thunder (Auto) 275F
  - Dick Tracy (Arcade) 275F
  - Jordan VS Birds (Basketball) 275F
  - Megaman (Arcade) 275F
  - Navy Seals (Arcade) 275F
  - The Punisher (Arcade) 275F
  - The Simpsons (Arcade) 275F
  - Soccermania (Football) 275F
  - Who Framed R. Rabbit 275F

**NOUVEAU LA CONSOLE MASTER SYSTEM II 490F**  
+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux

# Console SEGA MASTER SYSTEM II



- NOUVEAUTES**
- Summer Games 315F
  - Ace of Aces 345F
  - Pacmania 305F
  - Golden Axe Warrior 345F
- CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) 890F**
- + Alex Kidd + Opération Wolf 265F
  - PISTOLET SEGA 139F
  - CONTROL STICK SEGA 109F
  - RAPID FIRE SEGA 199F
  - MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 99F
  - CONTROL PAD SEGA 99F
  - ADAPTATEUR SECTEUR 175F

- TOP 15 SEGA**
- Mickey Mouse Castle. 345F
  - Moonwalker 345F
  - Wonderboy 3 345F
  - Heavy Weight Champ. 345F
  - Double Dragon 345F
  - Cyber Shinobi 345F
  - Super Monaco GP 345F
  - Indiana Jones (Action) 345F
  - World Cup Italia 90 285F
  - Tennis Ace 325F
  - Submarine Attack 285F
  - Danan 285F
  - Rastan Saga 295F
  - Golden Axe 345F
  - Alex Kidd in Shin. World 345F

- OFFRE SPECIALE**
- Action Fighter 99F
  - Aztec Adventure 99F
  - Enduro Racer 99F
  - Fantasy Zone 1 99F
  - Global Defense 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

- After Burner 325F
- Alex Kid Lost Star 295F
- Alex Kid H.T.V. 255F
- Altered Beast 345F
- American Pro Football 295F
- Basketball Nightmare 295F
- Battle Out Run 345F
- Black Belt 285F
- California Games 295F
- Casino Games 295F
- Chase HQ 325F
- Cloud Master 295F
- Cyborg Hunter 285F
- Dick Tracy 345F
- Double Hawk 285F
- Dynamite Duke 345F
- E-Swat 295F
- Fantasy Zone 2 295F
- Forgotten Worlds 345F
- Gauntlet 345F
- Ghostbusters 345F
- Ghouls n' Ghost 345F
- Golfer Mania 345F
- Galvion 325F
- Great Basketball 285F
- Impossible Mission 2 325F
- Joe Montana Football 345F
- Lord of the World 325F
- Out Run 3D 315F
- Paperboy 325F
- Phantazy Star 395F
- Psychic World 295F
- Psycho Fox 325F
- Rambo 3 325F
- Rampage 295F
- Rocky 295F
- R Type 325F
- Thunderblade 295F
- Time Soldiers 295F
- Ultima IV 325F
- Vigilante 325F
- Wonderboy 285F
- Wonderboy M.L. 295F

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

# La boutique du Game Boy

<b>LIGHT BOY 275F</b> Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	<b>LOUPE 119F</b> Soyez plus près de l'action !!	<b>SACOCHÉ DYNA 275F</b> En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 25 jeux.
<b>GAMELIGHT 119F</b> Eclairer l'écran de votre Game Boy.	<b>ETUI PLAY AND GO 190F</b> Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.	

# COURRIER DES LECTEURS



Ha mais si, si, vous êtes bien les vaches à lait. Je vous assure que si. C'est un peu normal, les copains ; vous achetez de l'import, il n'y a aucune règle, ceux qui vendent les machines font ce qu'ils veulent, justement parce qu'ils ont les machines, et vous l'argent pour les acheter. On a pas inventé le prix-à-la-tête-du-client pour rien, les copains. Si vous avez une sale gueule, attendez l'importation officielle.

■ Je n'arrive pas à ressortir les disquettes. Quand je les rentre, elle ne ressortent plus. Il y en a déjà dix de coincées dans le lecteur. Faut-il appuyer sur le bouton près du lecteur ?  
**RODOLPHE (pseudo "TROUDUCUL")**

Ha bin mince ! Je suis drôlement embêté pour toi, d'autant plus que là où je suis et là où est ta bécano, je ne peux qu'être embêté, c'est déjà pas mal. Trois solutions : soit tu es un type têtu, et tu coinces encore une bonne vingtaine de disquettes dedans, il y aura bien un moment où tout ça ressortira, soit tu es un type violent, et tu tapes dedans, tu cognes, tu arraches, tu Griffes, tu craches, soit tu es trop stupide pour utiliser un micro, et tu laisses tomber, prends une console. La prochaine fois, choisis un autre pseudo, sinon je ne te répondrai pas ; ma mère lit Gen4 de temps en temps, je lui ai dit que j'étais journaliste, pas psy.

■ Salut, c'est cool Gen4.

**DOUDI, 3615 GEN4**

Salut, tu es très cool aussi.

■ Il y a quelques mois, vous disiez en news que Chase HQ était bien sur Gameboy malgré le fait que la vitesse n'était pas toujours bien rendue et que l'on retrouvait toute l'intensité du jeu d'arcade et que c'était bien là le principal. Je l'achète donc en toute confiance AVANT le test de Gen4, et que vois-je ? Chase HQ a 2 sur 10 au test, bravo Aberration 4, vous m'avez juste fait perdre 245 francs, merci beaucoup !

**Vincent THEVAL, Orvault**

Eh oui, comme tu le dis, il s'agissait d'une info parue en News. A ton avis, pourquoi faisons-nous une rubrique Tests ? Les news, ça consiste à présenter des jeux que nous avons vus soit pendant 3 heures dans nos bureaux, soit pendant trois minutes dans un salon micro-informatique. On se contente de vous annoncer l'existence d'un jeu, on glisse une petite critique rapide, mais il faut impérativement attendre le test pour connaître les défauts et les qualités du jeu, car c'est à l'occasion d'un test plus poussé qu'on peut vraiment juger un jeu. Par ailleurs, même si ce n'est pas le cas en ce qui te concerne, il arrive que nous parlions en News d'un jeu pas finalisé, d'où des déceptions (ou des coups de cœur) lors du test, quand on a pu essayer la version finale. Crois bien que nous sommes désolés pour ce qui t'est arrivé, nous ne cherchons pas à abuser de votre confiance !

■ Savez-vous si vendre des DP (Demos, FISH, CD Subsoftware...) est tout à fait légal, même pour un mineur (Sans association loi 1901) ?

**MARINE, 3615 GEN4**

Té, j'ai une question, moi aussi: tu n'as rien de mieux à faire ?  
Té, j'ai une pub : Domaine Public Magazine, 15 francs, dans tous les bons kiosques, il y a plein de trucs et de machins à acheter là-dedans que si j'étais vous je ne me le ferais pas répéter deux fois. C'est assez simple. Ce que tu veux faire, arrête-moi si je me trompe, c'est gagner un peu d'argent, hein, c'est bien ça ? Tu veux te faire des bénéfices. Et tu vas les déclarer aux impôts ? Non, n'est-ce pas ? Alors c'est illégal. D'un côté, il y a les gens qui gagnent de l'argent qu'ils ne déclarent pas, et d'un autre côté, il y a des gens qui gagnent de l'argent qu'ils déclarent, eux. Quand les seconds ont l'adresse des premiers, devine ce qu'ils en font ?

■ Pourquoi ne plus insérer de posters dans Génération 4 ?

**Louis R., Créteil.**

Purée, des posters dans Génération 4, ça remonte à la nuit des temps. Nous n'en mettons plus depuis que le changement de couverture: auparavant, elle était agrafée (on dit "piquée"), il était alors très simple de retirer les posters, il suffisait de dégraffer délicatement le canard, en se cassant un ou deux ongles au passage. A présent, la couverture est collée au canard, adieu les agrafes. On pourrait coller les posters avec, mais on ne préfère pas, vous auriez un peu de mal à les retirer proprement. Heureusement, il y a eu quelqu'un de génial chez nous pour proposer l'idée des hors-séries dédiés exclusivement aux posters. Le premier numéro ayant reçu un accueil très favorable (comprenez qu'il s'est très bien vendu, et qu'avec vos sous, nous nous sommes payés des super vacances avec tout ce qu'il faut dedans pour nous donner l'envie de recommencer), nous en avons sorti un deuxième au début de cet été, il doit en rester des milliers d'exemplaires dans les kiosques. Ceci est une réponse fautive : vous oubliez tout ce qui a été dit, on vient de m'apprendre qu'il y a des posters dans ce numéro !

■ A quand une émission sur les jeux vidéo à la télévision, comme vous le faisiez au début de l'année ?

**Guillaume CALVET, Paris**

Excellente question ! Depuis quelques mois, nous bossons secrètement sur le projet d'une telle émission, un projet de toute beauté que nous présenterons dans les prochaines semaines aux Grands De Ce Monde qui décident des grilles des programmes à la télévision. Le problème, c'est que dans ce milieu, il faut faire des petites gâteries très spéciales aux responsables sus-cités. Aux dernières nouvelles, Frank refuse de se laisser faire. Je vous en reparlerai dès que ça sera possible, pour le moment c'est encore super secret.

# Pégase



Photos d'écran de la version Amiga.

## VOLEZ VERS LA VICTOIRE CONTRE LES HORDES DE SATAN



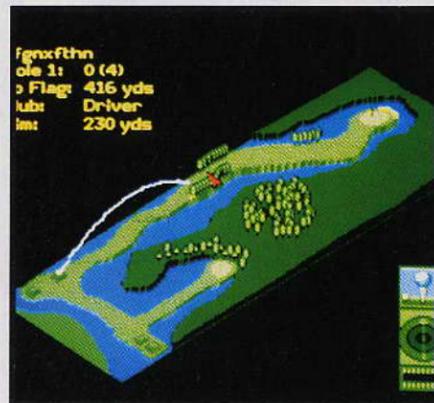
Delphine Software, 10 Square Beaujon, 150 Boulevard Haussmann, 75008 Paris.

Satan a voyagé au travers des cinq plans d'existence et a brisé les cristaux magiques contenant les âmes des incarnations de chaque plan. Satan a maintenant le pouvoir suprême sur les plans et l'ensemble du monde mortel. Vous êtes Percius, et avec Pégase, votre compagnon ailé, votre mission est de ramasser tous les fragments des cristaux et de redonner vie aux incarnations.  
**DISPONIBLE SUR: AMIGA & ATARI ST/STE**

# MASTER GOLF

Depuis qu'il joue à Master Golf sur son ST, Tristan se prend pour Birdie... Il ne se nourrit plus que de graines et passe ses journées perché sur le dossier de sa chaise. Il a tout de même daigné descendre de son perchoir pour nous "pondre" ce test enthousiaste !

**Q**ue font les pilotes de chasse ou d'hélicoptère (de l'armée !) lorsqu'ils ont quartier libre ? Ils jouent au golf ! J'en veux pour preuve l'arrivée de Master Golf, dernier produit de la société Microprose qui connaît décidément une rentrée fertile. Comme les nombreux autres logiciels plus "militaires" de cette compagnie, Master Golf est techniquement remarquable et s'impose d'emblée comme un des hits incontournables de sa catégorie ; la multitude d'options disponibles est impressionnante, de même que la qualité irréprochable de sa réalisation (surtout pour du ST, n'en déplaise aux inconditionnels).



Commençons par le côté « spectateur », particulièrement mise en valeur : une perspective cavalière en 3D isométrique servant à évaluer la trajectoire de chaque coup est proposée, et il est possible de faire pivoter l'angle de vue pour en apprécier les diverses difficultés. Lors de l'exécution de chaque swing, une option reconstitue les changements et mouvements de caméra, laissant au joueur le choix entre cinq configurations différentes pour suivre la progression de la balle. Le rendu est tout simplement saisissant, avec un effet de zoom remarquablement fluide, très spectaculaire lorsque la trajectoire passe au travers des arbres ! Le relief du terrain est quant à lui vraiment réaliste, même en dehors du green. Il faut voir (et entendre, car les bruitages n'ont pas été oubliés) la balle rebondir, rouler ou tomber dans l'eau !

On remarque nettement les différentes pentes, parfois très accusées, et l'on se rend compte qu'il doit parfois falloir des dons d'alpiniste pour aller dénicher une balle perdue...

D'autres options permettent de visualiser le terrain ; le quadrillage du green bien sûr (attention, le putting est dans certains cas vraiment délicat, ce qui est logique, sauf dans les rares occasions où ledit green est plat), mais également une vue de derrière le drapeau et un étonnant système d'approche matérialisé par des jumelles qui opèrent un travelling en ligne droite depuis la position de la balle jusqu'au drapeau. Bien sûr le ST a ses limites, et le paysage est simplifié lors des animations, pour retrouver l'intégralité de ses détails lorsque l'image se stabilise.

L'aspect simulation n'est pas négligé, bien au contraire ; nombreux sont les paramètres pris en compte pour modifier la frappe de la balle, depuis la position des pieds jusqu'à l'enfoncement du tee... Les puristes apprécieront, personnellement je dois avouer que ces finesses m'échappent un peu.

Qui plus est, lorsque l'on joue en tournoi contre l'ordinateur, on a le plaisir de voir son compagnon de parcours jouer, ce qui ralentit un peu le jeu mais peut s'avérer fort utile et rend les parties beaucoup



plus vivantes. Six parcours différents sont disponibles, il est possible de visionner à nouveau chaque coup, et même de sauvegarder les plus réussis... ou les plus cocasses. Un système de carrières est de plus proposé, qui permet de voir évoluer les performances d'un joueur, ainsi que son handicap. On reconnaît bien là l'amour des Américains pour les statistiques ! Quant au système de jeu, il est vraiment très accessible et réaliste, tout étant géré à la souris par un système d'icônes, à un tel point que la doc est presque superflue. Une réussite remarquable qui sait allier plaisir de jouer et plaisir des yeux. A vos caddies !

TRISTAN LATHIERE



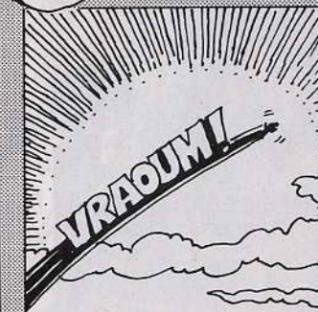
92%	GRAPHISME	82%
	SON	62%
	ANIMATION	89%
	JOUABILITE	91%

Jeu de sport  
Edité par Microprose  
PC : NC - Amiga / ST : Septembre

PLUS HAUT QUE



STAR AN



A suivre p. 39...

# THUNDERHAWK

**L**es simulations d'hélicoptères, si elles sont assez rares en comparaison du nombre de simulateurs de vol en avions de tout genre, profitent généralement d'une excellente réalisation, et Thunderhawk de Core Design ne manque pas à la règle. Après Gunship et LHX Attack, Thunderhawk représente un excellent choix pour ceux aimant ce genre de logiciel, mais aussi pour ceux voulant les découvrir.

## SIMULATEUR OU JEU DE TIR ?

En effet, ce jeu se rapproche plus d'un jeu d'arcade que d'un véritable simulateur de vol, assez peu de touches et d'options étant disponibles.

Le clavier sert essentiellement à obtenir les différentes vues extérieures et à utiliser quelques éléments tels que les leurres thermiques ou lumineux, la vision infrarouge, la carte de la région. Pour tout ce qui est contrôle de l'appareil et gestion de l'armement, la souris permet de tout faire (ou les touches clavier pour ceux aimant la difficulté).

En laissant le bouton droit enfoncé et en bougeant la souris vers l'avant ou vers l'arrière, vous augmentez ou diminuez la puissance de votre rotor, ce qui permet de s'élever dans le ciel ou de descendre. En cliquant rapidement sur ce même bouton, vous passez d'une arme à une autre, les cibles étant automatiquement « lockées » par votre ordinateur de bord. Un système de caméra permet à ce propos de voir sur un écran le type de la cible et son état.

Le bouton gauche sert bien sûr à utiliser l'arme sélectionnée, la portée et l'efficacité de cette dernière étant très variable suivant son type.

En fait, Thunderhawk peut être rapporté à F29 Retaliator pour ce qui est de l'intérêt du jeu, très axé sur l'action et sur la rapidité. Le problème vient du fait que l'hélicoptère est lent, ce qu'il doit sûrement à son armement lourd et à son blindage impressionnant.

Il bénéficie par contre de possibilités de mouvements que n'ont pas les avions (vol stationnaire ou en « marche-arrière ») et ce sont ces mêmes possibilités qu'il faut utiliser au mieux.

## DES ENNEMIS TOUS AZIMUTS...

De l'action, vous allez en avoir, car les ennemis sont très nombreux, trop peut-être, faisant que par moments vous êtes attaqué par quatre, cinq, voire six adversaires, au sol ou en l'air. Plutôt que de se précipiter vers votre objectif, il vaut mieux y aller prudemment et faire le ménage sur votre chemin. Si les cibles terrestres (radars, installations, canons antiaériens, convois, lance-missiles...) sont assez faciles à détruire, il n'en est pas de même des hélicoptères ennemis et surtout des avions, ultrarapides. Au fur et à mesure que vous êtes touché, certains de vos systèmes tombent en panne, ce qui rend le contrôle de votre appareil de plus en plus dur ou avec la destruction de vos armes, vos capacités offensives quasiment nulles. En fait, réussir une mission du premier coup est pratiquement impossible. Il faut s'y reprendre à plusieurs fois, repérer la localisation des forces ennemies, et choisir votre armement en fonction de la mission. Plusieurs types de missiles (air-sol, air-air ou multifonction), de bombes, et votre canon, sont les armes disponibles.

## UNE AVENTURE DIFFICILE

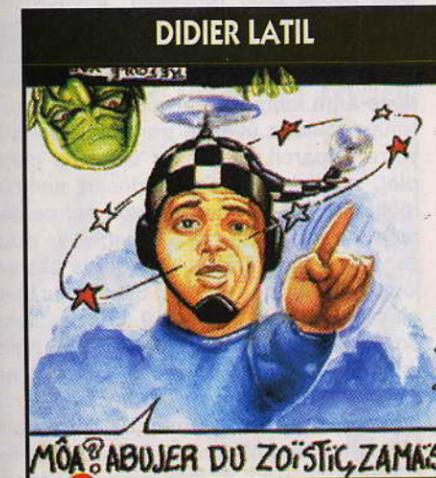
Chacune des six campagnes propose une dizaine de scénarios de difficultés progressives. La difficulté de ces missions est d'ailleurs un des éléments critiquables de ce jeu, puisque passée la troisième mission, il devient très difficile de s'en sortir. Pour ce qui est de chaque campagne, les missions s'enchaînent toujours dans le même ordre au cours d'une histoire évoluant en fonction de vos résultats. Entre chaque sortie, un briefing de votre supérieur permet de vous présenter votre prochain raid. Essentiel, ce briefing permet de choisir les armes adéquates, en fonction des objectifs à atteindre.

## UNE TECHNIQUE ADAPTÉE

Si le nombre de couleurs utilisées au cours du jeu est largement suffisant pour les scènes de simulations, nous aurions pu espérer un peu mieux pour ce qui est des scènes intermédiaires, quelque peu décevantes sur Amiga. L'animation est



par contre totalement en rapport avec le type même du jeu, rapide et fluide. Le plus remarquable reste le fond sonore très réaliste, avec en permanence le bruit de votre moteur, plus les bruits de votre canon, de vos missiles. Ajoutons à cela que lorsque vous êtes touchés, l'écran se met à trembler avec le bruit des impacts des balles ou des missiles ennemis, ce qui donne une ambiance prenante et crispante à l'ensemble des phases de simulations. A noter aussi que tout le jeu, soit la documentation et les textes de briefing seront traduits en français. Dommage que le jeu soit si difficile ! Mais j'y retourne quand même...



<b>85%</b>	GRAPHISME	85 %
	SON	88 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	83 %

Simulation  
Edité par Core Design  
Amiga / ST : septembre



**PLUS FORT QUE...**

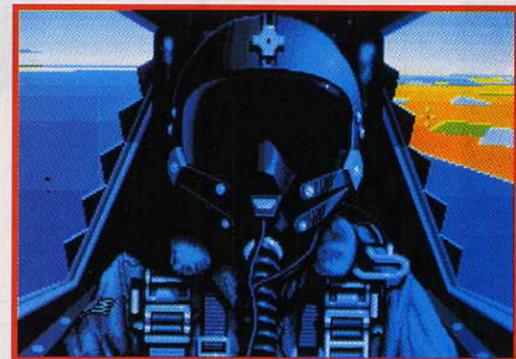


# F117A NIGHTHAWK



L'arme secrète des Alliés durant la guerre du Golfe avait un nom : Jean Delaite. A bord de son avion ultra perfectionné, il était prêt, à tout moment, à survoler les bases ennemies et à les bombarder. Manque de chance, ils n'ont jamais voulu le laisser entrer sur une base militaire, lui qui se balade depuis 15 jours affublé d'un tutu ! Tout le monde ne peut pas être parfait...

**E**t voici comme convenu le dernier bébé de Microprose. Cette fois-ci, il est question du F117 qui est le petit frère du F19, n'ayant lui-même rien à voir avec les F15 et F16. Tout ça pour vous montrer l'imagination débordante des constructeurs d'avions américains. Vous vous demandez sûrement ce que possède le F117 de plus que le F19 ? Eh bien il est encore plus furtif, puisque les si-



gnaux radars ont encore moins de prise sur sa carlingue. Les responsables de chez Microprose ont repris F19 pour le modifier (en mieux, heureusement), ce qui n'a pas l'air de les gêner. Je pense d'ailleurs que ce sera le fer de lance de leur campagne publicitaire. Qu'a donc subi le F19 pour se transformer en F117 ? Celui-ci est avant tout doté de nouveaux graphismes beaucoup plus fouillés. Les villes, par exemple, ne sont plus des zones sombres dotées de trois ou quatre tours, mais elles sont bel et bien composées de plus d'une dizaine de bâtiments en tout genre. D'ailleurs ces immeubles reflètent avec précision vos impacts de balles (les explosions sont assez bien réussies). L'avion lui-même est bien mieux dessiné que son prédécesseur, et il est plus maniable. Finies les embardées catastrophiques dues à un mouvement trop brusque, dorénavant vous avez le contrôle total sur votre appareil. Le décor est plus complet, c'est-à-dire que le désert semble moins désert et que l'Europe est parsemée d'agglomérations (la nuit, vous pouvez même apercevoir les lumières des villages isolés). Le relief est quant à lui bien plus présent que dans F19. Les missions sont identiques à celles de F19, mais l'ennemi est un peu moins bête et sa stratégie semble aussi avoir changé ; à moins que ce ne soit moi. La nouveauté réside également dans le tableau de briefing, beaucoup plus propre et fonctionnel. Les pays dans lesquels se déroulent les missions ont aussi subi des modifications, puisque vous vous battez désormais dans de nouvelles zones comme la Colombie, le Panama, le nord du Japon et l'Irak. Le joueur aurait aussi la possibilité de créer ses propres mondes ; j'emploie le conditionnel car cette option n'était pas présente sur la version testée, mais de toute façon, le joueur pourra générer lui-même ses propres missions. Lorsque vous êtes à votre QG, vous avez accès à une

option très intéressante qui vous permet de visionner sous différents angles un de vos vols précédents et d'intervenir à n'importe quel moment. Cette option se présente sous la forme d'un magnétoscope, un peu comme dans Red Baron. Le plus gros défaut de F117 est qu'il possède les mêmes missions que F19, ce qui risque de blaser les possesseurs de ce dernier. De plus, la souris n'est plus le fidèle accessoire du pilote solitaire derrière sa console, puisqu'elle a été remplacée par le joystick et le clavier. Donc vous devez investir dans un joystick car le maniement au clavier ne me semble pas être la panacée. Autre problème majeur, l'animation. Contrairement à son confrère, F117 n'est, dirons-nous, pas très fluide. Pour être plus précis, il est bougrement saccadé. Cela s'explique peut-être par la diversité du paysage, mais on a quand même vu mieux !

En conclusion, même si F117 n'est autre qu'une version améliorée de F19, il n'en est pas moins un super simulateur de vol. Malgré ses défauts, il est tout de même arrivé à me séduire du premier coup, et bien que je possède F19, je me dois, en tant que fan de simulations, d'acquiescer F117 !

## JEAN DELAITE



<b>83%</b>	GRAPHISME	82%
	SON	80%
	ANIMATION	81%
	JOUABILITE	89%

Jeu d'aventure  
Edité par Microprose  
PC : Septembre



LORICIEL

# BABY JO



LE GOING HOME

**LES HEROS  
DES  
DES** **Sortie nationale**  
le 30 octobre  
chez tous les  
revendeurs.

Disponible sur Amiga - Amstrad CPC  
Atari - IBM PC et Comp.

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster !! Retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Profession, 92500 Rueil.

OUI je commande 1 ou ... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25.00 FF TTC (Port compris)  
 OUI je commande 1 ou ... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25.00 FF TTC (Port compris)

Nom : \_\_\_\_\_

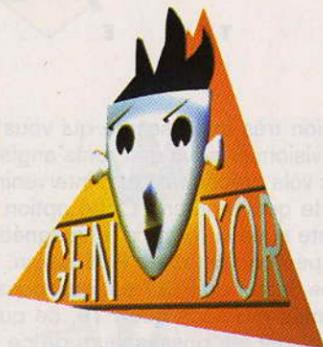
Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

C.P. : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,30 FF.

# MAGIC POCKETS



Lorsque nous avons vu le héros de Magic Pockets, toute la rédaction a éclaté de rire. Petit, gros et joufflu, c'est le portrait tout craché de Didier.

A se demander si les Bitmap Brothers ne se sont pas inspirés de leur récente rencontre avec ce dernier pour inventer le Bitmap Kid ? Quoi qu'il en soit, pour éviter le drame à la nurserie de Génération 4, nous avons laissé Didier tester ce jeu d'action original.

**T**out le monde à la rédaction est tombé sous le charme du Bitmap Kid, ce personnage joufflu et grotesque, tout droit sorti de l'imagination débordante et délirante de ses créateurs, les Bitmap Brothers. Ils nous avaient émer-

veillés par leurs précédentes réalisations (Speedball, Cadaver, Gods), mais Magic Pockets va encore plus loin, avec l'apparition d'un style de jeu que laissait déjà entrevoir Gods.

On a volé les jouets du Bitmap Kid, et il part donc à leur recherche. Il doit pour cela, traverser quatre régions : les caves, la jungle, le lac et la montagne. En moyenne, chacune de ces zones est constituée par plus de deux cents écrans, ce qui risque de vous occuper un bon moment. Il devra retrouver son vélo au niveau 1, puis ses gants de boxe, son masque, et enfin son jouet préféré, une balle en caoutchouc sur laquelle il s'assoit et rebondit sur le sol.

Pour ce qui est de vos adversaires, s'ils semblent assez stupides en début de niveau, ils se montrent plus tard relativement intelligents et sournois. Ils se cachent, changent brusquement de direction et vous lancent divers projectiles. Pour les tuer, plusieurs solutions s'offrent à vous. Vous pouvez simplement leur tirer dessus (des tornades au niveau 1, puis des nuages, des glaçons, et enfin des boules de neiges au dernier niveau). Certains d'entre eux s'effondrent rapidement, alors que d'autres résistent à plusieurs de vos tirs. Si vous laissez votre doigt appuyé un certain temps sur le bouton, votre arme gagne en puissance jusqu'à devenir votre supertir, capable "d'absorber" un adversaire.



Il suffit alors de toucher ce dernier pour qu'il se transforme en bonus. En outre, à chaque niveau, elle vous procure une attaque supplémentaire, redoutable ou fort pratique pour progresser. Vous pouvez par exemple monter sur le nuage pour atteindre un endroit autrement inaccessible, ou utiliser la supertornade pour vous mettre en boule et bondir sur une plate-forme, ou massacrer vos ennemis. Divers bonus sont bien sûr éparpillés un peu partout dans les régions à parcourir, mais surtout le Bitmap Kid peut lui-même créer ses propres bonus à l'aide de son arme. En effet, un compteur de bonus-points apparaît en bas à gauche de l'écran. Au début à 100 points, il progresse de cent points à chaque fois que vous tuez un ennemi, jusqu'à un maximum de mille points. Il suffit alors d'utiliser votre "superarme" sur un adversaire, pour que, lorsque vous le tuez, il se transforme en

un bonus de la valeur indiquée par le compteur, ce qui par la même occasion remet le compteur à zéro.

Toute l'astuce de ce système vient du fait que tous les 5000 points, le compteur passe du mode bonus-point au mode bonus-objet, et réciproquement. Cela signifie qu'un nouveau compteur apparaît alors en bas à droite de l'écran, avec cette fois-ci divers objets très utiles. Entre les boissons vous redonnant de la force, les casques vous protégeant des attaques pendant un certain temps, et le heaume de téléportation jusqu'aux salles cachées, il faut là aussi plusieurs essais avant de bien comprendre l'intérêt de chacun de ces objets.

Magic Pockets peut donc se jouer à plusieurs niveaux. Si vous êtes assez observateur et relativement doué avec votre manette de jeu, vous exploiterez ce système au mieux, pour obtenir des potions



d'énergie lorsque vous êtes faible, des armes plus puissantes lorsque les ennemis sont trop nombreux...

En outre, même après avoir joué plusieurs heures, vous découvrirez de nouveaux bonus et de nouvelles ruses pour déclencher certains mécanismes. Qui plus est, vous avez toujours la possibilité d'utiliser un certain nombre d'objets, dont vos jouets. La machine à chewing-gum au premier niveau par exemple, elle vous permet de voler.

Magic Pockets ne serait pas aussi réussi sans la qualité des graphismes caractérisant toujours les jeux des Bitmap Brothers. Non seulement ils sont superbes, mais les animations et les divers sprites utilisés possèdent tous quelque chose les rendant vraiment drôles et loufoques. La tête des monstres lorsqu'ils sont assommés est géniale. Tout le jeu est bien sûr agrémenté de multiples bruits bizarres ou surprenants, et une musique très rythmée rendant le jeu encore plus prenant. Magic Pockets est un succès total sur tous les plans. Techniquement il n'y a rien à redire, et pour ce qui est de l'intérêt, il est le seul depuis bien longtemps à nous avoir surpris par ses innovations et son style incomparable. Au même titre que Xenon 2 et Speedball dans leur catégorie, un jeu à posséder absolument.

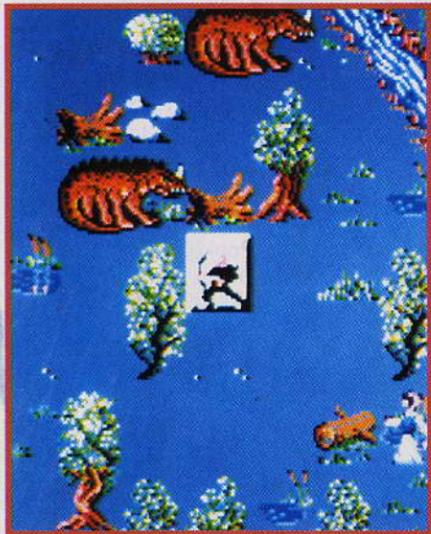
## DIDIER LATIL



<b>93%</b>	GRAPHISME	90%
	SON	90%
	ANIMATION	92%
	JOUABILITE	95%

Jeu d'arcade  
 Edité par Renegade  
 AM : dispo - ST : fin septembre

# GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



des Royaumes Oubliés, vers les régions barbares d'où une horde incessante d'Orcs et de Trolls déferle sur la zone civilisée, en pillant et en tuant tout ce qui se présente sur sa route. Les personnages créés seront de niveau 2. Le procédé reste le même et les règles d'AD&D sont toujours respectées à la lettre. Il est cependant



dommage qu'il n'y ait pas de différences entre les alignements, si ce n'est qu'un Paladin refusera d'entrer dans une équipe dont l'un des membres est mauvais. A part cela, je n'ai pas remarqué de changement au cours de l'aventure avec les précédents SSI du même genre, pour ce qui est du système de jeu. Comme d'habitude dans tous les scénarios d'AD&D et de SSI, vous vous faites avoir. En effet, vous avez la veille effectué une mission d'encadrement et de protection d'une caravane de marchandises et vous avez été bien payé, car la mission fut un véritable succès. En bons aventuriers, vous avez été vous saouler dans l'auberge la plus proche qui se trouve dans la petite ville de Yartar (NDC : ben voyons). Malheureusement, le repas était drogué et vous avez dormi comme des loirs. Au petit matin, vous vous réveillez avec une sacrée gueule de bois et qui plus est, vos possessions ont disparu. La mission peut alors commencer. Quelle mission, me direz-vous ? Eh bien, c'est à vous de parcourir la ville pour trouver un employeur. Ce moment arrive vite, car il faut sauver un petit bonhomme des griffes d'une bande de truands. Cet homme vous emmènera à son chef qui vous demandera de tuer un

clerc de Bane (aucun problème pour les alignements car c'est pas un gentil). Puis l'aventure s'orientera d'elle-même vers d'autres lieux et d'autres péripéties. Du côté réalisation, Gateway to the Savage Frontier est légèrement plus beau que ses prédécesseurs. En revanche la musique, même avec une carte Adlib, est toujours aussi moyenne. On ne peut pas tout avoir.

JEAN DELAITE

**78%**

GRAPHISME	77%
SON	68%
ANIMATION	-
JOUABILITE	80%

Jeu d'aventure  
Edité par SSI  
PC : Fin Août

**A** lors que le dernier épisode de la série de Pool of Radiance, Pool of Darkness, va bien bientôt sortir, SSI vient d'entamer une nouvelle campagne, qui se déroule toujours dans les Forgotten Realms. Gateway to the Savage Frontier en est le premier volet. L'action se situe dans le nord-ouest



# AMIE LE PRO.

**OFFRE SPECIALE RENTREE :  
POUR LES MICROS BUDGETS  
ACHETEZ EN SEPTEMBRE ET  
PAYEZ EN NOVEMBRE \***

\*Pour un achat de plus de 3000F et après acceptation du dossier

## PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500	DISQUES DURS A 2000	MONITEURS
45 Mo 3.290 F 52 Mo 3.790 F 105 Mo 5.990 F	45 Mo 3.990 F 52 Mo 4.490 F 105 Mo 6.390 F	Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000	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
20 Mo 2.990 F 40 Mo 3.990 F 52 Mo 4.990 F 80 Mo 5.990 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	SOURIS	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	MAC 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

AMIGA 500	
Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale 2.790 F Unité Centrale + Pack N°1 + Extension mémoire 512 Ko + 200 F	4.790 F 4.990 F + 150 F

AMIGA 2000	
Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale 5.290 F + Extension mémoire 4 Mo + 2.090 F	6.990 F + 1.990 F

ATARI 520 STE	
Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale 2.890 F Unité Centrale + Pack N°2 + Extension mémoire 512 Ko + 200 F	4.890 F 4.990 F + 150 F

ATARI 1040 STE	
Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale 3.590 F Unité Centrale + Pack N°3 + Extension mémoire 1 Mo + 250 F	5.390 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)  
CREDIT 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

TELECOPIE : 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 - DALI LIGHT - ANGLAIS DEBUTANT - GRAAL TEST-CLÉ DE SOL (MUSIC) - SERVEUR 3615 ATARI

## CONSOLES

SEGA MEGADRIVE	SEGA GAME GEAR	ATARI LYNX
+ 1 JEU 1.190 F	+ 1 JEU 1.190 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

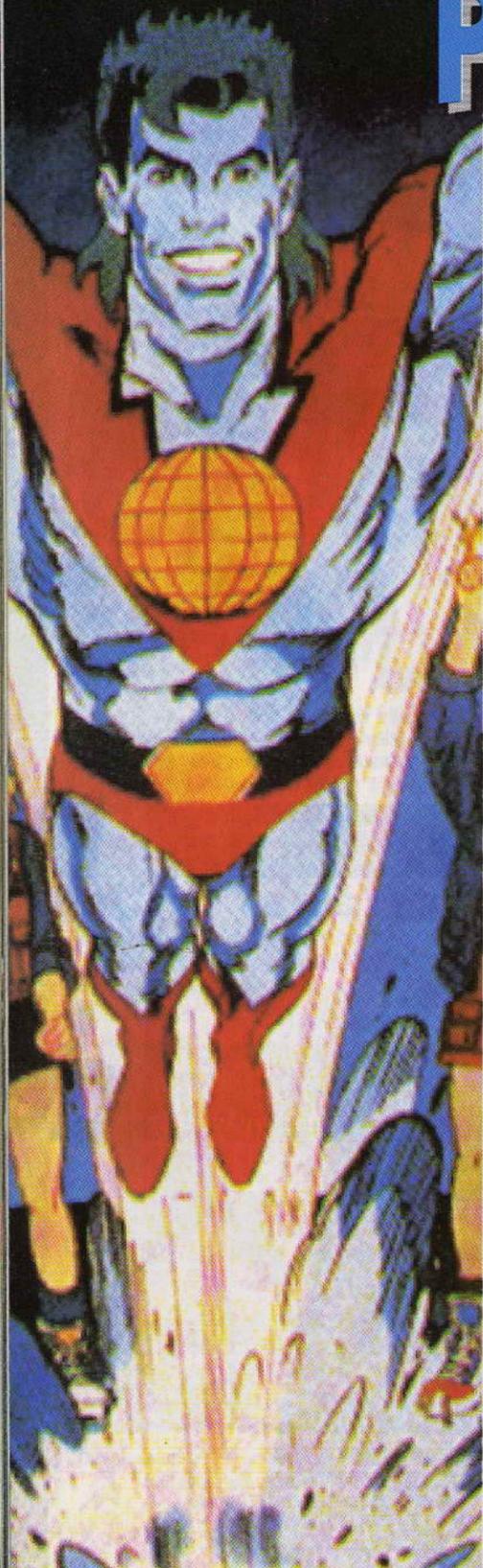
Avec cadeau AMIE : Moniteur VGA Mono 6.000 F  
+ Moniteur couleur 1.500 F

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  
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE  
| | | | DATE D'EXPIRATION | | | | |  
DATE ..... SIGNATURE .....

# CAPTAIN PLANET



**Stéphane était déjà un fan des Tortues Ninja, mais maintenant qu'il y a Captain Planet, il porte uniquement des vêtements rouges, se teint la peau en bleu, et a envahi les locaux de Génération 4 de plantes, de bébés phoques et d'ours blancs. Quel héros !**

Captain Planet, c'est le nom d'un dessin animé américain qui, depuis quelques mois, fait un véritable carton aux États-Unis, et arrive à la rentrée sur Canal +. Le nouveau héros américain est écologiste et combat pour la sauvegarde de la planète. C'est Tony Crowther, à qui l'on doit Captive et qui travaille parallèlement sur Captive 2 et les Chevaliers du Labyrinthe, qui s'est chargé de faire ce jeu d'arcade assez original et particulièrement réussi.



**Et ce n'est que le premier niveau !**

Vous dirigez donc Captain Planet à travers cinq niveaux représentant différents éléments. Chaque niveau est, on peut le dire, un jeu en lui-même. En effet, non seulement le but du jeu change, mais aussi le maniement de Captain Planet, puisqu'en fait vous dirigez les différents personnages constituant l'équipe de Captain Planet !

Ainsi, le premier niveau représente le feu. Votre but est de détruire l'ensemble des déchets nucléaires, puis de consolider la couche d'ozone sur laquelle marchent des ours blancs devant rejoindre le pôle Nord. A ce niveau, le Captain Planet, en plus de ses déplacements normaux, est capable de lancer des boules de feu pour détruire les déchets ou les ennemis. Il peut aussi, lorsqu'il fait une erreur de mouvement et s'apprête à tomber de trop haut vers le sol, revenir directement à un endroit sûr, à l'aide d'un ballon. Voilà qui évite de perdre trop vite vos vies. Dans la première partie du niveau, Captain Planet est à pied, mais il retrouvera vite son vaisseau spatial pour aider les ours.

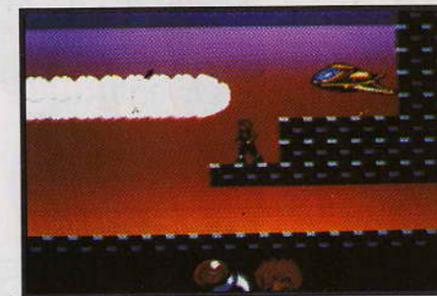
Changement de décor pour le second niveau qui n'est autre que le monde des glaces. Il faut débarrasser la mer de déchets toxiques et libérer des dauphins

emprisonnés. Même principe que d'habitude, si ce n'est qu'en cas de chute, vous pouvez maintenant construire sous votre personnage un mini toboggan freinant sa chute et la déviant quelque peu. Au niveau du tir, vous construisez maintenant des plates-formes de glace fondant au bout de quelques secondes. Elles sont utiles pour rejoindre certains endroits, mais également pour détruire les monstres. Touchés par votre tir, ils se gèlent pendant un temps assez court, et il faut alors en profiter pour les détruire... Voilà qui me rappelle quelque peu Bubble Bobble ! Après un passage en sous-marin, où il faut négocier le nettoyage des déchets, vous ressortez à l'air libre pour aller libérer les dauphins.

Le troisième niveau représente la forêt tropicale. Il faut détruire des usines polluantes la forêt, mais pour cela, vous devez déjà les trouver. A ce niveau, Captain Planet lance des cœurs qui, lorsqu'ils touchent une plante, la font pousser. Une fois la plante à sa taille maximale, vous pouvez y grimper et rejoindre ainsi un étage supérieur. Lorsque vous tombez, le Captain Planet lance des cœurs sous lui, freinant ainsi sa chute.

Vous l'avez donc compris, à travers les

cinq niveaux de jeu, le maître mot est variété. En effet, avec un but de jeu différent et une maniabilité nouvelle à chaque niveau, on peut difficilement se lasser de jouer. Captain Planet bénéficie en plus d'une réalisation particulièrement soignée, avec des décors très beaux, une animation du personnage et des monstres vraiment fluide, et des dégradés des couleurs réussis. On pourra regretter les musiques qui sont trop répétitives et deviennent rapidement pénibles. Quoi qu'il en soit, ce jeu d'arcade signé Mindscape est vraiment original et très jouable, ce qui en fait un des plus sympathiques jeux de tableaux du moment.



<b>91%</b>	GRAPHISME	81 %
	SON	88 %
	ANIMATION	86 %
	JOUABILITE	80 %

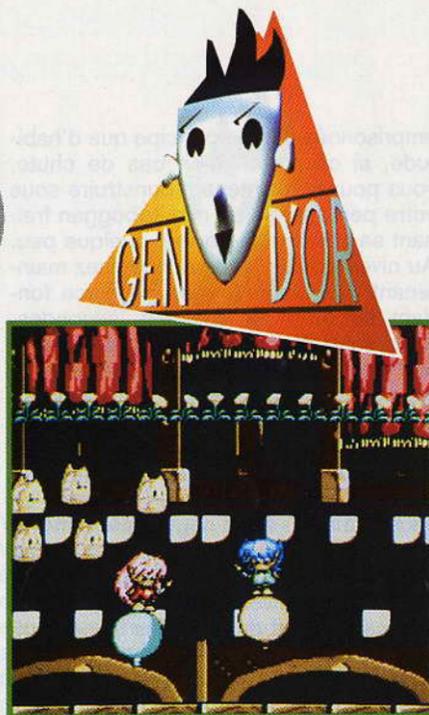
Jeu d'arcade  
 Edité par Mindscape  
 ST / PC : annoncé - Amiga : dispo

*Vous préféreriez voir le dos de ce monstre...*

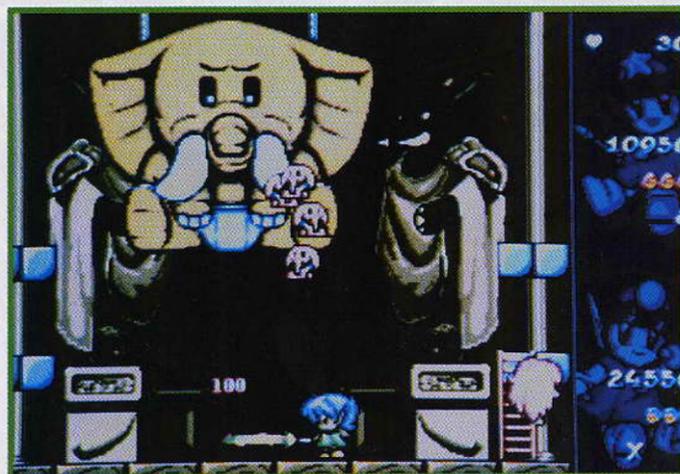


# RODLAND

Dernier-né des "cute-game", Rodland, adaptation du jeu d'arcade, reprend l'esprit de Bubble Bobble ou New Zealand Story, en y ajoutant une réalisation technique exceptionnelle. Il faut dire que l'équipe de programmeurs ayant réalisé Rodland n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il s'agit également des programmeurs de SWIV, logiciel primé et reconnu par tous.



raître deux ou trois créatures hostiles, les suivants ne leur laisseront aucun répit avec plusieurs sortes d'ennemis présents en grand nombre. L'action du jeu est classique puisqu'il s'agit de détruire tous les ennemis et de ramasser le maximum de fleurs pour marquer des points. A noter que pour passer au niveau supérieur, il existe deux techniques : la première se résume à tuer tous les monstres, alors que la seconde consiste à ramasser en premier toutes les fleurs pour accéder au mode "Extra Game". Dans ce dernier, les monstres encore présents à l'écran se transforment en des créatures de couleur rosâtre, que chacun des joueurs devra détruire le premier

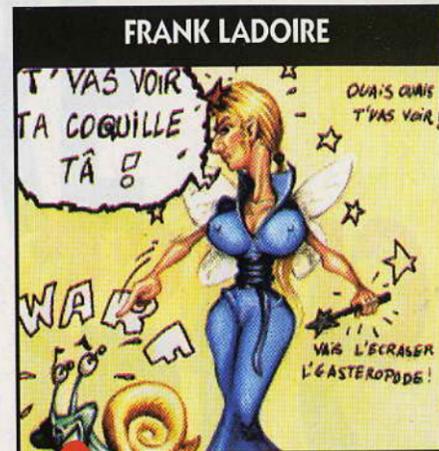
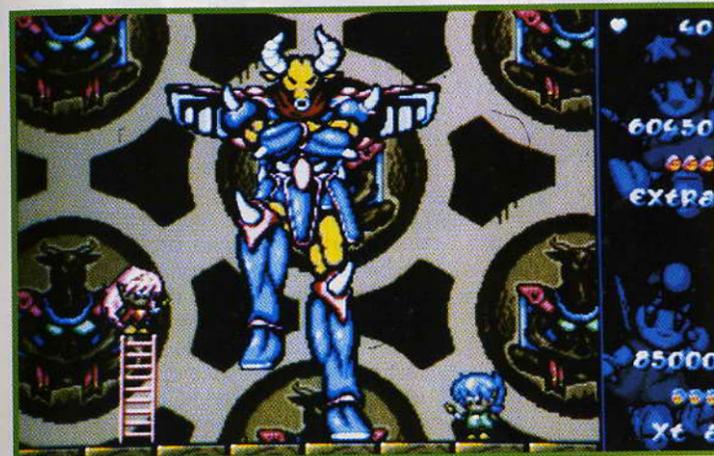


Cette fois-ci ils ont changé complètement de genre et de style, avec un jeu de tableaux du plus pur style, mettant en scène deux petites fées presque jumelles à la recherche de Mom (leur mère) kidnappée et retenue en haut d'une tour par les horribles habitants de leur village d'origine. Pour cela, chacune d'entre elles (si vous jouez à deux) dispose d'une arme simple, leur permettant d'attraper les ennemis puis de les balancer de gauche à droite pour les détruire. Si les premiers niveaux laissent appa-

pour récolter les lettres qu'ils laisseront en expirant. S'il l'un des deux parvient à former le mot "Extra", il récoltera une vie supplémentaire. Au niveau des armes, le principe est le même, c'est-à-dire que certains monstres laisseront des armes qu'il faudra juste ramasser pour les utiliser. Certaines de ces armes sont assez spéciales tels le briquet qui se transforme en véritable lance-flammes, ou bien les roquettes qui traverseront toute la largeur de l'écran dès qu'une des fées les touche, ou bien encore cette superarme occupant presque la moitié de l'écran et détruisant tout sur son passage. Voilà

pour les combats ! Mais pour se sortir des différents niveaux de Rodland, le joueur doit utiliser un autre des pouvoirs des fées. En effet, certaines plateformes se révéleront inaccessibles, tout comme certains bonus. Dans ce cas, le joueur doit construire des échelles, vers le haut ou vers le bas, en appuyant sur le bouton du joystick. Cette technique peut également s'avérer payante pour échapper momentanément aux ennemis et se sortir d'une situation critique.

En tout, le jeu comporte près de 40 niveaux, avec tous les dix tableaux un combat contre un ennemi plus coriace que les autres. C'est ainsi que vous affronterez dans l'ordre, des crocodiles, une baleine, un éléphant, et enfin un guerrier redoutable ayant la possibilité de changer d'apparence et surtout de volume. Sur le plan de la réalisation, Rodland est tout simplement superbe, avec des graphismes somptueux haut en couleur, un accompagnement musical et des bruitages géniaux, auxquels il faut ajouter une parfaite maniabilité des personnages et une grande jouabilité, sans oublier les multiples petites animations des ennemis. Sans aucun doute, l'un des meilleurs de sa catégorie !



91%	GRAPHISME	86%
	SON	85%
	ANIMATION	83%
	JOUABILITE	92%

Jeu d'arcade  
Edité par Storm  
Amiga / ST : Fin Septembre



© 1990, 1991, SEGA ENTERPRISES LIMITED. Tous droits réservés. Alien Storm est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LTD.  
Publié par SEGA EUROPE LTD. Distribué par U.S. GOLD LTD, Unité 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre. Tél. 19 44 21 625 3366

# WORLD CLASS RUGBY

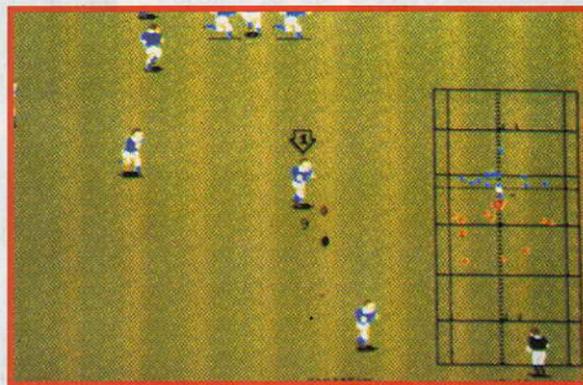


**A**vec l'approche de la coupe de monde de rugby, prévue au mois d'octobre prochain en Angleterre et en France, plusieurs sociétés ont décidé de sortir des simulations de ce sport (peu représenté sur micro, il est vrai), et la première à mettre un logiciel sur le marché se nomme Audiogenic avec World Class Rugby.

Ce jeu regroupe bien sûr toutes les équipes qualifiées pour la phase finale de la compétition et propose de nombreuses options. Tout d'abord il est possible de choisir les règles en fonction du mode de jeu sélectionné. En effet, l'arbitrage sera beaucoup plus sévère en match international qu'en simple rencontre amicale, voire en championnat.

Après avoir choisi son équipe, le joueur peut la personnaliser en influant sur les coloris de la tenue. Cette dernière peut même être sauvegarder. Ensuite, chacun des joueurs est interchangeable en fonction de la tactique adoptée, et cette option est à considérer après chaque rencontre. En effet, chacu-

ne des équipes adverses possède ses propres caractéristiques tactiques, et il s'agira, pour le joueur d'opter pour la meilleure formation. Une fois le match commencé, tout se gère via le joystick, et quelques minutes sont nécessaires pour bien maîtriser le maniement des joueurs. Celui que vous dirigez est surmonté d'une flèche et il est aisé de changer de joueur en pressant

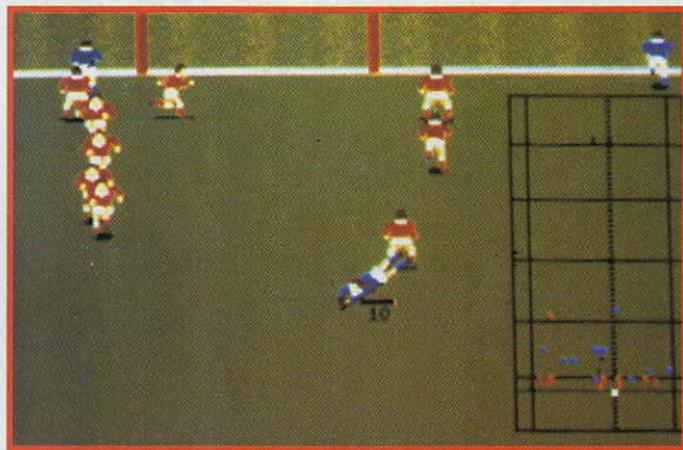


simplement sur le bouton du joystick, cette flèche allant se positionner sur le joueur le plus près du ballon. Autre précision en ce qui concerne les joueurs : lors de certaines balles arrêtées (touche) ou bien en position de champ, une barre traversée d'un curseur est présente sous

celui-ci, cette dernière indique la puissance du coup délivré. Enfin, le dernier descriptif technique concerne la direction et la puissance des coups francs ou des transformations par exemple. Avant de frapper, un radar représentant le terrain apparaît à gauche de l'écran avec une barre oscillant de gauche à droite : elle indique la direction du coup. Après avoir déclenchée la frappe, une autre barre apparaît, allant de bas en haut : elle indique la puissance du coup.

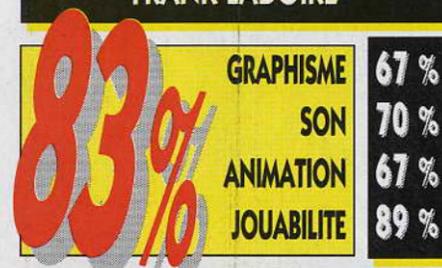
Au niveau du jeu, World Class Rugby est très complet avec des choix tactiques à opérer en temps réel (lors des touches ou des mêlées par exemple) et une assez bonne jouabilité. Le jeu est vu de trois quarts, hauteur arrière, mais il est possible d'en changer la vision, en pressant la touche « escape » pour obtenir une vue légèrement de côté. La réalisation du jeu est tout à fait correcte avec de bons graphismes et une bonne animation des personnages, seule la vitesse de déplacement des joueurs, trop lente, est à critiquer.

Mais World Class Rugby reste un excellent jeu qui prendra, comme d'habitude pour ce type de jeux, toute sa dimension à deux (les séances de mêlées pour gagner du terrain sont épuisantes). Une bonne surprise !



Beau  
plongeon  
pour  
un essai !

FRANK LADOIRE

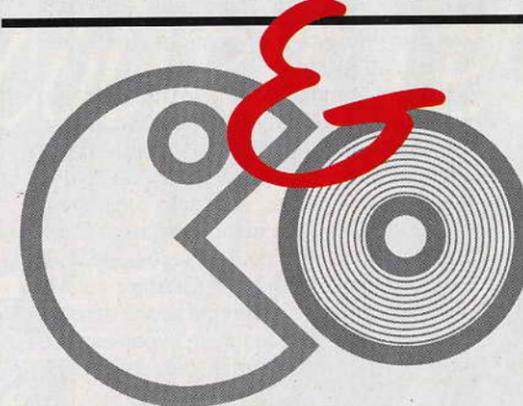


Jeu de sport  
Edité par Audiogenic  
Amiga / ST : septembre

# 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.



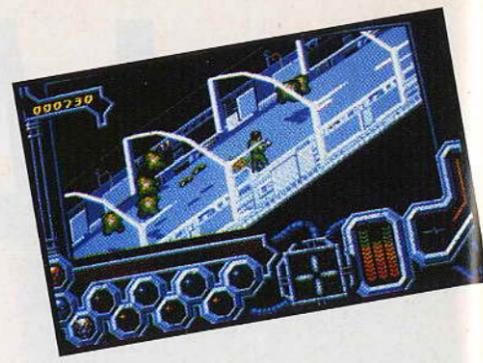
CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

# WRECKERS

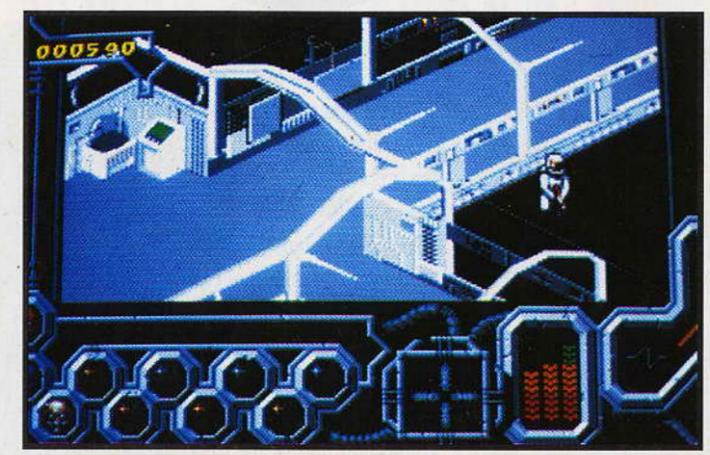
Nous sommes en pleine ère stellaire, les voyages dans l'espace sont devenus monnaie courante, mais les vaisseaux ont besoin de se guider dans cette immensité. C'est pourquoi BEACON 04523N a été créé.

Il s'agit d'une station spatiale devant justement aider les vaisseaux à se diriger dans l'hyper-espace. Cette station est tenue par trois droïdes veillant au bon fonctionnement de l'installation, mais aussi par trois hommes en sommeil artificiel, que l'on juge bon de réveiller tous les mois pour des inspections de routine ou en cas d'alerte. Eh bien commandant !, le moment est venu de vous réveiller, car il se passe quelques petites choses désagréables aux alentours de la station. En effet, des créatures bizarres, d'origine inconnue, s'approchent de la station. Votre mission se compose de deux phases indissociables. Il faut dans un premier temps surveiller que le signal émit ne se dérègle pas, sinon les vaisseaux en hyper-espace sont perdus et c'est la catastrophe. Il



faut aussi lutter contre ces aliens appelés Plasmodians (espèces d'amibes verdâtres) proliférant comme du chiendent dans votre belle station. Pour ce qui est de leur taux de reproduction, c'est encore pire que les lapins ! De plus, ces créatures s'attaquent aussi bien aux droïdes qu'au matériel, avec, ne l'oubliez pas, un penchant pour la chair humaine. D'ailleurs, elles tentent de capturer les humains, pour créer un être hybride encore plus dangereux. Tout le monde sait que le pire des prédateurs n'est autre que l'être humain, alors mélangé avec ces Plasmodians de malheur, je vous laisse imaginer. Il faut donc surveiller les signaux, les antennes satellites de la station, se servir d'un « aspirateur spatial » afin de détruire les créatures à l'extérieur, mais aussi combattre au laser à l'intérieur de la station, et tout ça en même temps.

La station est plutôt grande avec diverses passerelles et ascenseurs. De plus vous vous rendez vite compte qu'il faudra créer d'autres robots afin de protéger les zones sensibles, sinon c'est perdu pour vous. En effet, le jeu est en temps réel, c'est-à-dire que pendant que vous vous prenez la tête à réparer le faisceau de guidage, les Plasmodians essaient de vous attaquer en douce. Le danger est d'autant plus grand que lorsque vous perdez un de vos humains, la créature en résultant est pratiquement indestructible. En jouant à Wreckers, on se rend vite



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



compte que l'on est mieux chez soi que dans l'espace. Il existe plusieurs sortes de droïdes : les combattants armés de canon antiplasma (les seuls aptes à tuer les hybrides), les médecins droïdes et les trois robots de service. Wreckers est très bien fait. Les gra-

phismes sont agréables et les personnages bougent bien, servant à merveille un jeu très intéressant. Par contre si la jouabilité est bonne au début, ça devient très vite un enfer, et l'on ne sait plus où donner de la tête. Afin de bien commencer, je vous

conseille dès votre réveil (après une ou deux parties d'entraînement afin de vous familiariser avec la station) de fabriquer des robots combattants. Personnellement, je considère la partie perdue dès que les Plasmodians ont changé deux des vôtres en hybrides. Un autre conseil, consiste à éviter de mourir à proximité de la salle de congélation de l'équipage, car vous n'aurez plus aucune chance d'en sortir.

**JEAN DELAITE**

**88%**

GRAPHISME	71%
SON	70%
ANIMATION	76%
JOUABILITE	82%

Jeu d'arcade / aventure  
 Edité par Audiogenic  
 Amiga / ST : dispo

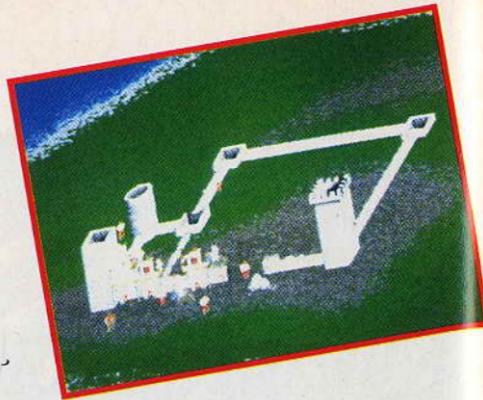
"FAITES COURIR LE BRUIT... ARRIVE"

**Final Fight™**

RENSEIGNEZ-VOUS CHEZ VOTRE REVENDEUR

FINAL FIGHT™ © 1991 CAPCOM USA, INC. Tous Droits réservés

# CASTLES



**C**astles est une simulation de construction entrant dans la catégorie de Sim City. L'action se déroule au Moyen Age, et vous avez le choix, dès le départ, entre une option historique ou bien un monde plus fantastique (type Dungeons & Dragons !) En tant que roi, vous devez absolument posséder votre château, mais en plus, ces forteresses servent à garantir la sécurité sur vos terres.

Un menu d'introduction vous propose le choix entre une construction simple ou bien deux campagnes avec pour but la construction de trois et de huit châteaux. Je vous conseille vivement la partie simple, afin de vous mettre les manières bien en tête avant de passer à quelque chose de plus sérieux.

Bien sûr, il existe différents niveaux de difficulté, selon lesquels le peuple sera plus ou moins de votre côté ; si les nobles sont contre vous, l'argent dans les caisses se fera plus rare, les ennemis plus nombreux... La vie d'un roi n'est pas de tout repos !

Construire un château n'est pas si simple que ça puisqu'il faut déjà trouver l'endroit idéal (c'est-à-dire sans trop de rochers, de marécages et qui plus est, à l'abri de toutes les attaques). Le choix idéal est de vous poster près de l'eau afin de protéger une aile, étant donné qu'il n'y a pas d'attaques maritimes.

Une fois le lieu trouvé, vous dessinez les plans de votre château. Pour cela il suffit de disposer sur le terrain des murs et des tours (comme un jeu de Lego) en sachant qu'il faut une tour tous les trois pans de murs, sinon la construction risquerait d'être instable. Le nombre d'éléments est restreint par vos ressources, ce qui est le premier problème du jeu, car il est très rare de pouvoir remonter ce nombre, et rien dans la doc n'indique comment faire. Enfin, la construction en elle-même commence. Arrivé à ce stade, il faudra employer des ouvriers, parmi deux catégories : les ouvriers spécialisés qui sont les terrassiers creusant les fondations, les charpentiers dressant les échafaudages, les maçons surveillant la main-d'oeuvre, les carriers récoltant les pierres, les transporteurs et les forge-

rons fournissant le métal. La seconde partie est composée de main-d'oeuvre paysanne réquisitionnée. Bien sûr, un aussi grand nombre de salariés risque de faire un grand trou dans votre budget, et c'est pourquoi les impôts ont été inventés. Vous levez tout d'abord les impôts locaux qui vont de l'état de généraux à tyrannique. Tous les mois vous avez la possibilité de prélever des taxes



supplémentaires de 10 à 400 livres. N'en abusez pas, car la révolte gronde. Pendant que vos ouvriers construisent les murs, vous devez gérer votre royaume. De temps en temps, des messagers et des personnalités vous rendront visite pour vous parler de quelques problèmes ; certains ne sont pas très importants, comme décider du nom du nouveau-né d'un de vos vassaux, mais parfois l'avenir du royaume est en jeu, puisque vous devez décider de la méthode à appliquer face à une rébellion des Celtes, prendre une alternative par rapport au clergé, ou bien décider qui prendra la tête de l'armée lors de la prochaine campagne contre les Pictes.

Si vous êtes dans un monde fantastique, la Guilde des voleurs vous rendra visite. Un conseil à ce propos, ne leur cherchez pas de noises car ils sont plus puissants que vous.

Quelquefois votre château sera attaqué par des hordes celtes (ou des ogres). Dans ce cas, il suffit de placer vos troupes constituées d'archers et de

guerriers le long de vos murs. Le reste est géré par l'ordinateur. Si les ennemis arrivent sous vos murs, ils se mettront à les détruire sous une pluie de flèches et d'huile bouillante.

Castles est un bon jeu, mais il manque tout de même beaucoup de choses pour en faire un jeu vraiment distrayant. Ce manque ne gêne pas la jouabilité mais laisse quelque peu le joueur. Il faut dire qu'au bout de dix heures de jeu (même en campagne) l'on revoit toujours les mêmes choses, et construire un château devient barbant.

Le manque de stratégie dans les combats arrive aussi à lasser. D'après les photos étant sur la boîte, lors des sièges de votre château, l'on devrait voir des catapultes : il n'en est rien, puisque tout est résumé par un texte vous disant que l'ennemi vous assiège. La musique est aussi très répétitive.

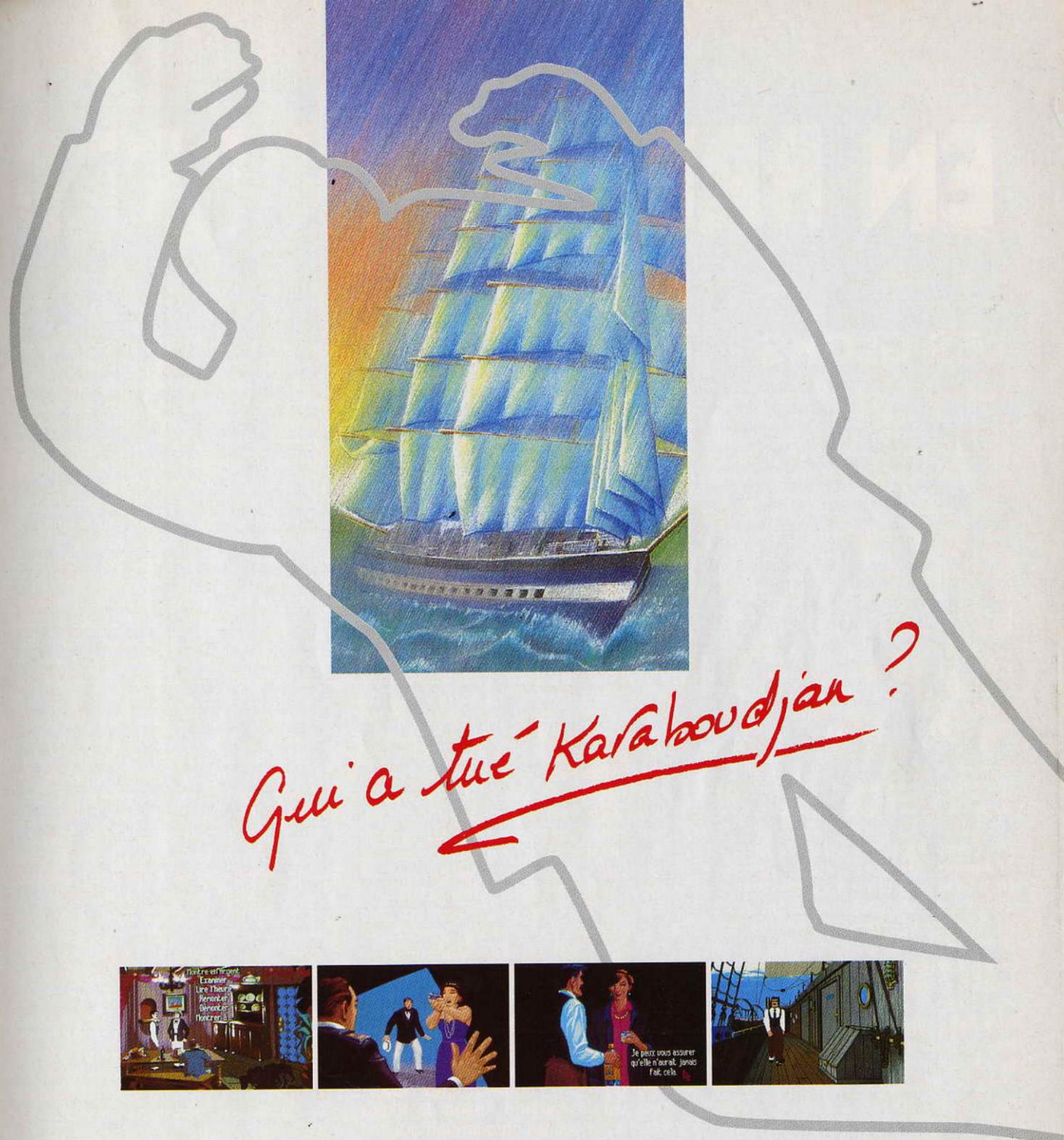
Par contre les animations des ouvriers sont bien faites, et parfois même amusantes (certains tombent des échafaudages et s'écrasent au sol), et les graphismes, lors des rencontres, sont très beaux.

En conclusion, Castles reste un jeu inachevé mais à la durée de vie assez courte, à moins qu'Interplay ne sorte des extensions lui permettant de survivre encore quelque temps.

JEAN DELAITE



Simulation de chateau  
Edité par Interplay  
PC : dispo - Amiga : fin d'année



C R O I 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

# EN BREF ... EN BREF

## LES GLOKS

Vous aimez le sport ? Pas de chance, la nouvelle compagnie anglaise Hawk vous propose un remake de Summer Games, nommé International Championship Athletics (AM/ST), et totalement Glok ! Ne comptez pas sur Grand Slam pour remonter le niveau avec son England Championship Special (AM/ST), un jeu de football hyper nul. Si vous aimez les jeux d'arcade, évitez Battle Bound (AM) d'On Line, Darkman (AM/ST) d'Ocean et Executioner (AM/ST) toujours signé par Hawk. Trois jeux vraiment mauvais ! Enfin, les fans de jeux de rôle apprécieront à sa juste valeur Keys To Maramon (PC), à côté duquel Ultima 1 paraît beau et original...

## LES BOFS

On commence par les shoot'em'up. Thalamus propose enfin Armalyte (AM/ST), dont la réalisation est de qualité, mais qui est bien trop dur et sans aucune originalité. Armor Alley (PC), un remake de Choplifter un peu plus intelligent, aurait mérité plus d'attention quant à la réalisation. Vous aimez blaster d'horribles bêtes ? Dans Arachnophobia (PC), vous détruisez les araignées qui ont envahi votre ville. On attendait un jeu prenant... On s'endort vite aux commandes du héros ! Beast Busters (AM/ST) n'est qu'un remake d'Operation Wolf, avec des sprites bien dégueu. Ne plaira qu'aux fans ! Enfin, MegaPhoenix (ST) de Dinamic est beau mais lent et pas vraiment prenant. Z-Out (ST) est décevant. La fenêtre de jeu est tellement petite que le jeu, déjà difficile, devient injouable. Monster Business (AM/ST) est un jeu de tableaux trop difficile et largement en dessous des meilleurs jeux du genre. Wild Wheels (PC) nous a déçu, ce football automobile devenant assez vite lassant. Masterblazer (PC), comme les versions précé-

dentes, ne présente pas assez de nouveautés par rapport à Ballblazer pour vraiment nous passionner. Côté wargames, Impressions propose Afrika Korps (PC), Charge Of The Light Brigade (AM/PC) et son adaptation de Cohort sur PC, trois jeux sympa mais sans plus. Chez SSI, Interceptor (AM) vous propose de simuler des batailles spatiales. Intéressant, mais avec un système de jeu peu convivial. Electronic Arts de son côté nous envoie Hall Of Montezuma (PC) et Sands Of Fire (PC), deux wargames assez techniques mais loin d'être des plus originaux. Enfin, Nobunaga's Ambition 2 (PC) est aussi pénible à jouer et barbant que le premier du nom. En simulation, notez la sortie de F14 Tomcat (PC), un simulateur très simpliste et très décevant, ainsi que la version Amiga de Silent Service 2, que les incessants accès-disque rendent très pénible à jouer. Challenge Golf (AM) d'On-Line est une bonne simulation, hélas ! sans surprise. On lui préfère Master Golf de Microprose (p. 22). Les jeux d'aventure arrivent en force avec Famous Five (AM), une aventure du Club des 5 pour les plus dégénérés d'entre vous... Search For The King (AM) est enfin disponible, et le jeu n'atteint toujours pas la qualité des Sierra. Amusant quand même ! Atomino (AM/PC/ST) est un jeu de réflexion sympa, mais qui devient vite trop dur ! Dommage, c'était une bonne idée signée Psygnosis. L'arcade/aventure est à l'honneur chez Mirrorsoft avec la version Amiga de Blade Warrior, un jeu graphiquement original mais un peu trop difficile. La compagnie londonienne propose enfin Riders Of Rohan (PC), un jeu qui s'inspire du Seigneur des Anneaux de JRR Tolkien, mais dont on espérait beaucoup plus.

## LES HITS

Les nostalgiques de Dungeon Master pourront profiter bientôt de BBS

Jane Seymour (PC), un clône du jeu de FTL, mais se déroulant dans un univers SF et signé Gremlin. La même compagnie propose également F.O.F.T. (PC), un simulateur dans la lignée d'Elite, qui est bien meilleur que les versions Amiga et ST, et surtout moins buggé.

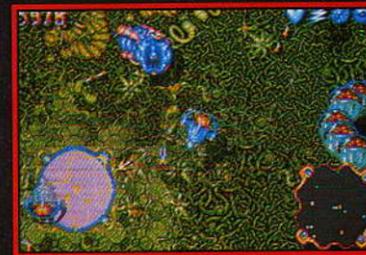
Les aventuriers vont trépigner devant Colonel's Bequest (ST), une enquête policière passionnante signée Sierra-On-Line. Les possesseurs d'Amiga peuvent enfin frémir dans les donjons de Eye Of The Beholder, dont la conversion est très réussie. Virtual Worlds (AM/PC/ST) est une compilation des titres d'Incentive, avec un jeu inédit, The Crypt, la suite de Castle Master.

Si vous adorez l'univers de Dungeons & Dragons, vous passerez pour Secret Of The Silver Blades (AM) et Death Knights Of Krynn (AM), les deux conversions SSI en date.

Les matheux s'amuseront de Logical (ST), le dernier Puzzle Game en date signé Rainbow Arts. Si vous désirez apprendre à jouer aux échecs chinois, Battlechess 2 (AM) est là pour vous y aider, et pour vous amuser avec ses combats animés encore plus drôles que dans Battlechess. Dans Railroad Tycoon (ST), vous serez maître d'un empire ferroviaire et vous passerez des heures dans ce successeur direct de Populous et Sim City. Pour terminer, Sarakon (AM/PC/ST) est un jeu dément, dans la lignée de Shanghai, mais avec plus d'originalité...

A ne pas rater si vous aimez ce type de jeu.

Les amateurs de simulations pourront participer à des courses de motos grâce à Team Suzuki (PC), une simulation dont l'animation 3D est particulièrement impressionnante. Enfin F15 Strike Eagle 2 (ST) permettra aux amateurs de F19 Stealth Fighter de se changer un peu les idées.



## AMNIO

### L'ultime machine de guerre!

Une forme de vie étrange est apparue dans l'univers intergalactique : ONCABLOC le Grand Démon né dans l'espace pour dévorer tout ce qui passait à sa portée.

Les sages de la planète Terra réunissent leurs instances supérieures pour développer AMNIO, la seule machine de guerre faite d'éléments biologiques et spirituels capable d'affronter le Grand Démon.

Combattez sur 10 planètes organiques vivantes ! Récupérez la DNA indigène pour améliorer la puissance de feu d'AMNIO et libérez les êtres prisonniers de votre conscience.

Foncez, il faut sauver Terra !

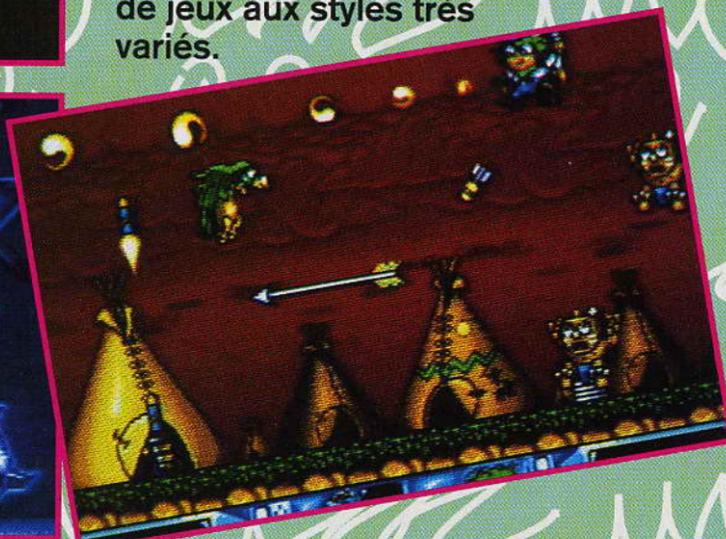
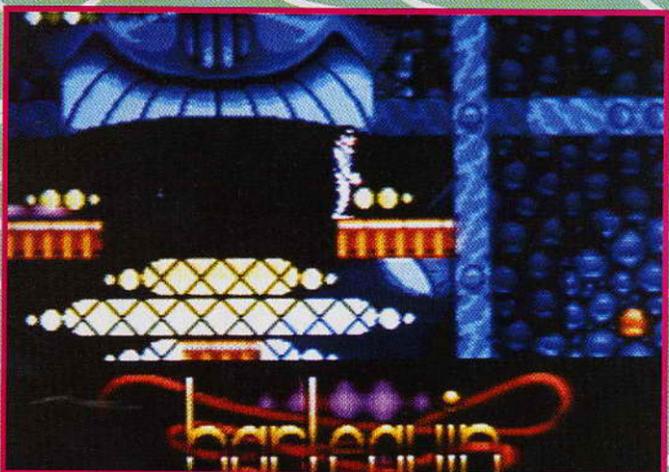
Photos d'écran Amiga

Distribué par P. P. S. - 150 Bd Haussmann - 75008 Paris -  
Tel. : (1) 43. 59. 47. 47.

# PREVIEWS MICRO Spécial GREMLIN



Gremlin Graphics est une compagnie anglaise se faisant connaître en son temps grâce à de nombreux hits sur 8-bits, principalement avec Monty Mole, leur personnage principal. Le passage aux jeux 16-bits ne se sera, hélas !, pas très bien passé pour Gremlin, qui mettra près de deux ans à retrouver sa notoriété d'antan. Depuis un an, Gremlin enchaîne hits sur hits ; Turbo Lotus Esprit Challenge, Team Suzuki, Supercars 2, Switchblade 2, HeroQuest sont là pour en témoigner. Aujourd'hui, l'ambition de Gremlin est encore plus grande. Avec sa nouvelle vague de jeux, la compagnie espère inquiéter les éditeurs les mieux installés, et après notre passage éclair à Sheffield, nous sommes convaincu que ces Anglais ont entre leurs mains de quoi devenir l'un des plus grands labels européens, avec une gamme de jeux aux styles très variés.



# PREVIEWS

AMIGA/ST - DECEMBRE

# VIDEOKID

**E**ncore un jeu que Gremlin nous cachait... Il s'agit d'un shoot'em'up assez classique dans son déroulement, mais superbement réalisé. Vous dirigez le héros, un petit garçon ayant été aspiré dans le monde audiovisuel de son poste

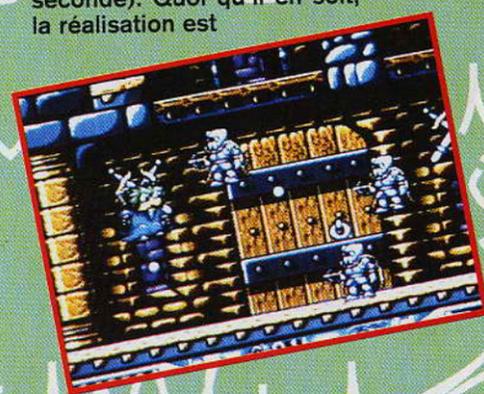


ling. Cela signifie qu'à certains moments, le parcours vous est imposé, comme pour un jeu de tir classique, mais qu'à d'autres moments vous êtes totalement libre de parcourir le niveau comme bon vous semble. Vous avez bien sûr des armes spéciales, ainsi que divers bonus tout au long du jeu, afin de pimenter un peu la partie. Les décors et les ennemis semblent assez variés, avec par moments des sprites vraiment énormes et toujours très bien animés (50 images par seconde). Quoi qu'il en soit, la réalisation est



vraiment exceptionnelle, pour un jeu d'un genre faisant d'habitude plutôt fureur sur console.

de télévision, à cause d'un magnétoscope pas tout à fait comme les autres. Pour s'échapper, il va devoir parcourir cinq mondes, chacun divisé en plusieurs sous-niveaux. Chaque monde constitue un programme du magnétoscope ; il y aura donc les mondes de type médiéval, western, science-fiction, gangster et horreur, avec à chaque fois des décors et des ennemis totalement différents. Le scrolling multidirectionnel sur ST est en plus différentiel sur Amiga. Suivant les niveaux, ce sera vous ou l'ordinateur qui contrôlera le scrol-



# 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 bails 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).



# UTOPIA

## PREVIEWS

AMIGA/ST - Septembre  
PC - Début 92

**U**topia, jeu de simulation se situant entre Sim City et Populous, vous a déjà été présenté dans notre précédent numéro. Voici quelques informations supplémentaires... Dans Utopia, vous contrôlez le développement économique, militaire et industriel d'une colonie sur une planète. Votre but est d'assurer le bien-être de vos colons, et d'accroître leur niveau de

Des  
adversaires  
assez  
étranges



Chaque bâtiment coûte bien sûr plus ou moins cher, et surtout ses délais de construction sont très variables. Stades, hôpitaux et œuvres sociales rendent la population plus heureuse, mais il ne faut pas négliger votre industrie militaire pour autant. Pour accroître votre industrie, il faut chercher et trouver des minerais adéquats et des sources d'énergie, sinon c'est la pénurie. Vous pouvez aussi envoyer des espions chez la colonie adverse, option coûteuse, mais vous fournissant des informations essentielles. Vous pouvez enfin investir votre argent dans différents services : la recherche, l'armement, les œuvres sociales... pour en accélérer le développement. Outre les problèmes caractéristiques à ce genre de simulation,



vie jusqu'à atteindre une qualité de vie de 90 % ou plus, une véritable Utopie. Pour développer votre colonie, il faut trouver un juste équilibre entre la croissance de votre industrie, de votre armement et des bâtiments collectifs. Vous avez la possibilité de bâtir plus d'une trentaine de constructions différentes : usines, stades, radars, entrepôts, canons, lance-missiles, raffineries...



Ecran principal  
sur lequel  
vous contrôlez  
votre colonie.

vous allez rapidement découvrir qu'une race extraterrestre occupe la même région que vous. Il va donc falloir protéger vos installations et avoir un armement assez moderne, mais aussi attaquer la colonie adverse, si vous arrivez bien sûr à la trouver. La version finale du jeu proposera dix

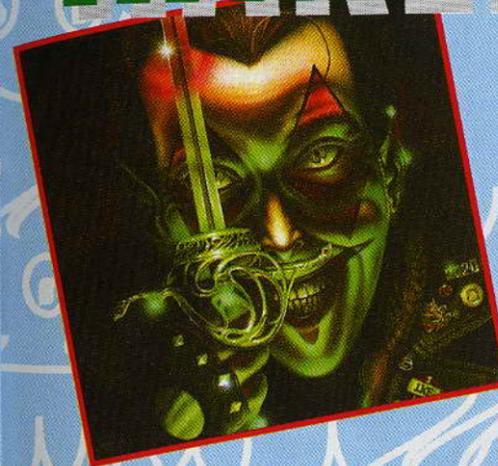


mondes, avec pour chacun des graphismes et des sprites différents. Il n'est pas encore question de disquettes de scénarios ou d'éditeur de monde, la taille du jeu et sa complexité assurant déjà une espérance de vie très longue. Beaucoup plus complexe que Sim City, apparemment beaucoup plus beau et original, Utopia va en outre être traduit en français. Avec une documentation d'au moins quatre-vingts pages pour présenter les très nombreuses options et menus, cette traduction sera vraiment la bienvenue.

# HARLEQUIN

## PREVIEWS

AMIGA/ST - Octobre



de, a été brisé en quatre morceaux. Vous devez bien sûr retrouver les quatre parties du cœur et découvrir qui est à l'origine de cette catastrophe, pour rendre à votre monde sa gaieté et sa joie de vivre. Si l'histoire et le but du jeu sont loin d'être surprenants, il n'en est pas de même du jeu en lui-même. Les décors et les ennemis



**O**n n'en avait jamais entendu parler auparavant, alors autant dire que ce jeu d'arcade très original est une sacrée surprise. Harlequin est un jeu de plates-formes gigantesque, avec vingt niveaux, soit près de 900 écrans de jeux, dont un certain nombre de scènes de bonus. Vous y dirigez Harlequin, un personnage bien sympathique, à travers un monde fantastique devenu soudainement hostile. Souverain malheureux, vous venez de vous apercevoir que le cœur de Chimerica, votre mon-

de, a été brisé en quatre morceaux. Vous devez bien sûr retrouver les quatre parties du cœur et découvrir qui est à l'origine de cette catastrophe, pour rendre à votre monde sa gaieté et sa joie de vivre. Si l'histoire et le but du jeu sont loin d'être surprenants, il n'en est pas de même du jeu en lui-même. Les décors et les ennemis

de, a été brisé en quatre morceaux. Vous devez bien sûr retrouver les quatre parties du cœur et découvrir qui est à l'origine de cette catastrophe, pour rendre à votre monde sa gaieté et sa joie de vivre. Si l'histoire et le but du jeu sont loin d'être surprenants, il n'en est pas de même du jeu en lui-même. Les décors et les ennemis



de, a été brisé en quatre morceaux. Vous devez bien sûr retrouver les quatre parties du cœur et découvrir qui est à l'origine de cette catastrophe, pour rendre à votre monde sa gaieté et sa joie de vivre. Si l'histoire et le but du jeu sont loin d'être surprenants, il n'en est pas de même du jeu en lui-même. Les décors et les ennemis

# DAEMONSGATE I: DROVANS KEY

# PREVIEWS

PC / Décembre  
Amiga/ST - Janvier



pour la crédibilité de l'histoire, mais aussi dans l'optique d'une utilisation future dans les deux autres volets de l'aventure. Tous les personnages rencontrés ont leur propre personnalité, et ils sont définis non seulement par des caractéristiques (force, intelligence...) mais aussi par des compétences (nage, tir à l'arc...) donnant à chaque individu beaucoup plus de consistance et un comportement différent. Trente-deux des personnages rencontrés sont susceptibles de vous suivre, votre groupe pouvant être constitué au maximum de huit personnages. Près de cent trente autres individus ou groupes de personnages ont un rôle vraiment essentiel dans l'aventure, et ils possèdent eux aussi une personnalité et leur intelligence propre. Quoi qu'il en soit, ces personnages, et tous ceux que vous rencontrerez, agissent totalement indépendamment, vaquant à leurs

occupations quotidiennes. Bref, le scénario est à la fois complexe, intéressant et réaliste, utilisant à fond un monde interactif. Le système de jeu et la représentation rappellent tout de suite Ultima 6, avec une vue du dessus des personnages, mais la fenêtre graphique est légèrement plus grande, avec surtout des graphismes superbes (VGA 256 couleurs) sur PC. Pour les déplacements sur la carte, votre



**D**aemonsgate est sans aucun doute le plus important des projets prévus pour cette fin d'année 1991 chez Gremlin.

Il s'agit d'un jeu de rôles médiéval promettant énormément, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord un grand soin a été accordé à l'élaboration du monde où se déroule l'aventure. Que cela soit sur le plan géographique, historique, religieux ou social, tout a été soigneusement travaillé et étudié.

En outre, ce jeu constitue la première partie d'une trilogie. Ceci a permis aux auteurs de développer un scénario complexe et réaliste, certains éléments de l'aventure sont en effet présents à la fois

groupe est représenté par un bouclier, la vue devenant beaucoup plus détaillée en ville ou aux endroits intéressants. Même ressemblance avec Ultima pour le système de combat, grâce auquel vous pouvez soit diriger chacun de vos aventuriers, soit leur donner des directives générales pour un affrontement (fuir, rester derrière, utiliser les armes de jet, venir au corps à corps...). Tout comme dans Ultima, les dialogues avec les personnes rencontrées sont essentiels ; des questions sur les mots clefs apparaissant dans les réponses et permettant d'obtenir des informations essentielles pour l'aventure. En outre, un système de bloc-notes vous évite d'écrire sur un papier les renseignements importants, vos personnages le faisant automatiquement.



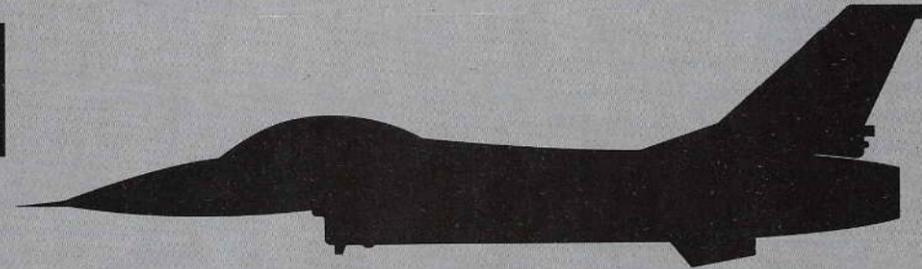
Le paysage est vu du dessus.



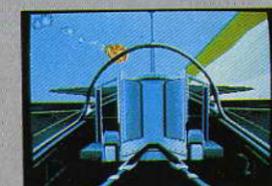
En cas de problème, il ne reste plus qu'à consulter leur journal de route. Le dernier point sur lequel je m'attarde est la magie, ou plutôt "les magies" accessibles. Sorcellerie, démonologie, élémentarisme, magie de l'esprit et magie classique sont les cinq écoles existant sur votre monde. Très variée, la magie permet aussi bien de préparer des potions que d'enchanter des objets, ou encore de lier des démons à une arme ou à une armure par exemple. Cela laisse pré-

sager des possibilités de jeux extraordinaires, avec bien sûr une multitude d'objets, de monstres et de pièges à la clef. Daemonsgate est un jeu de rôles reprenant tout ce qui a fait le succès d'Ultima 6, avec suffisamment d'innovations pour ne pas en faire un bête clone, il sera en outre complètement traduit en français. Une affaire à suivre de très près... pour ce qui pourrait être un concurrent au mythique Ultima.

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



## FALCON 3.0™



COMMANDEZ LA DEMO  
JOUABLE DE  
FALCON 3.0 sur PC 5 1/4

(disque dur indispensable pour installer la démo). Envoyez vos coordonnées sur papier libre et un chèque de 10 F à

UBI SOFT  
(démo FALCON 3.0)  
8/10 rue de Valmy  
93100 MONTREUIL/BOIS

Vous aurez ainsi un aperçu de l'inégalable qualité du jeu FALCON 3.0.

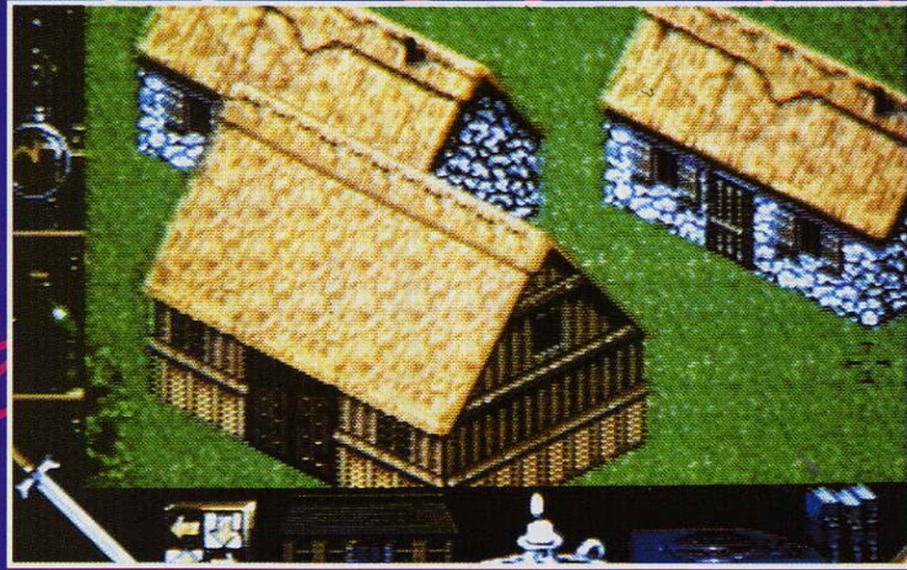
Courage, force et intelligence sont indispensables au bon commandement d'un escadron de chasse. En tant que commandant, vous dirigerez un escadron de plus de 8 jets à travers des missions impossibles, plus impressionnantes les unes que les autres. FALCON V3 vous transporte à travers Panama, Koweït et Israël, ainsi que dans le désert d'Arabie Saoudite où vous pourrez effectuer vos entraînements de combats.

Votre escadron vous attend.....

Bientôt Disponible sur IBM PC

# FLAG

Ce jeu est le tout dernier projet de l'équipe anglaise à l'origine de Lost Patrol. Il s'agit d'un jeu de stratégie vous opposant à dix adversaires gérés par l'ordinateur. Pour chaque adversaire, quatre niveaux de jeux fourniront donc au total quarante niveaux de jeu. C'est très simple, il consiste à atteindre avec un de vos hommes le drapeau adverse, tout en protégeant le vôtre bien sûr. Vous êtes basé au départ dans votre village, avec une certaine somme d'or à votre disposition, tout comme votre ennemi. Vous pouvez construire des murs pour protéger votre drapeau et gêner la progression des soldats adverses. Vous pouvez aussi engager des troupes et leurs gardes (NDLR : ça me rappelle quelque chose...), mais vous pouvez également les regrouper pour former une unité beaucoup plus puissante ou les envoyer en ex-



ploration ou au combat. Le ninja (qui coûte très cher) est un personnage très puissant, pouvant mettre le feu aux bâtiments de l'adversaire, pour ralentir le développement de l'armée adverse et la ruiner. Les soldats-béliers sont les seuls à pouvoir abattre les murs, mais ils n'ont par contre aucune défense et sont donc très vulnérables. La

magie sera bien sûr présente avec divers sorts : invisibilité, rapidité, force, épidémie... De très nombreux autres éléments entrent en jeu suivant le niveau, avec des dragons, une rivière à traverser, un pont, des marchands à attaquer pour leur prendre leur or... Si le but du jeu peut sembler assez facile à atteindre, il n'en est rien en réalité. Tenez, par exemple, il suffit que l'ennemi construise un mur sur le pont pour vous bloquer le passage. Vos soldats peuvent alors traverser à la nage, mais arrivés sur l'autre rive, ils sont épuisés et incapables de se battre. Envoyez un bélier pour détruire ce maudit mur et votre adversaire va s'empresser d'envoyer des soldats pour massacrer vos hommes... Le terrain est en 3D isométrique, mais il est possible de voir la carte en 2D, pour plus de clarté. Le terrain fait 8 écrans sur 8, avec de nombreux détails et éléments

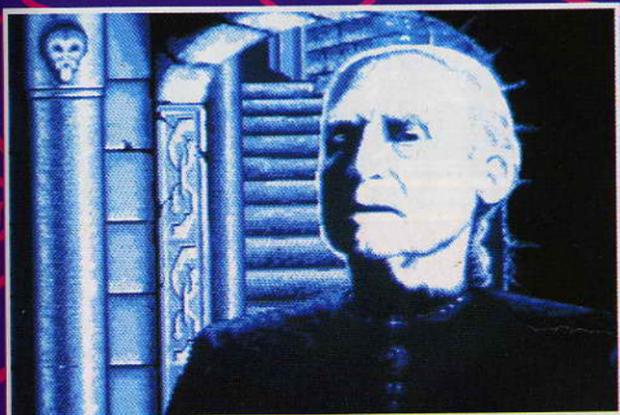


Des scènes animées complètement dingues.

# PREVIEWS

Amiga/ST/PC - Début 92

de décor. Il sera possible de jouer à deux, mais malheureusement pas en même temps. Un peu comme aux échecs, chacun aura 30 ou 45 secondes pour donner ses ordres, après quoi ce sera au tour de votre adversaire. Crispant paraît-il ! Un dernier mot sur la présentation du jeu et quelques scènes animées l'agrémentant, pour vous dire qu'elles sont superbes, tout comme les graphismes. Bien fait, assez simple à utiliser, Flag devrait plaire à un très large public.



Un adversaire... puis un autre plus coriace.



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

POUR TOUTE COMMANDE  
 EN CADEAU UNE DEMO  
 WROOM, LOGICAL, CHUCK YEAGER AIR

### ATARI

**PROMO**

GRAVITY..... 69  
 KICK OFF 2..... 179  
 INTERPHASE 3D..... 69  
 POWERMONGER..... 179  
 STUNT CAR RACER..... 99  
 AWESOME..... 179  
 BETRAYAL..... 179  
 SAFARI GUNS..... 99  
**BLITZ TURBO**  
 HARD COPIEUR..... 290  
 LECTEUR EXTERNE..... 590

PLANETE AVENTURE VF289  
 EXPLORA 2 / MANIAC MANSION  
 INDIANA AV / PORTES DU TEMPS  
 MONSTER PACK..... 249  
 SHADOW OF THE BEAST / MITRO  
 INFESTATION  
 POWER UP..... 249  
 CHASE HQ X OUT / ALTERED BEAST  
 RAINBOW ISLAND / TURRICAN  
 THE RAIDERS..... 249  
 TARGHAN / COLORADO  
 STRIBLAD / FETICHE MAYA  
 TRIAD 3..... 199  
 SPEEDBALL / BLOOD MONEY  
 ROCKET RANGERS  
 POWER PACK..... 269  
 LOMBARD RALLY / BLUDWICH  
 XENON 2 / TV SPORT FOOTBALL  
 VIRTUAL REALITY V1..... 329  
 STARGLIDER 2 / STUNT CAR  
 CARRIER COMMAND / MIDWINTER  
 INTER SOCCER CHALLENGE

DUNGEON MASTER-CHAOS 289  
 FALCON + MISSION 1..... 289  
 POPULOUS + SIM CITY 289  
 POWERMONGER-CADAVRE 289  
 10 MEGA HITS VOL 2..... 345  
 CHALLENGER..... 289  
 DECLIC..... 289  
 FULL BLAST..... 289  
 HOLLYWOOD COLLECTION 289  
 PREMIER COLLECTION..... 289  
 N R J 2..... 289

3 D CONSTRUCTION KIT 349  
 AFRICA KORPS..... 289  
 AH 73M THUNDERHAWK..... 239  
 ALCATRAZ..... 239  
 AMOUR GEDDON..... 239  
 B.A.T..... 289  
 BATTLE COMMAND..... 239  
 BATTLE OF BRITAIN..... 280  
 BILLIARD SIMULATOR 2..... 239  
 BILLY THE KID..... 239  
 CADAVRE..... 239  
 CADAVRE LEVELS..... 149  
 CAPTIVE..... 239  
 CAR VUP..... 239  
 CHAMPION OF RAJ..... 239  
 CHAOS ANDROMEDA..... 249  
 CHESS CHAMPION 2175..... 289  
 CHUCK ROCK..... 245  
 COHORT FIGHT ROME..... 289  
 CRIME WAVE..... 239  
 CROISIERE PR CADAVRE..... 289  
 CRYSTALS OF ARBOREA..... 220  
 CURSE OF AZURE BOND  
 CYBERGON 3..... 239  
 DARKMAN..... 239  
 DAS BOOT..... 239  
 DEUTEROS..... 259  
 DUNGEON MASTER VF  
 ELF..... 239  
 EXPLORA 2..... 239  
 F 15 STRIKE EAGLE..... 289  
 F 19 STEALTH FIGHTER..... 265  
 F 29 RETALIATOR..... 220  
 FALCON MISSION 1 ou 2..... 185  
 FINAL WHISTLE (KICK OFF)..... 139  
 FLIGHT OF THE INTRUDER..... 289  
 GAUNTLET 3..... 259  
 GODS..... 239  
 GRAND PRIX 500CC 2..... 239  
 GREAT COURTS 2 VF..... 245  
 HARD DRIVING 2..... 289  
 HUNTER..... 289  
 HILL STREET BLUES..... 239  
 ICE HOCKEY..... 269  
 INTER SOCCER CHALLENGE..... 220  
 JAMES BOND..... 245  
 JUPITER'S MASTERDRIVE..... 245  
 KICK OFF 2 + SCENARIO..... 239  
 KILLING CLOUD..... 239  
 LAST NINJA 3..... 245

LEISURE SUIT LARRY 3..... 369  
 LEMMINGS..... 189  
 LIFE & DEATH..... 239  
 LOTUS TURBO ESPRIT..... 220  
 MI TANK PLATOON VF..... 280  
 MANCHESTER EUROPE..... 249  
 MAUPITI ISLAND..... 239  
 MARIAN ISLAND..... 239  
 MERCHANT COLONY..... 289  
 METAL MUTANT..... 239  
 MIDWINTER 2..... 289  
 NAM..... 245  
 NEBULUS 2..... 239  
 OPERATION STEALTH..... 269  
 OUTRUN EUROPA..... 249  
 OUTZONE..... 239  
 PANG..... 239  
 POWERMONGER DATA..... 145  
 PRINCE OF PERSIA..... 239  
 RAILROAD TYCOON..... 289  
 RBI 2 BASEBALL..... 239  
 RETURN EUROPE..... 139  
 RICK DANGEROUS 2..... 235  
 ROBIN HOOD..... 289  
 SECRET MONKEY ISLA VF..... 289  
 SHADOW DANCER..... 239  
 SHADOW SORCERER..... 289  
 SIM CITY TERRAIN..... 189  
 SPEEDBALL 2..... 239  
 SPINDIZZY WORLD..... 249  
 SPOT..... 239  
 STORMBALL..... 239  
 SUPERCARS 2..... 239  
 SWIFT..... 239  
 THE IMMORTAL..... 239  
 TEAM SUZUKI..... 239  
 TENTACLE..... 249  
 TEST DRIVE 2..... 189  
 THE BLUE MAX..... 289  
 THUNDERJAWS..... 239  
 TOKI..... 239  
 TURRICAN 2..... 239  
 TV SPORTS BASKETBALL..... 289  
 UTOPIA..... 239  
 WARZONE..... 239  
 WRECKERS..... 249  
 WINNING TACTICS..... 139  
 Z OUT..... 199

### PC COMPATIBLES

**PROMO**

WATERLOO..... 149  
 INDIANAPOLIS 500..... 199  
 NIGHT SHIFT 5P1/4..... 149  
 INTER SOCCER CHAL..... 199  
 TEST DRIVE 3 EGA,VGA 199  
 AUSTRALITZ..... 149  
 CONFLICT EUROPE..... 149  
 INDIANA JS AVENT..... 149

**SOUND BLASTER 1490 F**  
**CARTE S.B. PRO 1890 F**

SIM CITY + POPULOUS 289  
 10 MEGA HITS VOL 2..... 345  
 CHALLENGERS..... 289  
 DECLIC..... 289  
 FULL BLAST..... 289  
 LES BATTANTS..... 289  
 NRJ 2..... 289  
 POWER PACK..... 320  
 PLANETE AVENTURE..... 329  
 RAIDERS..... 245

3 D CONSTRUCTION KIT..... 450  
 4 D SPORT BOXING..... 289  
 AH73 M THUNDERHAWK..... 349  
 ANDRETTI..... 289  
 BAT..... 289  
 BATTLE COMMAND..... 239  
 CENTURION..... 239  
 CHUCK YEAGER'S AIR  
 COMMAND HQ..... 349  
 CROISIERE PR CADAVRE..... 289  
 D GENERATION..... 299  
 ELVIRA VF..... 335  
 EYE OF THE BEHOLDER..... 289  
 F 117 A NIGHTHAWK..... 390  
 F 15 STRIKE EAGLE 2..... 325  
 F 29 RETALIATOR..... 349  
 FALCON 3..... 349  
 FLIGHT OF THE INTRUDER..... 349  
 FLIGHT SIMULATOR IV..... 435  
 GODS..... 239  
 GRAND PRIX 500CC 2..... 239  
 GREAT COURTS 2..... 289  
 GUNSHIP 2000..... 380  
 HEART OF CHINA..... 380  
 HILL STREET BLUES..... 280  
 IT CAME FROM DESERT..... 349  
 JETFIGHTER 2..... 290

KICK OFF 2..... 239  
 KING'S QUEST 5..... 385  
 LEISURE SUIT LARRY 3 VF..... 390  
 LEISURE SUIT LARRY 5..... 399  
 LINKS..... 345  
 MEGAFORTRESS..... 345  
 MIG 29 FULCRUM..... 289  
 OPERATION STEALTH..... 299  
 RAILROAD TYCOON..... 299  
 RISE OF THE DRAGON..... 390  
 ROBIN HOOD..... 349  
 SAVAGE EMPIRE..... 289  
 SECRET MONKEY ISLA..... 289  
 SECRET WEAPON LUFTWA..... 289  
 SILENT SERVICE 2..... 345  
 SIM EARTH VF..... 349  
 SPACE QUEST 4..... 390  
 SPEEDBALL 2..... 289  
 SPIRIT OF EXCALIBUR..... 335  
 SIM EARTH VF..... 349  
 TV SPORT BASKETBALL..... 335  
 U.M.S. 2 VF..... 335  
 UTOPIA..... 349  
 WING COMMANDER 2..... 369  
 WOLFPACK..... 289  
 WRATH OF THE DEMON..... 329

### AMIGA

**PROMO**

CARTHAGE..... 179  
 CADAVRE..... 179  
 POWERMONGER..... 179  
 SIM CITY + POPULOUS 289  
 LIGHT CORRIDOR..... 99

**EXTENSION 512 K**  
 HORLOGE + SWITCH 450

10 MEGA HITS VOL 2..... 345  
 CHALLENGER..... 289  
 DECLIC..... 289  
 MONSTER PACK..... 249  
 FULL BLAST..... 289  
 POWER UP..... 249  
 PREMIER COLLECTION..... 289  
 VIRTUAL REALITY VI..... 329  
 THE RAIDERS..... 249  
 HUNTER..... 289  
 PLANETE AVENTURE..... 289

3 D CONSTRUCTION KIT..... 390  
 AH 73M THUNDERHAWK..... 289  
 AMOUR GEDDON..... 239  
 BAT..... 289  
 BATTLE COMMAND..... 239  
 BETRAYAL..... 239  
 CAPTIVE..... 239  
 CASTLES..... 289  
 CENTURION..... 239  
 CHAOS ANDROMEDA..... 249  
 CHAOS STRIKE BACK..... 269  
 CHUCK ROCK..... 245  
 CROISIERE PR CADAVRE..... 289  
 DEUTEROS..... 259  
 DUNGEON MASTER VF..... 269  
 ELVIRA VF..... 289  
 EYE OF THE BEHOLDER..... 289  
 F 15 STRIKE EAGLE 2..... 289  
 F 19 STEALTH FIGHTER..... 289  
 FLIGHT OF THE INTRUDER..... 289  
 GODS..... 239  
 GREAT COURTS 2..... 245  
 HEART OF CHINA..... 320  
 HUNTER..... 289  
 INDIANAPOLIS 500..... 220

KICK OFF 2-SCENARIO 239  
 KING QUEST 5..... 329  
 LOTUS TURBO ESPRIT..... 220  
 LORD OF THE RING..... 289  
 MI TANK PLATOON..... 280  
 MARIAN ISLAND..... 239  
 MEGA LO MANIA..... 289  
 MIDWINTER 2..... 289  
 RAILROAD TYCOON..... 289  
 RETURN TO EUROPE..... 139  
 ROBIN HOOD..... 289  
 SECRET MONKEY ISLA VF..... 289  
 SECRET WEAPON LUFTA..... 289  
 SILENT SERVICE 2..... 345  
 SIM CITY ARCHITECT 1ou2 189  
 SPEEDBALL 2..... 239  
 SPIRIT OF EXCALIBUR..... 289  
 SWIFF..... 239  
 TENTACLE..... 239  
 TURRICAN 2..... 239  
 TV SPORTS BASKETBALL..... 245  
 UTOPIA..... 289  
 WOLFPACK..... 285  
 WROOM..... 239

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

NOM : \_\_\_\_\_ ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : \_\_\_\_\_  CONTRE REMBOURSEMENT

\_\_\_\_\_  CHEQUE  CARTE BLEUE

VILLE : \_\_\_\_\_ N° CB : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ TELEPHONE : \_\_\_\_\_ DATE D'EXPIRATION : \_\_\_\_\_

TITRES : \_\_\_\_\_ PRIX : \_\_\_\_\_  NORMAL 15 F

\_\_\_\_\_  COLISSIMO 25 F

\_\_\_\_\_  LIVRAISON GARANTIE SOUS 48 H

\_\_\_\_\_  CONTRE REMBOURSEMENT

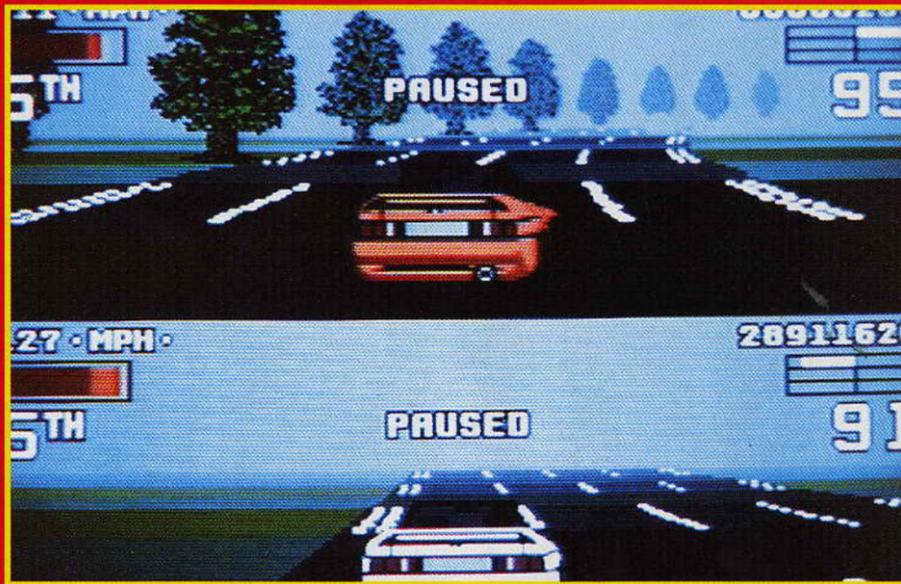
\_\_\_\_\_  + PORT COLISSIMO: 60 F

G4 36 FRAIS DE PORT TOTAL : \* SIGNATURE : \_\_\_\_\_

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE

**L**e jeu le plus attendu par les membres de la presse en visite à Sheffield était sans aucun doute la suite de Turbo Lotus. Heureusement que nous étions prévenus, sinon c'était l'arrêt cardiaque assuré. Tout d'abord, il va s'agir de huit courses totalement indépendantes, avec pour chacune quatre à cinq points de ravitaillement. Vous aurez le choix cette fois entre deux Lotus (Esprit et Elan), chacune ayant des avantages et des inconvénients. Le jeu à deux a quelque peu changé, puisque si vous pouvez, comme dans la première version, jouer à deux sur un même écran, il désormais possible de jouer chacun sur son ordinateur et son écran, pour peu que vous ayez un modem ou un câble null-modem. Vous jouerez dans ce cas sur la totalité de l'écran, et pas sur une moitié ! Encore plus fort, avec la possibilité de jouer à quatre en même temps, deux par ordi-



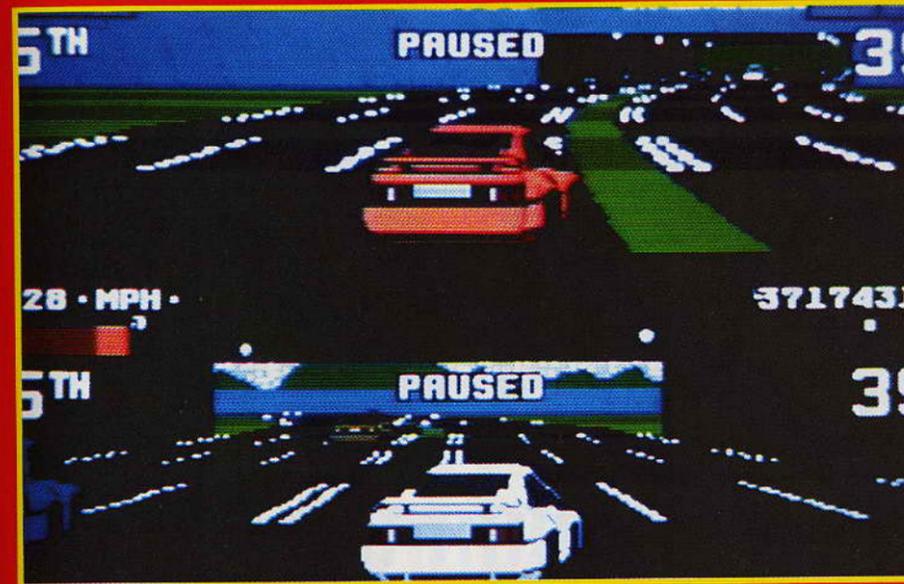
nateur, même si pour l'instant cette option n'est pas totalement au point. D'autres options vont autoriser la re-

configuration du jeu comme bon vous semble, pour utiliser une boîte manuelle ou automatique par exemple. Venons-en au jeu et à sa réalisation... L'animation semble encore plus fluide que pour Turbo Lotus, mais elle est surtout, c'est indéniable, plus rapide. Passons aux choses sérieuses avec beaucoup plus de détails sur les bords de la route ; les arbres, les panneaux, les maisons, les poteaux défilent à une vitesse vertigineuse. Ils rendent la course beaucoup plus belle et les sorties de route spectaculaires. La maniabilité de la voiture est largement aussi agréable que dans Turbo Lotus, même si cette fois, il y a plus d'obstacles sur les parcours avec des effets sensiblement différents sur le contrôle de la voiture. Entre les flaques d'eau, le sable, les rochers ou la neige, vous avez intérêt à garder les yeux fixés sur la route. A noter que les troncs d'arbre sur les bas-côtés de la route peuvent servir de tremplin. Les graphismes seront totalement différents à chaque ni-



# PREVIEWS

Amiga/ST - Octobre



veau. Il y a un niveau sous la neige, avec des routes qui sont alors très glissantes et des flocons de neige qui tombent, l'effet étant saisissant de

réalisme. Un autre dans le désert pose comme problème des amoncellements de sable freinant considérablement la voiture quand vous roulez des-

sus. Un autre se déroule en ville, avec une route à double sens, des véhicules venant en sens inverse. Un des niveaux consiste en une course durant un orage, des éclairs illuminent alors le ciel, vous entendez le tonnerre et la pluie se met à tomber. Pour n'importe lequel des niveaux, l'environnement sonore est un des éléments ayant le plus évolué. Le bruit des moteurs est toujours excellent, mais ce sont surtout les bruits lors des accidents qui sont impressionnants. Les gouttes de pluies s'écrasant sur le bitume donnent aux courses une ambiance démente. Encore plus prenant que Turbo Lotus, avec toujours beaucoup de relief et de virages sur les routes, Turbo Lotus 2 est à coup sûr un des gros titres de cet automne. Ici, à la rédaction, les paris sont engagés pour savoir qui va être notre nouveau champion sur ce soft. Stéphane, le champion en titre, va avoir beaucoup de mal à défendre son titre face aux jeunes loups que sont Frank, Didier, et à l'ours qu'est Jean.



# SUSPICIOUS CARGO

## PREVIEWS

AMIGA/ST - Octobre



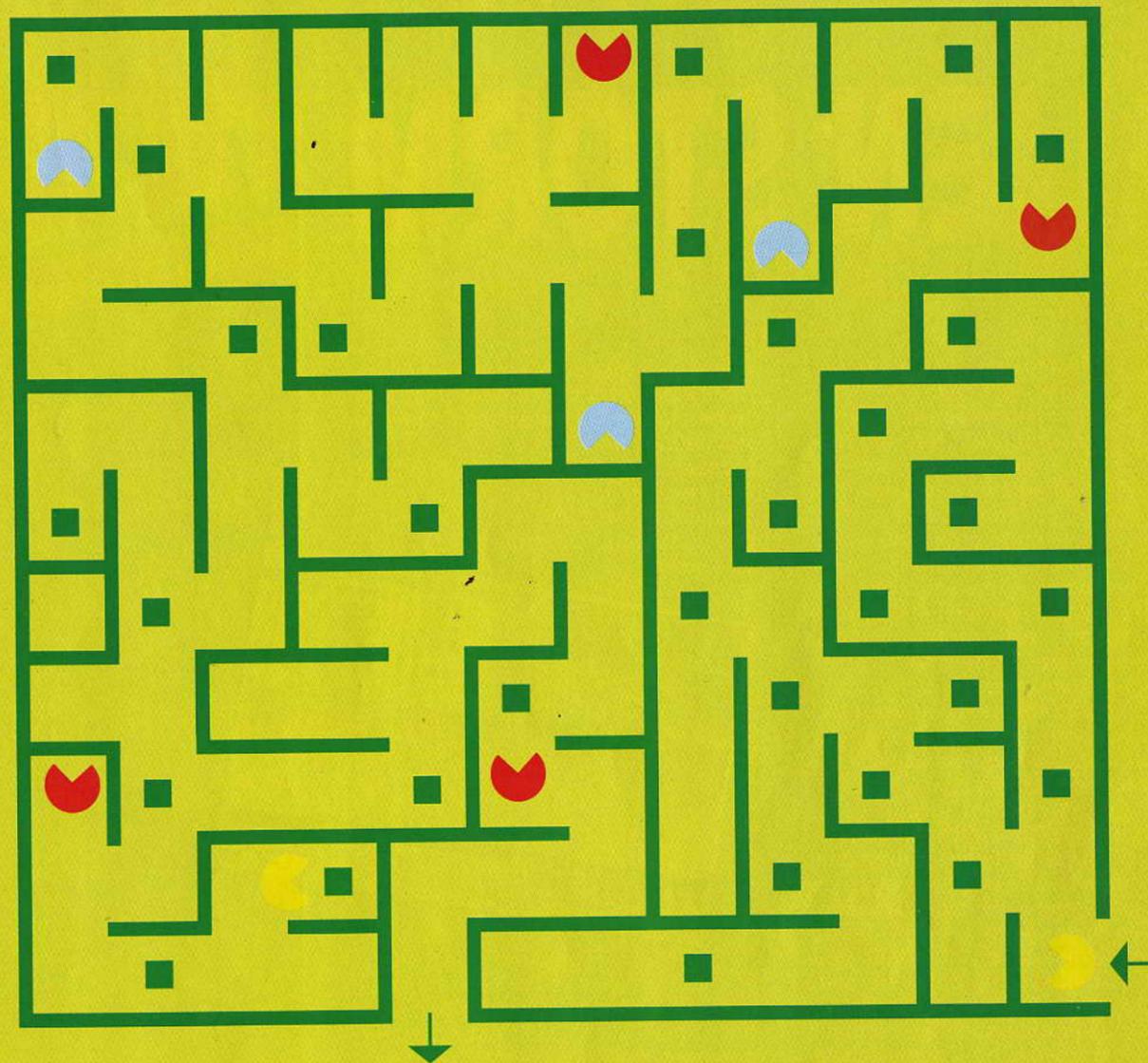
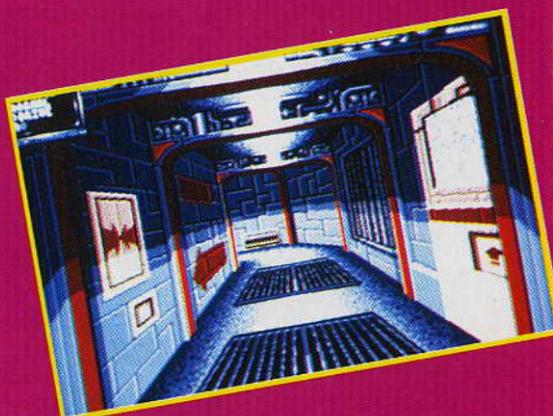
**S**ous ce nom étrange, se dissimule un jeu d'aventure lui aussi assez bizarre, se déroulant dans un monde futuriste de type cyberpunk. Vous êtes un pilote indépendant et vous possédez votre propre vaisseau spatial. Suite à des difficultés financières, vous avez accepté une mission pas vraiment légale pour le compte d'une des principales corporations industrielles qui régissent le monde. Il s'agit de faire parvenir à des laboratoires sur terre, une créature mystérieuse, sans qu'elle passe par les services douaniers terriens. Contrebondier par nécessité, vous allez malheureusement avoir pas mal de problèmes au cours d'un voyage qui s'annonce plutôt mouvementé.

En outre, une compagnie rivale va tout faire pour que votre mission échoue, sans parler de vos employeurs, pas vraiment très commodes. Suspicious Cargo est un jeu très complet, qui possède un scénario particulièrement bien ficelé, et qui combine en plus bon nombre de jeux différents. Il y a une partie jeu d'aventure, entièrement gé-

rée par icônes à la souris, une phase d'exploration, un jeu de réflexion, plusieurs phases d'arcade (lorsque votre vaisseau se fait attaquer) et d'autres surprises encore. Prévu sur Amiga et ST pour octobre, Suspicious Cargo sera certainement traduit en français lorsqu'il sortira !



Where is the fish ?  
Behind the sofa ?



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 :

**SONIC THE HEDGEHOG**  
Sega / Megadrive

**CROISIÈRE POUR UN CADAVRE**  
Delphine / ST, Amiga et PC

**PC KID 2**  
Hudson Soft / Consoles Nec

**GUNSHIP 2000**  
Microprose / PC

**MARTIAN DREAMS**  
Origin / PC

**A BOY AND HIS BLOB**  
Nintendo / Nintendo NES

**FLIGHT OF THE INTRUDER**  
Mirrorsoft / ST, AG et PC

**WING COMMANDER 2**  
Origin / PC

**BLOCK OUT**  
Atari / Lynx  
Electronic Arts / Megadrive  
Electronic Dreams / Macintosh

**COLORS**  
Infogrames / PC, Amiga et ST

**SHINOBI**  
Sega / Gamegear

**WORLD CUP**  
Nintendo / Gameboy

**FALCON 3.0**  
Mirrorsoft / PC

**GO MASTER**  
Nemesis / Macintosh

**HARD DRIVING**  
Tengen / Megadrive



# ALIEN STORM

## PREVIEWS

AMIGA/ST - Septembre

**D**ans la série des adaptations de jeux d'arcade sur micros, Alien Storm pouvait sembler très difficile à réaliser, mais US Gold s'est courageusement jeté à l'eau. La version Amiga que nous avons pu voir comportait déjà plusieurs niveaux finis sur les six prévus, et elle semblait excellente. Les graphismes, quasiment définitifs, sont assez jolis, mais c'est surtout l'animation des personnages et des monstres qui est impressionnante, tant par sa qualité que par sa rapidité. Chacun des niveaux comporte, comme dans la version arcade, plusieurs phases. Il y a tout d'abord des scènes à scrolling horizontal lent, durant lesquelles de nombreux ennemis vont venir vous attaquer. Par moment vous entrez dans des bâtiments, et vous avez alors accès à une phase de type Operation Wolf, les Aliens vous arrivant dessus du fond de l'écran, divers bonus pouvant être ramassés au cours de cette partie du jeu. Enfin, vous avez les scènes où votre personnage se met à courir, le scrolling horizontal accélérant alors de façon incroyable. C'est plus spécialement dans cette phase de jeu que vous vous rendez compte qu'US Gold a atteint une excellente maîtrise dans la conversion d'un Coin'up, car la réalisation est vraiment de très bonne facture. Il reste

cependant quelques petites améliorations à apporter concernant la jouabilité pas tout à fait satisfaisante pour le moment. L'option à deux joueurs est implémentée, ce qui rend bien sûr la progression beaucoup plus facile, votre partenaire couvrant alors vos arrières et vice versa.



Pour ce qui est de l'histoire, pas de grosses surprises, puisqu'il s'agit de nettoyer la Terre infestée par d'horribles Aliens, qui, pour certains, prennent des apparences apparemment anodines. Il s'agit donc d'un shoot'em'up promettant beaucoup en l'occurrence, le jeu original étant une complète réussite. La version ST pourra-t-elle tenir la route ? Réponse dans un prochain numéro !



La phase

« à la »

Opération

Wolf

## DOSSIER SIERRA

Sierra-On-Line est incontestablement une des compagnies américaines leaders en matière de jeux, surtout sur PC. Au dernier CES de Chicago, le stand de cette compagnie nous avait particulièrement impressionné, et notre spécialiste de la Californie, Didier, s'est sacrifié, abandonnant les plages de Malibu et de Venice pour entrer en plein cœur de la Californie, à Oakhurst, petite ville située entre Fresno et le parc naturel de Yosemite. Nous avons déjà fait un dossier sur Sierra-On-Line à la même époque l'an dernier, mais l'évolution de la compagnie a été des plus foudroyantes, nécessitant selon nous une nouvelle enquête. Ce sont désormais près de 400 personnes qui travaillent pour elle, plus les 80 employés de Dynamix, ce qui vous donne une idée de la taille de Sierra. De très nombreux softs sont en développement, sur de non moins nombreux supports, et nous allons donc tenter de vous en faire une rapide présentation, en commençant par les gros projets.



# CONQUEST OF THE LONGBOW

**1** 991 restera dans les annales comme l'année Robin des Bois, et Sierra-On-Line comme beaucoup d'autres utilise cette légende pour offrir à tous un jeu d'aventure s'annonçant heureusement comme assez fabuleux (et ce à l'instar des nombreux films venant de sortir sur ce mytique hors-la-loi, tous plus décevants les uns que les autres !)

L'aventure commence alors que Robin des Bois s'est retranché dans la forêt de Sherwood, avec ses partisans et ses amis (frère Tuck, Petit Jean, Will Scarlet...). Le shérif de Nottingham fait



tout ce qui est en son pouvoir pour neutraliser Robin des Bois et ses hommes. Le scénario du jeu a quelque peu été modifié, et si l'on retrouve des éléments de l'histoire tels que l'enlèvement de



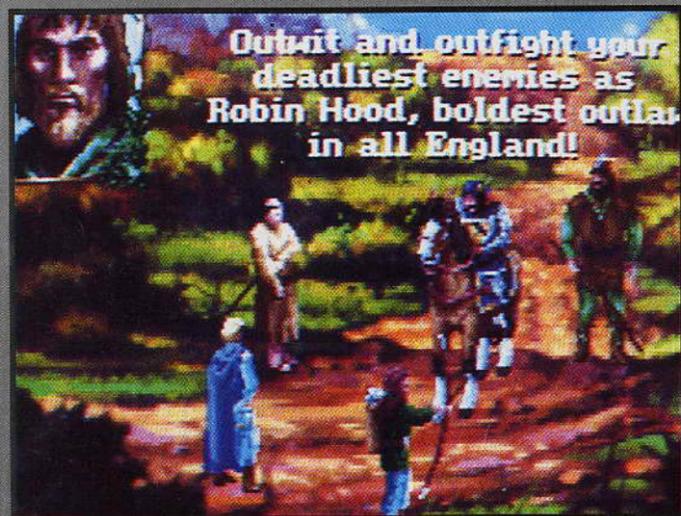
lady Marianne, le concours de tir à l'arc ou encore la pendaison des villageois, il y a aussi de nombreux éléments qui ont été rajoutés, avec par exemple de la magie, mais aussi la présence de moines guerriers à la solde du shérif, et quelques autres surprises « Made in Sierra ».

Outre l'aventure en elle-même, vous allez être amené à faire preuve de dextérité à plusieurs reprises. Il y a bien sûr la scène du tir à l'arc, où la trajectoire d'une flèche n'est pas vraiment rectiligne puisqu'il s'agit plutôt d'un tir en cloche. En outre, il faut tenir compte du vent (force et orientation) déviant votre tir.

Il y a aussi des scènes de duels, à l'épée ou au bâton de combat, contre divers ennemis plus ou moins doués. Le but du jeu est multiple. Il consiste tout d'abord à survivre, à aider vos amis, et surtout à amasser suffisamment d'or pour payer la rançon permettant la libération de Richard Cœur de Lion, votre souverain fait prisonnier durant les croisades. Pour cela, outre vos talents personnels, vous disposez de vos hommes de main, pour attaquer marchands et



nobles. Il faut en plus interroger les habitants du pays pour obtenir renseignements et aides en tout genre, comme dans un jeu d'aventure classique. Pour la gestion de l'aventure, Sierra reste fidèle à son nouveau système de commandes par icônes, même si pour l'occasion, ils



Outwit and outfight your deadliest enemies as Robin Hood, boldest outlaw in all England!

Prenez-vous pour Kevin Costner !

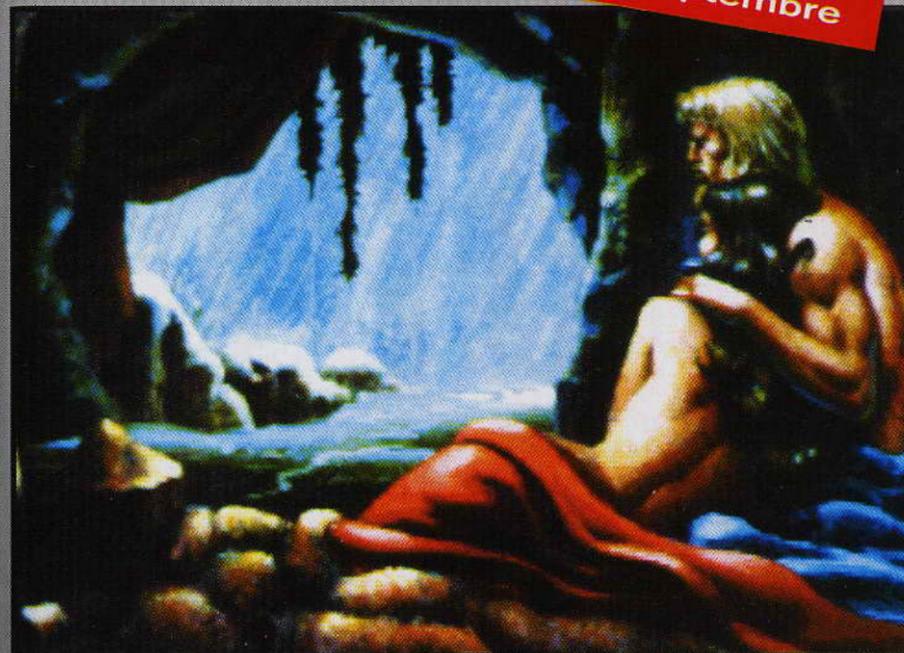
# PREVIEWS

PC / Septembre

ont été « customisés ». La seule différence vient d'une option supplémentaire pour combattre.

Le jeu bénéficie bien sûr de la qualité des graphismes ayant fait la réputation des jeux d'aventure Sierra-On-Line, et je peux même vous dire sans prendre de gros risques, que ceux-ci sont les meilleurs jamais réalisés par les graphistes de la compagnie.

Les peintures et les dessins ayant servi pour le jeu sont merveilleux, et le ré-



sultat en basse résolution du mode VGA en 256 couleurs est tout simplement incroyable. Les musiques ne seront pas en reste, avec des thèmes médiévaux repris par les musiciens, plus quelques compositions originales. Ce jeu d'aventure prouve s'il en était

besoin la maîtrise des développeurs de Sierra, tant sur le plan programmation, que sur le plan artistique ! Peut-être la huitième merveille du monde ?



Les graphismes VGA 256 couleurs à leur apogée !



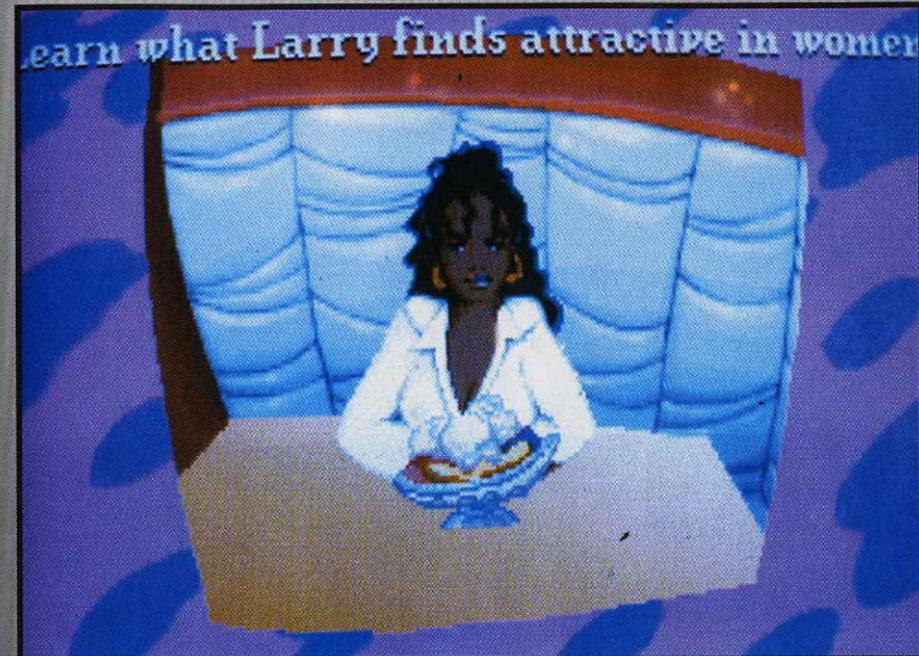
# LEISURE SUIT LARRY 5



Une fois encore, Sierra frappe très fort avec les toutes dernières aventures de Larry Laffer, l'antihéros le plus attachant de la décennie. Curieusement, Leisure Suit Larry 5 est le quatrième épisode de l'histoire de Larry, puisqu'en fait

il a complètement oublié ce qui lui est arrivé dans "LSL4 : The Missing Floppy". Cette amnésie partielle, catastrophique pour notre indomptable don Juan est une bénédiction pour l'histoire, puisqu'une fois de plus, il va lui arriver une multitude d'aventures rocambolesques. Le jeu débute alors qu'il travaille à un poste complètement inintéressant dans une société de production cinématographique. Celle-ci est en train d'effectuer une cruelle sélection pour découvrir une animatrice

hypersexy afin de présenter une nouvelle émission érotique révolutionnaire. Après bien des auditions, trois finalistes ont été sélectionnées. Et voilà que notre Larry, subitement promu chef d'études, doit aller étudier de près ces créatures de rêve, pour décider laquelle de ces trois femmes fatales mérite de gagner le poste. Lui le dragueur le plus nul de la planète, avec pour rôle de rencontrer trois vamps aux charmes ravageurs et aux formes épanouies ? Voilà qui promet quelques moments agréables, d'autant plus que la vie amoureuse de notre Larry n'est pas toujours des plus catholiques. Tout comme dans LSL3, vous dirigez en fait deux personnages, et pour notre plus grande joie, nous allons avoir la chance de vivre en plus les aventures non moins mouvementées de Passionate Patti. Le système pour passer d'un personnage à un

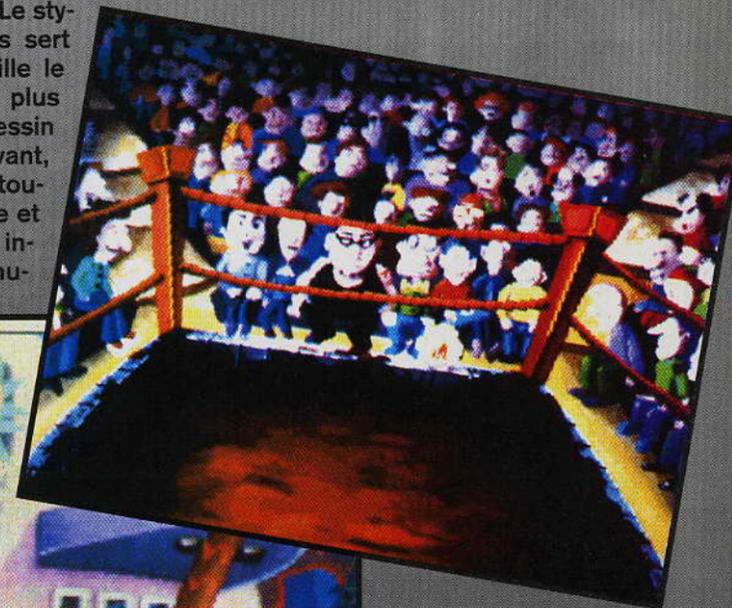
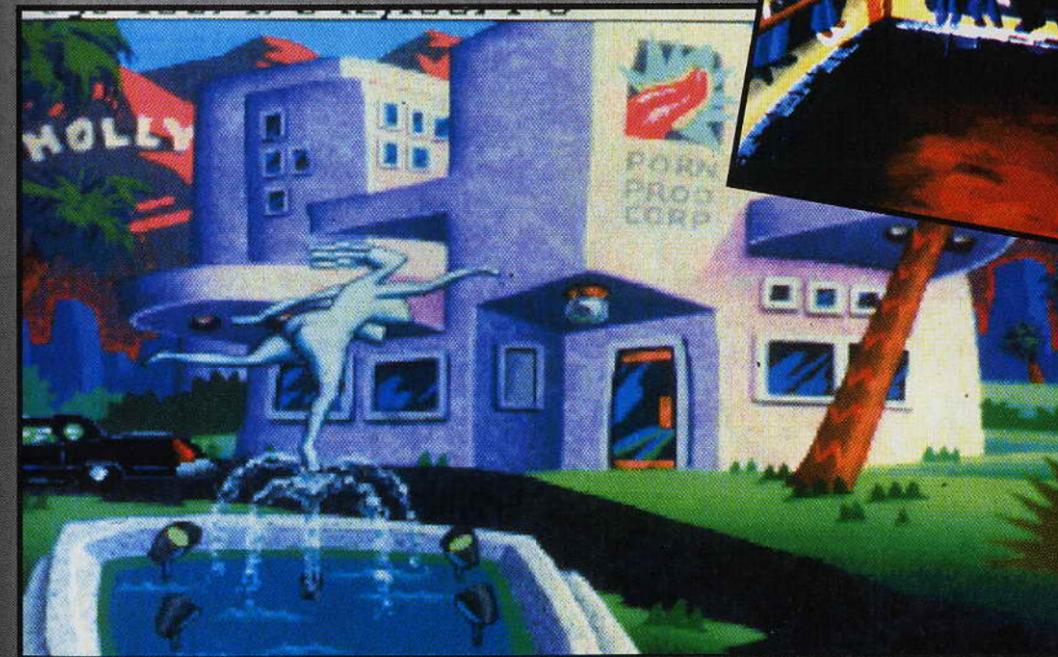


PREVIEWS  
PC - Décembre

siques ne sont pas restées, entraînant, adaptées à la situation et souvent amusantes. Il n'y a plus qu'à espérer que la traduction en français, prévue pour la fin de l'année, bénéficiera d'une qualité de conversion aussi bonne que celle de LSL3.

autre est d'ailleurs assez original. En effet, lorsque vous dirigez Larry et que vous vous endormez, vous rêvez de... Patti, que vous dirigez alors jusqu'à ce qu'elle s'endorme à son tour... ce qui signifie que Larry se réveille... Le fait que vous jouiez à la fois deux personnages, plus cette idée d'amnésie, ont permis l'élaboration d'un scénario complexe et prenant. Les deux autres éléments ayant fait entrer les aventures de Larry Laffer dans la légende, c'est-à-

dire l'humour et le sexe, sont eux aussi encore présents, et même bien présents, pour notre plus grand plaisir. Le style des graphismes sert lui aussi à merveille le jeu, beaucoup plus dans le genre dessin animé qu'auparavant, même s'ils sont toujours d'une finesse et d'une qualité incroyables. Les mu-



# POLICE QUEST 3 : the kindred



**C**e troisième et dernier volet de l'histoire du détective Sonny Bonds est en développement depuis bientôt deux ans. Les auteurs du projet, et plus particulièrement son scénariste attiré, Jim Walls (un ex-membre de la police des routes américaine, "The Highway Patrols"), ont pris grand soin de rendre le jeu à



la fois réaliste, crédible et passionnant. Dans les épisodes un et deux, vous aviez servi fidèlement la police de Lytton, petite ville américaine s'étant au cours des années transformée en une métropole où la violence et le crime font rage. L'histoire

commence alors que vous appartenez au service de contrôle du trafic routier. Vous passez votre temps à poursuivre les fous du volant, à mettre des contraventions et à réguler la circulation après un accident. Il faut bien sûr connaître les procédures d'arrestation, lire leurs droits aux prisonniers, ne tirer qu'en situation de légitime défense, noter l'heure et le lieu de l'infraction...

Cette fois-ci en effet, vous allez devoir plaider devant la cour, et si vous avez mal fait votre boulot, l'inculpé sera alors innocenté et libéré par les juges. La routine de votre travail est rapidement troublée par un appel pour une tentative de meurtre sur une femme. Arrivé sur place, vous réalisez qu'il s'agit de votre propre femme, Marie, qui a été sauvagement poignardée. Entre la vie et la mort, elle est immédiatement conduite à l'hôpital.

Plongeriez-vous  
de nouveau  
dans le lac  
de Lytton ?



PREVIEWS  
PC - Septembre

référence en la matière. Quelques voix digitalisées ainsi qu'une ambiance sonore omniprésente accompagneront enfin chacun de vos mouvements, donnant au jeu une note finale faisant souvent la différence entre un grand jeu et un jeu génial. Il ne reste plus qu'à savoir si l'aventure se tient. Aucune traduction française n'est

Votre désir de vengeance aidant, vous vous retrouvez à nouveau au service des homicides pour une enquête difficile. En fait, il s'avère rapidement que plusieurs crimes ont été commis dans les mêmes conditions, le meurtrier éventrant ses victimes. "Jack the Ripper" serait-il revenu du royaume des morts pour terroriser les habitants de la ville ?

A vous de découvrir la vérité à travers une enquête demandant à la fois perspicacité et réflexes, avec de nombreuses phases d'action. Vous avez aussi accès à un superordinateur et à un laboratoire d'analyses, pour exploiter au mieux les indices trouvés. Les personnages, ainsi que bon nombre des endroits, ont été directement digitalisés puis retravaillés sur ordinateur. En fait, tous les personnages sont des employés de Sierra-On-Line, filmés puis digitalisés, hormis Sonny Bonds, le héros.

Ce procédé (appelé "rotoscoping") a pour résultat de permettre une animation fluide et réaliste des mouvements pour les diverses personnes. Les possesseurs d'une carte VGA et d'un moniteur couleur vont bien sûr bénéficier de formidables graphismes. En outre, les musiques du jeu s'annoncent comme assez fabuleuses, puisqu'un certain Jan Hammer s'en est personnellement occupé. Pour ceux persistant à ne pas connaître ce musicien, je préciserais que c'est lui qui a composé le thème principal de la série télévisée Miami Vice, une



pour l'instant prévue, ce qui risque de rendre le jeu un peu difficile d'accès, surtout pour les diverses procédures policières foncièrement différentes des "coutumes" françaises. Police Quest 3 est le couronnement du jeu d'aventure policier, et le résultat semble plus que satisfaisant.



Le nouveau  
poste  
de police.

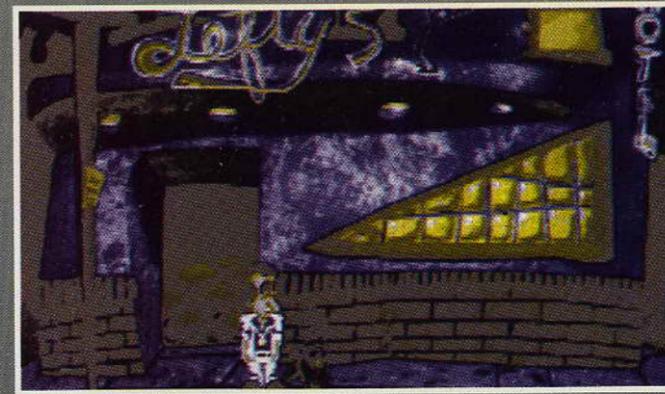


## LEISURE SUIT LARRY 1

Sierra s'est lancé dans un vaste programme de réactualisation de vieux jeux d'aventures, avec en premier lieu, la reprise de LSL1, avec de nouveaux graphismes, de nouvelles musiques et un système de jeu par icônes. La version utilise le mode VGA en 256 couleurs, avec le même style de dessins que pour LSL5. Larry se retrouve donc affublé d'un look tout à fait dans l'optique du personnage, drôle et ridicule. Les musiques ont elles aussi été reprises et améliorées, exploitant dorénavant les diverses cartes sonores présentes sur le marché. Le scénario a subi lui aussi quelques modifications, essentiellement à cause du système de gestion des commandes par icônes, qui bien que restrictif pour ce qui est des possibilités d'actions, est par contre ultrapratic et convivial. Une version à découvrir ou à redécouvrir absolument, le changement avec la version originale est à vous couper le souffle.

## SPACE QUEST 1

Là encore, il s'agit d'une reprise d'un vieux jeu ayant fait connaître Sierra comme une des grandes compagnies américaines. Il a été "remis en état", bénéficiant lui aussi des tous derniers progrès techniques utilisés par les développeurs sur PC. Les graphismes ont beaucoup chan-



gé, non seulement de par l'utilisation du mode VGA couleur, mais aussi de par leur style, résultat de l'expérience acquise depuis en la matière par les graphistes de la compagnie. Une fois encore, le scénario a subi quelques modifications mineures pour le plus grand bien de l'aventure d'ailleurs. Le système d'icônes utilisé pour diriger Roger Wilco est vraiment appréciable, et lorsque l'on se souvient du bon vieux temps où il fallait taper tous les ordres au clavier, on apprécie encore plus l'évolution fabuleuse des jeux d'aventure et des technologies. Là encore, un jeu qu'il faut absolument se procurer, maintenant abordable pour la majorité des joueurs (une certaine maîtrise de l'anglais restant de mise).



## HOYLES BOOK OF GAMES Vol.3

Cette troisième compilation de jeux de plateaux devrait nous arriver au mois d'octobre sur PC. Vous aurez ainsi la joie de jouer au Backgammon, aux dames, aux dominos, au jeu de cartes



"Hearts" typiquement américain, et à deux autres jeux de réflexion, "Crowns and Ankles" et "Snakes and Ladders". Les jeux supportent, comme pour tous les produits Sierra, le mode VGA couleur et les tableaux sont magnifiques. Vous allez pouvoir vous mesurer à vos amis ou à un des dix-huit adversaires gérés par l'ordinateur, la difficulté du jeu dépendant alors de votre choix.



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 découvrirez 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 deviendront 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!**



CBM AMIGA

ATARI ST



# BABY JOE PREVIEW S

Amiga/ST - Septembre



veiller sa couche-culotte, de plus en plus sale en fonction de la nourriture ingurgitée (les œufs lâchés par les oiseaux, le biberon...) et la changer si besoin est (le joueur trouvera des couches propres lors de sa progression). Trop sale, cette dernière peut



même le pénaliser en l'empêchant de sauter ou de courir. Au niveau des bonus, le jeu est également bien pourvu, avec la Super Couche qui donne à Baby Joe la vitesse de l'éclair et la détente d'un cabri. Pour se défendre contre les ennemis, Baby Joe dispose de hochets qu'il peut lancer à la tête des abeilles, des araignées, des nains

(calme-toi Didier, c'est dans le jeu !) des fourmis... Malheureusement, cette arme s'avère inefficace contre les plantes, la fuite en avant étant la seule issue possible. Autre aide durant le jeu, en des endroits spécifiques, Baby Joe rencontre Jock The Duck, un canard farceur possédant de très nombreux indices. A vous de faire la part des choses... La version finale de ce jeu comportera tout cela et bien plus encore, avec de très nombreuses énigmes que le joueur devra résoudre à l'aide des objets présents à l'écran : utilisation du ballon pour franchir un obstacle, monter sur une boîte à joker pour être projeté plus haut...

Sur le plan de la réalisation, Baby Joe n'a pratiquement rien à envier aux jeux du même type sur console, hormis le scrolling au demeurant fort honorable sur ST. Les graphismes sont superbes avec de très nombreuses animations, notamment lorsque le bébé boit son biberon ou perd une vie. Test le mois prochain avec une surprise !

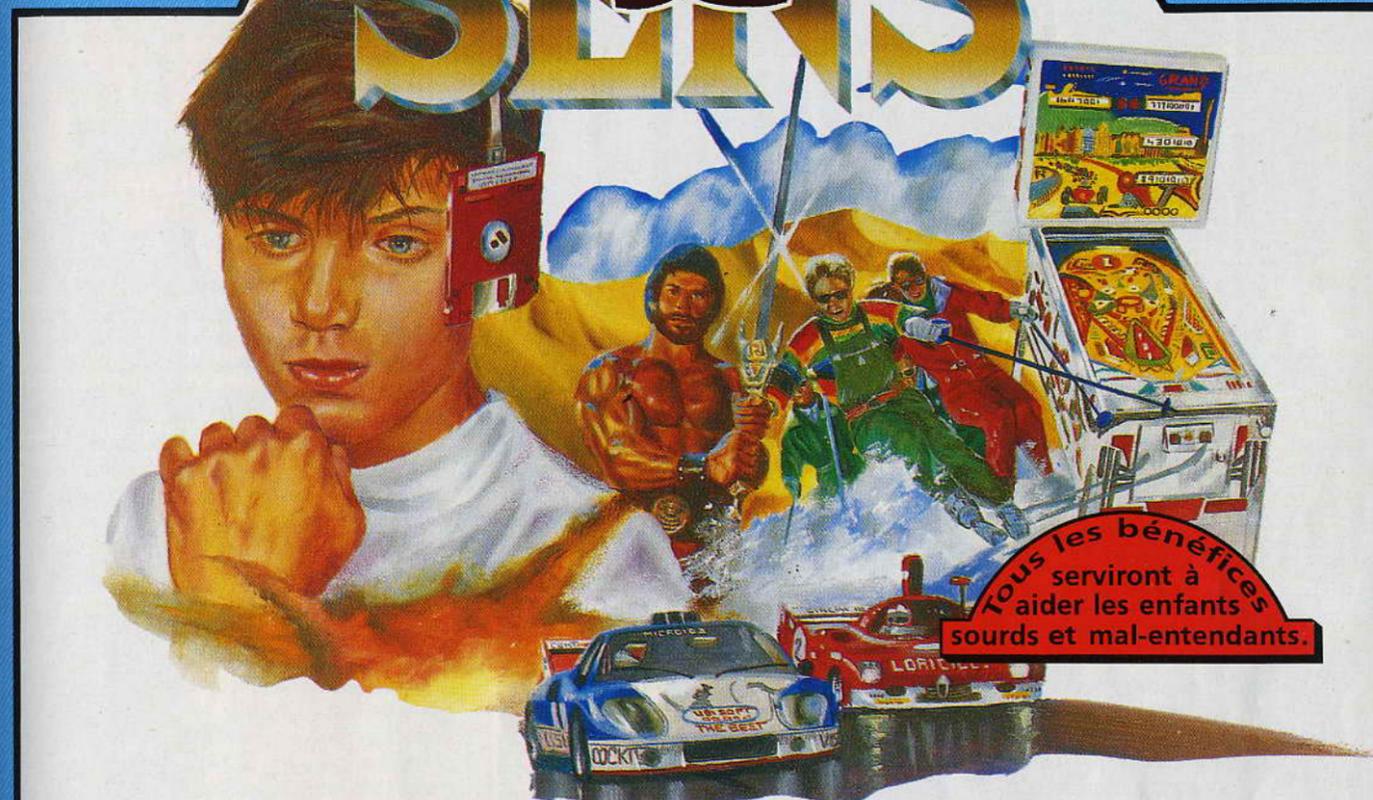


Un jeu idéal pour Didier, qui en tient une couche !



Pour toute information veuillez contacter: LORICIEL 81, Rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

Disponible sur : Amstrad CPC Disk/CPC+ Amiga - Atari ST IBM PC et Compatibles.



## La Grande Compilation de l'Espoir

COKTEL VISION

INFOGRADES

LORICIEL

Micros

UBI SOFT



En achetant cette compilation, vous aidez l'association "Les Enfants du Silence". Grâce à vous plus de 700.000 enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence Aidez-les !

5 GRANDS LOGICIELS  
5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER  
LES "ENFANTS DU SILENCE"

249 Frs. Prix moyen T.T.C. généralement constaté.

Versions Amiga - Atari Amstrad epc/epc+ - IBM PC et Comp.

# NOVA 9

## PREVIEWS

Édité par Dynamix  
Octobre 91 sur PC



blent l'aventure entre deux missions, et des dégradés impressionnants pour tout ce qui est 3D. La gestion de cette même 3D est superbe, rapide, fluide, idéale donc pour un jeu d'arcade-stratégie où il faut sans arrêt se déplacer et tirer sur tout ce qui bouge ou presque. Vos ennemis sont très variés, surtout qu'ils changent complètement d'une planète à

l'autre, tout comme les décors. Tanks, canons lasers, lance-missiles, mais aussi créatures en tous genres, de tailles très variables vous menaceront en permanence. Divers obstacles et bâtiments viendront en outre gêner vos déplacements, voire vous servir pour vous protéger des tirs ennemis. Les divers objets en 3D qui apparaissent à l'écran sont toujours très détaillés, ce

**N**ova 9 est le nom de la suite de Stellar 7, un jeu de tir en 3D assez bien fait, sorti il y a déjà quelques temps. Là aussi, il est agréable de constater que l'évolution des techniques de programmation et de réalisation ont été complètement assimilées par les gens de cette compagnie. Il est vrai que les programmeurs de chez Dynamix nous ont déjà prouvé leur talent pour tout ce qui est fractal, avec par exemple Red Baron. Au final, on se retrouve avec des graphismes VGA en 256 couleurs pour la présentation et les écrans qui meu-

N'ayez plus  
peur de sourire :  
gardez vos dents  
blanches avec  
Email Diamant

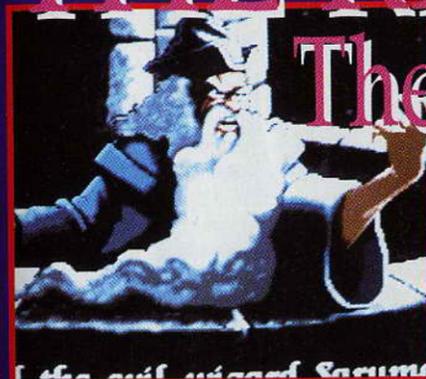


qui donne une impression de réalisme incroyable. Vous pourrez vous réapprovisionner en énergie près de pylones, mais aussi trouver divers bonus et armes plus puissantes, histoire de rendre l'action plus prenante et diversifiée. Le jeu en lui-même ressemble beaucoup à Stellar 7 pour ce qui de l'intrigue. Divers Aliens ont en effet envahi des planètes. Votre mission consiste bien évidemment à faire le ménage et à affronter en fin de niveau le chef des aliens. Nova 9 reste tout de même un jeu d'arcade de type shoot'em up en 3D, très maniable et prenant, avec des arguments techniques irréprochables.

Code de  
la route :  
Qui a la  
priorité?

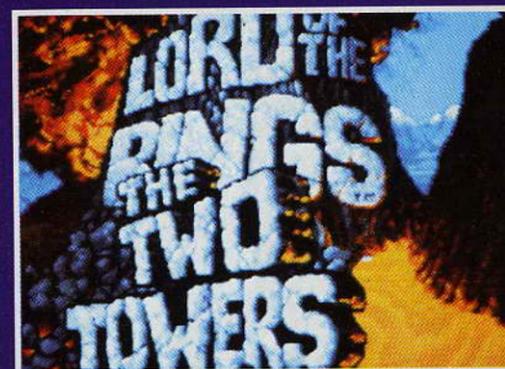


# LORDS OF THE RINGS 2 : The two towers



grande liberté est laissée au joueur pour éviter ou passer un obstacle. Vous n'êtes donc pas obligé de vivre

**L**a deuxième partie de ce jeu de rôles est pour très bientôt, et peut se jouer comme une aventure à part entière, ou comme la suite du premier jeu. Vous y retrouvez le monde merveilleux créé par J.R.R. Tolkien dans son œuvre maîtresse : Le Seigneur des Anneaux. Le jeu est bien sûr prévu pour exploiter au mieux les capacités graphiques du mode VGA en utilisant 256 couleurs en basse résolution. Le système de jeu a subi quelques améliorations, surtout concernant la jouabilité et la disparition des bugs gênants dans le premier volet. L'aventure correspond dans son ensemble au deuxième tome du roman, même si comme dans le premier volet une



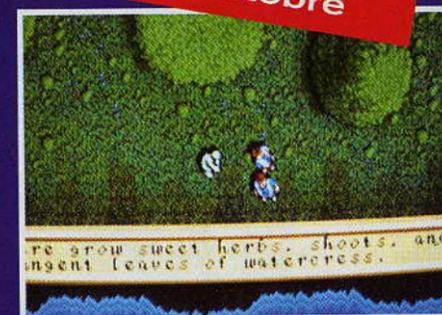
l'aventure telle qu'elle est écrite dans le roman, mais vous pouvez faire preuve d'initiative et trouver de meilleures solutions. D'autant plus que l'aventure bénéficie de nombreux détails supplémentaires, des situations ou des personnages toujours très bien intégrés à l'atmosphère fan-



L'aventure  
continue pour  
nos courageux  
hobbits.

## PREVIEWS

PC / Octobre



re grow sweet herbs, shoots, and ingent leaves of waterpress.

tastique de l'œuvre de Tolkien. Les écrans illustrant les scènes importantes sont plus nombreux et plus jolis que dans la première version, mais ce sont aussi les musiques et les bruitages (dont quelques voix digitalisées) qui ont largement évolués. Le système de jeu lui est à peu près le même, le paysage est toujours vu du dessus.



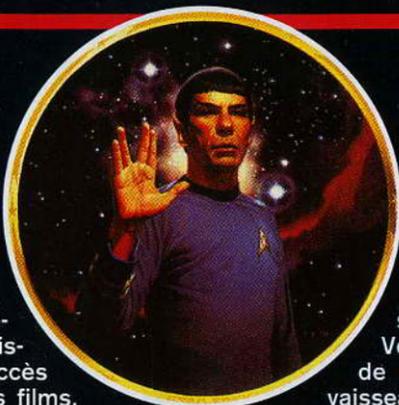
Pour ce qui est de l'histoire, elle commence alors que la compagnie a déjà traversé la Moria et rencontré Galadriel. Scindée en deux factions elle poursuit sa quête. Sauron essaie par tous les moyens de retrouver le porteur de l'anneau, tandis que Saroumane, le sorcier maléfique, lance lui aussi ses troupes contre les forces du bien. A vous de continuer l'aventure et de diriger Sam, Frodon, Aragorn et Gandalf. A noter le système de cartographie automatique évitant d'avoir à faire sans arrêt des plans. Une valeur sûre, ne serait-ce que pour la représentation fidèle des Terres du Milieu et de l'aventure de la compagnie. Prévu seulement sur PC pour l'instant, une version Amiga peut cependant être espérée.

# STAR TREK - The 25th Anniversary

**PREVIEWS**  
PC - Septembre  
Amiga - Début 92

**C**ette série culte, aux USA et en Angleterre, est malheureusement un peu moins appréciée dans notre beau pays, mais Interplay s'emploie à changer cet état de fait, avec une version micro ayant fait sensation lors de sa présentation au mois de juin à Chicago. En outre, la sortie de Star Trek VI aux USA cet été prouve, s'il en était besoin, que plus que jamais, Star Trek est au goût du jour. Une rapide visite des locaux de la société Interplay à Los Angeles nous autorise à vous en révéler beaucoup plus sur ce jeu très prometteur. Totalement inspiré de la série télé-

sée, vous allez non seulement retrouver tous les membres d'équipage du vaisseau Enterprise (Dr MacCoy, Cpt Kirk, Scotty, Sulu, Urura, Tchekov, Spock...), mais aussi l'atmosphère tout à fait caractéristique ayant fait le succès de la série TV et des films. Tout commence alors que vous patrouillez à la frontière du no man's land, région à la limite des mondes connus. Une menace aussi mystérieuse que dévastatrice va vous amener à parcourir les galaxies, à découvrir de nouveaux mondes, et à affronter de nouvelles aventures passionnantes. Le jeu est composé de plusieurs phases reprenant à la perfection le dé-



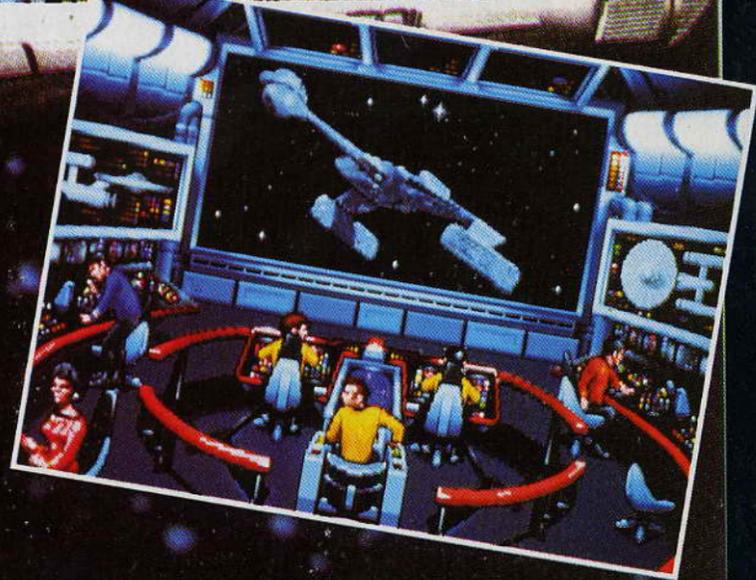
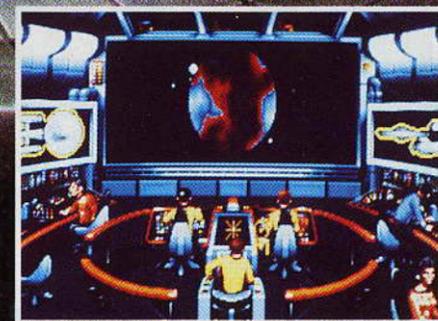
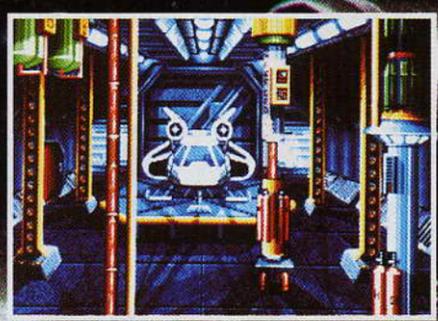
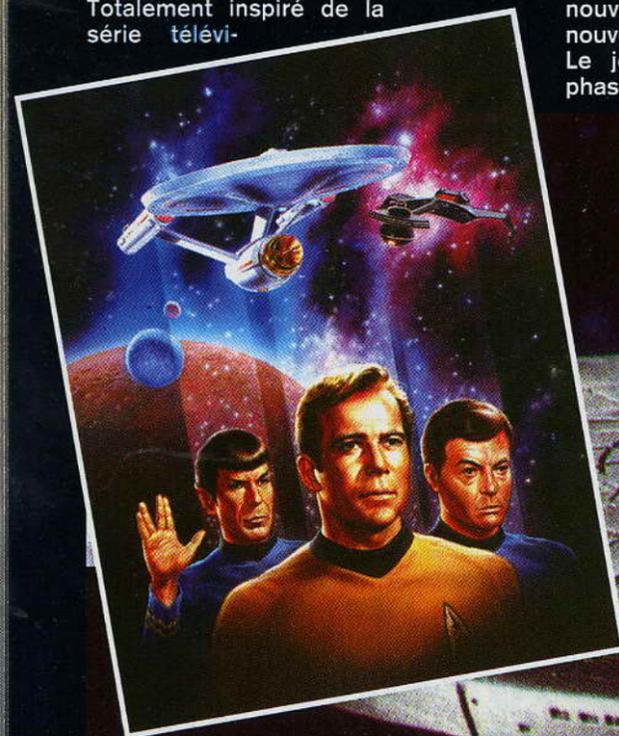
roulement des épisodes de la série. Une partie du jeu consiste donc à diriger votre vaisseau à travers la galaxie, avec tous les problèmes propres à une simulation spatiale. Vous avez ainsi accès à de nombreux postes du vaisseau : salle des machines, pont principal, salle des réacteurs, infirmerie, hangar, salle des téléporteurs..., avec à chaque fois divers menus et possibilités d'actions. Ainsi à l'infirmerie, vous pouvez bien sûr soigner vos hommes, mais aussi faire des analyses et des recherches sur une substance ou un virus. Au cours de l'aventure, vous allez en outre être amené à combattre divers

autres vaisseaux spatiaux, au cours d'une phase n'étant pas sans rappeler Wing Commander. La fenêtre de jeu est plus petite, mais l'utilisation de sprites pour les vaisseaux ennemis (Klingons la plupart du temps) est vraiment agréable. Phasers, boucliers, manœuvres d'évitement et torpilles à protons constitueront alors vos seules armes face à un, deux, voire trois adversaires. Enfin, la majeure partie du jeu consiste à explorer les mondes, à entrer en contact avec des races étranges, et à obtenir des informations pour comprendre qui ou ce qu'est votre ennemi. Pour donner des ordres, il suffit de déplacer le curseur sur une partie du corps vous représentant à l'écran. La bouche permet de parler, les yeux d'examiner un objet ou quelqu'un, la main levée de prendre un objet, la main tendue de donner un ob-

jet... En plus de tout cela, diverses petites scènes d'arcade ajouteront un peu d'action au jeu. S'échapper d'une grotte, explorer une caverne sont autant d'occasions de se dégourdir. Avec une cinquantaine de mondes habités, plus de nombreuses planètes ne l'étant pas, et un scénario assez poussé, le joueur a de quoi s'amuser pendant un bon moment. La qualité des dessins est à peine croyable, avec des

écrans magnifiques, et si les scènes de combats sont elles aussi réussies, il vaut mieux avoir un PC puissant pour obtenir une belle animation. Pour ce qui est des sons et des musiques, là encore c'est complètement fou, avec des voix digitalisées et des musiques directement tirées de la série TV. Bref un jeu semblant très réussi et que nous attendons avec impatience. This is logical Captain !

Une icône pour donner les ordres.

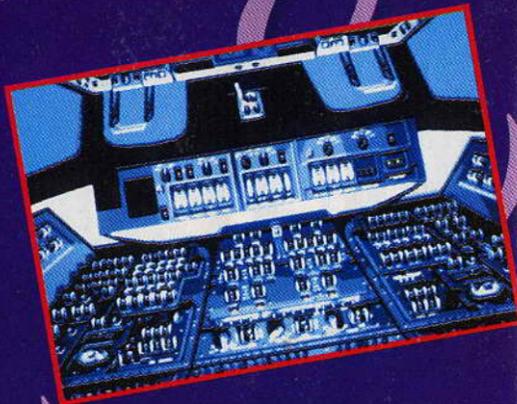


## DOSSIER VIRGIN

La branche américaine de Virgin Games est basée dans la banlieue de Los Angeles, en Californie.

Là, une cinquantaine de personnes s'occupent du développement de nombreux jeux, essentiellement sur PC et compatibles.

Entre deux matchs de Beach Volley, Didier s'est donc permis une courte pause dans les locaux de la compagnie américaine, ce qui lui permet de vous dévoiler quelques éléments supplémentaires sur les projets en cours !



# SHUTTLE

**D**ans un genre nouveau pour cette compagnie, voici un simulateur de navette spatiale, prévu pour le mois d'octobre. La simulation utilise des formes en 3D comme il se doit, avec une animation correcte, et surtout largement assez rapide pour le réalisme de ce type de jeu.

De très nombreuses missions seront possibles ; décollages, atterrissages, amarrages à une station orbitale, lancements, réparations et récupérations de satellites, le tout avec de nombreuses options pour reconfigurer chaque mission. Les possibilités ainsi offertes semblent donc quasiment illimitées. La complexité et le degré de réalisme de la simulation risquent d'en rebuter quelques-uns, avec non pas un ou deux tableaux de bord, mais plutôt six ou sept, avec des boutons et des voyants de tous les côtés. Autant vous dire que la documentation sera

des plus complètes et donc des plus volumineuses. Ne comptez pas maîtriser la navette en dix ou quinze minutes, il va vous falloir des heures d'entraînement. Heureusement, pour ne pas rendre le tout trop rébarbatif et compliqué, des options d'aides au pilotage permettent d'aborder le simulateur plus sereinement. Vous pouvez en effet laisser l'ordinateur de bord gérer pratiquement toutes les manœuvres délicates ou lui demander conseil sur la bonne marche à suivre. Cette approche doit permettre au joueur de se familiariser au fur et à mesure des parties avec les procédures à suivre. Il est possible à tout moment de changer la vue pour visualiser la navette sous n'importe quel angle, avec divers effets de zooms et de rotations. En outre, plusieurs écrans en 256 couleurs viennent apporter quelques éléments graphiques

des plus agréables au reste du jeu. Un gros travail a été effectué pour fournir des musiques et des sons réalistes, l'environnement sonore semblant primordial aux auteurs de la simulation. Les acharnés de Flight Simulator, d'APB et de ce genre de simulateurs de vol où le réalisme prime sur l'action vont pouvoir s'en donner à cœur joie !



# CYBERNAUT & GUEST



Il s'agit là d'un des deux projets révolutionnaires en développement chez Virgin Games. Cybernaut est un jeu en lui-même assez classique, puisqu'il est directement inspiré du film Tron et des mondes Cyberpunks. Le héros sera donc sûrement un de ces pilotes de motos futuristes qui laissent derrière elles un mur solide. Le but lors des courses sera alors de bloquer votre ennemi et de l'obliger à s'écraser contre un mur. En outre toute une aventure sera développée autour de cette idée, mais s'il est une chose encore incertaine, il s'agit bien du scénar-

leurs. Le problème avec des graphismes de cette qualité (l'on dirait presque des images de synthèse) est la place occupée. La solution semblait évidente, avec l'utilisation d'un support laser et comme choix probable le CD-ROM. Guest est le deuxième projet ultrasecret de la compagnie, lui aussi en mode Super VGA couleur. En fait, lorsque vous voyez les premières scènes du jeu, vous avez l'impression d'avoir en face de vous un film interactif, tant

la grande nouveauté, vous pouvez la deviner sur les photos, il s'agit de la qualité des graphismes. Cybernaut est en effet un des tous premiers jeux à utiliser le mode Super VGA sur PC, un mode graphique nettement supérieur à la basse résolution VGA (320 x 200) avec ses 256 cou-

leurs. Le problème avec des graphismes de cette qualité (l'on dirait presque des images de synthèse) est la place occupée. La solution semblait évidente, avec l'utilisation d'un support laser et comme choix probable le CD-ROM. Guest est le deuxième projet ultrasecret de la compagnie, lui aussi en mode Super VGA couleur. En fait, lorsque vous voyez les premières scènes du jeu, vous avez l'impression d'avoir en face de vous un film interactif, tant la finesse des dessins et le nombre des couleurs permettent d'obtenir des images proches de la vidéo. Le procédé pour obtenir cette impression consiste bien sûr à filmer les pièces, les personnes et les mouvements, puis à les digitaliser. Ainsi, lorsque vous êtes dans un couloir et que vous vous tournez, le mouvement est fluide et réaliste comme dans un film, lorsque la caméra tourne lentement sur elle-même. Le jeu se déroule dans une maison hantée, dont le héros devra découvrir le secret, en visitant les nombreuses pièces et en faisant de non moins nombreuses rencontres étranges. La qualité technique du soft est déjà assurée, reste à savoir si l'intérêt de l'aventure sera à la hauteur. Quoi qu'il en soit, le jeu tiendra évidemment sur un CD-ROM, voire deux. Le projet semble téméraire mais ce n'est que les prémices aux prochains jeux allant nous arriver d'ici quelques années et croyez-moi, c'est déjà complètement hallucinant !



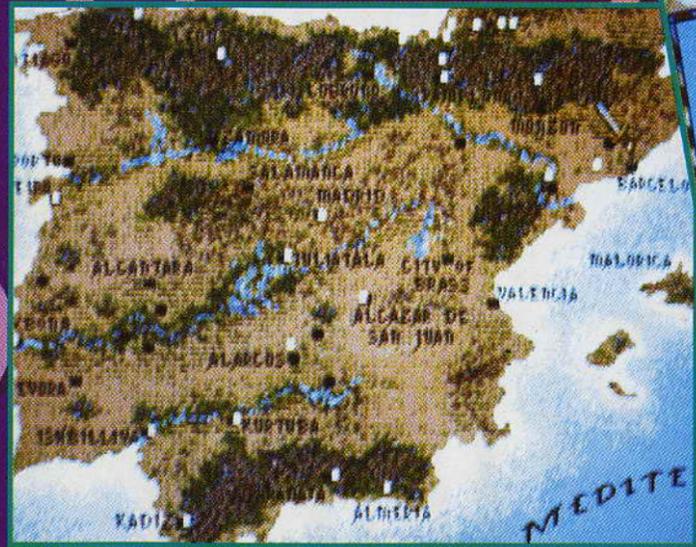
# VENGEANCE OF EXCALIBUR

Ce deuxième volet des aventures des Chevaliers de la Table Ronde se déroule juste après Spirit Of Excalibur. La défaite de la sorcière Morgane a libéré malencontreusement un puissant démon, The Shadowmaster, jusqu'alors prisonnier des sortilèges de votre ennemie du premier épisode. Ce dernier a jeté un mauvais sort à votre roi, subtilisé les fabuleux trésors du royaume et enlevé Nineve, l'enchanteuse royale, plongeant l'Angleterre dans le Chaos. Vous devez donc diriger les Chevaliers de la Table Ronde dans une aventure se déroulant essentiellement dans une Espagne mystérieuse et dangereuse, peuplée de Djinns, de gitans, de créatures monstrueuses et de personnages plus ou moins amicaux. Le but du jeu est bien sûr de vaincre le démon et de restaurer la paix et le bonheur sur tout le pays. Vous ne savez cependant pas où se trouve le repaire de votre adversaire. Pour le découvrir, les joueurs vont être amenés à visiter des dizaines de villes, villages et forteresses et discuter avec les habitants. Ils pourront y trouver des renseigne-

ments, aides, équipement et aventures. Ils auront aussi à explorer des donjons et des caves, endroits toujours très mal fréquentés, au cours d'une phase d'arcade-aventure. L'histoire se compose de plusieurs aventures se succédant, et vous devez voyager à travers tout le pays. Il est intéressant de savoir à ce propos que les lieux qui peuvent être visités par vos aventuriers apparaissent au fur et à mesure que vous avancez dans le scénario. Tout comme dans le premier jeu, vous allez diriger des troupes, les regrouper, les scinder en plusieurs factions pour attaquer les unités adverses. Les combats se déroulent dans une petite fenêtre, et divers menus permettent de commander chacune de vos troupes et vos héros. La magie est, elle aussi toujours présente, avec des sortilèges mais aussi divers objets, armes et potions. Les combats entre aventuriers ont subi quelques mo-



difications. Auparavant, vous ne pouviez diriger qu'un seul de vos héros qui combattait en duel singulier. Dorénavant, vous pouvez donner des ordres à chacun de vos aventuriers (défendre, utiliser la magie, attaquer...), qui agissent suivant les directives que vous leur avez laissées. Le côté aventure et interaction avec le monde a lui aussi été renforcé, avec



beaucoup plus de possibilités que pour The Spirit Of The Excalibur. L'interface pour donner les différents ordres est toujours la même, ainsi que le style des graphismes. Ces derniers semblent, cependant, encore plus beaux et plus variés. Il est bien sûr conseillé d'avoir une carte VGA et un écran couleur pour réaliser à quel point c'est beau. Une suite qui devrait arriver sur PC en septembre, puis sur Amiga et ST.



## ARCADE

OUVERT DE 8H30 A 19H30

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (1) 60.07.57.50

-5% DE REDUCTION\* SUR VOS ACHATS \*(suite a votre premiere commande)

TITRES prix: ST/Amiga/PC

<b>NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER (A PARAITRE)</b>	EARL WEAVER BASEBALL ND/ND/289	SWITCHBLADE 2 179/179/ND		
BARBARIAN 2 (PSY) 239/239/ND	F 117 A NIGHTHAWK ND/ND/389	TOKI 239/239/ND		
BIRDS OF PREY 289/289/339	FALCON MARK 2 ND/ND/339	<b>LES DISPONIBLES</b>		
BLACK SECT 289/289/289	FATE GATES OF DAWN 289/289/289	ATMINO (PSYGNOSIS) 169/169/ND	REBOURSEMENT IMMEDIAT ST/INDISPONIBILITE DUT/PRODUIT	
CAPTIVE D/ D/ 289	FIRST SAMURAI 289/289/ND	BANDIT KING OF CHINA ND/229/ND		
CENTURION D/ D/ 289	FLIGHT OF INTRUDER D/ 289/ D	CADAVRE 169/169/ND		
CROISIERE POUR UN CADAVRE D/ D/ 289	GAUNTLET 3D 239/239/ND	CADAVRE+DATA DISC 299/299/ND	<b>LES PROMOS*</b>	
DUNGEON MASTER ND/ND/389	HALL OF MONTUZEMA 239/ D/ ND	CHUCK ROCK 245/ 245/ ND	EXPLORE 3 ( 5*1/4 oga/vga ) ND/ND/169	
ELVIRA 2 339/ 339/ 389	KNIGHTMARE 289/ 289/ 339	DARKMAN 239/ 239/ ND	FLOOD 149/ ND/ ND	
EPIC 179/ 179/ 239	LINKS BAY HILL CLUB ND/ND/149	ENGLAND CHAMPIONSHIP 249/ 249/ 249	HARD DRIVIN 2 ND/ 179/ ND	
GHUNSHIP 2000 ND/ND/339	MEGAFORTRESS 249/ 249/ ND	F 19 STEALTH FIGHTER 269/ 269/ 369	KICK OFF 2+ WIN/TACTICS ND/ 239/ ND	
GREAT COURT 2 D/ D/ 289	NECROMON ND/ 249/ ND	F 15 2 SCENARIO DESERT ND/ND/149	POWERMONGER ( 3*1/2 ) ND/ND/99	
HUNTER 289/ 289/ ND	POWERMONGER DATA DISC ND/ 389/ ND	GODS ND/ND/149	RICK DANGEROUS 2 189/ 189/ ND	
INDY 4 ND/ND/339	QUEST FOR GLORY 2 289/ 289/ 339	GOLDEN AXE 245/ 245/ ND	SAINT DRAGON ND/ 149/ ND	
LEGEND OF BILLY BOULDER 239/ 239/ 289	ROBOZONE 239/ 239/ 289	GREAT COURTS 2 245/ 169/ ND	SLIGHT SERVICE 2 ( 5*1/4 ) ND/ND/199	
MAGIC POCKETS D/ 289/ 389	ROTATOR ND/ 339/ ND	HUNDOAT (1maga) ND/ 239/ ND	SUPER OFF ROAD ND/ 149/ ND	
MIDWINTER 2 D/ 289/ 389	SEARCH FOR THE KING D/ D/ 289	HALL OF MONTUZEMA ND/ 239/ ND	THUNDERSTRIKE ND/ 69/ ND	
MONKEY ISLAND 2 ND/ND/299	SPEEDBALL 2 D/ D/ 289	F 19 STEALTH FIGHTER 269/ 269/ 369	WELLTRIS ND/ 169/ ND	
NEBULUS 2 239/ 239/ ND	SKI OR DIE ND/ 239/ ND	INDIANAPOLIS 500 ND/ 219/ ND	WING COMMANDER ( xt ) ND/ND/199	
P P HAMMER 239/ D/ ND	TIP OFF 189/ 189/ ND	JETFLIGHTER 2 ND/ND/339	Z-OUT ND/149/ND	
RETURN TO EUROPE 149/ 149/ ND	VROOM 235/ 235/ ND	KICK OFF 2 ( oga-vga ) 179/ 219/ 239	<b>COLISSIMO 48H</b>	
SECRET WEAPONS LUFT 289/ 289/ 289	WAR JEEP 239/ 239/ ND	LEMMING'S 189/ 189/ 289	PAYER PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE	
SPACE QUEST 4 389/ 389/ ND	<b>LES HITS</b>		Date d'expiration .... / ... signature:	
STRIKE COMMANDER ND/ND/339	3D CONSTRUCTION KIT 289/ 369/ 369	LINKS BEAUTIFULS ND/ND/149	TITRES	
ULTIMA 7 ND/ND/339	ARMOUR-GEDDON 179/ 179/ ND	LINKS FIRESTONE ND/ND/149	PRIX	
WING COMMANDER 2 289/ 289/ D	CADAVRE DATA DISC 149/ 149/ ND	LOGICAL 199/ 199/ ND		
WING COMMANDER 2 ND/ND/339	CHAOS STRIKES BACK 249/ 249/ ND	MI TANK PLATOON 289/ 239/ 359		
	CHUCK YEAGER'S AIR.C ND/ND/289	MARIO ANDRETTI'S ND/ND/239		
		PGA GOLF ND/ 239/ ND		
		S.CITY ARCHITECTURE 1 ND/ 189/ 189		
		S.CITY ARCHITECTURE 2 ND/ 189/ 189		
		SIM EARTH ND/ND/325		
		SPEEDBALL 2 229/ 239/ ND		
		SPIRIT OF EXCALIBUR ND/ 239/ 289		
		SWIV 239/ 239/ ND		
		THE IMMORTAL ( 1 moga ) 239/ 239/ ND		
		TURRICAN 2 239/ 239/ ND		
		WING COMMANDER ( at ) ND/ND/339		
		WING C MIS 2 ( at 5*1/4 ) ND/ND/149		
		WING'S ( 500k ) ND/ 279/ ND		
		WOLPACK ( 1 moga ) ND/ 285/ 299		
		<b>LES COMPILATIONS</b>		
		BIG BANG 2 239/ 239/ 239		

ND: (non disponible) D: (disponible, voir liste suivante)

ARCADE  
21 RUE DES COUTURES  
77400 SAINT THIBAULT

### BON DE COMMANDE

NOM/ PRENOM .....

ADRESSE .....

VILLE .....

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ]

TELEPHONE [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

N° CLIENT [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

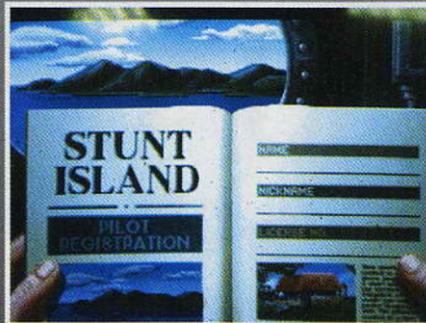
ATARI  cheque  carte bleue  
 AMIGA  contre rembours (+27F)  
 PC comp  mandat lettre

participation aux frais de port et d'emballage + 22 F	
GEN4 36	total à payer = F

# STUNT ISLAND

**S**tunt Island est un simulateur de vol pas vraiment comme les autres, puisqu'il vous met aux commandes d'un avion pour réaliser une succession de cascades et d'acrobaties aériennes. Aux commandes d'un Mustang P51, d'un Pitts Special, d'un Gee Bee, ou d'un des deux autres avions pilotables, vous allez devoir suivre à la lettre, une série de figures, comprenant des loopings, des tonneaux, des vrilles, des virages serrés, des rase-mottes.... Il sera également possible d'utiliser un Deltaplane et un parachute ! Un système de caméra et de

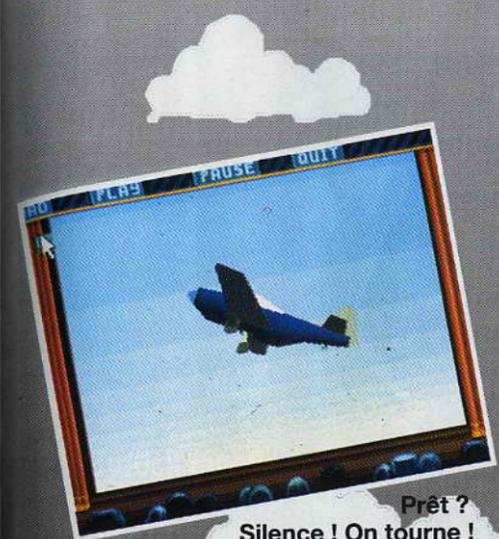
régie vidéo, vous permet en fait de faire un véritable film sur le parcours que vous avez effectué. C'est là toute l'originalité de Stunt Island, puisque vous pouvez y jouer aussi le



rôle d'un réalisateur de films, spécialiste en acrobaties aériennes. Vous pouvez en effet utiliser un éditeur pour construire votre propre champ de manœuvres. Un pont par-ci, un building par-là, quelques arbres à côté du pont, et voilà. Vous pouvez maintenant définir le parcours du cascadeur, avec les figures que vous lui imposez. Allez, on commence par un looping, puis l'on passe en rase-mottes sous le pont, deux tonneaux avant le building, et un dernier petit looping au-dessus des arbres, puis l'on finit en s'écrasant sur le building. Il ne reste plus qu'à choisir votre avion et à tester vous-même le parcours.

# PREVIEWS

PC en novembre  
Amiga - 92

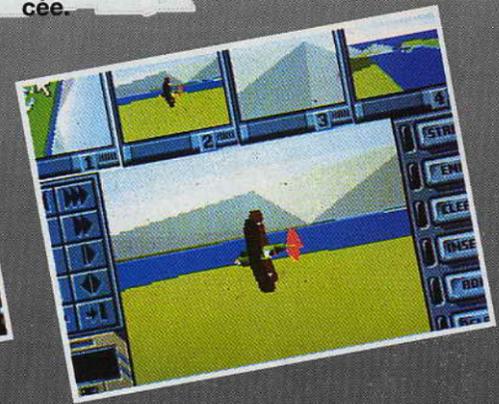
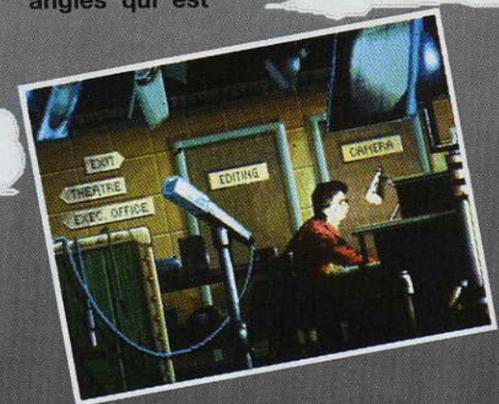


Prêt ?  
Silence ! On tourne !

La réalisation est vraiment extraordinaire sur PC, avec une animation ultrafluide, même sur le 286 à 12 MHz sur lequel était faite la démonstration. Les décors en 3D sont très bien faits, avec une superbe impression de relief pour les montagnes. Les quelques écrans graphiques en 256 couleurs que j'ai pu voir sont magnifiques, mais c'est

surtout cette idée de régie vidéo, et la possibilité d'enregistrer vos performances sous tous les angles qui est

vraiment amusante. Les possibilités de jeu semblent quasiment illimitées et une version Amiga est annoncée.



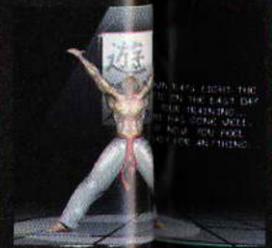
# FULL CONTACT : UN NOUVEAU JEU MARCADES POUR VOTRE AMIGA. LA DISTRIBUTION EXPOSE SOFTWARE A ENCORE FRAPE!

Full Contact, un des plus impressionnants jeux de combat de l'année est maintenant disponible sur Amiga! Team 17 nous a figolé des graphismes fantastiques, et une musique infernale. L'animation est de qualité arcade, (50 images par seconde). Les combattants sont grands dans votre écran, et

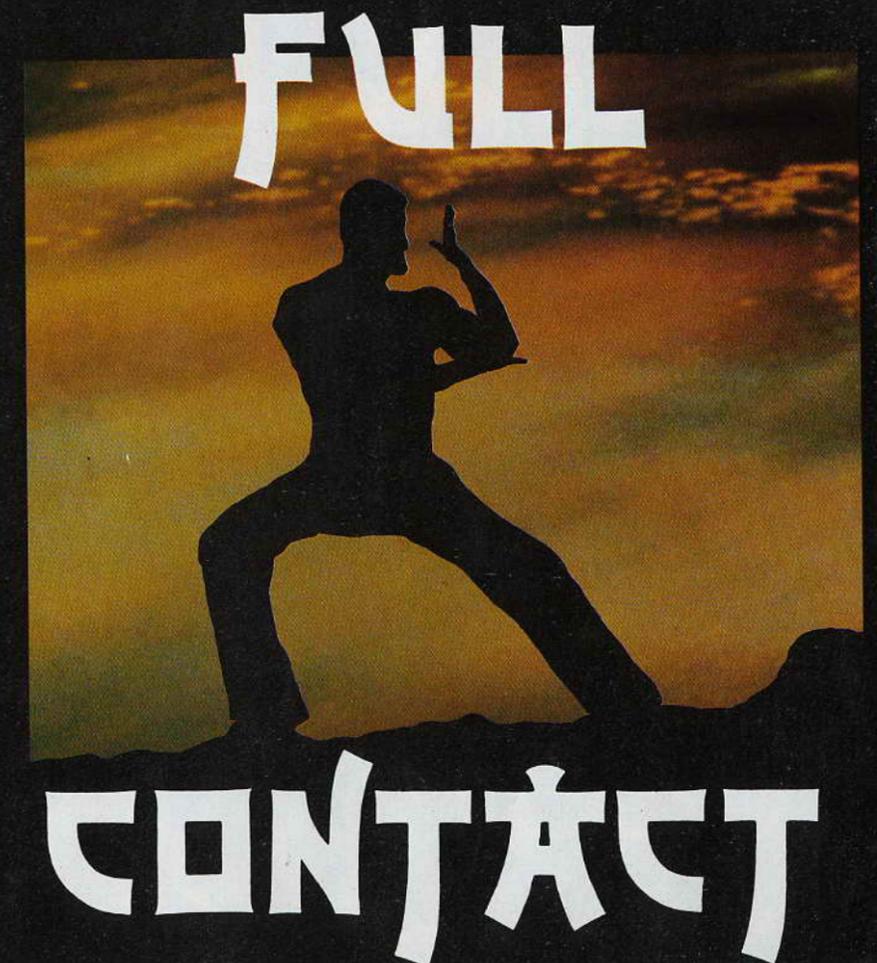
en mode tournoi, vous pouvez jouer jusqu'à 16! Comme toujours la meilleure qualité de jeu est distribuée par Expose Software.

**EXPOSE**  
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT :  
UN JEU D'ARCADE DANS VOTRE MICRO

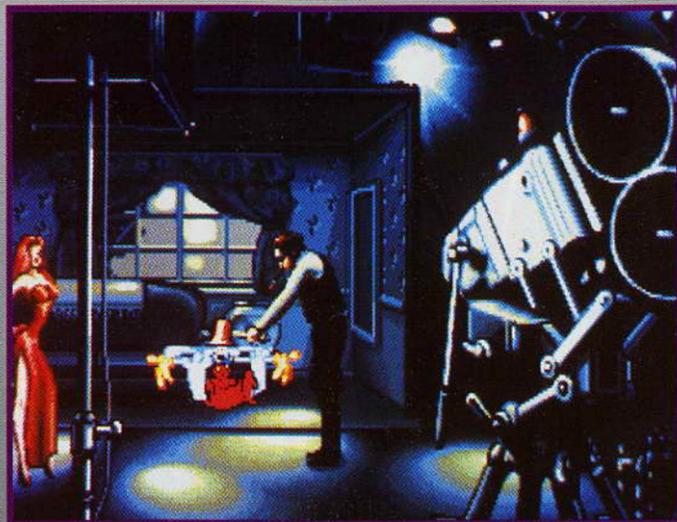


199F  
PRIX CONSEILLE





Voici sans aucun doute le projet le plus fou présenté par Disney Software et prévu sur PC pour le mois de septembre. Sous ce nom étrange se dissimule un des jeux les plus loufoques de tous les temps. Marrant, rigolo, drôle, amusant, délirant, les qualificatifs ne manquent pas pour décrire ce jeu et plus particulièrement son héros, le célèbre Roger Rabbit. Vous allez en effet diriger ce lapin complètement dingue à travers sept niveaux de délire en tout genre. Au début du jeu, vous avez comme mission de garder Baby Herman durant tout un après-midi, chose toujours très délicate. Si vous échouez, pas de panique,



Un tournage de « Cartoon » bien difficile pour Roger Rabbit.

rue, puis dans la fabrique de biberons, cible potentielle de Baby Herman. Vous avez en tout 20 minutes pour retrouver le bébé, plus les quelques secondes de bonus que vous pourrez trouver cachées en certains endroits. Si sortir d'une pièce peut sembler facile dans la réalité il n'en est rien pour un Toon (héros d'un dessin animé, pour les incultes), puisqu'il faut que cela fasse

rire le public. Outre les directions pour diriger Roger Rabbit, vous pouvez aussi vous saisir d'un objet, utiliser un objet et sauter sur place. Très simple à manier, le jeu peut en outre se jouer à plusieurs vitesses, ce qui correspond bien sûr à divers degrés de difficulté. Chaque niveau correspond donc en fait à un puzzle. Il faut trouver les diverses actions possibles et surtout découvrir

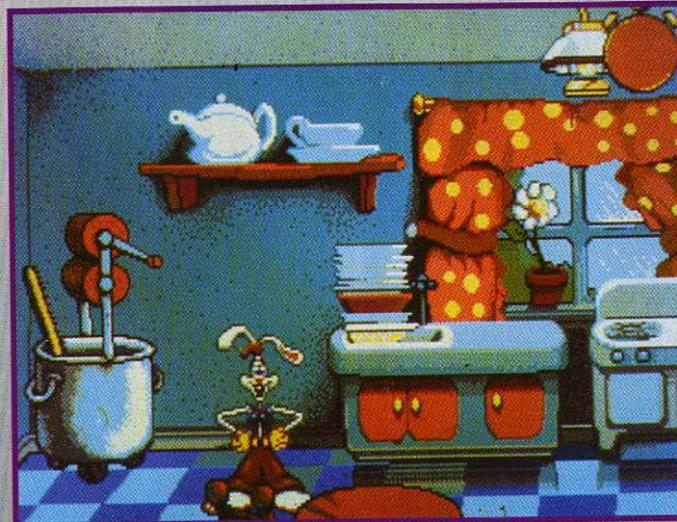
# HARE RAISING

ce n'est qu'une prise de vue et vous devrez recommencer au premier niveau. Enfermé au début dans le salon avec Baby Herman, vous allez rapidement découvrir sa disparition. Il va falloir, pour sauver Baby Herman, sortir de la maison, le retrouver, et faire tout cela avant le retour de Mommy. Du salon vous pourrez passer dans la cuisine, puis dans la salle de bains, pour atterrir dans le jardin. De là, il vous faut passer dans la



# PREVIEWS

PC - Septembre  
Amiga/ST - Fin d'année



Le niveau 2 une cuisine anodine

l'ordre de succession correct pour finir le niveau. Pour vous donner un exemple, je vais vous parler d'une partie du premier niveau. Il faut pousser la chaise devant la porte, mettre le ventilateur en route, ouvrir la planche à repasser. Ensuite il faut sauter sur le canapé pour atteindre les pales du ventilateur. Roger Rabbit est alors projeté sur la planche à repasser faisant ressort et

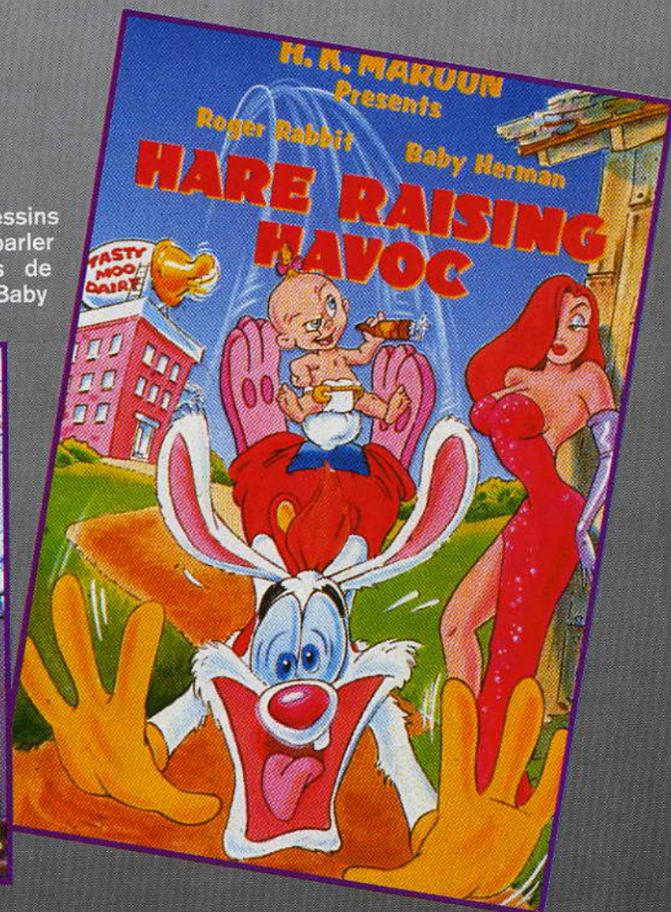
et c'est génialement animé. Toute la force du jeu vient en effet des très nombreuses animations rappelant complètement le style d'un véritable dessin animé. Une peau de banane sur le sol et vous voyez Roger faire un vol plané à travers la pièce, le tout accompagné par le cri de notre pauvre héros. Vous avez de très nombreux bruits digitalisés, tirés

Herman, de Jessica, de Mommy, de Jessica (NDLR: Calme-toi Didier!). Tout ceci vous donne l'impression de jouer à un dessin animé, et même s'il faut attendre la version finale pour juger de la jouabilité et de la durée de vie du jeu, personne ne pourra dire que Hare Raising Havoc est ennuyeux!

# HAVOC

l'envoyant bouler sur la chaise, qui à son tour sert de tremplin pour le faire passer par l'ouverture communiquant avec la cuisine. C'est de la folie furieuse,

directement des dessins animés, sans vous parler des voix digitalisées de Roger, de Jessica, de Baby





# OUTRUN EUROPA

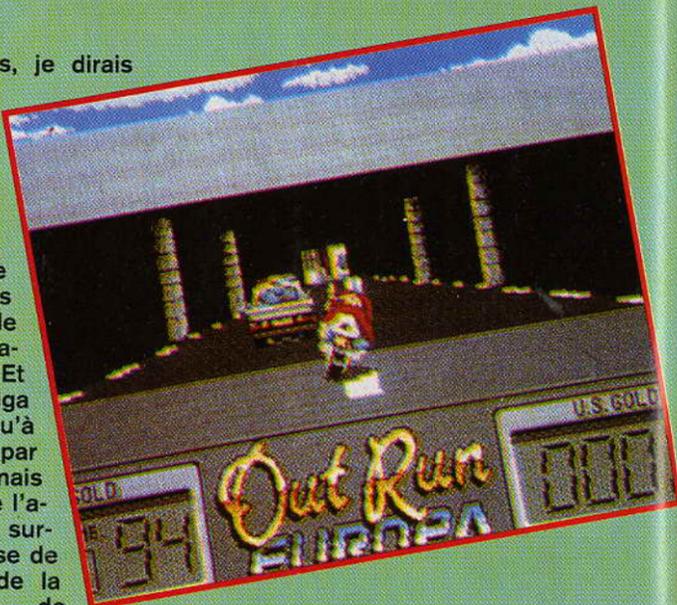
PREVIEWS  
Amiga/ST - Septembre

**N**ous avons déjà eu droit aux conversions micros de Outrun et de Turbo Outrun, et voilà qu'US Gold innove avec la sortie d'un troisième épisode, totalement inédit et original, puisque la borne d'arcade n'existe pas encore. Le jeu est en fait assez différent des deux premiers épisodes ; agent secret en difficulté, vous devez traverser toute l'Europe pour retrouver des docu-

ments Top Secret. Outre le temps limité et les divers obstacles, vous allez être confronté à d'autres espions adverses cherchant à vous tuer, sans parler des flics qui bien évidemment n'apprécient pas vos excès de vitesse. Le plus intéressant est le fait que vous allez non seulement piloter des voitures (Ferrari, Porsche), mais aussi une moto, un hors-bord et surtout un Jetski. Le maniement de chacun de ces bolides est bien sûr différent et cette pluralité est vraiment appréciable. La réalisation est à la hauteur du jeu, soit formidable.



depuis très longtemps, je dirais que la seule « difficulté » est la vitesse de l'animation. La rapidité de la course tient du miracle, et à partir du moment où vous utilisez le turbo, l'impression de vitesse est telle, que vous n'avez pas toujours le temps de réagir à l'apparition d'un obstacle. Et pourtant, la version Amiga ne tourne qu'à 25 images par seconde, mais la fluidité de l'animation, et surtout la vitesse de défilement de la route (ou de l'eau), sont les points forts du soft. Outrun Europa est sans aucun doute un des futurs hits de fin d'année, et



même si le jeu ne propose pas de partie avec deux joueurs en même temps, ce pourrait être un sérieux concurrent pour Turbo Lotus 2 de chez Gremlin !

ments Top Secret. Outre le temps limité et les divers obstacles, vous allez être confronté à d'autres espions adverses cherchant à vous tuer, sans parler des flics qui bien évidemment n'apprécient pas vos excès de vitesse. Le plus intéressant est le fait que vous allez non seulement piloter des voitures (Ferrari, Porsche), mais aussi une moto, un hors-bord et surtout un Jetski. Le maniement de chacun de ces bolides est bien sûr différent et cette pluralité est vraiment appréciable. La réalisation est à la hauteur du jeu, soit formidable.



# FINAL FIGHT

PREVIEWS  
Amiga/ST - Octobre

**T**ous les habitués des salles d'arcades, et ceux ayant eu ce jeu sur la console Super Famicom, peuvent facilement imaginer la difficulté pour des programmeurs de convertir un jeu de cette qualité sur ordinateur. Final Fight se joue seul ou à deux joueurs en même temps, et il s'agit d'un de ces succès de combats de rues qui sont toujours si populaires. Il s'agit de bien s'entendre et de coordonner vos actions lors d'une partie à deux joueurs car vous pouvez trapper l'adversairement votre équipier. Le but du jeu est assez simple : secourir une jeune femme kidnappée par un gang ! Pour cela, vous traversez sept niveaux, chacun représentant une partie de la ville, et vous devez affronter bon nombre d'ennemis en tout genre. Vous pouvez choisir votre héros parmi trois possibilités : chacun ayant ses propres préférences, coups de poing de pied, prises de catch, la panoplie est assez vaste.

mettre KO. Par contre, il y a rapidement des adversaires beaucoup plus vicieux et coriaces, tels que des lanceurs de cocktails Molotov, ou quelques chefs plus particulièrement rapides et

costauds. Vous avez enfin à affronter, à la fin de chaque niveau le chef du district de la ville où vous avez sévi. Il est à noter, d'ailleurs que ce dernier est un peu plus facile à battre que dans la version Coin'Up (surtout le samouraï sur le ring). Heureusement vous trouverez au cours de votre progression de nombreux bonus (points et énergie) et surtout des armes, couteaux, barre de fer, épées... que vous utiliserez contre vos adversaires.



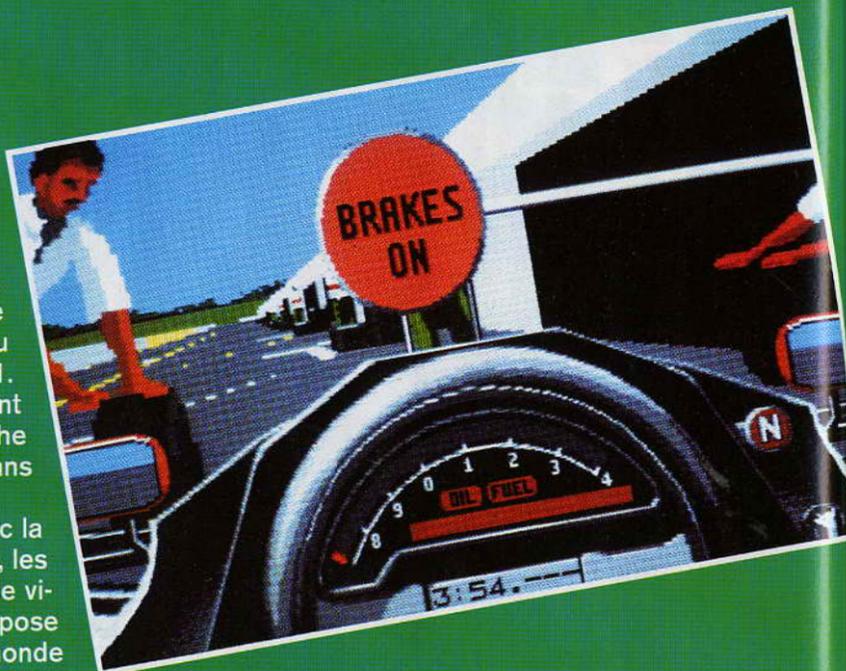
certains animations de personnages ont dû être simplifiées, tout comme les galettes de couleur. Au final, la version Amiga utilise 32 couleurs, et le résultat est plus que satisfaisant, Final Fight étant très jouable et surtout rapide. Une adaptation que nous attendons maintenant avec impatience !



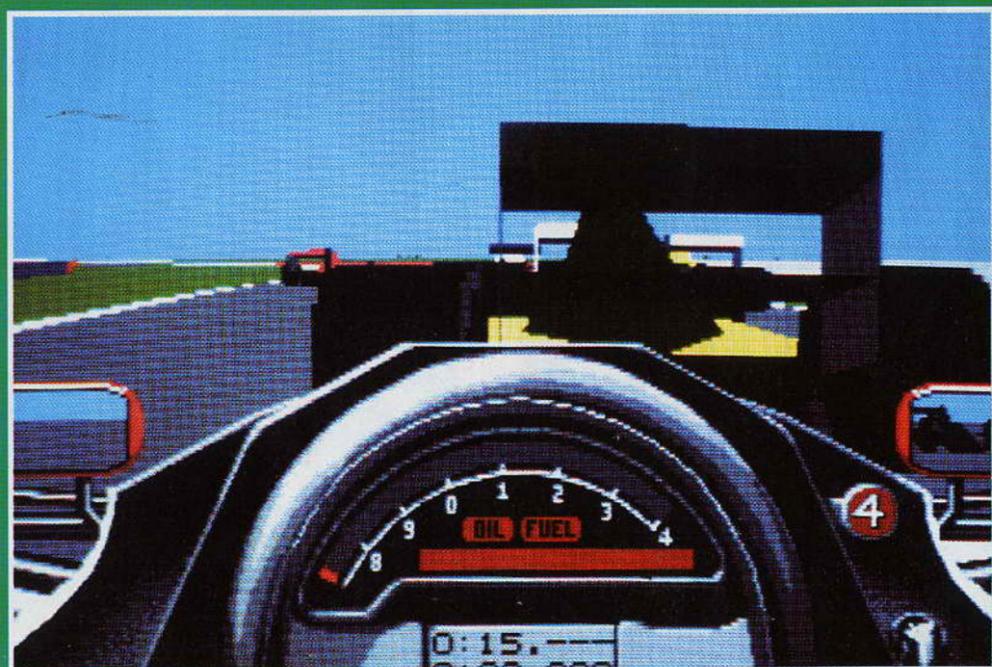
« J'vais lui perforer le thorax ! »

# GRAND PRIX

**L**a rentrée 91 s'annonce riche en simulations de courses automobiles, puisqu'en plus du dorénavant mythique Vroom, et des suites très attendues Crazy Cars III et Lotus Esprit Turbo Challenge 2, le dernier-né de Microprose entre également dans la course au titre du meilleur simulateur de courses en F1. Cependant, Grand Prix est plus particulièrement axé sur l'aspect simulation, même si une touche de fonction permet de passer les virages sans encombre. Les options semblent être très complètes avec la présence des arrêts au stand, le ravitaillement, les changements de pneus, le choix de la boîte de vitesse... Au niveau des circuits, Grand Prix propose tous les tracés inscrits au championnat de monde de F1, en respectant scrupuleusement chaque mètre des circuits et leurs dénivelées. De même pour le classement des pilotes et des constructeurs, l'attribution des numéros et la valeur



intrinsèque des pilotes et mécaniques résultant des performances de l'année passée. Au niveau de la réalisation, Grand Prix est excellent

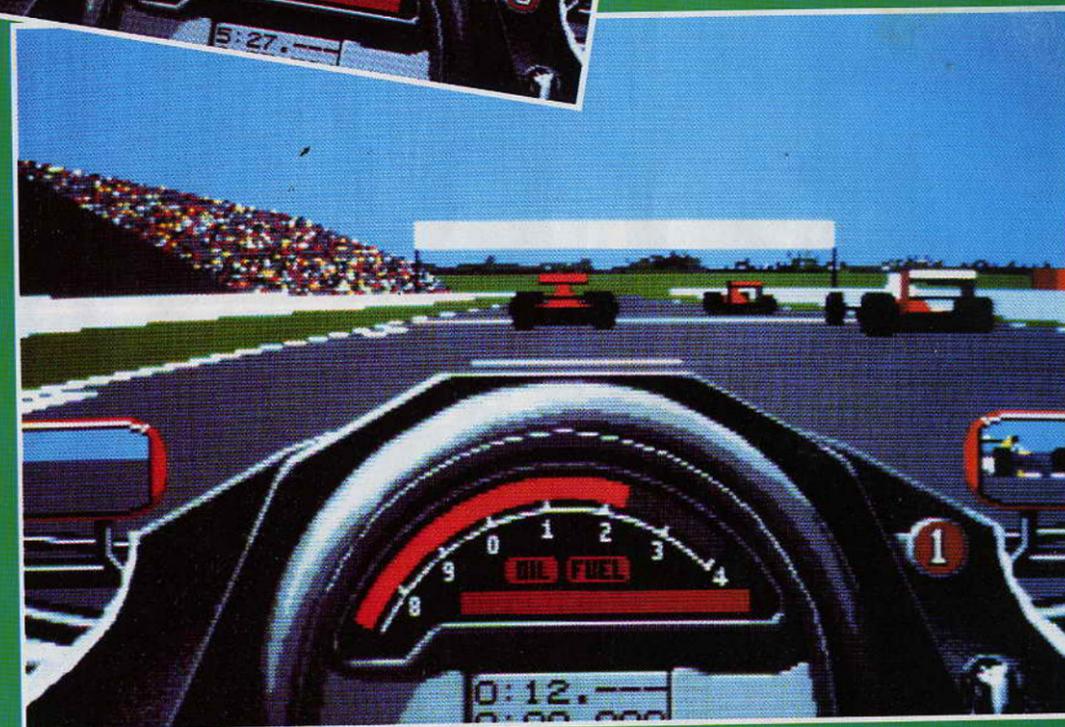


Prêt à doubler,  
le museau  
dans la boîte  
de vitesse  
du concurrent  
précédent.

avec une gestion 3D irréprochable et une modélisation des véhicules comme du paysage assez réaliste. A noter également les réelles couleurs des voitures en course. Sur le plan de la jouabilité, Grand Prix s'avère également superbe. Test normalement le mois prochain.



Le départ,  
moment  
le plus intense  
de la course !



**PREVIEWS**  
Amiga/ST/PC  
Octobre



**DEBARQUEMENT  
IMMINENT...**

NOUVEAU - UNIQUE - GRANDIOSE





AIR - LAND - SEA

**BATTLE  
ISLE**

STRATEGY



AG-ST-PC

**3615 UBI**

**UBI SOFT**  
8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-bois.  
Tél: 48.57.65.52

Bientôt disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# INFILTRATOR

# PREVIEWS

Édité par Psygnosis  
Novembre 91 sur Amiga

mis qui ont le malheur de croiser votre chemin. Le maniement de votre robot est un peu plus complexe qu'à l'accoutumée ; vous pouvez en effet

ramasser divers objets et les utiliser. La plupart du temps, il s'agit de gemmes, qu'il faut ensuite déposer dans des emplacements adéquats. Cela a pour résultat d'ouvrir des passages jusqu'alors bloqués par des champs de force.

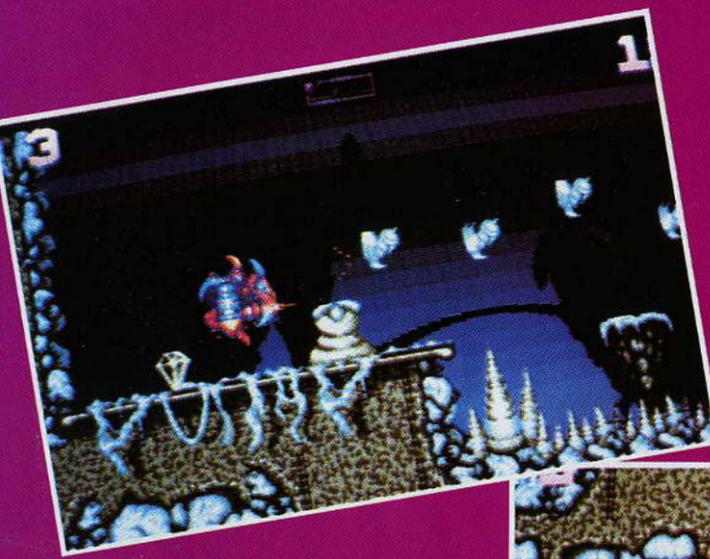
Divers bonus peuvent aussi être ramassés, comme dans tous les jeux de ce genre. Votre robot, qui se déplace habituellement sur le sol, peut aussi, si vous trouvez du fuel, voler à travers les niveaux. Pour s'envoler et atterrir, il doit cependant utiliser des plots prévus à cet effet, ce qui vous oblige parfois à faire quelques détours. Par endroit, vous avez aussi accès à un terminal d'ordinateur, ce qui permet entre autre d'avoir les plans d'une partie du niveau où vous vous trouvez, à condition bien sûr que vous ayez trouvé auparavant l'objet approprié, un scanner. Chaque niveau est constitué de plusieurs dizaines de tableaux, qui scrollent dans tous les sens au gré de vos déplacements.

La version sur laquelle nous avons pu jouer n'était pas encore finalisée, puisque la jouabilité et quelques bugs étaient encore à revoir, rendant le jeu vraiment trop dur.

Pour ce qui est de la réalisation, une fois encore il n'est nul besoin de s'attarder dessus, le label Psygnosis étant un gage de qualité, comme vous pouvez le voir.

Scrolling différentiel, diversité, nombre important de couleurs utilisées n'en sont que quelques facettes.

Scrolling différentiel, diversité, nombre important de couleurs utilisées n'en sont que quelques facettes.



**E**h oui, encore un jeu édité par Psygnosis et prévu avant la fin d'année. Infiltrator est le nom de votre personnage, une machine ressemblant pas mal au robot de The Killing Game Show. Le but du jeu est comme souvent de parcourir plusieurs niveaux, en massacrant impitoyablement tous les enne-



POUR VOTRE ATARI ST, CBM AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES

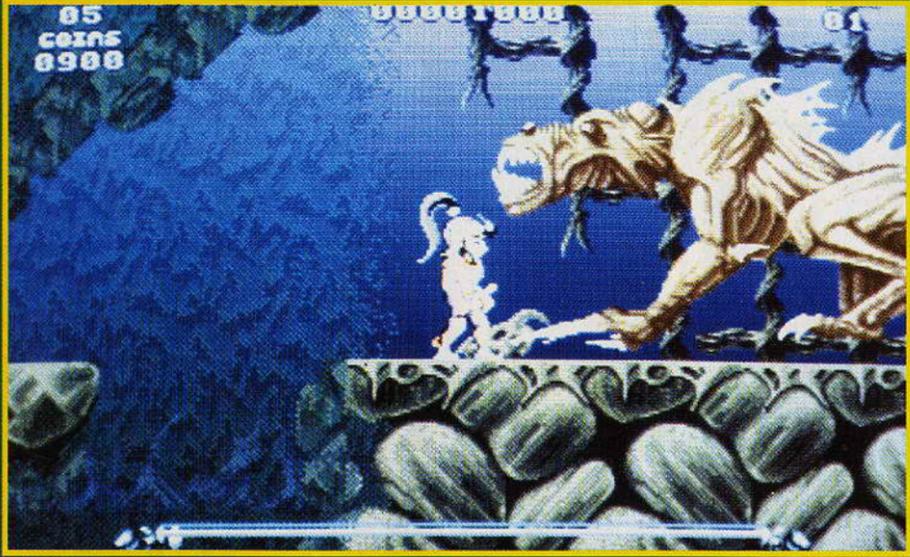
LES WILD WHEELS arrivent et vous n'êtes pas prêt de les oublier. À bord de votre bolide rugissant, vous êtes le héros d'un sport violent et sans pitié: LE CARBALL. La sphère métallique brûle sous vos jantes. De dragsters en dragsters, elle circule à une vitesse démentielle. Votre seul objectif: La catapulter dans le but adverse. Maintenant, si vous en avez le courage, entrez dans l'ARENE des champions. ATTACHEZ BIEN VOS CEINTURES, ÇA DECOIFFE.



# LEANDER

# PREVIEWS

**PSYGNOSIS**  
Novembre 91 - Amiga



**L**eander est le nom du guerrier que vous dirigez à travers trois mondes pour libérer l'éternelle et peu imaginative princesse qui s'est laissée capturer une fois de plus par un ignoble individu, en l'occurrence Lord Tyeger. Seul ou avec un allié (si vous optez pour la possibilité de participer à deux joueurs en même temps), vous devez donc traverser les 22 niveaux qui constituent l'ensemble de ce jeu d'arcade, chacun d'eux étant constitué de plusieurs dizaines d'écrans de jeu. La difficulté vient essentiellement des ennemis et des nombreux pièges qui vont vous menacer. Il faut faire preuve de technique mais aussi d'intelligence pour éviter et passer certains obstacles. Le plus gros problème avec vos ennemis vient du fait qu'ils se régénèrent d'eux-même et qu'assez souvent, il faut plus d'un coup pour les abattre, certains étant même quasiment invincibles. Si vous tuez un adversaire, il réapparaîtra généralement au même endroit trois ou quatre secondes plus tard, ce qui est vraiment problématique. Il faut donc se dépêcher, ce qui augmente les risques de faire un faux

mouvement et donc de mourir bêtement. Pour vous aider, vous allez heureusement trouver diverses armes et potions, qui augmenteront par exemple la puissance de votre arme ou vous permettront de tirer à distance. Pas très original pour ce qui est du type de jeu, Leander bénéficie par contre d'une réalisation soignée,

comme vous pouvez le voir sur les photos. Les graphismes sont variés et surtout très réussis, avec toujours beaucoup d'animation à l'écran. Plus de cent ennemis différents vous sont ainsi opposés. Pour ce qui est des musiques et des nombreux sons qui accompagnent votre expédition punitive, là encore, la qualité semble tout à fait satisfaisante. Le seul problème qui reste à résoudre vient de la jouabilité, pas encore très au point ; le jeu est vraiment trop difficile ! Les ennemis surgissent de toutes parts et la moindre chute est mortelle. Quoiqu'il en soit Leander s'avère être un jeu de tableaux qui porte la marque de qualité caractéristique du label Psygnosis.



## 3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent!"

COMPILATIONS			
	ST	PC	AMIG
ADDICTED TO FUN	192	192	192
SUCCESS STORY	225	225	225
TITUS ACTION	292	292	292
COMPIL TEST DRIVE	NC	NC	NC
COMPIL FALCON	NC	NC	NC
VIRTUAL REALITY 1	292	292	292
VIRTUAL REALITY 2	292	292	292
GRAND STAND	292	292	292
VIRTUAL WORDS	292	292	292
PLANETE AVENTURE	295	295	295
NRJ 2	292	292	292
POWER UP	292	292	292
POWERMO.+CADAVER	292	292	292
SUPER SIM PACK	272	292	272
WINNING TEAM	242	242	242
GEANTS DU SPORT	342	342	342
LES FOUS DU FOOT	292	292	292
LES FOUS DU VOLANT	292	292	292
STARS D'HOLLYWOOD	242	242	242
LES JUSTICIERS 2	242	242	242
MEGAMIX	242	242	242

LOGICIELS JEUX			
	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
3D MASTER GOLF	342	342	342
ALCATRAZ	242	242	242
AFRICA KORPS	242	242	242
AMOUR GEDDON	242	242	242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATOMINO	242	242	242
BACK TO THE FUTURE 3	242	242	242
BALL GAME	242	242	242
BAT + CARTE	292	292	292
BATTLE ISLE	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN	239	289	239
BEAST BUSTERS	242	242	242
BETRAYAL	292	342	292
BOOLY	242	242	242
BRAT	242	242	242
BUILDER LAND	192	192	192
CADAVER	242	242	242
CADAVER DATA DISK	145	145	145
CAPTIVE	242	292	242
CASTLES	292	292	292
CELICA GT4 RALLY	242	242	242
CENTURION	242	242	242
CHESS Champion 2175	292	292	292
CHUCK ROCK	242	242	242
CROISIERE un cadavre	242	292	242
CYBERCON 3	242	242	242
DARKMAN	242	242	242
DAS BOOT	292	292	292
DEATH OR GLORY	242	242	242
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	242	242	242
ELF	242	292	242
EMPIRE GALACTIQUE	289	319	289
EPIC	242	292	242
EUROPeen superleague	192	242	192
EXPLORA 3	282	282	282
EXTREME	242	242	242
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FIREBALL	242	242	242
FLIGHT TO INTRUDER	292	292	292
FRENETIC	242	242	242
GAUNTLET 3	192	192	192
GEISHA	272	272	272
GENGHIS KHAN	342	342	342
GODS	242	292	242
GOLDEN AXE	242	242	242
GRAND PRIX SOCC 2	242	282	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HALLS OF MONTEZUMA	242	242	242
HERO QUEST	242	242	242
HUNTER	242	242	242
INDY 4	242	242	242
INT'L Champion Athletic	242	242	242
IT CAME FROM DESERT	242	242	242
KICK OFF 2 + SCENARIO	242	242	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROPE	125	125	125
KO 2 RETURN TO Europe	125	125	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125	125	125
KO 2 WINNING TACTIC	125	125	125
LAST NINJA 3	242	242	242
LIFE OR DEATH	242	242	242
LOGICAL	192	192	192
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAD TV	242	242	242
MAGIC GARDEN	242	242	242
MANCHESTER UNITED	192	242	192
MANCHESTER U europe	242	242	242
MANOIR DE MORTEVILLE	242	242	242
MASTER BLAZER	242	242	242
MERCS	242	242	242
MINDWINTER 2	242	292	242
MIG 29 FULCRUM	342	392	342
MONKEY ISLAND	242	292	242
MOONFALL	242	242	242
NASKAR	289	289	289
NAVY SEALS	242	242	242
PANZA KICK BOXING	282	282	282
POWERMONGER	242	242	242
POWERMONGER D.DISK	145	145	145

LOGICIELS JEUX			
	ST	PC	AMIG
PREDATOR 2	242	242	242
RBI 2	242	242	242
RAILROAD TYCOON	292	292	292
R-TYPE 2	242	242	242
SARAKON	192	192	192
SHADOW DANCER	242	242	242
SHOCK WAVE	242	242	242
SHERMAN M4	242	242	242
SHUTTLE	292	292	292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIM EARTH	289	289	289
SIMPSONS	242	242	242
SNOW BROSS	242	242	242
SPEEDBALL 2	242	242	242
STORMBALL	242	242	242
SUPER MONACO GP	242	242	242
SUPER SKWEEK	192	192	192
SWIV	242	242	242
TENNIS CUP	242	242	242
TENTACLE	242	242	242
THE BLUE MAX	292	292	292
THE POWER	242	242	242
THUNDERJAWS	242	242	242
TOKI	242	242	242
TRACKSUIT MANAGER 2	242	242	242
TURRICAN 2	242	242	242
ULTIMATE GOLF	242	242	242
VROOM	242	242	242
WARHAMMER	242	242	242
WARLORDS	242	242	242
WARLOCK THE AVENGER	242	242	242
WARZONE	242	242	242
WILD WHEELS	242	242	242
WING COMMANDER	292	292	292
WING OR DEATH	242	242	242
WOLF PACK	292	292	292
WONDERLAND	292	292	292
WRATH OF THE DEMON	242	242	242
WRECKERS	242	242	242
ZONE WARRIOR	252	252	252

PRIX BUDGET			
	ST	PC	AMIG
1943	99	99	99
3 STOOGES	99	99	99
3D POOL	99	99	99
AFTER BURNER	99	99	99
BARBARIAN (PAL)	99	99	99
BARBARIAN (PSY)	99	99	99
BEACH VOLLEY	99	99	99
CONFLICT EUROPE	99	99	99
DEAD LINE	99	99	99
DEFENDER of the crown	99	99	99
DOUBLE DRAGON	99	99	99
DRAKKEN	99	99	99
EURO Soccer Challenge	99	99	99
FERRARI FORMULE 1	99	99	99
FOOTBALL MANAGER	99	99	99
Footballer of the year	99	99	99
FORMULA 1 GP	99	99	99
GAUNTLET 2	99	99	99
GOLD RUNNER 2	99	99	99
ITALIA 199 99 990	99	99	99
KARATE KID 2	99	99	99
KID GLOVES	99	99	99
MIG29 (CODEMASTERS)	99	99	99
MOONWALKER	99	99	99
NIGEL MANSELL	99	99	99
OPERATION NEPTUNE	99	99	99
PASSING SHOT	99	99	99
RED HEAT	99	99	99
ROCK STAR	99	99	99
SHINOBI	99	99	99
SHUFFLEPUCK CAFE	99	99	99
SIKAWINDER 2	99	99	99
SKYCHASE	99	99	99
SPEEDBALL	99	99	99
SUMMER OLYMPIAD	99	99	99
SUPERCARS	99	99	99
SUPER GRAND PRIX	99	99	99
TRACKSUIT MANAGER	99	99	99
TV SPORTS FOOTBALL	99	99	99
TYPHON THOMPSON	99	99	99
VECTORBALL	99	99	99
WATERLOO	99	99	99
WINGS OF FURY	99	99	99
WORLD Claas/ I/Board	99	99	99
WORLD SOCCER	99	99	99
XENON 2	99	99	99
XYBOTS	99	99	99
ZANY GOLF	99	99	99

BOITIERS DE RANGEMENTS			
	ST	PC	AMIG
BOITIER DD 50L : 50X525"	119	119	119
BOITIER DD 100L : 100X525"	149	149	149
BOITIER DS 40LB : 40X350"	99	99	99
BOITIER JSY 80 : 80X350"	99	99	99

GAMEBOY		MEGADRIVE	
BALLOON KID	192	ABRAMS BATTLE TANK	439
BASES LOAD	229	AFTER BURNER 2	439
BATMAN	229	ALIEN STORM	439
BONANZA BROS	439	BONANZA BROS	439
BUBBLE BOBBLE	229	BUDOKAN	439
BUGS BUNNY 2	229	DEVIL HUNTER	439
BURAI FIGHTER	192	DJ BOY	439
CADILLAC 2	229	E SWAT	439
CASTELVANIA	229	FANTASIA	439
CHESS MASTER	229	FANTASY STAR 2	579
CONTRA	229	FIRE MUSTANG	439
DAYS OF THUNDER	229	FORGOTTEN WORLDS	359
DOUBLE DRAGON	229	GHOSTBUSTERS	359
DRAGON'S LAIR	229	GOLDEN AXE	439
DR MARIO	229	GOLF	439
DUCK TALES	229	GHOULS NGHOSTS	439
DUCK TALE	329	HELLFIRE	439
FASTEST LAP	229	HELLRAISER	439
FINAL FANTASY	269	JAMES POND	439
FUNNY FIELD	229	J.MADDEN FOOTBALL	439
GARGOYLE QUEST	192	JOE MONTANA FOOTBALL	439
GHOST N GOBLINS	229	LAKERS VS CELTICS	439
GHOSTBUSTERS 2	239	MICKEY MOUSE CASTLE	419
GO GO TANK	229	MIDNIGHT RESISTANCE	439
GREMLINS 2	229	MOONWALKER	359
HAL WRESTLING	229	MYSTIC DEFENDER	359
HATRIS	229	MUSHA	439
HEANKY ALIEN	229	MYSTIC DEFENDER	359
HUNT FOR RED OCTOBER	229	PGA TOUR GOLF	459
IN YOUR FACE	192	POPULOUS	439
ISHIDO	229	REVENGE OF SHINOBI	359
KLAX	229	ROAD BLASTERS	379
KWIRK	229	SAINT SWORD	439
MALIBU BEACH VOLLEY	229	SHADOW DANCER	439
MARU'S MISSION	229	SONIC HEDGEHOG	439
MATCH-MANIA	229	SPACE INVADERS	489
MEGAMAN	229	STAR CONTROL	439
MERCENARY FORCE	229	STORMLORD	439
MICKEY MOUSE 2	229	STRIDER	439
NAVY SEALS	229	SUPER BASEBALL	359
NEMESIS	192	SUPER BASKETBALL	359
NINJA BOY	229	SUPER MONACO GP	439
OPERATION C	229	SUPER VOLLEYBALL	439
PACMAN	229	SWORLD OF VERMILLION	579
PITMAN	229	THUNDERFORCE 3	439
POUNKUTSO TANK	229	TWIN COBRA	439
POWER RACER	229	VALIS 3	439
PUNISHER	229	WARDNER THE FOREST	439
PUZZNIC	229	WONDERBOY 3	359
Q.BILLION	229	WORLD CUP ITALIA 90	289
QIX	229	ZERO WING	439
RADAR MISSION	229		
RESCUE PR.BOBLETTE	229		
R-TYPE	229		
ROBOCOP	239		
ROBOMAN 2	229		
ROLANS CURSE	229		
SHANGAI	229		
SIDE POCKET	229		
SKATE OR DIE	229		
SNEAKY SNAKES	229		
SOCCERMANIA	229		
SOLAR STRIKER	229		
SOLOMON'S CLUB	229		
SPARTANX	229		
SUPER MARIO LAND	192		
SWORD OF HOPE	229		
TAIL GATOR	229		
TEENAGE M TURTLE NINJA	229		
TETRIS	229		
TWIN BEE	229		
WARRIOR	229		
WWF SUPERSTARS	229		
WILD STREET	225		

ATARI LYNX		ACCESSOIRES	
CONSOLE LYNX	990	COPY HOLDER	189
+CALIFORNIA GAMES		FILTRE ECRAN 14"	149
+PARE SOLEIL		SUPPORT IMPRIM 80 COL.	149
BLOCK OUT	240	SOURIS GENIUS AMIGA	249
BLUE LIGHTNING	190	SOURIS GENIUS ST	249
CHIP'CHALLENGE	190	INTERFACE MIDI AMIGA	249
ELECTROCOOP	190	LECTEUR EXT 3'5 AMIGA	890
GATES OF ZENDOCON	190	LECTEUR INT 3'5 ST	690
GAUNTLET	190	LECTEUR EXT 3'5 ST	890
KLAX	240	EXTENSION 512K ST	799
MS PACMAN	240	EXT AMIGA512K	590
NINJA GAIDEN	240	EXT AMIGA512K+horloge	690
PAPER BOY	240		
RAMPAGE	240		
ROAD BLASTERS	240		
ROBO SQUASH	240		
RYGAR	240		

# THE SIMPSONS:

## Bart vs the space mutants

**C**a y est, la Simpsonsmania gagne la France ! Et Ocean, fidèle à son poste, est là pour l'accompagner. Voici donc le soft directement adapté du jeu d'Akkalaim, et qui vous place aux commandes de Bart Simpsons, le gamin le plus perturbé de la planète. Le



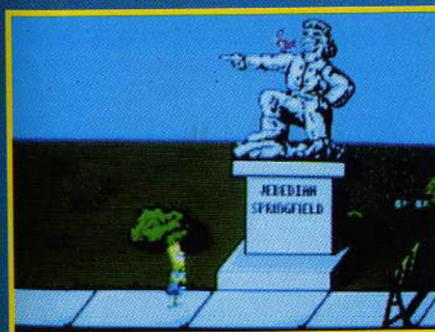
jeu prend deux disquettes, dont la première est entièrement réservée à la présentation ; vous vous en doutez, elle est longue et bourrée à craquer d'animations et de sons issus du dessin animé, qui passe depuis le début de l'été régulièrement sur Canal+, et dont de nouvelles séries seront diffusées à partir de la rentrée. Le scénario est assez simple : les Space Mutants, envahisseurs verts, gloutons et gluants, ont décidé d'envahir notre belle planète. Ils débarquent donc à Springfield, la ville où vit Bart, devant ce dernier, qui ne tarde pas à découvrir que les Space Mutants ont la capacité de ressembler à n'importe quel objet ou personne. Fort heureusement, il découvre qu'avec des lunettes à rayons-X, il est capable de repérer la véritable nature des habitants de Springfield. Le voilà donc parti dans une aventure qui va lui demander des réflexes mais aussi de la logique, à travers 8 niveaux totalement différents. Chaque niveau scrolle horizontalement et présente une partie de Springfield. Au niveau 1, la mission de Bart est de



# PREVIEW S

PC / Septembre  
Amiga à venir

repeindre en rouge tous les objets roses. Pour y arriver, il peut très simplement utiliser sa bombe de peinture, mais il lui faudra faire preuve de plus d'intelligence de temps en temps, en utilisant du mieux possible les objets qu'il possède et les éléments du décor. Une fusée de feu d'artifice pourra faire s'envoler un oiseau rose en dehors de l'écran de jeu, par exemple ! Bien entendu, cela veut dire qu'il va falloir essayer les différents objets en divers endroits pour résoudre ces « énigmes » qui sont le plus souvent assez logiques. Très proche des jeux d'arcade/aventure que l'on trouvait sur micros 8-bits, Simpsons est le premier jeu de genre sur Amiga et ST. Il est bien réalisé, avec une musique prenante et des graphismes certes très simplistes, mais qui rappellent vraiment ceux du dessin animé. Les amateurs de jeux d'arcade regretteront peut-être le style de jeu adapté par Ocean pour cette adaptation, avec un Bart Simpson minuscule, mais ceux qui aiment les jeux très jouables et possédant une longue durée de vie apprécieront grandement cette première aventure de Bart sur micro... car on peut raisonnablement penser qu'Ocean continuera sur sa lancée, en proposant pourquoi pas une adaptation du jeu d'arcade dans les mois à venir...



LES SCENARIIS DISCS



Bientôt disponibles

**FINAL WHISTLE**  
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

**RETURN TO EUROPE**  
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

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

**WINNING TACTICS**  
10 tactiques supplémentaires.

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

ANCO

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

# TERMINATOR 2: judgement day

**T**erminator 2 (T2), vous n'avez pas fini d'en entendre parler. Tout d'abord, c'est le film le plus cher de l'histoire du cinéma, avec un budget dépassant les 100 millions de dollars ! Ensuite, c'est le recordman des recettes, avec 53 millions de dollars les 5 premiers jours,



du jamais vu auparavant. Terminator 2, suite du célèbre film de James « Aliens » Cameron, se déroule quelques années après le premier épisode. Un nouveau Terminator, le T-1000, est envoyé dans le passé par

les androïdes pour tuer John Connor. Sarah Connor et son fils seront fort heureusement défendus par le T-800 du premier film, toujours incarné par Schwarzenegger, reconstruit et reprogrammé par la rébellion ! Un combat sans merci entre les deux machines s'engage, avec comme enjeu la disparition de l'humanité !

Nous reviendrons plus en détail sur ce film événement (qui sort le 16 octobre) dans notre prochain numéro, alors mieux vaut vous présenter le jeu adapté du film par Ocean.

Le jeu commence par une suite de scènes animées digitalisées à partir de la pré-bande annonce de T2. On y voit la « naissance » d'un T-800, de la carcasse métallique à son look Schwarzy ! L'action commence alors, et chaque phase sera toujours présentée par une scène de ce genre.

Le premier niveau reconstruit l'affrontement initial entre le T-800 et le T-1000. Ce dernier à la ca-

pacité de changer sa structure moléculaire, et a tendance à tomber en une flaque d'eau pour se protéger dès qu'il est un peu touché. Selon la distance à laquelle vous vous trouvez du T-1000, vous avez à votre disposition différents coups possibles. De loin, vous tirez et pouvez vous baisser pour esquiver les tirs de l'ennemi. De près, vous pouvez donner des coups de pied, de poing et de tête. Chaque fois que vous mettez votre adversaire KO, il tombe en eau, puis se reforme quelques secondes après. Il faudra le toucher un bon nombre de fois avant qu'il ne



s'effondre pour de bon... pour ce niveau en tout cas !

Le niveau 2 commence alors que vous venez de sauver John des griffes du T-1000, sur votre moto. Ce dernier vous poursuit à bord d'un camion, et vous allez donc devoir éviter les obstacles, emprunter les tremplins et surtout ne pas vous faire écraser !

L'action cède la place à la réflexion au niveau 3, où vous devez reconstituer correctement les branchements de la main du T-800. Au fur et à mesure que vous progressez, les doigts du Terminator s'animent peu à peu... Impressionnant ! Cette phase sert de bonus, et le jeu continue même si vous n'y arrivez pas.

Au niveau 4, vous avez le droit à une phase de shoot'em'up digne du jeu Robocop. Vous avancez au fur et à mesure que le scrolling horizontal dévoile le terrain, et devez abattre les plantons et gardes de l'asile où se trouve enfermée Sarah Connor. Retour à la réflexion au niveau 5, avec une phase de puzzle dans laquelle il faut reconstituer le visage « décomposé » du Terminator avant un temps limite. Comme au niveau 3, il s'agit d'une phase de bonus. Dernière phase de scrolling vertical avec une course-poursuite entre un car de police que vous contrôlez et un hélicoptère à bord duquel se trouve le T-1000.

Enfin, au dernier niveau, il ne reste

**PREVIEWS**  
PC / Septembre  
Amiga à venir

plus que la carcasse squelettique de votre Terminator, et le dernier combat contre le T-1000 s'engage. A vous de sauver l'humanité !

Terminator 2 est un jeu classique d'Ocean pour une adaptation de film, avec plusieurs phases de genres différents. On ne change pas une formule qui gagne ! Le jeu bénéficie d'une musique prenante, de graphismes très réussis et d'une animation de qualité. Reste à entendre les effets sonores et à attendre la version finale pour juger de la jouabilité de T2. Mais quoiqu'il en soit, rendez-vous le mois prochain pour tout découvrir sur le film et le jeu.

• **Great Courts 2** semble être la nouvelle référence dans le domaine. Un grand bravo.

GEN 4 / Gen d'Or 96 %

• La plus complète des simulations de tennis à ce jour.

Tilt 18/20

• **Great Courts 2** est un soft incontournable pour les amateurs de bonne simulation sportive.

Joystick 92 % Mégastar

• Des paramètres comme la condition physique, les points faibles de l'adversaire, entrent également en ligne de compte. Bref, un nec plus ultra.

Tennis de France

• Cette simulation sportive se hisse à un rare niveau de qualité.

Top Soft Micronews



• 1 à 4 joueurs.  
• Jouabilité encore accrue autorisant tous les coups : lob, coup droit, revers, smash...  
• Graphismes et bruitages encore plus réalistes.  
• Mode d'entraînement très puissant.

**PRÊT  
POUR UN NOUVEAU DÉFI**

**GREAT COURTS**  
remet son titre en jeu !

**GREAT COURTS 2**

UBI SOFT

Entertainment Software



ST PC AG

36 15 USA

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

# WORK IN PROGRESS



**C**omme nous vous l'annonçons dans le dernier numéro, dans notre rubrique « Work in Progress » nous aborderons chaque mois un des aspects du logiciel B.A.T. II (et tous les deux mois pour Drakken II). Après vous avoir exposé le scénario, ce mois-ci, l'équipe Computer's Dream nous propose d'étudier le « Dynorama » (système graphique du jeu) et toute la partie simulation en 3D du logiciel.

## LE DYNORAMA

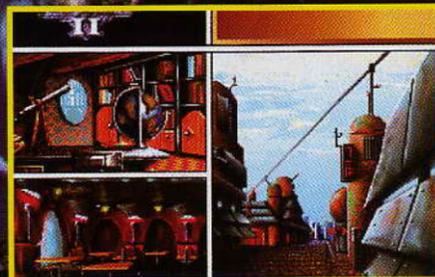
Déjà présent dans B.A.T. I, et largement amélioré, le Dynorama est un système graphique multifenêtrage très proche de la BD. Cette technique permet au joueur de visualiser l'évolution du héros

dans le temps et l'espace. Par rapport au premier épisode de B.A.T., le Dynorama comporte de nombreuses nouveautés : l'enchaînement des images à l'écran se fait par ordre chronologique (ainsi il suffit de faire le chemin inverse si l'on se perd), le système inclut la notion de fenêtre visible (des scrollings, en 12 images/seconde sur ST et 25 sur Amiga, sont possibles dans certaines fenêtres pour découvrir d'autres lieux et d'autres possibilités d'actions), la notion du temps est gérée avec des images plus sombres la nuit (voir photos n° 1), ainsi que la fatigue du joueur, les images deviennent floues si l'énergie vient à manquer...

Au niveau de l'interaction avec les autres personnages, il est toujours possible d'interpeller d'autres personnages et de discuter avec eux. A noter un système d'arborescence dans toute conversation avec autrui. Il suffit, au milieu



Phase en 3D au-dessus de la ville



Version Macintosh en 16 millions de couleurs

de la phrase prononcée par votre interlocuteur, de cliquer sur l'un des mots grisés pour obtenir plus de renseignements sur celui-ci et ce qui s'y rattache.

Autre nouveauté, pratiquement tous les menus ont été supprimés au profit de boîtes à icônes, le meilleur exemple étant l'inventaire du joueur intégrant la notion de hiérarchie. De cette façon, le joueur peut être propriétaire d'un sac, lui-même contenant une arme dans laquelle se trouve un chargeur, contenant lui-même des munitions... Bien sûr, le poids de chaque objet est aussi pris en compte. Tous les dessins du jeu (près de 200) et ces améliorations ont été possibles grâce à un outil développé au sein de l'équipe, le « Makedyno ». Ce dernier permet de définir toutes les caractéristiques d'une image : taille, zone d'action, animations... Point essentiel, les animations (près de 300 dans le



Photo 1.1 - Version ST



Photo 1.2 - Version Macintosh

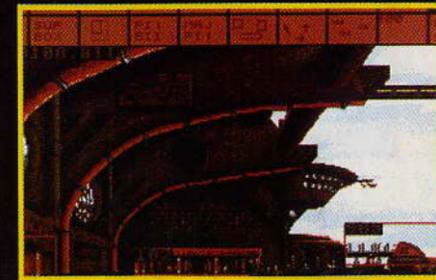


Photo 2 - Le « Makedyno »

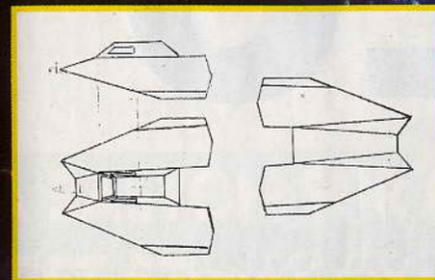


Photo 3.1 - Dessin papier

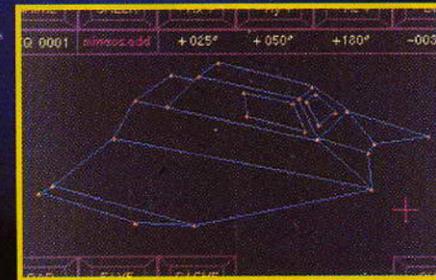


Photo 3.2 - Modélisation

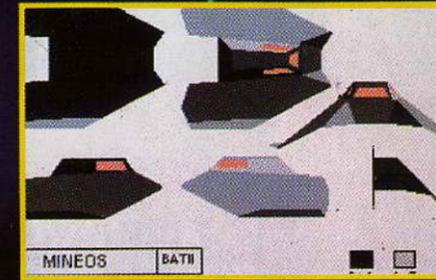


Photo 3.3 - Objet finalisé

jeu) sont créés au moyen d'un langage de programmation très simple utilisable par tous les graphistes (voir photo n° 2).

## LA 3D

Au final B.A.T. II ne comporte pas moins de quatre simulateurs, chacun ayant un rôle particulier dans l'aventure. Le premier est un taxi emprunté par le joueur l'autorisant à se déplacer librement dans la cité (véritable ensemble complexe de buildings) et de découvrir la ville de Roma II. Il peut d'ailleurs atterrir sur le toit de certains pour entamer une nouvelle phase en Dynorama.

Le deuxième simulateur permet au joueur de se déplacer sur tout le continent Europa et d'accéder au troisième simulateur : vol dans l'espace entre

Europa et le satellite Bedhin 6. Enfin le quatrième et dernier est un simulateur de Ser-slayer (une foreuse) permettant d'explorer les mines de Bedhin 6.

Au total, la partie 3D de B.A.T. II représente 10 % du jeu, mais cela n'a pas empêché l'équipe de Computer's Dream d'y apporter un soin tout particulier en développant de nouvelles techniques avec notamment un univers récursif (les objets apparaissent tout petits à l'horizon et grossissent graduellement avec tous leurs détails), une gestion des collisions très précise (possibilités de rase-mottes sur tous les bâtiments et plus de cinquante objets modélisés, voir photos n° 3).

Pour arriver à ce résultat, trois personnes ont travaillé dessus pendant deux ans, dont un agrégé de physique appliqué et un agrégé de mécanique, le troisième s'occupant du design des objets.

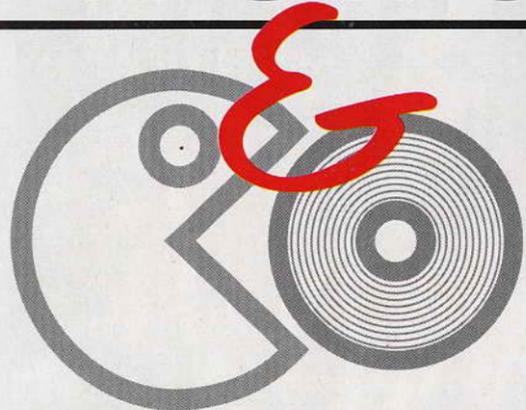
Au niveau technique, la version PC sera bien sûr la plus rapide (les résultats étant déjà notables sur un 286-8 MHz) et la version ST la plus lente. Pour l'Amiga, la 3D sera entre 1,5 et 2 fois plus rapide que le ST. En effet, les programmeurs se sont véritablement penchés sur l'architecture hardware d'Amiga, et grâce à une programmation combinée de ce dernier et du 68000, le résultat est bien meilleur dans n'importe quel cas de figure. A noter également que le problème des faces cachées est entièrement résolu. Comme pour le Dynorama, l'équipe Computer's Dream a développé un outil spécialement adapté à leurs besoins, Eddie, pour modéliser leurs objets, même si certains étaient d'abord réalisés sur papier.

La suite le mois prochain !

# 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

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

# CONSOLE

LA BASTON SUR COREGRAPHX,  
C'EST STREET OF RAGE!

ALIEN STORM:  
THEY CAME  
FROM THE MEGADRIVE

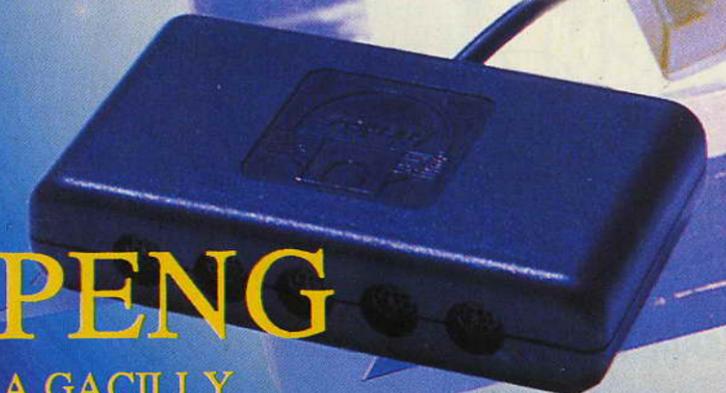
FINAL SOLDIER : L'ULTIME SHOOT EM'UP EST SUR COREGRAPHX ● 20 JEUX  
GAMEBOY TESTÉS ! ● NIPPON NEWS : DU JAMAIS VU ! ● PC KID 2 ET  
PHANTASY STAR 3 SONT ARRIVÉS.



# PC Engine CORE GRAFX PUISSANCE 5

5 BONNES RAISONS DE  
S'ECLATER SUR  
CONSOLE NEC!!

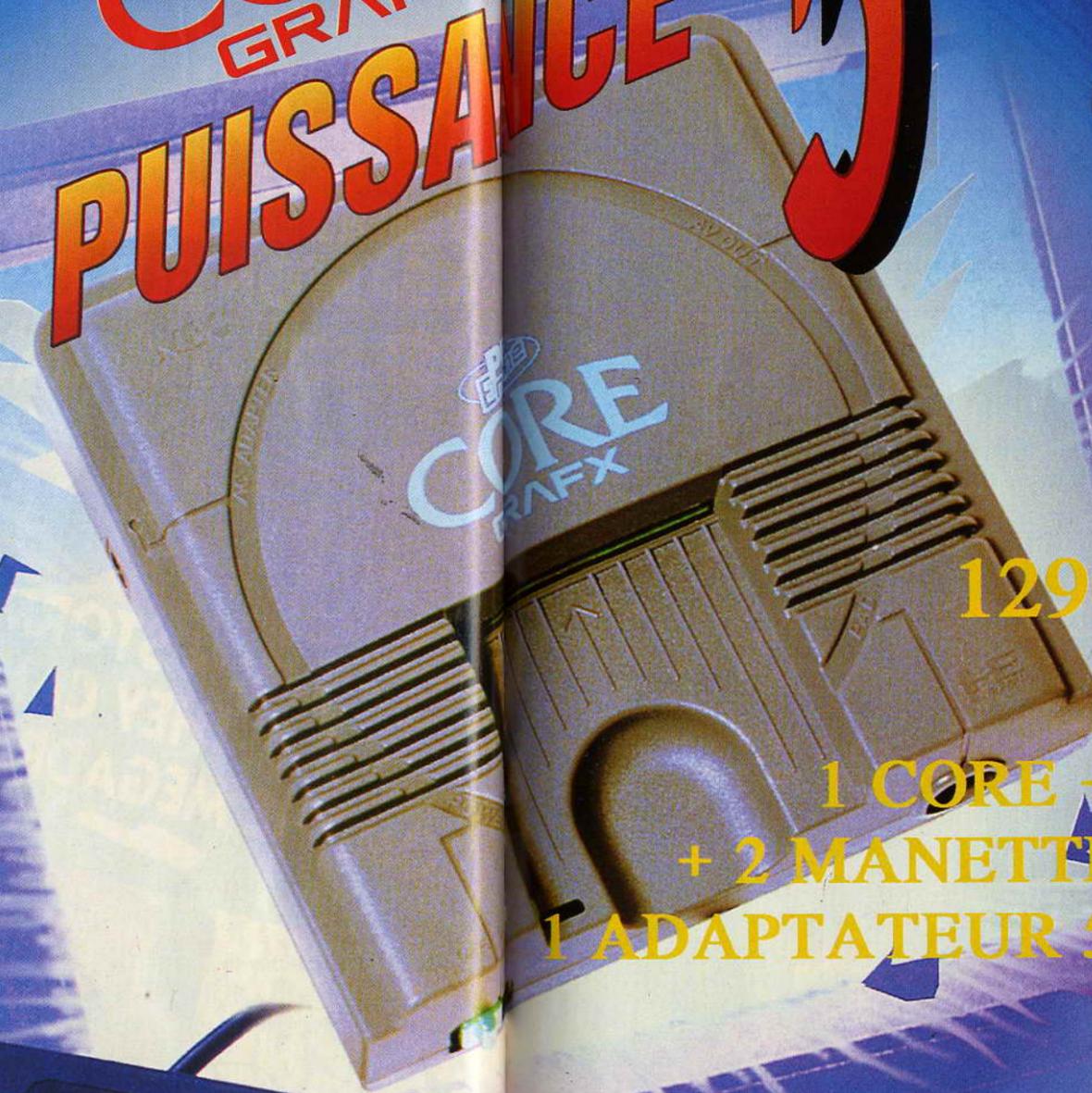
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boîtier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile



## SODIPENG

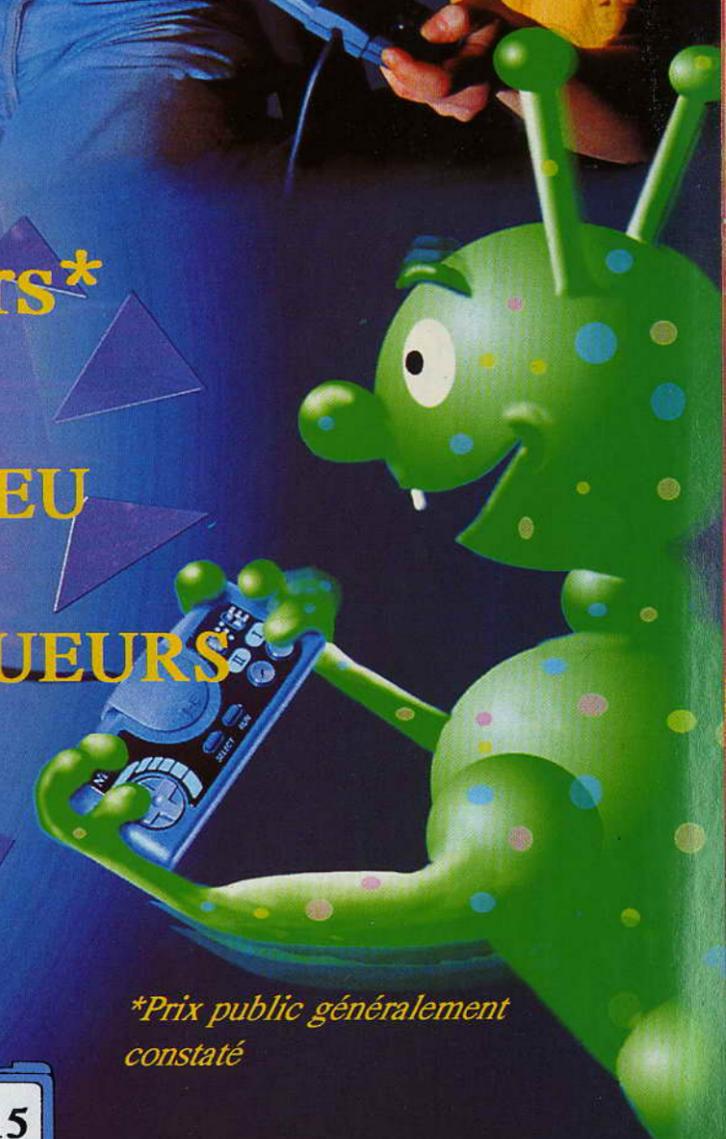
-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:  
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67



1290 Frs\*

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



*\*Prix public généralement constaté*

HOT LINE  
(16)99.08.95.72



SODIPENG

Pour connaître toute  
l'actualité PC Engine

# MEGADRIVE'S GAMES

## ALIEN STORM



C'est décidément le mois d'Alien Storm puisqu'on le retrouve sur micros mais aussi sur Megadrive. Cette suite futuriste de Golden Axe vous place dans un monde n'étant pas sans rappeler celui du film Aliens, si bien qu'au Game Over, l'on s'attend presque à ce que le programme vous dise "Ripley".

**L** Le scénario d'Alien Storm est très quelconque, puisqu'il s'agit de l'invasion de la Terre par des aliens. Ceux-ci ont été envoyés sur notre planète sous forme embryonnaire, où ils ont rapidement grandi, en-

vahissant maintenant les rues à la recherche de nourriture (c'est-à-dire de pauvres Terriens comme nous !). Ces aliens ont des allures particulièrement cauchemardesques : araignées géantes, slimes gluants, pieuvres, reptiles, et autres monstres au physique indescriptible ; les dessinateurs de Sega ont une sacrée imagination. Vous avez le choix entre trois personnages pour combattre ce fléau venu de l'espace : Gordon, un humain musclé armé d'un énorme canon laser ; Klara, une James Bond Girl munie d'un lance-flammes ; enfin Scooter, un androïde maniant le fouet laser tel Zorro. Comme dans Golden Axe, auquel il ressemble beaucoup, vous devez parcourir les décors en exterminant les ennemis, jusqu'à ce que la flèche "go !" libère le scrolling et vous permette de continuer le carnage. Quand un endroit a été débarrassé des aliens (dont certains se cachent même dans les poubelles), votre héros entre dans un bâtiment et, à la manière d'Opération Wolf, tire sur les ennemis



# ALIEN STORM



jouant à cache-cache entre les meubles. A ce stade il faut également ramasser un maximum de bonus d'énergie pour avoir une chance de survivre quand arrivera le monstre géant. A la fin de chaque niveau, vous aurez droit, en guise de bonus, à une course d'obstacles au scrolling époustouflant. Au chapitre des options, vous trouverez des duels (contre un autre joueur ou contre des monstres), et la possibilité de jouer le scénario à deux. Il n'y a pas de



Des monstres vraiment répugnants !



musique, mais des bruitages délirants vous mettant tout de suite dans l'ambiance "Alien", et cela dès le titre du jeu. L'action est rapide et les monstres bien ragoutants. Certains vous engloutissent la tête en guise de bonjour ! Rien à voir avec les charmants "cutes games" que j'apprécie tant, mais je dois reconnaître que la réalisation d'Alien Storm est franchement remarquable, tant au point de vue du graphisme que de l'animation. C'est un véritable chef-d'œuvre qui plaira à coup sûr aux passionnés d'action !

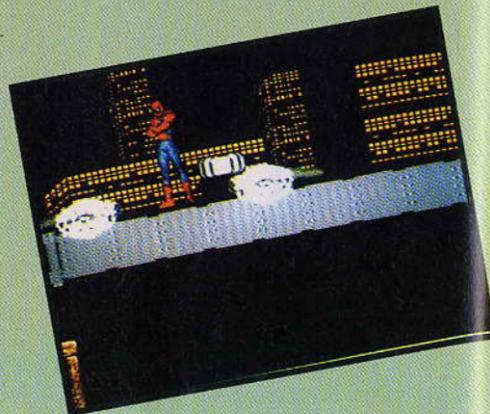
### BETTY

<b>91%</b>	GRAPHISME	83 %
	SON	78 %
	ANIMATION	89 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade  
Edité par Sega  
Megadrive

# SPIDER-MAN

CONSOLE  
T E S T



**P**our Betty, le jeu Spiderman est avant tout une revanche sur sa frousse, que l'on pourrait qualifier d'hystérique, des araignées. Lorsqu'elle a appris que notre héros détenait ses pouvoirs depuis une simple morsure d'une de ces petites bêtes, elle a entrepris une désinfection complète de sa maison, et c'est sur une disquette traitée qu'elle nous a rendu son test.

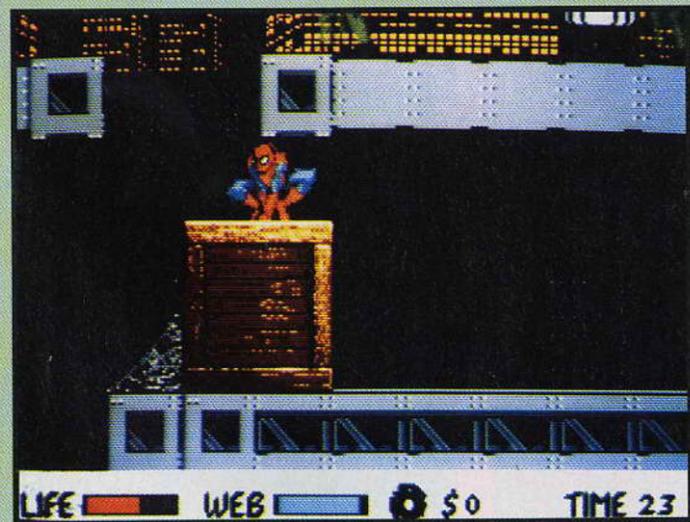
Vous voici dans la peau du journaliste Peter Parker, un personnage ambigu se transformant de temps à autre en Spider-Man pour combattre les criminels du monde entier. Dans cette nouvelle aventure, Spider-Man doit désamorcer une bombe que l'ennemi n° 1, Kingpin, a caché dans New York. La bombe doit exploser dans 24 heures et ne sera accessible qu'après avoir trouvé six clefs détenues par des acolytes de Kingpin. Les ennemis de Spider-Man sont très particuliers : le Dr Octopus possède des tentacules métalliques à la place des membres ; le lézard au visage humain ne fréquente que les égouts ; Electro (qui n'a pas été frappé que par la foudre) se cache dans une centrale électrique ; Hobgoblin chevauche une chauve-souris en lançant des projectiles ; l'Homme de sable hante Central

Park ; Vénom, étrange créature inhumaine..., et enfin le plus dangereux, Wilson Fish, alias Kingpin. Tout ce beau monde n'a qu'une idée en tête : supprimer Spider-Man. Le jeu se présente sous forme de scènes multidirectionnelles où Spidey évolue, essayant de dénicher ses ennemis. Si vous connaissez un tant soit peu l'histoire de Spider-Man, vous saurez que, telle une araignée, il peut grimper aux murs et aux plafonds, se balancer au bout d'un fil et se protéger grâce à une toile. Toutes ces fonctions sont prévues dans le jeu, plus la possibilité de tirer, de donner des coups de poing et de pied, et enfin de prendre des photos (qu'il vendra à prix d'or au journal) des agresseurs maîtrisés. Ces différentes manœuvres sont assez fastidieuses, et il faut une bonne heure de pratique pour les assimiler et ne plus avoir à réfléchir à l'ordre des manipulations.

D'autre part, certaines commandes ne sont pas optimisées ; ainsi, si Spider-Man marche au plafond, il faut tenir deux boutons pendant tout le trajet, et



quand il arrive au bout, la moindre erreur le fait tomber et tout est à recommencer ; de même que pour les photos : entre chaque prise de vues, il faut revenir au menu et resélectionner l'appareil. On aurait vraiment pu faire plus simple dans la réalisation. Hormis ces défauts, le jeu est sympathique et ne manque pas d'attraits, surtout quand on s'est familiarisé avec les mouvements.



Une bonne animation des sprites.

BETTY FRANCHI

**70%**

GRAPHISME	70%
SON	66%
ANIMATION	89%
JOUABILITE	56%

Jeu d'arcade  
Edité par Sega

PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 ☎ 11.40.37.92.75  
 DAX : 56, Avenue Victor Hugo 40100 ☎ 58.74.18.63  
 LILLE : 72/74, rue de Paris ☎ 20.42.09.09  
 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

PAU  
 35, rue du  
 14 Juillet  
 64000  
 ☎  
 59.06.91.77

# MICRO VIDEO

## PC COMPATIBLE 286/16

Disque dur 40 Mo, Moniteur Super VGA, 1Mo de RAM,  
 1 lecteur 3"1/2 HD, clavier, Dos 4.01, Carte son ADLIB®, 2 jeux :  
**9.990 F. TTC**  
 (même configuration en 386/16 : 11.990 F.)

AMIGA 500 :  
**2.790 F.**  
 A500 + moniteur 1083S :  
**4.490 F.**  
 A500 + 1083S +  
 Extension 512 Ko :  
**4.990 F.**  
 Extension + horloge : **350 F.**  
 Extension sans horloge : **270 F.**

Disques Durs  
 AMIGA/ATARI  
 à partir de  
**2.990 F. (20 Mo).**  
 Capacité 20 à 80 Mo.



CORE GRAFX II  
 + 1 jeu au choix :  
**1.190 F.**  
 SUPER GRAFX  
 + 1 jeu au choix :  
**1.690 F.**  
 TURBO GT  
 + 1 jeu au choix :  
**2.690 F.**

SEGA MEGADRIVE  
 + 1 jeu au choix :  
**1.490 F.**  
 NEO GEO  
 + cordon HiFi + beeCard  
 + 1 manette :  
**3.490 F.**

**NOUVEAU !**  
**Adaptateur jeu  
 Sega M System  
 pour Game Gear .  
 290 F.**

Game Gear  
 + 1 jeu au choix  
 + alim/secteur :  
**1.290 F.**

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

Toutes ces promotions sont dans la limite des stocks disponibles.  
 Pour tous renseignements, n'hésitez pas à nous consulter.

AMIGA  ATARI ST/STE  MEGADRIVE  GAMEBOY  LYNX  
 Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 150F / Machines = 150F

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

Désignation	Qté	Prix Unit.	Total
Frais de Port :			
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT CARTE		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.

# PHANTASY STAR III

Malgré ses efforts pour apprendre la langue du pays du soleil levant depuis près de 18 mois, Philippe n'a jusqu'alors parcouru que les cinq premières pages de son dictionnaire. Cela tombe bien, de cette façon il ne peut tester les versions nippones des jeux, risquant d'oublier certains éléments essentiels. Aspects importants pour un test, n'est-ce pas ?

**P**hantasy Star III est enfin arrivé, et l'on peut dire qu'il vient à point, puisque cela faisait longtemps que nous n'avions plus de jeux de ce genre sur nos consoles. Je sais, certains diront qu'il est sorti depuis très longtemps au Japon, mais en japonais. Comme je ne vous l'ai jamais dit, je me suis acheté des livres pour apprendre cette langue, et depuis un an, j'ai seulement réussi à savoir comment l'on dit : "Je veux du pain", phrase qui comme

vous vous en doutez sert tous les jours, elle est donc très utile. Imaginez que vous rencontriez la fille de vos rêves et qu'elle soit japonaise. Elle vous voit dans la rue et vous demande du pain... Vous lui donnez ce qu'elle demande et elle se dit : "Quel érudit cet homme !", et c'est dans la poche (NDLR : bien sûr Philippe, bien sûr !) Mais revenons à ce superbe jeu... Ceux ayant joué à PS II, et l'ayant terminé ne seront qu'à moitié dépayés, puisque l'on retrouve le même système de jeu, ou pratiquement, mais avec des graphismes retravaillés, tout au moins concernant les villes. Vous commencez l'aventure alors que vous (Ayn) allez vous marier avec la femme de vos rêves. Durant la cérémonie un dragon arrive et emporte la belle dans son repère. Vous décidez de partir à sa recherche, mais le roi ne voulant pas vous



perdre préfère vous faire enfermer jusqu'à ce que votre esprit échauffé se calme un peu... Quelque temps après, une jeune fille arrive et vous libère... et après réflexion, vous décidez de l'emmener avec vous vers l'aventure. Vous passez au village pour acheter les armes et les potions qui vous aideront à vaincre les ennemis que vous rencontrerez, puis l'aventure commence. Dès les premiers pas, vous allez subir les assauts de toutes sortes d'ennemis.

D'abord assez faciles à tuer, ils se montreront de plus en plus résistants au fur et à mesure que vous progresserez. Mais chaque ennemi abattu vous rapporte un certain nombre de points d'expérience et d'argent. J'ai oublié de vous dire que dans le village vous trouverez des personnages avec qui vous devrez parler. Chacun d'eux vous procurant de précieux renseignements sur ce que vous devez faire.

Dans un coffre, au début du jeu, vous découvrirez un monitor. Cet appareil vous montre la carte du continent dans lequel vous évoluez, mais lorsque vous changez de continent, il est de moins en moins précis ne vous indiquant plus les entrées des grottes et les emplacements des villages. Allez visiter tous les villages des environs et rapportez ce que les gens vous demandent, car ils vous aideront pour la suite de l'aventure. Le jeu est immense, comprenant sept continents plus une planète. Il est composé de trois parties. La première est relativement simple, mais quand vous aurez retrouvé la femme de vos rêves ne croyez pas avoir terminé le jeu, car une fois que vous avez épousé l'une des deux femmes vous plaisant, l'ennemi reviendra en force. Comme vous êtes un peu trop vieux, c'est l'un de vos compagnons qui partira pour l'aventure. J'ai nommé Lyle. Une aventure plus complexe l'attend, aidé dans sa tâche par deux de vos compagnons ayant montré leur courage pendant la première partie de l'aventure. Là encore, vous arriverez à la fin devant un homme qui vous révélera la vérité sur le monde dans lequel vous évoluez. Vous allez rencontrer l'être maléfique envoyant ces cyborgs pour attaquer les villages. Lorsque vous réussirez à le vaincre, si toutefois vous y parvenez, il vous jurera de revenir et tiendra parole. C'est ainsi que commencera la troisième aventure. Une fois rentré chez vous, vous décidez d'épouser l'une des femmes que vous avez rencontrées lors de votre périple. Là encore, vous devez faire un choix. Mais après un certain nombre d'années, ce qui devait arriver arriva. Une dénommée Lune envoie des cyborgs pour tourmenter la population. Cette fois, c'est Sean qui part pour lui régler son compte, seulement là où dans le temps les ennemis vous attaquaient en vous infligeant un ou deux points de dommage, de nouveaux ennemis, beaucoup plus meurtriers, parviennent à vous donner des

Item	Technic	Stats	Equip	Switch
	HP 142/142	TP 99/99	Kara 7	
	HP 9/97	TP 24/92	Lava 33	
	HP 225/225	TP 59/59		
	HP 177/177	TP 123/123		
	HP 165/165	TP 126/126		

coups pouvant vous faire perdre plus de 130 points de vie ! Lorsque vous visitez un village, vous y trouvez plusieurs maisons. Dans chacune d'elles vous pouvez acheter certaines choses. Vous y trouvez des armes, des armures, des potions, des sorts (car certains des personnages que vous dirigez peuvent utiliser la magie), un endroit où vous pouvez ressusciter les personnages étant morts durant les combats, et enfin la plus importante des maisons, l'auberge. Dans celle-ci, vous pouvez vous reposer et regagner vos points de vie et de magie, et surtout sauvegarder le jeu. Si j'ai un petit conseil à vous donner, sauvez le jeu avant d'acheter des armes ou des armures, car souvent vous achetez une arme moins puissante. Comme le marchand ne vous la reprendra que la moitié de son prix, vous perdrez de l'argent, et lorsque vous aurez la possibilité d'acquiescer une arme puissante vous n'aurez peut-être plus assez dans votre bourse. Durant les phases de combat, un menu apparaît. Vous avez quatre choix possibles. Le combat jusqu'à la mort (de vos ennemis de préférence), le combat où chaque personnage donne un coup et vous laissez choisir la suite, la fuite, et enfin l'option laissant quatre possibilités. La première consiste à utiliser la magie, la deuxième à vous défendre si vous possédez un moyen de défense valable, et la troisième est l'attaque contre un ennemi précis. Chacun de vos héros peut attaquer un monstre, et vous pouvez ainsi leur demander de frapper le plus puissant en laissant les petits ennemis vous donner de petits coups sans grandes conséquences. La dernière option est la possibilité d'utiliser un des objets que vous avez dans votre inventaire, com-

me le monomate, le dimate ou le trimate étant des potions qui vous redonnent des points de vie. Le jeu n'est pas livré, comme l'épisode précédent, avec un petit livre d'aide, car celui-ci est vendu à part. Vous devrez le demander à l'adresse indiquée sur la boîte du jeu. Mais je vous rassure tout de suite, il n'est pas nécessaire, les labyrinthes que vous allez de voir traverser étant simples et ne posant que peu de difficultés (heureusement du reste, car vous aurez à les traverser plusieurs fois !)

Le jeu est grandiose et très, très, prenant. J'avais craqué sur Sword of Vermillon, puis sur Phantasy Star II, j'ai maintenant craqué pour Phantasy Star III. Il est vrai que le jeu est très cher, mais lorsque vous pensez au nombre d'heures que vous allez passer dessus, sans compter que vous pouvez toujours essayer de recommencer le jeu en épousant une autre femme rien que pour voir si le jeu ne change pas...

**BETTY**

**93%**

GRAPHISME	90%
SON	87%
ANIMATION	62%
JOUABILITE	91%

Jeu de rôles  
Edité par Sega  
PC : dispo - Amiga / ST : dispo

# SAINT SWORD

**B**etty, qui a une grande fille, a tout juste eu le temps de nous rendre ses tests de jeu avant de partir en vacances. Dans son paquetage, elle a tout prévu, dont ses fétiches robots-transformers qu'elle emmène en plus de son yoyo siffleur et de ses boules de pétanque en plastique remplies d'eau. Eh oui Betty, qui a vraiment une grande fille, est une sportive devant l'éternel ! Je connaissais les robots-transformers, mais voici une nouvelle race de héros : les chevaliers-transformers. Macress, celui de Saint Sword a le surprenant pouvoir de se métamorphoser en homme-oiseau, en centaure ou en sirène (masculine !), et de s'adapter ainsi aux ennemis et à leur environnement. Ces pouvoirs, il les tient de ses ancêtres, les Titans, et il est le seul actuellement à les posséder. C'est pour cela qu'il a été chargé par le conseil des Hommes et des Titans de défendre le pays contre Gorgan (le méchant seigneur de l'histoire) et ses parti-

sans. La tâche de Macress va le conduire dans sept contrées légendaires reliées entre elles par des portes secrètes. Ces régions sont de véritables labyrinthes, où Macress trouvera les bonus lui permettant de se transformer, mais



aussi de l'énergie et des objets magiques : miroir, cloche, bouclier, collier du temps, dents et viande de dragon, et enfin l'épée suprême. Dès que Macress trouve une clé, une flèche apparaît pour lui indiquer la direction de la porte



menant au niveau suivant, mais s'il sort trop tôt, il risque de rater un objet précieux. Outre les monstres habituels hantant le jeu (goblines, squelettes, feux follets, etc.), Macress devra vaincre en fin de niveau un super ennemi. Le premier d'entre eux est assez lent, et il suffit simplement de sauter quand il crache son venin et de lui coller un bon coup d'épée sur la tête (entre deux sauts). Les ennemis suivants sont par contre beaucoup plus agiles. Saint Sword ne déborde pas d'originalité, mais dans son genre il est particulièrement agréable à jouer. La progression dans la difficulté est bien dosée, le graphisme est superbe : scrolling différentiel, sprites bien détaillés.



Une sauvegarde de la partie en cours sous forme de mot de passe est prévue, car le jeu est assez long. Un jeu à classer parmi les bons logiciels d'aventure-arcade de la Megadrive.



### BETTY FRANCHI

**89%**

GRAPHISME	80%
SON	77%
ANIMATION	82%
JOUABILITE	85%

**Jeu d'arcade  
Édité par Taito**

### NEC PC ENGINE

Coregrafx+jeu	990 Frs
Coregrafx+jeu+manettes+quintupleur	1290 Frs
Coregrafx+CD Rom+jeu	3990 Frs
CD Rom+unit	2990 Frs
Supergrafx+jeu	1990 Frs
Turbo Express GT+jeu	2490 Frs
Adaptateur 2 joueurs	199 Frs
Adaptateur 3 joueurs	299 Frs
Adaptateur SGX/CD	399 Frs
Joypad HORI	199 Frs
Joypad NEC	299 Frs
Joystick XE1-PRO	890 Frs
Box Nec (15 jeux)	120 Frs
Sacoche de Transport (12 jeux)	119 Frs

### LES NOUVEAUTES

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

### LES HITS

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

Toy Shop Boys	349 Frs
Vigilante	389 Frs
Violent Soldier (Simistron)	349 Frs
World Court Tennis	389 Frs
Zipang	349 Frs

### JEUX CD ROM

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

### JEUX SUPER GRAFX

SG Aldynes	449 Frs
SG Battle Ace	399 Frs
SG Darius Plus	449 Frs
SG Galaxy Force II	499 Frs
SG Ghoul's 'n' Gosts	499 Frs
SG Grand Zork	449 Frs
SG Strider	499 Frs

### MEGADRIVE

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

### LES NOUVEAUTES

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

### LES HITS

After Burner II	449 Frs
Alex Kidd	369 Frs

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

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

### LES PORTABLES LA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	1 490 Frs
Super MONACO G.P.	299 Frs
G Loc (After burner II)	299 Frs
Wonder Boy	299 Frs
Pacman	399 Frs
Junction	399 Frs
Columns	299 Frs

Lynx, Gamenate nous consulter.

### ACCESSOIRES MICRO

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

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

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

### SNK NEO-GEO

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

### JEUX NEO-GEO

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

### GAMEBOY

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

### JEUX GAMEBOY

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

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix

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

Préciser :  DISK  CASSETTE **Total :**

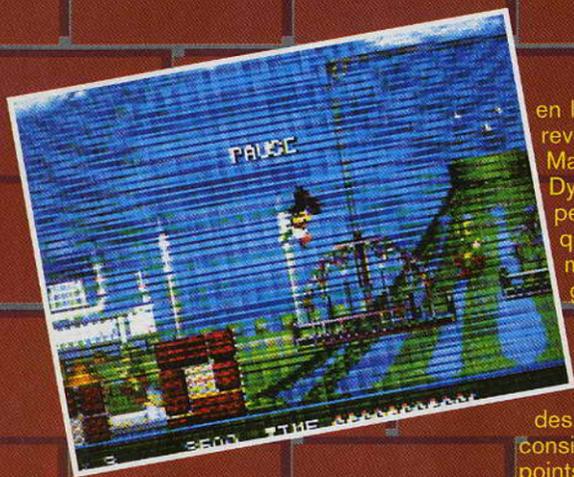
Nom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... N° Tél. : .....

Date d'expiration : ..... / ..... Signature : .....

Règlement :  chèque Bancaire  C.C.P.  Mandat lettre

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

# MARVEL LAND



en liberté) et ses trois suivantes, pour revenir à l'essentiel, l'exploration de Marvel Land, auprès duquel tous les Disney Land du monde ne sont que peccadilles. Le parc est divisé en quatre zones : les manèges, les montagnes russes, le pays de la gourmandise, et le village de glace. Ces niveaux comprennent chacun sept attractions différentes se déroulant sur des manèges, des wagonnets, des balançoires, dans des châteaux hantés, etc. Le jeu consiste le plus souvent à ramasser des points et des bonus sans se faire toucher par les ennemis et obstacles divers. Votre personnage peut sauter, se bais-

**P**ossédant toutes les effigies existantes des personnages de Walt Disney, dont les sept nains placés dans son jardin, Betty est restée une très grande enfant (elle vient d'ailleurs régulièrement au journal avec les oreilles de Mickey pour nous amuser). Voyons voir si elle a apprécié l'univers totalement fou de Marvel Land ? Voilà le type de jeu que je testerais bien trois jours de suite sans fumer ni manger. Dès les premières images, le choc ! Toute l'action se déroule dans un endroit m'étant particulièrement cher (à tous points de vue !) : un parc d'attractions. Je passe rapidement sur le but du jeu mettant en scène une princesse capturée (on se demande s'il en existe encore



ser, et même voler ou lancer des attaques grâce aux bonus. Le bonus « attaque » vous permet de lancer des doubles de votre bonhomme, qui tour-



noient en balayant les ennemis et les bonus haut perchés. Un autre bonus vous sert de tapis volant, sans compter les vies gratuites et les pochettes surprises. A la fin de chaque zone, vous serez confronté à un des kidnappeurs, et si vous ressortez victorieux, vous libérerez une des quatre victimes. Ceux ayant la chance de posséder Castles of Illusions (Mickey) se réjouiront autant avec Marvel Land. Je dois reconnaître qu'ici, le personnage est nettement moins beau (plus petit et moins bien animé), mais la variété des décors l'emporte sur Mickey. Les options sont également plus attrayantes, avec trois niveaux de difficulté, dont un « condensé » permettant aux plus jeunes (ou aux moins doués) de s'amuser quand même longtemps (contrairement à Mickey, où le niveau condensé se finit en 10 minutes). Chacun des 28 tableaux donne accès à un code, qui est différent selon le niveau de difficulté choisi. Alors, n'hésitez plus, allez passer votre prochain week-end à Marvel Land !



Dans la lignée de Castle of Illusions.

**BETTY**

**88%**

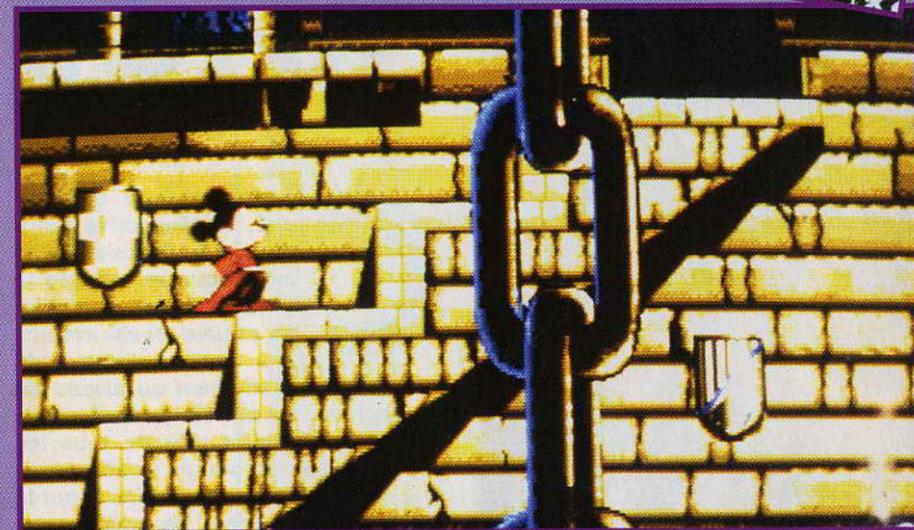
GRAPHISME	86 %
SON	64 %
ANIMATION	80 %
JOUABILITE	83 %

Jeu d'arcade  
Edité par Namcot  
Megadrive

# FANTASIA



**Q**uel Gâchis ! Voici un logiciel qui possédait tous les atouts pour devenir un super hit dans la lignée de Mickey Mouse : Castle Of Illusion par exemple. Un sujet béton, une réalisation fort honorable (quoique assez inégale suivant les niveaux) et un impact certain chez tous les joueurs. Malheureusement, le logiciel s'adresse avant tout et presque uniquement aux pros du joystick tellement le jeu s'avère difficile. Le but du joueur est de guider Mickey au travers de quatre mondes différents, les mondes de l'eau, de l'air, du feu et de la terre pour retrouver les notes de musique emportées par le vent. Mais avant d'accéder à ces mondes, Mickey doit sortir du laboratoire et donc échapper aux premiers de ses ennemis, les ballets, les chaudrons et les champignons. Ce n'est qu'à la fin de ce tableau que le jeu débute véritablement avec le monde de l'eau. Pour passer d'un niveau à l'autre du monde de Fantasia, il faut impérativement marquer des points (en nombres différents en fonction du niveau de difficulté choisi). En effet si le quota (60 000 points en mode « easy ») requis n'est



pas atteint, le jeu vous renvoie dans le même monde non sans vous avoir corsé la tâche en repassant par le laboratoire. Cependant, tout n'est pas contre vous et dans chaque niveau (à commencer par le laboratoire) il est possible de récupérer des points de vie, via les étoiles ou les notes de musique ramassées et des sorts, via les livres. Ces derniers, en nombre limité, permettent d'éliminer certains enne-

mis placés sur la seule route possible du joueur. Sur le plan de la réalisation et comme déjà explicité, l'inégalité domine avec la séquence du laboratoire superbe tant graphiquement que musicalement et les autres mondes (en tout cas pour deux d'entre eux, ceux aperçus après de très nombreux essais) un peu moins bien réussis. En revanche, en ce qui concerne l'animation du personnage de Mickey, il n'y a rien à redire. Au final, et même si la magie de l'univers de Fantasia joue encore, une bonne occasion manquée de créer une nouvelle fois l'événement avec l'un des personnages fétiches de Walt Disney, la jouabilité faisant cruellement défaut au jeu.



**FRANK LADOIRE**

**70%**

GRAPHISME	73 %
SON	75 %
ANIMATION	85 %
JOUABILITE	68 %

Jeu d'arcade  
Edité par Sega  
Megadrive - Dispo

# STREETS OF RAGE

**C**onsole vedette du marché, la Megadrive commence à disposer d'une logithèque importante et de plus en plus complète, preuve en est avec ce jeu, premier logiciel de « castagne » réellement au niveau de la machine. Le but du jeu est assez simple, nettoyer la ville de tous les voyous et autres rôdeurs (méfiez-vous des rôdeurs dans vos jardins !) qui la peuplent. Pour cela, le programme vous offre trois personnages au choix via le menu d'options, deux hommes et une femme.

Après avoir sélectionné l'un d'entre eux, vous entrez directement dans le vif de l'action et devez rapidement jouer des poings pour vous débarrasser des nombreux adversaires. Contrairement à vos premiers opposants, votre art du combat est assez développé et vous



verrez votre personnage opérer des prises tout à fait spectaculaires (il suffit de combiner les touches). Pour les connaisseurs, les prises et bottes secrètes des différents héros se rapprochent énormément de celles du jeu Final Fight en arcade ou sur la Super Famicom. Ainsi, il n'est pas rare d'assister à des empoignades rappe-



lant un combat de catch. Tout comme dans Final Fight, le joueur peut se saisir des armes de ses adversaires malheureux comme des couteaux, un bâton ou même une barre à mine. De même les bidons (à l'instar des caisses dans Final Fight) renferment de la nourriture très utile pour récupérer quelques forces. N'hésitez donc pas à détruire tout à l'écran !

Enfin, apprenez que chacun des personnages peut faire appel à une arme spéciale (roquettes ou grenades tirées d'une voiture de police) à l'effet dévastateur. Bien sûr, cette pratique est limitée et donc à réserver pour les combats contre les « boss » de fin de niveau. Mais le véritable « plus » de Streets Of Rage, c'est bien sûr la possibilité de jouer à deux simultanément. Je vous l'assure, à deux, c'est vraiment l'éclate totale. Attention toutefois à ne pas frapper n'importe où et n'importe comment, vous pourriez toucher sans le vouloir votre partenaire.

Sur le plan, de la réalisation, Streets Of Rage est superbe avec de très bons graphismes, une bande sonore très efficace et un bon scrolling différentiel. Seule l'animation des personnages est quelque peu perfectible.

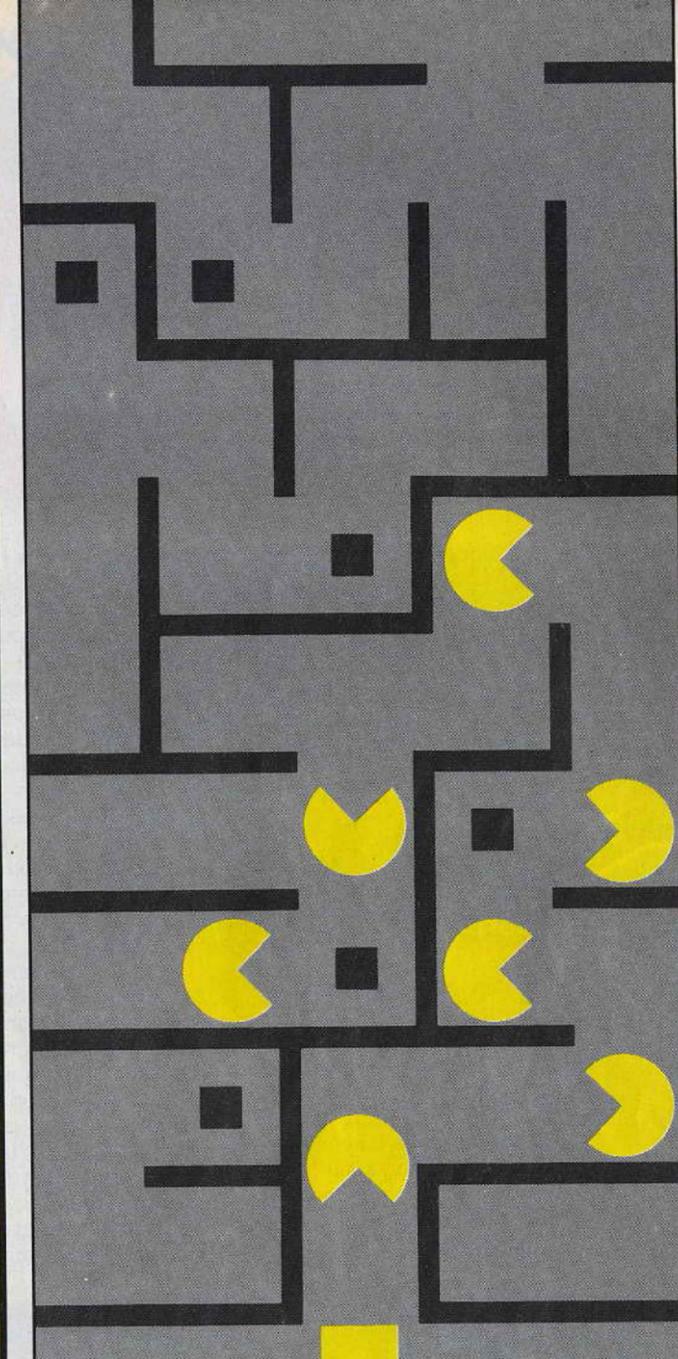
A noter que tous les niveaux ne sont pas similaires puisque dans le septième par exemple, vous combattrez sur une sorte de monte-charge géant en marche. En bref, Streets Of Rage est l'un des meilleurs jeux d'action pure et dure sur la Megadrive.

A conseiller à tous !

FRANK LADOIRE

<b>91%</b>	GRAPHISME	82 %
	SON	80 %
	ANIMATION	78 %
	JOUABILITE	87 %

Jeu d'arcade  
Edité par Sega  
Megadrive



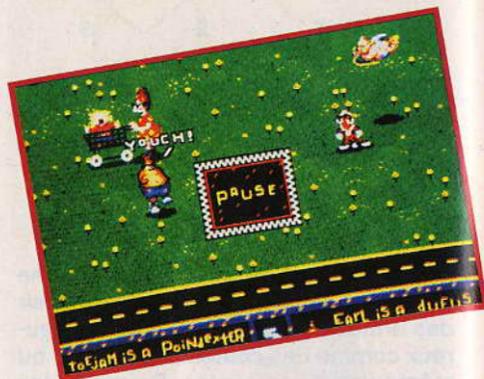
Pour essayer  
les meilleurs logiciels de jeux  
parus chaque mois,  
une seule direction :

**fnac**  
Logiciels  
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2  
accès périphérique  
porte de Bercy  
direction  
Charenton - le -Pont  
Tél. 49 77 82 80



# TOE JAM & EARL



deux héros, le champ d'astéroïdes qu'ils traversaient s'avéra trop dense et Earl ne put empêcher le vaisseau de percuter l'un d'entre eux pour finalement exploser, les morceaux de l'appareil se dispersant sur plusieurs des astéroïdes. Leur mission, et donc la vôtre, est dorénavant d'explorer ces astéroïdes pour retrouver les pièces manquantes afin de poursuivre votre route.

Très vite, nos personnages seront confrontés aux habitants de ces rochers tous plus bizarres et cocasses les uns que les autres. Sur les premiers astéroïdes, les rencontres se résument à quelques piques reçues de la fourche d'un diabolon dont le seul but est de vous pousser dans le vide, mais par la suite, les choses deviennent plus ardues. Pas facile d'échapper aux charmes de cette vahiné qui vous entraîne dans une danse effrénée, vous clouant littéralement sur place pour

**A** lors que nos deux héros, Toe Jam et Earl, rentraient paisiblement sur leur planète, empruntant leur galaxie préférée, Earl décida de prendre les commandes du vaisseau, autant pour s'amuser que pour rompre la monotonie d'un vol entièrement géré par l'ordinateur de vol. Malheureusement pour nos



quelque temps ! Plus dangereux est le chien enfermé dans une bulle qui cherche continuellement à vous aplatir, ou cette femme tout droit sortie d'un supermarché qui vous fonce dessus avec son Caddie. Plus loin dans le jeu, vous rencontrerez aussi des anges armés d'arcs et de flèches, à la manière de Cupidon. Une seule de ces flèches suffit à changer votre vision du monde, vous plongeant dans un bien-être dangereux, et surtout à inverser vos commandes aléatoirement. Heureusement, ces astéroïdes sont truffés de pochettes surprises contenant toutes des bonus. Ces derniers sont de plusieurs types, vous octroyant des pouvoirs aussi ponctuels qu'utiles. Ainsi l'un d'entre eux vous fera revêtir les ailes d'Icare, un autre des ressorts façon Marsupilami... D'autres encore renferment de l'argent et autorisent l'achat desdits bonus dans les boutiques spécialisées de l'espace.

Si la réalisation de ce jeu peut paraître assez rudimentaire, sachez qu'il n'en est rien et qu'au final, il s'agit d'un jeu tout à fait inédit sur console. Totalement loufoque, bourré de gags (visuels avec des animations superbes et textuels), Toe Jam & Earl bénéficie de bons graphismes et d'une excellente bande sonore. Dernière précision, en mode deux joueurs, l'écran se divise en deux lorsque les héros sont trop éloignés l'un de l'autre.

FRANK LADOIRE

<b>88%</b>	GRAPHISME	67 %
	SON	81 %
	ANIMATION	77 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade  
Edité par Sega  
Megadrive

# COREGRAFX'S GAMES PC KID 2



**P**hilippe dont la ressemblance est frappante avec le héros attiré des consoles Nec, surtout au niveau de la disproportion entre la tête et le corps, s'est fait une joie de tester la suite de PC Kid. Depuis, il chasse dans la forêt de Fontainebleau pour se confectionner une peau de bête à sa taille. Enfin, il est arrivé ! Dès les premières secondes de jeu, l'on peut se rendre compte des différences. En premier lieu, des tas de petites fleurs et de papillons volent dans le ciel, et lorsque vous les attrapez, vous marquez des points. D'autre part votre parcours est fléché, et vous devrez tout de suite

grimper le long de cascades, sauter de monticule en monticule. En donnant des coups de tête aux grosses fleurs sur lesquelles vous sautiez dans le premier épisode, celles-ci changent de couleur, et selon la couleur vous donnent des bonus différents. Ainsi, parfois, vous aurez droit à des vies supplémentaires. Certaines de ces fleurs vous propulsent dans les airs, et grâce à un coup vous pouvez les déplacer afin de sauter vers un autre endroit. Lors de ses transformations, PC Kid a lui aussi changé. Lors de la première transformation, il semblait un peu efféminé. J'avais l'impression que PC Kid II était en fait l'histoire de la sœur du héros. Au niveau du graphisme, le jeu a un peu changé. Il est plus beau et peut-être plus rapide aussi. Il faut voir le petit héros lorsqu'il bondit de branche en branche à la manière d'un as des barres fixes. Les décors sont plus variés, et au fur et à mesure de votre avancée vous traverserez des forêts, des châteaux, des montagnes enneigées, vous devrez monter à l'assaut d'un bateau énorme. Chaque fois que vous aurez libéré un monstre de l'emprise du mal

grâce à vos coups de boule, vous monterez dans un ascenseur qui vous emmènera vers un nouveau niveau. Il y a toutes sortes d'ennemis. Au début, vous retrouverez les mêmes personnages que dans la première partie, puis vous serez confronté à des squelettes d'animaux préhistoriques, des



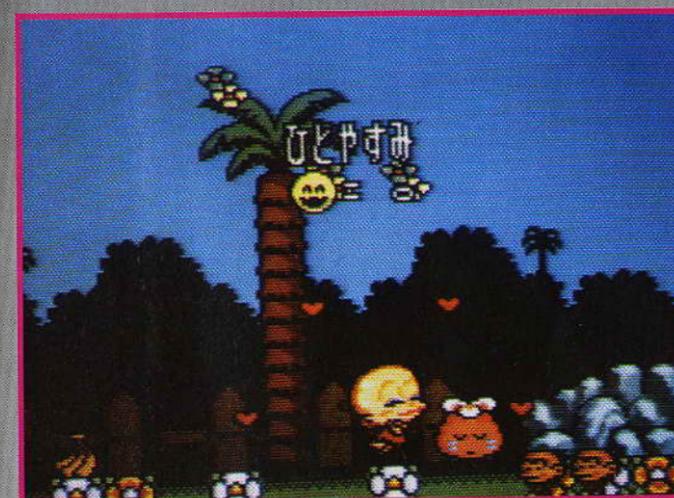
grosses cuisinières, des oiseaux et bien d'autres. Vous avez même des sortes de dinosaures vous prenant dans leur gueule et vous mâchant avant de vous relâcher après que vous ayez perdu des points de vie. Gageons que PC Kid II obtiendra le même succès que le premier épisode. Il le mérite bien.

PHILIPPE QUERLEUX

<b>86%</b>	GRAPHISME	53 %
	SON	69 %
	ANIMATION	73 %
	JOUABILITE	84 %

Un héros  
pas vraiment  
très viril !

Jeu d'aventure  
Edité par Hudson Soft



# SPRIGGAN



**L**orsque l'on regarde Philippe, on remarque deux hypertrophies assez étranges. Hormis sa tête dont nous vous parlons autre part, son avant-bras droit attire également l'attention de part sa musculature. Pas étonnant, c'est toujours lui qui teste les shoot'em up. Et justement... Spriggan est un Nième shoot'em up. Eh oui, je me le suis dit aussi : « Encore un jeu de tir... », mais il faut reconnaître que celui-ci est de toute beauté !

Au début, le jeu commence gentiment, quelques ennemis, un petit tir timide, mais quelques secondes après, toutes sortes de boules de couleur arrivent et si vous les ramassez, votre tir augmente de puissance et se transforme pour envahir l'écran entier. Heureusement, car les ennemis arrivent en force et ne sont pas avares eux aussi de tirs. Il y a des dizaines de vaisseaux ennemis différents. Côté graphisme, Spriggan est somptueux, chaque niveau est différent et riche de couleur. Si durant les deux premiers niveaux vous pensez que le jeu est

simple, attendez le troisième. Vous allez être attaqué par des animaux sous-marins comme des méduses transparentes et autres. En même temps que vous devrez vous défendre, vous devrez aussi slalomer entre les parois de la fosse au fond de laquelle vous êtes. Au commencement du jeu, vous avez trois sélections. La première est le jeu



normal, la deuxième concerne les options du jeu. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de jeu, à savoir normal, diffi-

cile et incroyable. Pas de mode easy ou facile. Vous pouvez aussi choisir de ne pas avoir la musique durant le jeu. La troisième sélection est le mode challenge. Certaines des boules de bonus que vous ramassez sont stockées pour vous servir de bombes lorsque vous en aurez besoin. Il vous arrivera parfois de rencontrer des bonus changeant de couleur. Si vous les ramassez, ils exploseront en détruisant tous les ennemis se trouvant présents dans l'écran. Je me répète, mais le jeu est superbe, il est l'un des plus beaux jeux de tir étant sortis ces derniers mois. Encore un Hit !



Une production  
CD-ROM comme  
on aimerait  
en avoir  
plus souvent.

PHILIPPE QUERLEUX

<b>90%</b>	GRAPHISME	94 %
	SON	92 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu de tir  
Edité par Naxat Soft

## 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  
MACINTOSH

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

# FINAL SOLDIER

CONSOLE



**A**près Gunhed, après Superstar Soldier, voici Final Soldier ! Est-ce que le mot « Final » dans le titre voudrait dire que c'est le dernier épisode, ou aurons-nous une nouvelle suite du genre « Final Superstar Soldier of Gunhed is back because the enemy is not dead » ? Remarquez, si à chaque fois, comme c'est le cas pour ces jeux, la nouvelle version est meilleure que la précédente, nous ne nous en plaindrons pas !

Première grande différence, vous avez une nouvelle option vous permettant de choisir le type d'armes

que vous aurez lorsque vous prendrez un bonus de couleur. Vous avez trois possibilités pour chaque cou-



leur, et je vous rappelle que dans ce type de jeux, lorsque vous ramassez un bonus, votre armement se trouve



modifié ou augmenté en fonction de la couleur du bonus.

La présentation est elle aussi plus jolie, de même que les sons. En fait, tout est mieux dans cette dernière version (heureusement du reste, sinon ce jeu ne servirait à rien !)

Vous avez comme toujours un bouton servant à tirer et un autre pour larguer des mégabombes. Celles-ci sont en fait une sorte de grand bras tournant autour de votre vaisseau. Comme il se doit, les bombes sont en quantité limitée. Des bonus vous permettent d'accélérer vos déplacements, et d'autres vous ajoutent de petits vaisseaux vous permettant de tirer un peu partout.

Chaque niveau possède des décors différents. Vous commencez dans un monde spatial, puis poursuivez votre progression en survolant le désert.

Ensuite, vous allez vous battre au-dessus de la mer contre des bateaux et d'étranges vaisseaux. Vous passerez aussi au travers d'une pluie de météores et bien d'autres surprises encore.

Au milieu de chaque niveau, vous aurez un ennemi plus « coriace » à affronter, et comme dans tous les jeux de ce genre, le « Boss » de fin de niveau vous attend,



Bzzzzt!



prêt à vous éliminer. Vous le verrez arriver lorsque votre console vous annoncera avec sa petite voix : « Attention, l'ennemi approche. »

Le jeu est, comme tous ceux de la série, fantastique, vous ne passez pas une seconde sans qu'un ennemi ne vous tombe dessus, et ils sont presque tous différents. Encore un grand jeu !

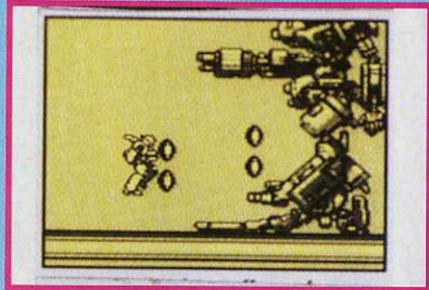
FRANCK LADOIRE

<b>92%</b>	GRAPHISME	83 %
	SON	76 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	88 %

Shoot'em'up  
Edité par Hudson  
Coregrafx : dispo

# GAMEBOY'S GAMES

## BATTLE UNIT ZEOTH



Oh le joli shoot'em up! On ne se prend pas la tête avec des options compliquées : il s'agit de diriger un gros robot du genre Goldorak (pour les vieillards qui connaissent), et de tirer sur tout ce qui bouge à pied ou en volant. Le ciel est emplie de choses agressives, du dentier enragé au vaisseau maousse. Mais c'est trop dur! Seuls les très bons ont une chance.

6/10

## BO JACKSON 2 GAMES IN 1

Vous connaissez Bo Jackson, ce sportif américain assez particulier qui joue au plus haut niveau dans deux disciplines différentes ?



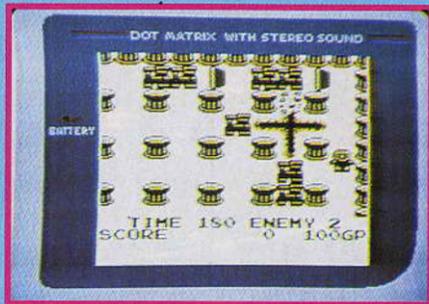
Mais oui, vous savez, c'est sur ce thème (« Boknows... ») qu'une marque de pompes a bâti toute une série de publicités. Il était donc logique que ce personnage éminemment médiatique soit utilisé pour un jeu micro! C'est chose faite, avec ce soft mixte qui permet d'apprécier les finesses du football américain et du base-ball. La réalisation est honnête, mais autant vous

le dire tout de suite, il est nécessaire d'avoir une bonne connaissance de ces deux sports techniquement pointus pour « exister » sur le terrain! Les fans seront ravis, les autres peuvent commencer à prendre des leçons.

5/10

## BOMBER BOY

Ce soft comprend en fait deux jeux en un, Bomber Boy et Bomber Man, fort voisins il est vrai à quelques options près. Je vous le dis tout de suite : c'est génial! Qui plus est le principe en est franchement défoulant, puisqu'il s'agit de poser des bombes un peu partout, histoire de trucider d'abominables monstres et de découvrir la porte de sortie. Bomber Boy est un peu plus complexe que son « aîné », et doté de graphismes différents, mais les fondements restent les mêmes : le petit personnage se déplace dans un univers



clos vu du dessus, et rencontre divers obstacles. Des colonnes indestructibles forment un damier genre Colonnes de Buren, et certaines des autres cases sont occupées par des murs de briques qui peuvent être pulvérisés grâce aux bombes. Le héros dispose d'une infinité de ces armes redoutables, mais le problème majeur, c'est qu'il est aussi vulnérable que ses ennemis aux déflagrations! Il est donc impératif de se mettre à l'abri (hors de portée ou dans un angle mort) pendant le court laps de temps disponible. Au début les explosions n'affectent que les cases adjacentes, mais des bonus permettent d'augmenter

leur puissance, ce qui est d'ailleurs à double tranchant : certes l'efficacité s'en trouve améliorée, mais il est également plus dur de se mettre hors de danger! Qui plus est, les divers monstres qui font leur apparition au cours du jeu ont des pouvoirs complémentaires : les uns sont très rapides et donc difficiles à piéger ou à éviter, tandis que d'autres (des fantômes au design très « Pacman » ou des amibes) traversent les obstacles et profitent donc de l'effet de surprise. La minuterie, pouvoir spécial qui permet de faire sauter les bombes quand on veut en appuyant sur le bouton B, est donc particulièrement appréciable! En conclusion, Bomber Boy est un jeu adorable, fort bien conçu et réalisé, et surtout très prenant, voire même passionnant!

10/10

## CASTELIAN

Attention les yeux, si j'ose dire : Castelian n'est autre que la version Nintendo du génial Nebulus. Et sur Game Boy c'est toujours aussi fabuleux! Décidément, aucune difficulté n'effraie cette machine infernale, même pas le fameux scrolling circulaire de ce jeu de grimpeur qui fit fureur en son temps et dont la suite arrive bientôt. Il s'agit à chaque niveau de parvenir en haut d'une tour ronde en empruntant divers ascenseurs ou escaliers, et en évitant moult monstres...



en tournant autour du mur ou en coupant au travers. Vous saisissez? Lorsque vous tournez dans le sens

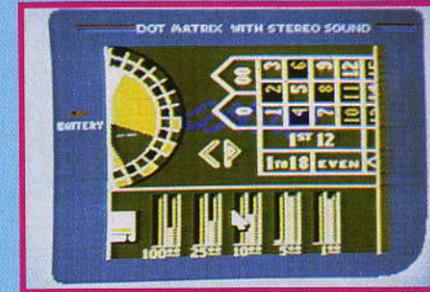
des aiguilles d'une montre, la tour scrolle dans le sens inverse! Et le rendu à l'écran est impeccable. Il existe une foule d'astuces à découvrir avant d'arriver en haut, et à chaque fois que l'adorable têtard bondissant est touché par un ennemi, il chute jusqu'à ce qu'il rencontre un palier inférieur... ou la surface de l'eau, ce qui signifie une fin précoce. Bien entendu le temps est limité, et toute erreur est fatale! Il faut donc prendre son mal en patience, et mille fois sur le métier répéter son ouvrage... Un must « incontournable », qui vous donnera le tournis et vous fera perdre le sommeil.

9/10

## CAESAR'S PALACE

Flambeurs invétérés, voici un jeu qui vous permettra de patienter ou de vous échauffer dans votre limousine durant le trajet qui vous mène au casino (enfin au moins à l'aller). Ce soft vous propose en effet une gamme complète des jeux d'argent existant. Tout y est : roulette, baccara, ma-

chines à sous... sauf le nerf de la guerre, c'est à dire l'enjeu réel. Bien

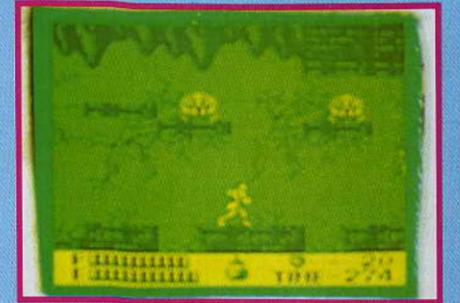


sûr vous pouvez faire miser vos petits camarades pendant la récré, mais est-ce bien raisonnable?

4/10

## CASTLEVANIA 2

Mazette, voilà le retour de l'homme au fouet! Non, pas Indiana Jones, mais Machin-Chose, bien décidé à venir à bout de Dracula qui se terre dans son antre. Il est cette fois possible de visiter quatre châteaux dotés de gra-



phismes variés, et le but à atteindre est à chaque fois gardé jalousement par de multiples pièges sadiques, mais alors, vraiment sadiques, et une collection de mons-tres plus ou moins dans le ton (chauves-souris, corbeaux, golems, squelettes, mais aussi méduses et grenouilles!), et dans un temps limité s'il vous plaît. Il va falloir affronter tout ce beau monde avec une malheureuse ficelle en cuir, éventuellement remplacée par une chaîne agrémentée d'une boule d'acier (on n'arrête pas le progrès), et surtout crapahuter tel le caporal moyen pour attraper les bonus. C'est dur! Mais c'est prenant et très bien

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00

Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h / 19 h Dimanche 14h à 18h

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

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

ATARI LYNX	SEGAGEAR
+ Pare Soleil	1 jeu au choix
790F	990F
GAMEBOY	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
590F	1290F
NEC GT	NEO GEO
+ 2 jeux	+ 1 jeu
2990F	3990F

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

Jeux  
Megadrive  
depuis  
1 9 0 F

### ELECTRON MONTPELLIER

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

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

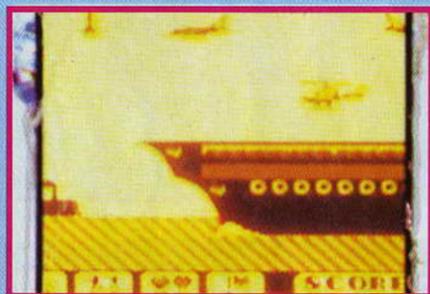
Nom : .....	Je vous passe la commande suivante		
Adresse : .....	Désignation	Qté	Montant
.....	.....	...	.....
CP : ..... Tél : .....	.....	.....	.....
Ville : .....	.....	.....	.....
Mode de règlement : Chèque Bancaire	.....	.....	.....
CB : N° .....	Signature	Total Port.....	
Date Validité: .../...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

réalisé, la musique est sympa et en plus il y a des mots de passe !

8/10

### CHOPLIFTER 2

Attention aux oiseaux, aux orages et aux chauves-souris ! Voilà la leçon que j'ai retenue des longues heures passées aux commandes d'un hélicoptère (de l'armée !) à la recherche d'otages. Tel est en effet le but de chaque stage : récupérer un certain nombre de p'tits gars sous le feu nourri de l'ennemi, et déposer les heureux rescapés au point de départ. Cela semble facile, mais croyez-moi, un certain doigté est exigé dans le maniement dudit hélico. Bien entendu les affreux vont essayer de vous abattre et vont même pousser la cruauté jusqu'à exterminer les otages qui vous attendent en agitant frénétiquement les bras.



Canons, chars, voire même avions vous empêchent de mener à bien votre mission sacrée. Il s'agit donc de les éradiquer proprement à la mitrailleuse ou en les bombardant. Une finesse exquise : votre machine infernale peut pointer son nez vers la droite ou la gauche, ou bien vous faire face, ce qui permet de mitrailler vers le bas et de se faufiler dans des endroits exigus. C'est dur mais jouable, et fort heureusement des codes sont fournis pour ne pas avoir à tout recommencer à chaque fois. Bonne chance !

9/10

### HATRIS

Pas grand-chose à dire sur ce soft ; si vous avez aimé Hatris sur micro, vous l'aimerez sur Game Boy ! Personnellement je ne trouve aucun intérêt à ce pauvre ersatz de l'irremplaçable Tetris, mais vous faites ce que vous voulez.

2/10



### THE HUNT FOR RED OCTOBER

Comme dit le proverbe : méfions-nous des adaptations de films. A la poursuite d'Octobre Rouge a donné lieu à un jeu micro déplorable, et la version Game Boy n'est guère plus enivrante. La présentation est jolie, certes, mais la suite des événements manque de charme : un gros sous-marin traqué par des plus petits que lui, des rochers artistement disposés à travers lesquels il faut slalomer... Pas de quoi grimper aux rideaux.

1,5/10

### MICKY'S DANGEROUS CHASE

Vous connaissez sans doute le vieil adage : quand le chat n'est pas là, les souris dansent ! Eh bien, vous allez pouvoir expérimenter de visu ce concept en aidant les souris les plus célèbres du monde, Mickey ou Minnie (vous avez le choix entre les deux personnages) au travers de multiples péripéties. Vous devrez affronter chien méchant, belettes enragées, tarentules velues, j'en passe et des plus kitsch. Un petit jeu d'arcade classique dont la réalisation est honnête et sans surprise ; quant à la difficulté, elle est fastoche brioche.



7/10

### MICKY MOUSE II

Dans la série : l'invasion des souris de

la planète Disney, avec dans le rôle du héros Mickey, et celui de la princesse enlevée Minnie (qui l'eût cru), un petit jeu de derrière les fagots qui vous laissera pantois. La réalisation, sans être d'une originalité new age, est très correcte. Pour la petite histoire, l'adorable Minnie est retenue prisonnière dans un château peuplé de terribles et hideuses créatures plus ou moins mortes-vivantes, simiesques et velues. Pour compléter ce charmant voisinage, l'architecture intérieure est un labyrinthe démoniaque. Mickey Mouse II est un jeu de plates-formes avec portes de téléportation, escaliers, salle au trésor et tout le tremblement. Les premier et deuxième niveaux sont faciles, mais la suite se corse jusqu'à devenir dramatiquement dure. Je vous fais quand même confiance pour déjouer l'affriolante Minnie des griffes du démon cornu. La pauvre est enfermée dans une geôle, et vous devrez pour la sauver parvenir jusqu'à elle en vous débarrassant des monstruosités



qui vous poursuivront, et ramasser les clefs et objets qui vous permettront respectivement d'ouvrir et de dessouder, je vous le donne en mille, les portes et avatars du démon bien sûr ! Classique mais efficace.

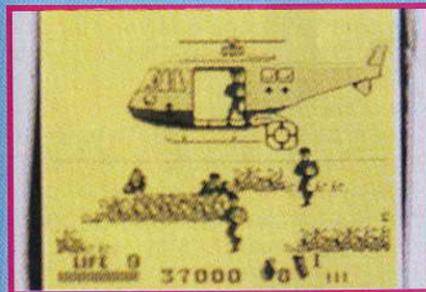
8/10

### THE PUNISHER

Alors là, si vous aimez les jeux de tir du genre Capone ou Operation Wolf, vous allez apprécier à sa juste valeur The Punisher.

Vous incarnez donc le célèbre justicier défouailleux (on se souvient de l'interprétation toute en nuances de Dolph Lundgren au cinéma), ennemi des narco-trafiquants et allié du légendaire Monte-en-l'air en collant bleu et rouge, j'ai nommé Spiderman. The Punisher ne fait pas dans la dentelle de Calais ; vous non plus ! L'écran scrolle horizontalement et dévoile au fur et à mesure un décor où grouille toute une meute de malfaisants armés jusqu'aux

gencives (ils n'ont plus de dents, la drogue les fait tomber). A l'aide du joystick vous dirigez le viseur, et vous avez le choix entre la mitrailleuse ou carrément la grenade pour les éradiquer. De ci de là traînent divers bonus (munitions ou premiers soins) sur lesquels il faut... tirer pour en bénéficier.



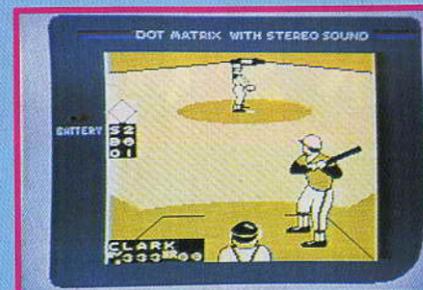
Mais attention aux victimes innocentes ! Il est mal vu de flinguer les ménagères ou les pêcheurs à la ligne. En bref, un soft très honnêtement réalisé, un peu répétitif comme tous les jeux de ce genre, mais fort prenant ma foi. En joue, feu !

7/10

### RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Si vous êtes amateur de jeux d'astuce, Rescue of Princess Blobette va vous combler. Il s'agit en effet de la suite de A Boy and his Blob, qui fit en son temps un carton sur NES. Il faut faire preuve d'inventivité dans ce soft tordu, car les solutions permettant de faire avancer le Schmillblick sont souvent loin d'être évidentes ! Le principe est simple : vous dirigez un jeune homme courageux flanqué de son inséparable compagnon, en l'occurrence un Blob, ou si vous préférez une sorte de Barbapapa (une amibe géante, pour les scientifiques). Ce dernier possède l'intéressante faculté de se transformer en objets plus ou moins utiles lorsqu'on lui donne une pastille aromatisée ; par exemple, quand on lui lance une friandise à la banane, il se métamorphose en... vous verrez bien ! Il s'agit donc de découvrir quels sont les effets des différents parfums, et de se creuser sérieusement la cervelle pour exploiter les divers outils. La réalisation est quant à elle très honnête, avec notamment une animation du héros qui, sans atteindre la splendeur de Prince of Persia, tient très bien la route. Mais c'est le Blob, avec son éternel sourire idiot, qui est le plus rigolo à voir sautiller et se transformer ! Des heures d'expériences en perspective.

8/10



### ROCKMAN WORLD

Rockman World est un jeu d'arcade pur et dur, dans lequel vous incarnez un petit être bondissant coiffé d'un bonnet qui balance à ses adversaires des boules d'énergie.

Il doit affronter quatre personnages dans quatre mondes différents, chacun d'eux représentant une source de danger : le feu, l'électricité, le froid et les objets tranchants ! Un soft techniquement impeccable, aux graphismes soignés (j'aime beau-



coup les scies circulaires avec de petits yeux cruels) et qui possède une grande durée de vie, car il est franchement difficile. Quelques bonnes idées comme les ventilateurs ou l'excellent rendu d'inertie sur la glace.

6/10

### SOCCER

Comme son nom l'indique, Soccer est un jeu de football (ça commence fort). On est en droit de s'attendre à des merveilles sur cette console, eh bien ça sera pour la prochaine fois ! Ce soft est en effet plutôt pénible, que ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt. Les possibilités sont en effet franchement limitées, et le jeu « rame » carrément. Pour les accros du ballon, et encore.

3/10

### SWORD OF HOPE

Après The Final Fantasy Legend, Sword of Hope est le deuxième jeu de rôles en langue compréhensible (tout sauf en japonais) sur Gameboy. L'histoire vous plonge en pleine tragédie médiévale fantastique (comme d'habitude). Le roi du pays dans lequel vous évoluez a été possédé par un diabolique dragon ; derrière lui avancent des légions de monstres hideux et affamés de destruction. Afin de parer à cette invasion, les trois plus grands sorciers du pays ont englouti le roi et son château dans les profondeurs de la terre, mais des années plus tard, la menace gronde toujours. Seul un héritier de sang royal pourra délivrer le royaume, en l'occurrence : vous ! Vous devrez convaincre les trois magiciens de votre bravoure afin qu'ils vous remettent l'Épée qui servira à détruire le dragon. L'écran est divisé en trois fenêtres : une sur laquelle s'affiche le paysage, une autre où sont notés vos points d'expérience ainsi que vos points de vie et de magie, et enfin une troisième sur laquelle figurent les directions et les actions que vous pouvez effectuer. Il est possible d'examiner des lieux ou des personnages. Parfois vous devrez revenir sur un lieu afin de poursuivre l'aventure. En combat, vous avez accès à une magie très puissante (les monstres aussi). J'ai eu un peu de mal à démarrer, mais une fois lancé, je ne me suis arrêté que lorsque mes piles ont rendu l'âme. Rassurez-vous, il y a une sauvegarde. Sword of Hope vous réserve pas mal d'agréables surprises, et est doté de graphismes à la hauteur du scénario. P.S. : faites des plans sinon gare !

8/10

### TOUR DE THRASH

Skate or Die utilisait le skate-board comme accessoire pour un jeu d'arcade ; mais avec Tour de Thrash le skate est carrément considéré comme un sport, que dis-je, comme un art de vivre ! Et c'est considérablement plus rigolo de voir le personnage se vautrer, voire même se disloquer (si, si, je vous assure) que d'en faire la douloureuse expérience. Pour les adeptes.

4/10

# GAME GEAR'S GAMES

## WAGGEN LAND



Amis franco-japonais bonjour, (ceci est aussi valable pour les personnes parlant couramment le japonais) Waggen Land s'adresse à vous ! Le premier tableau fini, un superbe texte en très esthétiques caractères



japonais s'affiche, avec un merveilleux tableau sur lequel se déplace un curseur féérique, et il faut impérativement trouver la combinaison pour passer au deuxième niveau. Impossible d'y arriver, à moins d'avoir une chance extraordinaire ou de sérieuses bases de japonais. Le premier niveau laisse à penser qu'il s'agit d'un bon petit jeu d'arcade. Vous incarnez un petit dragonsor verdâtre trognon qui doit effectuer un parcours semé d'embuches....

✓X

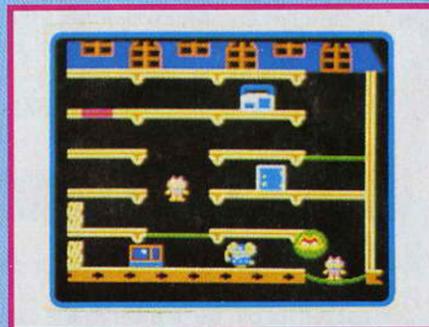
## MAPPY

Serions-nous rentrés dans l'année de

la souris justicière ? Après l'invasion des Mickey géants sur Game Boy, voilà l'adorable Mappy, petite souris blanche, flicailillon de profession, devant faire face à un gang de chats retors. Jeu de plates-formes par excellence vous évoluerez dans différents décors infestés de gros minets qu'il vous faut absolument éviter. Sur votre chemin, un certain nombre



d'objets sont à récupérer pour passer au niveau suivant. Pour passer d'une plate-forme à l'autre, vous devrez utiliser le petit trampoline pervers qui change de couleur lors de bons répétés ; une fois rouge, il casse. Sympa non ! La difficulté est progressive et vous donnera du fil à retordre, croyez-moi ! Les décors sont



sobres mais efficaces, les « rô minets » de couleur rose sont facilement repérables. Au bout d'un certain temps le jeu accélère, mais pas de panique, les chances de vous en sortir diminuent d'au moins 50 %. Drôle non ! A la fin de certains niveaux, une phase bonus vous attend.

Le petit souriceau que vous incarnez doit impérativement éviter le contact avec les matous roses, sinon il périra dans un effroyable pugilat. Nantis de ces excellents conseils, je vous souhaite bonne chance. P.S. : pour ouvrir les portes appuyez sur le bouton 1 ; enfin les portes clignotantes prises dans le bon sens lors de leur ouverture chassent les « rô minets » hallucinés. Pour finir vraiment, quand vous ouvrez une porte, talonné par qui vous savez, l'affreux prend irrémédiablement la porte en pleine poire, ce qui l'assomme pour le compte.

8,5/10

## GRIFFIN

Griffin, ou la survie d'une machine de guerre conduite par une superbe créature, évoluant dans des décors parsemés d'embuches sur lesquels il vous faudra tirer. Le bouton 1 équivaut au tir simple, le 2 au tir multiple, éradiquant de la surface de jeu tous



vos ennemis. A la fin de chaque niveau, une machine de guerre plus imposante que les autres vous cherche des noises. Vous trouverez divers bonus et autres gadgets susceptibles de vous aider dans votre progression sanglante. Un jeu sans saveur à réserver aux inconditionnels du jeu de tir tous azimuts, classique et sans surprise, à la difficulté moyenne.

5/10

# HIT THE ICE



Il existe au moins un domaine dans lequel la CoregrafX ne craint personne, ou plus exactement aucune autre console, c'est celui des simulations sportives. Souvenez-vous de World Cup Tennis, de Formation Soccer ou bien encore de Super Volley Ball ! Que des hits ! Eh bien, Hit The Ice, simulation

de hockey sur glace à six joueurs (trois par équipe), ne déroge pas à la règle. Il s'agit d'un logiciel dont le point fort réside dans la jouabilité. Mais avant de commencer une partie, le joueur doit sélectionner son type de jeu et surtout le nombre de joueurs. Sachez qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément, et ce de toutes les façons, c'est-à-dire deux contre deux ou bien trois contre un.



Après avoir choisi ses joueurs, la partie débute.

Première constatation, le jeu est très violent ; les coups bas sont légion et les accrochages très nombreux. Il n'est pas rare d'ailleurs que ces derniers débouchent sur une bagarre générale à laquelle le ou les joueurs participent activement grâce au bouton du joystick, à

la façon d'un jeu de boxe. En effet, il est préférable d'en sortir vainqueur pour éviter la fatigue d'un K.O.

Au niveau de la maniabilité, le jeu est parfait ou presque, avec un bouton pour effectuer les passes (le joueur dirige le personnage en possession du palet) et le second pour tirer. Attention, dans ce cas, à être parfaitement positionné par rapport au palet et ne pas donner un coup de crosse dans le vent ou s'emmêler les pinces ; les conséquences sont douloureuses et ne seront pas atténuées par la fraîcheur de la glace.

La réalisation du jeu est excellente, avec comme à l'accoutumée sur cette machine un scrolling parfait et une gestion des déplacements des joueurs idéale. Les graphismes ne déçoivent pas, à l'instar des bruitages assez sporadiques. En bref, un très bon jeu qui prendra toute sa dimension à deux ou plus.



## FRANK LADOIRE

89%	GRAPHISME	77%
	SON	71%
	ANIMATION	88%
	JOUABILITE	91%

Jeu d'arcade  
Edité par Taito  
CoregrafX

**COMME TOUS LES MOIS,  
SODIPENG ET GÉNÉRATION 4  
ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE  
CE MOIS-CI GAGNEZ UN CD ROM POUR  
CONSOLE CORE GRAFX EN JOUANT AVEC**

PC KID 2



Votre réponse et vos coordonnées sur une  
carte postale adressée à Génération 4  
19, rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.

- 1** Quelle option vous permet de vous transformer en Super PC KID ?  
a) Le gros jambon  
b) Le gros cœur  
c) Les pièces d'or
- 2** Le monstre de fin de troisième niveau est  
a) Une tortue à deux têtes  
b) Une danseuse  
c) Un crocodile
- 3** Dans PC KID vous faites le tour  
a) D'une île  
b) De la terre  
c) De la lune
- S** comme Subsidaire. Quel titre Stéphane a-t-il reçu cette année ?

**EXPRESS**

**LES BOFS**

**ARCUSS ODYSSEY (MEGADRIVE)**

Mélange de shoot'em'up et de jeu d'aventure, ce jeu vous place dans la peau d'un homme qui doit se déplacer dans des labyrinthes vus de 3/4. Au gré de votre progression, vous découvrirez des coffres qui contiennent des parchemins, des potions de vie ou encore de la magie. Si vous parvenez à une cage, vous trouverez des personnes qui sont emprisonnées. Il vous faudra les libérer afin de continuer le jeu et de vous adjoindre un personnage supplémentaire. Chaque prisonnier possède un pouvoir magique différent. A vous de libérer celui que vous préférez pour qu'il vous accompagne. Une fois celui-ci à vos côtés, vous n'aurez plus qu'à découvrir comment l'on ouvre la porte qui vous permet d'atteindre le monstre qui vous attend. Le jeu, même s'il est en japonais, est très jouable et j'en connais plus d'un qui l'ont terminé. Vous pouvez jouer à deux simultanément, ce qui rend le jeu plus intéressant et plus facile.

**BASEBALL (MEGADRIVE)**

Voici le deuxième jeu de base-ball du mois. Remarquez que si ça avait été un autre jeu que celui-là, il aurait été complètement écrasé par Hardball, mais voilà, ce jeu a pour lui une super musique et des graphismes du type dessins animés japonais. En fait, Hardball est bon grâce à son réalisme, Baseball est sympa pour sa jouabilité. Ici, pas la peine de se creuser la tête deux heures avant de jouer, on appuie sur Start et l'on est pratiquement prêt à jouer. Un bon jeu, pour les néophytes en matière de Baseball.

**F1 CIRCUS 91 (COREGRAFX)**

Nous connaissons F1 Circus, voici la nouvelle édition. Le principe reste le même, vous êtes au volant d'une F1 de formule un et devez courir sur divers circuits pour conquérir le titre de champion du monde. Mis à part la présentation, la musique et quelques nouveaux circuits, le jeu n'a pas vraiment changé, et ne mérite pas vraiment le détour pour ceux qui ont joué à F1 Circus.

**FASTEST ONE (MEGADRIVE)**

C'est la plus ancienne course de voiture sur Coregrafx (Triple Battle F1), et je ne vois vraiment pas l'intérêt de cette adaptation sur Megadrive, surtout après le magnifique GP Monaco! Le graphisme est très décevant, et malgré de nombreuses options (championnat du monde, 16 circuits, équipement varié pour les voitures) et la possibilité de jouer à deux, cette course de F1 est vraiment trop moyenne pour plaire à ceux qui ont joué à GP Monaco.

**HARDBALL (BALLISTIX / MEGADRIVE)**

Je ne vais pas vous ressortir le mode d'emploi de ce sport étrange (pour les français) qu'est le base-ball. Tout d'abord, il faut savoir qu'Hardball a été un très gros hit lors de sa sortie sur micros. Il ne s'agit pas ici d'une simple conversion pour la console, car le jeu a été repensé d'un bout à

l'autre. Vous avez le choix entre le jeu simple, le championnat, l'entraînement et d'autres options plus ou moins intéressantes comme musique ou silence... Chaque coup est ponctué pas une voix toujours très bien digitalisée qui vous indique si la balle est bonne ou mauvaise et d'autres petites choses. Graphiquement, le jeu est une réussite, et au final donc, Hardball est une simulation de base-ball réussie...

**POWER ELEVEN (COREGRAFX)**

Power Eleven est le deuxième football disponible sur cette petite merveille qu'est la console CoregraphX. On pourrait penser que c'est une adaptation de Kick Off lorsque l'on voit le jeu durant les premières secondes, mais il n'en est rien. Je ne vous le cacherai pas plus longtemps, pour ceux qui connaissent Kick off sur micros, Power eleven est nettement moins bien. J'ai une préférence pour le premier foot sur Nec, qui je vous le rappelle se nomme Formation Soccer, ce dernier étant plus complet et beaucoup plus amusant grâce à la possibilité de jouer à quatre simultanément.

**RACING SPIRIT (COREGRAFX)**

Racing Spirit est la deuxième course de motos disponible sur cette console, celle-ci permettant de plus qu'elle de jouer à deux simultanément. En fait, si vous remplacez les motos par des voitures, vous retrouvez devant Triple Battle F1. Le malheur c'est que la course en elle-même n'est pas très réaliste. Je dois dire que j'ai une préférence pour des jeux comme Super Hang On ou Enduro Racer. C'est un motard qui vous le dit...

**STREET SMART (MEGADRIVE)**

Street Smart, c'est le dernier combat de rue du marché, dans lequel vous avez neuf adversaires à battre, chacun ayant une technique de combat particulière. Une fois qu'on a découvert le point faible d'un adversaire, on l'envoie facilement au tapis. Au départ, on choisit le personnage que l'on veut représenter: un spécialiste des arts martiaux ou un lutteur. Dans le même genre, j'ai préféré KA.GE.KI. qui est plus agréable à jouer car les possibilités de déplacements à l'écran sont plus variées.

**LES HITS**

**BLOCK-OUT (ELECTRONIC ARTS / MEGADRIVE)**

Adapté du jeu de California Dreams, Block-Out n'est autre qu'un Tétris en 3D. Les pièces tombent au fond d'un trou vu du dessus, à part ça le principe reste identique à celui de Tétris. La troisième dimension et la possibilité de jouer à deux en même temps rendent ce jeu passionnant et difficile à quitter. On pourra reprocher cependant le manque de réaction des commandes dans le jeu à deux, ce qui vous fait parfois faire de graves erreurs... Lorsque l'on joue à deux, à chaque fois que l'on élimine un niveau, la pile de l'autre joueur monte d'un cran, ce qui est particulièrement atroce! A découvrir d'urgence.

**CENTURION: DEFENDER OF ROME (ELECTRONIC ARTS / MEGADRIVE)**

Il ne nous a pas semblé nécessaire de tester une nouvelle fois ce jeu dans la mesure où il l'a été lors

de sa sortie sur PC, puis retesté lors de sa sortie sur Amiga. Il suffit de savoir que cette version Megadrive est similaire à celle de l'Amiga. Le but du jeu est simple, vous devez devenir le maître du monde... Vous partez de l'Italie et devez petit à petit conquérir une à une toutes les régions de la carte. Mais pour plus de détails, vous devriez vous reporter au test fait dans l'un des précédents numéros de votre revue préférée. Le jeu est en tout point similaire à la version micro.

**THE FAERY TALE ADVENTURE (ELECTRONIC ARTS / MEGADRIVE)**

Faery Tale est un des jeux qui a lancé l'Amiga. Ce jeu de rôle et d'action a eu le mérite d'amener bon nombre de joueurs d'arcade à se familiariser avec les jeux de rôle. D'où vient le succès? Simplement du fait de la facilité des commandes et surtout de la beauté et de la richesse du jeu. Avec les Phantasy Star sur Megadrive, l'originalité est moins grande, mais Faery Tale à l'avantage d'être plus beau. La brochure qui accompagne le jeu est très complète et comprend même une aide pour les aventuriers perdus. Faery Tale est accessible aux débutants, mais assez profond pour accrocher les "pros", et captivant dès le départ, le personnage étant immédiatement prêt à l'action. Un soft à ne pas rater.

**KING'S BOUNTY (ELECTRONIC ARTS / MEGADRIVE)**

King's Bounty est le genre de jeu qui pourrait pousser les couples à divorcer. Les graphismes ne sont pas à la hauteur de la console, la musique n'est pas formidable et de plus, les combats ne sont que tactiques et donc, il n'y a pas d'arcade. Mais après une petite heure passée à jouer, plus moyen de me détacher du jeu. Vous êtes un preux chevalier et vous apprenez que votre roi s'est fait dérober son sceptre par un dragon malfaisant. Or, il se trouve que ce sceptre en question est la source de vie du roi. Le dragon apprenant que vous osez le défier a brisé le sceptre de rage et a caché les 25 morceaux de l'emblème royale dans plusieurs endroits des quatre continents qui composent le monde dans lequel vous allez évoluer.

**STAR CONTROL (BALLISTIX / MEGADRIVE)**

Vous voici en pleine guerre spatiale. Deux camps se disputent le monopole de l'espace, l'Alliance des Etoiles libres et les Ur-Quans de la Hiérarchie. Chacun des opposants possède sept types de vaisseaux, qui ont leurs propres caractéristiques de tirs, de rapidité et de résistance. Chaque joueur sélectionne un de ses sept vaisseaux, et la bataille commence. Le gagnant étant celui qui détruit toute la flotte ennemie. Le mode Jeu Complet combine la stratégie et les combats d'arcade. Vous devez explorer l'espace pour découvrir des étoiles. Star Control est un jeu moins compliqué qu'il n'y paraît. Les parties "arcade" sont assez géniales, surtout entre 2 joueurs "humains". Cela m'a rappelé le vieux Archon (il s'agit d'ailleurs des mêmes auteurs!) Le mode d'emploi (en français) est assez clair pour que les joueurs se tournent rapidement vers le côté stratégique du logiciel. Bref, un jeu de longue durée, particulièrement bien réalisé et unique en son genre sur Megadrive.

# NIPPON NEWS

## COREGRAF X

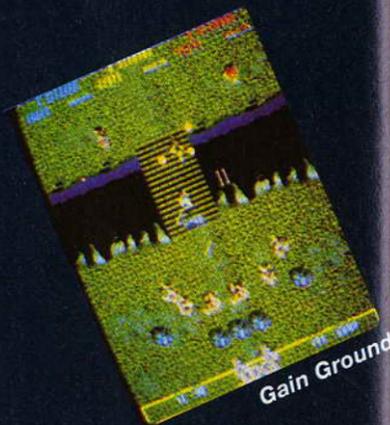
Suite à l'annonce de nouvelles consoles (cf. dernier numéro) de la part de la société Nec, plus puissantes et néanmoins entièrement compatibles avec les machines existantes, les productions de jeux sur CoregrafX se font plus nombreuses et surtout plus axées vers le CD-Rom. L'heure est donc à la reprise et à l'optimisme avec **Lady Fantom**, un wargame de Nihon Telenet sur Super CD-Rom, contant l'histoire de cinq jeunes filles ayant chacune une mission à accomplir.

La F1 connaissant une renommée grandissante au Japon (Honda y est pour beaucoup), les éditeurs de logiciels exploitent le filon à fond, surtout la société Nihon qui, après nous avoir proposé **F1 Circus** et **F1 Circus 91**, prévoit pour juillet 92 les suites de ces derniers : **F1 Circus 92** en cartouche et **F1 Circus Special Pole To Win** sur CD-Rom.

Dans la série "logiciel édité par la société Nec Avenue" l'on commence avec un jeu de rôles, **Might & Magic** (déjà célèbre sur PC) sur CD-Rom, dont la sortie est prévue en novembre. Dans le domaine de l'arcade cette fois-ci est attendu **Space Fantasy Zone** sur CD-Rom. Il reprend le principe de **Space Harrier** avec une réalisation de bien meilleure qualité, aux graphismes splendides, et aux bruitages et musiques dignes du support Compact disc. Toujours dans l'arcade est annoncé **Galaxy Force II**, le jeu est à peine commencé et ne devrait pas voir le jour avant l'année prochaine. Après être apparu sur micro puis sur la Megadrive, **Forgotten World** est annoncé sur CoregrafX sur Super CD-Rom. Malheureusement et à l'instar des autres versions, il ne sera pas possible de jouer à deux. En revanche, au début du jeu, le joueur aura la possibilité de choisir parmi deux personnages. Dans la même lignée, **The Strider** est en cours d'adaptation (dans sa première phase) sur la CoregrafX en cartouche. Par contre, **Rainbow Island**

est pratiquement terminé sur CD-Rom et, tout comme **Forgotten World**, interdit de jouer à deux simultanément. Sinon le jeu est en tout point identique aux versions micros, excepté le son bien sûr. Ensuite est annoncé **Horror Story** sur Super CD-Rom, un jeu d'arcade dans lequel deux guerriers prisonniers d'une ville hantée doivent en retrouver la sortie pour s'échapper. Les premiers graphismes sont superbes, mais sachez que le jeu est à peine commencé. Ensuite devrait aussi arriver **Dynasty Wars**, jeu bien connu des possesseurs d'Amiga et de ST. Egalement déjà disponible sur Megadrive, **Wardener's Forest**, bien avancé, est prévu sur CD-Rom et devrait être identique à la version Megadrive. Commencé il y a quelques jours, **Chiki Chiki Boys** prévu pour 92 est une adaptation de jeu d'arcade de Capcom pour Super CD-Rom. Celui-ci pourra se jouer à deux. **Gain Ground** est également annoncé sur Super CD-Rom et n'est, ni plus ni moins, que l'adaptation du jeu Megadrive, dans lequel deux joueurs doivent tuer tous les ennemis d'un tableau pour passer au suivant. Enfin, la démarche est la même avec **Bonanza Brothers** prévu sur Super CD-Rom.

Toujours chez Nec Avenue et sur Super CD-Rom, est annoncé **Super Darius II** et **Might & Magic 2**, tous deux aux graphismes somptueux. Chez Face, une annonce qui ravira tous les fans de **Devil's Crush**, le plus célèbre des flippers, la suite sort bientôt sous le nom de **Time Cruise II**, il comprendra sept niveaux avec de nombreux tableaux bonus. Egalement tout droit adapté de la Megadrive, **Zero Wing** sur CD-Rom de chez Naxat est un jeu de tir classique. Pour le mois de septembre, Nihon annonce **Draggon Egg**, un jeu de tableaux sur cartouche (tiens, ça existe encore ?) comprenant six niveaux.



Gain Ground



Rainbow Island



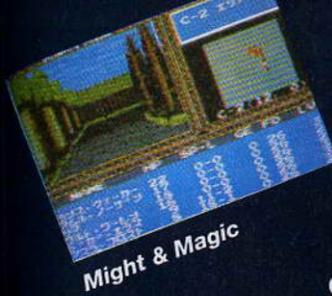
Super Darius II



Lady Phantom



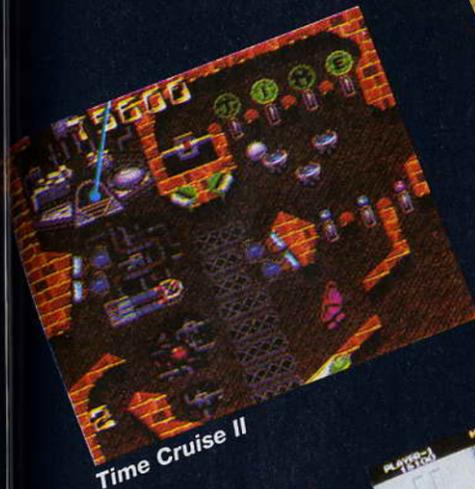
Bonanza Brothers



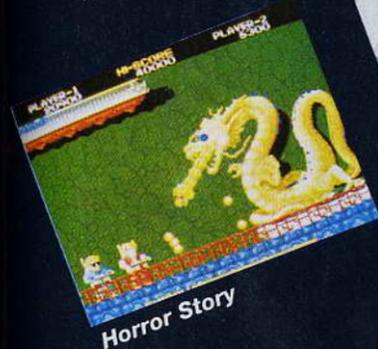
Might & Magic



Space Fantasy Zone



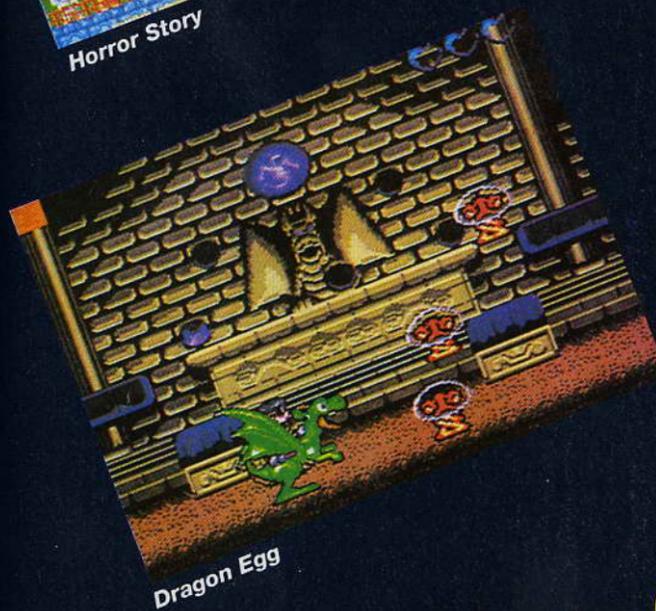
Time Cruise II



Horror Story



Horror Story



Dragon Egg



Galaxy Force II



Time Cruise II



Zero Wing



Dynasty Wars



Dragon Egg



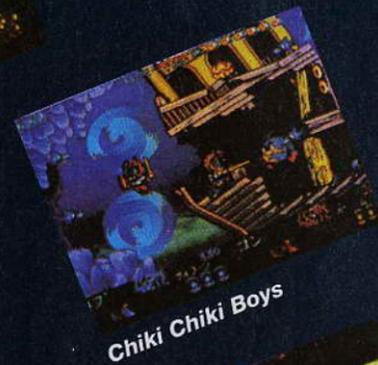
Chiki Chiki Boys



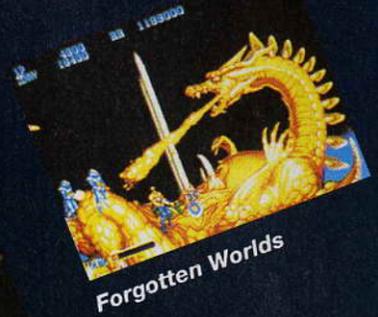
Zero Wing



Dynasty Wars



Chiki Chiki Boys



Forgotten Worlds

De chez Atras, et pour le mois d'octobre, est attendu **Mesopotamia**, un jeu d'arcade dans lequel le joueur dirige un personnage peu identifiable (cf. photos). Du côté de la société Pack In Video est prévu pour novembre **Super Metal Clasher**, un jeu de combat dans lequel le joueur incarne un robot investi de différentes missions. A noter également, sur Super CD-Rom, l'adaptation de **Prince Of Persia**.

De chez Tengen sont attendus trois logiciels, le premier étant **Marble Madness** adapté de l'arcade, **Magical Puzzle Pupils**, et **Peter Paclat** un jeu d'arcade. Enfin, pour terminer avec la CoregrafX, quelques nouvelles en vrac des autres sociétés japonaises avec **Astrarius** sur CD-Rom préparé chez AGS, **Dragon Breed** chez Irem, **Super Sphinx** (un wargame) chez System Soft, **Raxamber III** sur Super CD-Rom chez Data Quest, **Dyno Force** d'Uni Post, et **All Shark** de chez Right Staff. A ne pas oublier **Grand Prix** de Sun Den Ko, **Shadow Of The Beast** de Victor, **Momi Head** de Taito et **Impossamole** de Gremlin.

## SUPERGRAFIX

Avec un peu de chance, nous devrions tester **1941**, un shoot'em up, dans le prochain numéro. Par la suite est toujours prévu **The Strider** dont la réalisation semble plus que prometteuse (regardez les photos) et **Galaxy Force II**. Nul doute que pour le dernier cité, on peut s'attendre à une adaptation très fidèle du jeu d'arcade au regard des capacités de cette machine.

## MEGADRIVE

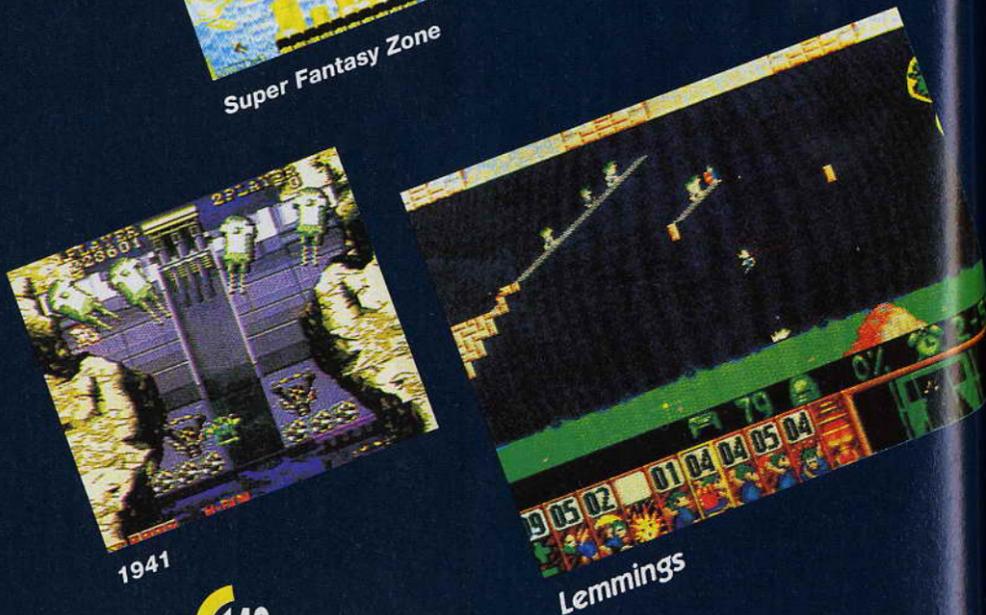
Présenté au dernier CES de Chicago, **Megatracks** de Namco est une adaptation du jeu d'arcade et compte six niveaux. Déjà disponible sur la 8-bits de chez Sega, **Super Fantasy Zone** est prévu pour le mois de décembre sur Megadrive. Il semble superbe graphiquement et comporte huit niveaux. De chez Sega pour octobre est annoncé **Monster World III** (en fait Wonderboy V). Le jeu est classique dans sa conception, avec une réalisation excellente, et devrait plaire à tous les fans du genre. Mais avant ce dernier, les



Mesopotamia



Super Fantasy Zone

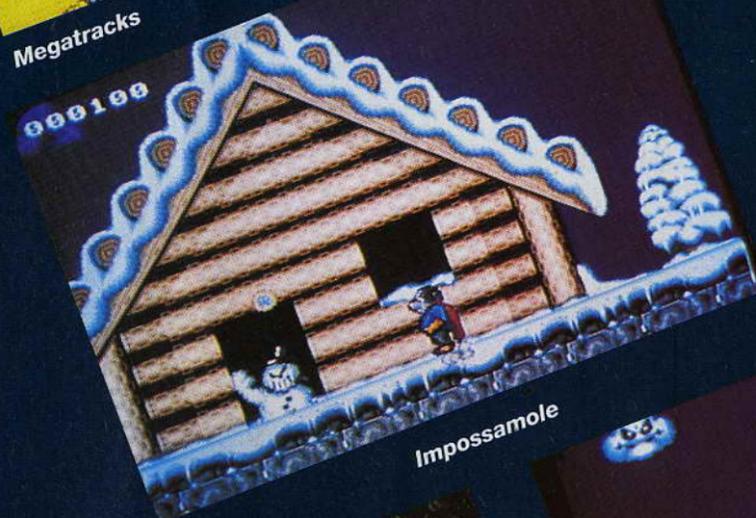


1941

Lemmings



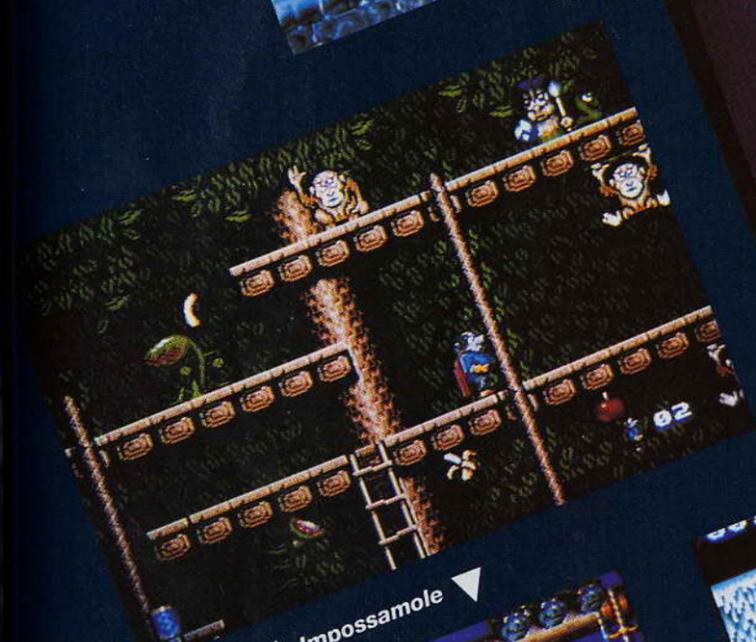
Megatracks



Impossamole



Galaxy Force II



Impossamole



Impossamole



Super Metal Clasher

## SUPER FAMICOM

De chez Naxat est prévu **F1**, un jeu de courses automobiles ressemblant fortement à **F1 Circus**, alors que Sundenco réalise actuellement l'adaptation de **Lemmings**. Toujours dans les simulations de courses de voitures, Gremlin réalise actuellement **Top Racer** (il est prévu pour le mois de septembre), l'adaptation de Lotus Turbo Esprit Challenge. De son côté Interplay a pratiquement terminé **RPM Racing**, un logiciel dans lequel s'affrontent pick-up et buggy sur une piste défoncée.

Le premier jeu de tennis sur la Super Famicom s'appellera **Super Tennis World Circuit** de Tonkin House. Il autorisera le mode deux joueurs, comportera 64 personnages et de nombreuses animations spécialement travaillées pour les smashes ou les plongeons.

Dans la catégorie des shoot'em up, **EDF** de Jaleco devrait sortir en septembre, il est en tout point semblable à l'arcade. Pour sa part Asmik développe **Dimension Force**, un autre jeu de tir de dix niveaux. A noter **Dyno Wars** de chez Irem.

En plus de Pro Soccer, adaptation de Kick Off sur Super Famicom, la société Tecmo prépare une autre simulation de football nommée **Olive & Tom III** ! En ce qui concerne le jeu de football américain, en novembre est prévu **Pro Football** de la société Imaginer, il est en 3D bitmap, rassemblera 28 équipes, et offrira toutes les tactiques de ce jeu.

Pour les jeux de tableaux, l'un des softs les plus attendus est sans nul doute **Castlevania IV** de Konami qui comprendra onze niveaux.

## NEO-GEO

Cette fois-ci, nous avons pu y jouer en long en large et en travers, et **Alpha Mission II**, **Ghost Pilot** et **Blue's Journey** devraient sortir dans le mois qui suit. **King Of The Monsters** suivra ultérieurement.

Comme de coutume, la réalisation de ces jeux est quasi parfaite, et il n'est nul besoin de s'étaler sur les différentes composantes de celle-ci, encore moins de sombrer dans l'article

descriptif. Pour le premier d'entre eux (**Alpha Mission II**), un shoot'em up, l'action est classique avec des bonus à ramasser et la possibilité pour le joueur de choisir son type d'arme et d'armure en cours de jeu. Jouer à deux est également possible. Splendide et efficace !

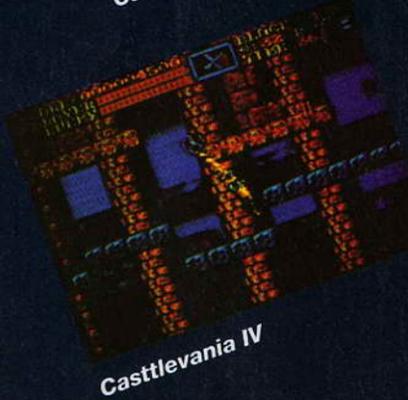
En ce qui concerne **Ghost Pilot**, il met le joueur aux commandes d'un hydravion armé de canons et équipé de bombes. Le but est de détruire tous les ennemis présents à l'écran et de ramasser les étoiles laissées par certains d'entre eux (les chars par exemple). Bien sûr, il est aussi possible de récolter des bonus, il suffit pour cela de détruire les vagues d'avions de couleur rouge. Jouer à deux est également possible.

Enfin, pour le troisième et dernier, **Blue's Journey**, il faut avouer que le jeu est splendide sur tous les points, sans aucun doute le meilleur sorti sur cette machine à ce jour. Il s'agit d'un jeu de tableaux, mélange de Mario Bros et de Wonder Boy aux graphismes somptueux, à la musique géniale, et à la jouabilité parfaitement dosée. Le dépaysement total ! Le joueur dirige un petit personnage à l'allure sympathique, dont la mission est de combattre un peuple d'envahisseurs n'ayant cure des lois de la nature et polluant son pays d'origine sans retenue. Pour cela, notre héros dispose de plusieurs armes (à ramasser en chemin) et peut lancer un ennemi, une fois celui-ci assommé, contre d'autres ennemis. En plus, il a la possibilité de changer de taille pour se faufiler dans les moindres failles du décor et ainsi récolter de nombreux bonus. En bref, un cocktail détonnant !

Petite précision qui a toutefois son importance, SNK semble avoir pris en compte les critiques formulées envers ses précédentes productions, à savoir la présence de l'option "continu" en nombre illimité. Cette dernière avait pour conséquence de tuer l'intérêt du jeu, un joueur acharné pouvant le terminer en un après-midi. Parmi les trois softs présentés, **Ghost Pilot** et **Blue's Journey** souffrent encore de cette imperfection, le dernier affichant un "Game Over" après trois ou quatre "continus". A noter que ces trois versions n'étant pas tout à fait finales, les versions japonaises et internationales différeront (notamment pour ce problème de "continu" illimité), leur test est repoussé au mois prochain.



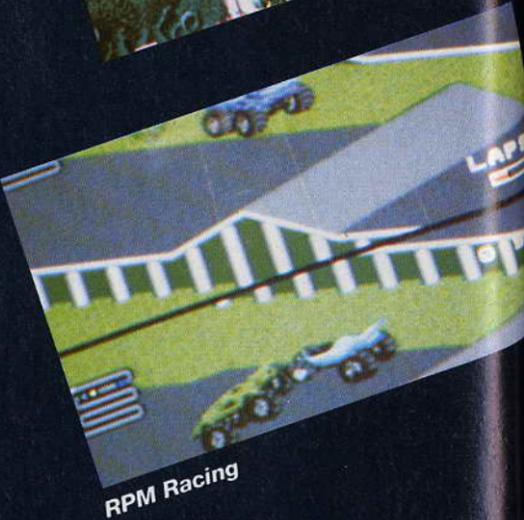
Castlevania IV



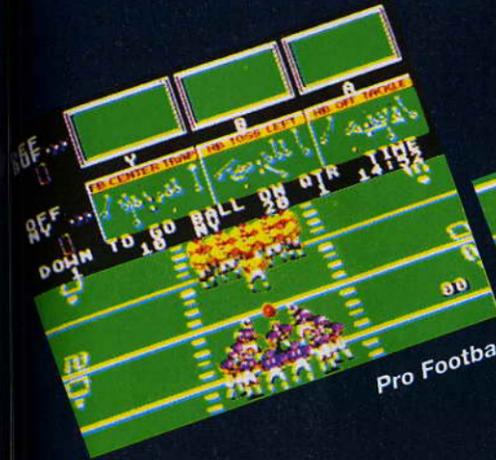
Castlevania IV



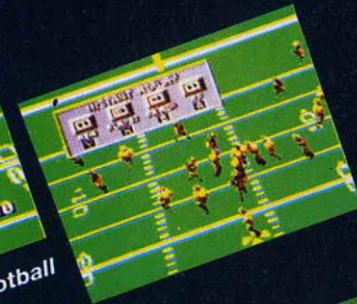
RPM Racing



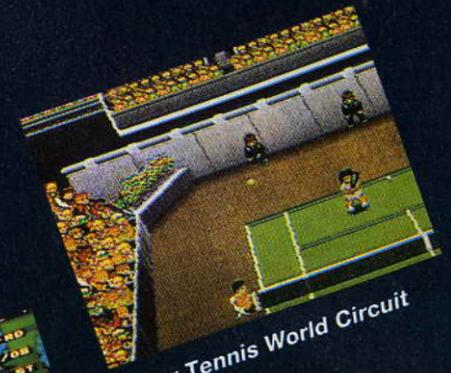
RPM Racing



Pro Football



Pro Football



Super Tennis World Circuit



Top Racer



Top Racer



Blue's Journey



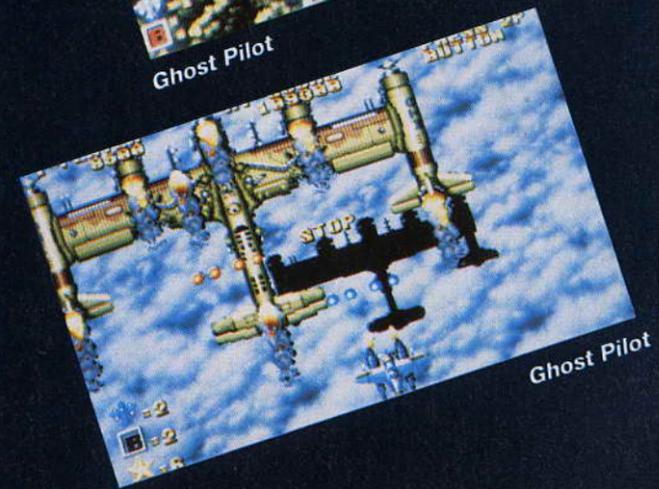
Blue's Journey



Ghost Pilot



Blue's Journey



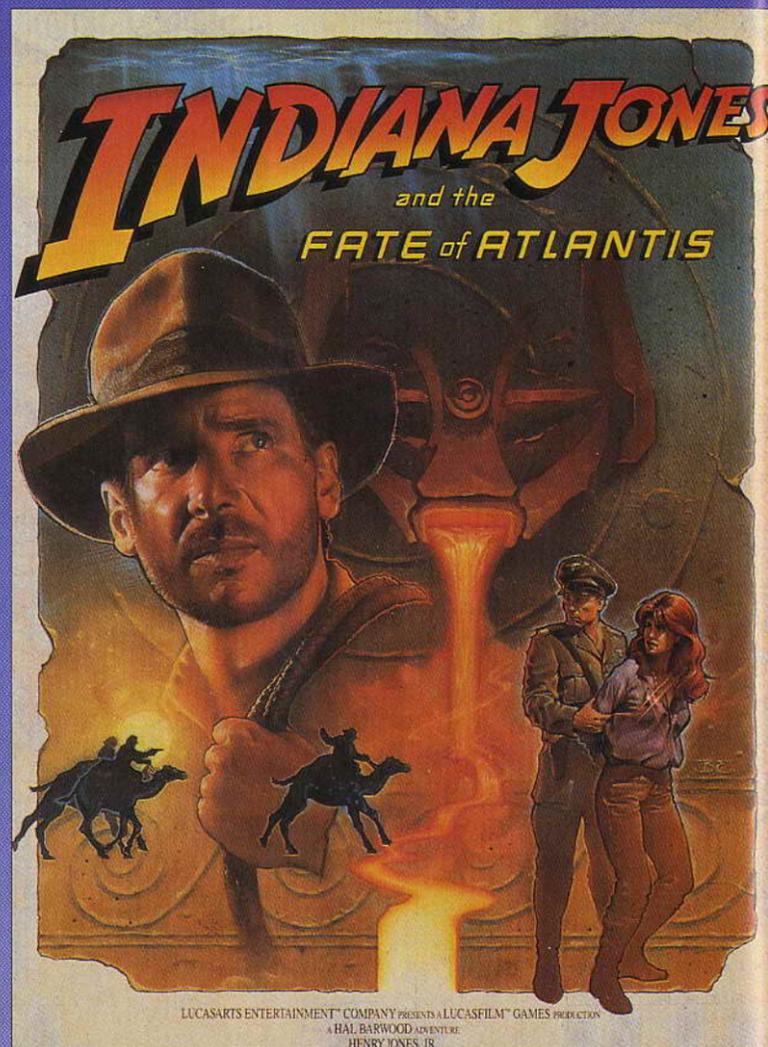
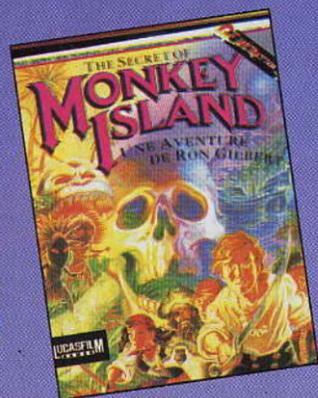
Ghost Pilot

# GÉNÉRATION 4

HORS-SERIE N° 3  
ETE 1991 - 20 Frs

## LES 7 SUPER POSTERS DE LA RENTREE

Format 60 x 80  
dont Indiana Jones  
et la couverture de Génération 4

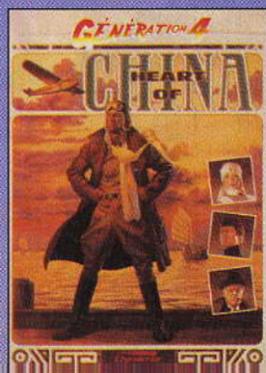


# May



PLAN 9 :  
LE FILM ELU LE PLUS NUL  
DE L'HISTOIRE DU CINEMA  
ARRIVE SUR VOTRE MICRO !

NOUVELLE RUBRIQUE : COURRIER DES LECTEURS !  
TOUTES LES NEWS DE LA RENTREE ! ADHEREZ AU CLUB  
GENERATION 4 !



**L'ENFER DU JEU MICRO**

Les éditions fortes sont  
aussi sur petit écran  
du 18 au 21 octobre à la  
Porte de Versailles

VILLARCO

20 FF - 145 FB  
5,50\$C - 6 FS

M 4577 - 3 H - 20,00 F - RD



A PARTIR DE  
**790 F TTC**

# ATARI LYNX : LE JEU VIDEO FAIT UN BOND PRODIGIEUX!

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

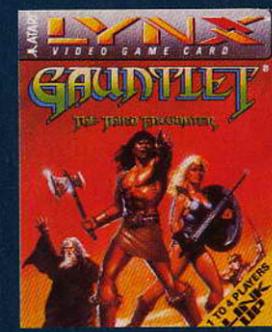
JEUX  
A PARTIR  
DE  
**190 F TTC**



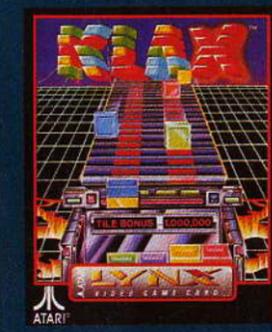
**ELECTRO COP**  
Flic du XXI<sup>e</sup> siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.



**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.



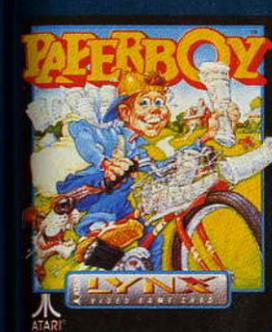
**GAUNTLET**  
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.



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



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



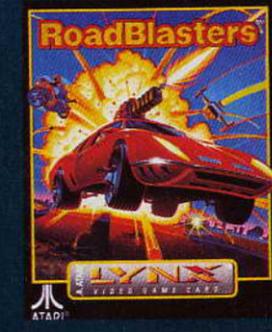
**PAPER BOY**  
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!



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



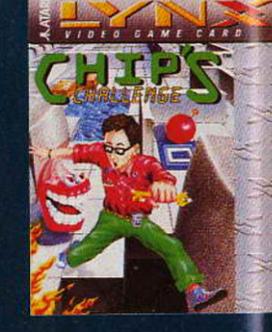
**ROBO SQUASH**  
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.



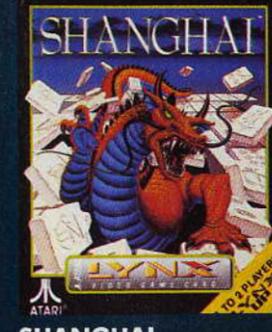
**ROAD BLASTERS**  
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.



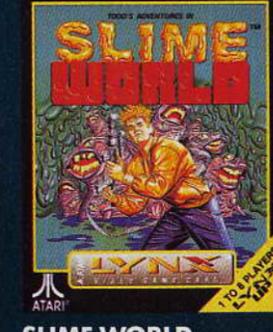
**RYGAR**  
Tu es l'Élu... Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.



**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.



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



**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.



**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.

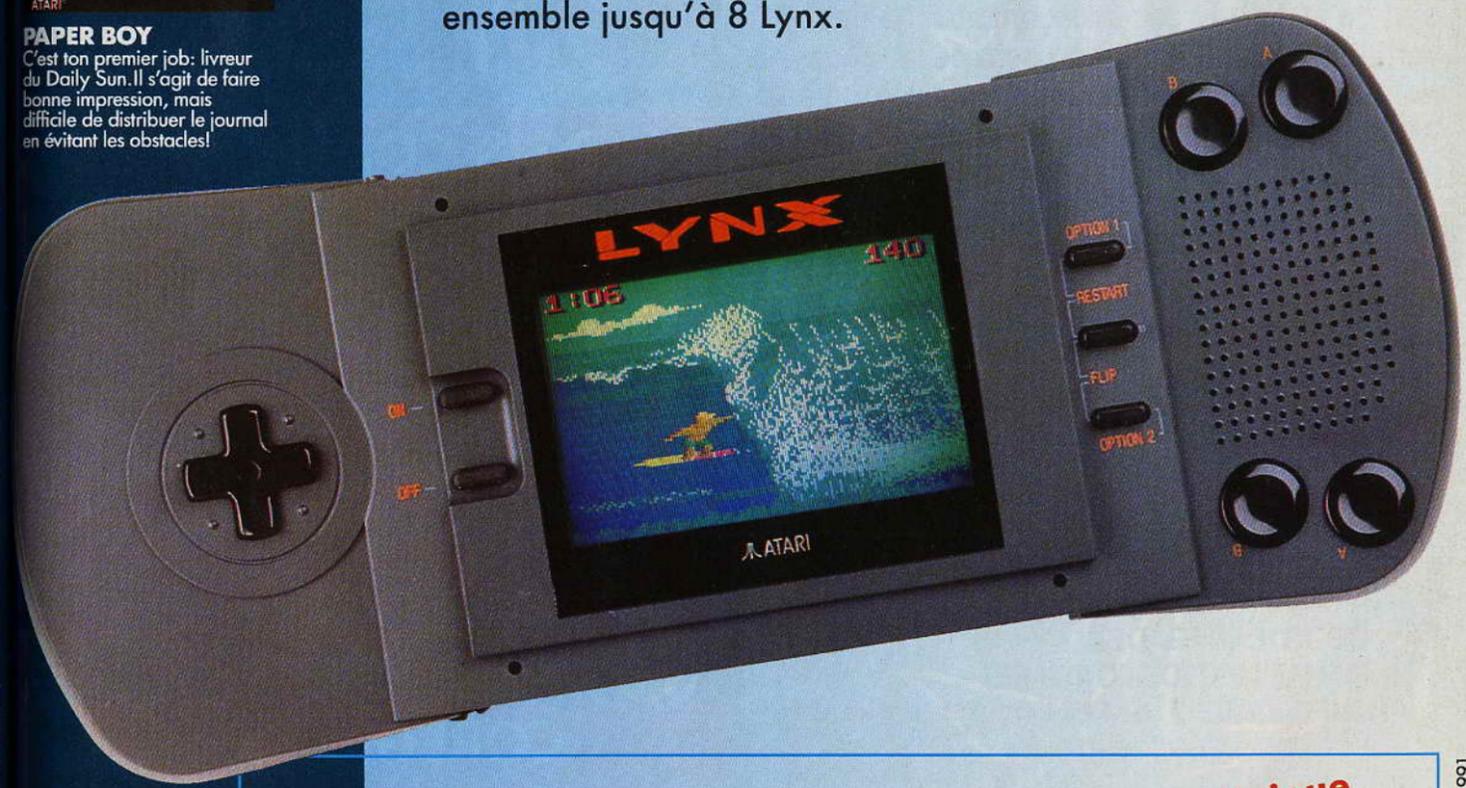


**ZARLOR MERCENARY**  
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

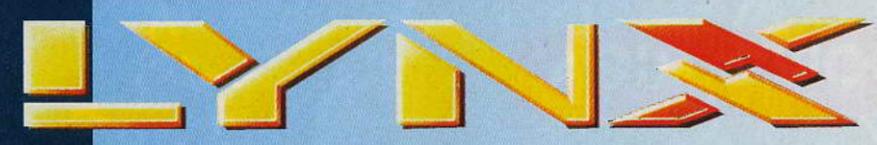


**BLUE LIGHTNING**  
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

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.



Console Lynx..... 790 F  
California jeux\*... 240 F  
Alimentation..... 64 F  
Câble Comlynx... 50 F  
Total ~~1444 F~~  
l'ensemble  
**PRIX EXCEPTIONNEL**  
**990 F TTC**  
\* La cartouche California Games contient 4 jeux.



Je joue  
quand je veux  
où je veux!

**200**  
**LYNX**  
**A GAGNER**  
**3615 ATARI**

**ATARI**  
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

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

Prix généralement constatés au 1<sup>er</sup> mars 1991.

# HIT P

Vous étiez nombreux à nous demander un classement des meilleurs jeux sur micro et console. Les membres de la rédaction se sont attelés à la tâche pour vous fournir leur propre liste des hit disponibles sur chaque machine et ce tout les mois. Autant vous dire tout de suite que ces choix ont suscité une véritable bataille rangée au sein de la rédaction, les avis étant bien sûr assez divergents. Alors, si vous n'êtes pas d'accord avec notre sélection, pas de panique, nous non plus!

- (LUCASFILM GAMES)
- 4 EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
- 5 HUNTER (ACTIVISION)
- 6 PP HAMMER (DEMONWARE)
- 7 ARMOUR-GEDDON (PSYGNOSIS)
- 8 GODS (RENEGADE)
- 9 RAILROAD TYCOON (MICROPROSE)
- 10 CYBERCON 3 (US GOLD)

## IBM PC & COMPATIBLES

- 1 WING COMMANDER (ORIGIN)
- 2 SPACE QUEST IV (SIERRA-ON-LINE)
- 3 RED BARRON (DYNAMIX)
- 4 CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (ELECTRONIC ARTS)
- 5 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 6 F29 RETALIATOR (OCEAN)
- 7 LINKS (ACCESS)
- 8 EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
- 9 SAVAGE EMPIRE (ORIGIN)
- 10 KING'S QUEST V (SIERRA-ON-LINE)

## COREGRAFX

- 1 FINAL MATCH TENNIS
- 2 PARASOL STARS
- 3 LEGEND OF HERO TONMA
- 4 FINAL SOLDIERS
- 5 PC KID
- 6 JACKIE CHAN

## ATARI ST

- 1 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 2 MIDWINTER 2 (RAINBIRD)
- 3 TOKI (OCEAN)
- 4 SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUCAS FILM GAMES)
- 5 HUNTER (ACTIVISION)
- 6 ARMOUR GEDDON (PSYGNOSIS)
- 7 GODS (RENEGADE)
- 8 PP HAMMER (DEMONWARE)
- 9 SUPERCARS 2 (GREMLIN)
- 10 DEUTEROS (ACTIVISION)

## COMMODORE AMIGA

- 1 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 2 TOKI (OCEAN)
- 3 SECRET OF THE MONKEY ISLAND

# ARADE !

- 7 SON SON II
- 8 CHASE HQ
- 9 SPRIGGAN
- 10 DEVIL'S CRUSH

- 4 SIM CITY
- 5 POPULOUS

## MEGADRIVE

- 1 SONIC THE HEDGEHOG
- 2 MICKEY MOUSE
- 3 SUPER MONACO GRAND PRIX
- 4 MIDNIGHT RESISTANCE
- 5 STRIDER
- 6 LAKERS VS CELTICS
- 7 PGA TOUR GOLF
- 8 THUNDERFORCE III
- 9 PHANTASY STAR III
- 10 AEROBLASTERS

## NEO-GEO

- 1 TOP PLAYER'S GOLF
- 2 NINJA WARRIORS
- 3 JOY JOY KID
- 4 MAGICIAN LORD
- 5 BASEBALL'S STARS

## SUPER FAMICOM

- 1 ACTRAISER
- 2 PILOT WING
- 3 FINAL FIGHT

## GAME BOY

- 1 TETRIS
- 2 CASTELIAN
- 3 FINAL FANTASY LEGEND
- 4 TENNIS
- 5 CHOPLIFTER 2

## LYNX

- 1 BLUE LIGHTNING
- 2 KLAX
- 3 SHANGAI
- 4 GAUNTLET
- 5 ROBO SQUASH

## GAMEGEAR

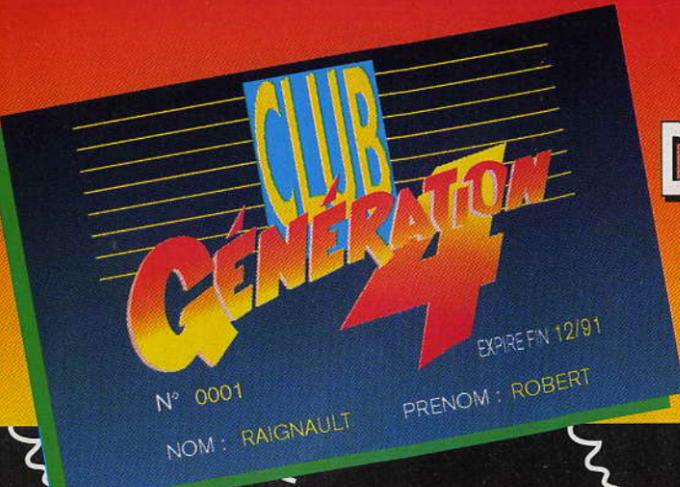
- 1 MICKEY MOUSE
- 2 GG SHINOBI
- 3 MAPPY
- 4 DEVILISH
- 5 WONDER BOY

# DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GENERATION 4

Chaque mois dans nos pages club, nous vous offrirons des cadeaux, des démos et des réductions sur les produits du club. Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 150 francs et de choisir votre pack gratuit.

# LES CADEAUX DU CLUB

Chaque mois, nous vous offrirons des centaines de cadeaux gratuits. Tous les produits que vous aimez seront dans notre club. Pour les gagner, un seul truc : • Choisir ses cadeaux • Nous renvoyer le bon de commande-cadeaux. Ces cadeaux ne seront envoyés que dans la mesure des stocks disponibles et nous nous engageons à les répartir équitablement entre Paris et la province.



## VOICI LE PROGRAMME

- Les cadeaux d'adhésion**  
Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit, un des packs présentés ci-contre et crac !
- Les cadeaux surprises du club**  
On aura d'autres super-cadeaux tous les mois... Mais il faudra faire l'effort de les commander.
- Les démos gratuites des nouveaux jeux**  
Renvoyer le coupon démo pour recevoir en avant-première la démo de votre choix. SIM-PLIS-SIME !
- Des prix réduits sur tous les produits du club**  
Ridicule, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'esclaffe !
- Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !**



- PACK 1** Un joystick (valeur 55 F), le pin's de Génération 4 (valeur 30 F), le T-shirt Génération 4 (valeur 65 F), une reliure Génération 4 (valeur 65 F) + port gratuit !
- PACK 2** Une reliure Génération 4 (valeur 175 F) (précisez les numéros désirés en annexe du bulletin d'adhésion) + port gratuit !
- PACK 3** Un trackball (valeur 250 F) + port gratuit !
- PACK 4** Cinq disquettes à choisir dans les produits CLUB (valeur 200 F) + port gratuit !
- PACK 5** Cinq pin's différents (valeur 150 F), un numéro spécial poster de Génération 4 (valeur 20 F), un joystick (valeur 35 F) + port gratuit !
- PACK 6** Huit numéros de comics différents (Strange, Nova, ...) (valeur 120 F) + port gratuit !

## ADHESION + ABONNEMENT

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse complète : \_\_\_\_\_

J'adhère au club GEN4 et je m'abonne à Génération 4, je recevrai bientôt ma carte de membre du club (valable 1 an), ainsi que le pack n° \_\_\_\_\_  
 (Pour le pack n° 2 ou 4 je choisis les numéros suivants : \_\_\_\_\_)

Je choisis la formule suivante :

11 N°s au prix de 200 F (75 F d'économie) + la carte Club à 150 F soit un montant total de 350 F.

22 N°s au prix de 400 F (150 F d'économie) + la carte du club à 150 F, soit un montant total de 550 F.

Je paie par chèque bancaire à l'ordre de Pressimage.

Signature (des parents pour les mineurs) \_\_\_\_\_  
 PA2 B2

## BULLETIN D'ADHESION

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse complète : \_\_\_\_\_

J'adhère au club GEN4 et je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Pressimage. Je recevrai bientôt ma carte de membre du Club GENERATION 4 (valable 1 an), ainsi que le pack n° \_\_\_\_\_  
 (Pour le pack n° 2 ou 4 je choisis les numéros suivants : \_\_\_\_\_)

Signature (des parents pour les mineurs) \_\_\_\_\_

### OFFERT PAR OCEAN

- DARKMAN** : Ils ont détruit tout ce qu'il avait, tout ce qu'il aimait, tout ce qu'il était. Maintenant le crime a un nouvel ennemi, et la justice, un nouveau visage.
- ELF** : Les aventures de l'Elfe Cornelius vous plongeront dans un univers étrange et envoûtant.

20 ex. réf : C0001 30 ex. réf : C0002  
 Précisez sur le bon Amiga ou Atari

### OFFERT PAR FOX VIDEO

« La Planète des Singes » avec Charlton Heston, « Le Secret de la Planète des Singes », et « Les Evadés de la Planète des Singes », la trilogie culte des années 70 est enfin en vente en vidéo dans la collection « Les plus grands classiques » Fox Video. Dans les video-clubs, magasins spécialisés et grandes surfaces. 21 ex. réf : C0003

Un seul exemplaire au choix

**A VOS BONS DE COMMANDE**  
 CES CADEAUX SONT EXCLUSIVEMENT RESERVES AUX MEMBRES DU CLUB

### OFFERT PAR NEW ROBE RECORDS

**DR FEELGOOD**  
 Ils sont toujours là, bien là, depuis 1975. Après leur tournée française du printemps, voici leur nouvel album. Beau et pas cher !  
 20 ex. réf : C0005

**CALVIN RUSSELL**  
 Calvin Russell et H-F. Thiefaïne nous ont offert les meilleures heures des francofolies 91. Ce Texan a le cœur chaud, sa musique Rock-Blues est superbe.  
 20 ex. réf : C0004

### OFFERT PAR ZEDA

**RONIN**  
 Avant Akira et Dark Knight, Frank Miller a combiné l'esthétique des Mangas les plus violents et la science-fiction destroy pour créer un pur chef-d'œuvre visionnaire. Ronin, ou les aventures d'un étrange Samouraï égaré dans une mégapole monstrueuse du XX<sup>e</sup> siècle. Sang, tripes et cyborgs déchirent cette série choc à découvrir...  
 40 ex. réf : C0006

**DIABOLO**  
 Humour idiot et exploits magi-ques s'affrontent dans le premier album de cette série parodiant sans vergogne l'univers des jeux de rôle et de l'heroic-fantasy. Un ton à la Jack Vance, un monde bariolé peuplé de créatures grotesques, et un héros plein de défauts qui compte déjà ses fans parmi les lecteurs de GENERATION 4 !  
 40 ex. réf : C0007

### OFFERT PAR JAI LU

**ÉDIKA 4**  
**ABSURDO-MANIES**  
 Ça gesticule, ça se contorsionne, ça s'entrachoque, ça se bouscule, le tout dans une inraïssenable pagaille... Humour décapant pour créatures libérées  
 60 ex. réf : C0008

**HOMUNCULUS**  
 Des personnages hauts en couleurs, dans un monde où l'absurde se mêle au fantastique pour créer un univers très... très inquiétant. 60 ex. réf : C0009

## BON DE COMMANDE-CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4. De plus, nous ne manquerons pas de vous avertir par courrier.

DÉSIGNATION DES PRODUITS	RÉFÉRENCES	N° Carte club :
1. : _____	_____	_____
2. : _____	_____	_____
3. : _____	_____	_____

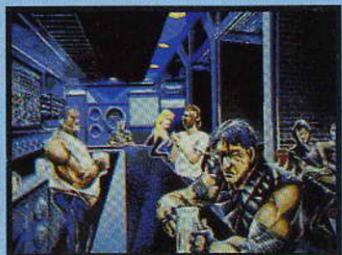
Adresse complète : \_\_\_\_\_

(sauf si vous adhérez : ci-joint votre bulletin et votre règlement).  
 Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_



# NEWS MICRO

## SIERRA SUR AMIGA



Les possesseurs d'Amiga vont pouvoir jouer au mois de septembre à Space Quest 4 et King's Quest 5 dont voici d'ailleurs quelques photos. La version ne supporte que 32 couleurs, car le jeu serait trop lent en 256. D'ici Noël, vous aurez aussi la chance de pouvoir jouer à Leisure Suit Larry 5 (voir previews), Rise of The Dragon, Heart Of China, Red Baron, Space Quest 4 et Willy Beamish.

## DEMONWARE, LA PETITE COMPAGNIE QUI MONTE

Après l'excellent PP Hammer & His Pneumatic Weapon, on attendait impatiemment des nouvelles de l'équipe anglaise. On sait maintenant qu'ils travaillent sur Ooops Up 2. Le premier jeu était un remake de Pang, le second devrait être une version améliorée, avec de nombreux effets nouveaux.

## CORLEONE IS BACK !

Cela faisait longtemps qu'US Gold ne nous avait pas proposé d'adaptation de film... Voici venir Godfather, adapté de la saga du Parrain, qui donne lieu à un jeu d'aventure développé par Delphine Software et pour le moment à un jeu d'arcade, dont voici quelques photos sur Amiga. Il s'agit d'un shoot'em'up avec plusieurs types de phases : scrolling horizontal dans les rues, scènes à la Operation Wolf à l'intérieur de certains bâtiments, plus d'autres phases pour l'instant en développement. C'est une exclusivité Gen4, c'est magnifique et ça bouge du feu de Dieu.



## EXPLOREZ L'UNIVERS SUR MEGADRIVE

Electronic Arts éditera en septembre une conversion Megadrive du célèbre Starflight, un hit de la compagnie sur PC puis Amiga et ST. Starflight est un croisement entre Elite et Bard's Tale, mais qui est très facile d'accès.



## D'ICI L'AN 2000...

L'équipe qui développe actuellement Flag pour Gremlin (voir previews) travaille déjà sur un nouveau projet du nom de "Tower", un jeu à mi-chemin entre le jeu de stratégie et le jeu de rôle. Espérons que ces jeux sortiront plus vite que leur première production, Lost Patrol.

## NINTENDO M LE CD-I ?

Etonnante nouvelle selon laquelle le géant japonais sortirait sur CD-I Super Mario, Princess Zelda, Link et Donkey Kong ! Rappelons que le Compact Disc Interactif sort cette fin d'année aux Etats-Unis, et à la rentrée 92 en Europe.

## DU RETARD POUR LES COMMANDERS

La sortie de Wing Commander II a été retardée, du fait de quelques légers bugs persistants. Le jeu devrait sortir durant la première quinzaine de septembre sur PC, ce qui vous laisse un peu de temps pour vous préparer au choc. Préparez surtout votre disque dur, la version une fois décompactée faisant en effet 15 mégas, plus 6 mégas pour ceux qui désirent avoir la version complète, avec tous les dialogues en digitalisations vocales. Une bagatelle de 21 mégas pour ce qui est sans aucun doute le plus gros des jeux de cet automne.

Pour ce qui est de de Strike Commander, la sortie au mois de novembre risque d'être retardée jusqu'au mois de janvier, pour bénéficier d'une finition exceptionnelle.

## DELUXE PAINT IV : THE REVENGE



Electronic Arts vient d'annoncer la sortie pour septembre de Deluxe Paint IV sur Amiga. La grosse nouveauté, et non des moindres, est que le programme gère désormais le mode Ham, permettant

ainsi le travail en 4096 couleurs, mais aussi l'animation

dans ce mode ! De nombreuses fonctions bien utiles pour gérer autant de couleurs sont également venues parfaire ce programme déjà particulièrement bon. On vous en reparle le mois prochain !

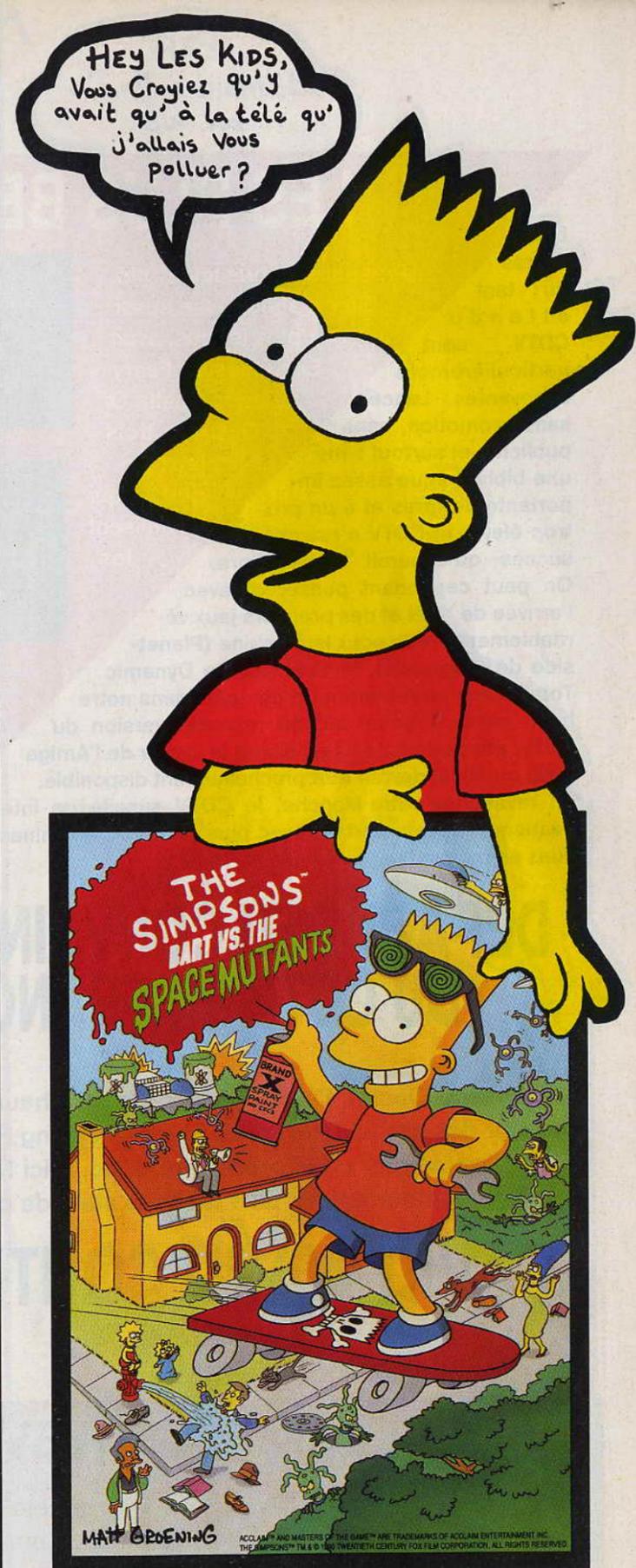


## CHUCK YEAGER AIME L'AMIGA

L'excellent Chuck Yeager's Air Combat, auquel nous n'arrêtons pas de jouer sur PC, devrait sortir pour le début 92 sur Amiga. Espérons que la conversion sera meilleure que pour les précédents simulateurs Chuck Yeager, car ces dernières avaient été quelque peu bâclées.

## FORZA AMIGA

L'Amiga est en passe de devenir l'ordinateur culte en Angleterre avec à l'heure actuelle un million de machines vendues. D'après les experts, le rythme des ventes ne devrait pas décroître avant au moins deux ans, l'Amiga étant relayé par le CDTV.



## LES PLUS BEAUX EDUCATIFS

Les ventes du tant attendu CDTV sont particulièrement décevantes. Lancé sans promotion, sans publicité, et surtout sans une bibliothèque assez importante de titres et à un prix trop élevé, le CDTV n'est pas le succès qu'espérait Commodore. On peut cependant penser qu'avec l'arrivée de Noël et des premiers jeux véritablement créés pour la machine (Planet-side de Psygnosis), le Commodore Dynamic Total Vision se répandra un peu plus dans notre beau pays. A noter qu'une nouvelle version du CDTV, permettant de lui adjoindre le clavier de l'Amiga 2000 ou 3000, devrait être prochainement disponible. En revanche, outre-Manche, le CDTV suscite un intérêt beaucoup plus important avec plus de 5 000 machines vendues en moins d'un mois.

Présent sur tous les fronts, Sierra s'intéresse aussi aux plus jeunes, avec Eco Quest 1, Faerytales et Castle Of Dr Brain, trois jeux superbes qui utilisent les



qualités techniques propres aux jeux Sierra pour rendre les jeux éducatifs beaucoup plus attrayants.

Une traduction en français n'est pas exclue, même s'il ne s'agit pour l'instant que d'un très vague projet.

## DEPART PEU CONVAINCANT DU CDTV EN FRANCE

Le patron d'Ocean, David Ward, peut être heureux, puisqu'il est le possesseur des droits de la WWF, World Wrestling Federation. La compagnie basée à Manchester nous proposera donc, d'ici Noël, une simulation de combat de catch comportant les plus grandes stars de ce milieu !

## DAVID WARD CONTRE HULK HOGAN

## LES LEMMINGS REVIENNENT... BIENTOT

Psygnosis le promet, les lemmings seront de retour très vite. En septembre normalement, vous pourrez jouer sur de nouveaux niveaux, grâce au Lemmings Data Disk. Ensuite, vous pourrez faire vous-même vos propres tableaux, en utilisant le Lemmings Construction Set. Et en attendant de jouer à Lemmings 2 l'année prochaine, vous pourrez toujours le voir en salles d'arcades, puisque Data-East prépare la conversion du fameux jeu !

## THE VERY LAST NINJA III

Ce troisième volet du jeu d'arcade qui a connu un certain succès sur nos micros arrive pour très très bientôt sur Amiga. Voilà quelques photos de la version presque finale, en attendant un test dans notre prochain numéro.



## TEAM 17 : A QUAND EN FRANCE ?

Cette équipe qui développe des jeux à petits prix mais d'excellente qualité en Angleterre n'est toujours pas distribuée en France. Tout cela devrait peut-être changer avec son prochain jeu, un shoot'em'up dont nous n'avons pas encore le nom, mais dont la réalisation devrait être à couper le souffle. Enfin, la compagnie vient d'acquiescer les droits de la Coccineile, et prépare une course automobile pour Amiga, dont on devrait se souvenir.



## LE CD-ROM AMIGA ? AVANT NOEL !

Commodore aurait confirmé l'arrivée du lecteur CD-Rom Amiga d'ici à Noël. Nommé A690, il rendrait compatible avec l'Amiga l'ensemble (façon de parler, pour une machine sur laquelle on trouve aujourd'hui trois produits !) des titres CDTV. Le lecteur couterait environs 3 000 francs, ce qui est assez raisonnable.

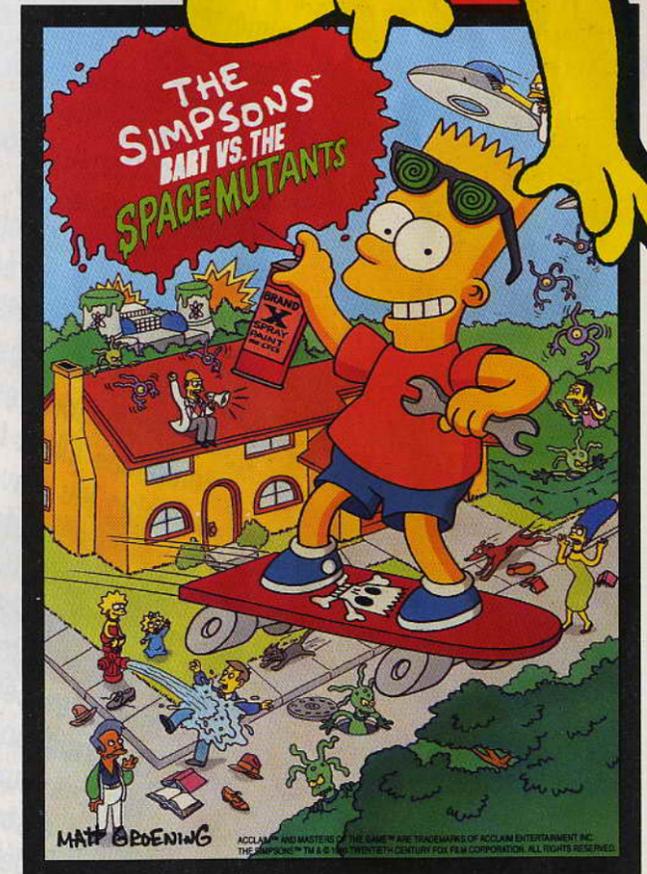
## STRIKE COMMAND 2 IS COMING

La suite du jeu de tir en 3D de chez Millennium est toujours prévu pour octobre. Il



semble décidément beaucoup plus intéressant et encore mieux réalisé.

HEY,  
J'arrive bientôt  
sur vos  
Micros!



**ocean**  
**AKkaim**  
entertainment, inc

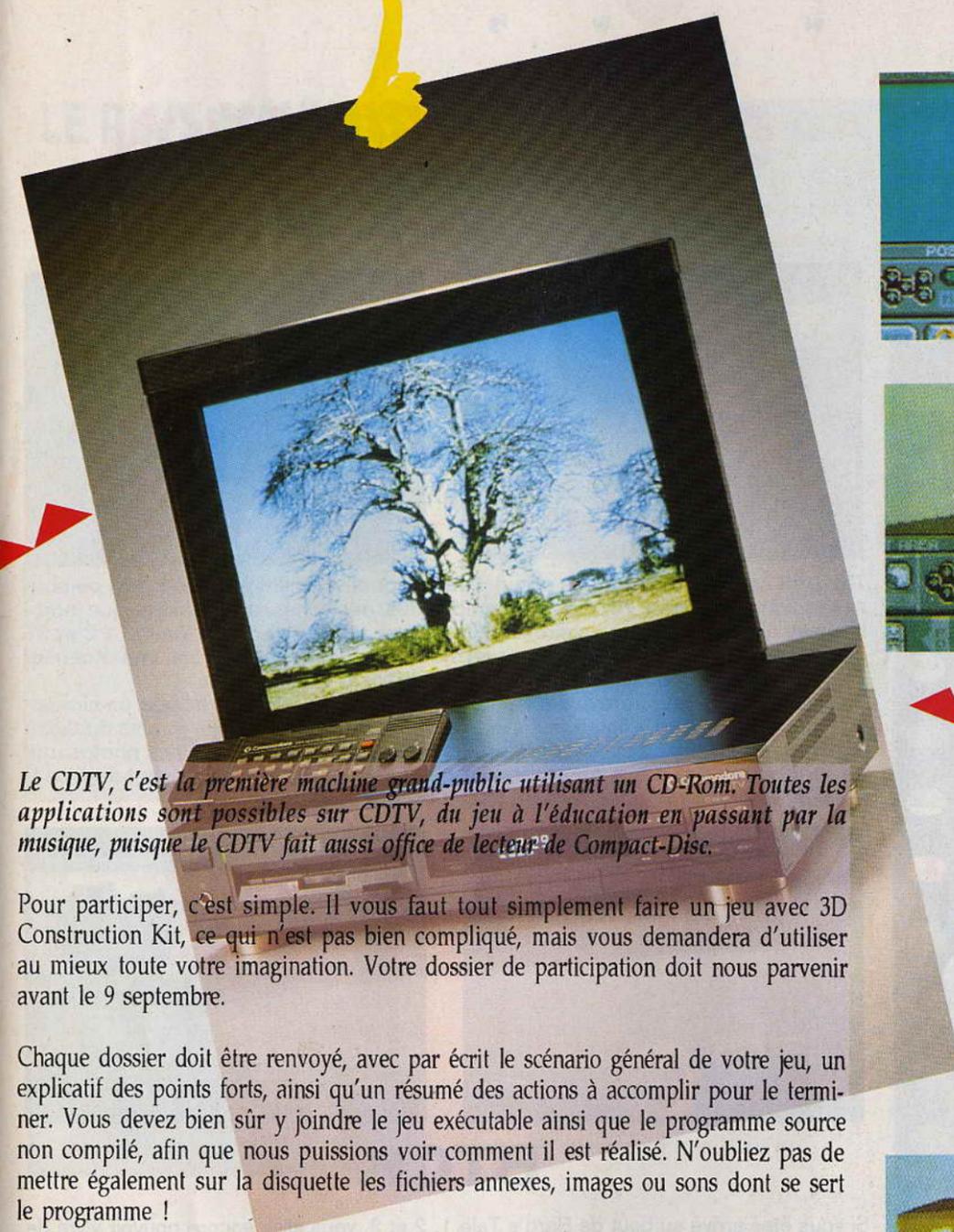
A l'occasion de la sortie de 3D Construction Kit sur Amiga, PC et ST, Domark et Génération 4 organisent un grand concours sur 4 mois.

**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.

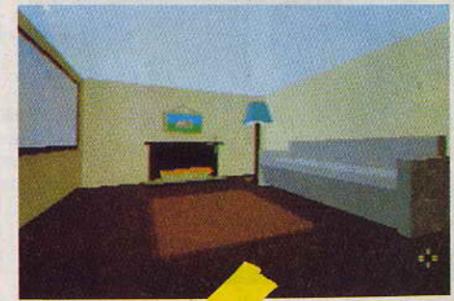
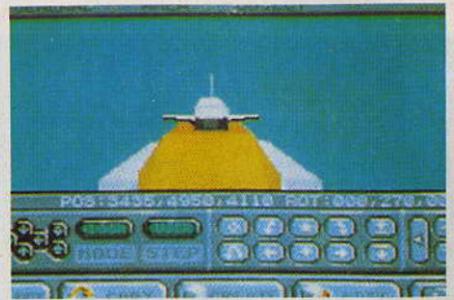
Pour participer, c'est simple. Il vous faut tout simplement faire un jeu avec 3D Construction Kit, ce qui n'est pas bien compliqué, mais vous demandera d'utiliser au mieux toute votre imagination. Votre dossier de participation doit nous parvenir avant le 9 septembre.

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.



## DIGITAL INTEGRATION SUR LA BRECHE



The Drift est un jeu de SF très original dans lequel vous dirigez jusqu'à 25 personnages (choisis parmi 70) pour accomplir des missions aussi variées que nombreuses dans un système solaire lointain. Le jeu, qui doit sortir sur Amiga, PC et ST en novembre, comporte une 3D impressionnante qui donne un réalisme étonnant aux paysages que vous parcourez ! Plus de détails prochainement. D'autre part, Tornado, prévu sur Amiga, PC et ST pour le début 92, est un simulateur du fameux avion anglais qui s'est récemment illustré dans la guerre du Golfe (plus en ne revenant pas de ses missions que pour autre chose...) Les photos, qui ne sont issues que d'une préversion (le relief sera plus accusé) laissent déjà penser que la compagnie nous prépare un jeu encore meilleur que F16.



### BTCK

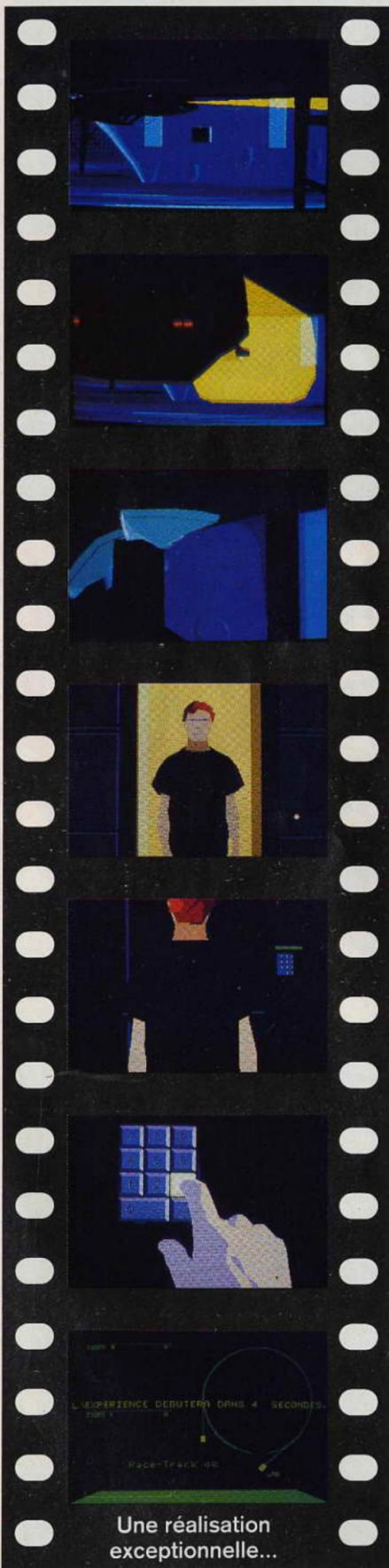
Si vous êtes arrivé au bout de Bard's Tale 1, 2 et 3, vous allez encore pouvoir vivre de terribles aventures grâce à Bard's Tale Construction Kit, un utilitaire qui vous permet de faire votre propre Bard's Tale. Plans, monstres, décors, vous pouvez tout paramétrer ! Le programme sort en octobre sur PC.

## SIERRA IN FRENCH

La version française de King's Quest 5 devrait apparaître sur le marché fin août, et plus tard dans l'année ce seront Space Quest 4, Leisure Suit Larry 5 et Heart Of China qui bénéficieront d'une traduction en français, sur PC dans un premier temps.

### DE LA SLIME DANS VOTRE BECANE

System 3 annonce la sortie pour le mois prochain de Silly Putty, un jeu de tableau dans lequel vous dirigez une boule de Slime aussi verte que dégoulinante. La réalisation a l'air excellente, et le jeu paraît particulièrement jouable et original. Test complet le mois prochain, en même temps que Last Ninja 3, qui devrait enfin être disponible en septembre.



Une réalisation exceptionnelle...

## LE PLUS MAUVAIS JEU DU MONDE !

Gremlin a récemment acquis les droits du film Plan 9 From Outer Space afin d'en faire un jeu. De manière étonnante, il s'agit du film ayant reçu le plus de fois le prix du plus mauvais film de tous les temps. Il s'agit d'un film de SF des années 50, particulièrement nul, et c'est avec plaisir que Gremlin adapte le film sur Amiga, PC et ST. Rassurez-vous, le jeu devrait être très bon, puisqu'il s'agit de l'équipe ayant fait Wings et It Came From The Desert qui s'en occupe.



## LES MEGA-JUMEAUX

C'est la prochaine adaptation d'un jeu Capcom, et le premier Cute game



d' US Gold. Mega Twins est un jeu fort sympathique qui devrait nous ar-



river au mois de novembre sur Amiga et ST. Dans le jeu, vous dirigez deux frères vengeurs à travers six niveaux complètement fous.

C'est beau, hyper-jouable et digne des meilleurs jeux du genre sur console. Il est possible de jouer à

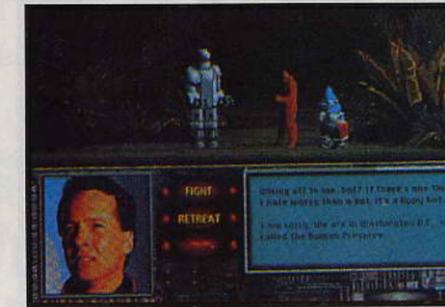


deux en même temps, et c'est à ce moment carrément dément. A noter que la version ST semble aussi bien réalisée que celle sur Amiga !

## BIENVENUE A CINEPLAY INTERACTIVE



Cette nouvelle compagnie américaine est issue de Kellyn Beck, l'auteur de Defender Of The Crown et Centurion. Le premier jeu devant sortir sur Amiga et PC se nomme Detectron. C'est un jeu d'aventure dans la lignée des jeux Lucasfilm, avec de sublimes graphismes VGA 256 couleurs (sur PC), des personnages dont les têtes animées parlent et bien d'autres surprises. A suivre...



## LE PLUS GRAND EXPLOIT DE SEN SHU SI

SORTIE LE 14 DECEMBRE

Fantastique ! l'honorable Son Shu Si est arrivé à s'arracher de la console d'arcade dans laquelle des parents indignes croyaient pouvoir l'enfermer ! Dès le 14

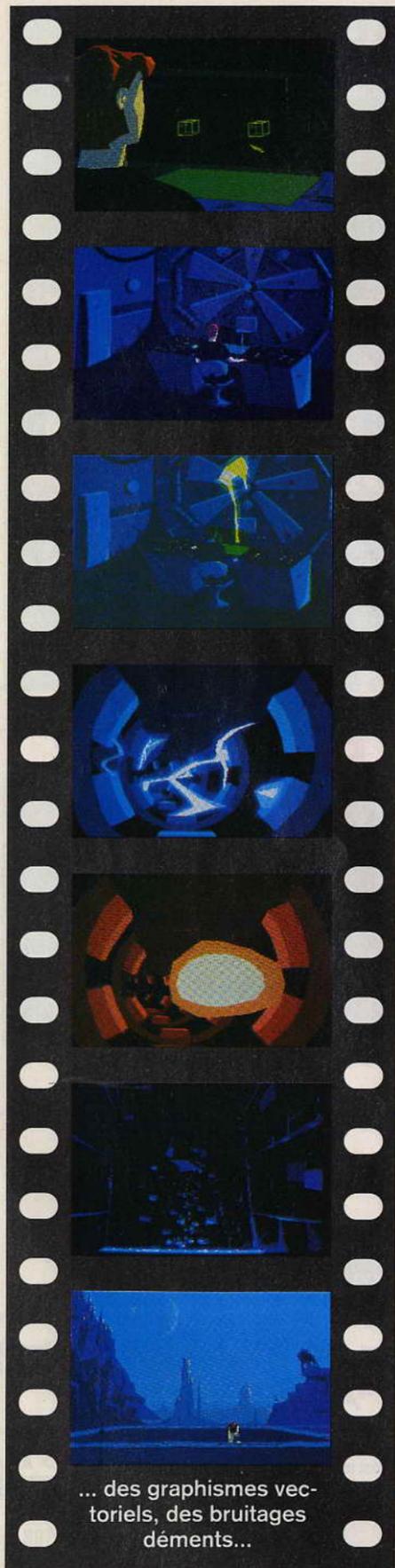
décembre il va continuer ses exploits dans votre ordinateur personnel, (Amiga, ST, ) Les couleurs sont magnifiques et l'animation est étonnante ! Son Shu Si arrive, ça va chauffer !

36 15 ESOFT  
POSEZ VOS QUESTIONS,  
TELECHARGEZ DES SOURCES,  
MODULES, INSTRUMENTS,  
PREVIEWS ET JOUEZ  
AU DUNGEON  
A PLUSIEURS !!!

### EXPOSE SOFTWARE

L'INVENTEUR DU CONCEPT:  
JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO

2 A Tonin Magne 13420 Gémenos ( France )  
Tel: 91 05 89 78 Fax: 91 05 89 79



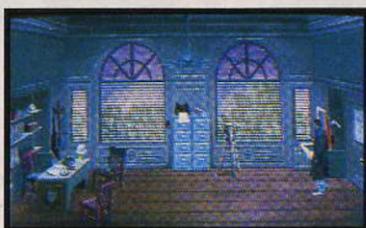
## EYE OF THE BEHOLDER 2, BUCK ROGERS 2, POOL OF DARKNESS

SSI nous réserve bien des surprises pour la fin de l'année, avec pour commencer tout un lot de wargames : War In Pacific (sur PC et Amiga en septembre), Civil War, Western Front et No Greater Glory (sur PC en septembre et en décembre sur Amiga). Ultimate Baseball sur PC est prévu pour fin août, alors que sont annoncés pour octobre Eye Of The Beholder 2 sur PC (décembre pour Amiga), puis Buck Rogers 2 en novembre



sur PC et Amiga. Après Pool Of Radiance, Curse Of The Azure Bonds et Secret Of The Silver Blades, voici le quatrième volet des aventures de la sérieForgotten Realms. Pool Of Darkness de chez SSI devrait nous parvenir au mois de septembre. Comme vous pouvez le découvrir sur les photos, les graphismes se sont améliorés, mais le système de jeu semble être toujours le même.

## LE PENSE-BETE MARTIEN



La société Access, à qui nous devons Links, Mean Street, Crime Wave et Countdown, prévoit de sortir fin août sur PC Mean Street 2, sous le nom de "Martian Memorandum". C'est merveilleusement beau, tous les personnages et les décors sont digitalisés puis retranscrits en VGA couleurs. Le plus impressionnant vient de la qualité des musiques et surtout des voix digitalisées (en anglais cependant) pour tous les dialogues ! On peut être étonné de la présence de vaisseaux spatiaux et autres personnages étranges dans ce jeu, mais nous vous en dirons plus le mois prochain !

## R-A-TUM

Une erreur plus importante que les autres s'est glissée dans notre précédent numéro de Génération 4. Elle concerne le prix de vente de la CoregrafX II au Japon qui se situe entre 800 et 900 francs et non 200 francs comme il était indiqué.

... des graphismes vectoriels, des bruitages déments...

NEW

# BUDGET

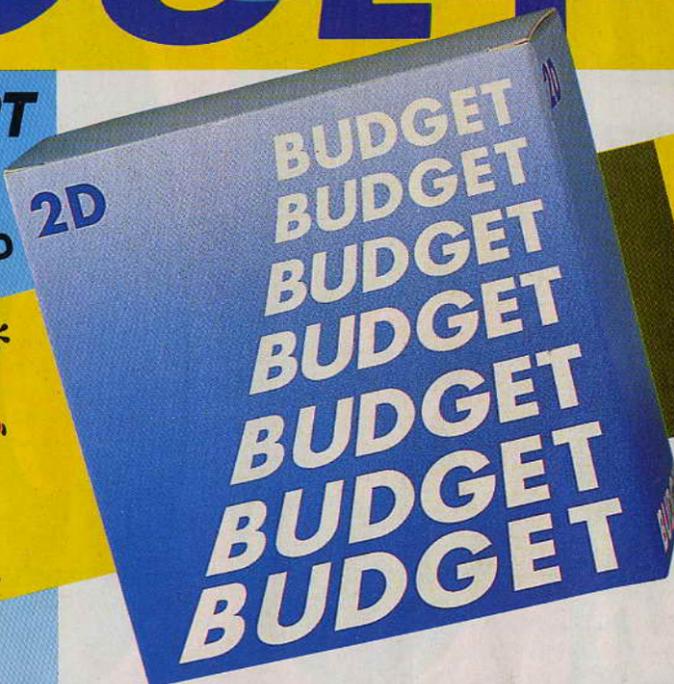
LE NOUVEAU RAPPORT QUALITE/PRIX IMBATTABLE

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 1<sup>er</sup> SEPTEMBRE 1991 GRAND JEU CONCOURS

# BUDGET

DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER

- 1<sup>er</sup> prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
- 2<sup>e</sup> prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
- 3<sup>e</sup> prix : un vélo tout terrain
- 4<sup>e</sup> prix : une platine laser Sony.
- 5<sup>e</sup> prix : un appareil photo.

Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.



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 !

### ACTIVISION : L'APRES HUNTER



Poursuivant sa reconquête du marché de la micro-informatique ludique, la société Activision, après les excellents Hunter et Deuteros, prévoit plusieurs titres d'ici à la fin de l'année. Parmi ceux-ci, Leather Goddesses of Phobos 2 (la suite du jeu d'aventure texte d'Infocom), jeu d'aventure en 256 couleurs intégrant une nouveauté de taille : tous les textes écrits à l'écran (et ce dans les cinq langues proposées dans le menu) sont audibles simultanément via une carte sonore fournie dans chaque boîte de jeu. World Class Chess (en fait Sargon 5) se veut le plus complet et le plus accessible des jeux d'échecs. La réalisation est superbe avec des graphismes en 256 couleurs et les options permettent toutes sortes de parties. Le joueur peut même assister aux plus célèbres parties de l'histoire des échecs. Le domaine de la simulation n'est pas oublié avec Death or Glory, un simulateur retraçant en une douzaine de scénarios les plus fameuses missions aériennes de ces 75 dernières années, de la première guerre mondiale à nos jours. Un accent tout particulier a été porté sur le réalisme des missions, avec par exemple la possibilité offerte au joueur de donner des ordres à des troupes alliées basées dans le même secteur. Le jeu propose également plusieurs modes de jeu dont un combat contre un seul adversaire, le choix de l'avion étant totalement libre. C'est ainsi qu'un Spitfire pourra se battre contre un F16 ! Enfin, pour être complet, Activision développe actuellement un logiciel éducatif ludique plongeant le joueur dans une quête au trésor et aux indices à travers le monde. Le joueur doit donc chercher et enregistrer le moindre détail fourni par le logiciel pour espérer progresser. Une bonne occasion d'apprendre en s'amusant.



### DELPHINE SOFTWARE DANS LA COURSE AUX LICENCES

C'est maintenant officiel, c'est bien Delphine Software qui s'occupe de réaliser la version aventure du Parrain, entendez par là Godfather, le jeu d'aventure. Il s'agira d'un jeu cinématique dans la lignée d'Operation Stealth, Croisière Pour Un Cadavre ou encore les Voyageurs du Temps. D'autre part, Delphine éditera également l'année prochaine Moebius, un jeu basé sur les personnages du célèbre dessinateur français. Pour la petite histoire, c'est Moebius qui aurait contacté Delphine, après qu'il ait grandement apprécié les Voyageurs du Temps.

### GAMEBOY COULEUR, LE RETOUR !

Nintendo préparerait deux évolutions pour sa console portable. La première garderait le même look que la machine existante avec un écran couleur et d'autre part, une seconde Gameboy verrait le jour, nantie d'un écran couleur grand format. Pour cette dernière, Nintendo ferait appel à la firme Sharp pour la fourniture de l'écran, tout comme Nec pour ses nouvelles machines (cf. dernier numéro). L'autonomie annoncée serait de 10 heures sur piles. Plusieurs compagnies développeraient déjà sur cette console, parmi lesquelles Irem, Konami, Human, Capcom, Kemco, Atras et Meldak.

FLUIDE GLACIAL

Amour et Sandes'sinées

LES BIDOCHON P-4 TELEESPECTATEURS

... MOINS FORT, CHÉRIE... TU VAS REVEILLER LES ENFANTS!

M 1739 - 183 - 20,00 F

20 F TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADÉ. CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

**GÉNÉRATION 4 VOUS OFFRE UNE PETITE ANNONCE GRATUITE DANS :**

# Le premier journal d'annonces High-Tech :

informatique, bureautique, télévision, Hifi, musique, photo, emploi, formation, etc

- **Efficace et pratique :** un classement par prix, département, type de matériel, ...
- **Les grandes tendances du marché :** Faut-il vendre ? Que dois-je acheter ? "Ce matériel" est-il déjà dépassé ? Son prix baissera-t-il bientôt ?...
- Chaque mois la plus complète des **cotes du neuf et de l'occasion**
- Des **fiches conseils** et des tonnes d'infos utiles pour vos achats



Toute la High-Tech d'occasion, des milliers de P.A. en kiosque deux fois par mois dès le 17 octobre

**EXCEPTIONNEL :** un cadeau de 60 Francs

A l'occasion du lancement de "les PAT", votre petite annonce est **GRATUITE**

N'attendez plus, remplissez le bulletin ci-dessous et renvoyez - le à : Pressimage, Les PAT, 19 rue Hégesippe Moreau 75018 Paris.

Cochez la rubrique et la sous-rubrique dans laquelle votre annonce doit passer.

<input type="checkbox"/> INFORMATIQUE :	Norme <input type="checkbox"/> Amiga <input type="checkbox"/> Commodore <input type="checkbox"/> Atari <input type="checkbox"/> Amstrad <input type="checkbox"/> Apple-Mac <input type="checkbox"/> PC-compatibles <input type="checkbox"/> Consoles <input type="checkbox"/> Divers
	Configuration : <input type="checkbox"/> Complètes <input type="checkbox"/> Unités Centrales <input type="checkbox"/> Périphériques <input type="checkbox"/> Logiciels <input type="checkbox"/> Portables
<input type="checkbox"/> HIFI :	<input type="checkbox"/> Chaînes complètes <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> Platines <input type="checkbox"/> Magnétophones <input type="checkbox"/> Tuners <input type="checkbox"/> Amplis/égaliseurs <input type="checkbox"/> Enceintes
	<input type="checkbox"/> Balladeurs <input type="checkbox"/> Auto-radios <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> Divers/Accessoires
<input type="checkbox"/> TV-VIDÉO :	<input type="checkbox"/> TV <input type="checkbox"/> Magnétoscopes <input type="checkbox"/> Caméscopes <input type="checkbox"/> Divers
<input type="checkbox"/> PHOTO :	<input type="checkbox"/> 24x36 reflex <input type="checkbox"/> 24x36 compacts <input type="checkbox"/> Grands formats (6x6, 6x9, etc) <input type="checkbox"/> Autres formats <input type="checkbox"/> Divers/Accessoires
<input type="checkbox"/> MUSIQUE :	<input type="checkbox"/> Matériels <input type="checkbox"/> Divers/Accessoires
<input type="checkbox"/> BUREAUTIQUE :	<input type="checkbox"/> Téléphones <input type="checkbox"/> Fax <input type="checkbox"/> Bureautique
<input type="checkbox"/> PIN'S	<input type="checkbox"/> DIVERS

**Fourchette de prix de votre matériel :**

<input type="checkbox"/> de 0 à 500 F	<input type="checkbox"/> de 4001 à 6000 F	<input type="checkbox"/> de 13001 à 16000 F
<input type="checkbox"/> de 501 à 1000 F	<input type="checkbox"/> de 6001 à 8000 F	<input type="checkbox"/> de 16001 à 20000 F
<input type="checkbox"/> de 1001 à 2000 F	<input type="checkbox"/> de 8001 à 10000 F	<input type="checkbox"/> + de 20000 F
<input type="checkbox"/> de 2001 à 4000 F	<input type="checkbox"/> de 10001 à 13000 F	

DEPARTEMENT :   VENTE  ACHAT  ECHANGE

LIBELLE DE VOTRE ANNONCE (n'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

**GARANTIE DU VENDEUR**

Votre annonce ne sera pas publiée si cette attestation n'est pas dûment remplie, datée et signée !

Je soussigné (e),  
M. Mme. Mlle. .... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Tél. ....

Je garantis sur l'honneur :

- que la description que j'ai donnée du (des) produit(s) proposé(s) est sincère et conforme à la réalité ;
- que le(s) produit(s) est (sont) en état de fonctionnement (sauf indications contraire dans l'annonce)
- que mon offre est en tout point conforme à la législation et à la réglementation en vigueur.

Lu et approuvé **Signature obligatoire**

A .....

Le .....

## ET UBI COMPILAIT...

Cela devient maintenant une habitude, Ubi Soft nous propose chaque mois son lot de compilations, au nombre de deux ce mois-ci. La première d'entre elle se nomme "Aventures Extraordinaires" et regroupe Iron Lord, Zac McKraken, Le Manoir de Mortevelle et Rocket Ranger. La sortie est prévue pour la fin septembre au prix de 299 francs sur Amiga/ST et de 349 francs sur PC.



La seconde s'appelle "Les Costos" et comporte Flimbo's Quest, Twin World, Rick Dangerous 2, et Munsters. Sortie mi septembre sur Amiga et ST au prix de 299 francs.

## HIT PARADE

La dernière étude au Japon sur les ventes de softs, toutes consoles confondues, démontre une nette domination de Nintendo. En effet, les trois premiers sont Final Fantasy 4, Goemon Fight, Battle Doagball sur Super Famicom. Il faut regarder à la 15e place pour trouver un soft PC Engine avec PC Kid 2.

### US GOLD ARRIVE SUR MEGADRIVE

Le premier jeu disponible sera le jeu d'arcade tiré d'Indiana Jones & la Dernière Croisade. Ensuite, suivront Leaderboard, puis Godfather, dont nous vous présentons des photos de la version Amiga dans cette rubrique.

### TERMINATOR ARRIVE !

Bethesda Software, compagnie américaine, profite de la sortie du film Terminator 2 pour éditer sur PC une adaptation du premier film.

Terminator, le jeu, comporte non seulement la musique originale du premier volet, mais en reprend également le scénario. Le jeu en lui-même est en 3D, mais nous vous en présenterons davantage prochainement...



### La Messagerie Internationale Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec la Messagerie Internationale de Load, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents. 3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

### Le Téléchargement

La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour Amiga, Atari et PC.

## GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez **SMODEM™**, il est gratuit.

Avec le nouveau kit de téléchargement SMODEM, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Très simple d'emploi, conforme aux normes CCETT, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

### Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : ..... Machine (Marque, format disquette) : .....

Je souhaite recevoir la disquette de téléchargement **gratuite** et le câble pour 95 F TTC. Date et Signature

J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette de téléchargement **gratuite**. (des parents pour les mineurs)

Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load pour 45 F.

Renvoyez ce bon et votre règlement à J.M.D. Communication sàrl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

## COKTEL DE JOUVANCE

Lancée cet automne, la collection "Once Upon A Time" de Coktel Vision vise plus particulièrement les enfants de 5 à 7 ans et leur propose d'entrer de plein pied dans le monde de l'imaginaire et de la féerie. Chacune des histoires (Le Petit Chaperon Rouge, Babayaga, Aladin...) des logiciels de la gamme possède le même système de jeu, pour ne pas dépayser l'enfant et pourra être joué de façon différente. A noter que ces logiciels, en plus de l'Amiga, le ST et le PC, sont aussi prévus sur CDTV et CD-Rom.



## BLANCO SIGNE CHEZ DOMARK ; VAN DAMME FAIT DU PAIN D'EPICE !



Domark aussi prépare une simulation de rugby intitulée tout simplement "Rugby: The World Cup". Le jeu comportera les 16 équipes engagées dans la compétition et autorisera tout les coups du rugby : mêlée ouverte, drop, rafut, arrêt de volée... Le jeu ressemble fortement au visuel de Kick Off et est entièrement géré au joystick. La sortie est prévue pour la fin septembre et la boîte arborera fièrement l'effigie de Serge Blanco.

D'autre part, pour la fin de l'année, Domark nous prépare la conversion du jeu d'arcade Pitfighter, dont le but est de donner une raclée à vos adversaires dans une des trois disciplines suivantes : le catch, la boxe thaï ou le karaté. Tous les personnages du jeu sont digitalisés, l'animation est splendide et l'action comporte des effets de zoom et de caméra impressionnants. Sortie en novembre.

## SURPRENANT

Hudson Soft, compagnie japonaise spécialisée dans le développement de jeux sur consoles Coregrafx, NES et Megadrive, est également à la base de la naissance des consoles NEC. Qu'est-ce qui peut donc bien pousser une compagnie qui se situe dans le milieu se portant le mieux en ce moment, celui des consoles, à ouvrir aujourd'hui une filiale européenne spécialisée dans le développement de jeux micro ? Aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est pourtant ce que vient d'annoncer Hudson Soft, avec la création de Hudson Europe et l'arrivée très prochaine de Bomber Man sur Amiga, PC et ST. Les versions seront identiques à celle de la Coregrafx, et la version Amiga sera vendue avec une extension permettant le jeu à 5. D'autres produits seront annoncés prochainement !

## SIERRA ATTAQUE NOTRE MINITEL

Une initiative tout à fait intéressante a été inaugurée début mai dans les locaux de la compagnie. Il s'agit d'un réseau sur lequel les possesseurs de PC peuvent se connecter pour jouer entre eux à divers programmes, mais aussi pour discuter ou se donner des renseignements sur tel ou tel jeu ou machine. Le coût de revient pour le joueur (environ 35 F par heure) est nettement plus intéressant que sur l'équivalent français, le Minitel. En outre, les temps de réponse sont instantanés et les graphismes (EGA 16 couleurs) mille fois supérieurs à notre malheureux Minitel français. Le succès semble assez important et il n'est pas exclus de voir fleurir aux USA dans un premier temps, puis peut-être en Europe, ce genre de service micro-informatique. Une idée intéressante qui, espérons-le, fera des émules sur le vieux continent !

## CINEMAWARE EST MORT, VIVE CINEMAWARE !

Finalement, la compagnie américaine aura bel et bien fermé ses portes. Mais Mirrorsoft conserve le label, et éditera les titres qui étaient en cours (TV Sports Boxing, Baseball et Rollerbabes). D'autres produits pourront sortir par la suite sous ce label, comme ceux peut-être de Acme Publishing, la nouvelle compagnie de Bob Jacob, l'ancien patron de Cinemaware !

## ST MAGAZINE PRESENTE SON PREMIER HORS-SERIE (et il est très bien!)

**SORTIE LE 15 JUILLET 20 FRANCS**

**APPRENEZ A PROGRAMMER EN VOUS AMUSANT!**

**ST MAGICIEL** 20 F  
H-S N°1  
**LES PIRATES AIMENT LES BITS**  
Attendez, lisez un peu, pour voir, lisez, vous allez voir...

Le vieux site raconteur, j'ai rien à dire sur les pirates, moi, vraiment nul. J'avais commencé par "l'histoire des pirates", mais c'est ennuyeux, on n'a pas le droit de dire "mort à Dutschmo!". Sinon Dutschmoil peut nous dire "mort à Dutschmoil". Ben, d'un autre côté, moi aussi, j'ai écrit un livre sur les pirates. C'est vrai que tu vas pas venir nous flanquer un coup de patte, mais ça va être intéressant. Les pirates sont des cons, ça n'a rien de remarquable. Ca aussi, c'est intéressant. Tu vois, tu es un pirate, tu es devant un logiciel, pas le temps de compiler, il faut sur le langage Pascal, j'ai écrit un livre sur le langage Pascal, j'ai écrit un livre sur le langage Pascal, j'ai écrit un livre sur le langage Pascal...

**DES GFA-PUNCHS** Inédits, ils sont, inédits!  
**FORMATION A L'ASSEMBLEUR** par Fabrice BROUCHE  
**LES PROCESSEURS RISC** par Sébastien MOUGEY

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ATARI ST :**  
GFA BASIC • C • STOS BASIC •  
OMIKRON BASIC • ASSEMBLEUR 68000 •

## LE BLUES DE TITUS

Comme nous vous l'annoncions il y a deux mois, Titus prépare actuellement un jeu sur les Blues Brothers. La sortie est prévue pour le mois de septembre sur PC et octobre sur Amiga et ST. A noter que la réalisation est à peu près équivalente sur les trois formats, qu'il est possible de diriger l'un ou l'autre de nos deux héros (Jake et Elwood forever) et de jouer à deux. En plus de cela est prévue l'adaptation micro du tube de Lagaf', "La Zoubida". Il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel le maître mot est l'interaction. En effet, tous les objets présents à l'écran peuvent se combiner pour aboutir à des situations cocasses. La réalisation semble de très bon niveau avec des graphismes de qualité. Plus de détails le mois prochain. Enfin, en plus de Crazy Cars III prévu pour la fin du mois d'octobre, Titus travaille sur un logiciel d'arcade-réflexion du nom de "Brenies" (en fait l'ancien Atoll).



**DOMAINE PUBLIC**  
Atari - Amiga - PC & compatibles

**CATALOGUE CONTRE 2 TIMBRES**

**IFA 59680**  
**CERFONTAINE**  
**3615 IFA**

# NOUVELLE FORMULE



**ATARI ST  
STE - TT**

- ACTUALITES
- TESTS
- BANCS D'ESSAI
- PROGRAMMATION
- GRAPHISME
- MUSIQUE
- HARDWARE
- DEMOS
- LIVRES
- JEUX
- PETITES ANNONCES



**OFFRE EXCEPTIONNELLE  
RESERVEE AUX LECTEURS  
DE GENERATION 4 :  
VOS 2 PREMIERS  
NUMEROS  
GRATUITS !**

**L'OUTIL DE  
REFERENCE  
POUR TOUTE  
LA GAMME ST**

**DES CENTAINES  
DE SOFTS  
A TELECHARGER  
SUR 3615 STMAG**

**Plus  
d'infos !  
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)

N E W S

## STORM SUR SA LANCEE

Après l'excellent Roadland testé dans ce numéro, la société Storm prépare pour la fin du mois de septembre Final Blow, adaptation du jeu d'arcade de Jaleco. Ce jeu de boxe s'annonce très bien avec des graphismes proches de l'arcade et bon nombre d'adversaires. Pour la fin de l'année est prévu Double Dragon III pour lequel on nous promet de nombreuses améliorations par rapport aux précédents et surtout une jouabilité à toute épreuve. Pour le début de l'année 92 devrait sortir Big Run, toujours adapté du jeu d'arcade de Jaleco. Les photos présentées sont issues de la version Amiga. Gageons que le jeu sera plus réussi que sur Super Fami-com, ce qui n'est guère difficile ! Enfin, Storm vient d'acquérir les droits du jeu d'arcade Indy Heat, un jeu dans la lignée de Supersprint et Off-Road Racer ! Les adaptations Amiga et ST devraient être disponibles pour avril 92.



## LES FRERES BONANZA SUR VOS MICROS !

Basé sur le jeu d'arcade du même nom, Bonanza Brothers, après avoir fait son apparition sur Megadrive, arrive sur Amiga et ST en novembre, programmé par Tiertex et édité par US Gold. C'est un jeu d'arcade/aventure assez original et qui, en arcade, ne comprenait que des graphismes en Ray-Tracing. Qu'en restera-t-il sur nos micros ? Réponse très bientôt !



## IL EST BEAU MON CD-ROM !

Un sondage mené au sein des joueurs japonais prouve qu'une grande partie des possesseurs de console souhaitent acquérir un lecteur CD-Rom. Ils sont 67.5% sur Super Fami-com, 36.2% sur Megadrive, 26.8% sur CoregrafX et 10.7% sur micro.

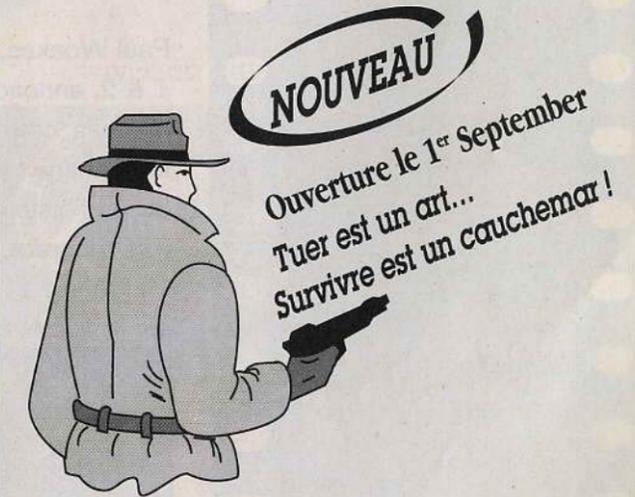
## SIERRA SUR CD-ROM : TOUJOURS PLUS

Après Mixed Up Mother Goose, Sierra éditera ensuite King's Quest 5 (qui tient sur 3 CD, pour 1.6 Gigabytes de jeu), puis Space Quest 4, Stellar 7 (qui doit sortir en septembre) et enfin Leisure Suit Larry 1. Tout ces jeux bénéficieront de voix digitalisées, de musiques supplémentaires et de graphismes superbes en 256 couleurs.

## DELPHINE SOFTWARE

Pour faire face à sa forte expansion, Delphine Software recherche des graphistes ayant une expérience micro-informatique. Plus que votre CV, c'est votre talent que nous recherchons ! Envoyer un CV et des photos d'écrans sur Atari ST, Amiga ou PC Compatibles à l'adresse suivante : Delphine Software - 150, bl Hausmann, 75008 Paris.

*Quand la réalité dépasse la fiction...  
Osez le "grandeur nature" !*  
Découvrez le plaisir de la traque  
et l'angoisse de l'inconnu !



**NOUVEAU**  
Ouverture le 1<sup>er</sup> September  
Tuer est un art...  
Survivre est un cauchemar !

**3615 BUBBLE GUN**  
L'organe officiel des tueurs à gags

## DU RETARD CHEZ MILLENNIUM



Chinto's Revenge, jeu d'action à la japonaise, devrait sortir courant septembre. Quant à Strike 2, le nouveau nom pour la suite de Thunderstrike, il sera prêt mi septembre, et devrait en étonner plus d'un. En plus de la 3D époustouflante du jeu, la présentation à la Blade Runner est véritablement sublime. Millennium frappe décidément très fort en ce moment...



## DEJA MERCENARY III

Paul Woakes, l'auteur de Novagen i & 2, annonce déjà une troisième partie à cette excellente suite de Mercenary. Les fans d'énigmes, de 3D et d'histoires incroyables seront très heureux, d'autant plus que Mercenary III est prévu d'ici Noël sur Amiga et ST !



... Un jeu d'Eric Chailly édité par Delphine Software.

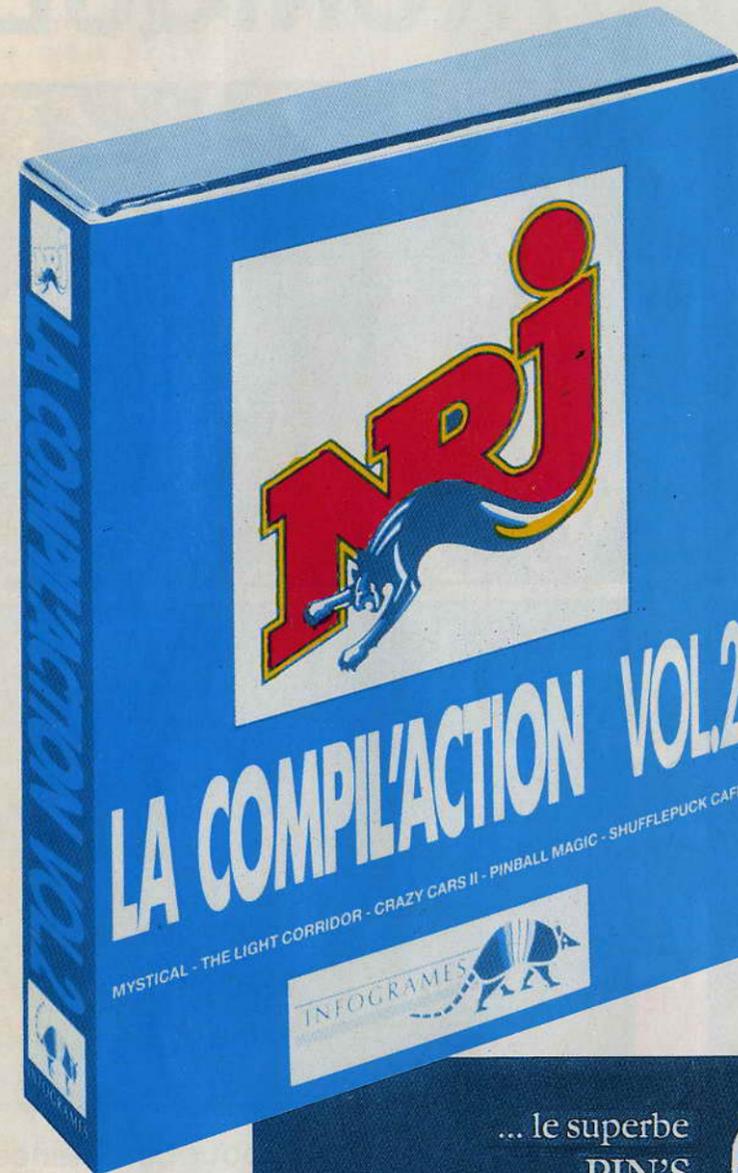


## ARGON'HAWK

L'équipe d'Argonaut (Starglider 1 & 2) vient enfin de terminer Birds Of Prey, simulateur de vol très complet et complexe, anciennement appelé Hawk. Après quatre ans et demi de développement, l'ultime simulateur de vol devrait sortir en novembre sur Amiga (il vous faudra un méga !) et en décembre sur PC. Préparez votre portefeuille !

Parmi les jeux pratiqués par le Tatou, quels sont les plus énergiques ?

La réponse est à Confo !



- MYSTICAL
- THE LIGHT CORRIDOR
- CRAZY CARS II
- PINBALL MAGIC
- SHUFFLEPUCK CAFE

249F

La disquette

Pour  
AMSTRAD  
ATARI ST, AMIGA,  
PC 5"25 et 3"5

avec en plus...



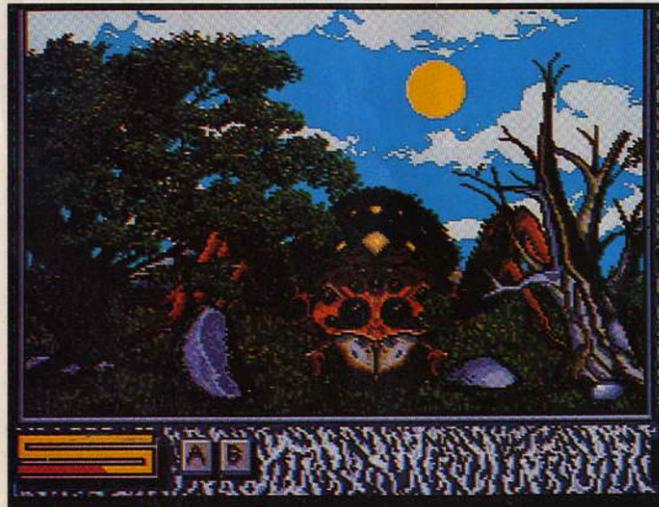
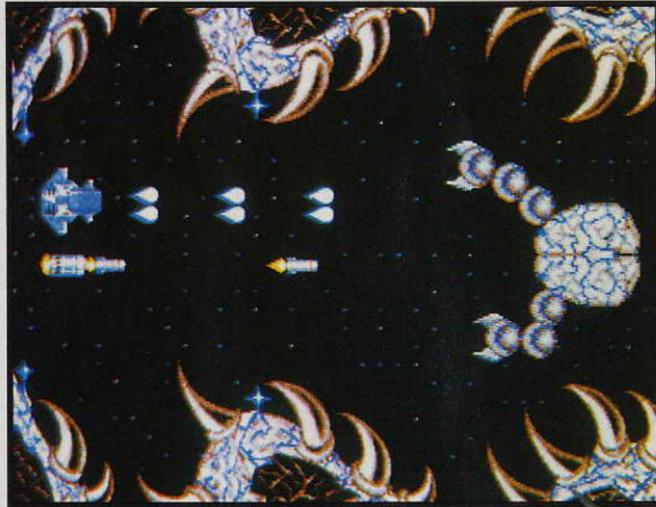
Prix valable jusqu'au 31 septembre 1991.

Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

# DE NOUVEAUX VENUS AU ZOO ELECTRONIQUE



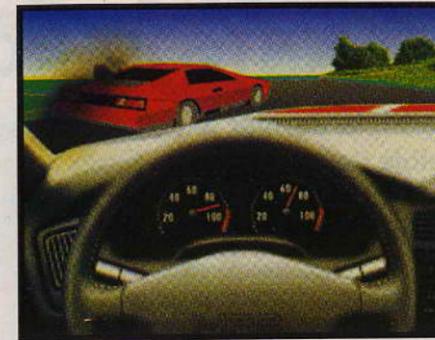
Electronic Zoo annonce quatre produits pour la fin d'année, avec pour commencer Cardiaxx, un shoot'em'up qui devrait sortir fin septembre sur Amiga, PC et ST. Au même moment (à quelques secondes près), vous pourrez aussi jouer avec Magic Garden, sur les mêmes machines, un jeu d'arcade/aventure très étrange, se déroulant dans un jardin non moins bizarre.

Fin octobre arrivera enfin Son Of Zeus, jeu d'arcade/aventure basé sur les aventures d'Héraclès, et dans lequel vous affronterez bon nombre de monstres dans des phases en 2D ou 3D. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST.

Enfin, l'équipe d'Eldritch The Cat prépare pour Noël Under Pressure, un shoot'em'up superbe au scrolling différentiel incroyable, que ce soit sur Amiga, PC ou ST.

## FESTIVAL DE LA CARICATURE

Du 11 au 20 octobre, se tiendra à St-Estève (66) le 6e festival international de la caricature. Les plus grands noms du milieu seront présents, et un grand concours de caricature sur ordinateur sera également organisé, avec la participation de Commodore, Micro Vidéo, AVS et Génération 4. Parmi les prix, un caméscope Panasonic, un Amiga 500 et une imprimante, alors n'hésitez pas à participer !



## CAR & DRIVER : L'AMERIQUE, LA VRAIE

Dans ce nouveau simulateur de conduite pour PC signé Electronic Arts, vous pourrez parcourir plusieurs routes des Etats Unis reproduites au centimètre près ! Le jeu est en VGA haute résolution 256 couleurs, et autant dire que c'est très impressionnant. Plus de détails prochainement...

## APPEL A COLLABORATEURS

Le magazine « Les PAT » (1<sup>re</sup> parution le 17 octobre 1991) recherche des collaborateurs pour rédiger des articles techniques dans les différents domaines de la haute technologie : Informatique, Bureautique, Télévision, Hi-Fi, Vidéo, Photo, Musique.

Merci de contacter :  
Pascal Melet, à Pressimage,  
Les PAT, 19, rue Hégésippe-  
Moreau, 75018 Paris.  
Tél. : 45.22.38.60.

# GRAND CONCOURS DE CARICATURE SUR ORDINATEUR

1<sup>er</sup> PRIX :

1 Caméscope Panasonic  
NV MC20F

2<sup>ème</sup> PRIX :

1 Amiga 500 offert par  
Commodore France

3<sup>ème</sup> PRIX :

1 imprimante jet d'encre  
Commodore offerte par  
Micro Vidéo

4<sup>ème</sup> au 6<sup>ème</sup> prix :

1 Statuette Marianne  
de Jacques Faizant

10<sup>ème</sup> au 19<sup>ème</sup> prix :

1 Tee-shirt & 1 Pin's  
du festival



# CARICATURE

FESTIVAL INTERNATIONAL

du 12 au 20 Octobre à St-Estève



## REGLEMENT

- 1 Ce concours est ouvert à tout résidant en France Métropolitaine. Il est multimachine, les caricatures pourront être réalisées sur ST AMIGA PC MAC.
- 2 Dessinez une caricature sur le thème des états-unis d'Europe sur votre logiciel de dessin préféré.
- 3 Étiquetez votre disquette avec les mentions suivantes : Nom, prénom, adresse complète, téléphone, ordinateur et logiciel utilisé.
- 4 Envoyez votre disquette avant le 1<sup>er</sup> Octobre 1991 à Génération 4 Concours caricatures, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.
- 5 Le dépouillement final des 50 préselectionnés aura lieu au cours du festival, les prix seront attribués par un jury composé de caricaturistes et de journalistes professionnels.
- 6 Les gagnants seront avertis par téléphone et par courrier. Les disquettes ne seront pas restituées.

## SIM EARTH, SIM ANTS ET ROBOSPORTS

Les versions Amiga et ST de Sim Earth, le dernier jeu de Maxis, sont en cours de développement chez Probe, et devraient être disponible vers novembre, toujours sous le label Ocean. Ce n'est par contre qu'en début d'année que nous pourrons découvrir Sim Ants sur PC.

## CONAN LE BARBARE EN CALIFORNIE

La branche américaine de Virgin Games a pratiquement fini son jeu d'aventure/arcade basé sur ce personnage mythique. La date de sortie de ce soft en France risque malheureusement d'être retardé jusqu'à novembre, voire éventuellement décembre. Ce serait dommage, car la réalisation est vraiment hors du commun et le jeu semble passionnant.



## L'UNIVERS DU JEU INTELLIGENT

EN VENTE TOUT L'ÉTÉ EN KIOSQUE

Toute l'actualité du jeu.  
Toute les manifestations et tournois de bridge, d'échecs et de scrabble.  
Bancs d'essai de jeux en boîtes, grilles, jeux visuels, jeux de réflexion, tests psychologiques.  
Jeux nouveaux et oubliés, etc.

# JOUER

N°2 ATOUT

DOSSIER :  
LE JEU ET L'ARGENT

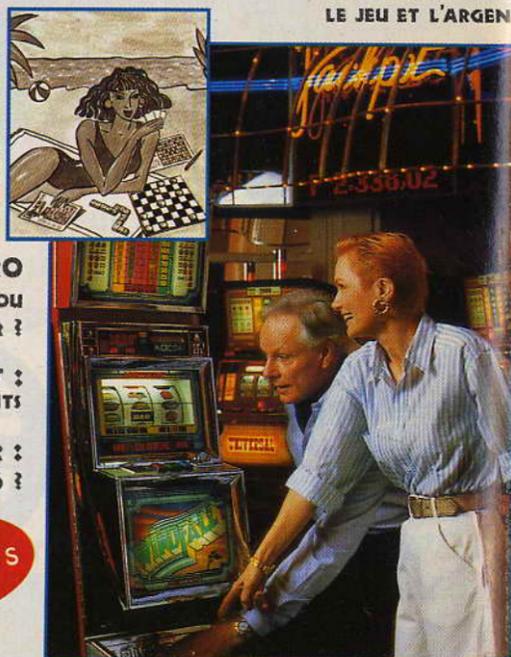
48 PAGES DE JEUX POUR OCCUPER INTELLIGEMMENT VOS VACANCES

JEUX MICRO  
CONSOLE OU ORDINATEUR ?

ENCART :  
2 JEUX GRATUITS

LAUTIER :  
LE DÉFI 96 ?

CONCOURS :  
GAGNEZ LE PIN S DE J.A.T.



# LA COLLECTION JAMES BOND

# 007



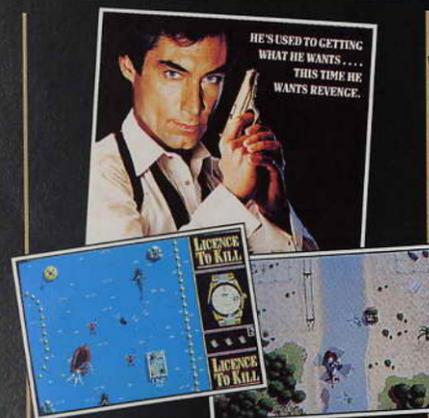
**007** - le code de l'agent secret le plus célèbre au monde : le Commandant James Bond!  
Aujourd'hui, Domark est heureux de vous offrir ses trois aventures les plus passionnantes, réunies pour la première fois en une compilation exceptionnelle.

### L'ESPION QUI M'AIMAIT



James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pur sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir. Faites des poursuites stimulantes sur terre et sous la mer dans la Lotus spécialement modifiée par 'Q' - voiture au moteur gonflé et truffée d'armes.  
Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes top secrets à déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.  
Programmed by: The Kremlin 1990 Eon Productions Ltd. MAC B. Inc.  
The Spy Who Loved Me: 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.  
© 1977 United Artists Company. All rights reserved. Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company. All rights reserved. Lotus & Espion are registered trademarks of Group Lotus plc. Artwork and Packaging © 1990 Domark Ltd.

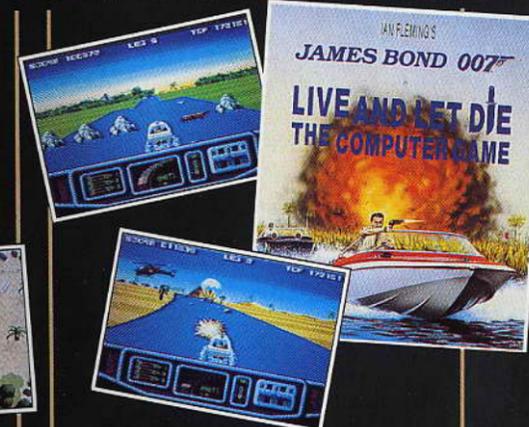
### PERMIS DE TUER



Prenez les commandes de ce jeu tiré du plus récent film de James Bond (multi-niveaux, multi-tilles). Vous pouvez maintenant piloter des hélicoptères, conduire des pétroliers articulés, effectuer des sauts en parachute défiant la mort et faire du barefoot.  
Bond a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut... cette fois il veut sa revanche.

Programmed by: Quixel. Film distribution by MGM/UA Distribution Co.  
Gun logo symbol © 1982 Danjaq S.A. and United Artists Company.  
All rights reserved. Packaging © 1989 Domark Ltd.

### VIVRE ET LAISSE MOURIR



Le message de M était clair; "Cherchez Mr Big, ne revenez pas tant que vous ne l'aurez pas retrouvé".

Q vous a offert son nouveau jouet - le plus rapide et le plus dangereux des hors-bords. Il vous faudra beaucoup d'entraînement dans les conditions les plus extrêmes avant que vous ne soyez prêt à affronter Mr Big sur son propre terrain - les Florida Everglades.

"Bonne Chance 007 - vous en aurez besoin".

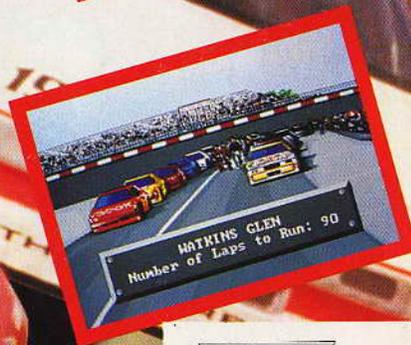
Source code and game format © 1988 Elite Systems International Ltd.  
Gun symbol logo © 1982 Danjaq S.A. and United Artists Company  
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd. 1988

# DOMARK

Bill Elliott

# NASCAR

## CHALLENGE™



Imageworks vous présente Bill Elliott's Nascar Challenge la simulation de stock car plus vraie que nature.

Testez vos performances de stock car sur 6 des meilleurs circuits tels que Daytona, Darlington, Sear's Point et Watkins Glen. Adaptez votre voiture aux particularités du circuit sur lequel vous allez participer. Lorsque vous aurez l'engin approprié, foncez avec les meilleurs coureurs de Nascar dans cette extraordinaire simulation de stock car.

3615 UBI

Distribué par  
UBI SOFT  
8/10 rue de Valmy  
93100 Montreuil / Bois

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

KONAMI®

