

# GÉNÉRATION 4

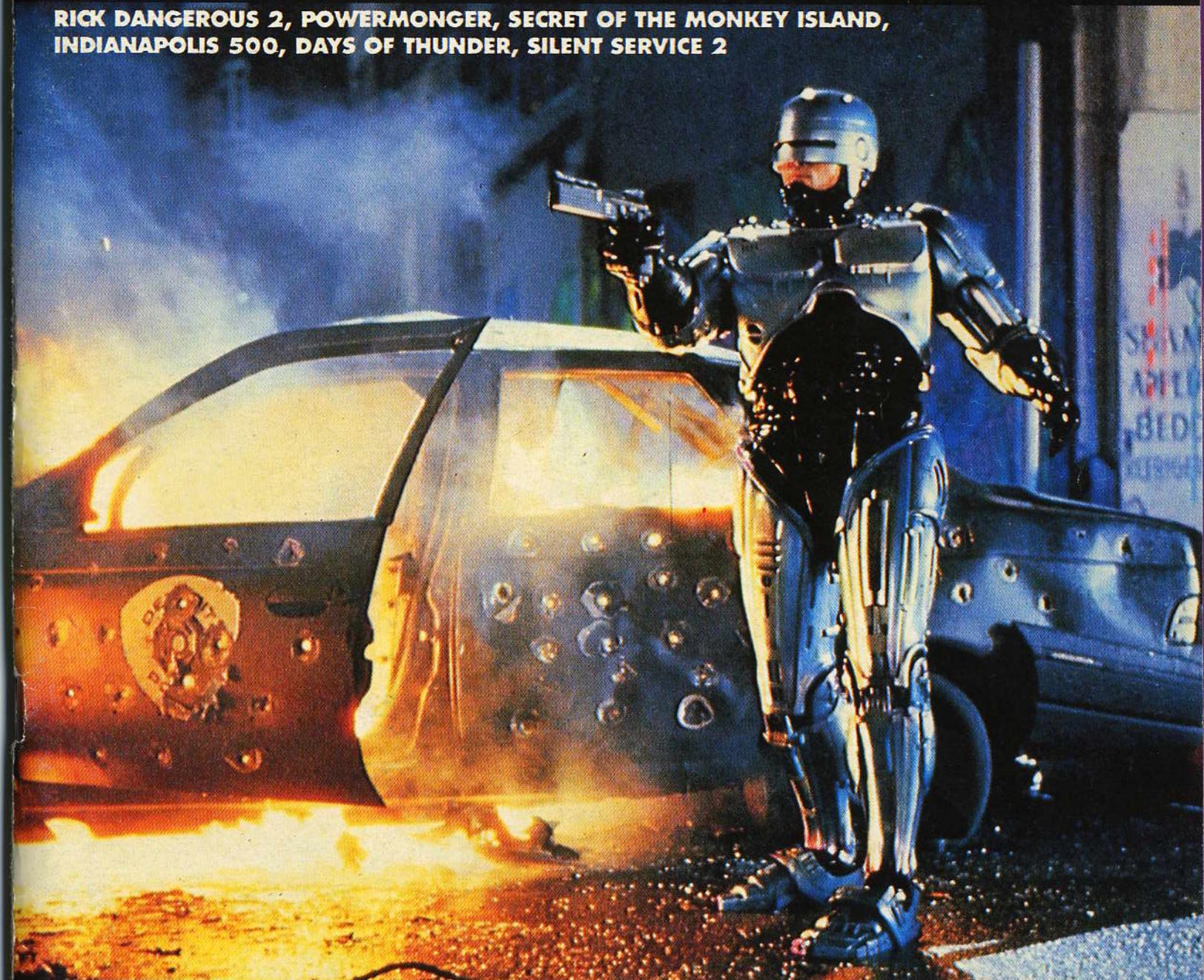
AMIGA - ATARI ST - CONSOLES - COMPATIBLES PC

## TESTS:

CADAVER, MIDNIGHT RESISTANCE, NEUROMANCER, PRINCE OF PERSIA, WELLTRIS, SHADOW OF THE BEAST 2

## PREVIEWS:

RICK DANGEROUS 2, POWERMONGER, SECRET OF THE MONKEY ISLAND, INDIANAPOLIS 500, DAYS OF THUNDER, SILENT SERVICE 2



Mensuel - Septembre 90

M 4681 - 25 - 25,00 F-RD



**DICK TRACY CONTRE ROBOCOP 2:  
TOUT SUR LES FILMS ET LES JEUX**

NOUVELLES MACHINES: LA SEGA MEGADRIVE ET L'AMSTRAD GX 4000

# GREMLINS 2

## THE NEW BATCH



topo  
soft

© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

elite

## EDITO

Ce mois-ci, vous aurez la chance de pouvoir acheter 3 Génération 4 différents! Tout d'abord, ce numéro, mais il semble que vous l'ayez déjà fait. Ensuite, notre premier Hors-Série, Spécial Posters, en vente jusqu'à la troisième semaine de septembre. Pour ceux qui ne le posséderaient pas encore (y en a-t-il?), je rappelle qu'il contient les posters grand format de Dick Tracy, Disney Animation Studio, Flight Of The Intruder, Secret Of The Silver Blades, Bad Blood, Ultima VI, F19 Stealth Fighter & Cycles, ce qu'il ne faut surtout pas rater!

Enfin, aux environs de la troisième semaine de septembre, vous trouverez en vente dans l'ensemble du système solaire notre GUIDE DES CONSOLES 1990. Ce numéro Hors-Série, véritable guide d'achat de Noël, comporte les tests de toutes les consoles de l'année (et de celles à venir), des tableaux comparatifs, des tonnes de trucs et astuces, et surtout toute l'actualité PC Engine et Lynx, tous les jeux Game-Boy et Megadrive testés.

Du coup, Génération 4 ne proposera désormais plus que les tests des nouvelles machines, et les jeux seront testés dans des hors-séries que nous ferons régulièrement, si vous êtes nombreux à acheter ce premier numéro. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire...

Le mois prochain, toutes les nouveautés du premier CES de Londres, mais aussi un grand dossier sur... vous verrez bien!

Directeur de la Publication: Godefroy Giudicelli.  
 Rédac'chef: Stéphane Lavoisard.  
 Bras droit du Rédac'chef: Frank Ladoire.  
 Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Mic Dax, Philippe Querleux.  
 Secrétaire de Rédaction: Françoise Germain.  
 Rédacteurs: Jean Delaite, Betty et Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil, Laurent Katz, Carsten Borgmeier (Allemagne).  
 Maquettiste & Fabrication: Michel Lhopitault.  
 Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), 2AGS (Tours), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), STRG (Courbevoie).  
 Impression: Syma (Torcy).  
 3615 GEN4: Mic Dax, Watsit, STJC.  
 Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert.  
 Publicité: Antoine Harmel, Alexandra Guillard.  
 Total: 20 personnes, dont 5 de sexe féminin et 6 blonds. Aucun Irakien en vue.  
 Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 3ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle est interdite. L'envoi de textes implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.  
 Membre inscrit OJD.  
 Commission Paritaire: 69731  
 ISSN: 0987-870X.



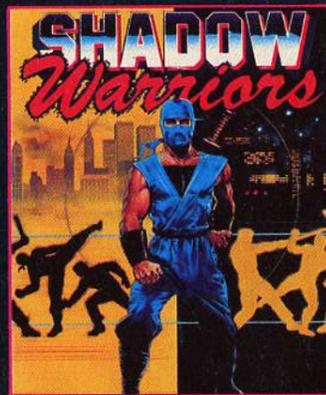
## SOMMAIRE

<b>TESTS</b>	<b>8 à 53</b>
ARCADE/ACTION	8 à 29
SPORT	30
SIMULATION	32
AVENTURE	34 à 45
REFLEXION	46 à 53
NEWS	56-57
LES PREVIEWS	58 et 94 à 124
LE BIDOUILLEUR MALADE	64 à 68
LA SEGA MEGADRIVE	70-71
LA GX 4000 D'AMSTRAD	72
LES COMPAGNIES ETRANGERES	76 à 80
LES COMPAGNIES FRANCAISES	82 à 85
ENTRETIEN AVEC SIERRA ON LINE	86 à 92
DOSSIER ROBOCOP	135 à 145
DOSSIER DICK TRACY	146 à 153
OXYGEN	154 à 177
LES P.A	178

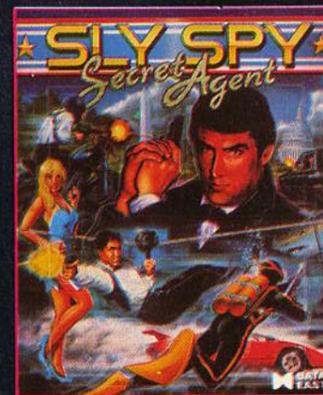
# SIGNEES LES MEILLEURES DU TEMPS



Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaînes qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact. Les coups avant, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu! SHADOW WARRIOR - le héros des années 90!



Le hit d'arcade d'espionnage et d'action vous entraîne sur 9 niveaux tous plus excitants et passionnants les uns que les autres. Des caractéristiques de jeu innovatrices avec toute une gamme de scénarios différents comme une course au volant d'une voiture de sport ou des combats sous-marins. Sauvez votre nation du régime oppresseur du "Conseil pour la Domination du Monde".

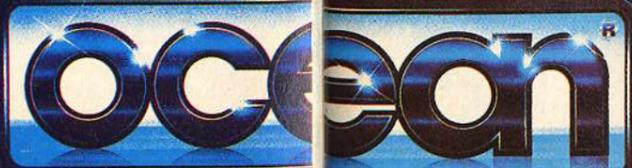
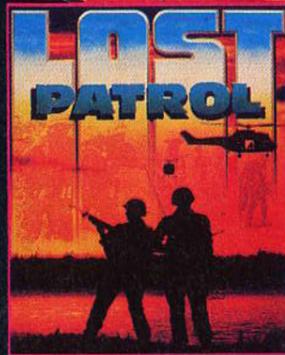


## IVANHOE

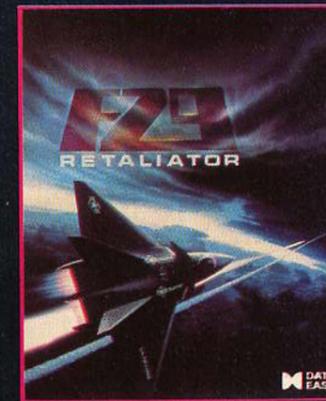
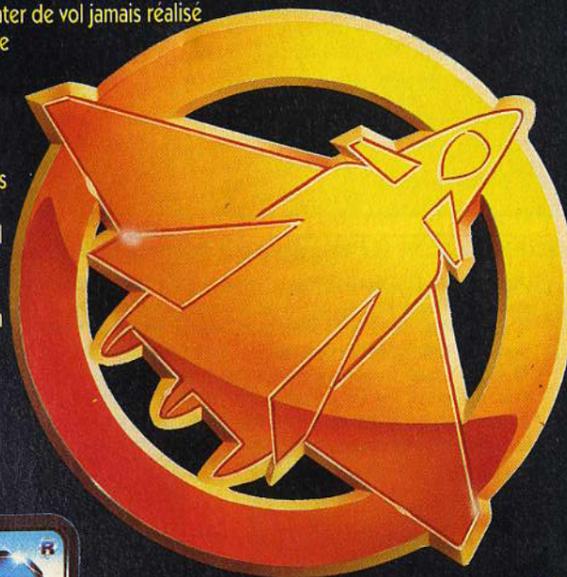
Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE - Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!

## THE LOST PATROL

Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché.....le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque pour les guerilleros. Ce n'est qu'un détail plus qui nous empêche de dormir...ça et un détaché dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!



Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques. F-29 RETALIATOR - Le ciel est désormais votre univers. "Une simulation de vol en 3D hyper rapide..." "Techniquement superbe, et visuellement époustouflant."



DISPONIBLE SUR  
AMSTRAD  
ATARI ST - AMIGA

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675.

Un **ÉVÈNEMENT**  
dans le domaine

# du **JEU**

pour **RIRE** en jouant,  
pour **DECOUVRIR** en jouant,  
pour **S'ENRICHIR** en jouant,  
pour le plaisir de **JOUER**,  
pour jouer **D'UN RIEN**,  
pour jouer **DE TOUT**.

Ne ratez pas un seul exemplaire,  
souscrivez un abonnement  
"PREMIERE HEURE"

au nouveau magazine **JOUER**,  
soit 6 numéros pour le prix de 5,  
et recevez un exemplaire de

## COLLECTION

le numéro 1 de **JOUER**,  
imprimé en **LETTRES D'OR**,  
dès sa sortie, le 25 octobre 1990.

+

au choix, et de manière  
facultative

4 suppléments spécialisés  
disponibles uniquement par  
abonnement

Jeux mathématiques   
Scrabble   
Echecs   
Bridge

6 numéros pour le prix de 3  
(50 FF au lieu de 102 FF)

Je choisis l'abonnement à Jouer   
Je choisis l'abonnement à Jouer  
+ 1 ou plusieurs suppléments  
(cocher le ou les suppléments  
souhaités

Je joins un chèque ou CCP de  
130 FF augmenté de 50 FF par  
supplément choisi à **JOUER**: 210 rue  
du fg ST- Martin 75010 PARIS

## INDEX DES TESTS

	B.F	R.F	S.L	F.L	D.L	Page
<b>ARCADE/ACTION:</b>						
Fire & Forget 2 (PC)			4	4	3	28
Future Basketball (AM)			4	4		20
The Lost Patrol (A)			4	4		22
Midnight Resistance (AM)	3	4	4	4	4	12
Prince Of Persia (PC)			5	5	4	26
Satan (PC/ST)	4	4	2	3		24
Shadow of the Beast 2 (AM)			5	5		8
Torvak The Warrior (AM/ST)			4	3	4	16
Wings Of Fury (AM/PC)	3		2	3		10
<b>SPORT:</b>						
Jack Niklaus... (PC)				4	4	30
<b>SIMULATION:</b>						
Flight Of The Intruder (PC)				4	3	32
<b>AVENTURE:</b>						
BBS Jane Seymour (ST)				3	3	34
Cadaver (ST)			5	5	5	44
Corporation (AM)			5	5		42
Neuromancer (AM)			5			38
Search For The King (PC)			3	2		36
<b>REFLEXION:</b>						
Raiders (ST)				4		50
Welltris (PC)		3	5	5	5	52
RA (AM)			5	5		48

### BARÈME

0- Minable  
1- Mauvais  
2- Moyen  
3- Sympa  
4- Bon  
5- Génial

### TESTEURS

J.D.: Jean Delaite  
B.F.: Betty Franchi  
R.F.: Robert Franchi  
F.L.: Frank Ladoire  
D.L.: Didier Latil  
S.L.: Stéphane Lavoisard  
P.Q.: Philippe Querleux

### DERNIERE MINUTE

Arrivés en fin de bouclage, nous avons fait des efforts incroyables pour réussir à vous montrer les deux derniers jeux d'arcade de chez Millennium. Dans le premier vous dirigez une sorte de Pacman bondissant et le jeu est basé sur le principe de Q-Bert. Dans le second, votre personnage se nomme James Pond et n'est autre qu'un poisson, en fait agent sous-marin, qui doit accomplir sa mission sur douze niveaux pleins de pièges.



Micro  
Style

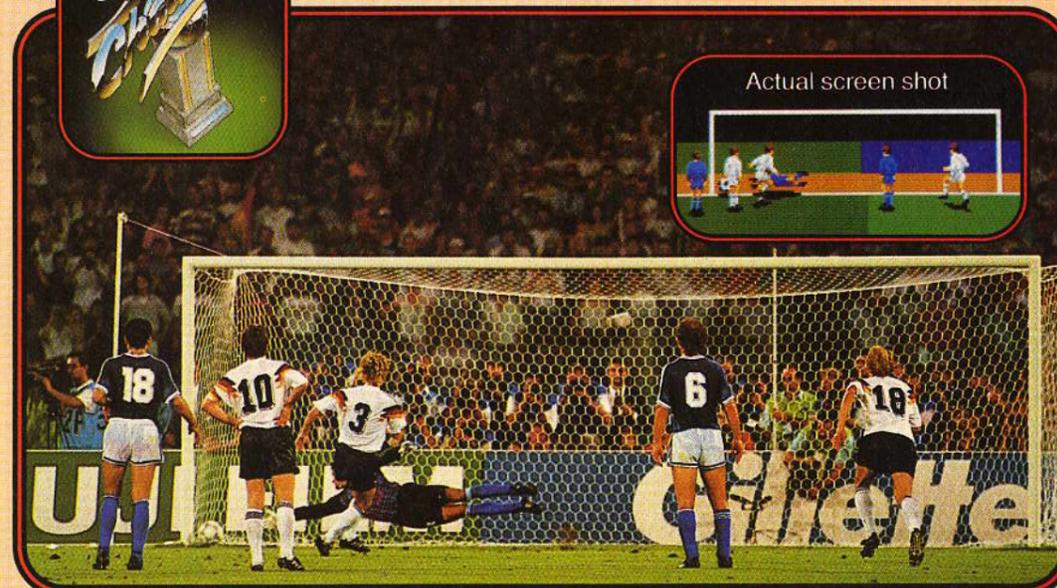
## LA COMPÉTITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990.  
MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.



Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.

Actual screen shot



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'aïlier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégoûdissiez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde entier. Le football international est joué comme dans la réalité.

- Dicter le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradona et fera s'arracher les cheveux à, Hullt.

- Faites attention aux mouvements compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE  
MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!



L'équipe "Réflexions" a encore frappé. Un an après le programme événementiel Shadow Of The Beast, la suite est disponible pour Amiga. Techniquement, c'est toujours aussi impressionnant avec 3.5 Mo de données dont 1 Mo pour les sons digitalisés à 20 KHz.

Après une incroyable présentation d'environ deux minutes, le jeu débute sur votre personnage, alors que vous venez d'arriver dans la région de Karamoon à la recherche de votre soeur, enlevée par le Mage de la Bête. Ce qui frappe d'emblée par rapport à Beast 1, c'est le scrolling. Si le jeu est toujours en 50 images/secondes les treize scrollings parallax ont été remplacés par un seul scrolling différentiel multidirectionnel. D'ailleurs, au niveau de la réalisation, ce n'est pas le seul changement: graphiquement le jeu est tout de même moins soigné (attention, c'est tout de même très beau!) avec une action se déroulant parfois sur un seul plan. Par contre, au niveau des musiques (présentes tout au long de l'action), c'est toujours d'excellente qualité même si l'auteur n'est plus David Whittaker.

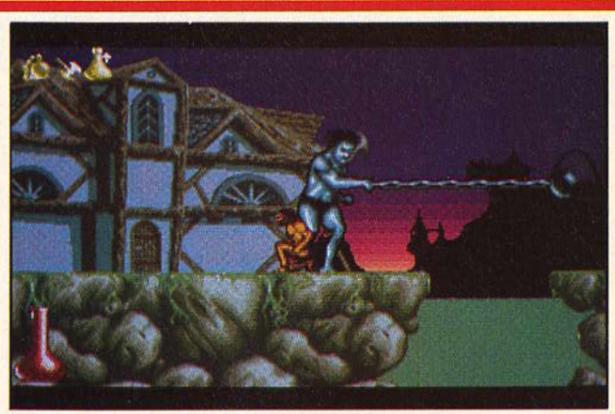
En revanche, le jeu semble avoir gagné en jouabilité. En effet, on ne meurt plus que toutes les trois minutes. Avouez que par rapport aux quelques secondes de Beast 1, c'est un réel progrès. Autre amélioration, après être tombé dans un piège, vous en connaissez l'existence et serez à même de l'éviter la partie suivante. C'est surtout en ce sens que Beast 2 est plus facile car au niveau des combats, les ennemis sont toujours aussi rapides. Autre point très intéressant, le jeu a également gagné en profondeur. Il ne s'agit plus de parcourir les niveaux en ayant une seule idée en tête, taper sur tout ce qui bouge, mais de réfléchir un minimum et tirer parti de chaque rencontre. Car c'est bien là l'apport essentiel de Beast 2, des dialogues possibles avec tous les personnages rencontrés. Bien évidemment, certains seront plus réceptifs que d'autres à vos intentions amicales. Dans ce cas, n'hésitez pas à discuter et à poser de nombreuses questions, c'est indispensable pour réussir à parvenir au bout.

Au niveau des options, outre cette possibilité de discuter, votre personnage a la capacité d'emporter quatre objets. Ils sont de plusieurs types: armes, fioles régénératrices de vie... En ce qui concerne les fioles d'énergie, une fois collectées, il est possible de les stocker pour les utiliser quand le besoin s'en fera sentir. Pour se les procurer, il suffit de détruire les coffres disséminés au cours de votre chemin. Autre moyen, l'argent, en effet dans les coffres vous trouverez aussi des pièces d'or, elles pourront vous être très utiles. Elles s'échangeront sans problème contre des armes ou de la nourriture. Elles pourront aussi servir à atteindre certains endroits très difficiles d'accès. Pour utiliser ces objets il suffit d'utiliser les touches de fonction et de cliquer sur le joystick. Ensuite, n'oubliez pas de sélectionner à nouveau votre arme!

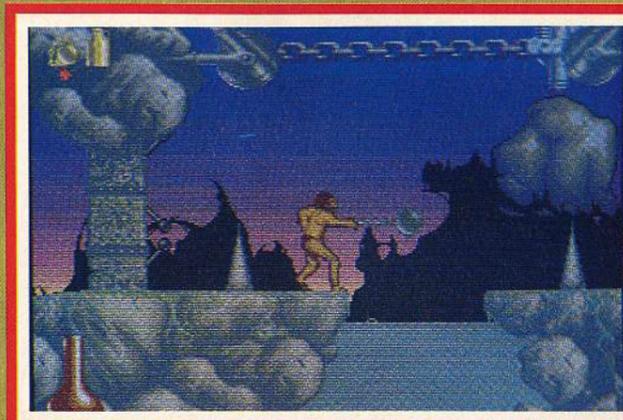
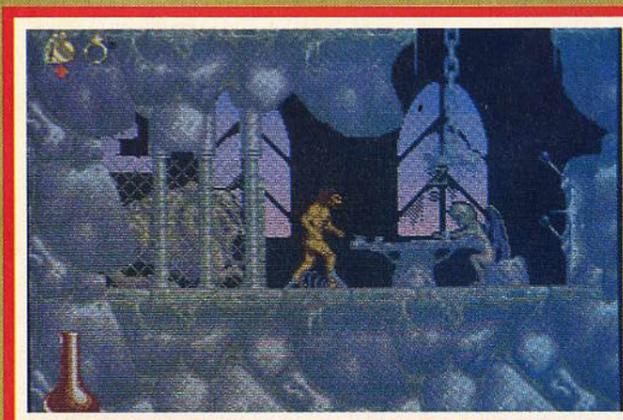
Au niveau des reproches, Beast 2 souffre des mêmes problèmes que Beast 1. Premièrement, il est étonnant que le programme ne reconnaisse pas la présence d'un second drive. Ensuite, entre chaque partie il faut toujours attendre de longues secondes avant que le jeu recharge, hachant le rythme de l'action.

Mais dans l'ensemble et même si Beast 2 peut paraître légèrement en deçà de son prédécesseur, le fait d'inclure quelques éléments d'aventure rend le jeu nettement plus prenant. Et les quelques petits défauts exposés ci-dessus s'effacent très vite après deux ou trois parties. En fait, Shadow Of The Beast 2 s'avère meilleur que l'original, chose assez étonnante pour être soulignée! Oserait-on demander un Beast 3?

# SHADOW OF THE BEAST 2



	AM	
GRAPHISME	91%	
ANIMATION	94%	
SON	96%	
INTERET	95%	
<b>Disponibilité</b> AM : En vente PC : Non prévu ST : Non prévu		<b>PACKAGING :</b> 9/10 <b>DOC :</b> 9/10 <b>PSYGNOSIS</b>



**DONNEZ DU PUNCH A VOTRE MICRO.**

**PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.**  
 Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Super-utilitaires, tableurs, langages professionnels, graphismes déments, midi, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

**UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.**  
 Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

**NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.**  
 Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

**3615**  
**SM1**

**LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES**

# WINGS OF

# FURY



Ce logiciel vous propose de retourner aux temps de la Seconde Guerre Mondiale, en 1944 plus précisément, et de piloter l'un des plus fameux appareil de chasse de l'U.S Navy, le F6F Hellcat. Cet avion est capable d'emporter de multiples types d'armes comme des bombes, des roquettes ou des torpilles. Tout ceci en plus de ses mitrailleuses, bien sûr. La résistance et la mania-bilité du Hellcat n'est plus à démontrer, ce qui en fait un redoutable adversaire dans tout duel aérien.

Votre mission, si vous l'acceptez, est donc de prendre les commandes d'un de ces appareils afin de protéger le porte-avions USS Wasp, votre base de lancement. Gravement touché lors d'une confrontation, ce dernier se voit obligé de rentrer au port le plus proche. Malheureusement sur le chemin du port se trouvent de nombreux dangers. C'est à croire que toute l'armée adverse est au courant de sa situation et ait décidé de le couler. Le navire devra manoeuvrer entre diverses îles ennemis, échapper aux bateaux adverses, et éviter de se faire toucher par l'aviation de l'autre camp. Bien évidemment, votre rôle sera d'écarter ses nombreuses menaces!

Après avoir choisi votre grade, vous sélectionnez le type d'arme et êtes prêt pour le décollage. Au bout de quelques essais, cette phase du vol devient vite une formalité. Ensuite il s'agit de maintenir le cap sur l'ennemi. Dans le cas d'une île, le but est de détruire les batteries anti-aériennes, de bombarder le quartier général et enfin d'éliminer tous les survivants au moyen de votre mitrailleuse. Si vous n'effectuez pas cette dernière étape assez vite, ces derniers se retrancheront dans un des postes de tirs préalablement détruits et le remettrons en état de marche. Une fois toute la zone "nettoyée", vous pouvez rentrer vous posez sur le porte-avions. Dans les niveaux supérieurs, en plus des îles et de leurs occupants, des appareils ennemis et des navires hostiles viendront accroître la difficulté du jeu. Le nombre d'île peut également augmenter. Dans tous les cas, il est possible de mettre les gaz et de monter en chandelle. Une vue générale du tableau apparaît alors vous donnant une meilleure vue de l'emplacement des bases, avions et navires ennemis.

La réalisation de Wings of Fury, sans être d'une grande qualité technique, suffit néanmoins à ce jeu dont l'atout premier est d'être très jouable et donc particulièrement prenant. L'animation du Hellcat est sans reproche et les bruitages fort bien réussis. Dans l'ensemble, un jeu sympa de difficulté croissante auquel on succombe facilement.



	AM
GRAPHISME	62%
ANIMATION	76%
SON	73%
INTERET	78%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Fin septembre	PC : Fin septembre
ST : Fin septembre	
<b>PACKAGING : -/10</b>	
DOC : -/10	
BRODERBUND	



# DAYS OF Thunder

TM

"JOURS DE TONNERRE"

Le jeu du film!



Distributé par UBI SOFT

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de ventes



Days of Thunder: Jerry Bruckheimer

TM and © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.

# MIDNIGHT RESISTANCE

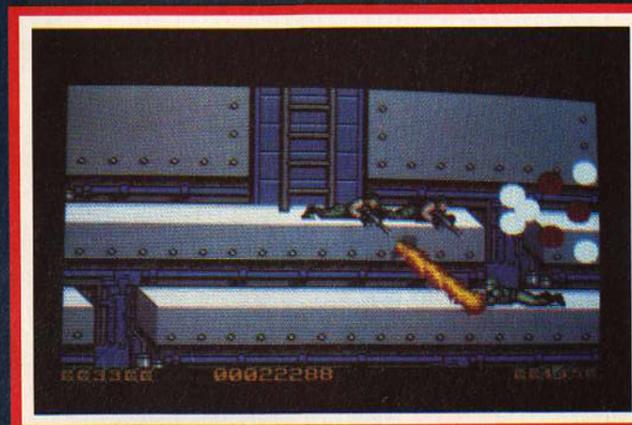
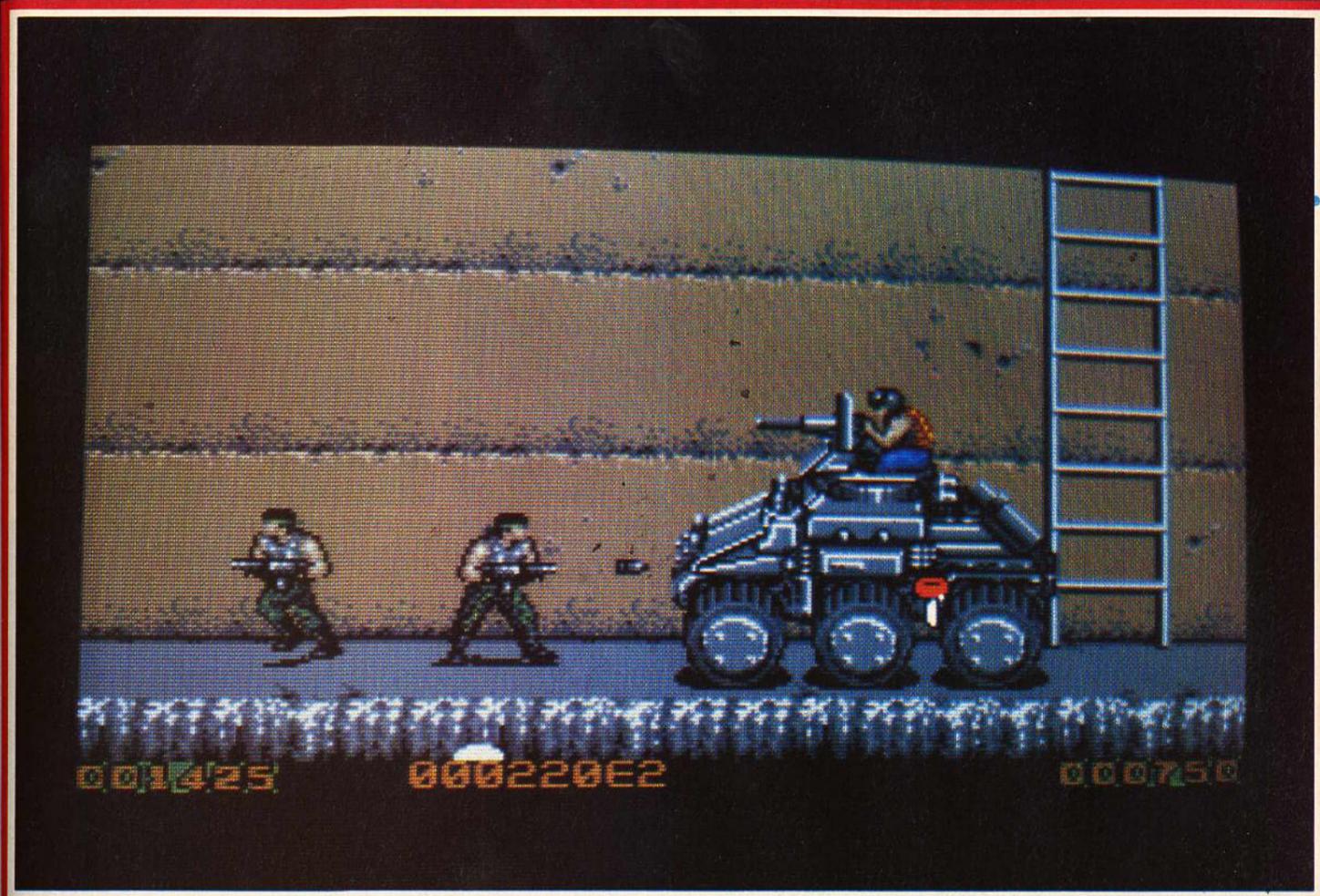
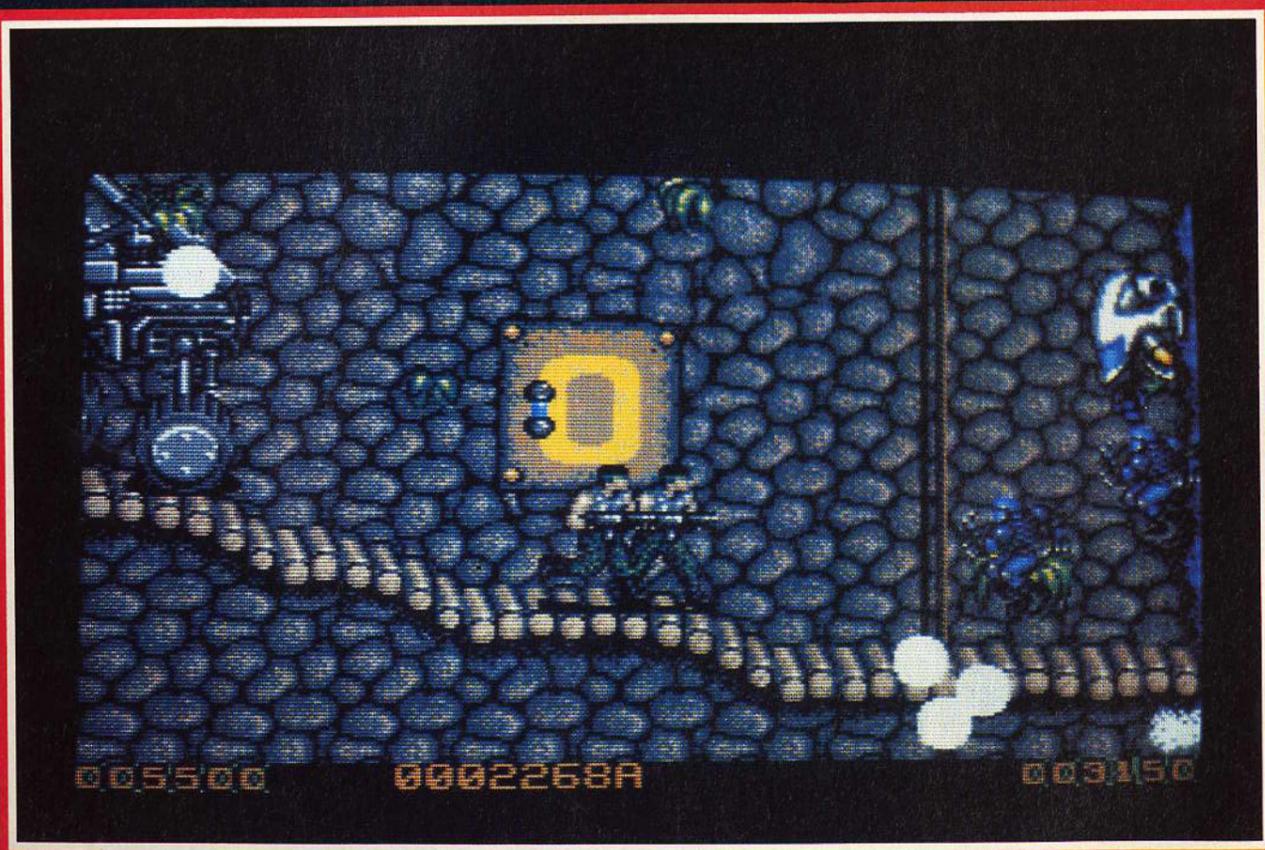


Ce jeu d'arcade, présent depuis quelques mois dans nos salles de jeux vidéo, vient d'être adapté sur micro par Ocean, le spécialiste en la matière.

Vous devrez parcourir neuf niveaux, affronter des hordes d'ennemis et de chars, pour retrouver votre famille kidnappée par un terrible dictateur. Chacun des niveaux possède des graphismes et des adversaires totalement nouveaux. Les ennemis sont pour la plupart des soldats armés de fusils, de mitrailleuses et parfois équipés de jetpacks. Lorsque vous tuez certains ennemis, ils laissent derrière eux une clef. Vous pouvez en utiliser six, elles vous servent en fin de niveau à acheter des armes. Celles-ci sont de plusieurs types : fusil à triple tir ou à balle explosive, nitro et évitez de tirer des missiles antipersonnels, bouclier de protection, etc. En fait, il vaut mieux les économiser pour affronter les chars et autres machines de guerre qui vont vous attaquer, car pour les détruire, il faut les toucher de nombreuses fois. Le personnage que vous dirigez peut tirer dans toutes les directions, aussi bien vers le bas que vers le haut, ce qui permet d'atteindre pratiquement tous les adversaires présents à l'écran. Le jeu est encore plus prenant lorsque vous jouez à deux en même temps (il est dommage que la version ST ne permettent pas de jouer à deux simul-



tanément). Une option "continue" permet de jouer plusieurs parties à la suite et laisse donc une possibilité d'aller assez loin. Les graphismes sont à peu de chose près ceux de l'arcade, de même que les quelques sons. Très jouable, ce soft devient cependant rapidement très difficile, et ce malgré le fait que d'une partie sur l'autre, les ennemis sont toujours au même endroit.



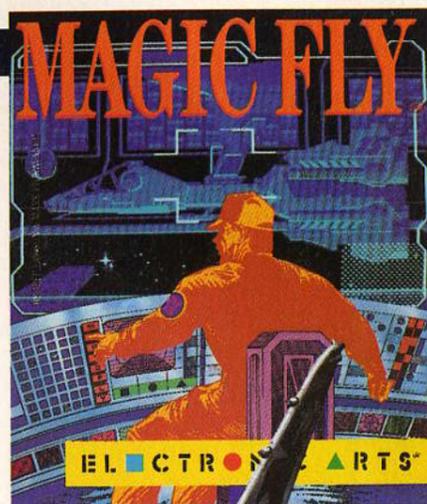
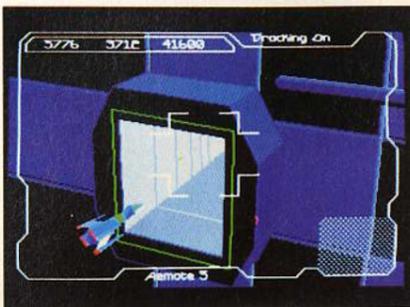
	AM
GRAPHISME	79%
ANIMATION	85%
SON	80%
INTERET	85%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Disponible	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 OCEAN
PC : Non prévu	
ST : Septembre	

# Un petit interlude dans votre

**MAGIC FLY™** Amiga/Atari ST *En vente à partir de Septembre*

Vous êtes un pilote de chasse du futur – traversant un astéroïde géant à bord de votre vaisseau, le Magic Fly. Votre objectif est de détruire des endroits stratégiques du complexe et de découvrir le chasseur spatial ayant pour nom de code Moth.

- Il s'agit de détecter et d'abattre plus de 30 engins spatiaux, qui ressemblent à s'y méprendre à des insectes. Vous attrapez la chair de poule comme si vous vous trouviez face à une tarentule.
- Un labyrinthe de tunnels, vaste et complexe, à explorer représente plusieurs heures de jeu.
- Sélection d'armes – 3 types de canons laser, missiles et une gamme d'armes très spéciales telles que le chat, le mollusque et le marteau atomique.
- 3 graphiques avec effet d'ombre.



# passionnante lecture pour vous présenter nos Méga-Hits

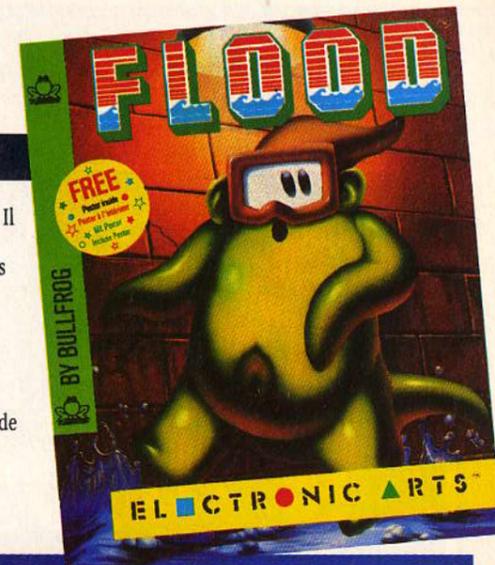
**FLOOD™** Amiga/Atari ST *Déjà paru!*

★ C&VG Hit ★ Zero Hero ★ Gen d'or  
★ ST Format Gold ★ CU Screen Star



Jeu à caractère humoristique avec plus de 30 pièges. Il s'agit d'aider Quiffy à s'enfuir de la caverne souterraine et à le mettre hors de portée des terribles Psycho Teddies et des flots menaçants.

- Des objets hétéroclites et bizarres, tels que boomerangs, lance-flammes, ballons et engins spatiaux.
- Des monstres abominables à détruire, allant des Vongs à tête bulbeuse aux Gombos inexpressifs.
- Systèmes de mots de passe qui évitent de reprendre à chaque fois au début.
- Quiffy peut s'agripper à presque tout – même au ciel.
- Effets sonores de gargouillements et de clapotis.
- De nombreuses énigmes à résoudre.
- Cachettes.



**CHUCK YEAGER'S  
ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0**

Amiga/Atari ST *En vente à partir de Septembre*  
PC *Déjà paru!*

Cette simulation donne véritablement la sensation de voler et est en même temps stressante. Vous pilotez un des 18 engins, tous pourvus de qualités aérodynamiques bien précises et de forme 3D réelle. Rejoignez les formations des Blue Angels [US Navy] ou des USAF Thunderbirds, ou bien disputez 6 nouvelles courses, avec une représentation plus réelle du terrain et des caméras ayant un champ de vision illimité, et en plus un vol de nuit. Laissez le Général Yeager vous guider en personne tout le long de l'AFT 2.0, en bénéficiant de ses trucs et de sa grande expérience de pilote grâce à la nouvelle cassette Flying Insights jointe GRATUITEMENT.

*Nous utiliserons cette espace pour vous tenir informés de nos dernières nouveautés.*

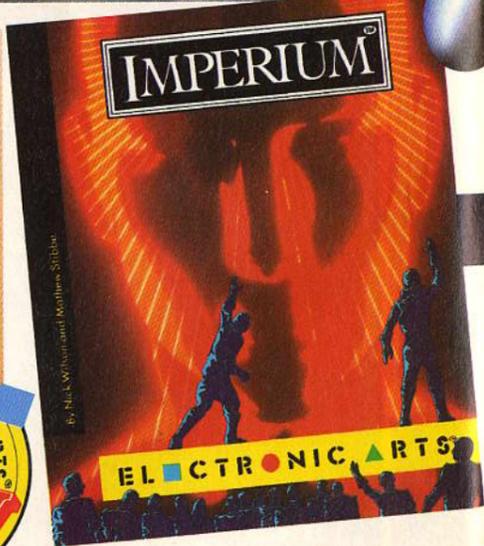
*...Saviez-vous que vous pouviez vous procurer une démo de Flood chez votre détaillant?*

*...Ne ratez sous aucun prétexte la sortie de PowerMonger de Bullfrog, auteurs de Populous.*

*...Notre premier jeu sur CD est paru au Japon. Les propriétaires de FM-Towns peuvent maintenant jouer à Populous, un succès international.*



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



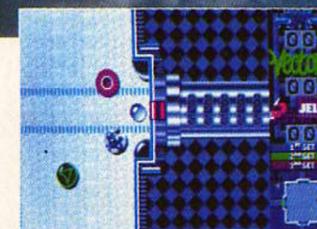
★ Golden Scroll - The Games Machine



**IMPERIUM™**  
Amiga/Atari ST *Déjà paru!*

Vous êtes l'Empereur de la Terre et votre objectif est de rester en place pendant le prochain millénaire. Ceci peut se réaliser grâce à la manipulation des facteurs économiques, militaires, politiques et diplomatiques. Vous disposez, pour vous assister dans cette tâche, d'une foule de données, y compris des informations planétaires et des rapports de vos subordonnés.

★ C&VG Hit  
★ Zero Hero  
★ Gen d'or



**PROJECTYLE™**  
Amiga/Atari ST *Déjà paru!*

Une action endiablée et acharnée à plusieurs joueurs dans le dernier-né des sports du futur.

- Scrolling multi-directionnel rapide, avec graphiques composés de parallaxes, vecteurs et bas-reliefs.
- Jusqu'à 3 joueurs par jeu et 8 joueurs par équipe.
- 8 terrains différents, chacun ayant ses caractéristiques propres.
- Fonctions supplémentaires telles que coups francs, buts manqués et balles perdues.



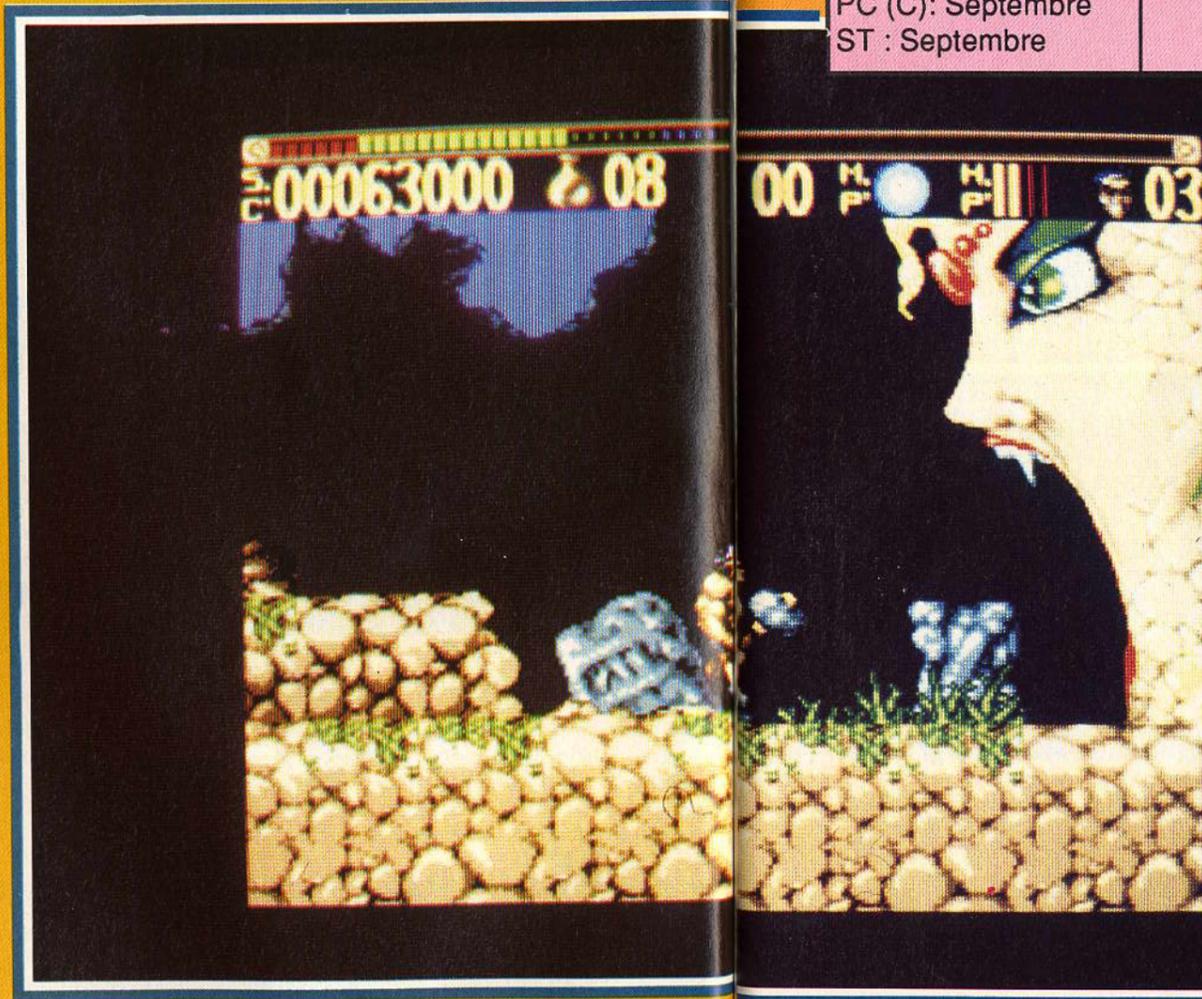
**ELECTRONIC ARTS™**



# TORWAK THE WARRIOR



Vous, Torvak le guerrier, après cinq années d'exil, décidez de retourner dans votre patrie. Le seul problème est qu'un nécromancien a lancé un sort sur celle-ci, engendrant des multitudes de créatures maléfiques. Courageusement, vous vous lancez dans une expédition de purification à travers cinq zones de plus en plus dangereuses. Chacun de ces niveaux possède des graphismes différents, de même pour les créatures rencontrées dont les modes d'attaques varient. Il faut tuer tous ces monstres ! Pour ce faire vous avez accès à quatre armes. La hache, que vous possédez en début d'aventure, l'épée, le marteau de guerre et la morningstar. Vous allez, en plus, trouver sous certains tombeaux des bonus. Certains augmentent seulement votre score, d'autres votre énergie maximum, votre rapidité et votre puissance. Vous pouvez aussi trouver des protections (armure et bouclier) et des potions magiques qui vous autorisent un certain nombre d'attaques spéciales et dévastatrices. Il faut faire attention, car il existe des passages secrets qui cachent d'importants trésors. Outre de beaux graphismes et une animation de bonne qualité, ce jeu possède surtout une grande jouabilité, ce qui le rend décidément très attractif. Il est dommage que sur ST, l'écran de jeu soit si petit, mais la version Amiga est vraiment super. Un très bon jeu d'arcade !



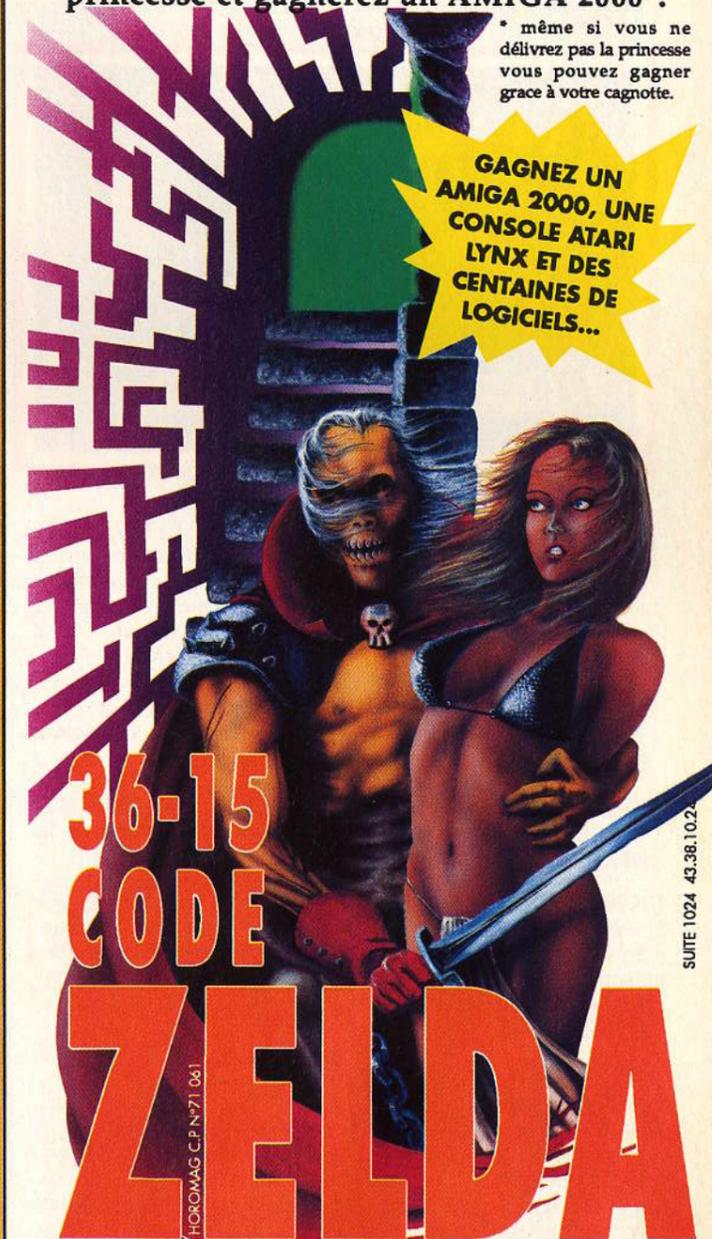
	AM	ST
GRAPHISME	81%	81%
ANIMATION	84%	84%
SON	76%	66%
INTERET	82%	82%
Disponibilité		PACKAGING : 7/10
AM : Septembre		DOC : 7/10
PC (C) : Septembre		CORE
ST : Septembre		

## DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000\*.

\* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

**GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...**



**36-15  
CODE**

# ZELDA

**JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D**

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Age ..... Adresse .....

SUITE 1024 43.38.1024



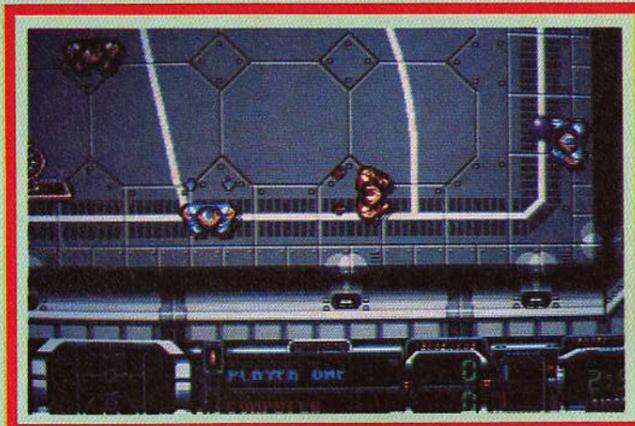
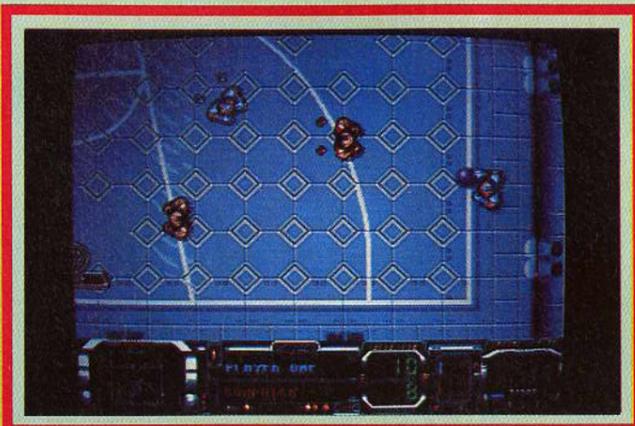
## ARCADÉ / ACTION



Décidément, Speedball aura drainé bon nombre de logiciels dans son sillage, avec plus ou moins de réussite, il faut bien l'avouer. Le dernier en date est à classer parmi les bons, voire très bons, clones de Speedball.

Cette fois-ci, il s'agit de pratiquer le basket. Les règles ont un peu évoluées et il est maintenant possible de charger ses adversaires afin de les déposséder de la balle ou de les immobiliser. En revanche, aucun changement pour les équipes, elles comptent toujours cinq joueurs. De même pour la dotation des paniers, trois points en dehors de la zone et deux à l'intérieur. Au niveau des options, le soft est assez complet avec deux modes de jeu: le jeu simple et la "league". Dans le premier cas, après avoir sélectionné le niveau de jeu, la durée du match et le nombre de joueurs, vous disputez une seule partie. Option idéale pour s'entraîner ou organiser des tournois si plusieurs joueurs sont présents. Dans le second cas, vous pouvez choisir votre équipe, la personnaliser pour ensuite disputer un véritable championnat. A noter que 32 joueurs peuvent participer simultanément au championnat! Au sein de votre formation, vous avez la possibilité d'essayer diverses tactiques et donc de changer tel ou tel joueur de place. De plus, il est également possible d'acheter ou de vendre un joueur, dans ce dernier cas son prix est équivalent à la moitié de sa valeur réelle.

Au niveau de la réalisation Future Basketball est excellent, même si l'on peut regretter que le jeu, avec le terrain vu d'avion, ne soit pas plein écran. Les graphismes sont de bonne facture et les bruitages (à préférer à la musique) soutiennent à merveille l'action. Quant à l'animation, élément essentiel pour ce type de jeu, elle est sans reproche. Le maniement des joueurs demande une très courte période d'adaptation. En effet, pour effectuer une passe, il s'agit de démarquer un de vos joueurs pour ensuite déclencher la passe. En bref, un superbe logiciel de chez Hewson, prenant, qui nous fera patienter jusqu'à Speedball 2!

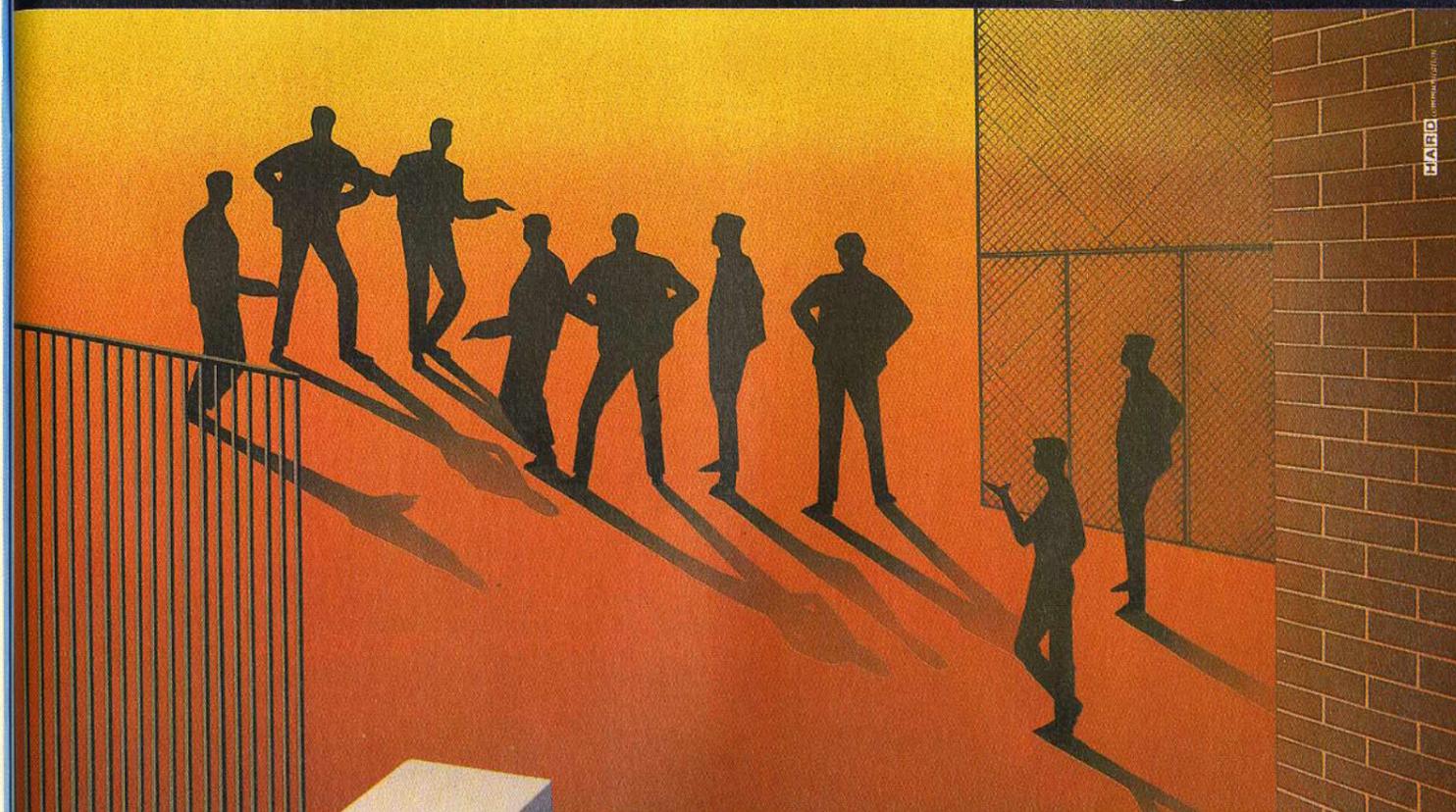


# FUTURE BASKETBALL



	AM
GRAPHISME	80%
ANIMATION	84%
SON	81%
INTERET	80%
<b>Disponibilité</b>	<b>PACKAGING : -/10</b>
AM : Septembre	DOC : -/10
PC: Non annoncé	HEWSON
ST : Non annoncé	

# CUMANA ET INNELEC PRESENTENT : "DRIVE SIDE STORY"



STARING :

Les lecteurs de disquettes Cumana qui se connectent à tous les micros .

Avec eux, tout change. La capacité mémoire augmente. Le chargement s'accélère. La duplication entre les formats 3" 1/2 et 5" 1/4 est assurée et réciproquement. En version interne ou externe, ils sont beaux, peu encombrants, silencieux et pas chers du tout.

Avec comme partenaires :

Les ordinateurs Amiga, Amstrad PC 2000, Atari, IBM PC/XT/AT et compatibles, IBM PS/2 et compatibles, qu'ils complètent merveilleusement.

PRODUCTION

**CUMANA**

DISTRIBUTION

**INNELEC**

Centre d'Activités de l'Ourcq  
45, rue Delizy - 93692 Pantin Cedex  
Tél. 48 91 00 44 - Télécopie. 48 91 29 12

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

DANS LES 3500 SALLES DU RESEAU INNELEC (REVENDEURS ET RAYONS SPECIALISES DE AUCHAN, BOULANGER, BHV, CARREFOUR, CONFORAMA, CONNEXION, CONTINENT, CORA, EUROMARCHE, FNAC, GALERIES LAFAYETTE, HYPERMEDIA, MAJUSCULE, MAMMOUTH, MONTLAUR, NAZA, PLEIN CIEL, RALLYE, SEQUENCE, TANDY).

# LOST PATROL



Nous vous présentions il y a un an ce jeu en previews, dont la sortie fut sans cesse retardée pour des raisons diverses et variées. Il est enfin en vente, et notre patience est récompensée, car au-delà d'un jeu aux graphismes magnifiques (4 d'Or 1989 des meilleurs graphismes), Lost Patrol est également un jeu intéressant.

Le scénario se déroule durant la guerre du Vietnam, alors que vos hommes et vous revenez d'une importante mission. Votre hélicoptère est descendu et se plante dans la jungle, très loin du camp américain, en plein milieu des forces Vietcong. Vous allez devoir maintenant rejoindre votre camp, et pour cela, affronter bien des dangers.

Le jeu se joue principalement sur une longue carte de la région, comportant quelques indications. Le joueur décide de la direction à prendre, et du rythme de marche de l'équipe. Chaque personnage est défini par son moral et sa santé, plus diverses aptitudes particulières. Si jamais le moral tombe à zéro, il sera alors impossible de continuer... Un personnage dont la santé tombe à zéro meurt!

Parmi les membres de l'équipe, vous devez décider d'un leader et d'un ou plusieurs scouts. Les scouts ont la terrible tâche de reconnaître le terrain à l'avance, ce qui leur vaut de tomber dans tous les pièges et de sauter sur les mines.

En dehors des mouvements, vous pouvez décider des rations à prendre (attention à bien les économiser), des moments de repos, du temps de sommeil, mais vous pouvez également fouiller la région et même poser des pièges.

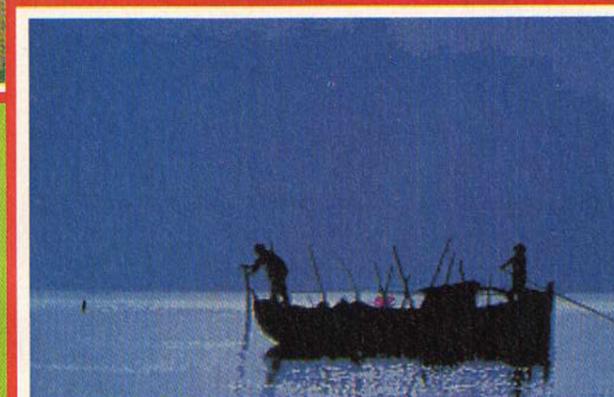
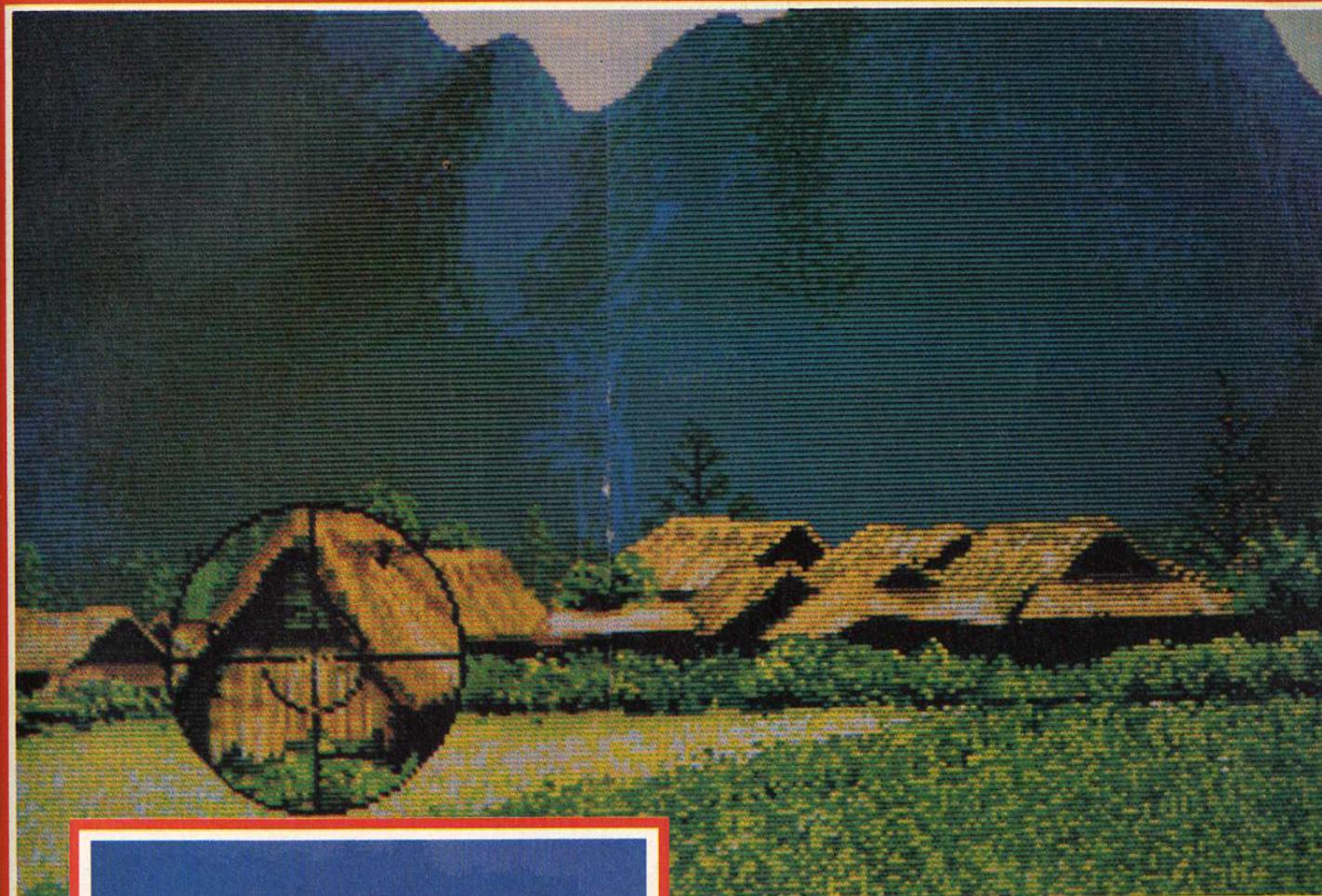
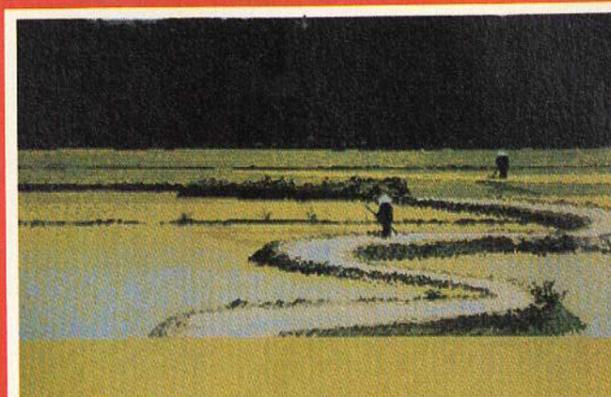
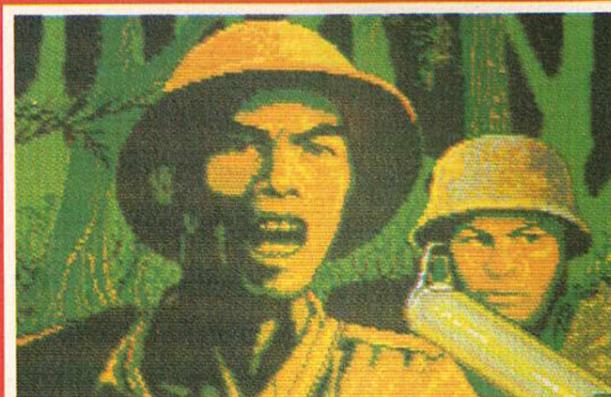
A chaque fois que l'on progresse, le programme illustre l'avancée par une magnifique image de la région, ou encore par des scénettes digitalisées impressionnantes. De temps à autres, divers événements viennent interrompre le jeu et l'on passe alors à une phase différente.

Quand un scout se fait surprendre par un Vietcong, il y a alors combat à mains nues, ce qui donne lieu à un petit jeu de combat assez simple. Quand la patrouille se fait tirer dessus par un Vietcong isolé, le jeu consiste à repérer dans le fusil à lunette l'homme en question, et à l'éliminer. Si ce sont des mitrailleurs qui tirent sur l'équipe, il faut alors lancer des grenades, en calculant bien la distance à laquelle on les lance...

Lors des combats armés, il faut se cacher derrière un mur en ruine, et sortir à découvert, plus ou moins, pour tirer sur les ennemis!

Une autre phase consiste à traverser un terrain miné, ce qui s'avère assez complexe! Enfin, il y a la phase d'interrogation où un petit interpréteur très simple permet de questionner les paysans vietnamiens pour récupérer des rations, des armes... Attention, certains villages cachent des troupes Vietcong!

Lost Patrol est au final un jeu rappelant par de nombreux côtés les jeux Cinemaware, ne serait-ce que par la beauté des graphismes. Les jeux sont un peu moins beaux, mais très sympas à jouer, et le logiciel, entièrement en français, est particulièrement prenant!



	AM
GRAPHISME	93%
ANIMATION	80%
SON	64%
INTERET	83%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Disponible	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 OCEAN
PC : Non prévu	
ST : Plus tard!	

## SATAN



Satan s'est rendu maître de l'Univers en capturant les mages qui gouvernaient sagement la Terre. Le héros de l'histoire, un valeureux guerrier, va tenter de libérer les mages avant qu'ils ne soient exécutés. Mais il faut plus que des muscles d'acier pour vaincre Satan, et c'est pour cela que cette aventure se divise en deux parties indépendantes.

Dans la première, vous devez traverser les Terres de la Magie perdue et récupérer les trois parchemins qui feront de vous un être divin. Cette partie du jeu ressemble beaucoup, dans sa conception, à Black Tiger d'US Gold. Le personnage principal est aussi agile et progresse de plate-forme en plate-forme en s'accrochant à des colonnes suspendues dans le vide. Des bonus permettent d'augmenter la puissance et la rapidité des tirs, et donc de se débarrasser plus facilement des monstres qui hantent les lieux. Le plus dangereux de vos ennemis est Tam Lin, le serpent à plusieurs têtes, car c'est lui qui garde les parchemins. Il faut également surveiller les jauges de temps et d'énergie qui diminuent rapidement, mais là aussi des bonus (le sablier et l'élixir) permettent de regagner le temps et la force perdus.

Une fois la quête réussie, vous voici devenu un guerrier aux pouvoirs magiques, doté d'un code d'accès pour la seconde partie du jeu.

Là, Satan, dans son infinie méchanceté, adoptera différentes formes pour vous abattre. Mais à chaque fois que vous le toucherez, vous obtiendrez de l'argent pour acheter des pouvoirs très utiles chez le mage Brownie: des cartes (oranges?) de télétransport, des scanners pour localiser Satan, des recharges d'énergie et des armes magiques.

Rappelez-vous que pour terminer l'aventure, il faut détruire Satan et sauver au moins un mage. C'est un jeu de longue haleine, dans lequel on progresse régulièrement. Le grand atout de Satan, c'est son maniement, le héros répond parfaitement aux pulsions du joystick. Et dans ce type de jeu, c'est primordial! Ceux qui, comme moi, se sont régalez avec Black Tiger, ne seront pas déçus par ce nouveau logiciel de Dinamic, à qui l'on doit déjà After The War et le superbe A.M.C.



GRAPHISME

78%

ANIMATION

77%

SON

89%

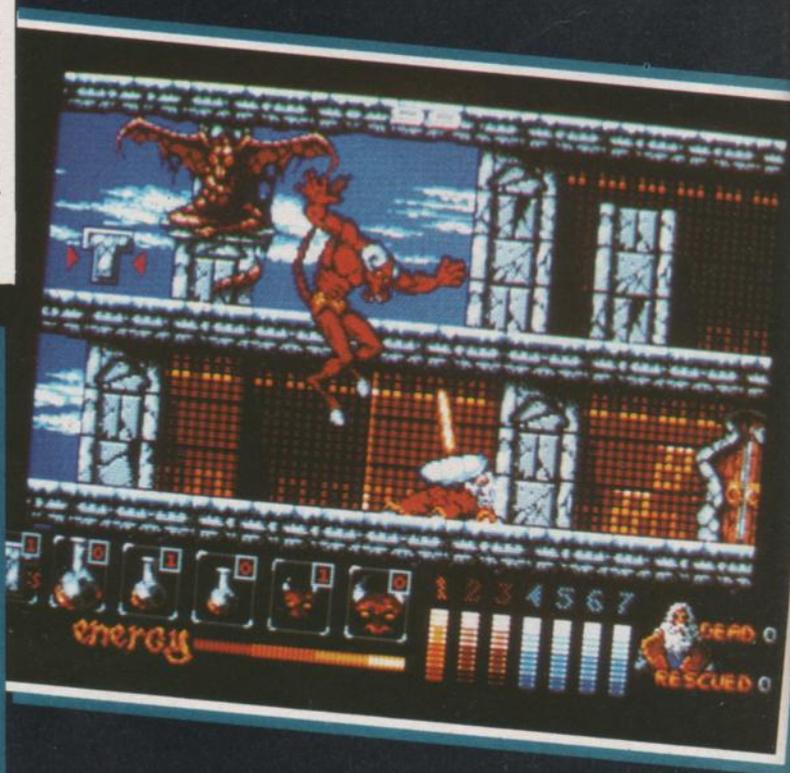
INTERET

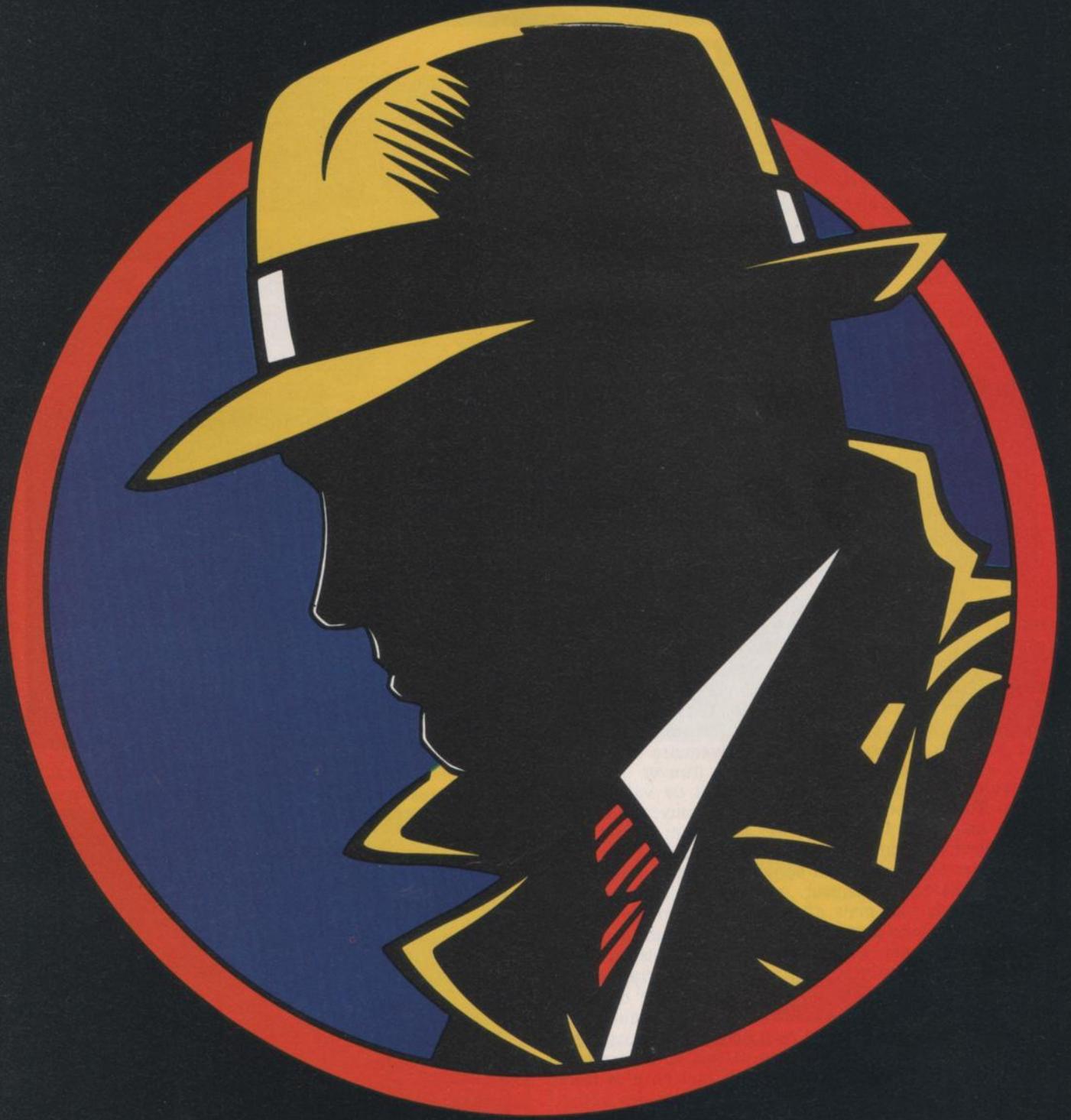
79%

Disponibilité

AM : Disponible  
PC (C) : Disponible  
ST : Disponible

PACKAGING : 7/10  
DOC : 7/10  
DINAMIC



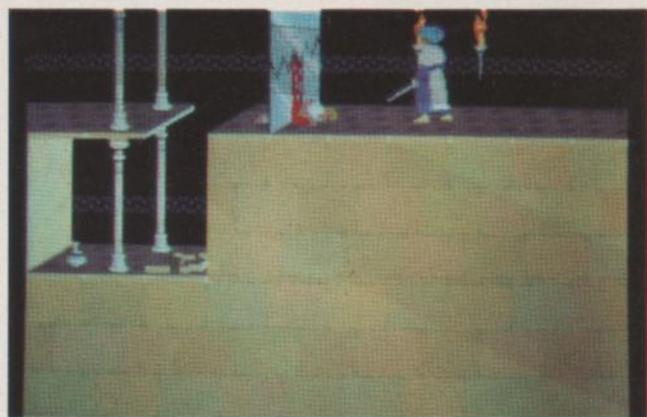


**Cette Année Ils Veulent Sa Peau**

# PRINCE OF PERSIA

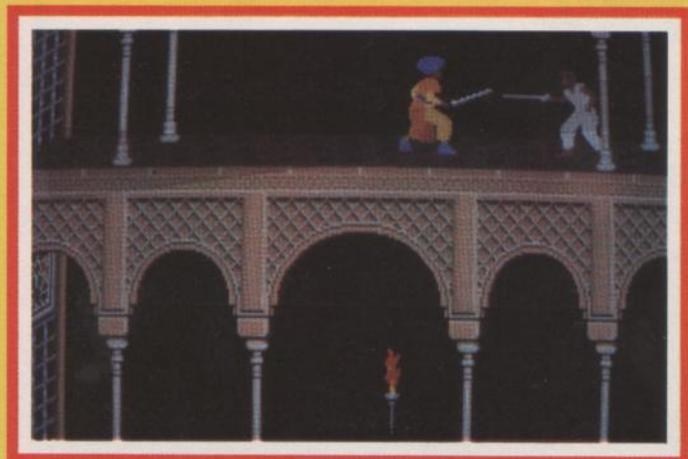
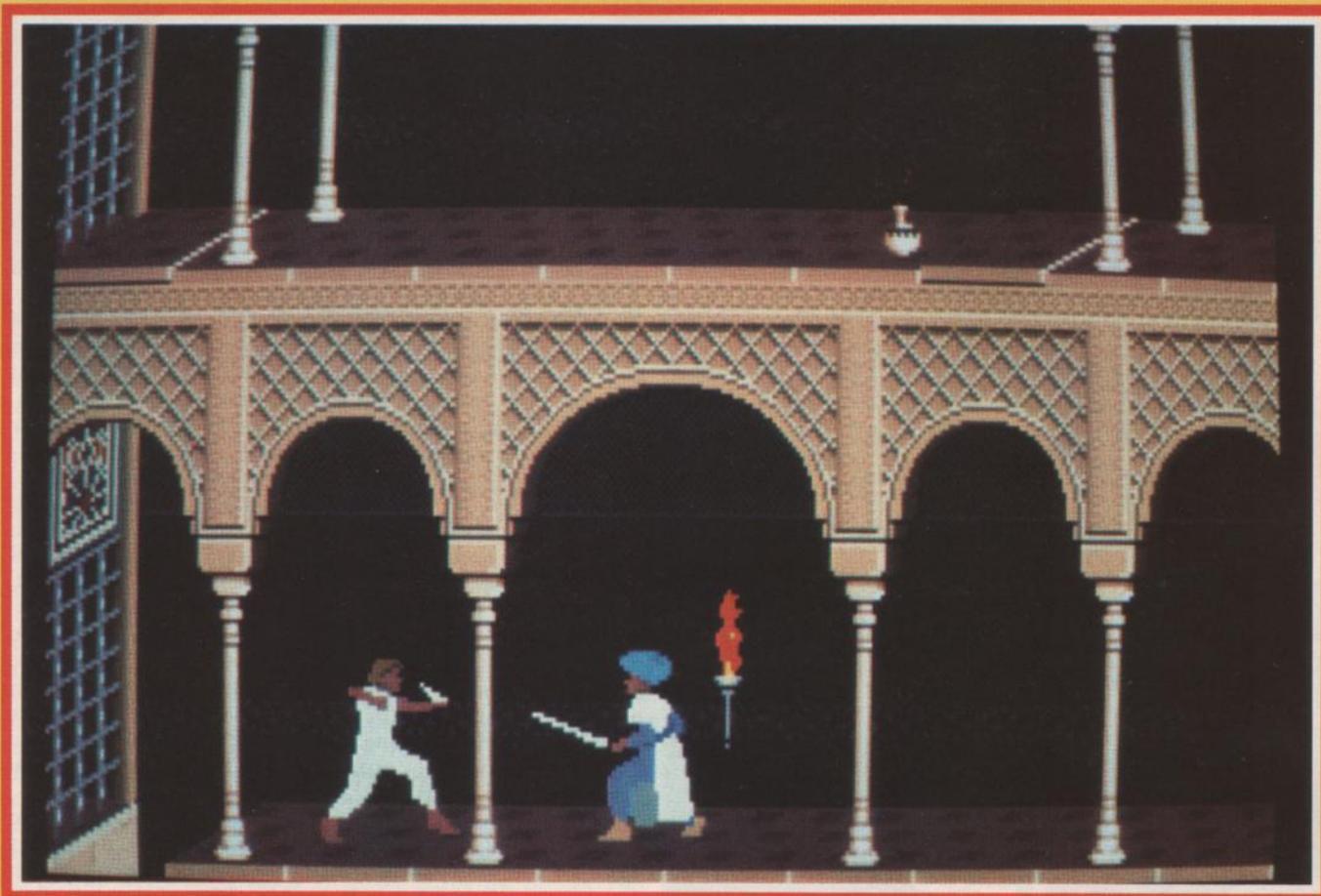


Quelle ne fut pas ma surprise de retrouver, après un mois de vacances, ce soft programmé par l'auteur de Karatéka, un jeu de combat qui avait fait fureur sur 8 bits au début des années 80. Le scénario est toujours aussi simpliste, puisqu'il faut seulement sauver une belle princesse, emprisonnée dans le palais d'un infâme personnage, le vizir Jaffar. Pour ce faire, vous n'avez qu'une heure, pour parcourir les 12 niveaux, traversant le donjon, le palais, et enfin la tour où se trouve la princesse. Durant cette heure de jeu, vous avez autant de vies que vous le voulez. Chaque niveau est constitué de nombreux couloirs et salles, parsemés de pièges et de gardes. Ceux-ci, armés d'épées, sont de plus en plus difficiles à vaincre au fur et à mesure que vous progressez. Pour certains, il ne suffit pas d'être rapide, il faut en plus un soupçon de stratégie (faire semblant de rengainer votre épée pour mieux surprendre votre adversaire par exemple...). Au premier niveau, vous devez trouver une arme qui seule vous permet de combattre et de vaincre les gardes. Tout au long des niveaux vous trouvez aussi des potions magiques. Certaines vous redonnent un point de vie, d'autres vous en enlève un, d'autres encore permettent d'augmenter votre maximum de points de vie ou même de défier les lois de l'apesanteur. Au début du jeu, vous avez trois points de vie, mais attention, un coup d'épée, un piège ou une chute peuvent vous en retirer un, deux, ou même vous tuer net. En plus des pièges (lames qui vous coupent en deux, pointes qui sortent du sol, trappes), il faut passer divers obstacles, avec par exemple de nombreux précipices par-dessus lesquels il faut sauter. La moindre erreur de maniement peut aboutir à une catastrophe, même si vos réflexes peuvent parfois vous permettre de vous raccrocher à une corniche. Il faut en plus faire attention à divers passages secrets, qui cachent des trésors ou la sortie vers le niveau suivant.



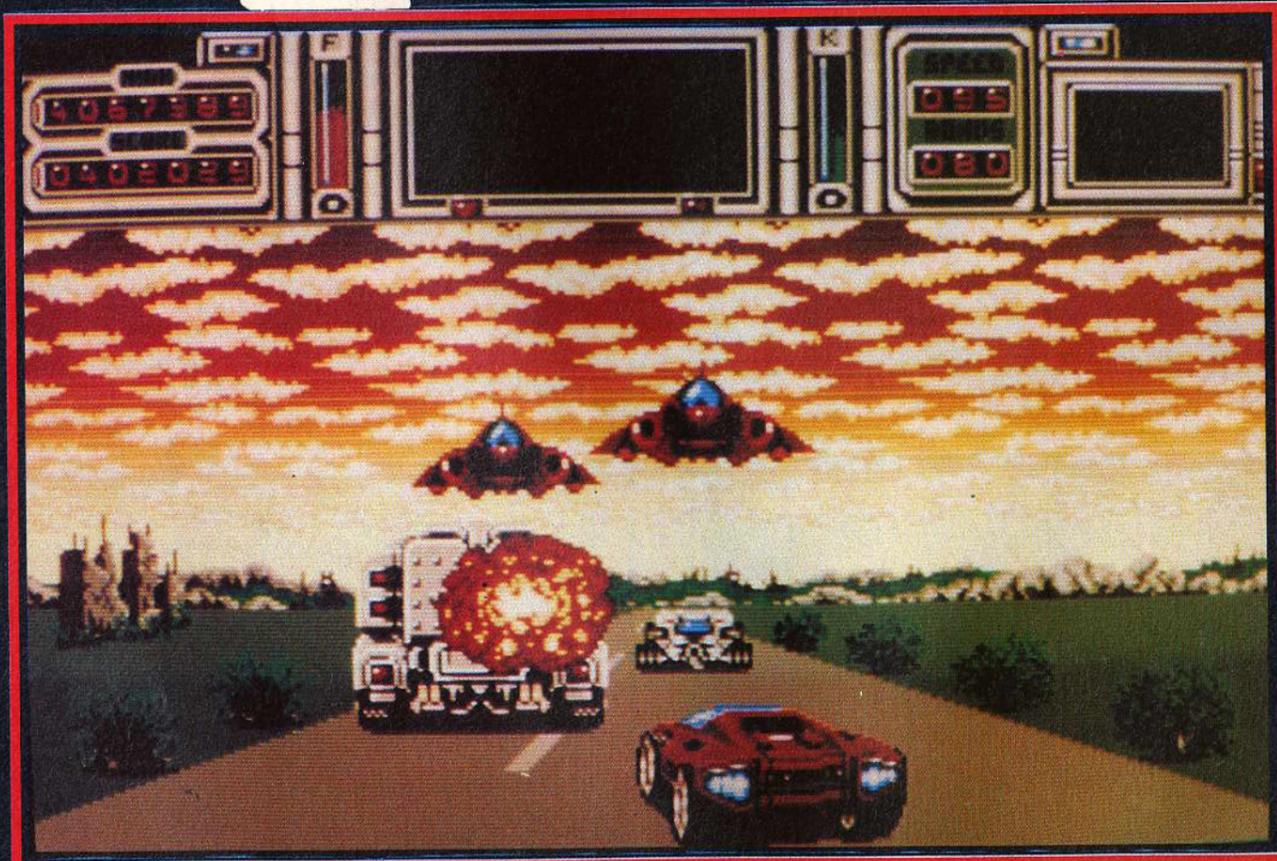
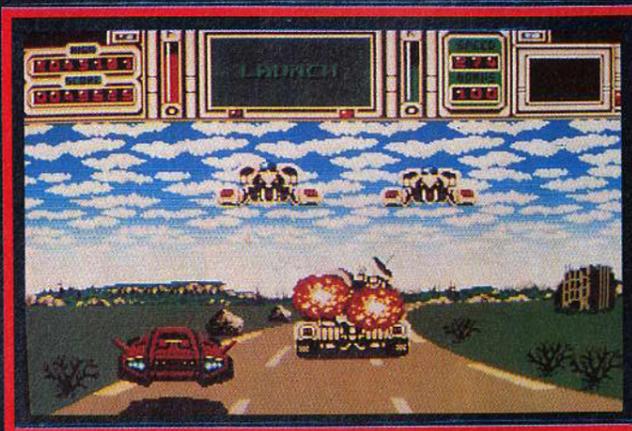
De nombreuses grilles vous bloquent le passage. Il faut donc trouver la dalle qui les ouvre et celle qui les referme, et ne pas traîner, car la plupart des grilles se referment toutes seules au bout de quelques secondes. Demandant à la fois réflexion et dextérité, ce jeu m'a complètement séduit. En outre, à partir du niveau 3, vous pouvez sauvegarder une partie, même si la sauvegarde vous permet en fait de recommencer le jeu au début du niveau où vous aviez arrêté. L'intérêt de ce soft vient selon moi de trois facteurs essentiels. Tout d'abord le type même du jeu, prenant, avec un temps limité, des challenges à la fois pour votre intelligence mais aussi pour votre dextérité manuelle. Ensuite, très jouable, ce soft possède en plus l'avantage d'être de difficulté progressive. Au fur et à mesure des parties, vous connaissez l'emplacement des pièges, la valeur des ennemis et la manière de les combattre, ce qui fait que vous allez de plus en plus loin. Le dernier élément enfin, est l'animation du personnage. Graphiquement, les décors sont assez moyens, de même que les personnages, pas très détaillés. Par contre, l'animation de votre personnage est tout simplement merveilleuse. Les divers mouvements possibles de votre héros sont aussi variés que réalistes, à la fois fluides et très bien décomposés. Il peut marcher, avancer avec prudence (tâtant le sol devant lui avant de s'y aventurer), courir, sauter avec ou sans élan, s'accroupir, sonder le plafond, s'aggriper à une corniche pour descendre ou monter, combattre, sortir son épée du fourreau... Chacun de ces mouvements est superbement animé et cela nous change un peu de certains personnages animés à l'aide de trois ou quatre sprites. Un excellent soft, peut-être un peu trop facile, tout du moins jusqu'au niveau 8, à partir duquel les choses se compliquent vraiment. En plus, il paraît que le vizir possède des pouvoirs magiques! Voilà qui annonce un affrontement final acharné.





	PC
GRAPHISME	60%
ANIMATION	94%
SON	58%
INTERET	90%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Septembre	<b>PACKAGING : -/10</b> <b>DOC : -/10</b> <b>BRODERBUND</b>
PC (C,E,V) : Septembre	
ST : Septembre	

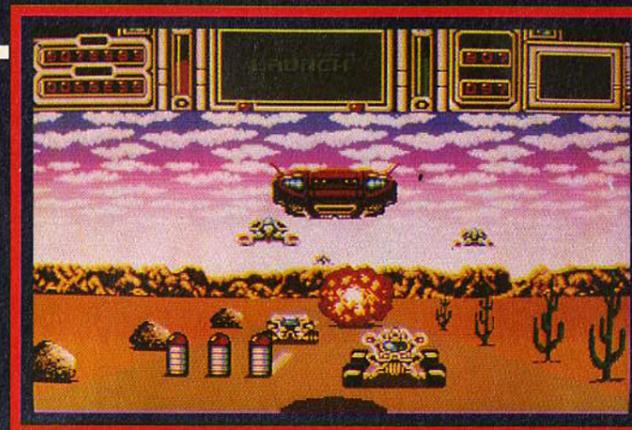
# FIRE & FORGET 2



En cours depuis de nombreux mois, Fire & Forget II arrive enfin sur nos micros. Autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas un jeu de voiture comme on pourrait le penser en regardant les photos mais plutôt un shoot'em up.

La version Amiga comme la version PC (la version ST ne devrait plus tarder) bénéficient d'une superbe réalisation. Ce qui frappe, à première vue, c'est la célérité du scrolling. Il s'agit incontestablement du point fort du jeu (même sur un PC en CGA), surtout lorsque l'on sait que la partie du ciel compte cinq scrollings différentiels. En plus de cet aspect, les graphismes sont très réussis et, sur Amiga, les premières notes de musique perçues laissent augurer d'un superbe environnement sonore. Au niveau du maniement, la voiture répond parfaitement aux commandes de la souris, même si son extrême sensibilité demande une ou deux parties d'adaptation. Mais ce qui peut paraître désavantageux au début s'avère un atout pour la suite. Techniquement c'est donc très bon!

Concernant le jeu, à chaque niveau (cinq en tout) le but est de rattraper la tête d'un convoi terroriste en un temps limite afin de détruire le leader, ce dernier laissant planer une menace nucléaire sur le monde. Bien sûr, avant d'atteindre celui-ci aux commandes de son camion, vous allez



devoir affronter une multitude d'ennemis tous différents. Mais n'ayez crainte votre véhicule (ce n'est pas une voiture!!) est doté d'un canon surpuissant et possède la particularité de pouvoir s'élever dans les airs. De plus, il est possible d'acquiescer une autre arme, les missiles, en ramassant des capsules disséminées ici et là. Ces derniers vous serviront surtout lors du combat final de chaque niveau, leur puissance de feu percera plus facilement le blindage du camion.

Pour chacun des ennemis, il faut adopter une tactique différente. S'il faut détruire les vagues de bombardiers (avec à la clé un bonus points en cas de destruction totale), mieux vaut ne pas détruire les "jumpers" (robots rebondissants). Ces derniers ne vous font aucun mal et retarde l'apparition d'autres engins hostiles; comme cette barrière quasi-infranchissable d'ennemis en travers du chemin ou cette sorte d'engin très collant qui tient absolument à vous serrez de très près. Bien évidemment, cette tactique marche tant que vous possédez du carburant, aussi bien sur la route que dans les airs, à vous de gérer au mieux vos réserves! Pour éviter la panne sèche, des bidons de couleur rouge (essence) et bleue (kérosène) sont présents en divers endroits du parcours. Pour les collecter, c'est très simple, il suffit de passer au travers.

Autre difficulté de F&F II, les mines. Encore une fois, elles sont de plusieurs sortes: certaines vous interdisent un côté de la route, d'autres occupent les airs et vous empêchent donc de décoller... Bien sûr, les mines classiques sont également présentes!

En conclusion, un des meilleurs softs d'arcade du moment, superbement réalisé ou l'action prime sur tout le reste. Bravo aux programmeurs, avec une mention (très) spéciale pour la version Amiga!

	AM	PC
GRAPHISME	80%	80%
ANIMATION	92%	92%
SON	90%	60%
INTERET	82%	82%
<b>Disponibilité</b>	<b>PACKAGING : -/10</b> <b>DOC : -/10</b> <b>TITUS</b>	
AM : Septembre		
PC (C,E,V) : Septembre		
ST : Septembre		

**Je ne peux vraiment plus m'en passer: JE ME FAIS PLAISIR**

**Je m'abonne à Génération 4**

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 ! En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (petit format)**

France: 225 francs  
Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 ! En cadeau un superbe T-shirt**

**Génération 4**

France: 475 francs  
Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

**Je choisis:**

1 an  2 ans   
T-shirt  CD laser   
France  Europe  Monde

Envoyez votre demande d'abonnement à:  
**PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,**  
Que du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM : .....

Prénom : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE : .....

**Règlement :** Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

Chèque Bancaire  CCP  Mandat

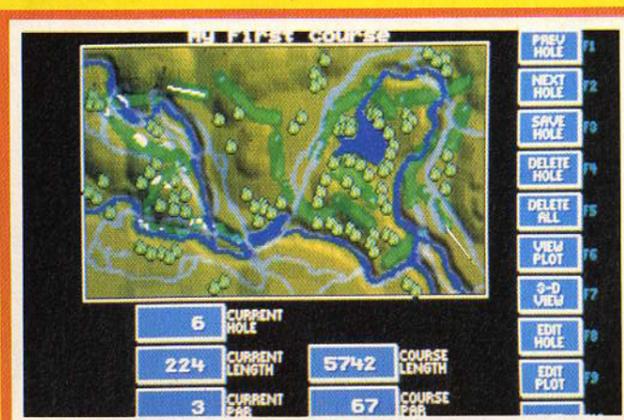
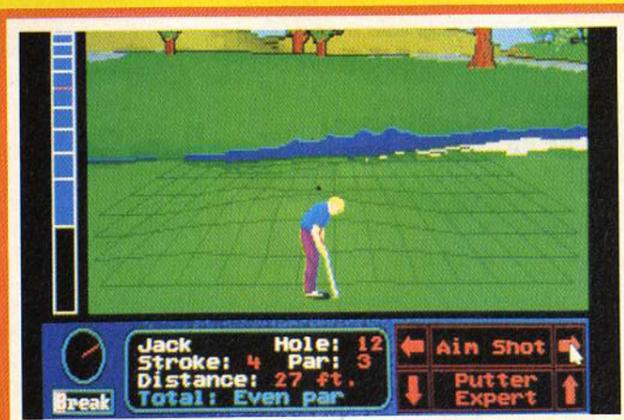
Signature (des parents pour les mineurs)

# JACK NICKLAUS UNLIMITED...

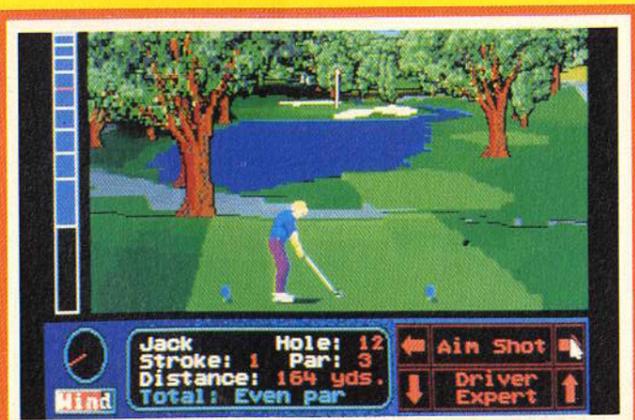


Jack Nicklaus, personnage légendaire dans le milieu professionnel du golf, a participé à la création de ce logiciel, alors autant vous dire tout de suite qu'il est excellent. Comme pour les simulations de golf précédentes, vous voyez votre joueur de dos. Après avoir sélectionné le club de votre choix, vous devez viser, puis cliquer pour donner la force et les effets sur votre balle.

Il faut bien sûr tenir compte des obstacles et du vent, et utiliser le club approprié suivant l'endroit où vous vous trouvez: le fairway, un bunker ou dans le rough. Arrivé sur le green, la vue subit un effet de zoom, et une grille apparaît, permettant de visualiser le terrain en 3D. De très nombreuses options sont accessibles permettant de s'entraîner ou de participer à un tournoi. Vous pouvez jouer seul, à deux, trois ou quatre joueurs ou encore contre l'ordinateur. Vous pouvez sauvegarder la partie, visionner votre score, reconnaître le parcours et le trou où vous vous trouvez... Il n'y a que deux parcours de 18 trous présents sur les disquettes, dont un totalement inventé par Jack Nicklaus lui-même. En effet le grand intérêt de ce soft réside dans l'éditeur très complet qui est intégré au jeu. Avec un peu de pratique, vous pouvez créer vous-même votre parcours, ou modifier ceux qui existent déjà. Il faut reconnaître que l'élaboration d'un parcours de 18 trous est assez longue, du fait même de la complexité de l'éditeur. Vous pouvez définir pour chaque trou le tracé, la longueur, les obstacles, les couleurs, la difficulté... et ce à travers un système d'icônes à la fois pratique et puissant. Vous pouvez par exemple placer divers obstacles, dont quatre types d'arbres, une maison, des rochers, de l'eau, des bunkers et même des collines. Celles-ci peuvent être de différentes formes, et vous pouvez en définir vous-même la hauteur. Après de nombreux essais et beaucoup de patience, vous pourrez alors créer vos propres parcours pour ensuite les jouer. En VGA, les graphismes sont superbes et même en EGA, c'est un plaisir pour les yeux. Il n'en reste pas moins vrai que seuls les passionnés de golf apprécieront à sa juste valeur ce logiciel très pro. Il est à regretter qu'il n'y ait pas plus de parcours déjà créés, car personnellement je suis un peu feignant, et passer des heures à créer un parcours, très peu pour moi.



	PC
GRAPHISME	83%
ANIMATION	77%
SON	34%
INTERET	78%
Disponibilité	PACKAGING: 7/10
AM: Octobre	DOC: 7/10
PC (V,E,C): Disponible	ACCOLADE
ST: Non annoncé	



ATARI ST  
AMIGA  
IBM P.C. ET  
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
COMMODORE 64  
SEGA



# FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

## II

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leur look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progresser, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez les TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!  
OK, PROUVEZ LE, DEVEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.  
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

# GRAND CONCOURS SODIPENG

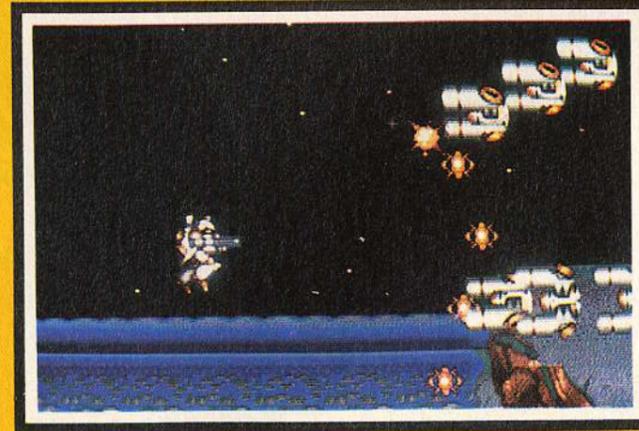
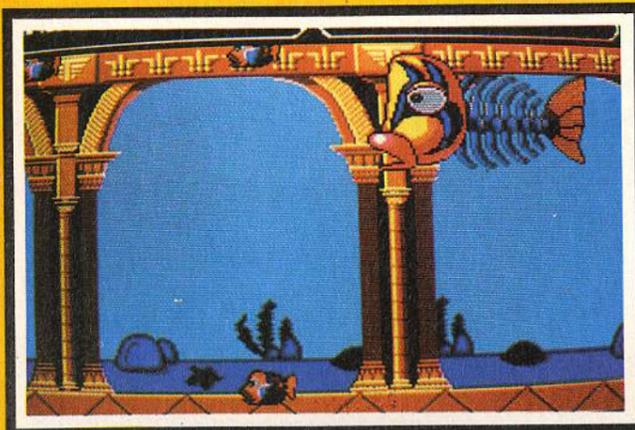
**Gagnez deux  
Coregrafx!**



**Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez  
d'une console? Ne cherchez plus!**

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper \*Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



**LIBRE  
OU  
OCCUPÉ  
PASSEZ  
AU  
SALON**



Boum & Bang RCS PARIS B 350 063 822

**2<sup>ème</sup> SALON  
DE LA  
MICRO**



MINITEL 36-15  
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

**26-29 OCTOBRE 1990**

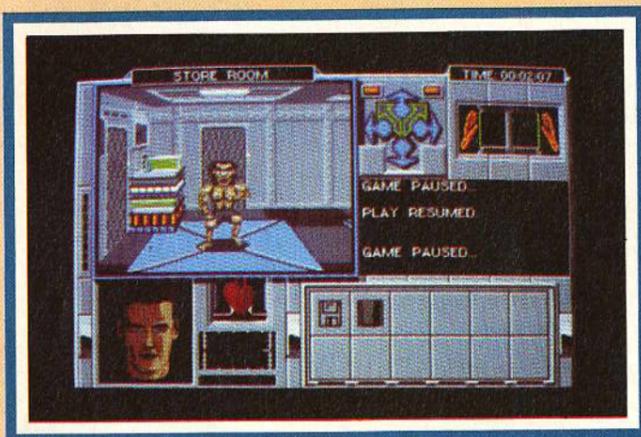
**ESPACE NORD - LA VILLETTE**



# BBS JANE SEYMOUR



Après Viper et surtout Xenomorph, et en attendant Captive, voici le dernier-né des clones de Dungeon Master de type futuriste. Suite à une collision avec un astéroïde, vous vous êtes réfugié dans une capsule de sauvetage qui doit vous ramener sur Terre. Malheureusement, un SOS lancé par une flotte de 20 vaisseaux, vous oblige à remettre à plus tard ce retour. Chacun de ces vaisseaux transporte de nombreux spécimens de formes de vies, ramassés sur diverses planètes. Suite à l'explosion lointaine d'une supernova, les systèmes de contrôles de ces vaisseaux ont été endommagés et des créatures se sont échappées. Vous allez donc devoir réparer les 20 vais-



seaux, chacun correspondant à un niveau, avec progressivement, plus de salles, plus de monstres et plus de réparations à effectuer. La vue en 3D des couloirs et des pièces, ainsi que le système de jeu rappelle énormément celui de Xenomorph. La souris et diverses icônes permettent de gérer totalement les mouvements et les actions. Vous pouvez vous déplacer, combattre, ramasser des objets et les utiliser, ou encore les abandonner. A certains endroits, vous avez accès à des terminaux d'ordinateurs qui permettent d'obtenir, le plan des pièces que vous avez visitées, l'état des 14 systèmes principaux du vaisseau (pour savoir lesquels réparer), la liste des membres d'équipage du vaisseau ainsi que les types d'aliens que vous risquez de rencontrer. Au cours de votre exploration, vous allez aussi trouver quelques robots que vous pourrez programmer, si vous possédez les cartouches nécessaires. Ils peuvent alors chercher pour vous des objets, partir en éclaireur, vous soigner, vous protéger, réparer les dommages du vaisseau... tout ceci à l'aide d'un petit module de programmation par icônes ultrasimples. Vous allez bien sûr trouver de nombreux objets: armes, lampes torches, médi-

caments, récipients, compteur Geiger... et passes magnétiques. Ces derniers, de différentes couleurs, permettent d'ouvrir les portes correspondantes et d'atteindre ainsi des endroits essentiels à la suite de l'aventure. D'autre part, certains objets possèdent un nombre de charges limité et il faut trouver des machines pour les recharger. Vous pouvez bien sûr sauvegarder une douzaine de parties et les rappeler à tout moment. Lorsque vous affrontez un ennemi, apparaît sur l'écran un viseur que vous dirigez à la souris. Suivant l'arme que vous possédez, le viseur est plus ou moins gros et surtout, il tremble plus ou moins. Autant vous dire tout de suite qu'il est très difficile de toucher vos adversaires et en particulier les petites créatures. Les pièces et couloirs sont très bien dessinés, et cette qualité graphique, accompagnée de bruitages bizarres, rend le jeu prenant. Etant donné le temps qu'il m'a fallu pour finir le premier niveau, la durée de vie du jeu me semble assez impressionnante. Très bien réalisé et possédant des possibilités de jeu quasiment illimitées, ce jeu peut s'avérer comme un excellent investissement, en espérant que la qualité de la traduction française du jeu soit de meilleure qualité pour la version finale.

Domage que les accès disque continuels viennent rompre le fil de l'aventure, cela aurait pu être un très bon soft.

	ST
SCENARIO	77%
GRAPHISME	79%
ANIMATION	73%
SON	63%
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	77%
Disponibilité	PACKAGING: -/10
AM: Disponible	DOC: -/10
PC: Non prévu	GREMLIN
ST: Disponible	

# Dragonflight



Dirigez une équipe de 4 personnes à la recherche d'une magie perdue et des dragons ayant fui vers un monde où seul le chaos regne.

Dragonflight est doté d'une bande sonore très atmosphérique et de graphismes époustoufflants.

Il contient: 10 donjons ayant jusqu'à 14 niveaux  
Un plan détaillé de l'immense monde  
Des séquences d'animation dignes d'un film.

3 ans de développement pour un résultat inouï!

VERSION INTEGRALE EN FRANCAIS (Ecran & Notice)  
Bientôt disponible sur ST, Amiga & PC

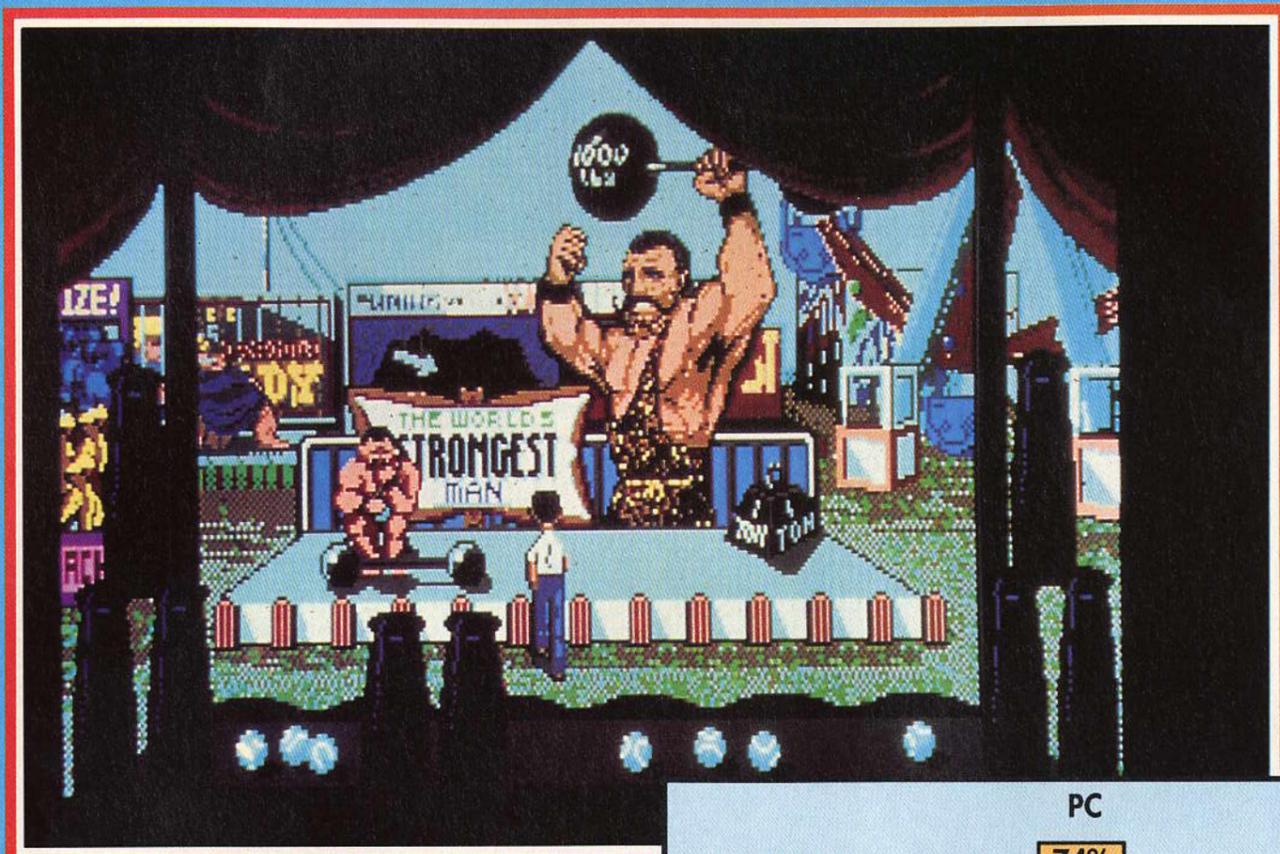


Distribue par UBI SOFT  
8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-s-s-Bois  
Tél.: 48.57.65.52

Das Spiel wurde programmiert von UDO FISCHER  
Graphik und Konzept von ERIK SJRON  
Musik und Sounds von JOCHEN HIPPEL

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

# SEARCH FOR THE KING



Pour un premier logiciel de type aventure, Accolade s'est totalement inspiré du système de jeu qui avait rendu célèbre les équipes de Sierra On Line. Malheureusement, ne possédant pas l'expérience de ces derniers, le résultat est tout juste honorable. Les graphismes sont assez jolis, colorés, avec de nombreuses scènes animées et surtout pas mal de lieux à visiter. Vous déplacez votre personnage à travers divers écrans, le clavier permettant de taper des ordres plus précis. L'analyse des phrases que vous donnez est trop souvent superficielle et limitée, et en fait, les possibilités d'actions à chaque endroit en deviennent trop peu nombreuses pour rendre le jeu prenant. Le plus gros problème selon moi vient du scénario, trop simple et peu intéressant, offrant très peu de rebondissements. Le héros rappelle rapidement l'irremplaçable Larry Laffer de la saga Leisure Suit Larry, mais en moins charmeur et en moins rigolo. De même, les auteurs ont voulu introduire de nombreuses situations humoristiques à l'aventure, mais là encore, je n'ai pas vraiment accroché. Une première tentative intéressante, même si, comparée aux produits Sierra, elle semble bien fade.

	PC
SCENARIO	74%
GRAPHISME	74%
ANIMATION	72%
SON	33%
COMMANDE	74%
NIVEAU	B
INTERET	69%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Annoncé	PACKAGING : 8/10
PC (M,V,E,C) : En vente	DOC : 7/10
ST : Non prévu	ACCOLADE



**ATTENTION!**  
**RICK DANGEROUS**  
**2**

**VA BIENTOT  
 REVENIR**

# NEUROMANCER



L'adaptation du très célèbre roman cyberpunk Neuromancer, de William Gibson, arrive enfin sur Amiga. Cela faisait maintenant quelque temps que les auteurs de Bard's Tale et de Battlechess préparaient cette adaptation.

Le jeu est dans le genre des jeux d'aventure de Sierra, Lucasfilm ou Delphine, puisque vous déplacez un personnage à la souris, et cliquez sur des icônes pour utiliser divers objets, vous connecter avec les consoles informatiques, vous balader sur les divers serveurs télématiques, mais aussi pour discuter, se déplacer, etc.

Bref, Neuromancer est un jeu particulièrement simple d'utilisation, mais qui est tout de même très complet au niveau des possibilités d'action.

Le scénario reprend l'idée générale du livre, tout en s'éloignant plusieurs fois, afin de surprendre les connaisseurs. Tout se déroule donc en 2058, à Chiba, pas très loin de la baie de Tokyo. Dans une première partie du jeu, vous allez devoir explorer la ville, afin de rencontrer vos différents contacts, et obtenir assez d'argent pour vous acheter des puces électroniques, qui, une fois implantées dans votre cerveau, vous donneront de nouvelles capacités. En fait, c'est la première fois que dans un jeu de rôle, on achète ses compétences!

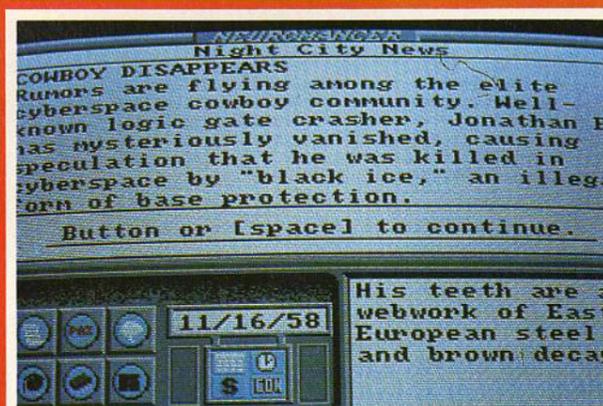
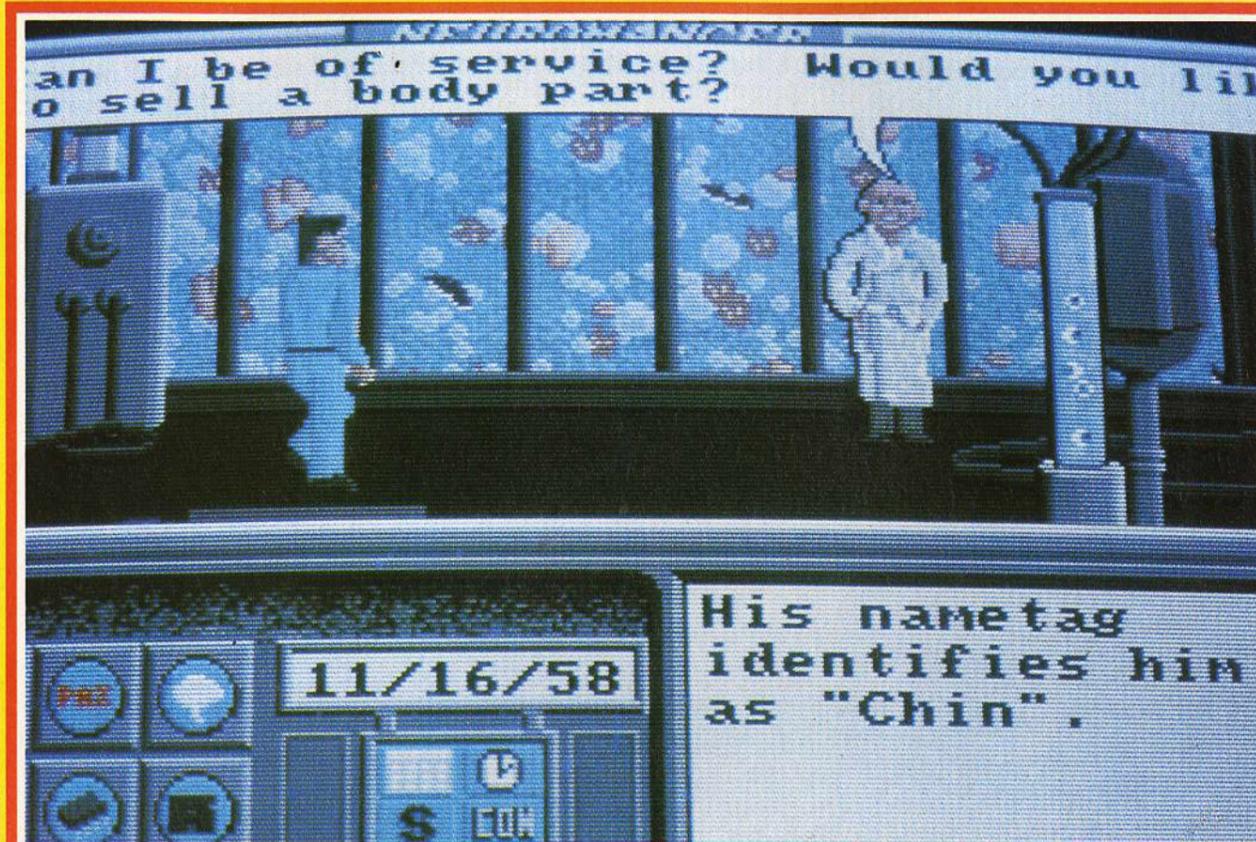
Si vous désirez survivre en ville, il va falloir vous faire des amis, ce qui ne s'obtient qu'en discutant avec toutes les personnes rencontrées. On choisit la phrase que l'on désire dire parmi plusieurs, et un clic souris suffit à la prononcer. On peut tout de même engager la conversation sur un sujet particulier, en le tapant sujet au clavier.

Allez souvent jeter un coup d'oeil aux serveurs, et plus particulièrement à la messagerie. Vous vous apercevrez vite que bien des personnes veulent vous voir, et que vous avez des comptes à rendre à d'autres. Vous y trouverez aussi un service d'informations qui vous permettra de vous tenir au courant de ce qui se passe en ville.

Rapidement, vous allez vous apercevoir que les cow-boys (c'est ainsi que l'on appelle les pirates informatiques) disparaissent un à un. Vous-même êtes un pirate, et vous allez donc pouvoir enquêter sur cette affaire. Pirater au XXIe siècle est quelque chose d'assez complexe. Le pirate se connecte à une console, et son esprit est projeté dans l'ensemble des données informatiques, où il se réintègre physiquement. Sans quitter son fauteuil, le pirate explore mentalement les labyrinthes électroniques, combat réellement les protections, etc. Une vie qui n'est pas sans risque, comme vous l'apprendrez rapidement. Mais la plupart du temps, afin de se connecter au serveur d'une compagnie, il faut connaître un mot de passe, et vous n'aurez ceux-ci qu'en discutant avec des alliés.

Le scénario de Neuromancer connaît bien des rebondissements dont certains sont véritablement surprenants. On est rapidement séduit par ce monde étrange, mais bel et bien vivant, où tant de choses arrivent sans que l'on comprenne ni pourquoi, ni comment?

La réalisation du jeu est de qualité, avec des graphismes assez fins, et de bonnes animations. Le jeu étant entièrement en anglais, et assez complexe, il est à déconseiller aux anglophobes... En fait, je ne suis pas sûr que les non-initiés au mode Cyberpunk soient vraiment captivés par le jeu. A ceux-là, je conseillerais de se référer à notre dossier du numéro 17, car il manquerait tout de même un des meilleurs jeux d'aventure du moment.

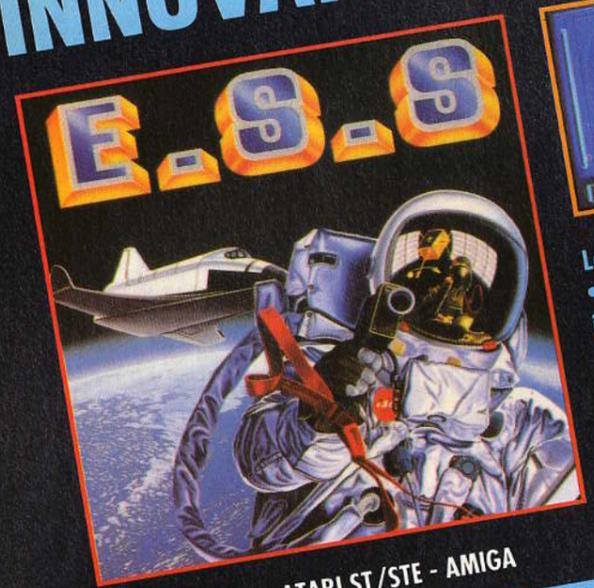


	AM
SCENARIO	92%
GRAPHISME	73%
ANIMATION	81%
SON	-
COMMANDE	88%
NIVEAU	C
INTERET	90%

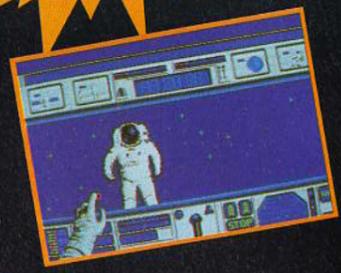


<b>Disponibilité</b>	<b>PACKAGING :</b> 6/10
AM : Disponible	DOC : 8/10
PC : Disponible	ELECTRONIC ARTS
ST : Non prévu	

# INNOVANT : UN GRAND JEU SUR CDROM ET CDI



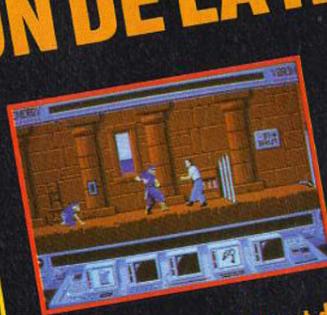
**NOUVEAU SUR CDROM**



- Le réalisme et l'intérêt d'ESS associés à :
- l'historique de la conquête spatiale en images digitales animées à partir de documents filmés (NASA...)
  - de nouveaux écrans 3D animés réalisés en image de synthèse,
  - une musique envoûtante et des sons de qualité compact disc.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

# L'EVENEMENT ACTION DE LA RENTREE



- Il a le sourire carnassier et défend sa vie avec passion. Son nom de code est "Le Cougar"...
- Combats à mains nues,
  - Tir,
  - Conduite de moto,
  - Off-shore
  - Simulation de vol en 3D, etc.



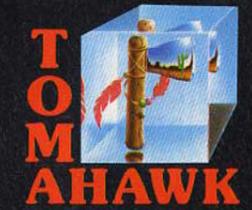
**DU JAMAIS VU :**  
Précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.

Disponible en octobre.

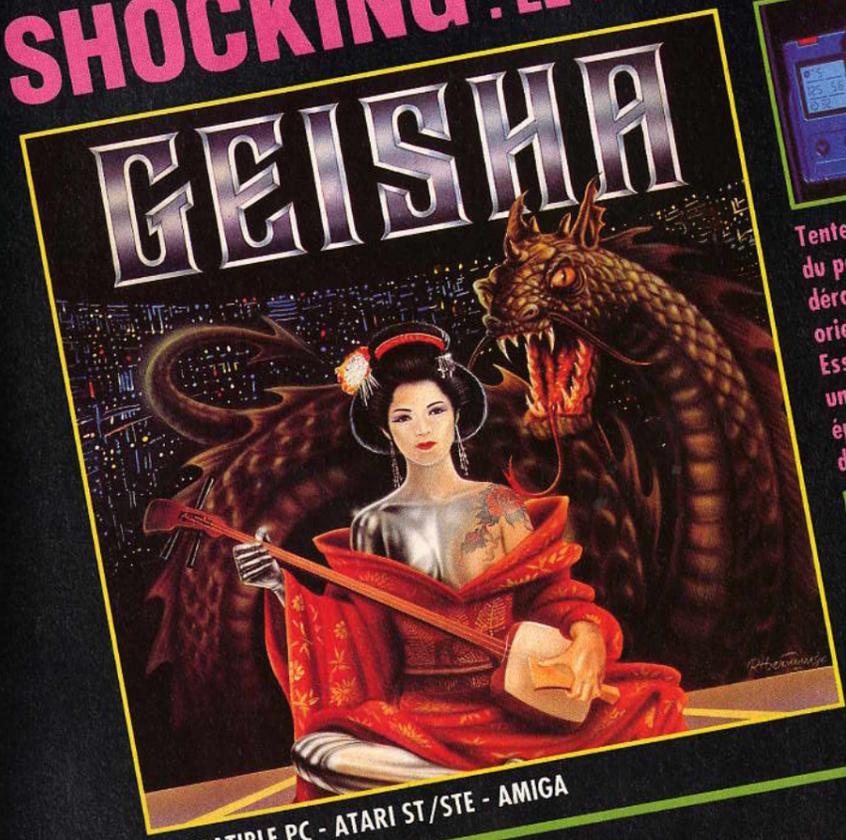
COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS  
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée  
5/7 rue Jeanne Braconnier  
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



# SHOCKING : LE VRAI JEU D'ADULTE



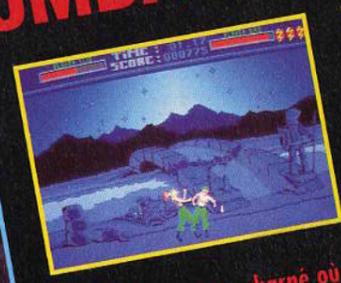
Tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental.  
Essayez l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes érotiques qui vous laisseront un goût d'interdit...



Disponible en novembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

# L'EVENEMENT COMBAT DE LA RENTREE



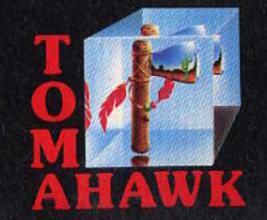
Un jeu de combat acharné où se mêlent tactique, humour, action...  
• Une méthode d'animation inédite grâce à AHWCA : Articulated Human with Calculated Animation,  
• Jockers permettant de se transformer en monstre,  
• Réglage par le joueur des paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, difficulté des coups, etc.),  
• Sauvegarde des scores,  
• Possibilité de duel à 2 joueurs.

Disponible en septembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA - CONSOLE AMSTRAD

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS  
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée  
5/7 rue Jeanne Braconnier  
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX





Voici le premier jeu sortant sous le label Core. L'équipe qui a déjà réalisée d'importants jeux pour d'autres compagnies (Switchblade, Impossamole, Rick Dangerous 1 & 2) est devenue indépendante, et nous étonne en proposant non pas un jeu de plateau mais un jeu d'arcade/aventure un peu dans le genre de Dungeon Master.

Le jeu se déroule dans un futur proche. Une compagnie spécialisée dans la robotique et n'ayant plus rien à découvrir dans ce domaine se lance sur des recherches génétiques, interdites bien sûr. Peu après, elle crée une créature verte, totalement autonome, et dont l'instinct de tuer en fait le meilleur gardien à ce jour. La compagnie place alors quelques créatures dans les endroits



# CORPORATION

secrets de ses bureaux, afin de les protéger. Hélas! une des créatures réussit à s'échapper de l'usine, et tue une quinzaine de personnes. Le gouvernement, qui se doutait des agissements de la compagnie, fait alors appel à un agent du Zodiac, la célèbre agence d'espionnage. Un agent sera lâché sur le toit de l'immeuble, et devra explorer le bâtiment afin d'atteindre le laboratoire d'expériences génétiques. Il devra alors trouver un embryon des monstres, et le ramener au gouvernement, qui pourra ainsi avoir des preuves contre la compagnie, ce qui obligerait cette dernière à stopper ces expériences. Et d'après vous, qui joue le rôle de l'agent? Gagné!

Au début du jeu, vous choisissez l'agent que vous désirez incarner, parmi une liste assez importante. Chaque agent possède des caractéristiques et des capacités différentes. Ensuite, vous devez vous équiper en achetant divers objets (ordinateur, bombes, boussole, disrupteurs, boissons, trousse électronique, masque, trousse de soins, masque à gaz, grenades, pistolets, hologrammes, Jet Pack, crochet électronique, drogues, Scanman, cartes à puces, montre...). Le problème est que l'immeuble est protégé par des systèmes d'alarme ultra-perfectionnés, ainsi que par des gardiens humains, robotiques et même humanoïdes...

A vous d'éviter le plus possible les gardes, mais aussi les pièges. Il y a des dalles qui déclenchent le signal d'alarme lorsque vous marchez dessus, des rayons infra-rouges qui font de même lorsque vous les coupez en marchant! On peut heureusement les détecter si l'on possède une visière à infra-rouges. Il y a également des caméras qui tournent régulièrement, et qu'il faut soit éviter soit détruire.

Attention, car dès qu'un système d'alarme est déclenché, toutes les portes de la zone se ferment, et un gaz soporifique envahit la pièce. Le mieux pour vous serait encore de trouver la boîte à fusibles, ce qui vous permettrait de couper le courant à certains étages de l'immeuble. Si vous faites ceci, vous devrez utiliser votre visière de renforcement de vision, qui vous permettra d'y voir tout de même un peu. Hélas! les robots y verront aussi, mais au moins humains et autres formes de vie seront aveugles...

L'ensemble du jeu se déroule à la souris, ce qui est bien pratique, surtout le système de déplacement, qui permet de tourner et de se mouvoir de façon rapide et aisée. A droite, la silhouette de votre personnage permet de localiser l'em-

placement des objets dont vous disposez. Un bouton permet d'esquisser les coups ou de s'accroupir, alors qu'un autre permet de sauter ou de voler, une fois que vous aurez trouvé le jetpack.

Il est bien sûr possible d'observer tous les objets trouvés, mais aussi de les manipuler, de les utiliser ou encore de les réparer, lorsqu'ils ont subis des dégâts! Cette option est particulièrement originale. Il faut attendre un certain temps en cliquant sur l'objet, jusqu'à ce que le personnage pense que l'objet soit réparé. Et c'est seulement lorsque vous l'utiliserez que vous saurez si vous vous êtes trompé ou non! Ce n'est pas trop dangereux lorsque vous réparez un casque, mais ça devient risqué avec une grenade!

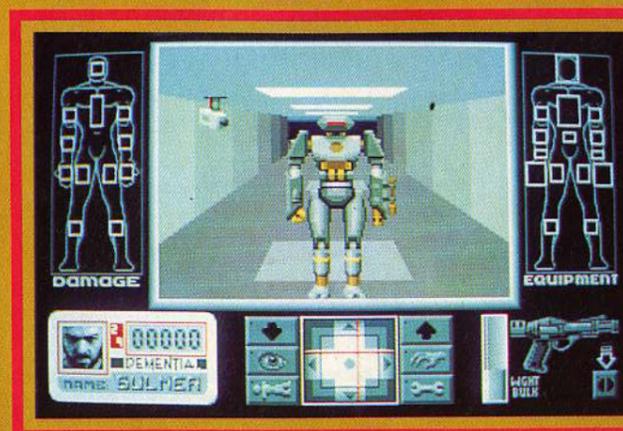
La silhouette de gauche donne votre santé, par parties du corps. Bien sûr, les blessures affectent vos déplacements, vos réflexes et vos aptitudes!

Les combats sont assez rapides, tant que vous utilisez vos armes à feu. Il est bien sûr possible de combattre aux poings, mais c'est bien moins efficace.

Le nombre d'objets que l'on peut trouver dans le jeu est trop important pour être cité ici, tout comme les possibilités qu'offre Corporation. Sachez que certaines portes s'ouvrent à l'aide d'un code, et qu'il faudra soit être patient, soit trouver un crochet électronique, qui trouvera le code tout seul.

Vous trouverez également des ascenseurs permettant d'atteindre de nouveaux niveaux, ainsi que des consoles d'ordinateurs, vous donnant le plan de la région, ou permettant de contrôler les systèmes de sécurité.

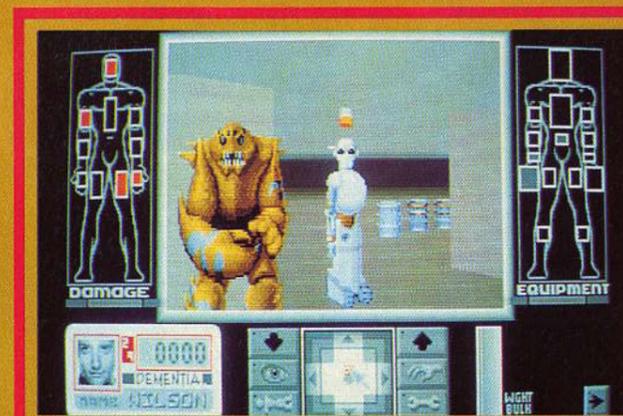
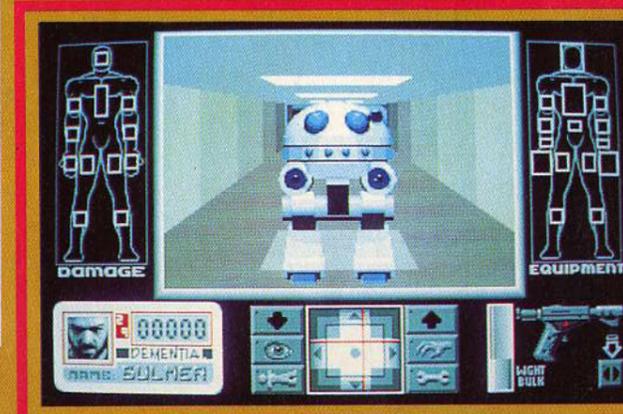
Côté réalisation, Corporation est carrément incroyable. C'est le premier jeu dans le genre de Dungeon Master mais en 3D avec des sprites, et qui permet au joueur de se déplacer véritablement où il veut dans un monde à la fois réaliste et beau. Il est possible de tourner autour des ennemis, et de les voir ainsi selon divers angles de vue! Les possibilités du jeu sont tellement nombreuses qu'on a du mal à penser tout le temps à tout ce que l'on peut faire, et c'est ce qui rapproche véritablement Corporation d'un jeu de rôle, même si l'action est présente puisque le jeu est en temps réel. Parmi les idées chocs, le fait que le personnage bofte lorsqu'il est blessé à une jambe, qui entraîne une vue bancale de l'image! Il y a aussi le Scanman, pièce d'équipement permettant d'avoir une vue en 3D fil de fer



de tout le niveau, avant même de l'explorer! Et puis il y a aussi les petits robots au plafond, qui parcourent les niveaux pour réparer les ampoules grillées ou tout ce que vous auriez pu détruire.

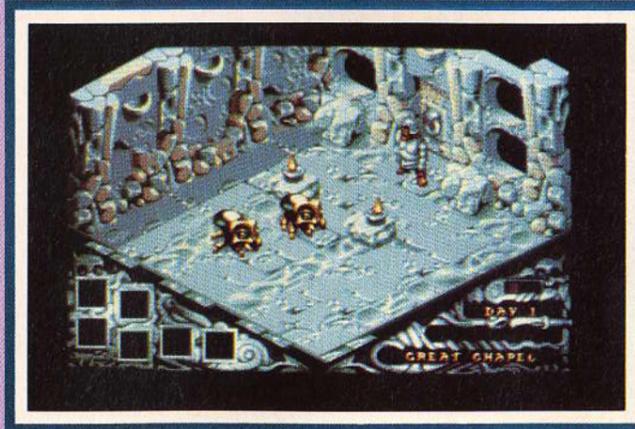
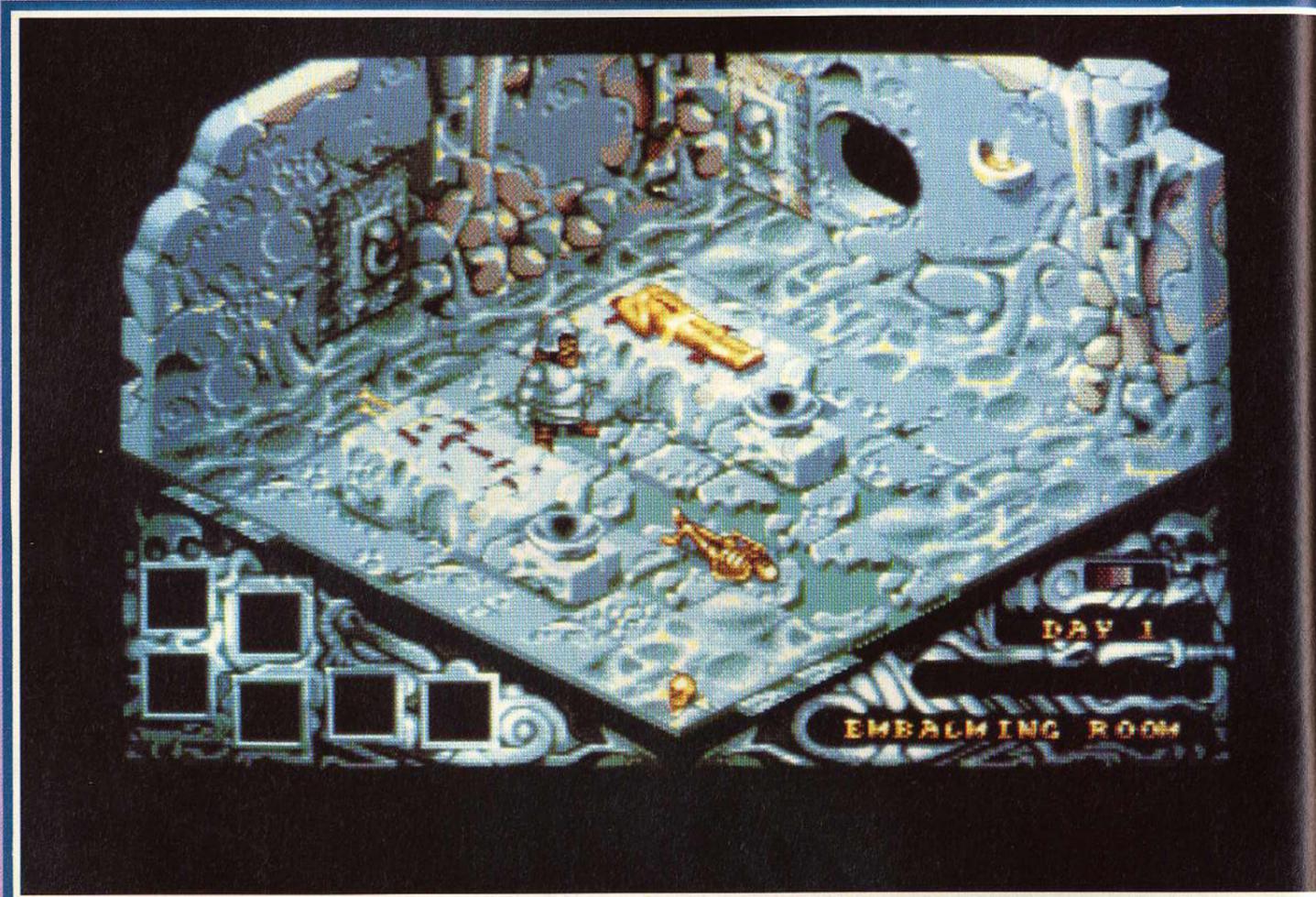
Côté jeu, c'est prenant, réaliste et envoûtant, surtout que les effets sonores sont assez bon. Prenant et intéressant, puisque même si vous êtes capturé et enfermé dans une cellule, vous avez toujours un moyen de vous échapper. Enfin, pour ceux qui ne seraient toujours pas convaincus, une option non décrite dans la documentation permet d'utiliser, pour les pros, des pouvoirs psioniques... Mais c'est une autre histoire!

Bref, si vous êtes un fan de Dungeon Master et autres jeux du genre, Corporation doit être votre prochain achat, même si il y a moins d'énigmes que dans les jeux FTL, mais l'ambiance y est telle que vous serez comblés.

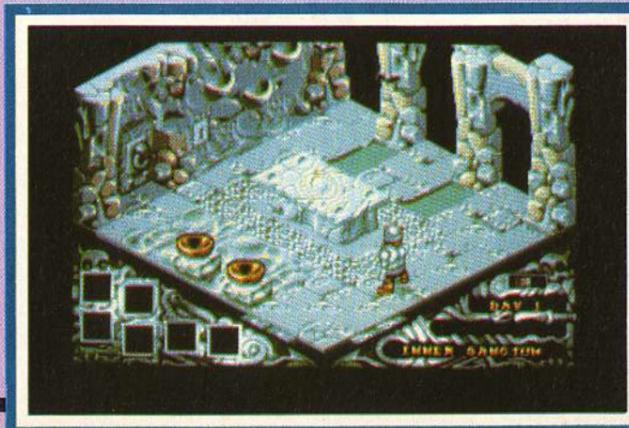


	AM	
SCENARIO	81%	
GRAPHISME	82%	
ANIMATION	94%	
SON	83%	
COMMANDE	96%	
NIVEAU	B	
INTERET	91%	
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Septembre		DOC : -/10
PC : Fin 90		CORE
ST : Septembre		

# CADAVER



Il est des gens qui transforment en or tout ce qu'ils touchent, et désormais, plus aucun doute, les Bitmap Brothers en font partie. Après Speedball, Xénon 2, qui à peine sortis étaient élus meilleurs jeux de l'année dans leurs catégories respectives, voici un jeu d'aventure arcade qui va faire bien des jaloux. Les graphismes, vous les connaissez, nous en avons passé de nombreuses photos en preview, et en voici encore quelques-unes. Ils se caractérisent comme toujours, par une grande finesse, de magnifiques couleurs et un style convenant parfaitement à ce type de jeu. Chacun des couloirs, chacune des pièces, sont différents des autres, avec de nombreux petits détails encombrant ces lieux: autels, squelettes, tonneaux, pentacles peints sur les murs, arches, piliers... Les monstres sont eux aussi merveilleusement dessinés, surtout les dragons. Pratiquement tout le jeu se déroule au joystick, sauf quatre ou cinq touches du clavier. Ces dernières permettent d'atteindre le menu d'inventaire, de voir la carte des lieux que vous avez déjà visités (elle se dessine toute seule)... Vous y jouez le rôle d'un nain, fameux guerrier (NDLR: Narcissique!), qui ayant entendu parler d'un château rempli de trésors, décide de partir l'explorer. A l'intérieur de celui-ci, il va devoir affronter monstres, pièges et énigmes, et découvrir la formidable histoire des habitants de ce lieu maudit. Vous pouvez prendre jusqu'à 32 objets dans votre sac à dos. Vous allez ainsi trouver de nombreux parchemins et grimoires, vous donnant des indices sur les pièges et sur ce qui s'est réellement passé dans le château. Vous allez bien sûr ramasser diverses armes et armures, de la nourriture, des cordes, de l'argent, des clés... Côté magie, là encore vous allez être gâté: on trouve des potions, des parchemins et des objets magiques. La plupart du jeu consiste donc en l'exploration des couloirs et des salles. De nombreuses portes et passages étant fermés, il faut trouver les bonnes clés, une manette, un bouton ou un objet capable d'ouvrir ces issues. Certains endroits sont bien sûr habités par divers monstres, tous plus bizarres les uns que les autres, que vous devez combattre ou éviter. Suivant vos performances, votre héros gagne en expérience et devient plus puissant, ce qui lui permet de survivre aux niveaux supérieurs. En effet, il ne s'agit pas de visiter une petite cinquantaine de salles mais bien des centaines, à travers plusieurs niveaux progressifs. Si vous trouvez les bons parchemins, vous pourrez alors sauvegarder vos parties, pour les continuer ultérieurement. Le système de jeu est vraiment très pratique, et avec en plus les qualités techniques incroyables de ce soft, ce jeu a tout pour devenir un hit. D'autant plus que le scénario se révèle assez complexe, et qu'il s'agit d'une formidable aventure pleine de surprises et de trésors. Alliant à la perfection la réflexion et l'arcade, ce soft est sans aucun doute pour moi, le jeu du mois.



		ST
SCENARIO		91%
GRAPHISME		90%
ANIMATION		91%
SON		65%
COMMANDE		81%
NIVEAU		A
INTERET		97%
<b>Disponibilité</b> AM : Mi-septembre PC : Non prévu ST : Mi-septembre		<b>PACKAGING :</b> -/10 <b>DOC :</b> -/10 <b>MIRRORSOFT</b>

# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

## COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée  
75016 PARIS  
Tél : (1) 45.00.69.68  
Métro Argentine

## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

C.C. Le Triangle-Ni. Bas  
34000 MONTPELLIER  
Tél : 67.58.58.88

## COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

## AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :  
100 % A D'OR ..... 145/195  
12 JEUX FANTASTIQUES ..... 145/195  
DOUBLE ACTION ..... 99/149  
EPYX 21 ..... 145/195  
GAME SET & MATCH ..... 129/169  
GAME SET & MATCH 2 ..... 129/169  
HEROES ..... 145/195  
LA COLLECTION CPC ..... 160/225  
LES AVENTURIERS ..... 145/195  
LES BARBARES ..... 149/199  
LES FANATIQUES ..... ND/245  
LES FOUS DU FOOT ..... 145/195  
LES JUSTICIERS ..... 145/195  
LES JUSTICIERS II ..... 145/195  
LES MAITRES NINJA ..... 125/175  
LES VAINQUEURS ..... 145/195  
OCEAN DYNAMITE ..... 149/199  
WORLD CUP YEAR 90 ..... 145/195

ESCAPE FROM THE PLANET ..... 95/145  
FIRE & FORGET 2 ..... 129/169  
FLIMBO'S QUEST ..... 99/149  
GHOUL'S GHOSTS ..... 99/149  
GREAT COURTS ..... 145/195  
HOSTAGES (OPERATION GIGN) ..... 165/225  
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE) ..... 95/145  
INTERNATIONAL 3D TENNIS ..... 99/149  
IRON LORD ..... ND/195  
ITALY 90 ..... 125/175  
KICK OFF 2 ..... 95/145  
KICK OFF ..... 129/169  
KYLAX ..... 99/149  
LA SECTE NOIRE ..... ND/179  
LODE RUNNER ..... 145/195  
MANCHESTER UNITED ..... 129/169  
MIDNIGHT RESISTANCE ..... 99/149  
NIGHT HUNTER ..... ND/175  
NINJA SPIRIT ..... 99/149  
ORIENTAL GAMES ..... 129/159  
PLAYER MANAGER ..... 129/169  
PLOTING ..... 99/149  
RAINBOW ISLAND ..... 95/145  
RICK DANGEROUS ..... 95/145  
SATAN ..... 145/175  
SECRET AGENT (SILY SPY) ..... 95/145  
SHADOW WARRIORS ..... 95/145  
SNOW STRIKE ..... 95/145  
STORMLORD 2 ..... 95/145  
STUNT CAR ..... 95/145  
SWITCHBLADE ..... 95/145  
TENNIS CUP ..... 165/195  
TERRE ET CONQUERANTS ..... 160/195  
TIE BREAK ..... 95/145  
TINTIN SUR LA LUNE ..... 135/185  
TURBO OUT RUN ..... 99/149  
TURRICAN ..... 95/145  
TUSKER ..... 95/145  
VENDETTA ..... 95/145  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 95/145

## IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :  
AMERICAN DREAMS ..... 245  
EUROPEAN DREAMS ..... 245  
FUNBOX ..... 245  
HEROES ..... 245  
BACK TO THE FUTURE II ..... 259  
BAD BLOOD ..... 345  
BATMAN CAPED CRUSADER ..... 195  
BATTLE MASTER ..... 249  
BETRAYAL ..... 249  
BLADE WARRIOR ..... 245  
BLOCK OUT ..... 345  
BOMBER MISSION DISK 1 ..... 195  
BUDDOKAN ..... 245  
CHAMPION OF KRYNN ..... 299  
CHESSPLAYER 2150 ..... 295  
CODENAME ICEMAN ..... 445  
COLONEL BEQUEST ..... 445  
COLORADO ..... 249  
CONQUEST OF CAMELOT ..... 445  
CURSE OF THE AZURE BOND ..... 345  
DAVID WOLF SECRET AGENT ..... 399  
DOUBLE DRAGON 2 ..... 245  
DRAGON'S LAIR ..... 450  
DRAGON STRIKE ..... 299  
DRAKKHEN ..... 260  
DUNGEON MASTER ..... 395  
DYNASTY WARS ..... 245  
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK ..... 299  
EPIC ..... 249  
F14 TOMCAT ..... 245  
F19 (MICROPROSE) ..... 385  
FIRE & FORGET 2 ..... 269  
FLIGHT OF THE INTRUDER ..... 345  
FLIGHT S. SCENERY ..... 250  
DISK (L'UNITE) ..... 450  
FIGHT SIMULATOR ..... 250  
FULL METAL PLANET ..... 250  
GHOST'N GOBLINS ..... 279  
GREAT COURTS ..... 269  
HARPOON ..... 295  
HERO'S QUEST ..... 345  
INDIANAPOLIS 500 ..... 249  
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE) ..... 269  
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE ..... 249  
ITALY 90 ..... 249  
KICK OFF 2 ..... 249  
KYLAX ..... 245  
LA LEGENDE DE SRAM ..... 260  
LEND OF FAERGHAIL ..... 295  
LEISURE SUIT LARRY 3 ..... 395  
LES VOYAGEURS DU TEMPS ..... 295  
LHX ATTACK CHOPPER ..... 395  
LODE RUNNER ..... 295  
LOOM ..... 295  
M1 TANK PLATOON ..... 389  
MANCHESTER UNITED ..... 269  
MIDWINTER ..... 345  
PC GLOBE ..... 485  
PLAYER MANAGER ..... 269  
POPULOUS ..... 245  
POWERBOAT USA ..... 245  
RAILROAD TYCOON ..... 345  
RINGS OF MEDUSA ..... 295  
RORKE'S DRIFT ..... 249  
SATAN ..... 240  
SHERMAN M4 ..... 245  
SHINOBI ..... 245  
SILENT SERVICE 2 ..... 395  
SIM CITY TERRAIN EDITOR ..... 195  
SIM CITY ..... 245  
STARBLADE ..... 265  
STARFLIGHT II ..... 245  
STRIDER ..... 245  
TEST DRIVE 2 ..... 245  
THUNDERSTRIKE ..... 249  
ULTIMA 5 ..... 295  
ULTIMA 6 ..... 325  
VETTE ..... 295  
WOLFPAK ..... 325  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 245

## MATERIEL

ATARI  
520 STE ..... 3490  
520 STE + ECRAN MONO SM124 ..... 4480  
520 STE + ECRAN COULEUR SM124 ..... 4490  
1040 STE ..... 4490  
1040 STE + ECRAN MONO SM124 ..... 5490  
PORTFOLIO ..... 2290  
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI ..... 4990  
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF ..... 990  
AMIGA  
AMIGA 500 ..... 3490  
ECRAN COULEUR 1084 P ..... 2500  
CABLE PERITES ..... 150  
EXTENSION 512 KO + HORLOGE (A501) ..... 990  
LECTEUR EXTERNE 3"5 ..... 990  
A.M.C. ..... 225  
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL ..... 249  
AFTER THE WAR ..... 195  
ARMALYTE ..... 195  
ATOMIX ..... 195  
B.A.T. ..... 349  
BACK TO THE FUTURE 2 ..... 245  
BATTLE COMMAND ..... 245  
BATTLE OF BRITAIN ..... 245  
BATTLE MASTER ..... 245  
BETRAYAL ..... 245  
BLACK TIGER ..... 199  
BLADE WARRIOR ..... 259  
BLOCK OUT ..... 245  
BOMBER ..... 289  
BOMBER MISSION DISK 1 ..... 289  
B.S.S. JANE SEYMOUR ..... 245  
CABAL ..... 195  
CARTHAGE ..... 245  
CHAMPION OF KRYNN ..... 295  
CHAOS STRIKE BACK ..... 225  
CHASE HQ ..... 195  
CODENAME ICEMAN ..... 345  
COLONEL BEQUEST ..... 395  
COMBO RACER ..... 199  
CONQUEST OF CAMELOT ..... 345  
CRACK DOWN ..... 195  
DOUBLE DRAGON 2 ..... 195  
DRAGON FLIGHT (VF) ..... 325  
DRAGON'S BREATH ..... 295  
DRAGON FLIGHT ..... 299  
DRAGON'S LAIR ..... 445  
DRAKKHEN ..... 260  
DYNASTY WARS ..... 195  
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK ..... 295  
EMLYN HUGHES SOCCER ..... 245  
EPIC ..... 245  
ESCAPE FROM THE PLANET ..... 195  
EXTASE ..... 235  
F19 STEALTH FIGHTER ..... 249  
F29 RETALIATOR ..... 249  
FALCON (VF) ..... 285  
FALCON MISSION ..... 245  
FALCON MISSION DISK 2 ..... 195  
FINAL COMMAND ..... 245  
FIRE BRIGADE ..... 295  
FIRE & BRIMSTONE ..... 249  
FIRE & FORGET 2 ..... 269  
FLIMBO'S QUEST ..... 245  
FLOOD ..... 245  
GHOST'N GOBLINS ..... 195  
GHOUL'S GHOSTS ..... 195  
GOLD OF THE AZTECS ..... 245  
JOYSTICKS  
QUICKJOY II+ ..... 69  
QUICKJOY II ..... 89  
QUICKJOY III ..... 129  
QUICKGUN TURBO 3 ..... 195  
SPEEDKING KONIX ..... 99  
MICRO BLASTER ..... 130  
SPEEDKING KONIX PC ..... 245  
DISQUETTES VIERGES  
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10 ..... 69  
3"5 MARQUES DF/DD, LES 10 ..... 120  
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10 ..... 39  
3"CF2, LES 10 ..... 190  
SPECTRUM  
COMPILATIONS  
100 % DYNAMITE ..... 169  
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD) ..... 225  
COIN OP HITS ..... 190  
EPYX ACTION ..... 160  
GAME SET & MATCH ..... 129  
GAME SET & MATCH 2 ..... 149  
HEROES ..... 149  
LES BEST US GOLD ..... 149  
OCEAN DYNAMITE (INCROWD) ..... 169  
TAITO COIN OP HITS ..... 125  
THE STORY SO FAR vol 1 ..... 160  
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL ..... 110  
ALTERED BEAST ..... 160  
ARMALYTE ..... 110  
BATMAN (LE FILM) ..... 120  
BLOODWYCH ..... 110  
CABAL ..... 110  
DELTA CHARGE ..... 110  
DOUBLE DRAGON ..... 95  
DOUBLE DRAGON II ..... 110  
DRAGON NINJA ..... 95  
DRAGON STRIKE ..... 299  
GUNSHP ..... 120  
HARD DRIVE ..... 245  
INDY (ARCADE) ..... 99  
INTERNATIONAL 3D TENNIS ..... 110  
KICK OFF ..... 120  
KICK OFF 2 ..... 140  
LAST NINJA 2 ..... 140  
LORD OF CHAOS ..... 140  
OPERATION THUNDERBOLT ..... 110  
RAINBOW ISLAND ..... 110  
ROBOCOP ..... 95  
SECRET AGENT (SILY SPY) ..... 110  
SHADOW WARRIORS ..... 110  
STORMLORD ..... 95  
STRIDER ..... 95  
TURBO OUT RUN ..... 120  
VENDETTA ..... 110  
VIGILANTE ..... 95  
WILD STREET ..... 120

## COMMODORE 64

COMPILATIONS :  
100 % DYNAMITE ..... 145/190  
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD) ..... 225/269  
COIN OP HITS ..... 129/169  
GAME SET & MATCH ..... 129/179  
GAME SET & MATCH 2 ..... 139/189  
HEROES ..... 145/195  
LES BEST OUS GOLD ..... 149/179  
OCEAN DYNAMITE (INGROWD) ..... 139/189  
STARWARS TRIVIA ..... 160/195  
TAITO COIN OP HITS ..... 125/165  
THE STORY SO FAR vol 1 ..... 160/195  
THE STORY SO FAR vol 2 ..... 160/195  
THRILL TIME GOLD 2 ..... 145/169  
WORLD CUP SOCCER ..... 145/195  
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL ..... 109/169  
AFTER THE WAR ..... 140/195  
ALTERED BEAST ..... 140/195  
BARD'S TALE 2 ..... ND/245  
BARD'S TALE 3 ..... ND/245  
BARD'S TALE ..... 65/095  
BATMAN (LE FILM) ..... 95/145  
BLOOD MONEY ..... 109/169  
BLOODWYCH ..... 109/169  
CABAL ..... 95/145  
CHAMPION OF KRYNN ..... ND/269  
CHASE HQ ..... 95/149  
CURSE OF THE AZURE BOND ..... ND/269  
DRAGON NINJA ..... ND/269  
DRAGON STRIKE ..... 199/249  
DRAGONS SPIRIT ..... 95/145  
DRAGON'S WAR ..... ND/225  
DYNASTY WARS ..... 109/169  
EMLYN HUGHES INTL SOCCER ..... 95/145  
ESCAPE FROM THE PLANET ..... 109/169  
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) ..... 490/590  
GALAXY FORCE ..... 99/149  
GHOSTBUSTERS 2 ..... 109/169  
GRAND PRIX CIRCUIT ..... 120/189

GREAT COURTS ..... 225/245  
GUNSHIP ..... 139/189  
HARD DRIVE ..... 109/169  
HEROES OF THE LANCE ..... 120/169  
HILLSFAR ..... ND/225  
INDY (ARCADE) ..... 115/169  
INTERNATIONAL 3D TENNIS ..... 109/169  
KICK OFF ..... 140/195  
KICK OFF 2 ..... 140/195  
LORD OF CHAOS ..... 109/169  
MANCHESTER UNITED ..... ND/249  
MILESTONES ..... 109/169  
NEW ZEALAND STORY ..... 95/145  
NINJA SPIRIT ..... 99/149  
NINJA WARRIOR ..... 110/160  
OPERATION THUNDERBOLT ..... 99/149  
PIPE MANIA ..... ND/180  
POOL OF RADIANCE ..... ND/269  
POWERBOAT USA ..... 120/165  
Q & B ..... 129/149  
RAINBOW ISLAND ..... 120/169  
RICK DANGEROUS ..... 99/149  
SATAN ..... 145/169  
SCRAMBLE SPIRIT ..... 95/160  
SECRET AGENT (SILY SPY) ..... 109/169  
SECRET OF SILVER BLADE ..... ND/269  
SERVE AND VOLLEY ..... 95/145  
SHADOW WARRIORS ..... 109/169  
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT ..... 195/245  
SKI OR DIE ..... ND/169  
SNOW STRIKE ..... 99/149  
SPEEDBALL ..... 99/169  
STRIDER ..... 95/145  
TEST DRIVE ..... 245  
TEST DRIVE 2 ..... 245  
THUNDERSTRIKE ..... 249  
ULTIMA 5 ..... 295  
TIE BREAK ..... 129/169  
TURBO OUT RUN ..... 110/160  
TURRICAN ..... 109/169  
TUSKER ..... 129/169  
TV SPORT FOOTBALL ..... ND/195  
VENDETTA ..... 109/169  
WILD STREET ..... 120/160



DISQUETTES 3,5 DF DD  
PAR 10 : 49 F  
PROFITEZ-EN !

## ATARI STE/STE

COMPILATIONS :  
ALL TIME FAVORITES ..... 295  
AMERICAN DREAMS ..... 245  
EUROPEAN DREAMS ..... 245  
FLIGHT COMMAND ..... 325  
HEROES ..... 295  
LES AVENTURIERS ..... 245  
LES GENS D'OR ..... 245  
LES JUSTICIERS ..... 245  
LES JUSTICIERS II ..... 245  
LES VAINQUEURS ..... 295  
WORLD CUP YEAR 90 ..... 260  
A.M.C. ..... 225  
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL ..... 249  
AFTER THE WAR ..... 195  
ARMALYTE ..... 195  
ATOMIX ..... 195  
B.A.T. ..... 349  
BACK TO THE FUTURE 2 ..... 245  
BATTLE COMMAND ..... 245  
BATTLE OF BRITAIN ..... 245  
BATTLE MASTER ..... 245  
BETRAYAL ..... 245  
BLACK TIGER ..... 199  
BLADE WARRIOR ..... 259  
BLOCK OUT ..... 245  
BOMBER ..... 289  
BOMBER MISSION DISK 1 ..... 289  
B.S.S. JANE SEYMOUR ..... 245  
CABAL ..... 195  
CARTHAGE ..... 245  
CHAMPION OF KRYNN ..... 295  
CHAOS STRIKE BACK ..... 225  
CHASE HQ ..... 195  
CODENAME ICEMAN ..... 345  
COLONEL BEQUEST ..... 395  
COMBO RACER ..... 199  
CONQUEST OF CAMELOT ..... 345  
CRACK DOWN ..... 195  
DOUBLE DRAGON 2 ..... 195  
DRAGON FLIGHT (VF) ..... 325  
DRAGON'S BREATH ..... 295  
DRAGON FLIGHT ..... 299  
DRAGON'S LAIR ..... 445  
DRAKKHEN ..... 260  
DYNASTY WARS ..... 195  
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK ..... 295  
EMLYN HUGHES SOCCER ..... 245  
EPIC ..... 245  
ESCAPE FROM THE PLANET ..... 195  
EXTASE ..... 235  
F19 STEALTH FIGHTER ..... 249  
F29 RETALIATOR ..... 249  
FALCON (VF) ..... 285  
FALCON MISSION ..... 245  
FALCON MISSION DISK 2 ..... 195  
FINAL COMMAND ..... 245  
FIRE BRIGADE ..... 295  
FIRE & BRIMSTONE ..... 249  
FIRE & FORGET 2 ..... 269  
FLIMBO'S QUEST ..... 245  
FLOOD ..... 245  
GHOST'N GOBLINS ..... 195  
GHOUL'S GHOSTS ..... 195  
GOLD OF THE AZTECS ..... 245  
GREAT COURTS ..... 245  
HEROES QUEST ..... 345  
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE) ..... 245  
INFESTATION ..... 245  
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER ..... 249  
INTERNATIONAL 3D TENNIS ..... 245  
ITALY 90 ..... 195  
IVANHOE ..... 195  
KHALAAN ..... 299  
KICK OFF ..... 195  
KICK OFF 2 ..... 149  
KICK OFF EXTRA TIME ..... 149  
KYLAX ..... 195  
LAST NINJA 2 ..... 245  
LEGEND OF FAERGHAIL ..... 295  
LEISURE SUIT LARRY 3 ..... 395  
LES VOYAGEURS DU TEMPS ..... 245  
LODE RUNNER ..... 199  
LOOM ..... 295  
LOST PATROL ..... 249  
MANCHESTER UNITED ..... 245  
MAUPITI ISLAND ..... 269  
MIDWINTER ..... 260  
NINJA SPIRIT ..... 245  
NINJA WARRIOR (STP) ..... 199  
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE) ..... 295  
OPERATION THUNDERBOLT ..... 195  
PIRATES ..... 245  
PLAYER MANAGER ..... 269  
PLOTING ..... 245  
POPULOUS ..... 225  
POPULOUS DATA DISK ..... 249  
POWERBOAT USA ..... 249  
PROJECTILE ..... 195  
RAINBOW ISLAND ..... 195  
RINGS OF MEDUSA ..... 295  
RORKE'S DRIFT ..... 265  
SECRET AGENT (SILY SPY) ..... 195  
SHADOW OF THE BEAST ..... 245  
SHADOW WARRIORS ..... 195  
SHERMAN M4 ..... 245  
SIM CITY ..... 245  
SIR FRED ..... 245  
SORCERIAN ..... 345  
SPACE AGE ..... 245  
STARFLIGHT ..... 245  
STORMLORD 2 ..... 195  
SUPER WONDERBOY ..... 195  
TENNIS CUP ..... 245  
TIE BREAK ..... 245  
TURRICAN ..... 295  
TUSKER ..... 245  
TV SPORT BASKETBALL ..... 289  
ULTIMA 5 ..... 275  
VENDETTA ..... 245  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 199

## AMIGA

COMPILATIONS :  
ALL TIME FAVORITES ..... 295  
FLIGHT COMMAND ..... 325  
HEROES ..... 295  
LES AVENTURIERS ..... 295  
LES GENS D'OR ..... 245  
LES JUSTICIERS ..... 245  
LES JUSTICIERS II ..... 245  
LES VAINQUEURS ..... 295  
MAGNUM 4 ..... 295  
688 ATTACK SUB ..... 245  
ARMALYTE ..... 195  
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL ..... 249  
AFTER THE WAR ..... 195  
AMOS THE CREATEUR ..... 495  
BACK TO THE FUTURE 2 ..... 245  
BATTLE MASTER ..... 245  
BATTLE OF BRITAIN ..... 295  
BATTLE SQUADRON ..... 285  
BETRAYAL ..... 245  
BLADE WARRIOR ..... 245  
BLOCK OUT ..... 249  
B.S.S. JANE SEYMOUR ..... 245  
BUDDOKAN ..... 245  
CARTHAGE ..... 245  
CHAMPION OF KRYNN ..... 295  
CHASE HQ ..... 245  
COLORADO ..... 245  
COMBO RACER ..... 245  
CONQUEST OF CAMELOT ..... 395  
CRACK DOWN ..... 249  
DEFENDER OF THE EARTH ..... 199  
DOUBLE DRAGON 2 ..... 195  
DRAGON FLIGHT (VF) ..... 325  
DRAGON'S BREATH ..... 295  
DRAGON FIGHT ..... 289  
DRAGON'S LAIR 2 ..... 445  
DRAGON STRIKE ..... 299  
DRAKKHEN ..... 260  
DUNGEON MASTER (VF) ..... 295  
DYNASTY WARS ..... 245  
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK ..... 295  
EMLYN HUGHES SOCCER ..... 245  
EPIC ..... 245  
ESCAPE FROM THE PLANET ..... 195  
EAST V WEST ..... 245  
F19 STEALTH FIGHTER ..... 285  
F29 RETALIATOR ..... 249  
FALCON (VF) ..... 295  
FALCON MISSION ..... 195  
FALCON MISSION DISK 2 ..... 195  
FEDERATION QUEST ..... 249  
FINAL COMMAND ..... 245  
FIRE & BRIMSTONE ..... 249  
FIRE & FORGET 2 ..... 269  
FLIGHT SIMULATOR 2(VF) ..... 335  
FLIMBO'S QUEST ..... 245  
FLOOD ..... 245  
FULL METAL PLANET ..... 249  
VENUS ..... 199  
WINGS ..... 295  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 199  
GOLD OF THE AZTECS ..... 249  
GREAT COURTS ..... 245  
HARDBALL II ..... 195  
HEROES QUEST ..... 345  
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE) ..... 245  
INFESTATION ..... 245  
INTERNATIONAL 3D TENNIS ..... 245  
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER ..... 249  
ITALY 90 ..... 245  
IVANHOE ..... 245  
JUMPING JACK SON ..... 245  
KHALAAN ..... 299  
KICK OFF 2 ..... 195  
KICK OFF EXTRA TIME ..... 149  
KICK OFF ..... 245  
KING QUEST IV ..... 345  
KNIGHTS OF CRYSTALLION ..... 295  
LAST NINJA 2 ..... 245  
LEGEND OF FAERGHAIL ..... 295  
LES VOYAGEURS DU TEMPS ..... 245  
LOST PATROL ..... 249  
MANCHESTER UNITED ..... 245  
MATRIX MARAUDER ..... 249  
MAUPITI ISLAND ..... 269  
MIDNIGHT RESISTANCE ..... 249  
MIDWINTER ..... 279  
NINJA SPIRIT ..... 245  
NINJA WARRIOR (STP) ..... 195  
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE) ..... 295  
POLICE QUEST II ..... 345  
PIRATES ..... 245  
PLAYER MANAGER ..... 269  
PLOTING ..... 249  
PROJECTILE ..... 195  
RAINBOW ISLAND ..... 245  
RAMROD ..... 245  
RED STORM RISING ..... 225  
RINGS OF MEDUSA ..... 295  
SATAN ..... 245  
SECRET AGENT (SILY SPY) ..... 245  
SHADOW OF THE BEAST II ..... 345  
SHADOW WARRIORS ..... 249  
SHERMAN M4 ..... 245  
EDITING ..... 245  
SIM CITY TERRAIN EDITOR ..... 195  
SIM CITY ..... 245  
SIR FRED ..... 245  
TIE BREAK ..... 245  
STARFLIGHT ..... 245  
TEST DRIVE 2 ..... 285  
TIE BREAK ..... 249  
TOWER OF BABEL ..... 245  
TURRICAN ..... 245  
TUSKER ..... 245  
TV SPORT BASKETBALL ..... 249  
ULTIMA 5 ..... 295  
UNREAL ..... 295  
VENDETTA ..... 245  
VENUS ..... 199  
WINGS ..... 295  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 199

VENTE PAR CORRESPONDANCE  
à adresser exclusivement à :  
**COCONUT**  
13, bd Voltaire  
75011 PARIS  
tél : (1) 43.55.63.00

**COCONUT**  
INFORMATIQUE

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
Tél \_\_\_\_\_  
Date d'expiration \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Signature: \_\_\_\_\_

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : <input type="checkbox"/> Cassettes <input type="checkbox"/> Disk - TOTAL à payer :	
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -littre <input type="checkbox"/> CB	
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb); PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX	
<input type="checkbox"/> ATARI ST <input type="checkbox"/> AMSTRAD CPC <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM <input type="checkbox"/> PC ET COMPATIBLES	

AGENCE CM 87 64 90 04 MONTPELLIER

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# RA



Ayant offensé le Dieu RA, ancienne divinité égyptienne, en ne lui proposant pas assez de sacrifices, ce dernier vous a transformé en scarabée et enfermé dans de multiples labyrinthes dont vous allez devoir sortir... Si l'histoire de ce jeu est simple, son principe est tout autre.

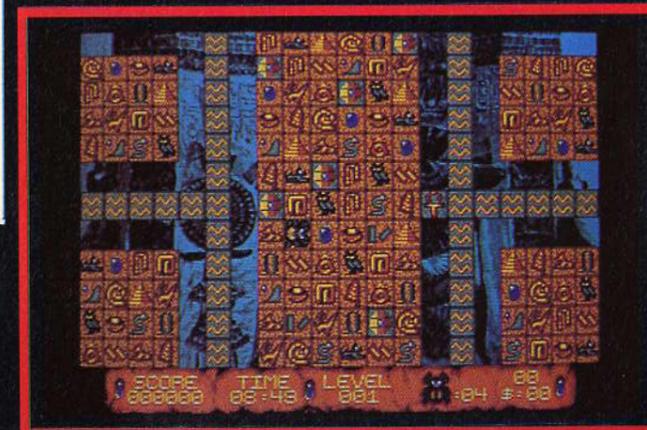
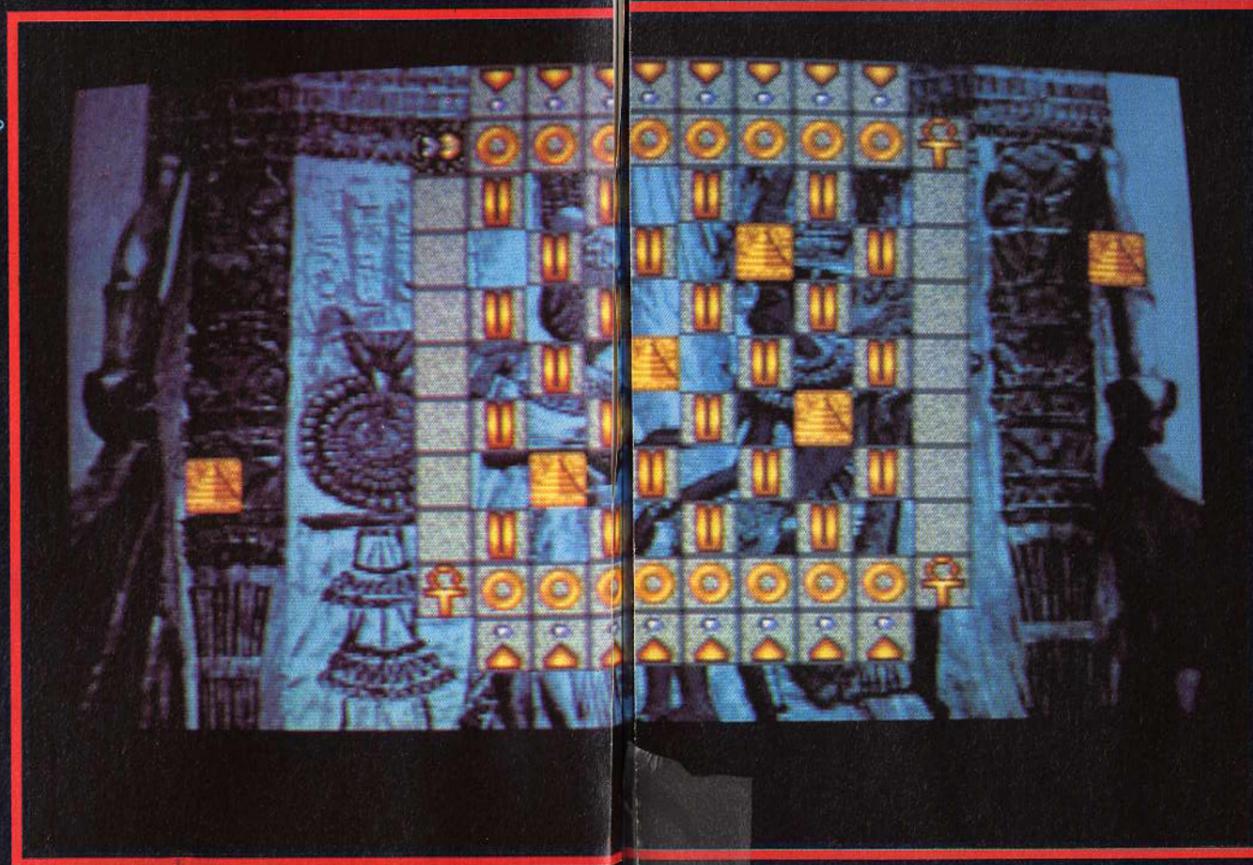
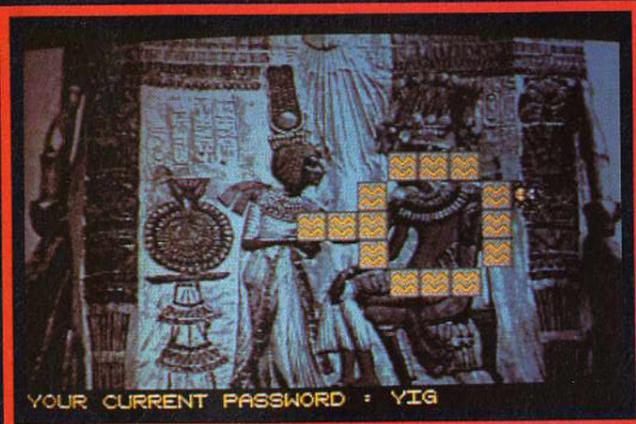
En effet, RA est un jeu de réflexion d'un nouveau genre aux origines multiples. En fait on peut annoncer que RA tire principalement ses sources du jeu de Shangaï. A chaque niveau, une sorte de damier comportant un nombre de pièces donné vous est présenté. Chacune d'entre elle est marquée d'un symbole (deux à deux évidemment), et le but est bien sûr de les éliminer. La comparaison avec le jeu de Shangaï s'arrête là! En effet, le damier comporte un seul niveau en hauteur et vous ne pouvez enlever des pièces de même symbole qui si ces dernières sont alignées verticalement ou horizontalement. Autre différence, en se positionnant sur une pièce (attention, elles n'ont pas toute cette particularité) avec votre scarabée il est possible de la bouger de manière à l'aligner avec une autre.

Le maniement du jeu est très simple. Pour enlever un couple de pièces il suffit de se placer sur l'une d'entre elles et d'appuyer sur le bouton de tir pour obtenir un curseur; une fois ce dernier à l'écran il s'agit de le placer sur l'autre pièce et de réappuyer sur le bouton de tir. Ensuite, en déplaçant le scarabée sur une troisième pièce ou un autre élément du décor, le couple de pièces disparaît.

Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Petite précision, vous commencez chaque niveau sur une pièce bien particulière marquée d'une croix égyptienne, cette dernière peut d'ailleurs se déplacer dans toutes les directions. Une fois le niveau terminé, vous devez impérativement revenir sur cette pièce pour passer au tableau suivant.

Pour compliquer encore un peu plus le jeu, certaines pièces seront accessibles par un unique chemin bien souvent impossible à refaire en sens inverse. En effet, les pièces possédant comme symbole un anneau disparaissent au moment même où le scarabée les traverse. D'autres se révèlent être des blocs de glace sur lesquelles il est inutile de tenter une quelconque action, votre animal s'arrêtant au prochain changement de direction, pièce ou mur. D'autres encore, marquées d'un triangle jaune et d'un point bleu, se mettent à bouger dès que la pièce qui les retenait a disparue, détruisant par la même occasion une autre catégorie de pièces. Enfin, des téléporteurs apparaissent dans les niveaux supérieurs, vous permettant de vous rendre en un point précis du tableau en un temps record.

Pour que le soft fût parfait, il fallait en plus du génial principe de jeu une excellente réalisation. Encore une fois, on retrouve le savoir faire de la société Rainbow Arts, avec de somptueux décors de fonds digitalisés (représentant des scènes de l'ancienne Egypte). Sur le plan sonore, RA n'est pas en reste et utilise pleinement les capacités de l'Amiga. En bref, un des meilleurs jeux de réflexion du moment, se situant au même niveau que Plotting, Klax ou Shangaï.



	AM
GRAPHISME	87%
ANIMATION	82%
SON	92%
COMMANDE	90%
NIVEAU	B
INTERET	92%



Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Septembre	DOC : -/10
PC : Non annoncé	RAINBOW ARTS
ST : Septembre	

# RAIDERS

SOCIÉTÉS FINANCIÈRES				
Titre	Quotité	Cours	X. Var.	Sté
P. U. A. T	20	344	00000	
A. T. R. I	35	277	00000	
ASSIST	30	222	00000	
PLANNASS	30	222	00000	
CELEM	20	188	00000	
C. S. C. F.	20	188	00000	
CREDITAS	20	188	00000	
CALCIEM	20	188	00000	
CRDCC	20	188	00000	
TOUTTRIC	20	188	00000	
PAHAMA	1	158	00000	
DOHABAIL	1	158	00000	



Jusqu'à présent, les jeux de simulation boursière n'ont pas été légion sur nos micros. La société Lankhor vient palier ce manque avec Raiders. Attention, ne tournez pas la page trop vite, même si le sujet traité est sérieux et trop souvent considéré comme ennuyeux, le jeu est tout autre! Elaboré avec de véritables spécialistes de la bourse, Raiders, en plus d'être fidèle aux réalités économiques, se veut accessible à tous (les mécanismes financiers ont été simplifiés) et avant tout distrayant.

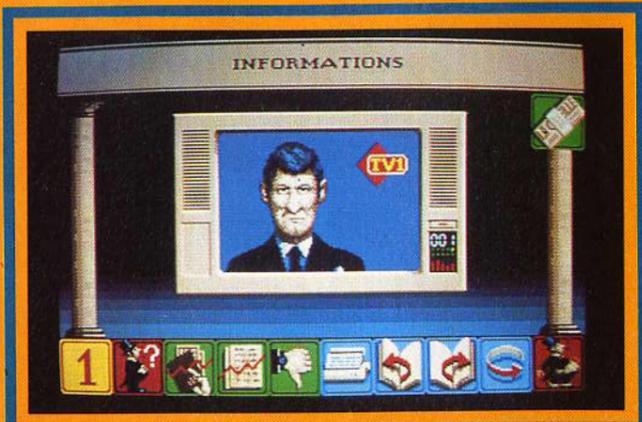
Avant de débiter une partie, vous devez définir le but à atteindre, ce dernier constitue la limite de fin de votre partie. Il peut s'agir d'une somme d'argent à amasser ou bien alors une date plafond (fin de l'année 93 par exemple). Ensuite, vous devez encore choisir le type de marché sur lequel vous allez intervenir, à terme ou au comptant.

Votre somme initiale est de 100 000 francs, à vous de l'investir au mieux dans les divers secteurs de l'économie. Ils sont au nombre de huit: produits de base, constructions, biens d'équipement, biens de consommation durables, biens de consommation non durables, biens de consommation alimentaire, services publics, sociétés financières. Avant d'acheter des titres (dans les tours suivants, vous aurez la possibilité d'en revendre), une option vous permet d'étudier telle ou telle société et vous forger ainsi une opinion. Pour vous aider dans vos décisions, vous pouvez faire appel à la corbeille, vous obtiendrez alors les dernières décisions des grands décideurs, les rumeurs et toutes sortes de tendance (chômeurs, impôts...). En plus, les programmeurs ont intégré la fameuse synthèse vocale "made in Lankhor". Elle est présente dans la corbeille, via un présentateur de JT mais elle permet entre autre, en cliquant sur n'importe quel icône (puis sur celui possédant la fonction descriptive) d'obtenir des informations parlées sur ce dernier. Avec tout ces renseignements, vous serez capable de lancer des ordres d'achats (au mieux ou avec un ordre stop) et de prendre des décisions plénières. Attention, soyez prévoyants et gardez sans cesse des liquidités. En effet, si

lors du paiement de vos opérations ou des impôts vous ne disposez pas des fonds nécessaires, vous serez irrémédiablement expulsé de la partie. Sachez que Raiders peut se jouer de un à quatre joueurs et autorise une sortie imprimante de vos transactions. De plus le manuel fourni est fort bien réalisé comprenant la liste complète des sociétés de Raiders avec leur cotation (à terme ou au comptant) et un lexique indiquant tous les termes techniques. En bref, un très bon logiciel qui devrait passionner tous les investisseurs en herbe.

INFORMATIONS	
<b>LA CORBEILLE</b>	
La Bolivie prête à vendre pour un demi milliard de dollars d'or	

	<b>ST</b>
GRAPHISME	67%
ANIMATION	-
SON	81%
COMMANDE	92%
NIVEAU	B
INTERET	79%
Disponibilité	
AM : Octobre	PACKAGING : 7/10
PC: Non annoncé	DOC : 7/10
ST : En vente	LANKHOR



# ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

### ATARI ST

520 STE +  
Mon Couleur + Joy  
+ Maupiti + Tennis Cup  
**5490 Frs**

1040 STE+Mon CouL  
+ 50 Disquettes +  
Maupiti + Tennis Cup + Joy  
**6490 Frs**

MEGA ST1 +  
Moniteur SM 124 Mono +  
100 Disquettes vierges  
**5990 Frs**

Lecteur ST/AMIGA  
externe 720K DF  
**720 Frs**

### ATARI XE

130 XE Peritel	580
Lect K7 XL/XE	250
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	390
Imprimante A1027	490

### ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)  
CALIFORNIA GAMES  
Adaptateur Secteur  
**1490 F**

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

**NOUVEAUTÉS**  
47 66 11 77

### SOFT ST

15% News  
30%  
sur 200 titres  
Nouveautés  
Tous les jours

GAMEBOY  
+1 jeu  
**NC**

40 titres  
disponibles  
1 Jeu: 200F  
380F les 2

ATARI  
PORTFOLIO  
+ Interface  
Parallèle  
2290 F

### MUSIQUE ST

PRO 24 3.0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

### Imprimantes

STAR LC 10  
**1890 F**  
STAR LC 24/10  
**2990 F**

### ---SEGA---

MEGADRIVE  
CONSOLE  
MEGADRIVE  
+ 2 Jeux

**1790 F**

ADAPTATEUR SEGA  
8 BIT DISPONIBLE

### NOUVEAUTÉS

DJ BOY, WIP RUSH  
CYBERBALL, E SWAT  
THUNDER FORCE III  
BASE BALL, PHILIOS  
SUPER SHINOBI, GOLF  
MONACO GRAND PRIX  
FINAL BLOW  
BATMAN  
WORLD CUP SOCCER  
GOLDEN AXE  
KEN LAST BATTLE

**390 F pièce**

### SOFT AMIGA

**INCROYABLE!!!**  
2 Softs achetés  
1 Gratuit

### SNK NEO GEO

CONSOLE	3950
BASE BALL	1950
NAM 75	1950
MAGICIAN LORD	1950
GOLF	2250
RIDING HERO	2250
NINJA COMBAT	1950

LOCATION, VTE  
REPRISE SNK  
16 (1) 47 66 11 77

### NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC

+ 2 jeux

**1490 F**

### CD NEC à 450 F pièce

DEATH BRINGER  
MILITARY COMMANDO  
SHANGHAI  
SUPER DARIUS

### Jeux NEC à 390 F pièce

Barumba, Formation Soccer, Splatter  
House, Blue Blink, Image Fight,  
Batman, Be Ball

Nombreux jeux NEC  
à 250 Frs

SUPERGRAFX  
+ BATTLE ACE  
**2490 Frs**

GRAND ZORT 390 F

Ghouls & Ghost, The Strider NC

### COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON  
50 Disquettes pour l'achat d'un  
AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat  
d'un AMIGA Couleur

**AMIGA 500 AMIGA 500**  
Monit 1084 S +

+ Cadeau Cadeau  
**5690 F 3490 F**

50 Disquettes KONICA	100 Disquettes KONICA
<b>200 F</b>	<b>380 F</b>

10 Disquettes KONICA La boîte	500 Disquettes KONICA
<b>80 F</b>	<b>360 F/ 100</b>

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

C.P. ....VILLE.....

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

N° | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | DATE EXP. | | | | |

NOUVEAUTÉS: TAPEZ 3615 ELECTRON

PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

CREDIT CETELEM, SOFINCO, CARTE AURORE

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot
-------------	-----	---------	----------

.....	.....	.....	.....
-------	-------	-------	-------

.....	.....	.....	.....
-------	-------	-------	-------

.....	.....	.....	.....
-------	-------	-------	-------

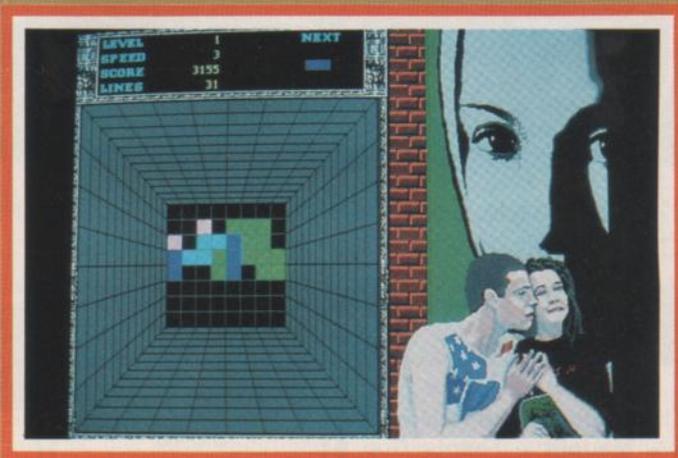
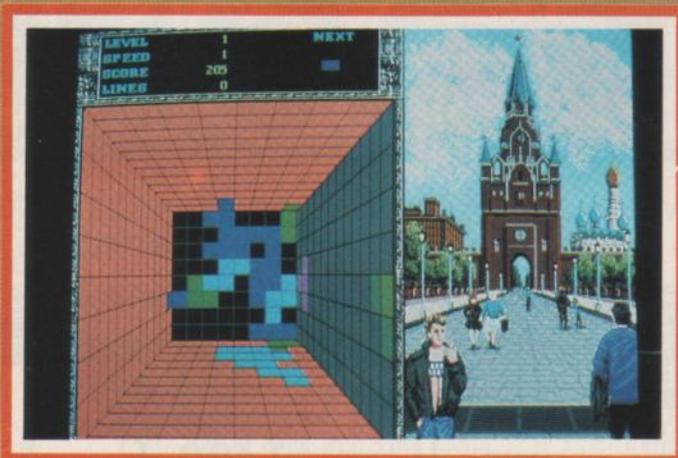
.....	.....	.....	.....
-------	-------	-------	-------

Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà ..... PORT

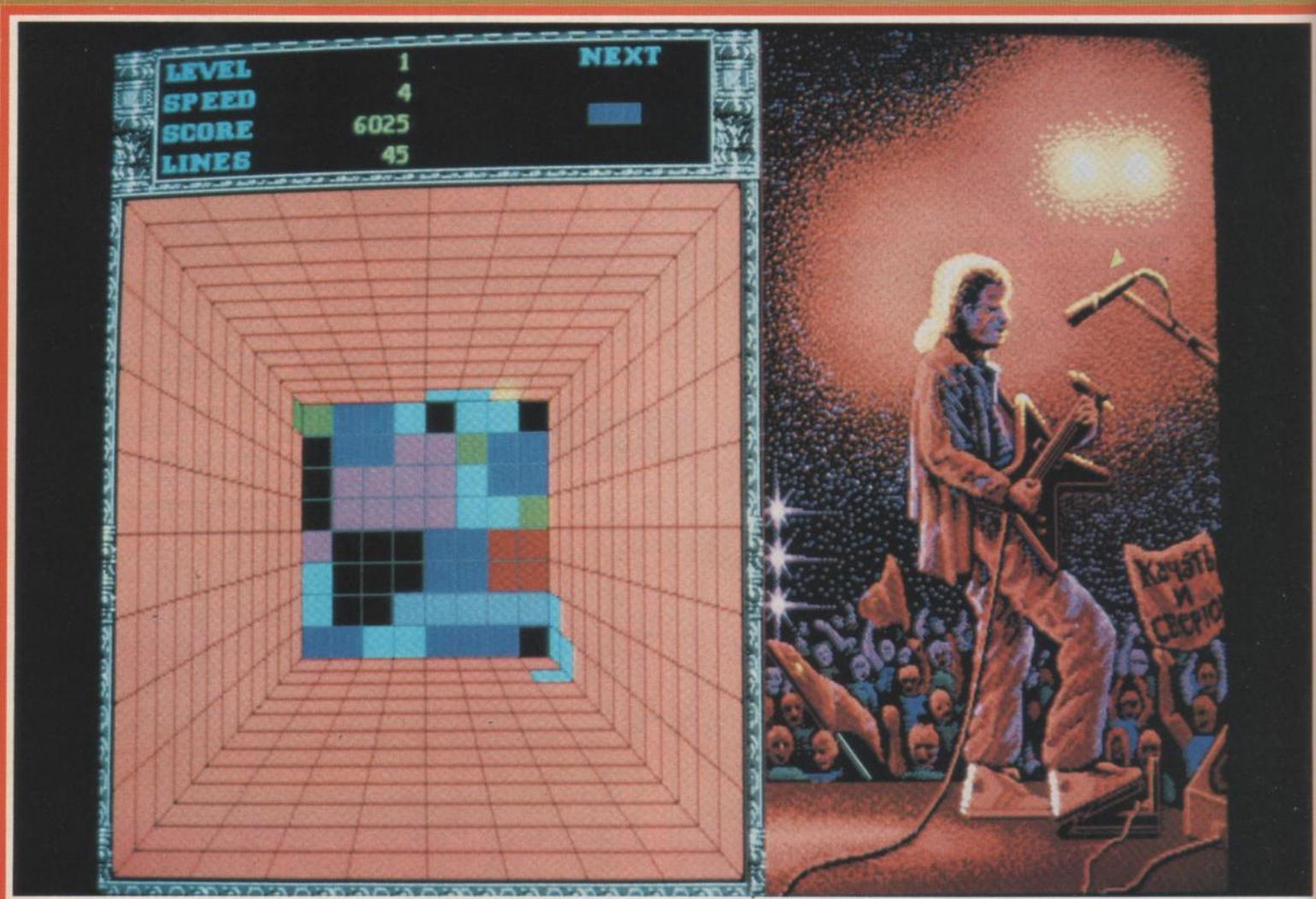
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F

Signature Parents et mineur: .....

TOTAL .....F TTC



# WELLTRIS





Depuis la sortie du génial Tetris, de nombreux logiciels de ce type ont fleuri sur nos micros, avec en général beaucoup de bonheur il faut le souligner. Mais bien sûr dès que l'on a su qu'Alexey Pajitnov préparait un nouveau programme, tous les regards se tournèrent vers lui, trahissant une impatience bien compréhensible.

Alors, après avoir joué à Welltris, que dire de ce jeu, sinon qu'il s'agit sans doute du prochain divertissement réflexo-ludique des prochains mois. Les amateurs de Tetris y retrouveront une âme, et les rares (de moins en moins avec le temps) à l'avoir totalement maîtrisé un nouveau challenge.

Si, encore une fois, le principe de Welltris est assez simple, ce jeu demande tout de même un peu plus de réflexion que Tetris et possède une gamme de coups beaucoup plus étendue. Tout comme dans Tetris, le but est de réaliser un maximum de lignes, mais cette fois-ci le jeu se joue sur un seul niveau. Je m'explique, face à vous un puits, comprenant quatre parois verticales quadrillées, comme des murs, sur lesquelles les pièces apparaissent. Ces dernières glissent vers le fond et viennent se positionner sur une surface plane, elle-même quadrillée, formant un carré. Elles ne s'arrêtent qu'au moment où elles touchent une autre pièce ou bien si elles atteignent la paroi opposée. Une ligne est validée lorsque l'une des lignes ou colonnes formées par la grille est remplie par des pièces. A vous de les emboîter de la meilleure manière! Il est donc possible de réussir des lignes verticalement ou horizontalement. Bien sûr, comme dans Tetris, dès qu'une ligne est réalisée, elle disparaît, les pièces se trouvant à côté venant se placer sur celle-ci. Ce système s'effectue toujours de la périphérie vers le centre. Vous verrez plus tard que cela comporte quelques avantages.

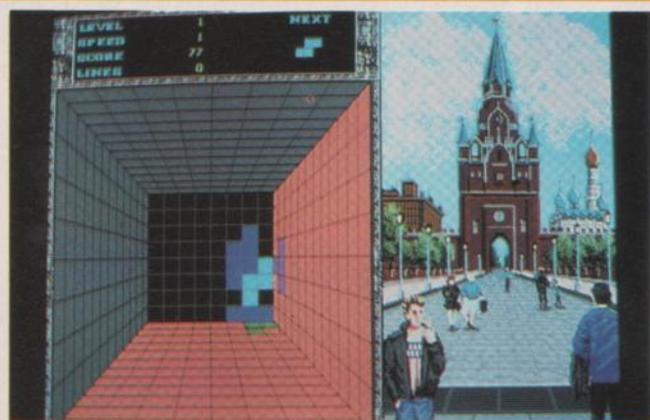
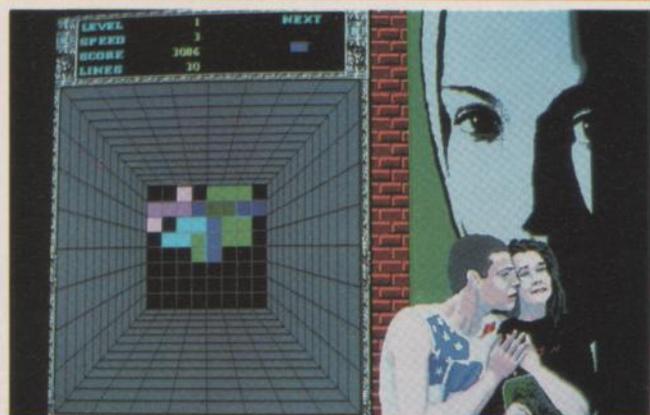
En ce qui concerne le maniement des pièces, il se fait au clavier. Vous pouvez les déplacer sur les quatre parois du puits et les faire pivoter sur elles-mêmes pour les insérer parfaitement aux autres. Particularité très intéressante, une

fois sur le fond il est encore possible de faire tourner une pièce. Pour entamer une partie, il est préférable de choisir le niveau un de manière à s'acclimater au jeu, et surtout de commencer avec une vitesse de jeu raisonnable. D'ailleurs, la difficulté croissante vient en grande partie, en plus du tirage des pièces, de la vitesse de descente de celles-ci. Elle augmente automatiquement avec les niveaux et donc le nombre de lignes réalisées. A noter que périodiquement, une pièce bonus apparaît à l'écran; théoriquement elle doit vous permettre de réaliser un coup magnifique, mais ce n'est pas toujours le cas. De plus, en raison de leur forme (alors que, pendant le jeu, les formes des pièces se rapprochent de celles de Tetris, avec quelques variantes) souvent énorme, il est très difficile d'en tirer partie lors d'un niveau élevé.

Autre difficulté, parfois vous serez obligé de placer une pièce à un endroit ne convenant pas parfaitement à cette dernière. Dans ce cas, une partie de la pièce débordera sur le côté, le bloquant pendant quelques secondes. Seules trois parois seront alors utilisables, rendant le jeu beaucoup moins évident. Bien sûr, lorsque les quatre parois sont bloquées, la partie est terminée.

Si les possibilités de Welltris s'arrêtaient là, le jeu serait déjà fantastique. Mais pour corser les choses, l'auteur a prévu l'utilisation des coins du puits. Attention, accrochez-vous pour les explications. Lorsque vous manipulez une pièce sur une des parois et l'amenez sur une autre, elle glisse de l'une à l'autre. Il suffit de l'arrêter au moment où elle se retrouve sur un coin et d'accélérer sa descente. Les éléments de la pièce se dissocieront alors pour aller chacun vers la paroi opposée. Si aucune autre pièce n'est déjà placée, ces éléments iront jusqu'aux bas des parois. Mais dans le cas contraire, le premier à être stoppé bloquera aussitôt l'autre, parti dans un sens perpendiculaire, je vous le rappelle. Cette possibilité, si elle peut offrir de multiples avantages, demande une très bonne vision du jeu et un peu de pratique.

En conclusion, un jeu génial, dans la lignée de Tetris, que tous les amateurs se doivent de posséder!



	PC
GRAPHISME	70%
ANIMATION	74%
SON	20%
COMMANDE	68%
NIVEAU	B
INTERET	96%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Septembre	PACKAGING : -/10
PC : Septembre	DOC : -/10
ST : Septembre	SPECTRUM HOLOBYTE



**OFFRE N°1** **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.  
**65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port**



**LES AUTOCOLLANTS AUSSI !**

**AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??**

**OFFRE N°2**

☆ **LE PACK D'ENFER** ☆

- N°1  N°2  N°3  N°4  N°5  N°6  
 N°7  N°8  N°9  N°10  N°11  N°12  
 N°13  N°14  N°15  N°16  N°17  N°18  
 N°19  N°20  N°21  N°22  N°23  N°24

**ATTENTION!** Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

**Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:**

**270 ff (port compris)**

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

**OFFRE N°3**

## RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°. **reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



**Le CD laser des musiques de ROCKSTAR**

**65 ff l'unité (port compris). SUPER!!**

## 3 MANETTES EN UNE SEULE

**OFFRE N°4**

**Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +**

**345 Ff +15ff de port**

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



**Super Nouveau Chouette Facile C'est possible...**

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir 3 T-shirts		80 165	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 <input type="checkbox"/> / CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>			

Attention: Il existe trois tailles différentes de Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous. Petit  x... Moyen  x... Grand  x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM : .....

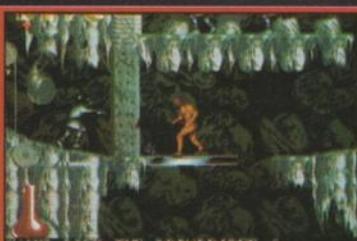
Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire



**SUPERB  
BEAST II  
'T' SHIRT  
ENCLOSED**

**An Original, Unique  
Roger Dean  
Design**

**LA BÊTE EST DE RETOUR!**

*LA SUITE DU JEU PHÉNOMÈNE DE 1989*

Votre combat mortel pour la liberté contre les forces démoniaques du Seigneur de la Bête n'est qu'un souvenir douloureux. Vous essayez d'oublier le supplice du Passé en savourant la récompense de votre succès dans cette bataille sanglante: retrouvez votre corps d'être humain. Mais alors que vous commencez à vous faire à votre nouvelle "humanité", les vieux démons du Passé ressurgissent... Le Sorcier de la Bête a enlevé votre soeur! Elle doit être sauvée avant de succomber définitivement à l'emprise de sa magie noire. Vous traversez un pays hostile infesté de créatures du Sorcier de la Bête, mais vous y rencontrerez aussi des soutiens qui vous aideront dans votre tâche.

Des combats sans merci à travers plusieurs niveaux! Sachez récupérer les armes et les objets nécessaires à l'aboutissement de votre Croisade contre le Sorcier et la Bête...

*Photos d'écran Amiga*

**SHADOW OF THE BEAST 2... DISPONIBLE SUR AMIGA  
ET N'oubliez PAS... SHADOW OF THE BEAST EST ENFIN DISPONIBLE  
SUR ATARI ST/STE!**

SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - TEL.: 1 43 35 06 75

# NEWS

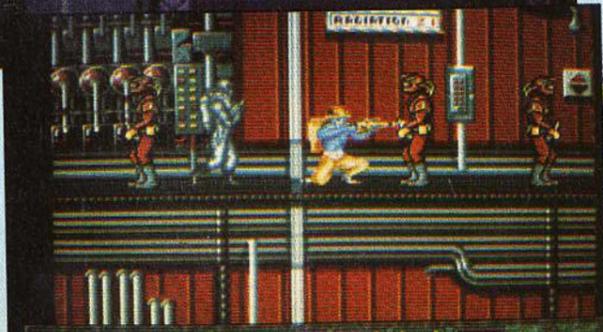
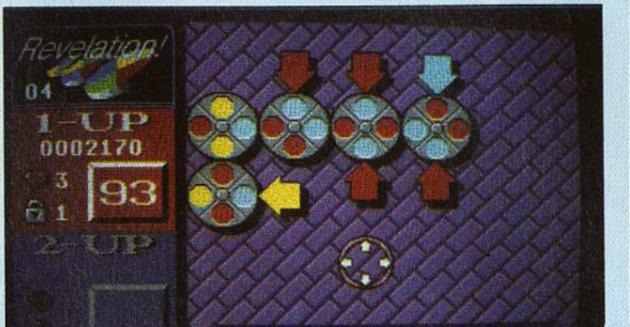
## MYRIAD RÉCIDIVE

La compagnie avait déjà réalisé l'excellent éducatif *La Vie du lac* pour EDF. Elle propose aujourd'hui un nouveau jeu éducatif, nommé *Salmo, l'Aventure du Saumon*. Le soft permet d'obtenir de nombreux renseignements sur les poissons migrateurs... après quoi, il devra aménager les rivières pour faciliter la remontée des saumons. Enfin, dans la phase de jeu, en 3D, il jouera le rôle du saumon. Disponible prochainement sur PC et ST, ce sera un soft en libre copie mais l'exemplaire original et complet sera disponible pour un prix inférieur à 100 francs. On vous reparle de cette excellente initiative dès que nous recevons le produit.



## DE NOUVEAUX KRYSALYS

Deux produits sont en cours de réalisation chez Krysalys. Le premier, nommé *Rogue Trooper*, est un jeu d'arcade basé sur le héros de BD du même nom. Le second produit se nomme *Revelation* et est un jeu dans le genre de Tetris, mais avec des roues aimantées de couleur!



## LA FONTAINE DES REVES

Electronic Arts éditera début septembre ce jeu d'aventure interactif pour PC, se déroulant en Floride, mais après une apocalypse nucléaire. Le groupe d'aventuriers doit retrouver une fontaine, qui permettrait de soigner tous les mutants de la région. Plus de détails le mois prochain.



## LES TORTUES ATTAQUENT...

C'est Mirrorsoft qui vient de décrocher les droits de Teenage Ninja Mutant Turtles, et la compagnie va s'empresser de programmer le soft, d'ici Noël, sur Amiga, PC et ST. Les Jeunes Tortues Ninja Mutantes font un carton aux Etats-Unis et en Angleterre, que ce soit en dessin animé, en jouet, ou encore en film!



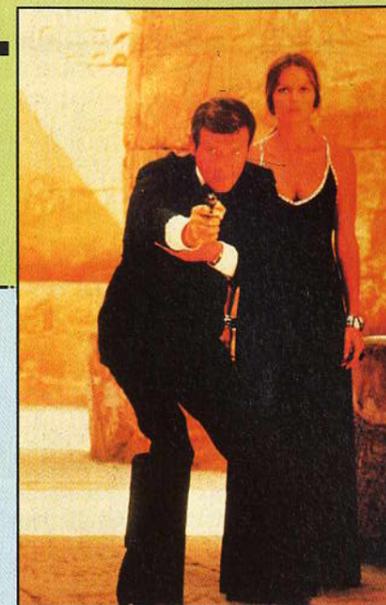
## ACTIVISION: TERMINÉ?

A quelques minutes du bouclage, une nouvelle étonnante, mais non confirmée, tombe sur nos téléspectateurs. Mediagenic, qui avait fermé sa branche Infocom il y a deux mois, aurait finalement décidé de fermer maintenant Activision. La moitié des personnes de la compagnie auraient été mises au chômage, l'autre moitié devant quitter leurs fonctions fin octobre. Tous les produits en développement par Activision auraient été rachetés immédiatement par Ocean! A confirmer.



## SONY WORLD

S'il existait un oscar de l'innovation et de la créativité, Sony emporterait la palme à coup sûr. Co-inventeur du CD avec Philips, promoteur du Walkman et du Discman, créateur de la vidéo 8 mm... on n'en finirait pas d'énumérer les réussites technologiques et commerciales. Cet univers technologique merveilleux sera à la portée de ceux qui se rendront au Palais des Congrès de Paris, à la Porte Maillot, du jeudi 27 au dimanche 30 septembre. *Sony World*, tel est le nom de l'exposition, sera organisé autour d'espaces et de tables rondes. La visite ne sera pas seulement passive, puisqu'un concours de jeunes vidéastes amateurs sera organisé et que la visite sollicitera la participation de chacun.



## L'HISTOIRE DE LARRY

Vivez les aventures de Larry jusqu'au bout.



## BOND REVIENT

L'adaptation de l'Espion qui m'aimait par Domark devrait arriver courant septembre sur Amiga et ST. Le jeu s'annonce assez sympa, avec sur Amiga un remix de la musique de Bond dont on se souviendra! A côté de cela, c'est un jeu multiphase dont la réalisation à l'air assez léchée, surtout pour quelques phases bien surprenantes...

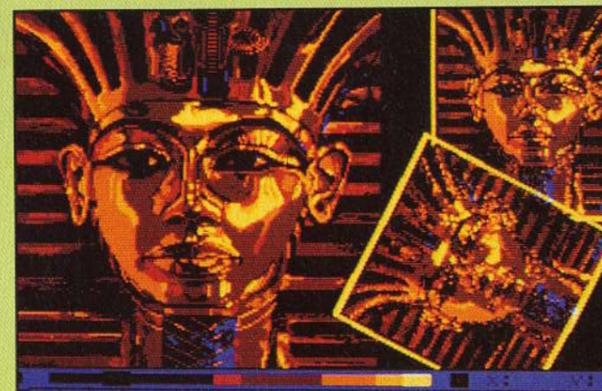


## L'HISTOIRE DE LARRY

C'est le nom d'un livre édité par Micro-Application et qui résoudra tout vos problèmes. En plus des solutions aux 3 épisodes des aventures de Larry, vous trouverez les plans, les phrases clés, le vocabulaires des jeux traduits et bien d'autres informations utiles. 192 pages et 79 francs!

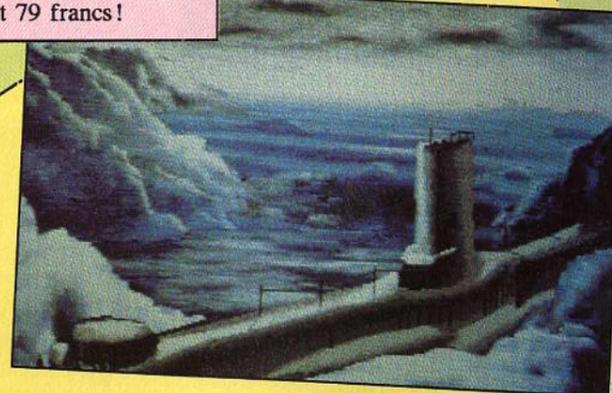
## DELUXE PAINT ST

Electronic Arts s'est enfin décidé à nous faire une version ST de leur programme de dessin Deluxe Paint. Le produit sortira en octobre, entièrement en français, et s'annonce vraiment excellent, avec encore plus de possibilités que le Deluxe Paint 3 de l'Amiga. Le prix, aux alentours de 500 francs, n'est donc visiblement pas excessif vis-à-vis de la qualité du produit.



## DOMARK: BACK IN URSS

La compagnie développe en ce moment même un jeu, pour le moment nommé Mig-29 Fulcrum. C'est le premier simulateur de vol dans lequel on pilote l'avion russe, mais c'est surtout le premier soft auquel participe réellement l'agence TASS! Le jeu devrait sortir pour Noël, sur Amiga, PC et ST.



# LES PREVIEWS

Depuis le temps que l'on attendait la suite de Silent Service, la voici enfin sur PC, en VGA 265 couleurs. Bien sûr, cela joue beaucoup pour le look du jeu. Les bateaux sont des digitalisations retravaillées, et sont donc particulièrement réalistes, tout comme les explosions et les tirs de torpilles. Le jeu comporte également de nouvelles animations, comme les grenades sous-marines que l'on voit exploser près de votre sous-marin.

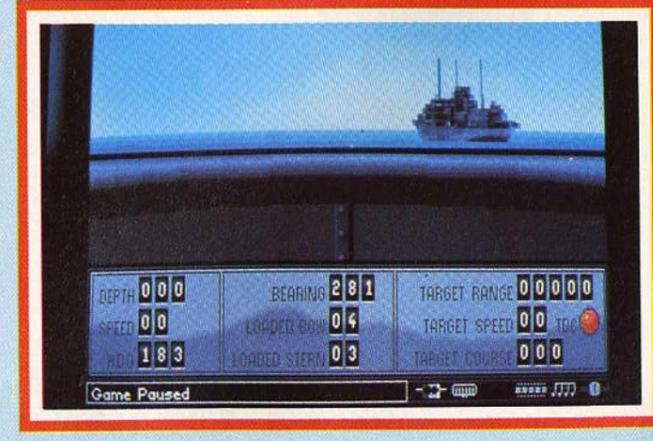
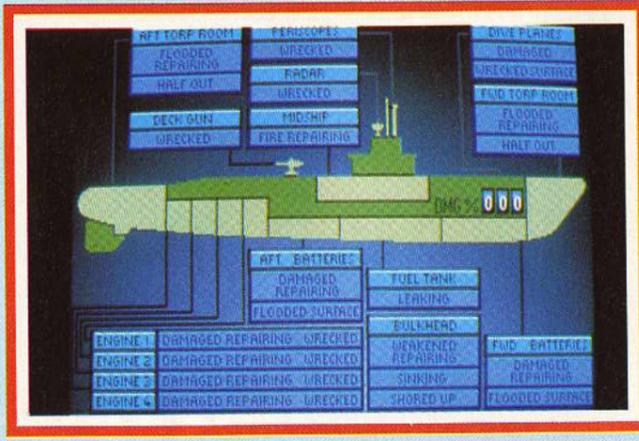
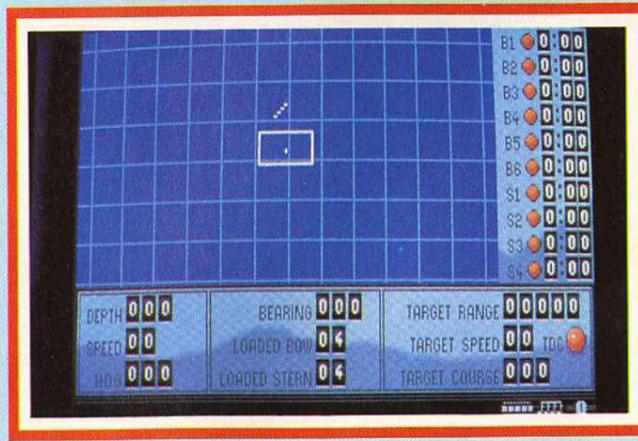
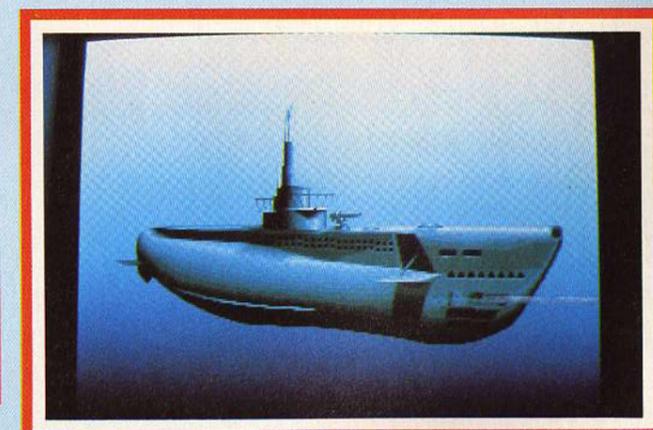
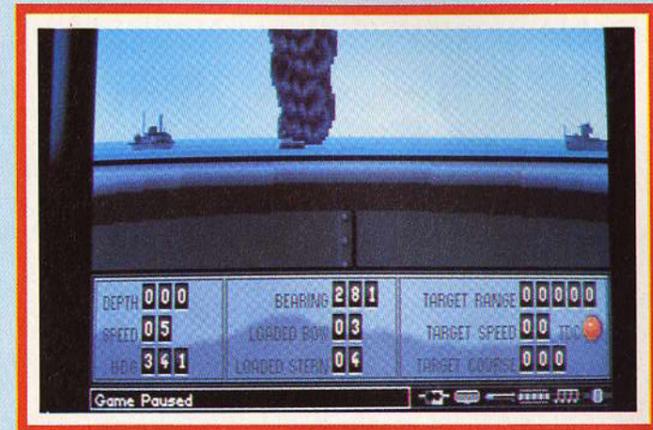
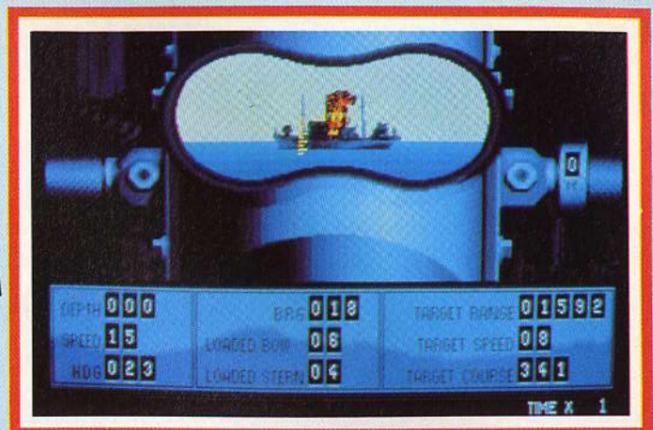
En dehors de cette différence graphique particulièrement remarquable, le jeu propose plus de missions, plus de lieux, un plus grand nombre de scénarios, et des sons digitalisés.

Le jeu comporte désormais deux zones de combat: l'Atlantique Nord, où vous dirigez un sous-marin américain devant faire face aux Japonais, et le Pacifique Sud, où vous assumez le rôle d'un commandant allemand devant empêcher les alliés de parvenir à leurs fins. Enfin, il y a un scénario se déroulant sur plusieurs années, et qui permet de faire véritablement évoluer la carrière de votre commandant. A tout cela, il faut ajouter une option permettant de revoir la dernière bataille.

Silent Service 2, même s'il aura été long à venir, semble bien tenir ses promesses. Quoi qu'il en soit, il sera testé dans notre prochain numéro...

# SILENT SERVICE II

MICROPROSE  
PC  
Septembre



# GREMLINS 2

## THE NEW BATCH

A l'occasion de la sortie prochaine du jeu Gremlins 2, Elite et Génération 4 organisent un grand concours, doté de 25 prix.



Les gagnants recevront:

- La vidéo du film Gremlins
- Le jeu Gremlins 2
- Le poster Gremlins 2
- La tasse Gremlins 2
- Le stylo Gremlins 2
- Le porte-clés Gremlins

Pour gagner, il suffit de renvoyer, sur carte postale non cachetée uniquement, les réponses aux 5 questions suivantes:

Quel est le nom du Mogwai principal de Gremlins 1 & 2?

- 1) Didier
- 2) Gizmo
- 3) Snirk

Quel film regardaient les Gremlins dans le premier film?

- 1) La Guerre des Etoiles
- 2) Godzilla
- 3) Blanche-Neige et les 7 nains

Quelle condition fait qu'un Mogwai ne devienne pas un Gremlin?

- 1) Etre mouillé
- 2) Manger après minuit
- 3) Lire Génération 4

Quel est le réalisateur des deux films?

- 1) Steven Spielberg
- 2) John Mac Tiernam
- 3) Joe Dante

Elite a déjà réalisé un jeu basé sur une production Spielberg. Lequel?

- 1) Jaws
- 2) Gremlins
- 3) Retour Vers Le Futur

Envoyez vos réponses et vos coordonnées complètes (ainsi que la machine dont vous disposez) à: Génération 4

Concours Gremlins 2  
19 rue Hégésippe Moreau

© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

elite

# GÉNÉRATION 4

Hors-Série N°2 / Octobre-Novembre-Décembre

## GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOEL 90

LES MEILLEURS  
JEUX SUR CHAQUE  
CONSOLE

TOUS LES JEUX  
MEGADRIVE  
& GAME BOY  
TESTES



TABLEAUX  
COMPARATIFS  
DE TOUTES  
LES CONSOLES

TRUCS, PLANS  
ET ASTUCES  
POUR DE NOMBREUX  
JEUX SUR CONSOLES

GAME BOY  
SEGA - NINTENDO  
PC ENGINE - SUPERGRAFX  
MEGADRIVE - Néo-Géo - LYNX  
AMSTRAD GX4000 - TURBOEXPRESS

# LA RUBRIQUE DE L'AVENFOU

## L'INDIC DE JÉRÔME LANGE

### 3- LUCIE

#### La chambre fermée à clef

Pour faire monter l'interrogation dans le menu "votre avis sur...", à propos de la chambre située à l'extrême gauche du premier étage de la maison de Maguy, il suffit d'essayer d'y entrer. Elle est fermée à clef.

"Elle est innocupée. C'était la chambre de Lucie, une fille qui est partie il y a quelques temps."

(Maguy - Sue)

La clef se trouve dans la chambre de Maguy, dans une cache située derrière le tableau (à droite de la porte). "Appuyer" sur le tableau pour ouvrir la cache. Lorsque l'on a la clef sur soi, il est possible de pénétrer dans la pièce.

#### Indices dans la chambre de Lucie :

- un cheveux noir sur le lit, près du traversin:

A partir de 2.00 PM le 31 janvier:  
-un mégot de cigarette brune...

#### Une photographie dans la maison de Juste

"Fouiller" sous le placard et "regarder" la photo découverte: une jeune femme blonde figure sur le cliché à côté de Juste. En montrant cette photo aux personnes interrogées, celles-ci confirment qu'il s'agit de Lucie.

"Une belle blonde bien roulée! Une sacrée souris."

(Anton)

"Une drôle de môme! Je n'en sais pas beaucoup plus sur elle..."

(Maguy)

"Ce n'était pas une fille comme nous. Je l'ai souvent vue fouiner dans les affaires des autres."

(Anita)

"Elle faisait beaucoup de plongée, comme Marie. Elle adorait ça."

(Sue-Bob)

#### Déductions:

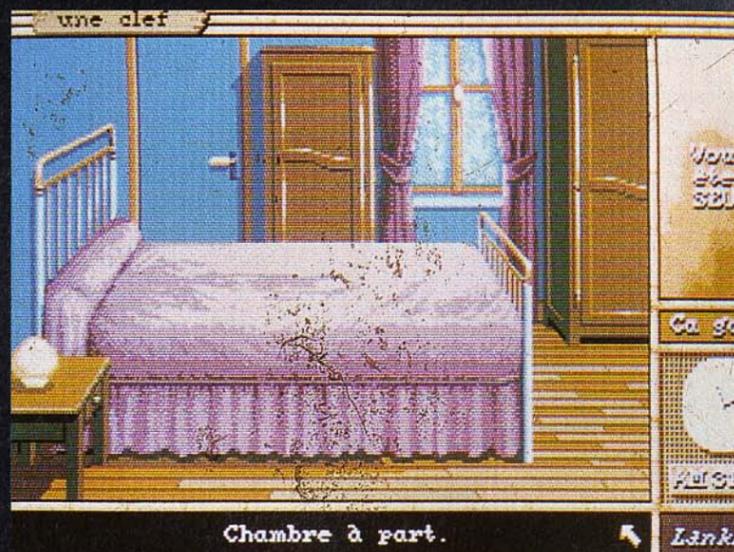
#### Lucie est un personnage étrange:

-Elle semblait s'intéresser aux affaires d'autrui, ainsi qu'aux fonds sous-marins de l'île: **cherchait-elle quelque chose?**

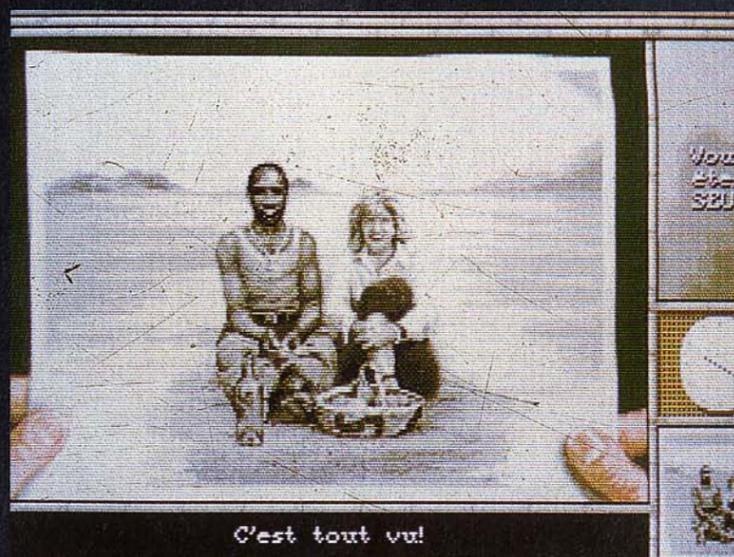
-Le mégot laissé dans la chambre indique que quelqu'un d'autre s'intéresse à Lucie ou à ses découvertes: **aurait-elle trouvé quelque chose?**

-Tout le monde la voit blonde, mais on trouve des cheveux bruns dans sa chambre: **cachait-elle quelque chose?...**

Une chose est sûre: **Lucie était différente des autres filles de l'île de Maupiti...**



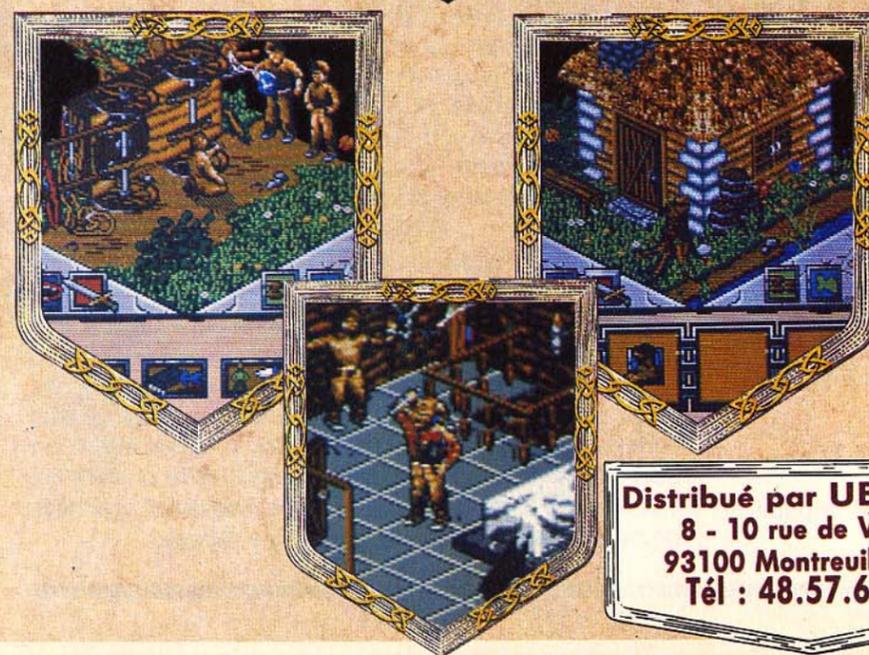
Chambre à part.



C'est tout vu!

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

# THE FINAL BATTLE



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

UNE ÉPÉE MAGIQUE  
... ET  
L'AVENTURE  
COMMENCE !



Un sorcier emprisonné dans une lame.  
Une épée magique. Une race  
d'humanoïdes mutants.

Dans un chapitre des chroniques d'Anar, "Legend of sword", un groupe de valeureux aventuriers a réussi à les mettre en échec. Grâce à eux le Royaume a échappé à une destruction certaine.

Puis la lame a éclaté et désormais, le Sorcier fait planer le spectre de la mort et de la destruction sur le pays...

Un seul espoir : retrouver les six cristaux de puissance qui permettront d'envoyer le sorcier croupir en enfer à jamais.



Final Battle, suite de "Sword of legend" dont la réputation n'est plus à faire vous offre:

- Un vocabulaire beaucoup plus riche
- Un inventaire plus large et des graphismes d'une grande qualité.
- Système d'action hyper sophistiqué vous permettant de changer les conditions météo... d'obtenir des vues en 3 D pour chaque endroit.

UN SYSTÈME A L'AVANT-GARDE DES JEUX D'AVENTURE CONTEMPORAINS



# LE BIDOUILLEUR MALADE

## COMMOTRUCS

### IMPOSSAMOLE

Castorax s'est inspiré d'un Atatruc d'Arioch, pour ce jeu. Pour obtenir l'énergie infinie, sous Smartdisk, recherchez la chaîne 91 39 00 00 C3 DC pour remplacer vite 91 39 par 60 08. Ensuite, cherchez 04 39 00 01 00 00 C3 DC et dépêchez-vous de remplacer 04 39 par 60 0A. Ne recalculiez pas le checksum.

### SORCEROR APPRENTICE

Castorax s'est débattu mais il les a trouvées, les vies infinies: au block 11, offset 130, vous trouvez la chaîne 53 79 00 01 15 F6. Magnez-vous de remplacer le 53 79 par un 5A F9. Ne recalculiez pas le checksum.

### FLIMBO'S QUEST

Castorax s'est rongé les ongles, mais il a trouvé les vies infinies. Cherchez la séquence 53 38 0E C4 et grouillez-vous de la remplacer par 4A 38 0E C4. Et pour avoir des sous, empressez-vous de modifier 00 00 00 24 01 en 00 00 99 99 24 01. Problème, le jeu étant codé, vous ne pourrez pas opérer avec un simple éditeur de disquette, il vous faut une cartouche, la Nordic, par exemple.

### R-TYPE

Castorax s'est arraché les cheveux pendant des mois pour trouver des trucs: mieux vaut tard que jamais. Pour les vies infinies, allez au block 277 et en offset B6, et, au galop, remplacez 53 39 00 00 42 0E par 4E 71 4E 71 4E 71. Pour les crédits infinies, rendez-vous en block 277, offset DA et remplacez fissa fissa 53 79 00 00 42 B6 par 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas le checksum, pas ça, pas ça!

### HYBRIS & BATTLE SQUADRON

Castorax appuie sur la barre d'espace sur la page de présentation. Et vous?

### THE PLAGUE

Spirit, Castorax et Skyrace (from Hemoroids from the Stranglers! Waouh!) appuient sur le bouton gauche de la souris à partir de la présentation. Et vous? Au fait, quelqu'un m'a écrit (je ne dirai pas qui!) pour me demander quelle était notre adresse: je n'en suis pas encore revenu. La voici: GENERATION 4 (Le bidouilleur malade), 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.

### NINJA WARRIORS

Castorax s'arrachait les cheveux jusqu'au jour où il trouva plein de Commotrucs pour ce jeu. Par exemple, l'énergie infinie: cherchez sur le disque 1 la séquence 99 6C 00 26 et remplacez presto par 4E 71 4E 71. Les crédits infinies, vous les aurez si vous remplacez sans plus attendre la chaîne 53 6E 25 F0 par 4E 71 4E 71. De plus, si vous ne remplacez pas rapidement 53 6C 00 2E par 4E 71 4E 71, il ne vous reste plus qu'à prier très fort pour avoir les shurikens infinies. Ne recalculiez pas le.

### TURRICAN

Castorax s'est mordu les joues avant de trouver comment pouvoir choisir à quel niveau commencer. Cherchez 21 FC 00 00 00 19 38. Bon. Maintenant, vous devez savoir que les niveaux sont sous la forme X-Y, ils vont de 1-1 à 5-2. Bien. Il faut remplacer la chaîne précédente par 21 FC 00 0X 00 0Y 19 38, sachant que X est compris entre 0 et 4 (et non entre 1 et 5) et Y entre 0 et 3. Maintenant, si vous préférez les vies infinies, c'est votre droit: cherchez la séquence 04 32 00 01 00 00 6A 0A pour remplacer, et plus vite que ça, 00 00 par 00 01. Saviez-vous que si vous mettez la gomme pour remplacer 04 39 00 01 00 00 7A AF par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71, vous obtiendrez les crédits infinies? Là encore, il vous faut une cartouche... Si vous n'avez pas de cartouche, vous pourrez avoir 99 vies en faisant un highscore et en tapant BLUESMOBIL.

### CABAL

Castorax n'a arrêté de se couper les veines que lorsqu'il a trouvé les vies infinies. Il suffisait de se positionner au block 1640, offset 56 et de remplacer en 4ème vitesse 53 28 00 0E par 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, il faut se positionner au block 1640, offset 62, pour finir par remplacer à toute vapeur 53 28 00 20 par 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas.

### STRYKE ACES

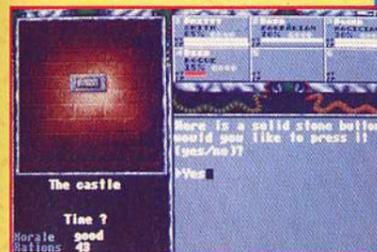
Castorax avait demandé à ses copains de le frapper à la tête tant qu'il ne trouverait rien. Heureusement pour les lecteurs de Génération 4, il a trouvé assez vite. Je le cite "Pour pouvoir faire les missions dans le désordre (le plus complet!), on édite le disque 2, block 2, offset 26/27, on écrit 00 0F et on sauve sans recalculer le checksum. Cela affecte la première sauvegarde de la liste!". J'ai décidé de laisser parler les auteurs, ça me repose.



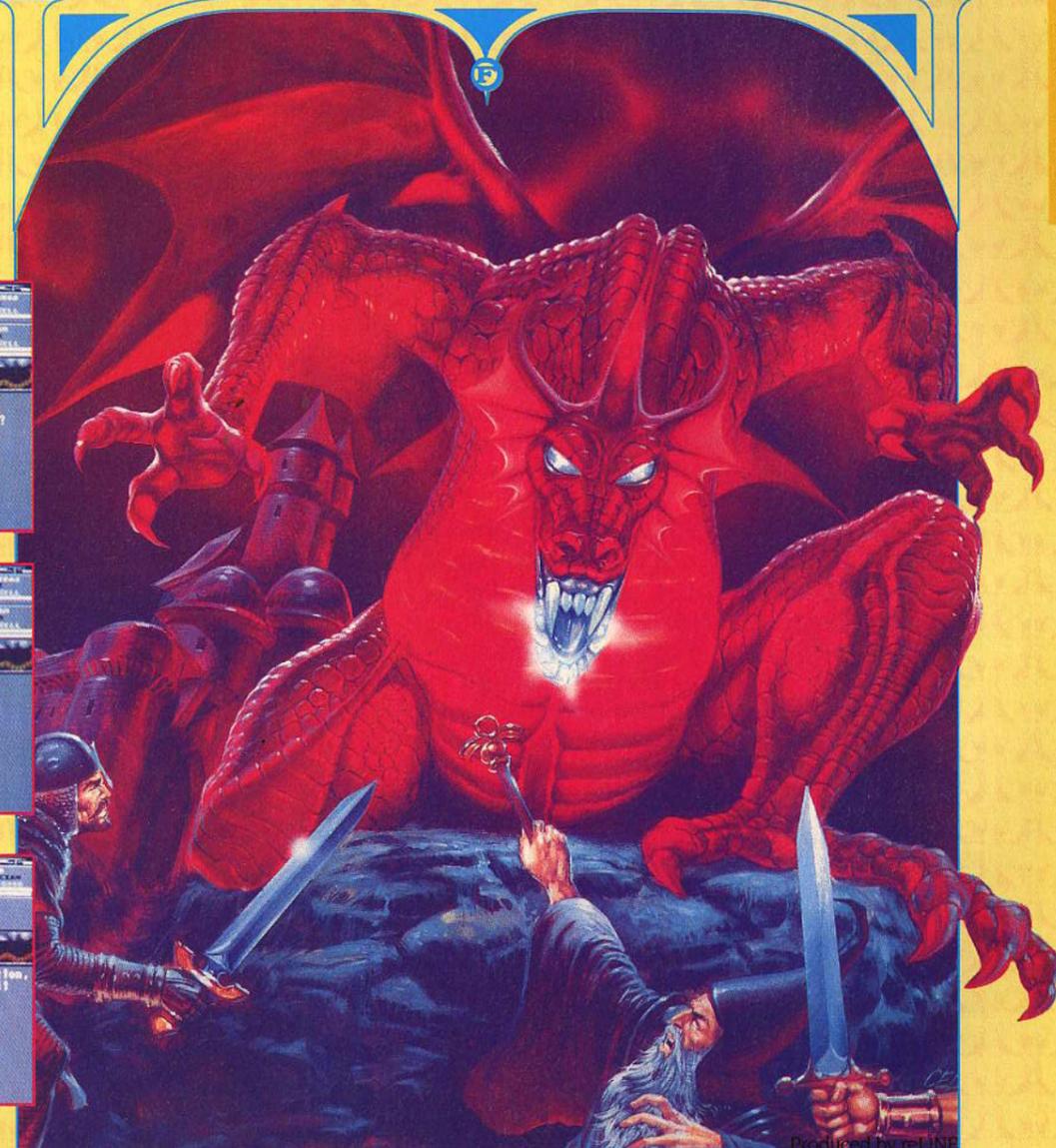
# LEGEND OF FAERGHAIL



Photos d'écran AMIGA



Disponible sur Atari ST,  
AMIGA et PC compatibles



### LEGEND OF FAERGHAIL

Il était une fois un monde fantastique dans lequel vivaient en paix humains et êtres mystiques: le royaume de Faerghail. Mais le jour vint, où les forces du mal envahirent le peuple des elfes et les forcèrent à vendre leurs âmes aux puissances des ténèbres. Transformés en monstres terrifiants, les elfes semèrent la terreur dans la région et la guerre fut déclarée aux habitants de Faerghail.

Heureusement, tout espoir n'est pas perdu. Vous et vos amis avez pu résister et votre seigneur vous a demandé d'aller chercher de l'aide dans le royaume voisin. Créez et choisissez vos personnages, traversez des forêts sinistres et explorez 8 donjons différents. Soyez sur vos gardes et attendez—vous au pire, car plus de 80 adversaires et monstres vous guettent...

- \* Décors des donjons totalement différents
- \* 4 niveaux dans chaque donjon et plus de 1000 pièces
- \* Formidable environnement sonore (Amiga/ Atari ST)
- \* Utilisation de la souris ou du clavier
- \* Des stratégies de combat complexes

GEN-HIT - 93%, TILT-SOS-ADVENTURE-HIT 18/20, JOYSTICK-MEGASTAR - 90%

**Rainbow Arts**

Distribution exclusive SFMI  
Boite Postale 114  
06561 Valbonne



# LE BIDOUILLEUR MALADE

## ULTIMA IV

Castorax a menacé de venir à la Rédaction et de se jeter du haut de notre building si je ne lui laissais pas faire un tableau. Désolé, je n'ai pas assez de place et je n'ai pas que ça à faire, moi, de faire des tableaux. Saluons aussi Christian Warren, de Montréal, qui nous avait envoyé le même commotruc, ainsi qu'une trentaine d'autres, que je publierai le mois prochain. Lancez C-Mon et tapez: "L ULTMAPP/rost.bin 50000". Vous notez la dernière adresse que l'on vous donne, vous ne la perdez pas. Voici un résumé des offsets que vous pouvez modifier, l'effet et, entre parenthèses, la valeur maximale.00-0F: nom. 12: état (C7=normal). 13: force (99). 14: dextérité (99). 15: intelligence (99). 16: points de magie actuels (99). 17: points de magie au maximum. 18/19: HP actuel (9999). 1A/1B: HP maximum (9999). 1C/1D: expérience (9999). 108/10B: équipement (99). 10C-10F: objets (01). 110: F (9999). 113/114: or (9999). 119-11F: armures (01). 121-12F: armes (01). 139-13F: réactifs (99). 140-157: potions (99). Toutes ces adresses sont en fait à partir de 50000. Quand on vous dit 15, il faut comprendre 50015 (tapez alors "e 50015" puis [RETURN] puis la valeur puis [RETURN] et encore [RETURN]; il faut tout vous mâcher...). Vous pouvez recalculer le checksum. Et il faut sauvegarder en tapant "S ULTMAPP/rost.bin 50000 adr", adr étant l'adresse que vous aviez notée.

## FIRE AND BRIMSTONE

Watsit a eu le malheur de dire à Castorax que s'il laissait toute une nuit un doigt dans une pomme de terre, celui-ci se détacherait tout sec au moindre choc. Résultat des courses, Castorax a maintenant du mal pour taper sur Minitel. Cherchez 67 04 6A 00 et remplacez à toute pompe par 4E 71 60 00. Sauvegardez le checksum.

## RESOLUTION 101

Quand Castorax a raté son examen pour le permis de conduire, il a décidé de se réincarner en clou pour pneu clouté, mais maintenant, ça va mieux. Editez le disque de sauvegarde, et plus précisément le premier nom de la sauvegarde. Tout se passe au block 10. C'est parti pour un mini-tableau. Il le fait exprès, juste le numéro où le rédac'chef ne m'a pas laissé assez de place! Je vous donne l'offset, la caractéristique correspondante, et les valeurs possibles entre parenthèses.

18: énergie (1F4: maximum). 27: IVI rating (01, 02, 03...).

1F: niveau de l'arme (01, 02, 03...). 2E: paquets de drogue (01, 02, 03...). 13: niveau (01, 02, 03). 14: crédits (00FFFFFF: maxi). Ne recalculez pas le checksum.

## RAINBOW ISLAND

Castorax s'est décarcassé (et pas au sens figuré!) pour trouver les vies infinies: au block 147, offset 1A0, ne tardez pas à chercher 4A 68 00 06 67 2E pour remplacer 4A 68 par 11 7C. Ne recalculez pas le checksum.

## OVERLANDER

Castorax a laissé tomber son déguisement de punching ball quand il a trouvé les vies infinies. Remplacez 53 68 00 06 par 4E 71 4E 71. Ne recalculez pas le checksum à la sauvegarde.

## FLOOD

Depuis qu'il a trouvé des commotruc pour Flood, Castorax va un peu mieux. C'est étonnant comme l'organisme humain peut être solide; récupérer aussi vite, après avoir refusé toute nourriture pendant plusieurs semaines... Pour être invincible (monstres et eau), au block 48, offset 1C6, remplacez en cinq sec 04 79 00 01 00 00 E1 CE par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculez pas le checksum.

Il vous faut aussi les vies infinies? Cherchez la séquence 04 79 00 01 00 01 7E 76. Vous en trouverez 3: au block 50, offset AC, remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Au block 50, offset 11A, remplacez par 4A 79 00 01 7E 76 4E 71. Enfin au block 53, offset 18, remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71.

Pour choisir le tableau, au block 25, offset 1FC, remplacez 00 01 7E 8A par 00 XX 7E 8A (avec XX compris entre 01 et 24, en hexadécimal). Même chose au block 26, offset 1D2 et au block 27, offset 12A. Ne recalculez pas le checksum. Castorax salue NCS of IRIS (groupe français!) ainsi que MOBY, le musicien du fantastique groupe IMPACT INC, et PATRICK aussi, pour sa car touche.

## ALTERED BEAST

Voici comment obtenir des crédits infinis. Cherchez la séquence 53 72 00 00 66 28 31 BC et remplacez par 4E 71 4E 71 60 28 31 BC. C'est un Commotruc de Christian Warren, notre ami du Québec.

# COMPATRUC

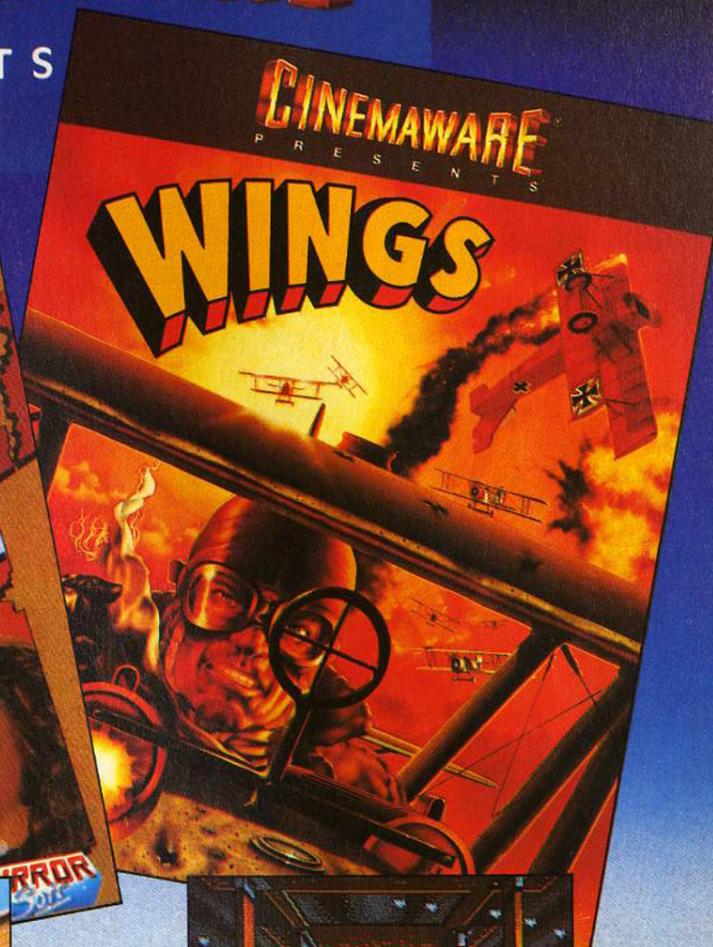
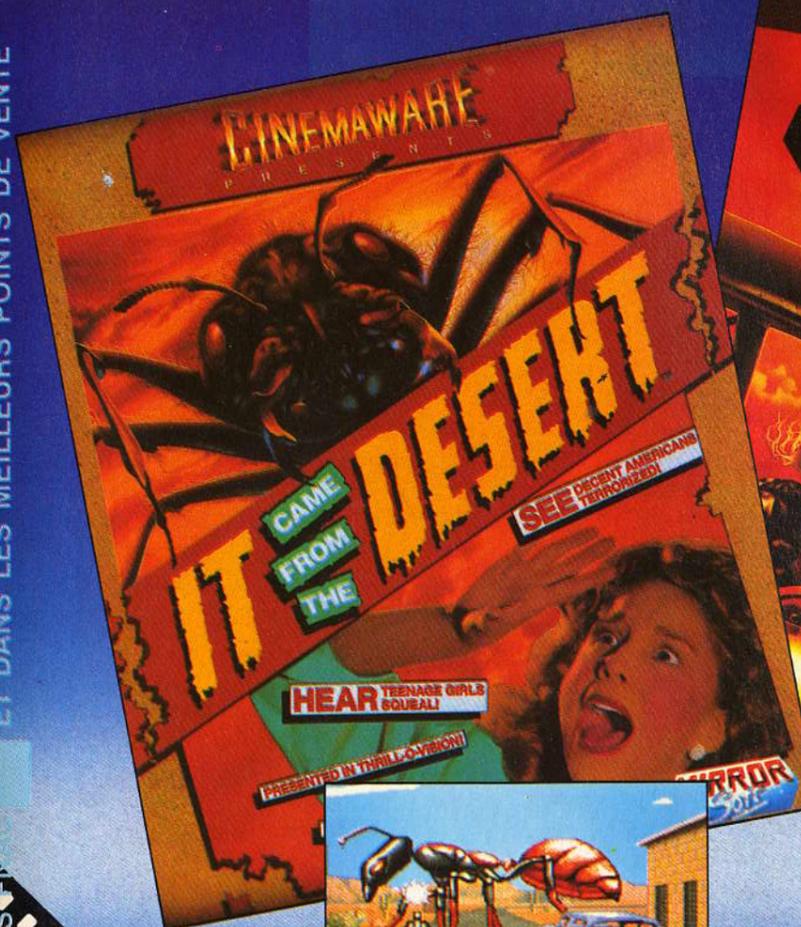
## DEATHTRACK

Sdrav vous demande de lancer PCTOOLS, d'éditer un fichier de sauvegarde, de vous positionner au déplacement 17 et d'y écrire la séquence FF FF FF FF FF FF. Merci Sdrav!

# CINEMAWARE

PRESENTS

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Cinemaware présente

Des insectes de la taille d'une voiture : un cauchemar qui devient réalité dans... IT CAME FROM THE DESERT. Disponible sur Amiga et très bientôt sur ST et IBM PC/Compatibles.

Revivez l'action, la gloire des valeureux pilotes de WWI alliés. Bombardez les aérodromes ennemis et lancez-vous dans un face à face meurtrier contre les as du combat aérien. Pour le perdant, ce sera la chute fatale, sans parachute, dans son engin enflammé. WINGS est disponible sur Amiga.

TV Sports Football et TV Sports Basketball sont déjà disponibles sur Amiga.

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



Irwin House, 118 Southwark Street  
London SE1 0SW.

## ATATRUCS

### VENUS

C'est Arioch qui les a donnés le premier, mais saluons aussi Spirit, de Suisse, qui nous les a envoyés, ces fameux codes pour Venus:

MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID, JUPITER (bloque le temps), PLUTO (bloque les munitions), SATURN (fait apparaître à l'écran les niveaux secrets), MERCURE (vol permanent), SUN, FREEPLAY, AJAR, LISTEN (test des musiques), MARS (toutes les armes), SECURED.

### SATAN

Alleluya, sanctus benedictus, habemus Papam, Arioch vous refille ses trouvailles! Prenez le disque 1, éditez le fichier AUTO/P.PRG. Pour les vies infinies, cherchez la séquence 0C 69 00 01 00 0C 6A 0C 33 7C et remplacez proprement 0C 69 par 60 0C. Puis recherchez 0C 69 00 04 00 0C 6B 06 pour changer 0C 69 en 4E 71. Maintenant, allons-y pour l'énergie infinie, les copains. Cherchez 0C 69 00 00 00 0A 6A 06 33 7C et remplacez méticuleusement 0C 69 par 60 06. Ah mais il faut aussi chercher 0C 69 00 40 00 0A 6B 06 et remplacer 0C 69 par 4E 71. Là, on va prendre le disque 2 et éditer le fichier AUTO/P.PRG. Le truc pour avoir 20000 coins au lieu de 1500, c'est chercher 23 FC 00 00 05 DC 00 00 82 A2 pour remplacer 23 FC par 4E 20.

### BARBARIAN 2

Là, on fait dans le rétro, avec Toubab qui continue de ruser avec les jeux comme c'est pas permis. L'idole des jeunes vous invite à chercher la séquence 4A 53 80 33 pour la remplacer par 4A 4E 71 33. Elle est certes moins belle, mais elle a l'avantage de filer les vies infinies. Pour éviter des combats trop longs et pour tuer l'adversaire d'un seul coup (mais attention, lui aussi peut vous achever d'un seul coup!), vous recherchez la séquence 10 10 48 80 48 C0, vous ne faites rien, vous la recherchez une deuxième fois, vous ne faites rien, vous la recherchez une troisième fois, et là, vous la remplacez par 30 3C 00 28 4E 71, et c'est marre.

### FLOOD

Toubab s'est donné du mal pour vous faire plaisir (il a une Bal sur le serveur, vous pouvez le remercier, bande d'ingrats). Voici les vies infinies. Cherchez trois la séquence 04 79 00 01 00 00 C2 6E et remplacez (uniquement la dernière fois) le 01 par un 00. Voici maintenant le moyen d'être parfaitement invulnérable, et c'est en recherchant la séquence 4A 79 00 00 B0 FC. On la trouve deux fois, vous remplacez 4A 79 par 60 08 la première fois et par 60 04 la seconde fois. Et voici les codes de tous les tableaux, en ordre croissant: FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD, FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOL, HATE, REED, LIME, QUID, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOP, SING, JOUX, PINK, GOGO, LETS,

QUAD, BRIL, EGGS, HENS, NAIL, SOAP, FOAM, MEEK.

Merci aussi à Spirit!

### THE PERSIAN GULF INFERNO

Eh bien voici un jeu au nom prémonitoire! Vous recherchez la séquence 04 79 00 01 00 01 F7 00 et vous remplacez le premier 01 par 00, et le tour est joué, vous pouvez aller dans le Golfe Persique sans courir le risque d'y mourir. C'est à faire 4 fois, les copains! Merci Toubab!

### DRAGON NINJA

Toubab a fait un petit programme pour obtenir les vies infinies sur ce jeu. Vous pourrez le télécharger sur le serveur, chouette, chouette!

Le temps infini, c'est Arioch qui l'a trouvé: cherchez 30 3A 01 34 E8 48 67 1C et remplacez 30 3A 01 34 par 70 00 4E 71. Les vies infinies, c'est encore l'oeuvre d'Arioch: cherchez 53 79 00 04 2E A6 66 08 et remplacez par 60 04 4E 71 4E 71 60 08. Et le choix des niveaux, c'est encore un coup d'Arioch. Il y en a 16 en tout, vous allez trouver la chaîne 4E 75 11 B9 00 00 02 58. Le second 00, remplacez-le par un octet allant de 00 à 10.

### DYNASTY WARS

Arioch n'aime pas les 53 79. Recherchez les séquences 53 79 00 07 FF 32 66 00 et 53 79 00 07 FF 34 66 00 pour remplacer le 53 79 par un 52 79. Sus aux 53 79, chiens d'infidèles!

### B.A.T

Zebigbos vous invite à faire une copie de votre disque 1. Prenez Discpac, éditez le fichier .PRJ, long de 256 octets. Les 16 premiers octets ne nous intéressent pas, les 6 suivants, ce sont les caractéristiques: en remplaçant chacun de ces octets par 3D, vous obtenez 20/20 à chaque caractéristique de votre perso. Les 14 octets suivants, vous les remplacez par 8D, et vous obtenez un perso ayant 100% pour chacune de ses aptitudes. Les 2 octets suivants, ce sont les armes: vous y écrivez une valeur allant de 29 à 2E, et vous obtenez l'arme correspondante, camarades. A présent, éditez la disquette de sauvegarde, et plus précisément le fichier "F1.SAV". A l'offset 20, écrivez 00 00 FF FF 00 00 FF FF. Vous voilà avec 65535 Krells et la carte de 65535 crédits. Notons que c'était Cristo ou Panzerboy, je ne sais plus, qui avait trouvé une bidouille équivalente, que je n'avais pas pu publiée à l'époque par manque de place!

### IVANHOE

Jouez à ce jeu, tapez "JC IS THE BEST" puis [RETURN], l'écran rougit de honte d'avoir été démasqué. Appuyez sur [DELETE] pour éliminer tous les ennemis à l'écran ou sur [N] pour changer de niveau. Merci à Skyrace de voir plus haut, je ne l'écrirai pas deux fois, je tiens à ma place!

# NEC FAIT LA DIFFERENCE!!

PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!

de 299 Frs\* à 399 Frs\* COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.

**GARANTIE: 1 AN** (sur toutes nos consoles)

-IMAGE PLEIN ECRAN  
-LA QUALITE SALLE D'ARCADE A DOMICILE!!  
-UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE DE JEU EXCEPTIONNELLES

**.SUPER GRAFX**

2490 Frs TTC\*

**.CD ROM 2**

3990 Frs TTC\*

**.CORE GRAFX**

avec 1 jeu

1290 Frs TTC\*

\*Prix publics conseillés

VU A LA TELE

TOUTES LES CONSOLES NEC SONT EQUIPEES DU FAMEUX BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS" POUR VOUS CONNECTER SUR VOTRE CHAINE HI-FI ET JOUER EN MEGAPHONIE!!

VOTRE HOT LINE

SODIPENG:

(16)99.08.95.72

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA), ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUTS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

# LA SEGA MEGADRIVE

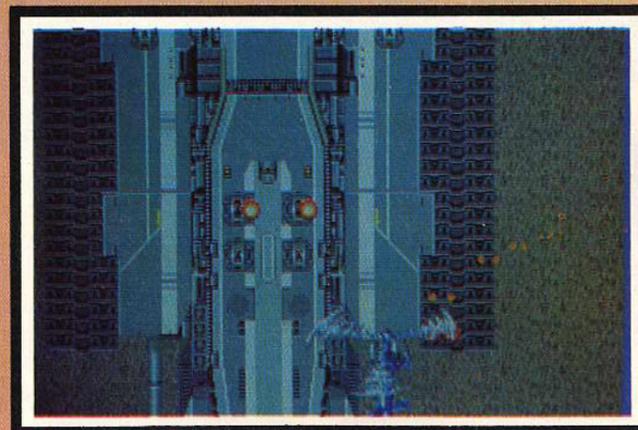


Voici enfin venu le temps de la Megadrive! Rarement une console aura été tant attendue et suscitée autant de questions et de coups de téléphone. Pourquoi tant d'impatience? Tout simplement parce qu'il s'agit véritablement de la première console 16 bits et la seule capable d'offrir une qualité de jeu pratiquement équivalente aux bornes d'arcade dans l'esprit du public. Si j'écris dans "l'esprit du public" (qui a d'ailleurs récemment pris conscience des différentes générations de micro-processeurs), c'est parce qu'une autre console que l'on peut qualifier de 16 bits et de qualité similaire à la Megadrive est déjà disponible en France, la Supergraphx. Mais cette dernière est seulement connue des passionnés de jeu et lecteurs de presse spécialisée.

Concernant la Megadrive, il faut bien avouer que ses capacités techniques sont excellentes. Elle renferme un 68000 cadencé à 7.6 Mhz et un Z80 à 3.5 Mhz, possède 64 Ko de mémoire vidéo et 74 Ko de RAM. Au niveau des couleurs, 512 sont utilisables simultanément dans une résolution de 320 x 244. Reste à étudier les caractéristiques sonores de la Megadrive: un générateur de sons classique sur 3 voies, une modulation de fréquence et enfin un son PCM que l'on trouve normalement sur les synthés, le tout en stéréo. Le résultat est stupéfiant! Des ports d'extension sont également présents, autorisant divers périphériques tels un lecteur CD-Rom (normalement prévu pour la rentrée 91 ou le début 92), un clavier, une tablette graphique, un modem... Ce dernier élément confèrera à cette console un des domaines réservés jusqu'alors aux micros, la possibilité de jouer à deux sur un même jeu en se trouvant à des kilomètres l'un de l'autre.

Sur le plan esthétique, la Megadrive est une totale réussite. De couleur noire et d'aspect compact, elle ressemble quelque peu à un lecteur CD audio, cette impression se confortant à la vue de l'entourage du port cartouche de forme circulaire. Le joystick est un modèle du genre, ergonomique, avec trois boutons et un joypad. Mais si jamais il venait à déplaire à certains d'entre vous, un tout nouveau modèle, "l'Arcade Powerstick" devrait être disponible sous peu. Il possède tous les boutons, joypad, track-ball et autres gadgets imaginables.

De nombreux logiciels sont d'ores et déjà disponibles pour la Megadrive, 17 très exactement lors de sa sortie et leur



des logiciels d'une qualité technique parfaite, alors que les programmeurs n'en sont qu'à leurs débuts sur cette console. Gageons que son potentiel est loin d'être pleinement exploité! Le seul réel reproche à adresser à ces softs, c'est leur manque relatif de jouabilité. Problème qui devrait s'estomper dans le futur.

La Megadrive est disponible début septembre au prix de 1890 francs avec Altered Beast.



C&C Computers and Communications

## AVERTISSEMENT

Les sociétés NEC CORPORATION, NEC HOME ELECTRONICS Ltd., et NEC France S.A. (ci-après NEC) ont récemment été informées que les jeux-vidéo **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** sont offerts à la vente en France. NEC estime nécessaire de porter à l'attention des consommateurs les informations suivantes:

1. **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** sont produits par NEC Home Electronics, Ltd., pour être utilisés selon la norme NTSC. Ils ne sont pas compatibles avec la norme SECAM, ni avec aucune autre norme. Il ne sont pas équipés de prise PERITEL. Pour ces raisons NEC ne les distribue pas en France ni d'ailleurs dans aucun autre état de la Communauté Européenne.
2. Il n'y a à présent aucun distributeur de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** agréé en France ou dans un autre état de la Communauté Européenne. En conséquence si l'on vous propose des **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** réputés compatibles avec la norme SECAM, vous devez être informé qu'ils auront été soit modifiés soit pourvus d'un accessoire par un tiers (ci-après les versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX**). Ces modifications ou ces adjonctions auront été effectuées sans l'autorisation de NEC.
3. NEC entend dégager sa responsabilité pour tous défauts survenant sur des versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** et toute implication dans des litiges survenant entre les vendeurs et les acheteurs de ces produits en France. En particulier NEC France S.A. ne sera pas en mesure d'assurer le service après-vente des versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX**. En conséquence, toute version modifiée de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** envoyée à NEC France S.A. dans ce but sera retournée à son expéditeur.

Enfin la garantie fournie avec chaque **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** vendu au Japon par NEC Home Electronics Ltd., ne s'applique qu'au Japon et aux seules versions non modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX**. Toute autre garantie fournie avec des versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** vendues en France ne serait pas une garantie NEC.

NEC Corporation. NEC Home Electronics. NEC France S.A.

**NEC**



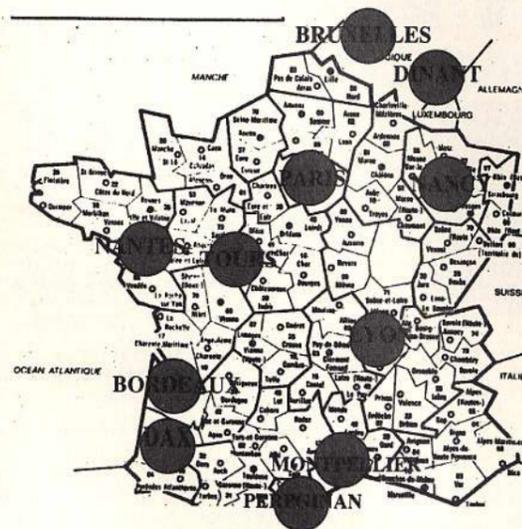
# MICRO VIDEO

**ATARI 520 STE +EXTENSION 512 KO  
+basic omikron  
3490 F TTC**

**AMIGA 500 +  
EXTENSION 512 KO + HORLOGE  
3990 F TTC**

**IMPRIMANTE STAR LC 10  
+ SUPPORT IMPRIMANTE+ 250 FEUILLES DE  
LISTING+CABLE+LOGICIEL POUR EDITER  
VOS ETIQUETTES(K7 VIDEO,DISQUETTES,K7 AUDIO ETC..)ET SACHEZ A TOUT MOMENT OU  
EST VOTRE K7 OU DISQUETTE  
PREFEREE AVEC STICKER(ATARI ST/STE UNIQUEMENT)  
1990 F TTC**

**IMPRIMANTE LC 10 II  
+ SUPPORT IMPRIMANTE+  
250 FEUILLES DELISTING+CABLE+LOGICIEL POUR EDITER  
VOS ETIQUETTES(K7 VIDEO,DISQUETTES,K7 AUDIO ETC..)ET SACHEZ A TOUT MOMENT OU  
EST VOTRE K7 OU DISQUETTE  
PREFEREE AVEC STICKER(ATARI ST/STE UNIQUEMENT)  
2190 F TTC**



**MICRO VIDEO  
LA PASSION D'UN SPECIALISTE  
LA PUISSANCE D'UNE CHAINE**

MICRO VIDEO PARIS 8 RUE DE VALENCIENNES 75010 PARIS ☎40.37.92.75 ☎40.34.97.80 DU MARDI AU SAMEDI 10H-19H Métro:gare de l'est/gare du nord	MICRO VIDEO TOURS 811 RUE MICHELT 37000 TOURS ☎47.05.78.50	
MICRO VIDEO BORDEAUX 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAU ☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89	MICRO VIDEO DAX 56 AVENUE VICTOR HUGO 40100 DAX ☎ 58.74.18.63	MICRO VIDEO NANTES OUVERTURE LE 15 SEPTEMBRE
MICRO VIDEO PERPIGNAN 8 AVENUE DE GRANDE BRETAGNE 66000 PERPGINAN ☎ 68.34.24.40	MICRO VIDEO LYON 11,12 COURS ARISITIDE BRIAND 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74	MICRO VIDEO MONTPELLIER OUVERTURE LE 15 SEPTEMBRE
BELGIQUE MICRO VIDEO BRUXELLES 1,RUE DONS 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489074	BELGIQUE MICRO VIDEO DINANT 21 PLACE COMMUNALE 5198 ANHEE ☎ 082/611451	MICRO VIDEO NANCY 55 RUE DES 4 EGLISES 54000 NANCY ☎ 83.37.06.47

**GENIAL !!!!!**

**DANS TOUS  
LES MICRO  
VIDEO DES LE  
15 SEPTEMBRE**

**POUR CHAQUE  
JEUX  
AVEC 1 POINT BLEU  
ATARI/AMIGA/PC  
1 JEUX GRATUIT  
A 99 OU  
10 DISQUETTES  
VIERGES**

**EXTENSIONS  
MEMOIRES  
CARTE EXTENSION AMIGA 512 KO +  
HORLOGE +  
SIWTCHER 512/ 1MO 790 F TTC**

**PACK EXTENSION512 KO+  
NOTICE POUR ATARI STE  
490 F TTC**

**EXTENSION 512 KO  
POUR ATARI STF  
690 F TTC**

**DISQUETTES VIERGES  
DEMARQUEES  
AVEC ETIQUETTES  
ET BOITE  
55 F LA BOITE DE 10  
260F LES 5 BOITES  
500 F LES 10 BOITES  
970 F LES 20 BOITES**

**Pour La Vente Par Correspondance Utiliser Le Bon Ci-Dessous**

A RENVoyer A MICRO VIDEO VPC 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX

**BON DE COMMANDE**

FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE	DESIGNATION	QTE	PX UNIT	PRIX TOTAL
1 A 3 LOGICIELS 25 F				
5 A 9 LOGICIELS 50 F				
FRAIS D'ENVOIS ACCESSOIRES 60 F				
FRAIS D'ENVOI MACHINE 150 F				

AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI A VOTRE COMMANDE

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

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

CHÈQUE  OU MANDAT CARTE

PORT \_\_\_\_\_

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

**DES JEUX A 99 FRs  
POUR ATARI/AMIGA  
ET PC**

AMIGA COMMODORE	ATARI ST/STE
AMEGAS (ANG)	BAD COMPANY ST/STE (ANG)
ASTAROTH (FRA)	BARD'S TALE 1 ST (FRA)
ATAX (ANG)	BERMUDA PROJECT ST/STE(ANG)
ATRON 5000 (ANG)	BLOOD MONEY ST/STE(ANG)
AXEL MAGIC HAMMER (FRA)	BOMB JACK ST (ANG)
BARBARIAN 2 (FRA)	CASTLE WARRIOR ST/STE (FRA)
BATMAN (FRA)	CHUBY CRISTLE ST (FRA)
BATTLE VALLEY (ANG)	COMBAT COURSE ST/STE(ANG)
BEAT IT (ANG)	COMPILATION GEN D'OR ST (FRA)
CAPTAIN FIZZ (ANG)	CONFLICT EUROPE ST (ANG)
CASTLE WARRIOR (FRA)	DARK CASTLE ST/STE (ANG)
CHALLENGER (ANG)	DARK FUSION ST/STE(ANG)
COGANE RUN (ANG)	DAY OF THE VIPER ST/STE(ANG)
CRUNCHER FACTORY (ANG)	DEFENDER ON THE CROW ST(ANG)
CUSTODIAN (ANG)	DOMINATOR ST/STE (ANG)
CYBERNOID II (ANG)	DOUBLE DETENTE ST/STE (FRA)
DATA STORM (ANG)	EXOLON ST/STE(ANG)
DOUBLE DETENTE (FRA)	EXPLORA 1 ST/STE (FRA)
DRUM STUDIO (ANG)	FERRARI FORMULA ONE ST/STE(FRA)
EAGLES NEST (ANG)	FIGHTING SOCCER ST/STE (ANG)
ECHO (ANG)	FIRE ST/STE(FRA)
EXTENSOR (ANG)	FIRST CONTACT ST/STE (ANG)
EYES OF HORUS (ANG)	FOURMY STORY ST/STE (FRA)
EXPLORA 1(FRA)	HATEST (FRA)
EXOLON (ANG)	HEAVY METAL ST/STE(FRA)
FIFTH GEAR (ANG)	HELLRAISER ST(ANG)
FLIGHT PATH 737 (ANG)	HILL ROLLER ST (ANG)
FOOTBALL MANAGER (ANG)	HOLLYWOOD POKER ST/STE(ANG)
FORGOTTEN WORLD (FRA)	HUSTLER BILLARD ST/STE(ANG)
FIRE BLASTER (ANG)	GARIELD ST (FRA)
GALAXY FORCE (ANG)	GOLD RUSH ST/STE(ANG)
GLADIATOR (ANG)	IMPACT ST/STE(ANG)
HEAVY METAL(FRA)	INCORRUPTIBLES ST/STE (FRA)
HOLLYWOOD POKER (ANG)	INTERNATIONAL FOOTBALL ST/STE (FRA)
INCORRUPTIBLES (FRA)	JAWX ST (FRA)
JOE BLADE (ANG)	LANCELOT ST/STE(ANG)
JOE BLADE II (ANG)	LED STORM ST (FRA)
JUMP JET (ANG)	LEGEND ST/STE(ANG)
MINBREAKER (ANG)	LEVIATHAN ST/STE(ANG)
NEBULUS (ANG)	MANIAX ST/STE (FRA)
NETHERWORLD	MAN HUTER ST/STE(ANG)
OIL IMPERIUM (FRA)	MARIA'S CHRISTMAS BOX ST/STE(ANG)
ONSLAUGHT (FRA)	MOON WALKER ST/STE (FRA)
OPERATION THUNDERBOLD (FRA)	MOTOR MASSACRE ST (FRA)
OUTLAW (ANG)	MR HELI ST (ANG)
PHALANX (ANG)	NECROM ST/STE (FRA)
PLUTOS (ANG)	NEVER MIND ST/STE (FRA)
POINEER PLAGUE(ANG)	ONSLAUGHT ST/STE (FRA)
PRISON (ANG)	OPERATION THUNDER BOLD ST/STE (FRA)
ROBOCOP (FRA)	OIL IMPERIUM ST/STE (FRA)
ROCKET ATTACK (ANG)	PACMANIA ST/STE(ANG)
SHOOTING STAR (ANG)	PHOBIA ST/STE(ANG)
SKY FIGHTER (ANG)	PLUTOS ST/STE (ANG)
SLAYER (ANG)	QUARTZ ST/STE (ANG)
SPACE BATTLE (ANG)	REALM OF TROLLS ST/STE (ANG)
SPACE STATION (ANG)	ROAD BLASTER ST/STE (ANG)
SPEED (ANG)	RUN THE GAUNTLET ST (FRA)
STARBLAZE (ANG)	SDI ST/STE (ANG)
STARWAYS (ANG)	SPACE BALL ST/STE(ANG)
SECONDS OUT (ANG)	ST WARS ST/STE (ANG)
STEEL (ANG)	STORM LORD ST/STE (FRA)
STORM LORD (FRA)	STRYX ST/STE (ANG)
STRANGE NEW WORLD (ANG)	SUPER HANG ON ST/STE(ANG)
SUICIDE MISSION (ANG)	TIME AND MAGICK ST/STE(ANG)
SWORD OF TWILIGHT (ANG)	TIME SCANNER ST(ANG)
TRACKERS (ANG)	TRI-ACTIONI (FIREBLASTER/ SPACESTATION/WARZONE) ST ((ANG)
VINDICATOR (ANG)	TRI ACTION 2 (ADDICTEBAAL/ CHECKMATE/TURBO ST ST(ANG)
VIXEN (ANG)	URIDIUM ST/STE(ANG)
WARLOCKS QUEST (ANG)	VERMINATOR ST/STE(FRA)
WAR MACHINE (ANG)	VICTORY ROAD ST (FRA)
ZYNAPS (ANG)	VINDICATOR ST(ANG)
	VOYAGEUR ST (FRA)
	WAR IN THE MEADDLE EARTH ST/STE (FRA)
	WAR HAWK ST/STE (ANG)
	WICKED ST(ANG)

QUANTITE LIMITEE CHOISISSEZ AU MOINS 2  
TITRES DE REMPLACEMENT

**LISTE COMPLETE SUR SIMPLE DEMANDE  
CONTRE  
3 TIMBRES A 2,30 A ADRESSER  
A MICRO VIDEO VPC  
3 COURS ALSACE ET LORRAINE  
33000 BORDEAUX**

# LES COMPAGNIES ETRANGERES

## ACCOLADE

La grosse nouvelle concernant la compagnie est la reprise d'Elvira: Mistress Of The Dark. Tynesoft ayant coulé, c'est Accolade qui éditera ce fabuleux jeu d'aventure en octobre sur Amiga, PC et ST!

D'ici la sortie de ce numéro, Bar Games devrait être disponible pour Amiga. Il s'agit d'une compilation de jeux pouvant se jouer dans les bars! En septembre, viendra *Altered Destiny* sur PC, le second jeu d'aventure animé de la compagnie (voir le test de *Search For The King* dans ce numéro). Enfin, ce sera le jeu de société *Ishido* qui sortira sur Amiga et PC, ainsi que la simulation *Star Control* sur PC, et *Stratego*, du jeu de société du même nom. En octobre, *Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design*, testé dans ce numéro sur PC, arrivera sur Amiga, tout comme la simulation *Gunboat*. En novembre, une nouvelle fois sur Amiga, ce sera le tour de *Star Control*. Se référer au Spécial CES du dernier numéro pour plus de détails sur ces jeux.

## ACTUAL SCREENSHOT

La compagnie anglaise n'a peut-être jamais eu un seul bon titre à son catalogue, on peut toujours espérer que *Psycho Killer*, shoot'em'up prévu pour Amiga, PC et ST, sera de qualité.

Quoiqu'il en soit, on peut sourire à la vue de leur prochain jeu pour Amiga, nommé *Che!* Vous y jouez le rôle de "Che" Guevara et devez mener la guerrilla en Bolivie! C'est un jeu de simulation et de stratégie dans lequel vous organisez des embuscades, des attentats, etc... On frôle le mauvais goût!

## DEMONWARE

La "fameuse" compagnie sortira prochainement sur Amiga un jeu nommé *Final Countdown*, croisement de *Hacker* et d'un jeu de tableau! A suivre...

## ELECTROCOIN SOFTWARE

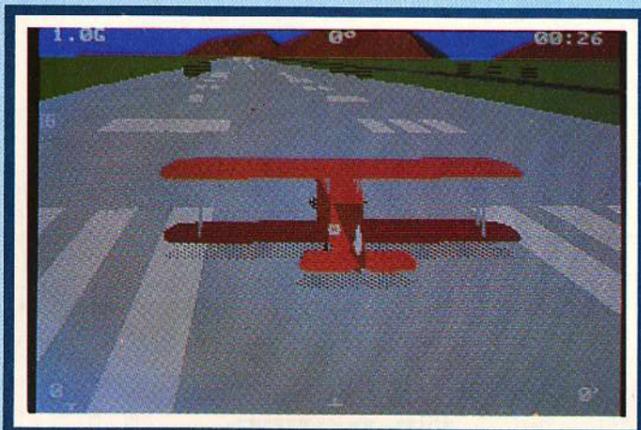
Après le moyen *Time Soldiers*, la compagnie se lance sur des adaptations d'anciens classiques des salles d'arcade. Nous attendons ainsi *Mr.Do Run Run* pour Amiga et ST. Si l'adaptation est réussie, le jeu pourrait faire un malheur tant il est prenant. Résultat le mois prochain certainement.



## ELECTRONIC ARTS

*Battlechess 2: Chinese Chess* devrait être en vente sur PC d'ici la sortie de ce numéro. Le jeu a été présenté en previews dans le numéro précédent.

*Bard's Tale 3: Thief Of Fate*, sortira sur PC en septembre et sur Amiga fin 90. Il s'agit du troisième volet du fameux jeu d'aventure interactif. Parmi les nouveautés, notons qu'il est possible désormais de jouer des personnages de sexe féminin, parmi 13 classes de personnages. Le jeu comporte 84 donjons et 7 dimensions différentes! On y trouve la bagatelle de 100 sorts de magie et plus de 500 monstres, dont certains viendront désormais rejoindre les aventuriers! Des heures de jeu en perspective...



*Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*, déjà disponible sur PC, devrait sortir sur Amiga et ST début septembre. C'est un simulateur de vol dans lequel vous pouvez piloter du Cessna à Challenger, mais où il n'y a pas de combat! Vous pouvez par contre participer à des courses, et faire des acrobaties. Le jeu était dément sur PC, il n'y donc plus qu'à espérer que la conversion soit réussie.

Présenté le mois dernier dans le Spécial CES, *Lord Of The Rings*, basé sur *Le Seigneur des Anneaux*, sortira bien sur PC en septembre. C'est bien sûr un jeu d'aventure.



## ELITE

Après une longue absence sur le marché, *Elite* revient avec le jeu basé sur le film *Gremlins 2*. Le jeu sera disponible en même temps que le film, soit à la rentrée, et pour Amiga et ST. On n'en sait pas plus pour le moment, mais nous devrions pouvoir vous montrer quelque chose le mois prochain!

## INNERPRISE

Après le très décevant *Plague*, *Innerprise* proposera bientôt *Globulus* sur Amiga. C'est un croisement entre *Pac-Man* et *Bombuzal*, et ça a l'air sympa. On devrait également avoir *Battle Squadron* sur ST!

## KINGSOFT

Le prochain soft de cette compagnie qui ne compte que des hits à son catalogue (si! si! souvenez-vous de... heu... passons) sera *Hagar The Horrible*, un jeu de tableau basé sur le personnage de BD. Qui sait, ça sera peut-être bien, sur Amiga et ST!

## MAGIC BYTES

La compagnie allemande semble être bien placée dans le milieu de l'espionnage, à moins que Saddam Hussein fasse partie de Magic Bytes. En effet, en septembre, sortira sur Amiga, PC et ST un jeu nommé *USS John Young*. Vous y dirigerez un navire américain lors d'une crise dans le golfe persique, sensée se dérouler en 1995, et opposant l'Irak, l'Iran et les Etats-Unis. Etonnant, non? Quoiqu'il en

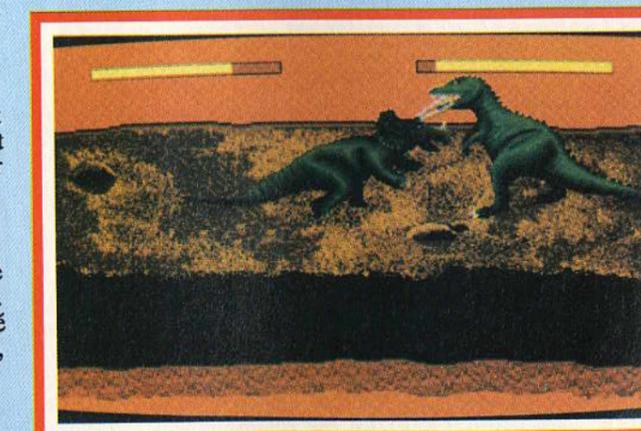


soit, le jeu à l'air bien réalisé, avec des graphismes impressionnants. Un soft pour se changer les idées...

En octobre, et sur les mêmes machines, ce sera le tour d'*American Journeys*. C'est un jeu de stratégie à caractère éducatif, vous permettant d'améliorer votre anglais tout en découvrant les Etats-Unis.

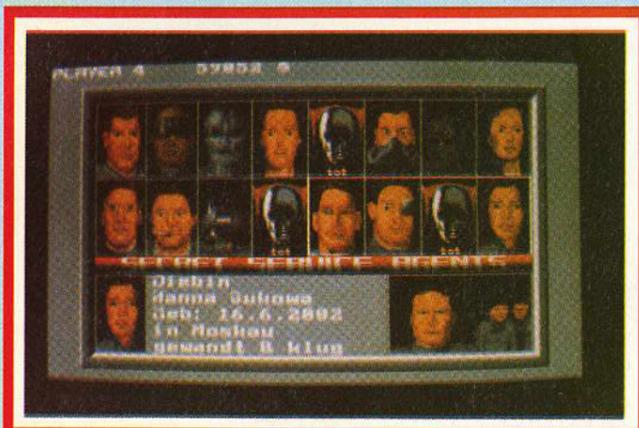
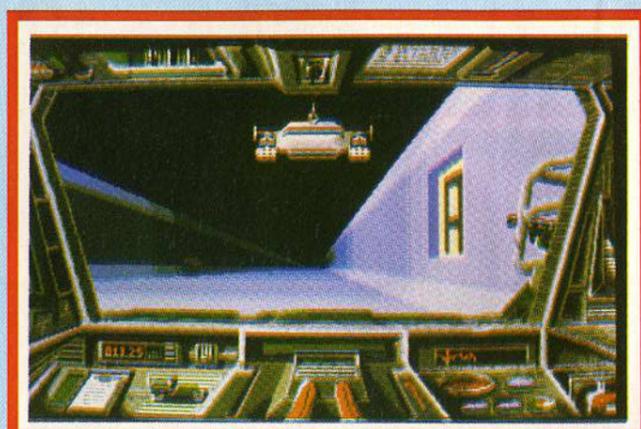
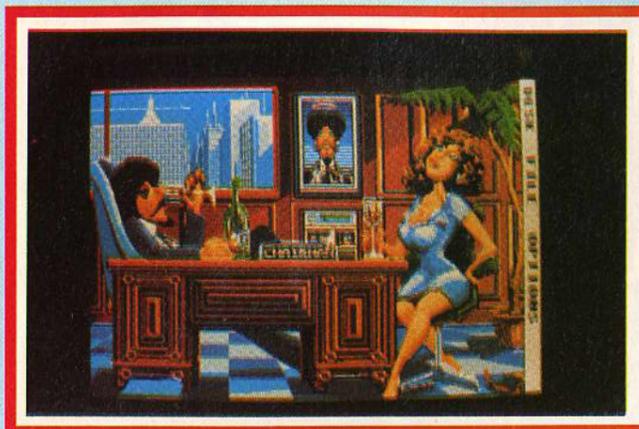


*Dinowars* est un jeu d'arcade/stratégie comportant également des éléments éducatifs. En effet, en plus de vous apprendre tout de A à Z sur les dinosaures, le produit propose un jeu de stratégie, ainsi qu'un jeu d'arcade où divers monstres de la préhistoire combattent. Les animations sont excellentes et sont accompagnées de sons digitalisés impressionnants. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST, pour octobre.

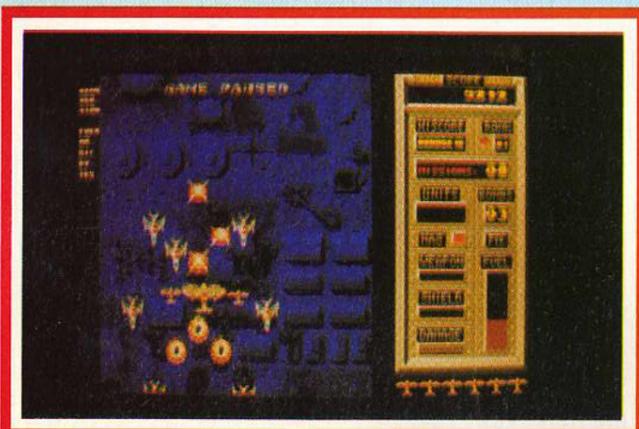


Toujours pour les mêmes machines et en octobre, *Big Business* est une simulation économique, mais plutôt loufoque.

Même mois, même machine, et toujours en simulation, voici *Second World*. C'est un jeu de stratégie dans lequel deux planètes se livrent un combat sans merci!



Le dernier jeu à sortir en octobre, uniquement sur Amiga et ST, sera un jeu d'action nommé **Air Supply**. C'est un shoot'em'up aérien dans le genre de Flying Sharks!



Pour la fin de l'année, nous aurons le droit à ce qui semble être le plus gros jeu de la compagnie pour Amiga, PC et ST: **Industrial Rebound**. C'est un jeu en 3D dans lequel vous conduisez à travers des labyrinthes afin de trouver des criminels et de les éliminer. Un nouveau Resolution 101 en quelque sorte...

### MICROPROSE

**Rick Dangerous 2** arrive enfin, et s'annonce encore meilleur que le premier. Rappelons que ce nouvel épisode se déroule dans l'espace, et est un peu plus facile, tout du moins au début! Le jeu devrait sortir en septembre sur Amiga et ST.

Tout de suite après, nous devrions avoir **Betrayal**, un jeu de stratégie se déroulant au Moyen-Age, et dans lequel il faut être le plus infect possible afin de gagner! Trahisons, conspirations et autres bienfaits devront être effectués le plus souvent possible, car tous les coups sont permis. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST.

D'autre part, l'auteur de Stunt Car nous prépare une nouvelle course automobile en 3D, avec des F1! Le jeu devrait sortir au début de l'année prochaine...

### MINDSCAPE

**Harley Davidson** devrait être disponible sur ST quand vous lirez ces lignes, tout comme **Space Rogue**.

Fin août, nous devrions avoir **Ultima V** sur Amiga (enfin!), et **Tracon 2** sur PC, la suite du simulateur de contrôleur de l'air! **Life & Death**, déjà testé sur PC, arrive mi-septembre sur Amiga et ST. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu particulièrement original, puisque c'est un simulateur d'opérations chirurgicales.

Quant à **Life & Death 2**, il sortira également rapidement sur PC. Surnommé **The Brain**, il est dédié aux opérations du cerveau, et autant dire que ses graphismes VGA 256 couleurs le rendent assez répugnant!

Enfin, **Days Of Thunder** et **Captive** sont présentés en rubrique previews.

### MIRRORSOFT



**Final Battle**, jeu d'aventure faisant suite à **Legend Of The Sword**, et entièrement en 3D isométrique, sera disponible normalement en septembre sur Amiga, PC et ST. **Duster**, le tout nouveau programme des auteurs de **Carrier Command** et **Battle Command**, devrait sortir à la rentrée sur Amiga, PC et ST. Nous vous l'avons présenté en previews dans le précédent numéro. **Speedball 2**, quant à lui, avance bien, et promet d'être vraiment exceptionnel! Enfin, le soft de Noël pour la compagnie anglaise sera **Teenage Mutant Ninja Turtles**, basé sur le dessin animé du même nom. On ne sait pas encore s'il va s'agir d'une création originale ou de l'adaptation de l'excellent jeu d'arcade du même nom, mais nous vous en dirons plus dès que possible.

### OCEAN

Bien des choses sont en cours chez Ocean. L'incroyable **Epic** ne devrait plus trop tarder, tout comme **Battle Command**.

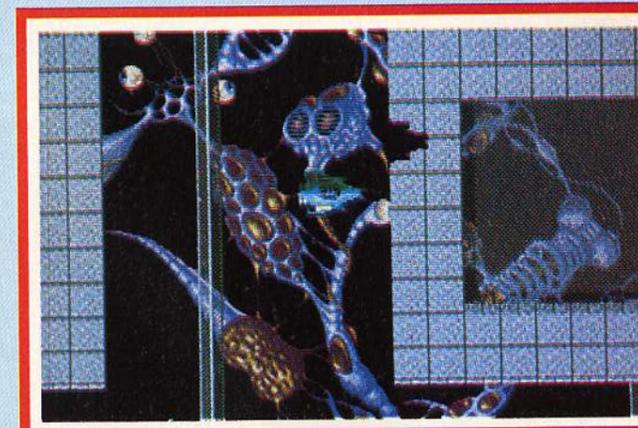
Côté nouveautés, on sait que **F29 Retaliator 2** est en cours de réalisation, et que ce devrait être le premier jeu en 3D à utiliser des formes ovales, rendant le simulateur encore plus beau!

D'autre part, c'est Ocean qui détient les droits de **Sim Earth**, la suite de **Sim City**, dont la sortie devrait s'effectuer vers la fin de l'année.

**Robocop 2** est présenté dans le dossier de ce présent numéro, et nous vous présenterons plus en détail **Total Recall** le mois prochain, jeu basé sur LE film de l'année!

### PSYGNOSIS

**Awesome**, le fabuleux shoot'em'up mêlant de nombreuses phases bien différentes, mais toujours aux graphismes superbes, devrait sortir rapidement sur Amiga. C'est le



prochain produit des auteurs de **Shadow Of The Beast 1 & 2**. Nous vous présentons quelques photos de nouveaux niveaux de **Killing Game Show**, ce shoot'em'up pour Amiga à la réalisation parfaite!



### RAINBOW ARTS

Après **Ra**, testé dans ce numéro, viendra le très mignon **Apprentice** dont nous vous proposons une nouvelle photo. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST.



Peu de nouveautés depuis notre dossier du numéro précédent, si ce n'est un jeu nommé **Rotator**, permettant à deux joueurs de s'affronter en même temps, et dans lequel l'ensemble du terrain tourne autour du sprite commandé par le joueur ! Le jeu doit sortir en octobre sur Amiga, PC et ST.

#### SIMULMONDO

La compagnie italienne devrait sortir **Formula 1 3D** sur Amiga, PC et ST en octobre. Il s'agit d'une course de Formule 1, vue en 3D. Incroyable, non !



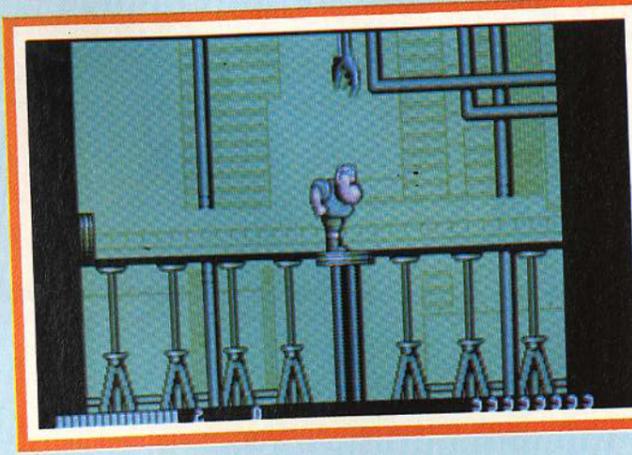
#### US GOLD

**Murder**, présenté dans notre précédent numéro en previews, sortira durant le mois de septembre, entièrement en français. C'est un jeu policier, dans le genre Cluedo, avec un nombre incroyable d'enquêtes différentes !

**Gold Of The Aztecs**, présenté en previews dans le numéro d'été, s'annonce vraiment dément, puisqu'il s'agit du tout nouveau programme de l'auteur de Barbarian, beaucoup plus beau, beaucoup plus grand et bien plus jouable. Test complet dans notre prochain numéro, sur Amiga, PC et ST. **Mean Streets**, présenté en previews il y a plusieurs numéros sur PC, arrive en plus sur Amiga et ST fin septembre. C'est un jeu d'aventure dans un univers digne de Blade Runner, et c'est très sympa !

#### WHIZ KIDZ

Cette équipe de programmeurs belges propose un shoot'em'up pour Amiga, nommé **Ziriax**. On devrait être à même de le tester dans notre prochain numéro...



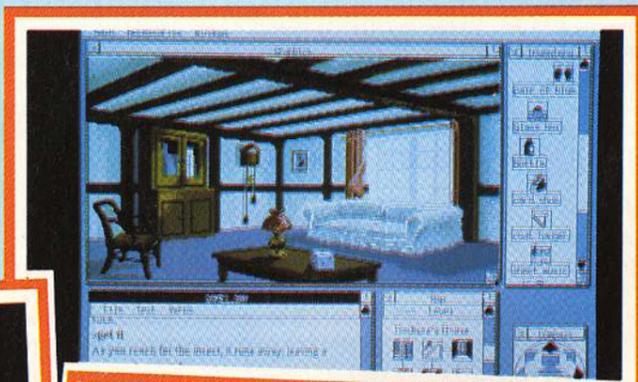
#### THALAMUS

Q8 est un simulateur de rallye pour Amiga et ST. Il devrait sortir sous peu... En revanche, **Venom Wing** est un shoot'em'up qui n'est prévu que pour Amiga et devrait également arriver sous peu.



#### VIRGIN

Enfin des nouvelles des produits Virgin. Le mois prochain, nous devrions être en mesure de vous présenter plus amplement **Wonderland**, le nouveau jeu d'aventure de Magnetic Scrolls, basé sur Alice au Pays des Merveilles, mais aussi un shoot'em'up nommé **New-York Warrior**, un jeu de stratégie nommé **Supremacy**, les débuts de l'adaptation pour Amiga et ST de **Golden Axe**, le jeu basé sur le héros "destroy" **Judge Dredd**, et enfin, notre préféré, **Monthy Python Flying Circus**, LE jeu basé sur les sketches des Monthy Python, programmé par Core (Rick Dangerous), et possédant des graphismes dingues dans le genre des animations de l'incroyable Terry Gilliam. Dossier complet et concours totalement loufoque dans un prochain numéro !



# JAMES BOND 007™

## L'ESPION QUI M'AIMAIT

C'est Bond · Il est de retour · C'est 007

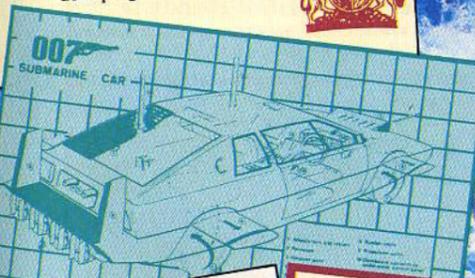
James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pour sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir.

Utilisez vos compétences pour mettre fin à la menace de domination globale en cherchant à vous montrer plus malin que les mercenaires de Stromberg et à éviter une guerre nucléaire entre l'Est et l'Ouest.

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.

Ne laissez pas passer L'espion qui m'aimait - un tour de force de la programmation!



Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk)

Animat (cassette, disk) et Spectrum

Programmé par: The Kremlin

© 1991 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.

Can Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company. All rights reserved.

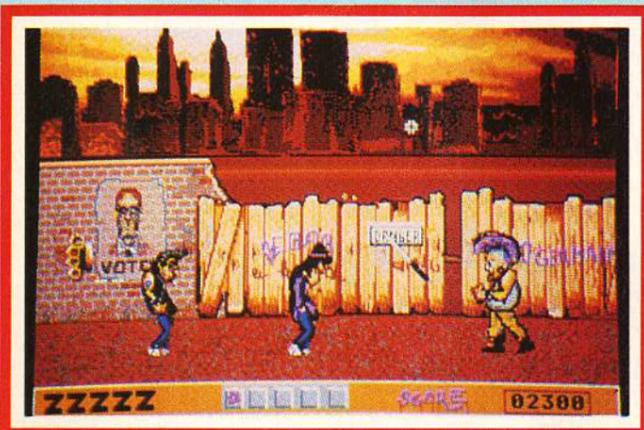
'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc. Artwork & Packaging © 1991 Domark Ltd. Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR.

# DOMARK

# LES COMPAGNIES FRANÇAISES

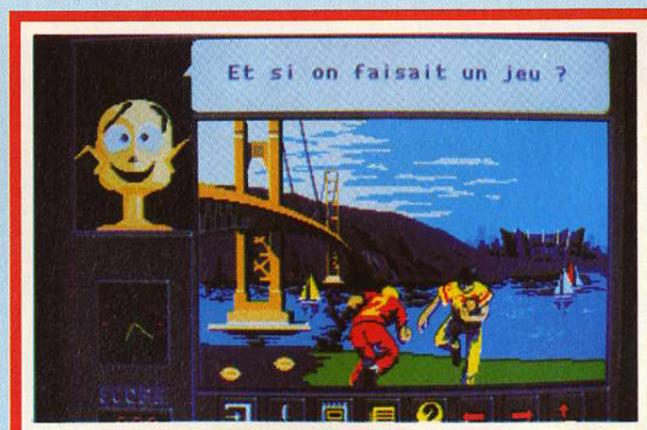
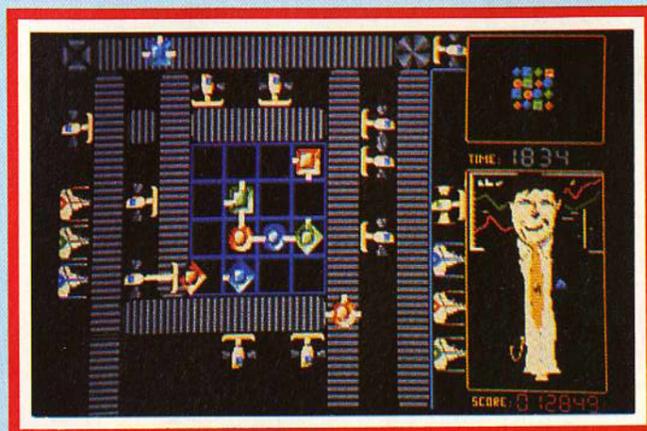
## CISTAR

Créée fin 89, cette jeune société est sans aucun doute très prolifique. Après *Time Race*, présenté en preview il y a quelques numéros, de nombreux autres logiciels sont à l'étude. Pour la fin d'année devraient sortir, chronologiquement, *Brain Bang*, un nouveau jeu de réflexion, *Babstory*, un jeu de tableaux comptant quatre niveaux, et enfin *Jendhal*, un jeu d'arcade. A suivre!



## COKTEL VISION

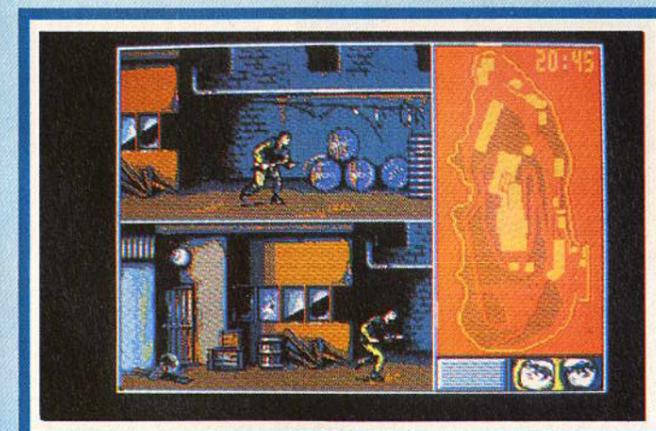
Du nouveau dans le domaine de l'éducatif avec ADI! Il s'agit en fait d'accompagner l'enfant dans l'apprentissage de diverses matières à l'aide d'un petit personnage (Adi) sensible aux progrès de celui-ci. Cette idée se caractérise par la présence d'un visage à l'écran avec lequel l'enfant va pouvoir dialoguer. Adi est en effet capable de nombreuses réactions: il pleure, il est content, il encourage.... En plus, sa conduite est également fonction de l'intérêt que lui



porte l'enfant. Si, par exemple, ce dernier vient à délaissier son "exercice" en cours, Adi lui demandera s'il s'est endormi. Autre idée très intéressante, Adi autorise, au vu d'une analyse de tout le travail effectué, une évaluation de l'enfant, mettant en valeur ses points forts et dénonçant ses faiblesses. De cette façon, un suivi parental est possible. Elaboré en étroite relation avec des psychologues, des enseignants et des ergonomes, Adi se compose d'une disquette de base contenant des outils (calculatrice, bloc-note, journal personnel avec code d'accès...), des documents (atlas, lexique de langue, proverbes, initiation à l'informatique...), des jeux (jeux d'action et de réflexion) et de multiples disquettes d'application traitant d'une matière particulière (français, mathématiques pour le primaire, l'anglais complétant ce duo pour le collège) et ce, du CE2 à la 3ème. De cette façon, les sujets vus en classe peuvent être approfondis à la maison. En phase de tests actuellement, Adi devrait être disponible d'ici un ou deux mois.

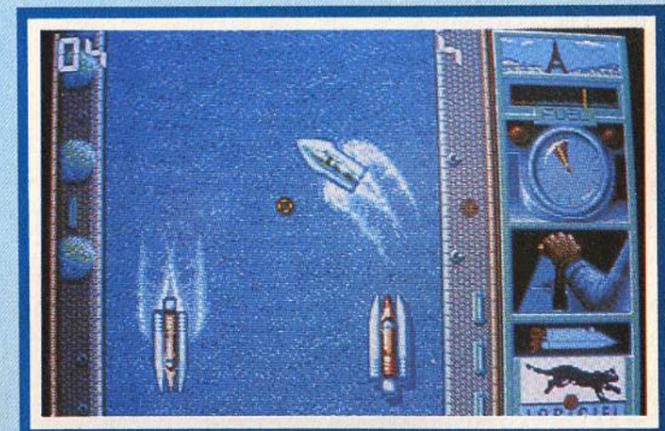
## INFOGRAMES

En plus des quelques nouvelles photos d'*Alcatraz*, sachez que c'est Infogrames qui éditera finalement *Mystical* (sortie pour décembre 90), présenté en preview dans le numéro 20 et pressenti sous le label Cryo. D'autre part, une nouvelle aventure de *Tintin* (chez les Incas) est prévu pour février 91 alors que *Call Of Cthulhu* devrait être prêt pour la rentrée 91. Nous devrions pouvoir vous montrer des éléments visuels dès le prochain numéro.



## LORICIEL

La production de Loriciel semble être très importante pour les quatre derniers mois de l'année. En plus des previews présentées le mois dernier, deux nouveaux logiciels (parmi un certain nombre) sont bien avancés. Il s'agit de *Quadrel* et de *Out Board*. Le premier est un jeu de réflexion dans lequel il s'agit à l'aide d'un pinceau et de quatre pots de peinture de couleurs différentes, chacune étant en quantité limitée, de colorier une surface composée de multiples zones en utilisant la totalité des coups disponibles. Par exemple, le rouge n'autorise que trois coups de pinceau, le jaune sept, etc. Jusque là, ce n'est pas très compliqué, mais le jeu se corse dès lors qu'il est impossible d'utiliser la même couleur sur deux zones voisines. Dans ces conditions, pas évident de terminer le tableau. Passionnant! Pour le second logiciel, il s'agit d'un jeu d'arcade vous proposant de prendre les commandes d'un hors-bord lors d'un championnat d'endurance. Quant à *Time Race*, dont la distribution est assurée par Loriciel, trente niveaux sont



désormais jouables (au lieu de quinze initialement) et le soft a été amélioré sur tous les points et devrait sortir sous peu. A noter également l'apparition d'une gamme d'éducatifs en association avec "Denver, le dernier des dinosaures" destiné aux enfants de 3 à 7 ans. Les trois premiers logiciels étant "Je découvre les animaux", "Je découvre les chiffres", "Le jeu des sons". Plus de détails le mois prochain sur ces logiciels... et le reste!

### NEW DEAL

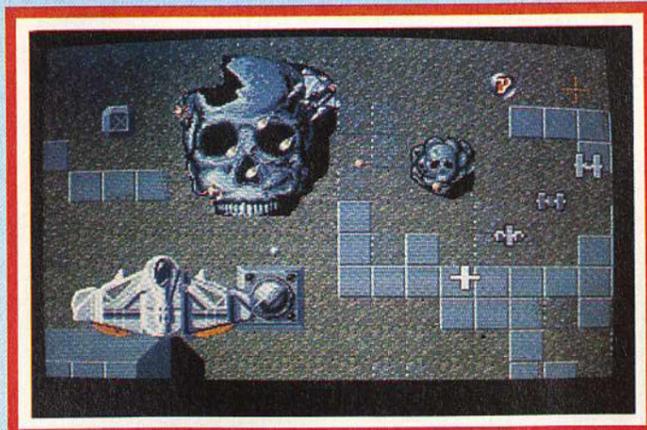
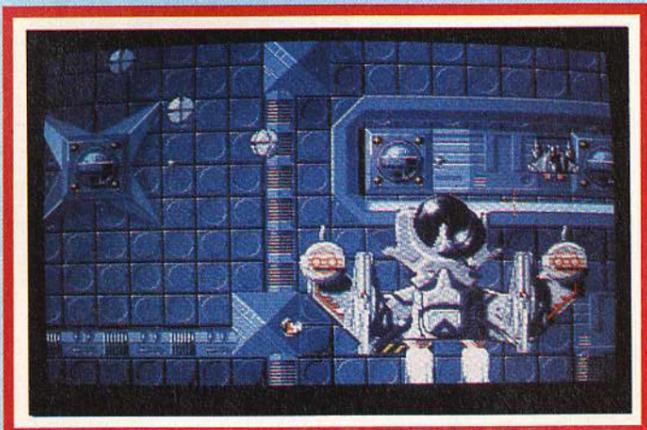
On ne parlera plus de Bio Shoot mais de **Recovery**; ce shoot'em up présenté dans le dernier numéro change de nom et sera vendu exclusivement dans le cadre d'une compilation (la première de la jeune société New Deal) nommée **Osmose**, comptant cinq logiciels parmi lesquels **Astate**, **Antago**, **Wild Life** et **Fire**. Du nouveau pour le logiciel **The Few**, grandement remodelé et dont la nouvelle version devrait ravir tout les amateurs de wargames. Je vous rappelle que ce logiciel retrace la bataille d'Angleterre.

### TITUS

Commençons par la mauvaise nouvelle, **Action Concept** en version micro est retardé d'environ un an. En revanche une version CDI, qui semble bénéficier de tous les efforts de l'équipe d'Action Concept, devrait être disponible pour février 91. A côté de cela, de nombreux logiciels sont prévus pour les mois à venir. Tout d'abord **Battle Storm**,



Génération 4 du mois dernier et dossier Dick Tracy dans le présent numéro), Titus prépare un éducatif ciblé 3-5 ans nommé **Donald apprend l'alphabet** pour septembre. N'oublions pas **Crazy Cars III**, avec une diablo je vous le rappelle (la dernière Lamborghini), toujours en préparation.



un shoot'em up, certes, classique mais bien réalisé pour octobre, puis **Crime does not pay**, un jeu d'arcade-aventure dans lequel vous devez devenir le maire d'une ville en employant diverses méthodes, même les plus immorales. La sortie est prévue également pour octobre. Ensuite et dans le cadre de leur accord avec Walt Disney (voir

### UBI SOFT

**Back To The Goldage** est pratiquement terminé et s'annonce comme un jeu très vaste. Retrouver les trois Edres manquants pour régner sur la royaume d'Euroland ne sera pas chose facile. En plus des nombreux ennemis, vous devrez faire preuve de réflexion pour ouvrir certaines portes ou éviter les pièges (trappes...). Mais ce n'est pas tout, il est également possible d'apprendre des sorts, de les



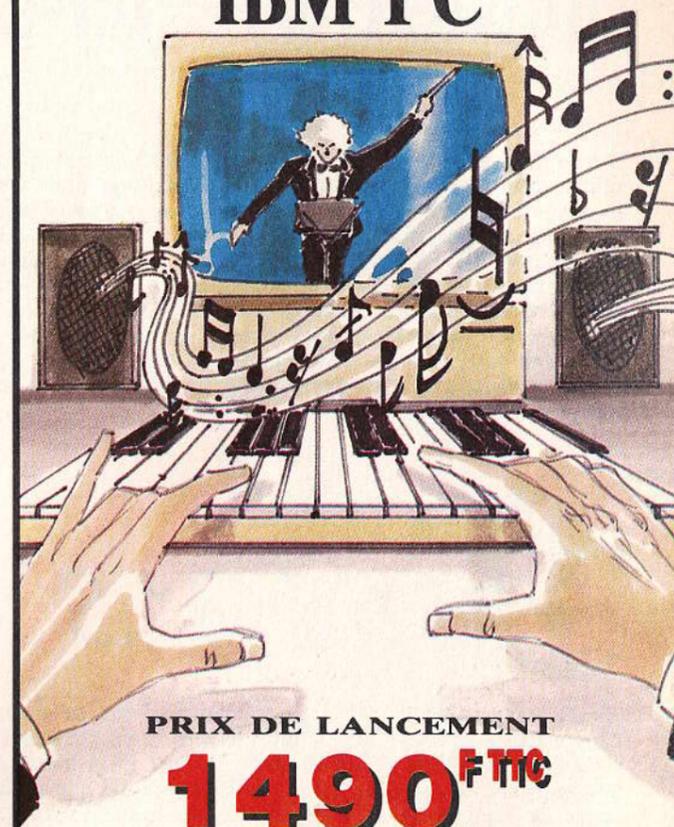
utiliser ensuite, et d'en créer de nouveaux en mixant diverses potions ramassées au cours de votre quête. Test le mois prochain! D'autre part, **Magic Land** avance bien, l'auteur travaillant sur la stratégie et la tactique du jeu. Normalement, beaucoup plus de détails sur la production d'Ubi Soft le mois prochain!

### SILMARILS

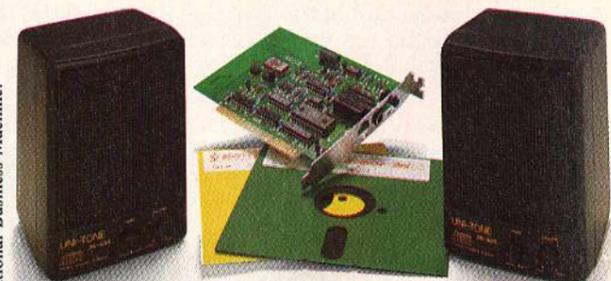
Deux nouveaux produits totalement inconnus jusqu'alors sont désormais prévus pour le dernier trimestre 90. Il s'agit de **Cybernator**, jeu d'arcade-aventure dans lequel le joueur dirige un robot transformable et **Arborea**, un wargame/jeu de rôle se déroulant dans un monde d'Heroïc-Fantasy. Comme d'habitude, la réalisation s'annonce superbe avec des graphismes magnifiques.



# Enfin ! de la musique avec votre compatible IBM PC



PRIX DE LANCEMENT  
**1490<sup>FF TTC</sup>**  
KIT COMPLET AVEC LA CARTE  
ET LES 2 HAUTS PARLEURS



DEMONSTRATION AZ COMPUTER MUSIQUE  
58, rue de Rome 75008 PARIS - Tél. : 43.87.28.67  
autres points de démonstration

COMPUTER PARIS SUD  
Z.A. des Montaons  
30, rue Denis Papin  
91240 ST-MICHEL-SUR-ORGE  
Tél. : 60.16.56.57

COMPUTER BASTILLE  
35, bd Bourdon 75004-PARIS  
Tél. : 40.27.81.07

COMPUTER SORBONNE  
22, rue des Ecoles 75005-PARIS  
Tél. : 40.51.04.08

COMPUTER BORDEAUX  
15, rue Saint-Rémi  
33000 BORDEAUX  
Tél. : (01) 56.51.00.25

COMPUTER LYON  
70/72, avenue Jean-Jaurès  
69007 LYON  
Tél. : (01) 78.72.21.10

COMPUTER MONTPARNASSE  
69, rue de Vaugirard 69006-PARIS  
Tél. : 45.44.86.45

COMPUTER LAMARTINE  
24, rue Lamartine 75009-PARIS  
Tél. : 42.85.23.69

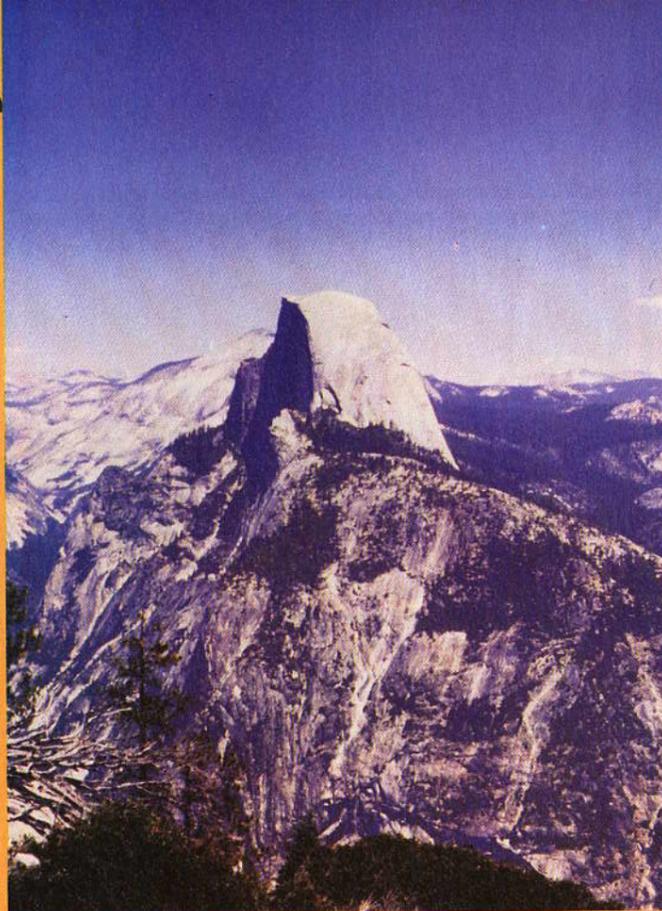
IBM est une marque déposée de International Business Machine.

Photos non contractuelles.

## LES PREVIEWS

# SPECIAL SIERRA-ON-LINE

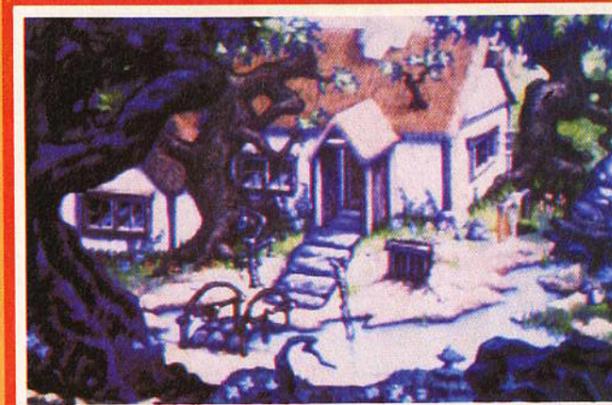
De passage en Californie, nous n'avons pu résister au plaisir d'aller rendre visite à Sierra-On-Line, dont les locaux sont installés en pleine montagne, pas très loin du fameux Yosemite National Park! Après 10 ans d'existence, Sierra-On-Line est toujours une compagnie très présente sur le marché, puisqu'elle sera parmi les premières à proposer ses jeux sur CD-Rom, et qu'elle améliore ses produits chaque année, proposant désormais des jeux PC en 256 couleurs! On est loin de Mystery House et des premiers jeux d'aventure sur Apple 2!



# KING'S QUEST V

Parmi les nombreux produits que nous avons pu voir, King's Quest V s'annonce comme le plus impressionnant. L'histoire marque le retour de lord Graham, et le jeu sera le plus grand de la série. La sortie n'est prévue que pour la fin de l'année, et nous ne savons pas grand-chose du scénario... Par contre, nous avons pu jeter un coup d'œil aux graphismes, qui sont à tomber par terre. C'est bien simple, on dirait plutôt des tableaux. D'ailleurs, au lieu de faire les dessins sur ordinateurs, ce sont des graphistes professionnels qui ont dessiné chaque écran, à l'aérographe. Après quoi, les dessins originaux ont été digitalisés

puis retravaillés. Le résultat est étonnant, et on a bien du mal à penser qu'un jour, des sprites viendront se positionner au-dessus de ces écrans. Tiens, les sprites! Eux sont



### TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Der-nier
1	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	2
2	OPERATION STEALTH Delphine Cinémat. (ST, Amiga)	1
3	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Atari ST, Amiga)	NEW
4	TIE BREAK Ocean (Atari ST, Amiga)	NEW
5	DYNASTY WARS US Gold (Amst., ST, PC, Amiga)	NEW
6	VENUS Gremlin (Atari ST, Amiga)	NEW
7	ITALY 90 [Ed. les Champions] US Gold (Amstr., ST, Amiga, PC)	3
8	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	4
9	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	6
10	ROTOX US Gold (Atari ST, Amiga)	NEW
11	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amst., ST, Amiga) Comp.	NEW
12	IVANHOE Ocean (Atari ST, Amiga)	5
13	LOST PATROL Ocean (Atari ST, Amiga)	NEW
14	INTERNAT. 3D TENNIS Palace (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
15	COMBO RACER Gremlin (Atari ST, Amiga)	NEW

### NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (ST/Beast N°2 Amiga)
2	SECRET AGENT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
3	SNOWSTRIKE US Gold (Amstrad, ST, Amiga)
4	GOLD OF THE AZTECS US Gold (Atari ST, Amiga)
5	PLOTTING Ocean (Atari ST, Amiga)

Vente par correspondance  
**93.42.57.12**  
Depuis PARIS 16.93.42.57.12  
MINITEL :  
3615 MICROMANIA

### MICROMANIA A PARIS

**FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette  
et 4, Pass. de la Réale  
Niveau - 2  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

**NOUVEAU  
CHAMPS ELYSEES**  
Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées  
Métro Georges V  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Tél. 42.56.04.13



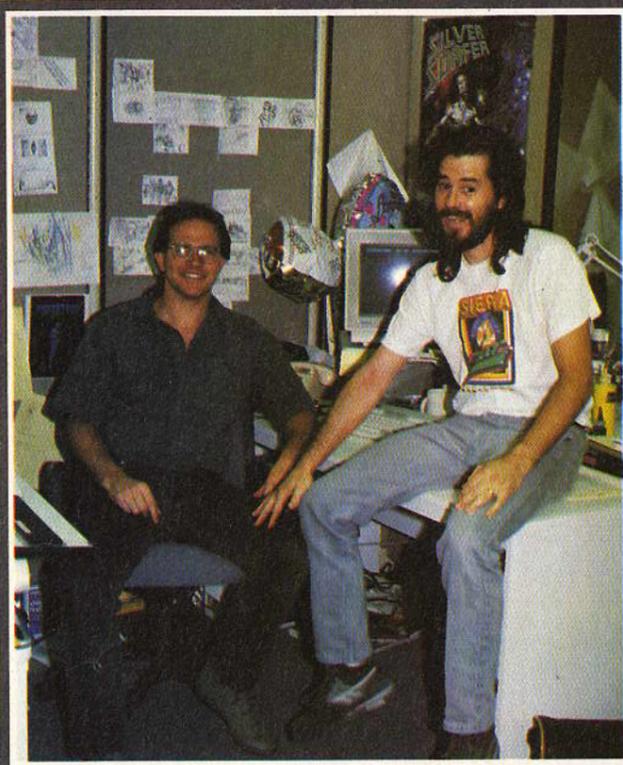
## LES PREVIEWS

encore en 16 couleurs, mais les graphistes espéraient avoir le temps de les faire avec bien plus de teintes, ce qui serait carrément fou...

King's Quest V sera disponible dans un premier temps sur PC, en version CD-Rom et disquette, mais sortira après sur d'autres machines, avec des graphismes moins bons, bien sûr!

# SPACE QUEST IV

Rencontrer Mark Crowe et Scott Murphy, telle fut l'une des surprises de cette visite chez Sierra! Les concepteurs de la série des Space Quest étaient en train de terminer Space Quest V, dont la sortie est prévue sur PC pour la fin de l'année. Space Quest V est un épisode encore plus délicat que les précédents. Vous y jouez toujours le rôle de Roger Wilco, et vous êtes poursuivi par la Police des Suites, qui veut mettre fin à votre série! Assez rapidement, vous vous retrouvez projeté dans Space Quest 14, et votre but devient alors de trouver un moyen de retourner dans Space Quest 4. Je vous avais prévenu, c'est carrément fou. Le jeu supporte le VGA 256 couleurs, ce qui donne lieu à



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



**Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone**  
**BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00**  
**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H**

### PC COMPATIBLES

COMPILATIONS	
ACTION D'ENFER	249F
+ DOUBLE DRAGON	
+ PLATOON	
+ CRAZY CARS	
+ DALEY THOMPSON	
PC HITS N°2	225F
+ GREEN BERET	
+ GRYSOR	
+ ARKANOID	
+ WIZBALL	
MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX + CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 5 1/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE	
BUDOKAN	249F
CENTURION	249F
E-MOTION	249F
ITALY 90	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
...LA MENACE...	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
TENNIS CUP	249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *	
BETRAYAL	349F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MONTY PYTHON	249F
RA	199F
SILENT SERVICE 2	NC
UMS 2	349F

\* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *	
ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD BLOOD	349F
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
CASH FLOW	259F
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DRAGON FIGHT	349F
DUNGEON MASTER	399F
DYNASTY WARS	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
HOYLES 2	299F
IMPERIUM	249F
INFESTATION	249F
KICK OFF 2	299F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MIDWINTER	349F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SNOWSTRIKE	249F
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

**1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS**

## AMIGA

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F	
+ New Zealand Story	
+ Rainbow Island	
+ SuperWonderboy	
+ Bubble Bobble	<b>GENIAL</b>
<b>EDITION N°1 249 F</b>	
+ Silkworm	
+ Double Dragon	
+ Xenon	
+ Gemini Wing	<b>DEMENT</b>
<b>LES JUSTICIERS N°2 249F</b>	
+ GHOSTBUSTERS 2	
+ CABAL	
+ OPERATION THUNDERBOLT	
<b>LES AVENTURIERS 249F</b>	
+ INDIANA JONES ACTION	
+ THE STRIDER	
+ FORGOTTEN WORLDS	
+ VIGILANTE	
<b>HEROES 299F</b>	
+ BARBARIAN 2 + STARWARS	
+ PERMIS DE TUER + RUNNING MAN	
<b>ACTION D'ENFER 249F</b>	
+ DOUBLE DRAGON+ PLATOON	
+ CRAZY CARS+ DALEY THOMPSON	
<b>TNT 299 F</b>	
+ Hard Drivin' + Xybots	
+ Dragon Spirit	
+ APB + Toobin	<b>NOUVEAU</b>

HIT PARADE	
EAST V WEST	249F
F29 RETALIATOR	249F
FLOOD	249F
IMPERIUM	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KICK OFF 2	249F
LOST PATROL	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE..	
..OPERATION STEALTH	299F
SNOWSTRIKE	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA	
LES GEN' D'OR	149F
LES JUSTICIERS	149F

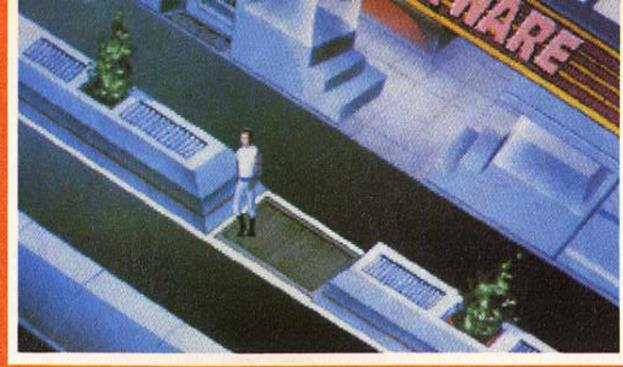
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *	
ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.	249F
BETRAYAL	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MATRIX MARAUDERS	249F
MONTY PYTHON	199F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	NC
PLOTTING	249F
RA	199F
ROBOCOP 2	NC
SECRET AGENT	249F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SUPREMACY	199F

AUTRES NOUVEAUTES *	
ALPHA WAVES MENTAL	259F
ANARCHY	249F
APPRENTICE	199F
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F
CENTURION	249F
COSMOS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DRAGON FLIGHT	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F

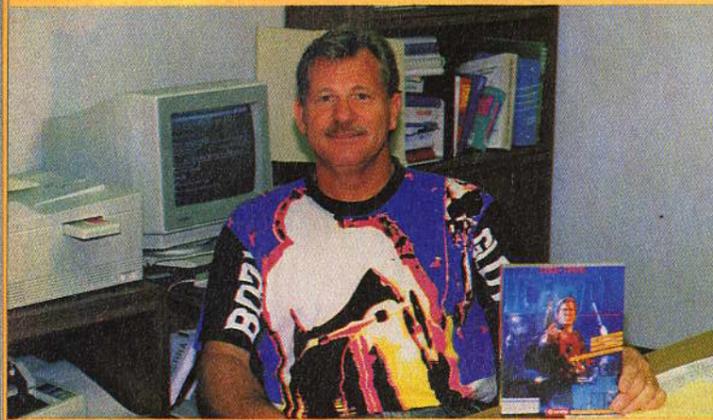
688 ATTACK SUBMARINE	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
BUDOKAN	249F
COLONEL BEQUEST	399F
COMBO RACER	249F
CONQUEST OF CAMELOT	399F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAGON'S BREATH	299F
DYNASTY WARS	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
HEROES QUEST	349F
INFESTATION	249F
KING QUEST 4	349F
KLAX	199F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	289F
MIGHT AND MAGIC 2	299F
NUCLEAR WAR	249F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	349F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
PROJECTILE	249F
RAINBOW ISLAND	249F
ROTOX	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKIDZ	199F
TENNIS CUP	249F
THUNDERSTRIKE	249F
TUSKER	249F
UNREAL	249F
ULTIMATE GOLF	249F

# LES PREVIEWS

des écrans totalement magnifiques, qui devraient faire de ce jeu le meilleur de la série! D'autant plus que Mark Crowe et Scott Murphy nous ont appris qu'il y aurait de nouveaux jeux d'arcade dedans, dont Space Chicken 2! Une seule des nombreuses raisons pour attendre avec impatience ce produit.



## RENCONTRE AVEC JIM WALLS



donc dû jouer avec les autres Sierra, histoire de voir ce qu'il était possible de faire ou pas. Roberta Williams (la femme de Ken Williams, et conceptrice des King's Quest) m'a beaucoup aidé.

G4: Ce qui arrive dans les Police Quest, c'est de la fiction ou bien ça t'es vraiment arrivé.

JW: Tout m'est arrivé un jour ou l'autre, mais pas dans cet ordre-là! Bien sûr, les lieux et les noms sont différents, mais sans ça, c'est basé sur mon expérience.

G4: Et le personnage de Sonny Bonds, c'est toi?

JW: Non, mais mon fils. Il s'appelle en réalité Sonny Walls, mais c'est lui!

G4: Que prépares-tu maintenant? Police Quest 3? La suite de Codename Iceman?

JW: Je vais attendre de voir si Codename Iceman marche bien avant d'en faire une suite. En ce moment, je travaille sur Police Quest 3. En fait, je viens tout juste d'en terminer le scénario. Bien évidemment, je ne programme pas, je n'y comprends rien, mais je dois tout préparer pour le programmeur.

G4: Police Quest 3! On peut avoir une idée du scénario général?

JW: Comme Sonny Bonds tue Bains à la fin du second Police Quest, il y a de nouveaux personnages. En fait, c'est une histoire de famille. La soeur de Bains vient en ville pour venger son frère... Une nouvelle fois, Marie sera enlevée! Mais ce n'est pas tout, il y a plein d'autres choses. Par exemple, il y a toute une histoire avec un culte assez étrange.

G4: Combien de temps cela prend entre le moment où tu commences le scénario et le moment où le jeu est en vente?

JW: Un peu plus d'un an, en fait!

G4: Le jeu sera en VGA 256 couleurs, sur CD-Rom?

JW: Il y aura bien des graphismes en 256 couleurs pour PC VGA, mais pour ce qui est d'une version CD-Rom, ça n'a pas encore été décidé!

G4: OK. Merci, et à bientôt.

Nous avons eu l'occasion de rencontre Jim Walls, le concepteur des Police Quest et, plus récemment, de Codename: Iceman. Cet imposant personnage, qui n'a rien à envier aux footballeurs américains, nous parle de son travail et de ses projets...

G4: Que faisais-tu avant de faire des jeux? Tu étais déjà dans l'informatique?

JW: Non. J'étais flic dans les Highway Patrol, en Californie centrale. Il y a quelques années, j'ai été pris dans une fusillade et assez gravement blessé. J'ai donc dû arrêter le travail un certain temps, et aux Etats-Unis, si après un certain délai vous ne reprenez pas le boulot quelle qu'en soit la raison, la Police vous met à la porte. C'est ce qui m'est arrivé!

G4: Et tu t'es alors tourné vers l'informatique???

JW: Non, en fait, c'est assez étrange. Ma femme est coiffeuse, et c'est elle qui coupe les cheveux de Ken Williams (le patron de Sierra). Elle lui a parlé de moi, et il cherchait à ce moment-là quelqu'un pour faire un jeu policier. Il a demandé à me rencontrer, et j'ai trouvé ça intéressant.

G4: Mais tu connaissais les jeux vidéo?

JW: Non, rien du tout. Je ne savais même pas allumer un ordinateur. Avant de faire le scénario de Police Quest, j'ai

Nous avons rencontré d'autres concepteurs de jeux, mais nous vous en parlerons le mois prochain...



ATARI ST

# LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

## MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone  
**BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00**  
**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H**

### COMPILATIONS

- EDITION N°1 249 F**  
 + Silkworm  
 + Double Dragon  
 + Xenon  
 + Gemini Wing
- NOUVEAU**

- LE MONDE DES MERVELLES 249 F**  
 + New Zealand Story  
 + Rainbow Island  
 + SuperWonderboy  
 + Bubble Bobble
- NOUVEAU**

- LES AVENTURIERS 249 F**  
 + INDIANA JONES ACT.  
 + THE STRIDER  
 + VIGILANTE  
 + FORGOTTEN WORLDS

- LES JUSTICIERS N°2 249 F**  
 + GHOSTBUSTERS 2  
 + CABAL  
 + OPER. THUNDERBOLT

- LES JUSTICIERS 249 F**  
 + DRAGON NINJA  
 + ROBOCOP  
 + RAMBO 3

- DEMENT HEROES 249 F**  
 + BARBARIAN 2  
 + STARWARS  
 + PERMIS DE TUER  
 + RUNNING MAN

- LES ACCESSOIRES ST**
- |  |      |
|--|------|
| 10 DISQ 3 1/2 DF.DD.                     | 99F  |
| Double prolongateur de Manette et souris | 75F  |
| Adaptateur ST Joueurs                    | 59F  |
| Manette SPEED KING                       | 99F  |
| Manette US GOLD                          | 109F |
| Manette PRO 5000                         | 129F |
| CHEETAH MACH1                            | 129F |
| CHEETAH 125+                             | 85F  |
| QUICKJOY JUNIOR                          | 59F  |
| QUICKJOY JUNIOR STICK                    | 69F  |
| QUICKJOY 2 PILOT                         | 79F  |
| QUICKJOY 3 SUPERCHARGER                  | 99F  |
| QUICKJOY VI JET FIGHTER                  | 149F |
| QUICKJOY V SUPERBOARD                    | 199F |
| QUICKJOY INFRA ROUGE                     | 399F |

- TNT 299 F**  
 + Hard Drivin'  
 + Xybots  
 + Dragon Spirit  
 + Toobin  
 + APB
- NOUVEAU**

- WORLD CUP 90 269 F**  
 + KICK OFF  
 + TRACK SUIT MANAGER  
 + GARY LINEKER  
 HOT SHOT

### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER\*

- |                             |      |
|-----------------------------|------|
| ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.   | 249F |
| APPRENTICE                  | 199F |
| BETRAYAL                    | 299F |
| FIRE AND FORGET 2           | 269F |
| GOLD OF THE AZTECS          | 199F |
| INTERNAT. 3 D TENNIS        | 249F |
| L'ESPION QUI M'AIMAIT       | 199F |
| MONTY PYTHON                | 199F |
| NIGHT BREED-CABAL ACTION NC |      |
| PLOTTING                    | 249F |
| RA                          | 199F |
| ROBOCOP 2                   | NC   |
| SECRET AGENT                | 199F |
| SHADOW OF THE BEAST         | 249F |
| SUPREMACY                   | 199F |
| TURRICAN                    | 249F |

### HIT PARADE

- |                         |      |
|-------------------------|------|
| BLACK TIGER             | 199F |
| F19 STEALTH FIGHTER     | 289F |
| F29 RETALIATOR          | 249F |
| IMPERIUM                | 249F |
| ITALY 90(LES CHAMPIONS) | 199F |
| IVANHOE                 | 199F |
| KICK OFF 2              | 249F |
| MIDNIGHT RESISTANCE     | 249F |
| MIDWINTER               | 249F |
| SECRET DEFENSE          | 249F |
| OPERATION STEALTH       | 299F |
| SHADOW WARRIORS         | 199F |
| SIM CITY                | 299F |
| SNOWSTRIKE              | 199F |
| TENNIS CUP              | 249F |
| TIE BREAK               | 249F |
| VENUS                   | 199F |

\* à paraître

### AUTRES NOUVEAUTES\*

- |                       |      |
|-----------------------|------|
| ALPHA WAVES MENTAL    | 259F |
| BACK TO THE FUTURE 2  | 249F |
| BATTLE COMMAND        | NC   |
| BATTLE MASTER         | 249F |
| BEVERLY HILLS         | 199F |
| BLADE WARRIOR         | 249F |
| BSS JANE SEYMOUR(FED) | 249F |
| CENTURION             | 249F |
| CHUCK YEAGER 2.0      | 249F |
| COSMOS                | 249F |
| DRAGON FLIGHT         | 249F |
| HEROES QUEST          | 349F |
| KILLING GAME SHOW     | 249F |
| LEGEND OF FAERGHAIL   | 299F |
| LOOM                  | N.C. |
| LOST PATROL           | 249F |
| MAGIC FLY             | 249F |
| MATRIX MARAUDERS      | 199F |
| ORIENTAL GAMES        | 249F |
| PINBALLS SIMULATOR    | 275F |
| SAMOURAI              | NC   |
| TIME MACHINE          | 249F |
| UMS 2                 | 299F |

**MANETTE SPEEDKING 99 F**

**MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F**

**1 an de garantie sur tous les logiciels**

**Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo**

**BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE**

G4	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		<b>+ 18 F</b>
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =		<b>F</b>

NOM .....  
 ADRESSE .....  
 Code postal ..... Tél .....  
**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**  T.Shirt PLAY AGAIN  
 T.Shirt HIGH SCORE  
 M. L. XL. (entourez votre taille)  
 M. L. XL. (entourez votre taille)  
 Montre MICROMANIA

Date d'expiration - / - Signature :

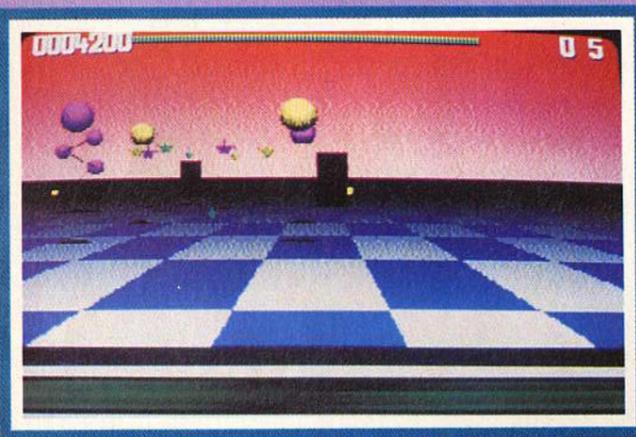
Règlement : je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif) .....  
 ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

## LES PREVIEWS

# VAXINE

Aussi étonnant que cela puisse sembler, Vaxine est la suite d'E-Motion, et est des mêmes auteurs. Autant dire qu'ils n'ont pas chaumé depuis la sortie du premier jeu de particules...

Ce qu'il vaut mieux savoir avant de jouer à Vaxine, c'est qu'avant d'être un jeu, c'était une démo. Du coup, on a le droit au traditionnel damier scrollant dans toutes les directions à une vitesse folle, et à un nombre étonnant de boules en ray-trace rebondissant de tous les côtés. Voilà pour le look visuel du jeu.



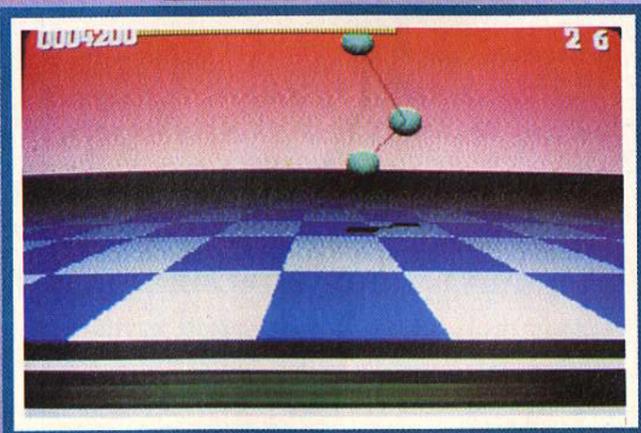
Le damier est vu de votre vaisseau, que vous dirigez à la souris, de manière très simple. Vous devez protéger des molécules de couleur enfoncées dans le sol. En l'air, se trouvent des virus, de couleurs différentes également. Il faut éliminer les virus à l'aide du vaccin de la même couleur, dont vous disposez d'un nombre de doses limité. Tant que les virus sont isolés, ils sont inoffensifs et faciles à avoir. Déjà, quand deux d'entre eux se rejoignent, leurs mouvements deviennent plus imprévisibles, et les atomiser est déjà plus complexe... mais vous ne craignez toujours rien! Par contre, à partir du moment où ils sont trois ou plus, ils deviennent vraiment durs à détruire, et deviennent



dangereux. En effet, ils se dirigent alors vers une des molécules que vous protégez, de la même couleur qu'eux. Dès qu'ils sont dessus, vous n'avez que quelques secondes pour les stopper, sans quoi les virus et la molécule explosent, en créant des virus de chaque autre couleur... Et tout se complique alors!

Le problème est de bien économiser les vaccins, que l'on peut récupérer fort heureusement en tirant le groupe d'étoiles se trouvant au départ de chaque niveau, ou celui qui file à toute vitesse à la fin de chaque niveau. Si jamais vous manquez de vaccin d'une couleur, vous n'irez plus très loin. Enfin, si toutes les molécules que vous protégez sont détruites, c'est la fin du jeu. D'autre part, des portes noires, sortes de monolithes, apparaissent aléatoirement sur le terrain. Si vous passez au travers, tous les virus s'immobilisent jusqu'à votre prochain tir, ce qui permet de gagner de précieuses secondes, surtout dans les niveaux élevés. Plus intéressant qu'E-Motion, bien mieux fait et surtout beaucoup plus jouable, Vaxine est réellement superbe, aussi bien sur ST que sur Amiga, ce qui est tout de même notable!

US GOLD  
Amiga / ST  
Septembre



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

# FALCON

INTERNATIONAL  
AWARD WINNER

TOUJOURS PLUS FORT !

Mission 2 transporte les meilleurs combats diurnes dans l'univers des intercepteurs radar, avec des armes hors de la portée visuelle.

Votre mission : stopper les attaques des tanks ennemis tout en protégeant des raids vos forces armées et vos installations vitales.

Les messages de la tour de contrôle vous permettront de prendre vos décisions tactiques face à l'ennemi.

Attention ! Vous devez faire face à deux raids aériens simultanés et lutter contre cinq avions ennemis en même temps !

## NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES

LA MÊME JOUABILITÉ QUE FALCON AVEC UN PLUS GRAND CHOIX D'ARMES.

MISSIONS D'INTERCEPTIONS GRÂCE AU CONTRÔLE AU SOL ET AU RADAR.

MISSILES ANTI-RADAR ET HORS DE PORTÉE VISUELLE.

BATAILLES PASSIONNÉES, INTELLIGENCE ENNEMIE ARTIFICIELLE.

JUSQU'À 5 AVIONS MENANT 2 ATTAQUES INDÉPENDANTES EN MÊME TEMPS.

Distribué par  
UBI SOFT  
8 - 10 rue de Valmy  
93100 Montreuil  
sous-bois

Tél : 48.57.65.52

MISSION **2**  
DISK  
TOUJOURS PLUS FORT !



MIRROR  
Soft

Spectrum HoloByte

© 1990 Mirrorsoft Ltd. Irwin House, 116 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454.

LES PREVIEWS

# OPERATION HARRIER

Et voici déjà le tout nouveau programme des auteurs de ROTOX, utilisant à nouveau le système Rotoscope, qui permet de faire tourner totalement l'écran de jeu autour du sprite que dirige le joueur, situé au centre de l'écran. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu mêlant action et simulation, mettant en scène le fameux avion anglais Harrier, dont la particularité est de pouvoir décoller verticalement. Les décors, les objectifs au sol et les bateaux ennemis sont en 3D, contrairement à votre avion et à ceux des ennemis. L'effet de profondeur est particulièrement bien rendu, un peu comme dans les phases de Thunderblade vues de dessus.

Les missions proposées sont variées, allant de la destruction d'une flotte ennemie à celle d'une centrale nucléaire. C'est assez complexe, mais prenant, et la réalisation rend le jeu original et donc intéressant. Reste que la jouabilité n'était pas encore réglée sur la version que nous avons eue, et le jeu était particulièrement dur!



US GOLD  
Amiga / ST  
Septembre



LES HORRIBLES FORMES DE VIE  
MUTANTES SONT PARTOUT!

# FEDERATION QUEST 1 B.S.S. JANE SEYMOUR

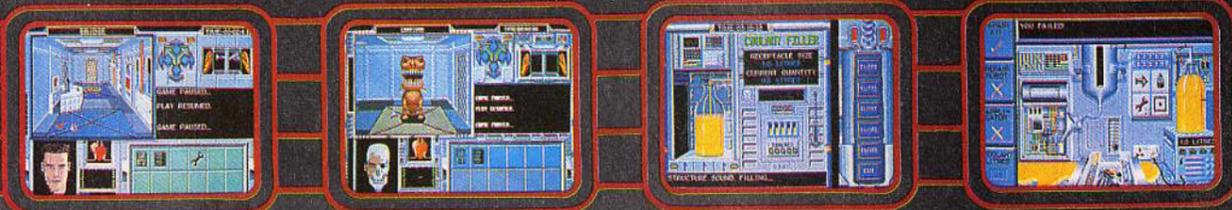
Une immense flotte de bateaux hydrographiques a été immergée dans des radiations mortelles et plusieurs formes de vie extra-terrestres rôdent partout dans les salles de ces navires. Votre mission est d'entrer dans les bateaux de repérer et de réparer les systèmes endommagés, de capturer les extra-terrestres et enfin, de ramener la flotte à bon port. Ce gigantesque jeu de rôle stratégique comprend plus de 4000 salles éparpillées à travers 20 navires. Ce jeu a été entièrement traduit en Français et en Allemand.



Disponible sur:  
AMIGA et  
ATARI ST/STE

"Bien exécuté et parfaitement jouable. Mérite beaucoup d'attention." Paul Lakin, Zero, 89%  
"Si vous avez trois semaines de libre et une cafetière, achetez Federation Quest 1 B.S.S. Jane Seymour." Paul Glancey, C&VG, 91%  
"Extrêmement amusant et très entraînant." Steve James, CU Screen Star.

Photos d'écran prises à partir de formats divers.



Adressez tout demande d'achat par correspondance à: Gremlin S.F.M.I., B.P.3., Zac de Mousquette 06740, Chateau Neuf de Grasse, France. Téléphone: (1) 43 35 06 75.

**LES PREVIEWS**

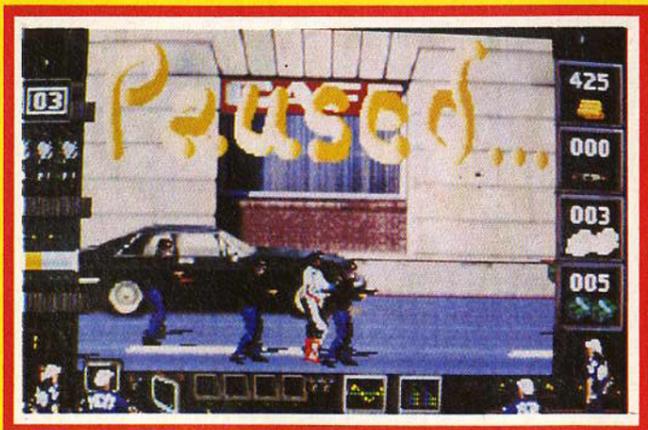
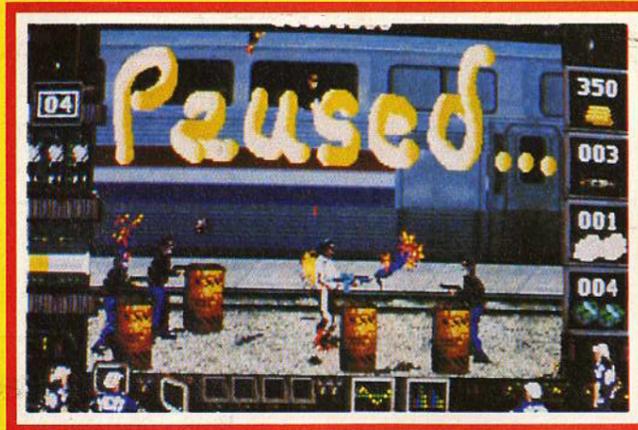
# CRIME WAVE

Et voici le nouveau programme des auteurs de Mean Street, jeu présenté en previews sur PC, et devant sortir en septembre sur Amiga, PC et ST. Si Mean Street était un jeu d'aventure avec des scènes d'action, Crime Wave est un jeu d'action. Le jeu rappelle un peu l'arcade Narc, à la fois pour la jouabilité et le scénario. Ici, vous devez libérer la fille du président des Etats-Unis, capturée par une bande de trafiquants de drogue sans scrupules. Le jeu est assez beau, car en VGA 256 couleurs, et comme jeu d'action, c'est l'un des plus réussis sur PC. Le scrolling n'est pas trop mauvais, tout comme l'animation des personnages, mais ce sont surtout les excellents sons digitalisés qui rendent le jeu réellement étonnant. De plus, de superbes scènes digitalisées animées viennent interrompre régulièrement le jeu, afin de reposer votre main fatiguée. En effet,



Crime Wave est le type de jeu où l'on tire plusieurs balles par seconde, et une roquette toutes les cinq balles! Autant dire que l'action ne manque pas... Crime Wave devrait, tout comme Mean Street, être adapté rapidement sur Amiga et ST pour une sortie d'ici la fin d'année.

US GOLD  
PC  
Fin 90



# MICRO VIDEO

LA PUISSANCE D'UNE CHAÎNE  
LA PASSION D'UN SPÉCIALISTE

☎ : 56.44.47.70 / 56.79.34.89

## LOGICIELS DE JEUX A 99 F POUR ATARI ST/STE AMIGA 500 / IBM ET COMPATIBLE PC

### AMIGA COMMODORE

- AMEGAS (ANG)
- ASTAROTH (FRA)
- ATAX (ANG)
- ATRON 5000 (ANG)
- AXEL MAGIC HAMMER (FRA)
- BARBARIAN 2 (FRA)
- BATMAN (FRA)
- BATTLE VALLEY (ANG)
- BEAT IT (ANG)
- CAPTAIN FIZZ (ANG)
- CASTLE WARRIOR (FRA)
- CHALLENGER (ANG)
- COGANE RUN (ANG)
- CRUNCHER FACTORY (ANG)
- CUSTODIAN (ANG)
- CYBERNOID II (ANG)
- DATA STORM (ANG)
- DOUBLE DETENTE (FRA)
- DRUM STUDIO (ANG)
- EAGLES NEST (ANG)
- ECHO (ANG)
- EXTENSOR (ANG)
- EYES OF HORUS (ANG)
- EXPLORA I (FRA)
- EXOLON (ANG)
- FIFTH GEAR (ANG)
- FLIGHT PATH 737 (ANG)
- FOOTBALL MANAGER (ANG)
- FORGOTTEN WORLD (FRA)
- FIRE BLASTER (ANG)
- GALAXY FORCE (ANG)
- GLADIATOR (ANG)
- HEAVY METAL (FRA)
- HOLLYWOOD POKER (ANG)
- INCORRUPTIBLES (FRA)
- JOE BLADE (ANG)
- JOE BLADE II (ANG)
- JUMP JET (ANG)
- MINBREAKER (ANG)
- NEBULUS (ANG)
- NETHERWORLD
- OIL IMPERIUM (FRA)
- ONSLAUGHT (FRA)
- OPERATION THUNDERBOLD (FRA)
- OUTLAW (ANG)
- PHALANX (ANG)
- PLUTOS (ANG)
- POINEER PLAGUE (ANG)
- PRISON (ANG)
- ROBOCOP (FRA)
- ROCKET ATTACK (ANG)
- SHOOTING STAR (ANG)
- SKY FIGHTER (ANG)
- SLAYER (ANG)
- SPACE BATTLE (ANG)
- SPACE STATION (ANG)
- SPEED (ANG)
- STARBLAZE (ANG)
- STARWAYS (ANG)
- SECONDS OUT (ANG)
- STEEL (ANG)
- STORM LORD (FRA)
- STRANGE NEW WORLD (ANG)
- SUICIDE MISSION (ANG)
- SWORD OF TWILIGHT (ANG)
- TRACKERS (ANG)
- VINDICATOR (ANG)
- VIXEN (ANG)
- WARLOCKS QUEST (ANG)
- WAR MACHINE (ANG)
- ZYNAPS (ANG)

### LES NOUVEAUTES SUR ATARI ST

A DES PRIX FABULEUX ET AVEC CHAQUE TITRE 1 CADEAU

1 JEU À CHOISIR DANS LA LISTE ST CI-CONTRE

- F19 (MICROPROSE) 299 F TTC
- F29 ATARI ST 269 F TTC
- KICK OFF 2 249 F TTC
- ROCK STAR (I WAN) 295 F TTC
- ITALY 90 249 F TTC
- OPERATION STEALTH 315 F TTC
- MAUPITI ISLAND 295 F TTC
- MIDWINTER 300 F TTC
- SIM CITY 300 F TTC
- CONQUEROR 290 F TTC
- IVANHOE 249 F TTC
- GHOST AND GOBLINS 249 F TTC
- ULTIMATE GOLF 265 F TTC
- GOLD OF AMERICAS 249 F TTC
- JUMPING JACK SON 249 F TTC
- TENNIS CUP 290 F TTC
- COMPTE CHEQUE GESTION FAMILIALE 250 F TTC

### LES NOUVEAUTES SUR AMIGA

A DES PRIX FABULEUX ET AVEC CHAQUE TITRE 1 CADEAU

1 JEU À CHOISIR DANS LA LISTE (CI-CONTRE) AMIGA À 99 FR

- UNREAL 380 F TTC
- ITALY 90 249 F TTC
- F29 269 F TTC
- ROCK STAR 295 F TTC
- SIM CITY 300 F TTC
- JUMPING JACK SON 249 F TTC
- TENNIS CUP 290 F TTC

### LES NOUVEAUTES SUR PC A DES PRIX FABULEUX ET AVEC CHAQUE TITRE 1 CADEAU

1 JEU À CHOISIR DANS LA LISTE (CI-CONTRE) PC

- BREAK STONE 290 F TTC
- LOOM 320 F TTC
- VOYAGEUR DU TEMPS 320 F TTC
- FLIGHT SIMULATOR 4 549 F TTC
- COMPTE CHEQUE GESTION FAMILIALE 250 F TTC

NOTE : (FRA)=DOCUMENTATION FRANCAISE (ANG)=DOCUMENTATION ANGLAISE

QUANTITE LIMITEE CHOISISSEZ AU MOINS 2 TITRES DE REMPLACEMENT

A RENVoyer A MICRO VIDEO VPC 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX

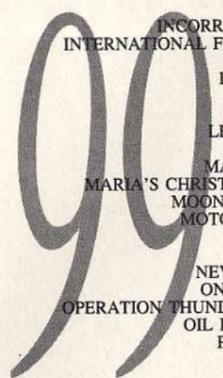
### BON DE COMMANDE

FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE	DESIGNATION	QTE	PX UNIT	PRIX TOTAL
1 A 3 LOGICIELS 25 F	_____	_____	_____	_____
5 A 9 LOGICIELS 50 F	_____	_____	_____	_____
FRANCO POUR 10 LOGICIELS ET + FRAIS D'ENVOI MACHINE 150 F	_____	_____	_____	_____
AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI A VOTRE COMMANDE	_____	_____	_____	_____
NOM.....PRÉNOM.....	_____	_____	_____	_____
ADRESSE.....	_____	_____	_____	_____
CODE POSTAL.....VILLE.....	_____	_____	_____	_____
CHÈQUE * OU MANDAT CARTE *	_____	_____	PORT	_____

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

### ATARI ST/STE

- BAD COMPANY ST/STE (ANG)
- BARD'S TALE 1 ST (FRA)
- BERMUDA PROJECT ST/STE(ANG)
- BLOOD MONEY ST/STE(ANG)
- BOMB JACK ST (ANG)
- CASTLE WARRIOR ST/STE (FRA)
- CHUBY CRISTLE ST (FRA)
- COMBAT COURSE ST/STE(ANG)
- COMPILATION GEN D'OR ST (FRA)
- CONFLICT EUROPE ST (ANG)
- DARK CASTLE ST/STE (ANG)
- DARK FUSION ST/STE(ANG)
- DAY OF THE VIPER ST/STE(ANG)
- DEFENDER ON THE CROW ST(ANG)
- DOMINATOR ST/STE (ANG)
- DOUBLE DETENTE ST/STE (FRA)
- EXOLON ST/STE(ANG)
- EXPLORA 1 ST/STE (FRA)
- FERRARI FORMULA ONE ST/STE(FRA)
- FIGHTING SOCCER ST/STE (ANG)
- FIRE ST/STE(FRA)
- FIRST CONTACT ST/STE (ANG)
- FOURMY STORY ST/STE (FRA)
- HATEST (FRA)
- HEAVY METAL ST/STE(FRA)
- HELLRAISER ST(ANG)
- HILL ROLLER ST (ANG)
- HOLLYWOOD POKER ST/STE(ANG)
- HUSTLER BILLARD ST/STE(ANG)
- GARIE ST (FRA)
- GOLD RUSH ST/STE(ANG)
- IMPACT ST/STE(ANG)
- INCORRUPTIBLES ST/STE (FRA)
- INTERNATIONAL FOOTBALL ST/STE (FRA)
- JAWX ST (FRA)
- LANCELOT ST/STE(ANG)
- LED STORM ST (FRA)
- LEGEND ST/STE(ANG)
- LEVIATHAN ST/STE(ANG)
- MANIAX ST/STE(ANG)
- MAN HUTER ST/STE(ANG)
- MARIA'S CHRISTMAS BOX ST/STE(ANG)
- MOON WALKER ST/STE (FRA)
- MOTOR MASSACRE ST (FRA)
- MR HELI ST (ANG)
- NECRON ST/STE (FRA)
- NEVER MIND ST/STE (FRA)
- ONSLAUGHT ST/STE (FRA)
- OPERATION THUNDER BOLD ST/STE (FRA)
- OIL IMPERIUM ST/STE (FRA)
- PACMANIA ST/STE(ANG)
- PHOENIX ST/STE(ANG)
- PLUTOS ST/STE (ANG)
- QUARTZ ST/STE (ANG)
- REALM OF TROLLS ST/STE (ANG)
- ROAD BLASTER ST/STE (ANG)
- RUN THE GAUNTLET ST (FRA)
- SBI ST/STE (ANG)
- SPACE BALL ST/STE(ANG)
- ST WARS ST/STE (ANG)
- STORM LORD ST/STE (FRA)
- STRYX ST/STE (ANG)
- SCENARIO DISK POPULOUS ST(FRA)
- SUPER HANG ON ST/STE(ANG)
- TIME AND MAGICK ST/STE(ANG)
- TIME SCANNER ST(ANG)
- TRI-ACTION!
- (FIREBLASTER)
- SPACESTATION/WARZONE) ST ((ANG)
- TRI ACTION 2 (ADDICTEBAAL)
- CHECKMATE/TURBO ST (ANG)
- URIDIUM ST/STE(ANG)
- VERMINATOR ST/STE(FRA)
- VICTORY ROAD ST (FRA)
- VINDICATOR ST(ANG)
- VOYAGEUR ST (FRA)
- WAR IN THE MEADLE EARTH ST/STE (FRA)
- WAR HAWK ST/STE (ANG)
- WICKED ST(ANG)



QUANTITE LIMITEE CHOISISSEZ AU MOINS 2 TITRES DE REMPLACEMENT

DISQUETTES VIERGES  
DEMARQUEES AVEC  
ETIQUETTES ET BOITES  
LA BOITE DE 10 55 F TTC  
5 BOITES 260F TTC  
LES 10 BOITES 500 F TTC  
FRAIS DÉNVOI 30 F TTC

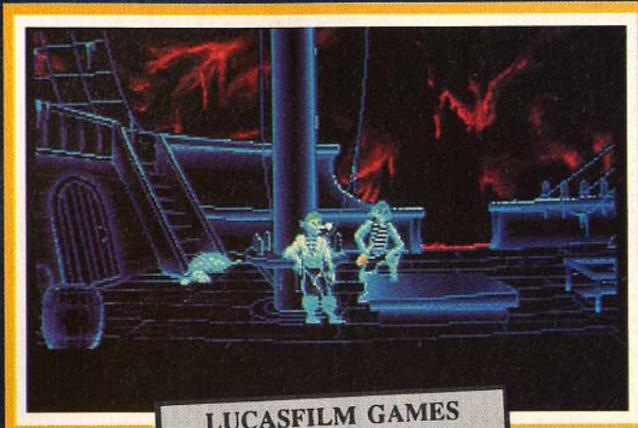
## LES PREVIEWS

# SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Voici le tout nouveau programme de l'auteur de Maniac Mansion et Zak Mac Kraken, Ron Gilbert. C'est son premier programme utilisant le système de jeu tel qu'il était dans Indiana Jones Aventure, quoiqu'il ait été encore largement amélioré depuis.

Secret Of The Monkey Island est une histoire de pirates, et se déroule dans les Caraïbes. Vous incarnez un jeune Anglais arrivant sur une île infestée de pirates, avec comme objectif de devenir un des leurs. Avant de réussir, il vous faudra faire vos preuves au cours de trois missions: vaincre au combat le Maître d'Épée, trouver un trésor caché et cambrioler la maison du gouverneur. En plus de cela, bien d'autres choses seront à faire, et bien d'autres aventures vous attendent, comme la rencontre avec un bateau fantôme, et toutes les classiques histoires de pirates. Côté humour, Secret Of The Monkey Island semble être encore plus drôle que Maniac Mansion, c'est dire! Aussi bien graphiquement que dans les conversations nombreuses que vous tiendrez avec les habitants de l'île, il est omniprésent.

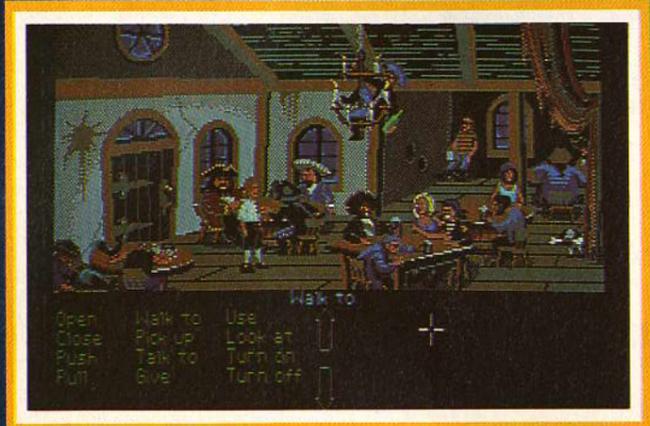
Côté réalisation, le jeu est encore mieux fait qu'Indiana



LUCASFILM GAMES  
Amiga / PC / ST  
Rentrée 90

Jones Aventure, avec un système de jeu encore plus simple, permettant de jouer plus vite, sans avoir à cliquer autant qu'avant un peu partout. Côté graphique, on a parfois l'impression qu'il y a plus de 16 couleurs, ce qui n'est pas du tout le cas, c'est dire la qualité des graphismes du jeu.

Devant sortir sur PC cette année, il sera rapidement adapté sur Amiga et ST pour une sortie vers le début 91, entièrement en français, comme nous en avons maintenant l'habitude! Un hit en perspective...



DISTRIBUE PAR UBI SOFT  
8-10, RUE DE VALMY  
93100 - MONTREUIL-S/BOIS  
TEL. : 48.57.65.52

Disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad disquette et cassette

PHOTOS D'ÉCRAN SUR DIVERS FORMATS

ACTIVISION

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

**LES PREVIEWS**

# SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



Après Battle Of Britain, la compagnie américaine nous propose un nouveau simulateur de vol, encore meilleur ! Dans ce dernier, vous pouvez piloter des avions allemands ou américains durant la Seconde Guerre mondiale. L'originalité vient du fait que les avions allemands à votre disposition ne furent jamais construits (la guerre mettant fin à ces projets), mais avaient été conçus et étaient sur le point d'être réalisés. Autant dire qu'avec de tels avions du côté de l'Allemagne, l'issue de la guerre aurait certainement été différente. On trouve un avion capable de monter très rapidement, et encore d'autres machines surpassant celles des Américains.

Le jeu reprend bien évidemment le même système que Battle Of Britain, mais amélioré à tous les niveaux. Les graphismes sont désormais en VGA 256 couleurs, et sont donc magnifiques. A côté de cela, les possibilités de jeu sont plus nombreuses, l'intelligence des pilotes ennemis et alliés est encore bien meilleure, et quelques options ont été rajoutées, comme le magnétoscope qui a été largement amélioré. Secret Weapons Of The Luftwaffe devrait bientôt être disponible sur PC. Les versions Amiga et ST sont prévus pour le début 91.



COMMANDER PAR  
TELEPHONE AU :  
64.30.34.83  
SUISSE / DOM-TOM  
NOUS CONTACTER

AMIGA A PARAITRE	PC, compatible A PARAITRE	ATARI ST/STE A PARAITRE
ADDIDAS CHAMP.FOOT * 239	4D BOXING * N.C	ADDIDAS CH.FOOT * 239
ANARCHY 189	ALL TIME CLASSICS * 289	ANARCHY 189
BACK TO FUTUR 2 * 239	AD TANK KILLER 399	BACK TO FUTUR 2 * 239
BARDSTALE 3 239	BACK TO FUTUR 2 * 239	BATTLE COMMAND * 239
BATTLE COMMAND * 239	BATTLE COMMAND * 289	BATTLE MASTER * 239
BATTLE MASTER * 235	BATTLE OF BRITAIN 289	BATTLE OF BRITAIN 239
BATTLE OF BRITAIN 289	BLADE WARRIOR 239	BATTLE SQUADRON * 189
BOMBER M.DISC 149	BLOOD MONEY 249	BOMBER M-DISC 149
BUDOKAN 239	BLOODWYCH 299	CADAVER * 239
CADAVER * 239	BOMBER 289	CHAOS STRIKES BACK 219
CODE NAME ICEMAN 439	BOMBER M-DISC 149	CODE NAME ICEMAN 439
COLONEL BEQUEST 339	BUDOKAN 239	COLONEL BEQUEST 339
CONQUEST OF CAMELOT 339	CASTEL MASTER 299	COLORADO 175
DAMOCLES 239	CENTURION DEFENDER 239	CONQUEST CAMELOT 339
DOUBLE DRAGON 2 189	CIRCUIT EDGE * 289	DAMOCLES 239
DRAGON'S STRIKE * 289	CODE NAME ICEMAN 439	DOUBLE DRAGON 2 189
DRAGON WARS * 239	CONQUEST CAMELOT 439	DOMINATION 189
E.HUGHES INT.SOCGER 339	CONQUEROR 239	DRAGON'S STRIKE * 239
E-MOTION 239	DAY OF THE VIPER * 239	DRAGON'S LAIR 399
EXTASE 239	DAYS OF THUNDER * 239	(DUNGEON-CHAOS) 299
F 19 STEALTH FIGHT * 259	DAVID WOLF 239	DYNASTY WARS 175
F29 239	DOUBLE DRAGON 2 358	DYTER 07 175
FALCON M.DISK 2 * 189	DRAGON'S LAIR 439	E-MOTION 189
FEDERATION QUEST * 239	DUNGEON MASTER 389	EXTASE 239
FIRE AND BRIMSTONE 239	E-MOTION 239	F 19 STEALTH FIGHT 259
FIRE AND FORGET 2 259	EXTASE 259	F29 239
FLIMBO'S QUEST 239	FIRE AND FORGET II 259	(FALCON-M.DISK I) 299
FLOOD 239	FLIGHT OF INTRUDER * 339	FALCON M.DISK 2 * 189
HERO'S 239	FOUNTAIN OF DREAMS * 239	FIRE AND BRIMSTONE 239
HERO'S QUEST 339	F 19 STEALTH FIGHT 379	FIRE AND FORGET 2 259
ITALY 90 239	GUNBOAT 239	FLIMBO'S QUEST 259
IVANOHE 239	HARD DRIVIN 239	FLOOD 239
KICK OFF 2 179	INDIANAPOLIS 500 239	GREAT COURTS 239
KLAX 189	INTERPHASE 3D * 239	HEROES 239
LAST NINJA 2 239	JACK NICKLAUS 3 119	HAMMERFIST 239
LEGEND OF FAERGHAL * 289	KICK OFF 2 239	E.HUGHES INT.SOCGER 239
LES FOUS DU FOOT 239	KLAX 239	IMPERIUM 239
LES JUSTICIERS N°2 239	LAST NINJA 2 239	ITALY 90 195
LOST PATROL 239	LEISURE SUIT LARRY 3 389	IVANOHE 189
M1 TANK PLATOON * 239	LEVI ATTACK CHOPPER 239	KICK OFF 2 179
MAUFIIT ISLAND 279	LOOM 289	KLAX 189
MIDNIGHT RESISTANCE 239	LOW BLOW 239	LAST NINJA 2 239
MIDWINTER * 269	MANCHESTER UNITED 259	LEISURE SUIT LARRY 3 389
NECRONOM * N.C	M1 ABRAM'S TANK 339	LES JUSTICIERS N°2 239
NEUROMANCER 219	M1 TANK PLATOON 379	LEGEND OF FAERGHAL * 289
NO-EXIT * 239	NO-EXIT * 239	LODE RUNNER 179
OPERATION STEALTH 279	ORIENTAL GAMES * 239	LOST PATROL 239
ORIENTAL GAMES * 239	P 47 239	MAGNUM 4 199
PIPEMANIA 259	PGA GOLF 239	MANCHESTER UNITED 239
PIRATES 239	PIPEMANIA 259	MAUFIIT ISLAND 259
PLAYER MANAGER 259	PLAYER MANAGER 259	MIDNIGHT RESISTANCE 239
POLICE QUEST 2 339	POPULOUS 239	MINDWINTER 239
PROJECTYLE 239	POPULOUS DATA DISC 89	NINJA WARRIORS 175
RANXEROX * 239	POWERDROME 239	NO-EXIT * 239
RED STORM RISING 239	RAIROAD TYCOON 329	OPERATION STEALTH 279
RESOLUTION 101 239	RESOLUTION 101 279	ORIENTAL GAMES 239
SATAN 239	RING OF MEDUSA 289	PIPEMANIA 259
SECRET AGENT 235	RISE OF THE DRAGON 439	PLAYER MANAGER 259
SHADOW OF BEAST 2 339	SATAN 249	PROJECTYLE 189
SHADOW WARRIORS 239	SILENT SERVICE 2 * 389	RANXEROX 239
STARBLADE (PALACE) * 239	SORCERIAN 439	RESOLUTION 101 239
THE FLAGUE 239	SNOWSTRIKE * 239	SATAN 239
THUNDERSTRIKE 239	STARBLADE 239	SECRET AGENT 189
TIE BREAK 239	THE COLONEL BEQUEST 435	SHADOW OF BEAST 2 * 239
TIME MACHINE * 239	THIRD COURIER 239	SHADOW WARRIOR 189
TURRICAN 199	THUNDERSTRIKE 289	SHUFFLEPUCK CAFE 175
ULTIMA V * 289	TURTLES * 289	TIE BREAK 239
UMS 2 * 239	TV SPORT FOOT 289	TIME MACHINE * 239
UNREAL 289	ULTIMA VI 289	THUNDERSTRIKE 239
VENUS 189	UMS 2 * 339	TURRICAN 199
WAR JEEP * 339	XENOMORPH 289	TWINWOLD 249
WARMONGER * N.C	WARMONGER * N.C	UMS 2 * 239
WINGS 289	WINGLEADER * N.C	VENUS 189
688 ATTACK SUB 239	WOLFPACK 319	WARMONGER * N.C

N		E		C	
CORE GRAFX		PC ENGINE		CORE GRAFX	
SUPER GRAFX	2390	BARUMBA	379	MOTO ROADER	229
CD ROM 2	3890	BATMAN	329	NINJA SPIRIT	329
		BLUE BLINK	329	PC KID	329
<b>SUPER GRAFX</b>		BULL FIGHT	379	POWER DRIFT	379
BATTLE ACE	389	CHASE HQ	379	RABIO LEPUS SPECIAL	329
GRAND ZORK	389	DEVIL CRUSH	329	RASTAN SAGA II	329
		DIE HARD	329	ROAD RUNNER	279
<b>CD ROM 2</b>		DROP ROCK	379	SHOW MOMOTARO	329
SHANGHAI II	399	F1 TRIPLE BATTLE	379	SPLATTER HOUSE	379
DEATH BRINGER	399	F1 CIRCUIS	329	SUPER FOOLISH	329
SUPER DARIUS	449	FORMATION SOCCER	329	SUPER STAR SOLDIER	329
SIDE ARM	449	GOMOLA SPEED	329	SUPER VOLLEY BALL	329
GOLDEN AXE	449	HELL EXPLORER	329	WOLD BEACH VOLLEY	279
FINAL ZONE II	449	HONEY SKY II	329	WOLD COURT TENNIS	329
ALTERED BEAST	499	KNIGHT RIDER	479	W RING	329
		MANIAC PRO WRESTLING	379	XEVIUS	279

RETOURNER A: CREPUSCULE B.D.113 77400 LACNY

NOM/PRENUM. ....

ADRESSE .....

VILLE .....

TITRES/CONSOLE ..... CODE POSTAL .....

..... PRIX .....

..... TEL .....

..... MODE DE PAIEMENT .....

.....  CCP .....

FRAIS DE PORT ..... **+15f** .....  CHEQUE BANQ .....

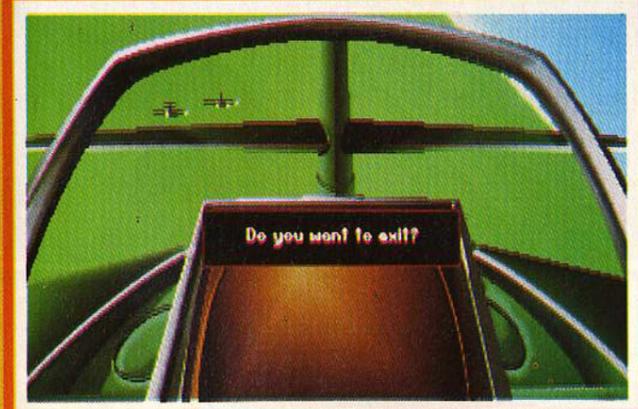
TOTAL .....  C.REMBOURS .....

(PREVOIR 25F DE FRAIS)

AMIGA  PC.  ATARI  NEC  ou  AMSTRAD



LUCASFILM  
Amiga / PC / ST  
Novembre



## LES PREVIEWS

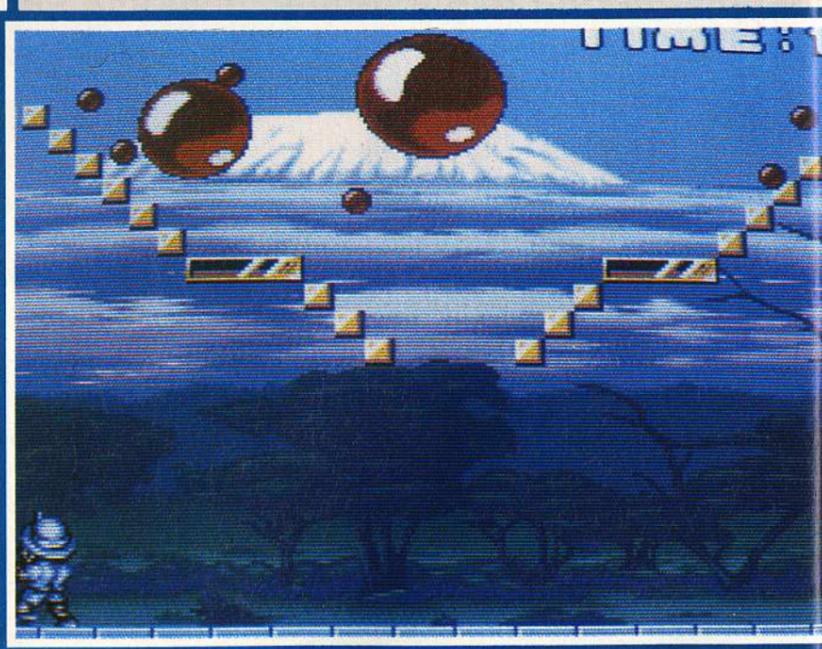
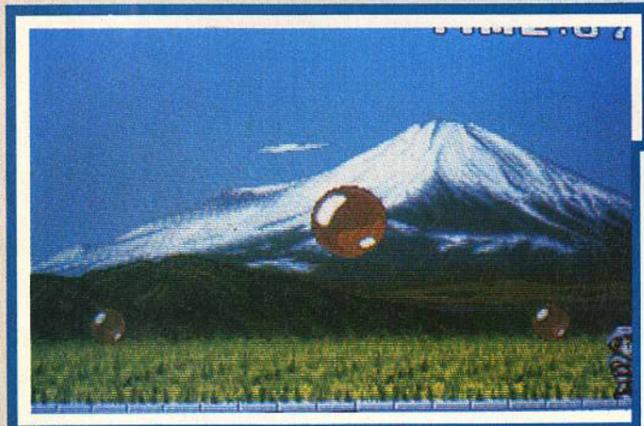
# PANG

Présenté en rubrique Sous les arcades, dans le numéro 23 de Génération 4, Pang arrive déjà sur micro. Et c'est bien évidemment Ocean qui s'est chargé de l'adaptation! Première constatation, aucune différence n'est visible entre les deux versions. Graphiquement c'est superbe (plus d'une centaine de couleurs sur Amiga), les musiques et bruitages sont d'excellente qualité, en accord avec les régions visitées, et l'animation du personnage comme des boules est exemplaire.

Je vous rappelle le principe du jeu, à chaque niveau le joueur doit détruire toutes les boules présentes à l'écran. Si au début elles sont peu nombreuses, leur nombre augmentera rapidement au fil des tableaux. De plus, dès que le joueur parvient à toucher une boule avec son fusil (ne lui autorisant, au début, qu'un seul tir), cette dernière se dédouble en deux boules qu'il est possible de tirer elles aussi, et ce trois fois de suite. Bien sûr, il faut éviter de se faire toucher par une de ces boules, sans quoi c'est la mort! A chaque fois, ou presque, qu'une boule est détruite, elle libère un bonus. Certains vous donneront une arme supplémentaire (double tir, persistance du tir), d'autres quelques secondes de répit en gelant l'écran (sauf le joueur)... Mais ils ne sont pas tous bons à prendre, la dynamite par exemple fera exploser toutes les boules multipliant les risques de se faire toucher.

Dans les niveaux supérieurs, divers obstacles viennent entraver l'objectif du joueur: des dalles indestructibles déviant le parcours des boules, le nombre des boules augmente, la neige rend le maniement du personnage plus hasardeux...

En bref, un superbe jeu d'arcade, tant sur le plan de la réalisation que de l'intérêt alliant à merveille les réflexes et la réflexion. Un hit en puissance!



OCEAN  
Amiga / ST  
Octobre

# VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE  
du 18 au 21 Octobre.

### Toute la micro de loisirs.

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

**Toutes les solutions pour l'entreprise.** Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.

FORUM  
ATARI

## LES PREVIEWS

Captive, c'est peut-être LA surprise du mois, n'ayant jamais entendu parler de ce jeu-là auparavant. Pourtant, Captive a tout pour devenir un mégahit! C'est simple, disons que c'est très pompé sur Dungeon Master, mais qu'il s'agit de science-fiction et que c'est bien plus beau. Avouez que ça peut faire un carton...

Captive se déroule dans un futur légèrement apocalyptique, où le mot justice n'a plus aucun sens. Par exemple, vous avez été emprisonné pour un crime que vous êtes quasiment certain de ne pas avoir commis. Après 200 ans d'emprisonnement (en hibernation heureusement), un ordinateur se plante et stoppe le processus d'hibernation, vous laissant seul et sans rien dans une cellule minuscule. Un seul objet se trouve dans un coin de la pièce, et il s'agit d'une petite valise. Les 200 ans ont agi sur votre mémoire, et vous avez bien du mal à vous rappeler de tout ce qui pourrait vous aider en un moment pareil. Tout de même, vous pensez que c'est le genre de valise contenant un ordinateur; et vous ne vous trompez pas... Ouvrant la valise, vous découvrirez un ordinateur en état de marche, mais vieux de près d'un quart de siècle! Quoi qu'il en soit, ce sera le seul élément vous permettant de vous échapper.

Après avoir mené diverses expériences avec l'ordinateur, vous entrez en contact avec un groupe de quatre androïdes, soutenant votre cause, et c'est ainsi que commence le jeu. Vous contrôlez les mouvements des quatre robots, et déterminez leurs actions et interactions avec le milieu dangereux dans lequel ils évoluent. Durant leur chemin jusqu'à votre cellule, vous découvrirez de nombreuses informations sur votre lieu de détention, mais aussi sur votre identité, votre job, et j'en passe...

Côté jeu, Captive ressemble énormément à Dungeon Master. Tout se joue à la souris, et on retrouve les mêmes icônes et les mêmes possibilités que dans le jeu de chez FTL. A la rigueur, le système est un peu plus pratique. Une arme en main peut être utilisée en cliquant dessus avec le bouton droit, ce qui permet de faire combattre les quatre robots très rapidement.

Chaque niveau est fait de nombreuses bases, qu'il faut explorer afin de découvrir tous les renseignements nécessaires à votre évasion, mais aussi de scènes extérieures, dans un monde apocalyptique envahi de monstres divers.

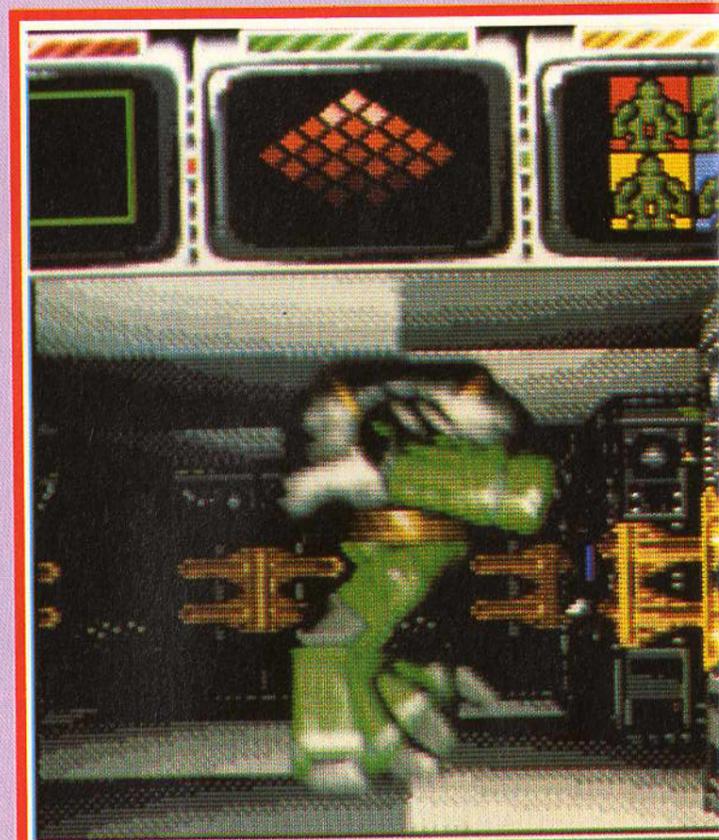
Le pire, c'est qu'une fois que vous êtes délivré (ce qui doit prendre tout de même beaucoup de temps), vous pouvez recommencer une partie, le programme étant capable de créer de nouveaux mondes, complexes, labyrinthes, etc.

Les possibilités sont trop nombreuses pour être décrites ici, mais sachez qu'il est possible de connecter des puces aux cerveaux des robots, ceci leur donnant divers programmes: cartographie, nombreux radars, analyseurs...

Apparemment, le jeu est plus violent que Dungeon Master, du fait des armes dont on dispose (lance-flammes, fusil-laser, etc.), mais s'il comporte plus de pièges, il semble ne pas y avoir véritablement d'énigmes à résoudre. Cependant, nous n'avons presque pas joué avec Captive, et il faudra donc attendre le test final pour savoir si oui ou non, Captive peut faire aussi fort que Dungeon Master! Quoi qu'il en soit, la réalisation est d'ores et déjà meilleure.

Captive sortira en septembre sur Amiga et ST, la version PC suivant d'ici la fin de l'année.

MINDSCAPE  
Amiga / PC / ST  
Septembre



# CAPTIVE

## LES PREVIEWS

# TOM & THE GHOST

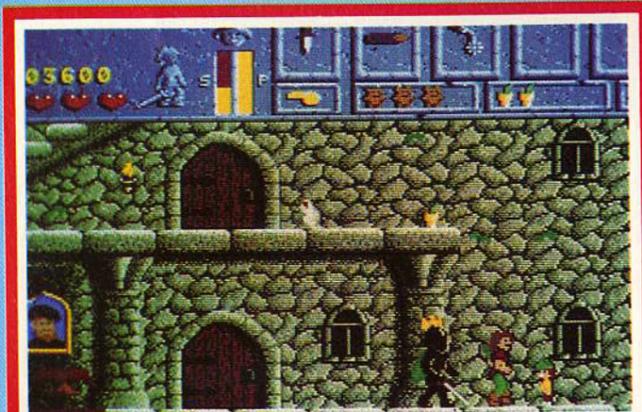
En attendant Great Courts II, voici le dernier programme de l'équipe Blue Byte. Le principe du jeu est un peu spécial, puisque vous dirigez non pas un seul personnage mais deux. En fait il s'agit de retrouver la mère d'un petit garçon, Tomi, enlevée par l'esprit du magicien fou Endur lors d'une visite guidée dans son château. Une légende raconte que si ce magicien parvient à livrer dix victimes humaines à Lucifer, il obtiendrait en échange un pouvoir sans limites sur Terre. Avant Ellen, la mère de Tomi, neuf

autres personnes ont disparu sans laisser de traces. Il est donc impératif de retrouver Ellen! Votre rôle dans cette affaire est double: retrouver Ellen pour contrer les projets d'Endur et lui rendre son fils. Vous jouez le rôle de sir Arrow, âgé de 500 ans, et qui jura juste avant sa mort de combattre Endur et ses sbires, responsables de la perte de son unique amour.

Si au premier abord, votre tâche peut sembler facile, il est est tout autrement après quelques minutes de jeu. En effet, Tomi est avant tout un enfant et réagit en tant que tel. Il peut, à tout moment, décider de s'arrêter pour une raison quelconque et refuser de vous suivre. Pour le ramener à la raison, une seule solution, utiliser le sifflet que vous devrez vous procurer dès le début (assez facile!). Mais votre rôle de tuteur ne s'arrête pas là. Pour éviter certains pièges, comme des dalles découvrant des trappes sous vos pieds, vous devrez carrément prendre Tomi dans vos bras.

Tout au long du jeu, vous découvrirez de nombreux objets que vous devrez utiliser à bon escient (arbalètes, briquets...). Côté réalisation, Tom and The Ghosts bénéficie de bons graphismes et les personnages sont bien animés. Mais le véritable point fort du jeu, c'est sa jouabilité!

UBI SOFT  
Amiga / PC / ST  
Octobre



# EXPLORA 3



Après quelques mois de retard, le troisième volet d'Explora devrait être disponible pour octobre 90. Cette nouvelle aventure nommée "Sous le signe du Serpent" débute alors que l'écrivain, que vous incarnez, se retrouve devant sa feuille blanche à cours d'idée. L'ultimatum de votre éditeur vous laisse trois mois pour lui livrer l'ébauche de votre prochain roman, sans quoi vous seriez contraint de chercher une autre maison d'édition.

Ce matin, après une soirée bien arrosée, le réveil fut difficile. D'un geste machinal, vous allumez votre téléviseur alors que le journal télévisé commence à peine. Tout à coup c'est la stupeur, vous entendez votre nom et ce que vous apprenez va transformer votre vie. De fil en aiguille, vous serez confronté à de multiples dangers et serez amené à connaître la mystérieuse secte des Serpents.

La réalisation d'Explora III est encore meilleure que ses prédécesseurs. En tout, le jeu comporte près de 400 écrans différents avec de superbes graphismes mêlant digitalisations et dessins, 225 vues extérieures, des animations présentes dans de très nombreux écrans... L'action se déroule au sein d'une ville entière dans laquelle le joueur peut se déplacer à pied, en bus, en taxi et en métro. L'interface utilisateur a également bénéficié de sensibles progrès. Dorénavant, le joueur peut se déplacer n'importe où et par exemple ouvrir une porte ou examiner un objet sans perdre de temps. Le scénario, riche et fouillé, laisse néanmoins une grande place à l'humour. En conclusion, un logiciel complet, fort bien réalisé qui devrait passionner les amateurs d'aventure.

INFOMEDIA  
Amiga / PC / ST  
Retrécie 90

# EXPLORA III

## Sous le signe du Serpent

Entraîné dans un engrenage diabolique, votre vie est menacée à chaque instant, mais pourquoi ?  
Quels sont ces êtres qui peuvent se transformer en serpent, et quelle est donc cette secte avide de pouvoir ?  
EXPLORA vous attend encore une fois dans les méandres de cette superbe aventure aux 250 écrans.

PROCHAINEMENT SUR ST, AMIGA, PC Nouvelle interface encore plus intuitive



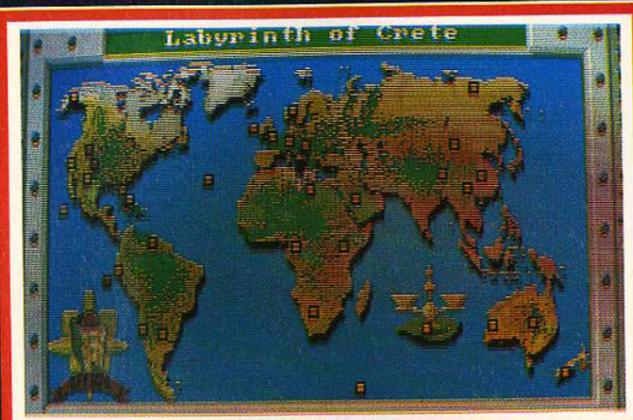
INFOMEDIA



Duck Tales, c'est un jeu dans le genre des Cinemaware, mettant en scène le fameux Picsou et ses neveux, les Castors Juniors. Ne tournez pas la page en pensant que Duck Tales est un jeu pour gamin, car vous manqueriez un programme particulièrement drôle, s'adressant bien sûr aux jeunes, mais dont la jouabilité et l'originalité devraient plaire à tous.

L'ennemi de toujours de Picsou lui lance un défi: dans quelques semaines, je serai le plus riche. S'engage alors une course incroyable autour du monde entre les deux fameux canards, afin de récupérer des trésors pour augmenter la fortune de Picsou.

Sur la carte du monde, vous devez choisir votre destination. Un premier jeu, consistant en un voyage en avion, vous conduit jusqu'au lieu choisi. Attention, en vol, vous devez éviter bien des obstacles, comme les nuages, les avions et les enclumes qui tombent des dirigeables, et plein



# DUCK TALES

d'autres gags mettant en péril votre avion. L'atterrissage devra être plus ou moins bien réussi, mais si vous ne vous écrasez que sur la piste, ce n'est pas trop grave! Ensuite, selon le lieu, on a droit à un jeu parmi un nombre important.

L'un d'entre eux consiste à prendre en photo des animaux rares. Le jeu est simple, on tourne son personnage au moment adéquat et on appuie sur le bouton du joystick pour déclencher la photo. Reste à savoir quel animal est le plus rare, afin de tirer le maximum d'argent de ce petit jeu sans grands risques.

Bien plus dangereux, voici l'escalade d'une corniche. Vous avez trois essais (Castors Juniors oblige...) pour arriver en haut d'une corniche qui scrolle verticalement. Afin de progresser, vous devez faire tourner votre grappin, et le lâcher au bon moment afin qu'il s'accroche sur les pontons de pierres. Il est également possible de sauter d'un ponton à un autre, tant qu'ils sont proches. Il vous faudra éviter des chutes de pierres, des bêtes sauvages se terrant dans

des grottes, qui servent parfois de passage secret, mais aussi les Rapetous et leur machine infernale, et quelques autres mauvais éléments. Arrivé en haut de la corniche, vous découvrez un important trésor.

L'exploration des grottes demande un peu plus de réflexion. Il vous faut ramasser le plus de diamants possibles, sans jamais recroiser votre chemin, et en évitant les monstres et les trous parsemant le labyrinthe.

Un trésor caché dans la jungle vous demandera beaucoup d'adresse, dans un jeu de plateau à scrolling horizontal. Vous sautez de pont en pont (de lianes), vous vous balancez au-dessus d'une rivière, bref, vous devez franchir des tonnes d'obstacles en faisant également attention aux animaux sauvages.

Pour gagner de l'argent, vous pouvez également, à partir de votre bureau, boursicoter. Il est possible d'acheter et de vendre des actions, et d'observer les variations de la



Bourse à chaque tour.

Enfin, histoire de se détendre, Picsou peut effectuer dans son coffre-fort un bain d'argent. Il plonge dans une montagne de pièces et semble particulièrement heureux lorsqu'il "nage" dedans.

Duck Tales bénéficie de graphismes excellents, rappelant vraiment les personnages de Disney, et d'animations parfaites. La réalisation technique n'est par contre pas toujours des meilleures, surtout les scrollings, mais le jeu est tellement sympa à jouer que l'on oublie rapidement ce petit détail.

Un soft pour petits et grands, qui sortira entièrement en français.



# séquence

LOISIRS

## UNE PASSION D'A VANCE

LYON : 7 COURS GAMBETTA - 69003 LYON - 78.60.33.60  
CLERMONT FERRAND : 3 BLD DESAIX - 63000 CLERMONT FERRAND - 73.93.94.38

### COMPILATIONS ATARI ST

CARTOONS SUPER WONDERBOY +TOM ET JERRY 2 +DYNAMITE DUX +TOOBIN +BUGGY BOY	269 F	LES BATTANTS RICK DANGEROUS +COMMANDO +SAVAGE +IKARI WARRIORS +NAVY MOVES	299 F
HEROES RUNNING MAN +LICENCE TO KILL +BARBARIAN II +STARWARS	299 F	SILVER COLLECTION 299 F RICK DANGEROUS +COMMANDO +SAVAGE +STRIKE FORCE HARRIER +IKARI WARRIORS +SKATEBALL	299 F
LES FOUS DU FOOT KICK OFF +FIGHTING SOCCER +FOOTBALL MANAGER II	249 F	GEANTS DU SPORT 299 F KICK OFF +GREAT COURT +FOOTBALL MANAGER II	299 F

### ATARI ST

AFTER THE WARS	199 F	IRON LORD	299 F
ASTRO MARINE CORPS	229 F	ITALY 90	199 F
BALANCE POWER 1990	269 F	IVANHOE	199 F
BAT	399 F	JACK NICKLAUS	249 F
BATAILLE AUSTERLITZ	279 F	KICK OFF II + SCEN.	249 F
BATTLECHESS	279 F	KID GLOVES	249 F
BEVERLY HILL COP	279 F	KING OF CHICAGO	299 F
BLOCK OUT	199 F	KING QUEST IV	329 F
BLUE ANGELS	249 F	KLAX	199 F
BOMBER	299 F	KRISTAL	299 F
BOMBER MISSION DISK	199 F	LAST NINJA II	249 F
CASTLE MASTER	269 F	LEISURE S. LARRY III	399 F
CHESS CHAMPION 2175	299 F	LIVINGSTONE II	229 F
CIRCUS ATTRACTION	249 F	LOMBARD RALLY	269 F
CLOUD KINGDOMS	269 F	MANCHESTER UNITED	249 F
COMBO RACER	249 F	MANIAC MANSION	249 F
DEFENDER OF EARTH	199 F	MAUPITY ISLAND	289 F
DOUBLE DRAGON II	199 F	MIDWINTER	299 F
DRAGON SPIRIT	229 F	NIGHT HUNTER	269 F
DRAGON'S LAIR	459 F	NINJA SPIRIT	249 F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299 F	P47 THUNDERBOLT	249 F
DYTER 07	199 F	PIPEMANIA	269 F
EAGLE'S RIDER	249 F	PIRATES	299 F
EAST VS WEST	249 F	PLAYER MANAGER	269 F
EMELYN HUGHES SOCCER	269 F	POPULOUS	249 F
ESCAPE ROBOT PLANET	199 F	POWERBOAT	249 F
EXPLORA II	350 F	PROJECTYLE	249 F
EXTASE	149 F	RAINBOW ISLANDS	199 F
EXTRA TIME	279 F	RESOLUTION 101	249 F
EYES OF HORUS	279 F	RICK DANGEROUS	249 F
F16 COMBAT PILOT	269 F	RINGS OF MEDUSA	329 F
F19 STEALTH FIGHTER	299 F	ROCK STAR	295 F
F29	249 F	SATAN	229 F
FALCON+FALCON MISSIO	299 F	SHINOBI	199 F
FIENDISH FREDDYS	279 F	SPACE ACE	459 F
FIRE AND BRIMSTONE	249 F	SPACE HARRIER NEW	199 F
FLIGHT SIM. II COLOR	399 F	SUPER WONDERBOY	229 F
FRED	249 F	THE PUNISHER	299 F
GALAXY FORCE	279 F	THUNDERBIRDS	279 F
GHOST 'N' GOBLINS	199 F	THUNDERSTRIKE	249 F
GHOSTBUSTER II	279 F	TIE BREAK	249 F
GRAVITY	249 F	TREASURER	249 F
GREAT COURT	279 F	TREASURE TRAP	249 F
HARD DRIVING	219 F	TRIVIAL PURSUIT NOEL	299 F
HARLEY DAVIDSON	299 F	TUSKER	249 F
HEAVY METAL	199 F	TWINWORLD	249 F
HEROES OF THE LANCE	269 F	ULTIMA 5	299 F
HILLSFAR	249 F	VENUS FLY TRAP	199 F
INTERPHASE	279 F	WATERLOO+AUSTERLITZ	249 F
INTRUDER	249 F	X OUT	199 F

### COMPILATIONS AMIGA

HEROES RUNNING MAN +LICENCE TO KILL +BARBARIAN II +STARWARS	299 F
GEANTS DU SPORT KICK OFF +GREAT COURT +FOOTBALL MANAGER II	299 F
LES BATTANTS RICK DANGEROUS +COMMANDO +SAVAGE +IKARI WARRIORS +NAVY MOVES	299 F
LES FOUS DU FOOT KICK OFF +FIGHTING SOCCER +FOOTBALL MANAGER II	249 F

### AMIGA

BATTLE OF BRITAIN	299 F	BATTLE OF BRITAIN	279 F
BLOCK OUT	199 F	BOMB	299 F
BOMBER	299 F	BOMBER MISSION DISK	199 F
BUDOKAN	259 F	BUDOKAN	279 F
CHESS CHAMPION 2175	299 F	CASTLE MASTER	299 F
COLONEL BEQUEST	399 F	CHAMPIONS OF KRYNN	299 F
COLOSSUS CHESS X	249 F	CHASSIERS CHESS X	249 F
COMBO RACER	249 F	CRAZY CARS II	269 F
CONQUEST OF CAMELOT	399 F	DRAGON'S LAIR	499 F
DOUBLE DRAGON II	199 F	EAST VS WEST	249 F
DUNGEON MASTER	299 F	F16 COMBAT PILOT EGA	269 F
EAST VS WEST	249 F	FALCON + VETTE	349 F
EMELYN HUGHES SOCCER	269 F	FLIGHT SIMULATOR 4.0	499 F
F29 RETALIATOR	249 F	GHOST 'N' GOBLINS	279 F
FALCON+FALCON MISSIO	349 F	GHOSTBUSTERS II	329 F
FIRE AND BRIMSTONE	249 F	GREAT COURT	279 F
FLIGHT SIMULATOR II	399 F	HARLEY DAVIDSON FRAN	299 F
FRED	249 F	HIGHWAY PATROL II	249 F
GHOST AND GOBLINS	199 F	ITALY 90	249 F
GREAT COURT	279 F	J. NICKLAUS GOLF	399 F
HARLEY DAVIDSON	299 F	KRISTAL	299 F
INTERNAT. 3D TENNIS	249 F	LAST NINJA II	249 F
IRON LORD	299 F	LHX ATTACK (DUAL)	399 F
ITALY 90	199 F	LIVINGSTONE II	279 F
IVANHOE	249 F	LOMBARD RALLYE	279 F
KICK OFF 2+ SCENARIO	249 F	LOOM	299 F
KING QUEST IV	349 F	LOW BLOW	259 F
KLAX	199 F	MANCHESTER UNITED	269 F
LAST NINJA II	249 F	MANIAC MANSION	249 F
LOST PATROL	249 F	P47	249 F
MAUPITY ISLANDS	289 F	PIPEMANIA	269 F
MIDWINTER	299 F	POPULOUS	279 F
NINJA SPIRIT	249 F	RAILROAD TYCOON	349 F
NINJA WARRIORS	219 F	RESOLUTION 101	249 F
PIPEMANIA	269 F	RICK DANGEROUS	249 F
PIRATES	249 F	RINGS OF MEDUSA	329 F
POLICE QUEST II	349 F	SATAN	229 F
POPULOUS	249 F	SHINOBI	249 F
RED STORM RISING	249 F	TEST DRIVE II	249 F
SHADOW WARRIOR	249 F	THUNDERSTRIKE	299 F
SPACE ACE	459 F	ULTIMA 6	329 F
SUPER WONDERBOY	279 F	WAR OF THE LANCE	299 F
TEST DRIVE II	249 F	WEIRD DREAMS	249 F
THUNDERBIRDS	249 F	WELLTRIS (DUAL)	299 F
THUNDERSTRIKE	249 F	WILD STREET	269 F
TIE BREAK	249 F	WOLF PACK	329 F
TREASURER	249 F	XENON II	279 F
TRIVIAL PURSUIT NOEL	299 F		
TUSKER	249 F		
TWINWORLD	249 F		
ULTIMA 5	299 F		
VENUS FLY TRAP	199 F		
WATERLOO+AUSTERLITZ	249 F		
X OUT	199 F		

### IBM PC

688 SUBMARINE (DUAL)	299 F	10 MEGA HITS	329 F
BATAILLE D'AUSTERLITZ	279 F	ZOMBI	285 F
BATTLE OF BRITAIN	299 F	+GAME OVER II	329 F
BLOCK OUT	299 F	+MAITRE DES AMES	299 F
BOMBER	349 F	+AMERICAN BASEBALL	299 F
BOMBER MISSION DISK	199 F	+AMERICAN FOOTBALL	299 F
BUDOKAN	279 F	+BASKETBALL NIGHTMARE	299 F
CASTLE MASTER	299 F	+ENFORCER	299 F
CHAMPIONS OF KRYNN	299 F	+TETRIS	299 F
CHASSIERS CHESS X	249 F	+MEGAWATT	299 F
CRAZY CARS II	269 F	+HURLEMEMT	299 F
DRAGON'S LAIR	499 F	+STARLORD	285 F
EAST VS WEST	249 F	+PLAYHOUSE STRIPPOKER	329 F
F16 COMBAT PILOT EGA	269 F	+NECROMANCIEN	329 F
FALCON + VETTE	349 F	SILVER COLLECTION 299 F	
FLIGHT SIMULATOR 4.0	499 F	CHESSMASTER 2000	99 F
GHOST 'N' GOBLINS	279 F	+PROFESSION DETECTIVE	199 F
GHOSTBUSTERS II	329 F	+WINTER OLYMPIAD 88	269 F
GREAT COURT	279 F	+IKARI WARRIORS	329 F
HARLEY DAVIDSON FRAN	299 F	+STARWARS	285 F
HIGHWAY PATROL II	249 F	+STRIKE FORCE HARRIER	299 F
ITALY 90	249 F	LES BATTANTS 299 F	
J. NICKLAUS GOLF	399 F	RICK DANGEROUS	299 F
KRISTAL	299 F	+SAVAGE	285 F
LAST NINJA II	249 F	+IKARI WARRIORS	299 F
LHX ATTACK (DUAL)	399 F	+FRANCK BRUNO BOXING	259 F
LIVINGSTONE II	279 F	LES BATTANTS 299 F	
LOMBARD RALLYE	279 F	RICK DANGEROUS	299 F
LOOM	299 F	+SAVAGE	285 F
LOW BLOW	259 F	+IKARI WARRIORS	299 F
MANCHESTER UNITED	269 F	+FRANCK BRUNO BOXING	259 F
MANIAC MANSION	249 F	GEANTS DU SPORT 299 F	
P47	249 F	GREAT COURT	299 F
PIPEMANIA	269 F	+TV SPORT FOOTBALL	99 F
POPULOUS	279 F	+FOOTBALL MANAGER II	329 F
RAILROAD TYCOON	349 F	OUT RUN	329 F
RESOLUTION 101	249 F	OUT RUN 3 D	319 F
RICK DANGEROUS	249 F	POWERSTRIKE	269 F
RINGS OF MEDUSA	329 F	PRO WRESTLING	259 F
SATAN	229 F	PSYCHO FOX	329 F
SHINOBI	249 F	R TYPE	329 F
TEST DRIVE II	249 F	RAMBO 3	329 F
THUNDERSTRIKE	299 F	RAMPAGE	299 F
ULTIMA 6	329 F	RASTAN SAGA	299 F
WAR OF THE LANCE	299 F	SCRAMBLE SPIRIT	299 F
WEIRD DREAMS	249 F	SHINOBI	329 F
WELLTRIS (DUAL)	299 F	SPACE HARRIER	299 F
WILD STREET	269 F	SPACE HARRIER 3D	319 F
WOLF PACK	329 F	SPELL CASTER	329 F
XENON II	279 F	SUPER TENNIS	99 F

### COMPILATIONS IBM PC

10 MEGA HITS ZOMBI +GAME OVER II +MAITRE DES AMES +ENFORCER +TETRIS +MEGAWATT +HURLEMEMT +STARLORD +PLAYHOUSE STRIPPOKER +NECROMANCIEN	329 F
SILVER COLLECTION 299 F CHESSMASTER 2000 +PROFESSION DETECTIVE +WINTER OLYMPIAD 88 +IKARI WARRIORS +STARWARS +STRIKE FORCE HARRIER	299 F
LES BATTANTS 299 F RICK DANGEROUS +SAVAGE +IKARI WARRIORS +FRANCK BRUNO BOXING	299 F
GEANTS DU SPORT 299 F GREAT COURT +TV SPORT FOOTBALL +FOOTBALL MANAGER II	299 F

### SEGA 8 BITS

AFTERBURNER	329 F	PHASER	269 F
ALEX KID 3	285 F		
ALTERED BEAST	329 F		
AMERICAN BASEBALL	299 F		
AMERICAN FOOTBALL	299 F		
BASKETBALL NIGHTMARE	299 F		
BOMBER RAID	299 F		
CALIFORNIA GAMES	299 F		
CAPTAIN SILVER	299 F		
CHOPFLIFTER	285 F		
CLOUD MASTER	299 F		
CYBORG HUNTER	285 F		
DOUBLE DRAGON	329 F		
DYNAMITE DUX	329 F		
ENDURO RACER	99 F		
F 16	199 F		
FANTAZY ZONE 3	269 F		
GALAXY FORCE	329 F		
GANGSTER TOWN	285 F		
GHOSTBUSTERS	299 F		
GLOBAL DEFENSE	99 F		
GOLDEN AXE	329 F		
GOLVELLIUS	329 F		
GREAT BASEBALL	259 F		
GREAT GOLF	285 F		
GREAT VOLLEYBALL	285 F		
KENSEIDEN	299 F		
KUNG FU KID	269 F		
MAZE HUNTER 3D	319 F		
MIRACLE WARRIOR	399 F		
NINJA	99 F		
OUT RUN	329 F		
OUT RUN 3 D	319 F		
POWERSTRIKE	269 F		
PRO WRESTLING	259 F		
PSYCHO FOX	329 F		
R TYPE	329 F		
RAMBO 3	329 F		
RAMPAGE	299 F		
RASTAN SAGA	299 F		
SCRAMBLE SPIRIT	299 F		
SHINOBI	329 F		
SPACE HARRIER	299 F		
SPACE HARRIER 3D	319 F		
SPELL CASTER	329 F		
SUPER TENNIS	99 F		
TENNIS ACE	329 F		
THUNDERBLADE	299 F		
TIME SOLDIERS	299 F		
VIGILANTE	329 F		
WONDERBOY	285 F		
WONDERBOY 2	299 F		
WONDERBOY 3	329 F		
WORLD GRAND PRIX	99 F		
WORLD SOCCER	285 F		
Y'S	399 F		
ZILLION 2	285 F		

### SEGA MEGADRIE

CONSOLE MEGADRIE :	1.790 F
AFTERBURNER 2	345 F
ASSAULT SUIT	345 F
CURSE	345 F
D J BOY	345 F
HERZOG ZWEI	345 F
MASTER GOLF	345 F
SOKOBAN	345 F
TATSUJIN	345 F
THUNDER FORCE II	345 F
THUNDER FORCE III	345 F
ZOOM	345 F
ALTERED BEAST	395 F
AIR DIVER	395 F
COLUMS	395 F
DAIMAKAMURA	395 F
DARWIN 4081	395 F
GHOSTBUSTERS	395 F
GOLDEN AXE	395 F
RAMBO III	395 F
WORLD CUP SOCCER	395 F

### NEC PC ENGINE

CORE GRAPHX + 1 JEU	1.290 F
AFTERBURNER 2	349 F
ARMED FORCE	399 F
BARUMBA	399 F
BLODIA	349 F
BLOODY WOLF	399 F
BLUE BLINK	349 F
BULL FIGHT	399 F
CHASE HQ	399 F
CYBER CORE	399 F
DEVIL CRUSH	349 F
DOWNLOAD	349 F
DROP ROCK	399 F
F1 TRIPLE BATTLE	399 F
FINAL LAP TWIN	399 F
FORMATION SOCCER	349 F
GALAGA	349 F
IMAGE FIGHT	349 F
LODE RUNNER	299 F
NEW ZEALAND STORY	399 F
NINJA SPIRIT	349 F
NINJA WARRIOR	399 F
P 47	399 F
PACLAND	299 F
PARANOIA	399 F
PC KID	349 F
POWER LEAG. BASEBALL	349 F
POWERDRIFT	399 F
PSYCHO CHASER	349 F
PUZNIC	299 F
R TYPE	399 F
RASTAN SAGA 2	349 F
ROCK ON	399 F
SPACE HARRIER	299 F
SPACE INVADOR	349 F
SPLATTER HOUSE	449 F
STRANGE ZONE	399 F
SUPER FOOLISH MAN	349 F
SUPER STAR SOLDIER	349 F
SUPER VOLLEYBALL	349 F
TIGER HELI	399 F
TIGER ROAD	399 F
VEIGUES	299 F
VIGILANTE	349 F
WAREHOUSE GUY	349 F
WINNING SHOT	349 F
WORLD BEACH VOLLEY	299 F
WORLD COURT TENNIS	349 F
WORLD STADIUM	349 F
XEVIOUS	299 F

OFFRE SPECIALE :  
SHINOBI+BLODIA 399 F  
WAREHOUSE GUY+SPACE HARRIER 399 F

### NEC CD ROM

CD ROM + INTERFACE	3.990 F
CD ALTERED BEAST	499 F
CD DEATH BRINGER	399 F
CD FINAL ZONE 2	449 F
CD GANPURA	449 F
CD GOLDEN AXE	449 F
CD RED ALERT	449 F
CD SHANGAI 2	399 F
CD SIDE ARMS	449 F
CD SUPER DARIUS	449 F

### SUPER GRAPH X

SUPER GRAPH X	2.490 F
SG BATTLE ACE	399 F
SG GHOULST 'N' GHOST	499 F
SG GRAND ZORK	399 F

### ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ECOUTEURS	1490 F
BLUE LIGHTNING	275 F
CHIPS CHALLENGE	275 F
ELECTRO CUP	275 F
GATES OF ZENDOCOIN	275 F
GAUNTLET	275 F

### GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY + UN JEU EN PROMO	690 F
PROMO :	
BATMAN	175 F
MICKEY MOUSE	175 F
SOCCER BOY	175 F
SOLAR STRIKER	175 F
SUPER MARIO LAND	175 F
TENNIS	175 F
ASHIC WORLD	245 F
BASEBALL KIDS	245 F
BOXING	245 F
CHESS	245 F
FLAPPY SPECIAL	245 F
HYPER LOAD RUNNER	245 F
KAKOMU SNAKE	245 F
MOTOR CROSS	245 F
NAVY BLUE	245 F
PENGUINE WARS	245 F

## LES PREVIEWS

# DAYS OF THUNDER

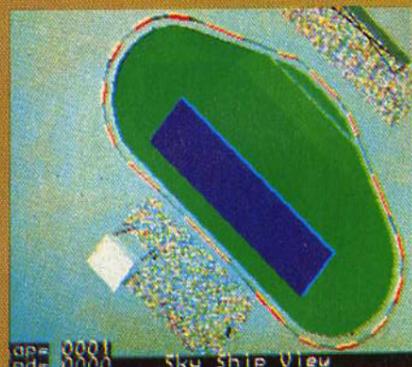
"Construisez-moi une voiture et je gagnerai Daytona", c'est le défi lancé par Tom Cruise dans le nouveau film de Tony Scott (le frère de Ridley "Alien / Blade Runner" Scott), déjà réalisateur de Top Gun avec la même équipe. Days Of Thunder, c'est Top Gun avec des voitures. Du coup, le soft est facile à imaginer: c'est une course de stock-cars sur les plus grands circuits des Etats-Unis.

Le jeu est en 3D, et serait semble-t-il l'un des plus rapides sur Amiga, PC et ST, ce que nous saurons rapidement puisqu'il sort début septembre.

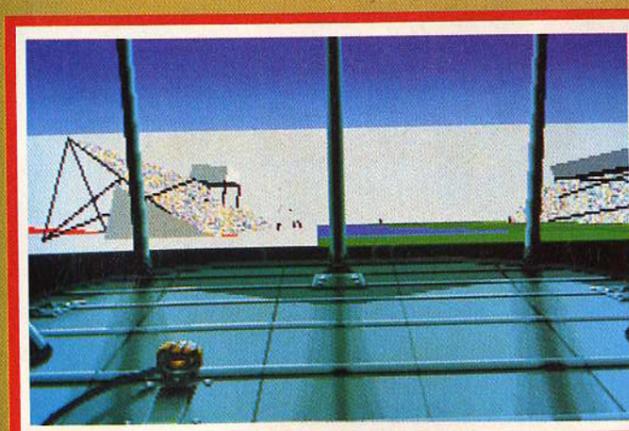
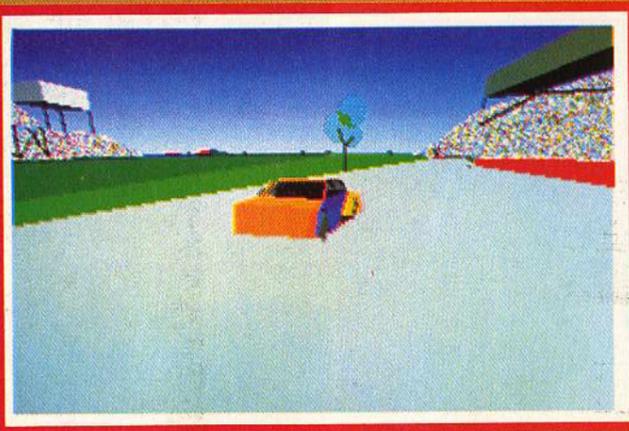
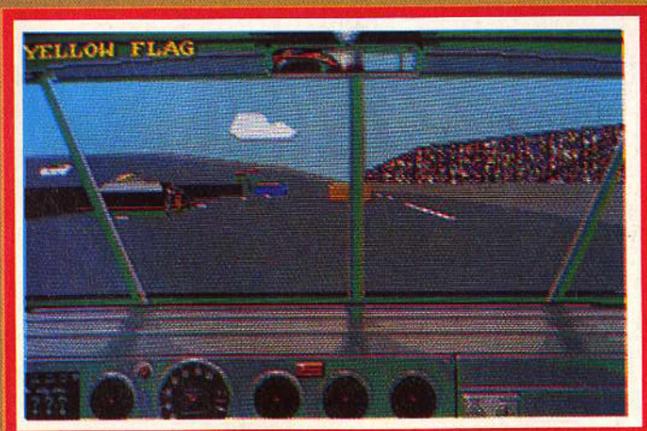
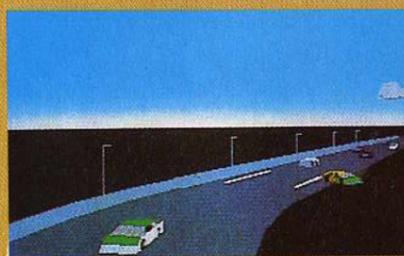
Sur chaque circuit, vous choisissez votre voiture, puis vous devez vous qualifier. Si vous y arrivez, la course peut commencer. Chaque circuit est une réplique exacte des véritables circuits du NASCAR (North American Stock-Cars Auto Racing), et les règles sont les mêmes, au niveau des départs, et de la conduite à avoir selon les drapeaux que brandissent les commissaires le long de la route. Le jeu vous permet même d'aller au stand pour changer vos pneus, réparer votre voiture ou refaire le plein.

Le jeu comporte de nombreuses vues, de l'intérieur de la voiture, de l'arrière, mais des caméras sont aussi placées sur les pare-chocs avant et arrière, ainsi qu'à diverses positions autour du circuit et dans le ciel! Il est possible de passer de l'une à l'autre durant la course, et même durant les ralentis.

On peut bien sûr compter sur une 3D vraiment rapide, la version PC étant réalisée par l'équipe d'Argonaut Software (Starglider 1 & 2), les versions Amiga et ST étant réalisées par Creative Materials.



**MINDSCAPE**  
Amiga / PC / ST  
Septembre



# GNI

## LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

**67 65 05 89**

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 8H30 à 20H30

## MEGADRIVE

SUPER CADEAU... EN SEPTEMBRE, AVEC UNE CONSOLE :	CONSOLE MEGADRIVE + WORLD CUP SOCCER	1690	ESWAT	375	RAMBO 3	375
UN BALADEUR	AFTER BURNER 2	375	FINAL BLOW	375	SOKOBAN	375
AVEC UNE CARTOUCHE :	ALTERED BEAST	375	FORGOTTEN WORLD	375	SPACE HARRIER	345
UNE CALCULETTE	ALEX KID	290	GHOSTBUSTERS	375	SUPER HANG ON	375
ET VOUS NE PAYEZ PAS LES FRAIS DE PORT (SAUF CONTRE REMBOURSEMENT)	AIR DIVER	375	GHOULS AND GHOSTS	375	SUPER SHINOBI	375
	BATMAN	375	GOLDEN AXE	375	SUPER MONACO GP	375
	BASKET BALL	290	HERZOG 2	375	GOLF	375
	CURSE	375	1943	290	TURBO OUT RUN	375
	DARWIN	375	KEN	350	TATSUJIN	375
	DJ BOY	375	LEYNOS	375	THUNDERFORCE 2	395
			MOONWALKER	375	WHIP RUSH	290
			NEW ZEALAND	375	WORLD CUP SOCCER	290
			PHELIOS	290	ZOOM	345

## NEC PC ENGINE

PC ENGINE PERITEL	1290	FORMATION SOCCER	340	OPERATION WOLF	340	VIGILANTE	390
CD ROM UNIT	2990	GALAGA 88	390	P 47	390	VOLLEYBALL	340
ARMED FORCE	190	GONOLA SPEED	340	PC KID	390	VEIGUES	190
BATMAN	330	GUNHED	390	PUZNIC	390	WAREHOUSE GUY	290
BLUE BLINK	330	HEAVY UNIT	390	POWER DRIFT	390	WORLD COURT TENNIS	340
BASEBALL	290	HELL EXPLORER	340	PSYCHO CHASER	190	XEVIOUS	290
CHASE HQ	250	HONEY IN THE SKY 2	340	RADIO LEPLUS	340	CD YS	390
CITY HUNTER	250	IMAGE FIGHT	340	RASTAN SAGA 2	340	CD FINAL ZONE 2	390
DEVILCRUSH	330	KING OF SWORD 2	340	ROA RUNNER	290	CD GOLDEN AXE	390
DIE HARD	340	KLAX	340	SHINOBI	390	CD SUPER DARIUS	390
DEEP BLUE	190	LEGENDARY AXE	390	SIDE ARMS	390	CD WONDERBOY 3	390
DOWNLOAD	390	MR HELI	390	SPACE HARRIER	250	CD RED ALERT	390
DRAGON SPIRIT	390	GOLF	390	SPACE INVADERS	290	CD ALTERED BEAST	390
F1 TRIPLE BATTLE	390	NEW ZEALAND	390	SPLATTER HOUSE	390	CD SIDE ARMS	390
F1 CIRCUS	340	NINJA SPIRIT	390	SUPERSTAR SOLDIER	340		
		NINJA WARRIOR	390	TIGER ROAD	390		

## GAMEBOY

CONSOLE GAMEBOY +	BATMAN + TETRIS	790	HYPER LOAD RUNNER	240	BILLION	240	WORLD BOWLING	190
EZYLO +	190	WARRIORS	240	SNAKE	240	VOLLEYBALL	240	
SOKOBAN 2	190	MOTOR CROSS	240	RED ALIMER	240	MICKEY MOUSE	240	
BASEBALL	190	QUARTH	190	CHESS	240	ALLEYWAY	175	
DOUBLE DRAGON	240	SOCCER BOY	240	SPACE INVADERS	240	TETRIS	175	
FLIPULL	190	POPEYE	240	SOLAR STRIKER	175	BATMAN	175	
BOXING	190	TENNIS	240	NAVY BLUE	240	KEN	240	

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

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	PRIX _____
ADRESSE _____	_____	_____	_____
VILLE _____	_____	_____	_____
CODE POSTAL _____	_____	_____	_____
Téi _____	_____	_____	_____
Frais de port et d'emballage: _____ +15F			
* TOTAL à payer: _____			
N° Carte Bleue _____			
Date d'expiration _____ / _____			
Signature: _____			
Règlement: <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre			
<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)			

# GÉNÉRATION 4

HORS SERIE N° 1  
20 FRANCS

EN VENTE DES  
LE 10 JUILLET

LES 8 POSTERS DE L'ÉTÉ  
(format 60x80)

## LES PREVIEWS



## STORMOVIK

Voici déjà le nouveau soft de l'équipe ayant réalisée l'excellent LHX Attack Chopper. C'est une simulation de vol vous mettant aux commandes de Sukhoi SU-25 Stormovik, l'avion soviétique d'attaque au sol le plus efficace. Voilà qui est original!

Le scénario est totalement fictif: une organisation terroriste commence à faire parler d'elle en URSS, et vous devez la combattre au cours de nombreuses missions.

Au fur et à mesure de celles-ci, vous gagnez en grade, et avez accès à du matériel et à de l'armement plus sophistiqué, ainsi qu'à des missions plus dangereuses. Si vous êtes doués, vous arriverez peut-être à la mission finale, où vous devez tuer les chefs terroristes et sauver le Président du Soviet Suprême en personne. Le scénario se déroule sur 3 ans où le joueur doit faire face aux assauts terroristes, à bord de véhicules américains et russes... Echouez, et la 3ème Guerre Mondiale sera quasiment inévitable!

Côté jeu, la réalisation est aussi bonne que LHX Attack Chopper, c'est-à-dire que l'animation est particulièrement fluide, et la maniabilité parfaite. Un nouveau hit en perspective...

ELECTRONIC ARTS  
PC  
Octobre



La Fnac  
a sélectionné  
pour vous  
les meilleurs  
logiciels  
du mois

### FLIGHT OF THE INTRUDER

Mirrorsoft/PC et bientôt ST et Amiga

### CORPORATION

Core Design/ST, Amiga et bientôt PC

### PANZA KICK BOXING

Loricel/ST et Amiga

### BATTLE MASTER

P.S.S./ST, Amiga et PC

### PLOTTING

Ocean/ST, Amiga et Amstrad

### SECRET OF THE MONKEY ISLAND

LucasFilm Games/PC et bientôt  
ST et Amiga

### CADAVER

ImageWorks/ST, Amiga

### WINGS

Cinemaware/Amiga et bientôt ST et PC

### TETRIS

Nintendo/Nintendo

### FEDERATION QUEST ONE

Gremlin/ST, Amiga

### DUNGEON MASTER PC

FTL/PC et toujours ST et Amiga

### RA

Rainbow Arts/ST, Amiga et PC

### SLAP SHOT

Sega/Sega

### RASTAN SAGA 2

NEC/PC Engine

### RAMPAGE

Atari/Lynx

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.

fnac

## LES PREVIEWS

Voici une bonne surprise d'Electronic Arts, avec ce nouveau jeu de l'auteur de Zany Golf et Marble Madness. Difficilement classable, car à mi-chemin entre le jeu d'arcade et le jeu d'aventure, The Immortal est un jeu dans lequel vous dirigez un sorcier à la recherche de Mordamir, disparu depuis bien longtemps. Le jeu commence dans l'entrée d'un donjon, où une image de Mordamir se forme à partir de la fumée d'une bougie, expliquant qu'il est emprisonné à l'étage le plus profond du donjon. Le joueur peut alors commencer, mais il va vite découvrir que le lieu cache bien des secrets et des dangers: de nombreux monstres (gobelins, limaces, trolls, krakens, dragons, araignées), mais aussi des trappes et d'autres surprises. Fort heureusement, le joueur découvre au fur et à mesure du jeu des indices et des objets qui l'aideront dans sa quête. En effet, chaque personnage rencontré a quelque chose à dire ou à apporter, et chaque clé, message, arme ou parchemin magique à son utilité!

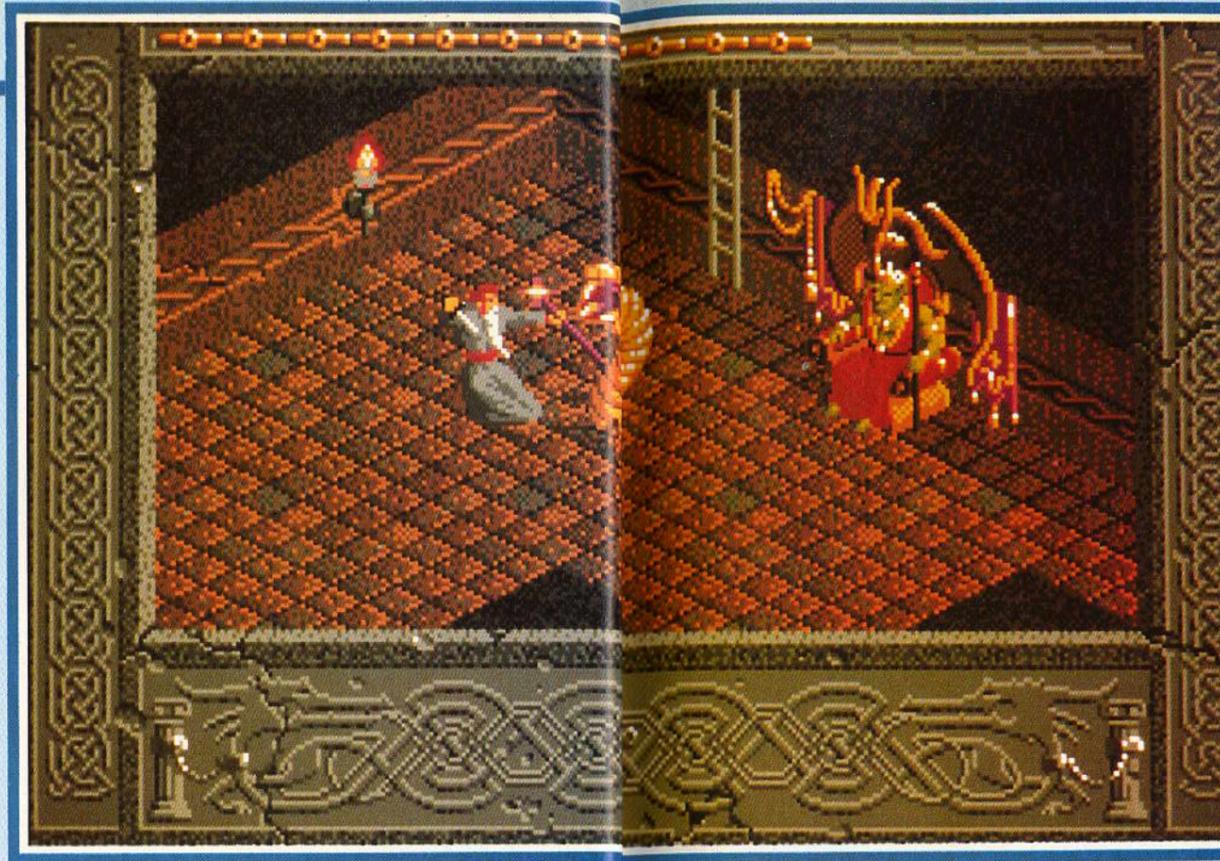
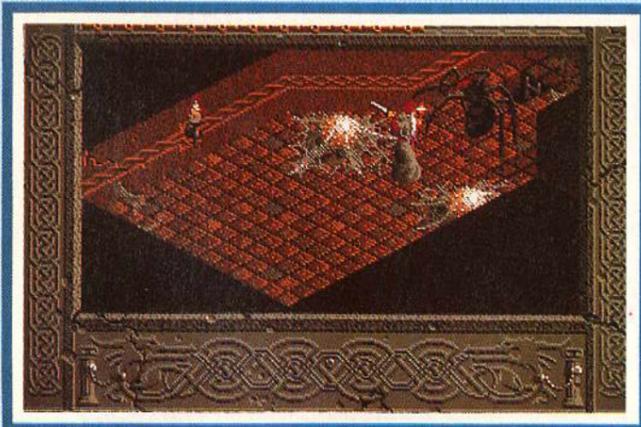
Le jeu est véritablement un mélange d'arcade et d'aventure, avec une vue de trois quart, un peu comme dans Feary Tale, mais en plus détaillée. Les combats se déroulent au joystick, ainsi que les phases où vous évitez divers monstres ou pièges. Il faut donc être doué afin de pouvoir battre vos adversaires. Côté aventure, il y a un scénario assez complexe, avec des histoires de trahisons, de pactes, et même des énigmes à résoudre...

Ce qui frappe dans le jeu, en dehors des graphismes assez bons, c'est la variété des décors et des actions à accomplir, et surtout l'animation des personnages et du décor. Votre magicien descend les échelles d'une manière grandiose, et chaque fois qu'il meurt, vous avez droit à une scène animée superbe, correspondant au type de mort: dévoré par un verre de terre géant, par un nid d'araignées, etc... Il y a bien des phases différentes dans le jeu. Ainsi dans les égouts, vous devez, monté sur votre tonneau, aller approcher le kraken, monstre mythique, afin qu'il vous suive. Il faut alors traverser tous les égouts sans se faire rattraper, ce qui relève de l'exploit, afin de l'attirer jusqu'au bout de l'égout, où une tornade le fera disparaître pour toujours.

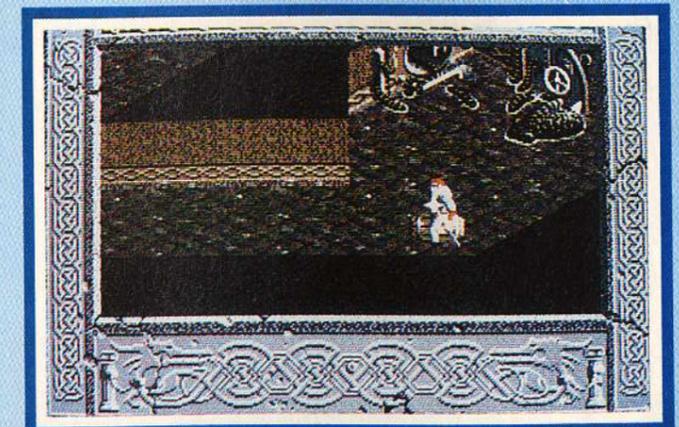
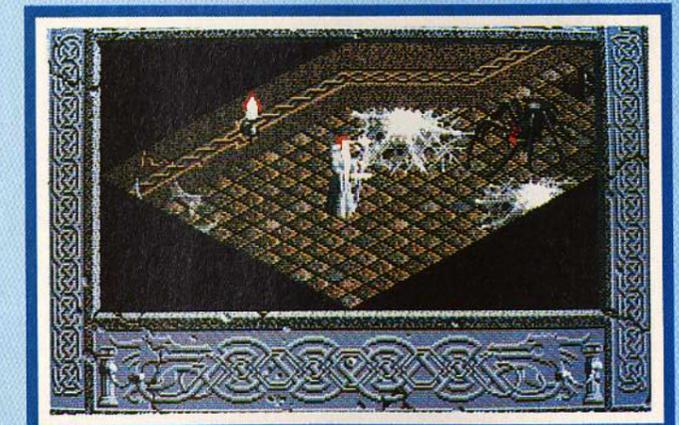
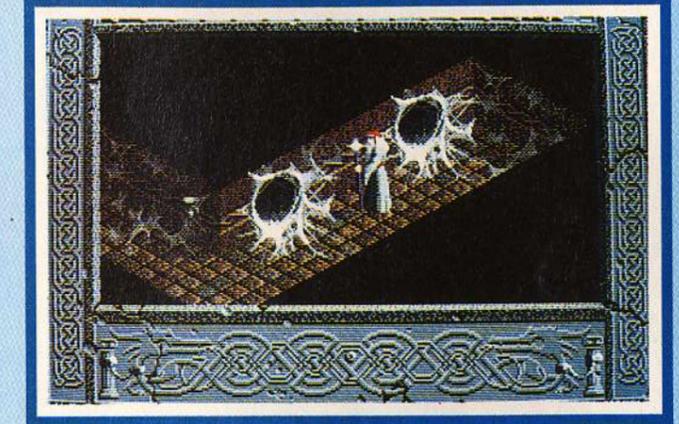
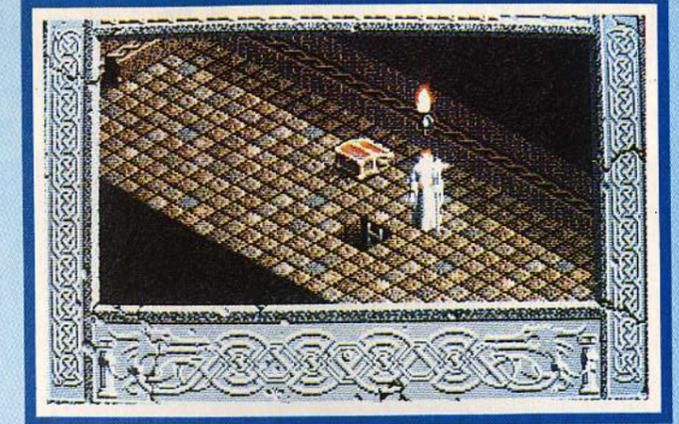
Lors du combat contre le dragon, vous devrez être d'une précision incroyable dans l'exécution de vos sorts si vous ne voulez pas mourir brûlé...

The Immortal est à la fois original, beau et particulièrement bien fait. Tout ce qu'il faut pour remporter un vif succès!

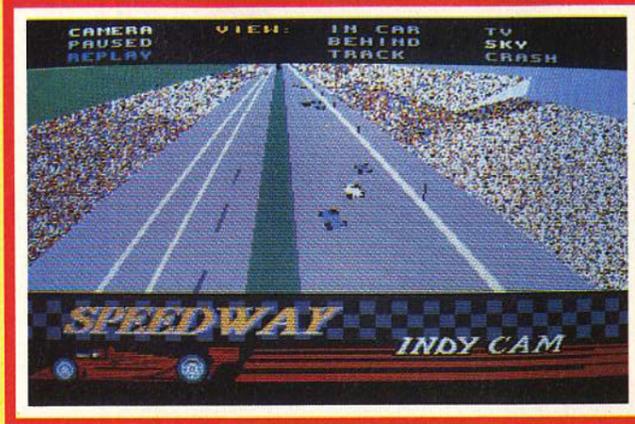
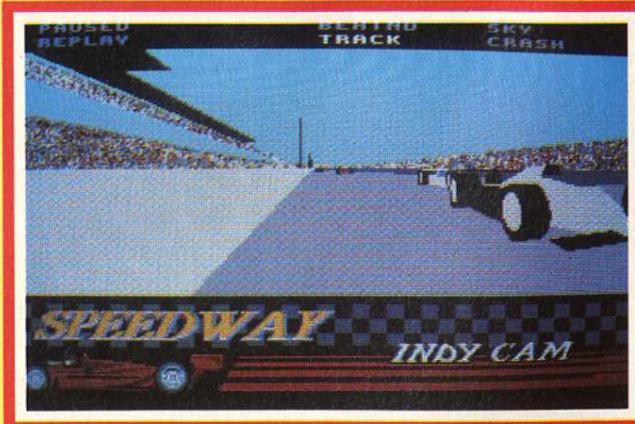
ELECTRONIC ARTS  
Amiga / ST  
Septembre



# THE IMMORTAL

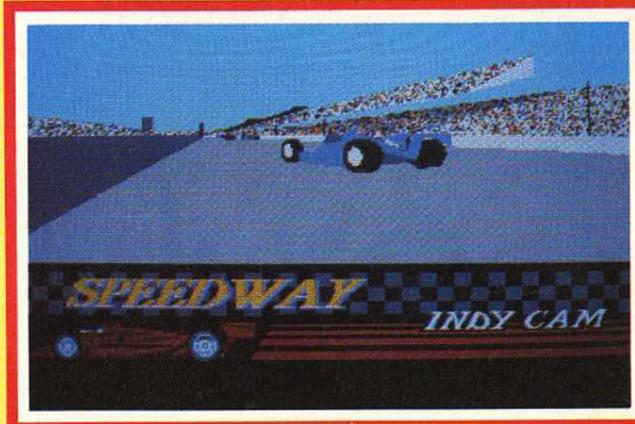
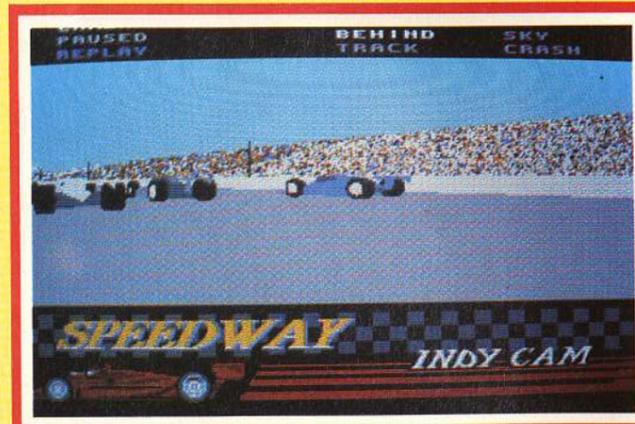


# LES PREVIEWS



# INDIANAPOLIS 500

ELECTRONIC ARTS  
Amiga  
Octobre



Ceux qui ont vu Indianapolis 500 sur PC s'en souviennent encore comme étant la course automobile la plus réaliste jamais faite, et le jeu où l'impression de vitesse était le plus prenant. C'était donc avec une certaine crainte que l'on attendait la version Amiga de ce jeu. Quelle heureuse surprise! Electronic Arts en fait une excellente conversion, tout aussi rapide que la version PC, mais avec un fond sonore totalement dément.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le jeu, Indianapolis 500 est une simulation de course de kart sur le circuit d'Indianapolis. Vous pouvez choisir parmi 3 voitures différentes, après quoi vous pouvez soit vous entraîner afin d'obtenir une meilleure place sur la grille de départ, soit commencer une course, auquel cas vous partez en dernière position.

La vue principale est obtenue de la voiture, alors que vous ne voyez que le tableau de bord... Graphismes splendides, animation IN-CRO-YA-BLE, impossible de ne pas être pris dans le jeu. En plus de cela, vous pouvez à tout moment revoir les 20 dernières secondes au ralenti, comme vous les avez vécues où à partir de caméras. Les vues extérieures sont splendides, originales et variées: vue d'avion, des côtés de la piste, vues télévision, vue de l'arrière de la voiture, etc...

Bref, Indianapolis 500 est techniquement parfait, mais en plus de cela, il possède des sons déments, rendant la course encore plus réaliste. Un jeu que tous les possesseurs d'Amiga se devront d'avoir chez eux!



# RETROUVEZ LA COMPILATION DES HEROS LEGENDAIRES



### RAINBOW ISLANDS

BUB et BOB ont bâti un archipel de rêve: RAINBOW ISLANDS. Leur vieil ennemi a retrouvé leur traces et a fait prisonnier tous les habitants de l'archipel paradisiaque. BUB et BOB vont donc monter un plan d'enfer pour secourir leurs amis des griffes de ces terribles monstres: araignées géantes, vampires roses, abeilles violettes et autres incroyables créatures.  
"Un jeu de plates-formes aussi ludique qu'original et une réalisation irréprochable, que demander de plus!" TILT - 19/20  
"Vous ne pourrez rester insensible à la qualité de l'animation, au dessin et à la variété des monstres, parce que c'est génialaaaa!" JOYSTICK - 97%  
"C'est un véritable bain de fraîcheur qui explose sur votre écran; les couleurs sont agréables à souhait, l'animation est superbe et le degré de difficulté du jeu le rend accessible à tous!" AMSTAR 17/20  
"Plates-formes, bonus et monstres marrants sont au rendez-vous." AMSTRAD 100% - 84%  
"RAINBOW ISLANDS est un jeu d'une richesse infinie. A chaque partie on est saisi d'un émerveillement toujours renouvelé." MICRONEWS TM & © 1989 TAITO CORP.

### SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND

Tom-Tom, dit Wonderboy, doit faire revenir la paix au Pays des Merveilles où le puissant Dragon Meka fait régner la terreur. Equipé de sa célèbre épée, Wonderboy devra détruire les ignobles monstres qui gardent les nombreux niveaux du jeu. Des pièces d'or apparaîtront à chaque ennemi détruit et permettront à Wonderboy de se refaire une santé ou d'acheter de plus puissantes munitions.  
"Ce jeu vous fera passer de très bons moments et vous n'aurez de cesse de venir à bout de vos nombreux adversaires." TILT - 16/20  
"La, franchement c'est Noël avant l'heure! Une grande réussite!" GENERATION 4 - 88% TM & © SEGA

### BUBBLE BOBBLE

Faites connaissance avec BUB et BOB, nos brontosaurus poids coq qui s'attachent à combattre les voyous en gonflant et faisant éclater des bulles. Avant d'affronter ces redoutables voyous, sachez qu'il vaut mieux faire éclater les bulles que de se débarrasser de voyous avec des bazookas, de balancer des bombes de biplans ou même de battre à la boxe ces barbares stupides. Après ce bref exposé des biographies de Bub et Bob, commencez à parcourir les instructions pour ce jeu et devenez les meilleurs souffleurs de bulles! BUBBLE BOBBLE du bloc.  
Le plus grand jeu de plateforme jamais réalisé! TILT: "Vous contrôlez un petit brontosaurus au travers d'un dedale de galeries peuplées de monstres agressifs. Chaque tableau recèle d'innombrables monstres et surprises qui font de ce jeu l'un des plus attrayant de sa génération." AMSTAR: "Un jeu fort sympathique..." © 1987 TAITO CORP.

### THE NEW ZEALAND STORY

Wally Walrus, le gros phoque bleu a capturé pour son goûter 20 amis de Tiki le Kiwi. Armé d'un arc et de flèches, notre ami Tiki devra traverser tout le zoo pour venir en aide à ses copains. Son chemin sera parsemé de pièges et de lapins lanceurs de boomerangs, de chauve-souris suceuses de sang et de dizaines d'autres animaux pas vraiment gentils.  
"Comme c'est mignon tout plein on y joue avec complaisance et sans retenue" AMSTAR - 15/20  
"On s'éclate, grâce à des niveaux bien étudiés; et à des situations assez variées pour ne pas lasser." AMSTRAD 100%  
"Ce jeu est particulièrement fidèle à l'arcade et la réalisation est irréprochable: graphismes très réussis, scrolling multidirectionnel fluide et une bande sonore qui accompagne bien l'action." TILT - 17/20 © 1988 TAITO CORP.



ZAC DE MOSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF  
DE GRASSE.  
TEL; (1) 43350675

AMSTRAD  
CBM AMIGA  
ATARI ST/STE

# POWERMONGER



**ELECTRONIC ARTS**  
Amiga / PC / ST  
Octobre

Cela faisait pas mal de temps que nous vous parlions de ce nouveau jeu de Bullfrog, les auteurs de Populous et Flood. Bien que ressemblant fortement à Populous au niveau du look, il ne faut pas le confondre avec Populous 2, la suite, qui sortira début 91.

Powermonger est un jeu de stratégie se déroulant dans un monde vivant où chaque sprite représentant un personnage a une maison, un travail et une intelligence propre.

Le monde dans lequel se déroule le jeu est représenté par un mélange de 3D et de sprites, rappelant Populous, si ce n'est qu'ici les reliefs sont moins carrés que dans le hit de 1989, et les décors ressemblent plus à ceux d'une maquette. On y trouve en effet des collines, des plaines, des routes, des bâtiments, des arbres, des lacs, et mêmes des rivières et des chutes d'eaux animées.

La 3D permet des effets qui n'existaient pas dans Populous, comme la possibilité de faire tourner le terrain pour le voir sous un nouvel angle, où encore la possibilité de zoomer plus ou moins sur le terrain. Une vue de loin d'un village vous montrera un groupe de maisons, alors qu'en vue rapprochée, vous n'en verrez que deux, mais bien plus détaillées.

Côté détail, l'équipe de Bullfrog va très loin, puisque l'on voit à travers le monde des pêcheurs en bateau, des fermiers, des éleveurs, du bétail, des moutons et des oiseaux, qui se déplacent fort logiquement. On voit même des pigeons voyageurs venir donner des ordres, et les âmes des guerriers morts monter au ciel!

A ce monde crédible et détaillé viennent se greffer les saisons. Les couleurs des paysages changent au fur et à mesure de l'année, et il arrive même qu'il pleuve où qu'il neige. Dans ce dernier cas, on peut voir les éleveurs rentrer le bétail et les moutons dans leurs granges, et même les oiseaux migrer!

Mais il y a encore plein d'autres détails (je ne peux pas tout vous dire), comme le fait que les habitants vont

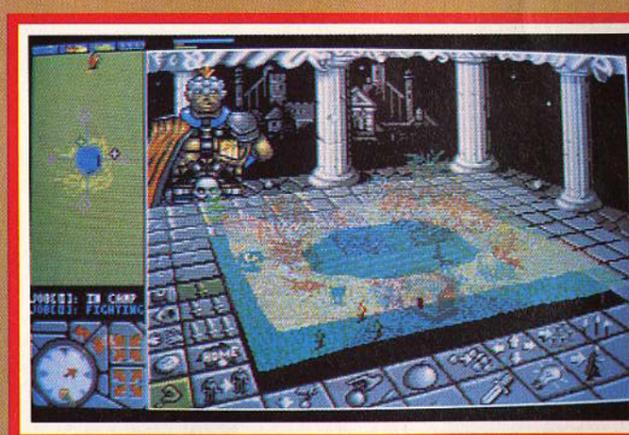


couper du bois pour l'hiver, que les armées proches d'une forêt vont se cacher dedans, que d'autres vont y fabriquer des arcs pour riposter, que des soldats tuent les pigeons voyageurs, moyen couramment utilisé pour envoyé vos ordres, etc.

Non, ce n'est pas une blague, même si tout ce que je viens de vous expliquer paraît incroyable, c'est pourtant la vérité. Autant donc dire, avant de vous expliquer le jeu, que Powermonger est exceptionnel, et que l'on pourrait sans y jouer s'amuser des heures à observer ce qui s'y déroule...

Dans le jeu, vous jouez le rôle d'un dirigeant d'une tribu venant d'arriver sur ce nouveau territoire. Il y a dans le jeu 200 territoires différents à conquérir afin d'être le maître du monde, chacun ayant divers évolutions aléatoires... Il y a donc des milliards de parties différentes jouables avec Powermonger!

Le monde est peuplé de villages isolés, de communautés de marchands ou de pêcheurs, mais aussi de grandes villes. Pour conquérir chaque monde, il faut obtenir le soutien du peuple, par la force, les négociations ou la corruption. Une fois que le joueur est soutenu par les siens, il peut leur



demander de se mettre à évoluer. Il suffit de cliquer sur l'icône "Inventer" et plus ou moins rapidement, quelqu'un fera une invention. Ce sera soit une nouvelle arme, plus dévastatrice, soit une nouvelle machine pour leur travail, selon le degré d'agressivité déterminé par le joueur.

Vous dirigez vos armées à travers le territoire, de manière très simple, puisque l'ensemble du jeu se pratique à la souris.

Vous devez fournir de la nourriture à la population, ou ils iront la chercher eux-mêmes. A chaque fois qu'un village passe de votre côté, son capitaine aussi. Chaque capitaine a une véritable personnalité, et doit être traité indépendamment. A vous de trouver comment le manœuvrer au mieux. Vous pouvez échanger un capitaine, le combattre, l'acheter, ou encore lui demander d'espionner la ville dont il s'occupe.

La partie n'est pas gagnée d'avance, car l'ordinateur contrôle trois autres Powermonger (fous de pouvoir), dont le but est semblable au vôtre. Il sera également possible de jouer à plusieurs en connectant ensemble des Amiga, PC ou ST.

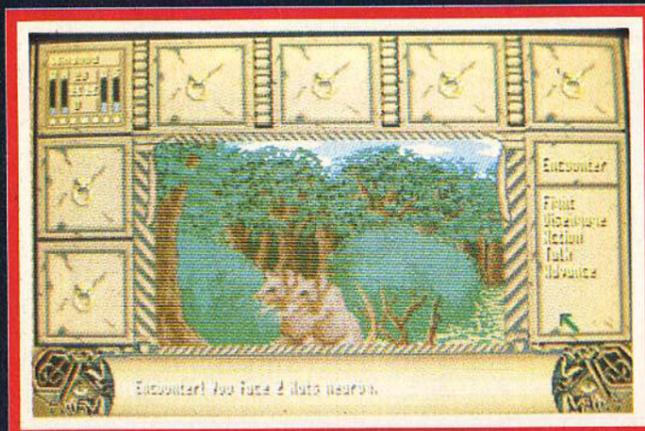
En fait, Powermonger est un wargame avec des éléments de diplomatie, mais tellement vivant qu'il plaira à tous... Powermonger, c'est plus qu'un jeu: c'est une expérience à vivre!

## LES PREVIEWS

# FATE: GATES OF DAWN

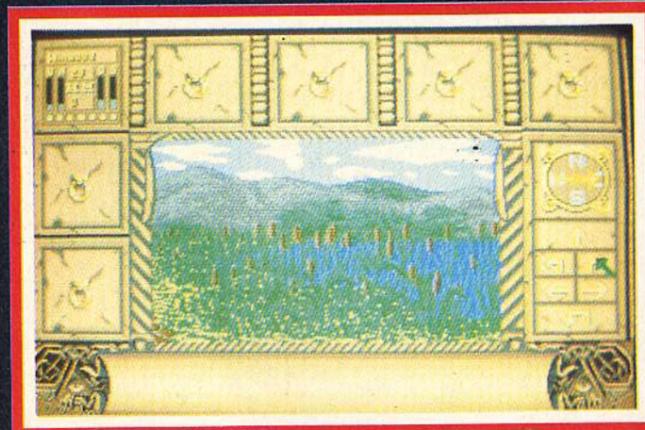
Les rangs des fans de jeu de rôle grossissent un peu plus chaque jour. C'est pourquoi nous ne voulons pas manquer de vous présenter le dernier jeu de ce genre: "FATE GATES OF DAWN". GEN4 a réussi à parler au programmeur Olaf Patzenhauer qui développe pour Rainbow Arts ce "jeu de rôle mammoth", et qui nous révèle ici ces premières informations:

La singularité de Fate - Gates of dawn est l'excellence du fond sonore. A chaque situation correspond un bruit adéquat: les pas résonnent, les oiseaux gazouillent, la pluie clapote et les chamcaux blatèrent. Le but du jeu est de fuir un mystérieux univers d'Heroic Fantasy. Ceci n'est possible qu'avec l'aide d'une incantation bien précise, que l'on obtient au cours du jeu. Le



cadre de l'aventure est un monde gigantesque, composé de contrées sauvages démesurées, de grandes villes et de donjons poussiéreux. Partout rôdent des monstres redoutables comme des krakens ou des serpents, mais aussi des personnages secourables qui fournissent des renseignements et se joignent à l'aventure.

Mis à part le but du jeu proprement dit: la fuite hors de ce monde imaginaire, l'aventurier doit résoudre d'autres problèmes. Il peut par exemple débarquer sur une île où d'adorables fées lui relatent l'enlèvement d'une des leurs.



Toutes ces questions sont lisibles un court instant sur le cadran du personnage concerné. Dans des délais précis (une fonction chronomètre est incluse) les personnages doivent boire et manger. Mais au-delà de ces impératifs il ne faut pas empêcher un PNJ d'entrer dans la première taverne venue pour grignoter un petit quelque chose. En effet chaque personnage a sa propre volonté. Si on ne le traite pas correctement, il peut se fâcher et laisser le groupe.

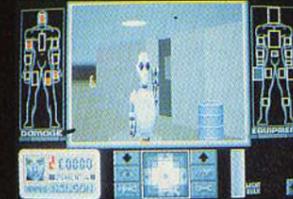
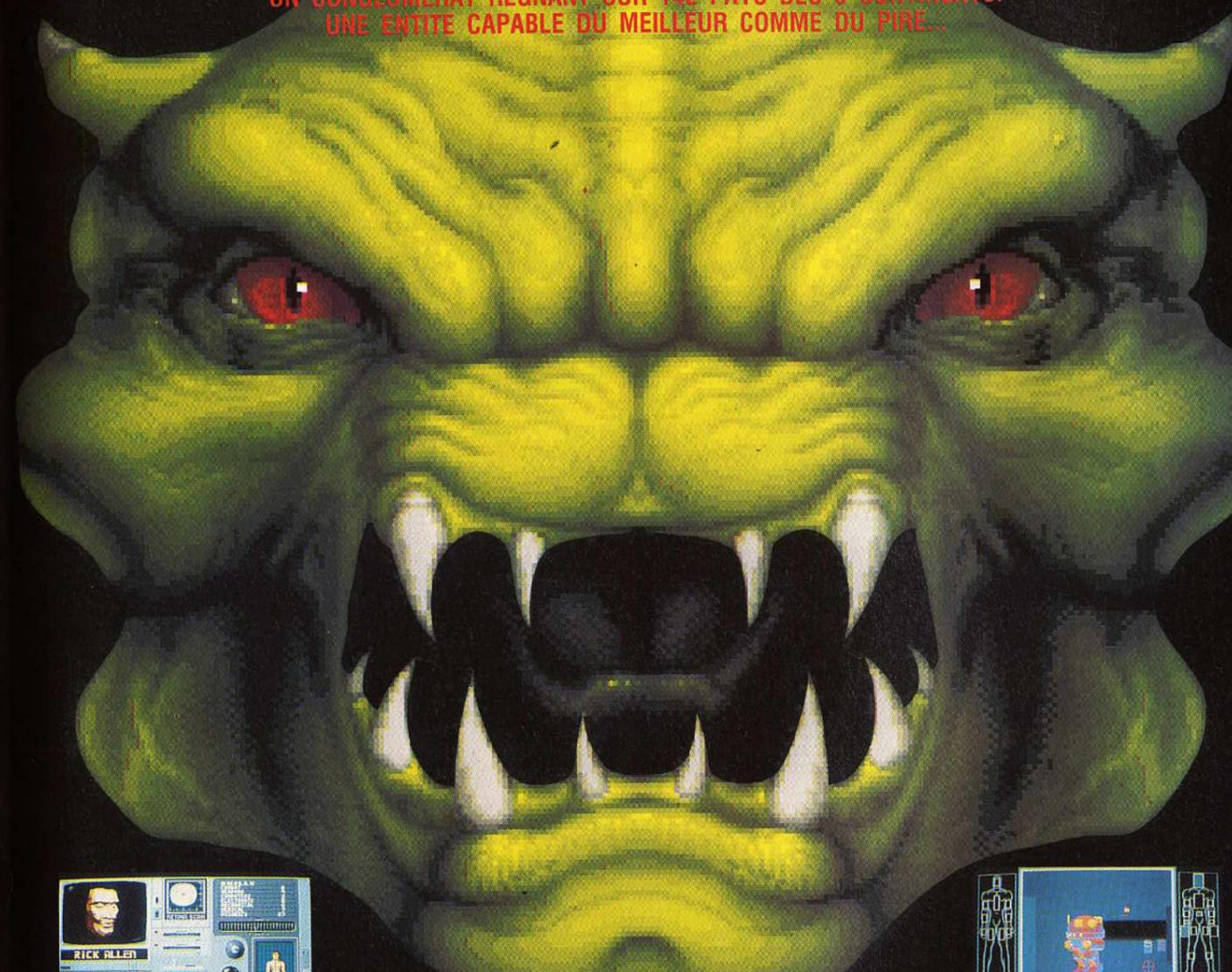
C'est un soft très réaliste, plein de détails et muni de graphismes que peu de jeux de rôle ont connu avant. Il sera disponible début septembre. En attendant les fans de jeu de rôle devront patienter avec Dragonsflight.

Carsten Borgmeier

**RAINBOW ARTS**  
Amiga / PC / ST  
Début 1991

# CORPORATION

LA CORPORATION. L'EXEMPLE-TYPE D'UNE ASSOCIATION D'ENTREPRISES MODELE DU 21<sup>e</sup> SIECLE.  
UN CONGLOMERAT REGNANT SUR 142 PAYS DES 5 CONTINENTS.  
UNE ENTITE CAPABLE DU MEILLEUR COMME DU PIRE...



Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga  
Photos d'écran sur divers formats

\* une liberté totale de mouvement dans un univers en 3D  
\* 16 niveaux inclus dans une aire de jeu d'environ 4 km  
\* une option d'auto-portrait digitalisée unique (cf. le pack pour de plus amples détails).

**CORE**  
DESIGN LIMITED

DISTRIBUE PAR UBI SOFT  
8-10, RUE DE VALMY  
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS  
Tél. : 48.47.65.52

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

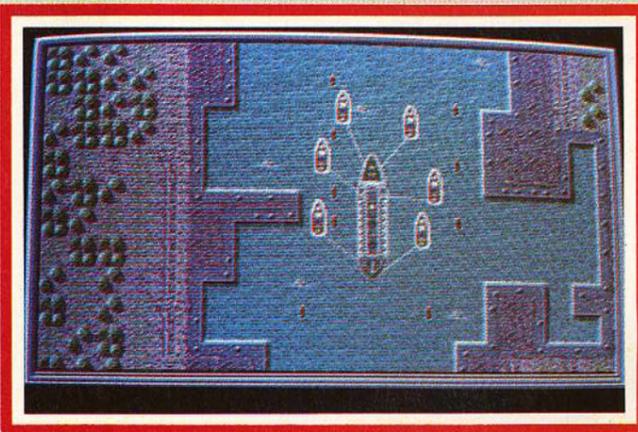
## LES PREVIEWS

# TRANSATLANTIC

Fans de la simulation économique OIL IMPERIUM, tendez l'oreille et écarquillez les yeux: le graphiste Tobias Richter travaille en collaboration avec le programmeur de Legend of Fairgail, Olaf Barthel, sur la suite officielle. Et à qui donne-t-on en exclusivité les premières photos d'écran et informations? A Gen4, naturellement!

La suite ne s'appelle pas "Oil Imperium II", pour changer. Il ne s'agit plus non plus de transactions pétrolières, mais d'une lutte pour la puissance et l'argent dans le secteur maritime. En tant que président d'une société maritime de transport de passagers, le joueur doit veiller à ce que sa firme prospère et surpasse la concurrence. Les armateurs rusés doivent éviter de voir trois concurrents gérés par l'ordinateur s'allier contre lui et essayer de l'amener à la banqueroute. La présentation de Transatlantic est très semblable à celle d'Oil Imperium; toutes les transactions sont illustrées par des graphismes fantastiques. Mais à la différence de son prédécesseur, toutes les images sont animées. L'ensemble des actions est géré par des icônes. Jusqu'à quatre managers ambitieux peuvent se battre pour des parts de marché. Au début chacun doit choisir son port d'attache (San Francisco, Hambourg, Naples ou Yokohama). Là se tient le siège social de la compagnie. Chaque mois l'armateur doit prendre dans différents menus des décisions

Un autre menu traite de la banque. On y reçoit les allées et venues sur un relevé de compte, on demande des crédits pour combler des découverts et on peut hypothéquer les navires. Toutes les informations importantes concernant la conjoncture économique apparaissent à l'écran.



Les agences de voyage et les études de marché donnent des informations sur les destinations de vacances les plus demandées et la banque indique l'échéance de la prochaine hypothèque. De plus une commission internationale veille à ce que tous les navires soient dans un état irréprochable. A l'occasion des détectives ou des saboteurs peuvent également postuler pour un emploi dans la société.

Il existe des moyens plus douteux de gagner de l'argent; on peut par exemple assurer très cher un bateau et charger un saboteur de laisser sombrer le pauvre vieux rafiot. Parfois l'escroquerie est mise au jour et le patron de la société passe devant les tribunaux. Mais dans le cas contraire l'affaire peut rapporter gros. Bien sûr on peut engager des saboteurs pour faire couler les bateaux des concurrents. Les enlèvements et les assassinats sont de toute façon dans les cordes des sombres individus que l'on engage dans les quartiers portuaires. Pour se protéger de telles agressions de la concurrence, il est préférable d'embaucher un détective qui s'embusque dans la compagnie. Hélas les mauvais garçons sont corruptibles, et obéissent au plus offrant. Bonjour l'ambiance!

Pour distraire le joueur des fatigues de la haute stratégie, les programmeurs ont inclus quatre séquences d'action: dans l'une d'entre elles, un personnage court dans le navire à la recherche d'une avarie, récupère des colis et essaie d'empêcher le bateau de couler en fermant les portes de sécurité afin de stopper le flot qui pénètre à l'intérieur. Dans une autre scène le joueur remorque des paquebots à l'aide de cinq chalands à l'intérieur du port. La troisième séquence d'action se passe sur le pont et l'on voit en perspective 3D les récifs et les balises; il faut alors réagir vite pour naviguer entre les rochers. La quatrième scène est encore en discussion. Les programmeurs ont quoi qu'il en soit tout leur temps, car Transatlantic est prévu pour janvier 1991.

Carsten Borgmeier

RAINBOW ARTS  
Amiga / PC / ST  
Début 1991



importantes. Il peut par exemple acheter de nouveaux bateaux, vendre ou réparer les anciens, de façon à accroître leur côté attractif et à attirer toujours plus de passagers. Par exemple, la construction d'une piscine ou de cabines luxueuses équipées de minibars (!) s'avère souvent payante. Les prix des croisières ne cessent alors de monter et les revenus de croître.

A côté du luxe et du confort, les conditions de sécurité ne doivent pas être négligées. Des portes qui se ferment hermétiquement en cas d'avarie sont nécessaires mais coûteuses. Les navires doivent être périodiquement révisés en chantier. Un armateur qui a amassé d'importants profits peut se faire construire un bateau tout neuf, et avant qu'il soit lancé a lieu la cérémonie de baptême au champagne.

A côté des décisions concernant l'équipement et l'état des navires, l'armateur doit choisir quels seront les itinéraires empruntés par ses navires. Sur une planisphère sont représentés 50 ports. Il faut cliquer avec la souris les ports choisis et la route souhaitée.

# C'EST HALLUCINANT ... C'EST TNT

Allumez le cordeau et reculez pour TNT – les jeux pleins d'action de Tengen. Mettez votre habileté à l'épreuve avec cinq succès de machines à sous représentant ce qu'il y a de mieux dans l'action arcade. Humoristique... Passionnant... Stimulant... Une variété et un rapport qualité/prix inégalés... Forcez la caisse.

C'est superb

**Hard Drivin'**  
La simulation de conduite suprême. Eprenez toutes les sensations de la course automobile en trois dimensions réalistes solides.  
"Ce jeu est une réussite dans le genre." Joystick  
"En trois mot, une réussite ememplaire!" Generation 4  
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.  
TM Atari Games Corporation

**APB**  
Un jeu farfelu de gendarmes et de voleurs. Des poursuites à grande vitesse, des arrestations dangereuses et des fusillades, le tout dans une action folle de dessin animé. Alors, attention l'agent Bob surveille le quartier!  
"Ca fait un excellent soft et une très bonne adaptation du jeu d'arcade." Amstrad CPC  
"Cette conversion du jeu d'arcade est bien réussie, et agréable à jouer." Generation 4  
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.  
TM Atari Games Corporation

**XYBOTS**  
Le jeu suprême double action, écran divisé. Gardez un pas d'avance sur les robots meurtriers. Action anéantissante pour un ou deux joueurs.  
"Xybots est une adaptation de qualité." Generation 4  
"Xybots est un jeu d'arcade qui a déclenché les passions." Microneus  
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.  
TM TENGEN INC.

**TOOBIN'**  
Engagez-vous dans les tubes avec les Tube Dudes. Franchissez les rapides et relevez les défis de l'eau vive pour une journée bien remplie passée à descendre les tubes.  
"Etant à la fois original, prenant, rapide et très sympa, les programmeurs de Domark peuvent facilement faire un hit avec ce logiciel." Generation 4  
"Un hit des salles d'arcade connu de tous." Microneus  
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.  
TM Atari Games Corporation

**DRAGON SPIRIT**  
Frayer vous un chemin dans les eaux dans un combat désespéré de grabuge et de destruction. Une mission où vous risquez votre vie. La défaite ou la victoire dépend de votre habileté. Avez-vous le Dragon Spirit?  
"Très Bien! C'est un très bon jeu, où rapidité et finesse sont demandés." Joystick Hebdo  
"Dragon Spirit est un jeu d'action qui est doté de bonnes qualités de réalisation." Amstar & CPC  
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.  
TM Atari Games Corporation

## TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

Artwork and Packaging © 1990 Domark Ltd.  
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. 44(0)81-7802224. Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

## DOMARK

# SIMULCRA



Simulcra, c'est le tout nouveau jeu de l'équipe de Graftgold, surtout connu pour leur adaptation de Rainbow Islands.

C'est un shoot'em'up en 3D, mais avec un minimum de réflexion tout de même.

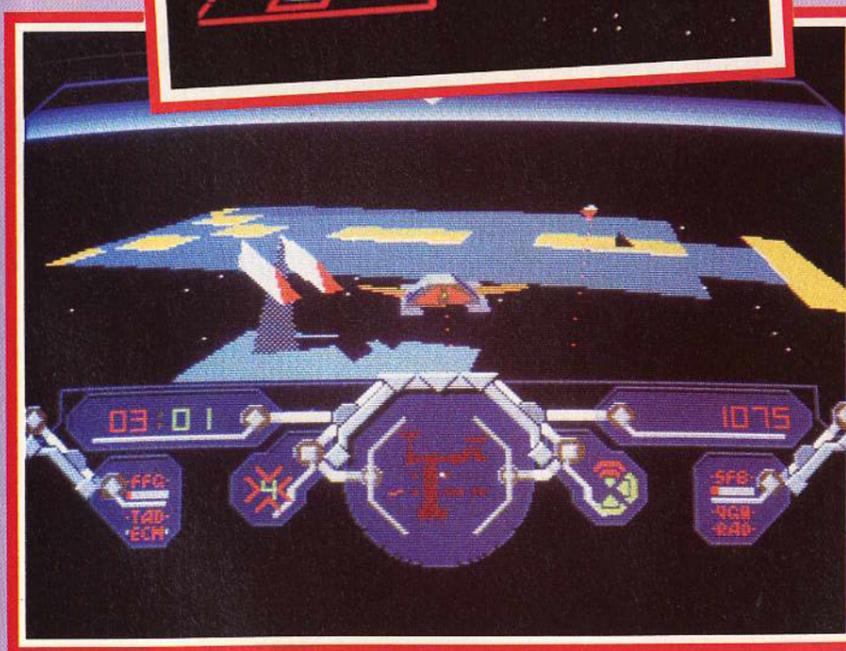
Au début du jeu, vous commandez un tank, et vous devez explorer le niveau, qui est en fait une sorte de labyrinthe. Tirez sur les tanks ennemis, mais aussi sur les miradors et autres obstacles, et vous trouverez certainement des bonus.



Ceux-ci vous apportent de l'équipement divers, comme un radar, une carte du niveau ou encore des missiles guidés. A partir du moment où vous trouverez des ailes, vous pourrez sauter au-dessus des obstacles ou encore aller sur une partie du niveau auparavant inaccessible. Trouvez le Turbo Booster, et vous pourrez alors voler! A chaque niveau, vous devez détruire 5 générateurs qui créent des champs de force vous interdisant l'accès à certaines parties du niveau.

Côté 3D, le jeu est particulièrement rapide, bien plus par exemple que Virus, tout en restant très fluide! Les bruitages sont tout à fait corrects, et le jeu se révèle très prenant à jouer.

Réalisation parfaite et jeu prenant, voilà de quoi faire un nouveau hit chez Microstyle, après RVF Honda et Stunt Car Racer.



MICROSTYLE  
Amiga / ST  
Rentrée

**3615**  
**SM1**  
LE TÉLÉCHARGEMENT  
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ  
LES LOGICIELS  
QUI CREVENT  
L'ECRAN.**

SM1, c'est plus de 2 000 logiciels gratuits et très performants, pour les fans de graphismes, de midi, de jeux et d'utilitaires astucieux.

# LES PREVIEWS

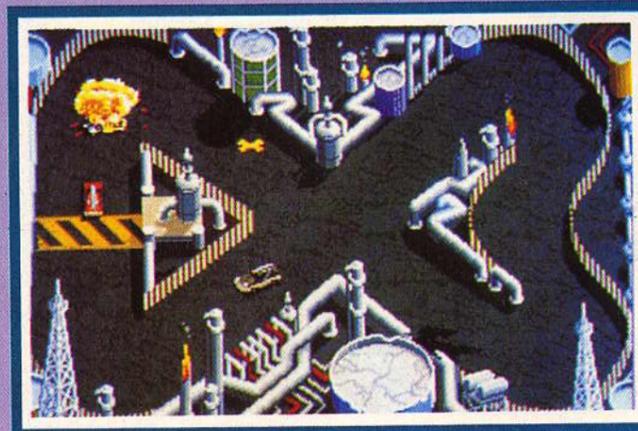
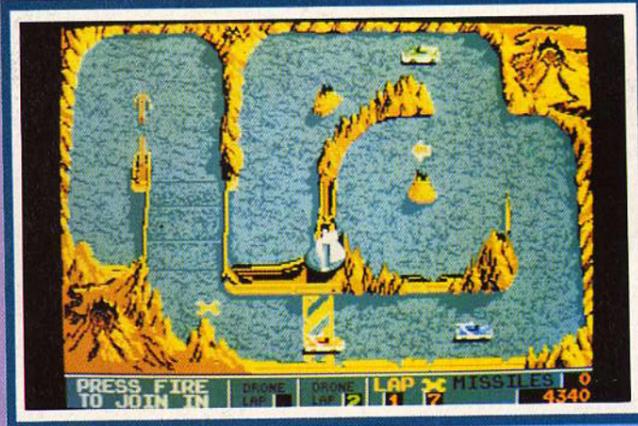
# BADLANDS™



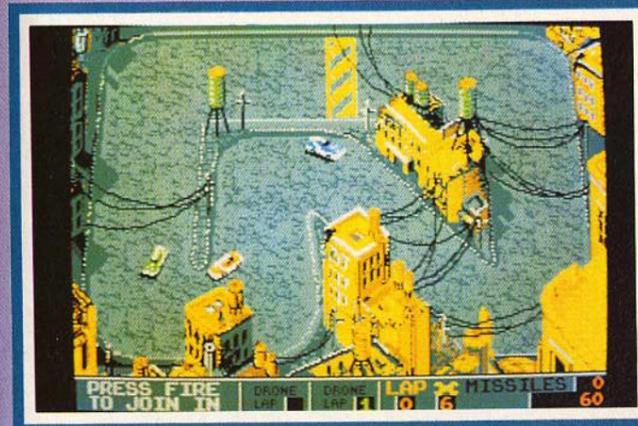
Badlands, c'est un des récents jeux d'arcade de chez Tengen dont la licence a été reprise par Domark. Le jeu reprend le principe de Super Sprint, c'est-à-dire d'une course automobile sur un circuit vu de dessus, et où 1 à 4 joueurs peuvent participer.

Le changement vient du scénario, puisque les courses se déroulent dans des paysages en ruines, à une époque post-atomique. Du coup, on est plus près de Mad Max que des courses automobiles, puisque chaque conducteur est équipé de missiles, et peut donc tenter de détruire ses adversaires.

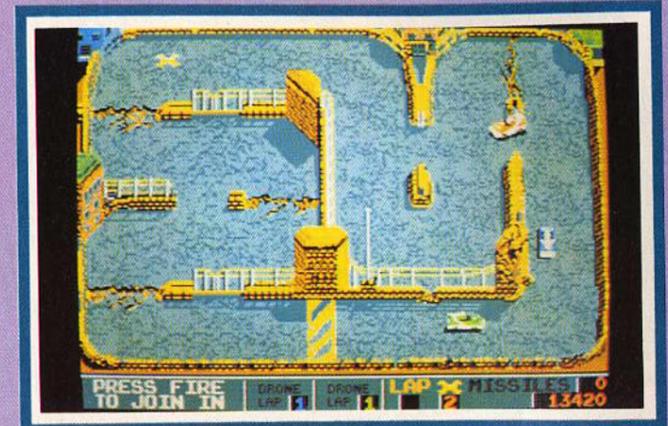
Le jeu comprends 8 circuits totalement différents, au niveau du tracé mais aussi du décor. Et dans Badlands, le décor joue un rôle important, puisqu'il agit sur le déroulement du jeu. Il est en effet entièrement animé, et à tendance à s'écrouler durant une partie, victime de missiles perdus. Dans le tableau de la ville, il faut ainsi éviter les



lignes électriques qui tombent à terre, ou encore le réservoir d'eau qui fini toujours par chuter. Dans le désert, les montagnes s'écroulent et les rochers tombent sur la piste. Dans la raffinerie, des tâches d'huiles envahissent le terrain, le rendant particulièrement glissant. En plus de cela, il y a des éléments du décor, ou parfois des personnages, qui rapportent des bonus (en points, en vies ou en missiles) quand on leur tire dessus!



Si vous terminez premier sur un circuit, vous gagnez le droit de continuer. En fait, quelque soit le nombre de joueurs, il faut qu'ils arrivent avant les voitures dirigées par l'ordinateur pour continuer. Après chaque victoire, vous retournez au stand, où vous



pouvez acheter de l'équipement (missiles, turbo, pneus, pare-chocs...) avant de repartir en course. Les versions Amiga et ST sont assez proches de la version arcade, si ce n'est que l'on ne pourra jouer qu'à un ou deux joueurs. Voici quelques écrans des diverses versions...



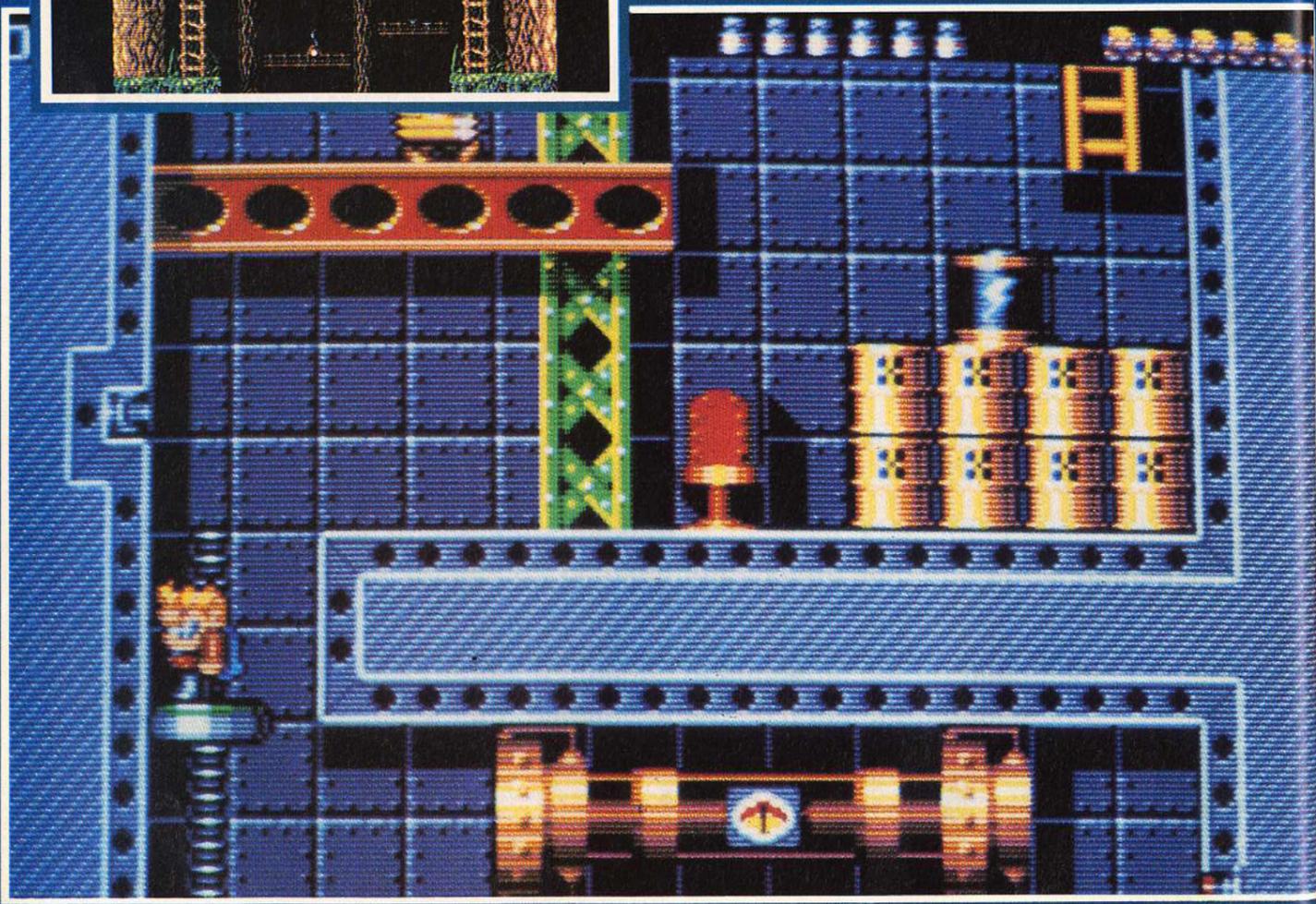
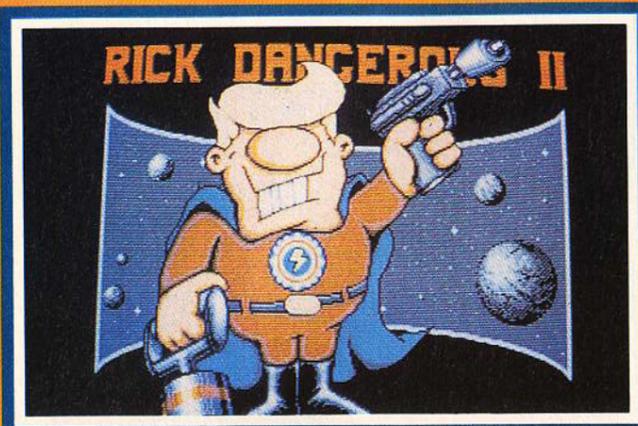
DOMARK  
Amiga / PC / ST  
Octobre

3615  
**SM1**  
LE TÉLÉCHARGEMENT  
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ  
LES MEILLEURS  
UTILITAIRES DU  
DOMAINE PUBLIC.**

SM1 met à votre disposition plus de 2 000 logiciels gratuits. Pour compatibles PC, Atari ST, Commodore Amiga, Apple Macintosh et Amstrad CPC.

# RICK DANGEROUS ?



L'équipe de Core Design nous a concocté une suite à Rick Dangerous (4 d'Or 1989 du Meilleur Jeu d'Action) qui devrait connaître le même succès que son prédécesseur. Chaque niveau commence par un petit dessin animé loufoque... Le premier raconte comment Rick revient à Londres après ses premières aventures, pour découvrir que des vaisseaux extraterrestres survolent la ville. L'un d'eux se pose à Hyde Park, et Rick part l'explorer. Le jeu commence ! Rick est maintenant blond et a une cape sur le dos... On dirait Flash Gordon, mais en bien plus grotesque. D'ailleurs, Rick Dangerous 2 possède des ennemis tout aussi ridicules que dans le 1er épisode, ce qui est loin de nous déplaire. A la fin du premier niveau, le vaisseau part avec Rick sur la planète des extraterrestres, mais tombe loin de leur base. Rick va devoir traverser 3 mondes différents !

Le second niveau se déroule dans le royaume glacé de Freezia, où Rick affronte des espèces de Vikings grotesques. Au troisième niveau, il doit traverser les forêts de Vegetablia, alors que le quatrième niveau l'envoie dans les mines boueuses de la Citadelle de Barfalatropolis. Dans les mines, Rick découvrira des esclaves travaillant à extraire le minerai radioactif permettant à la citadelle de voler dans l'espace. Après avoir libéré les esclaves, il monte dans un ascenseur. Enfin, le dernier niveau permet à Rick d'entrer dans la citadelle. Je ne peux vous dire ce qu'il doit y faire, mais sachez que c'est particulièrement complexe !

Côté nouveautés, il y a des endroits où le sol est glissant, d'autres où la gravité vous joue des tours. En plus de cela, le sprite de Rick change selon qu'il est boueux, mouillé, etc... Le jeu comporte en plus des tableaux secrets.

Le jeu a été amélioré : il est maintenant possible de faire glisser les bombes dans une direction, au lieu de les poser à vos pieds. Cela permet d'ailleurs de détruire plusieurs aliens, ou d'ouvrir des passages apparemment inaccessibles. D'autre part, le jeu possède maintenant des scrollings horizontaux et verticaux.

Les pièges sont encore plus sadiques que dans le premier épisode, mais on progresse mieux...

Enfin, la bonne idée de Core est qu'il est possible d'accéder directement aux quatre premiers niveaux, ce qui permet de jouer un nouveau niveau lorsqu'on est coincé dans un autre. Cependant, pour accéder au dernier, il vous faudra jouer les quatre premiers d'affilée.

Plus beau, mieux fait, plus jouable et toujours aussi drôle, Rick Dangerous 2 est incontestablement le meilleur jeu de plateau à venir dans les mois qui viennent...

FIREBIRD  
Amiga / PC / ST  
Septembre

3615  
**SM1**  
LE TÉLÉCHARGEMENT  
HAUTES PERFORMANCES

**METTEZ DU  
PUNCH DANS  
VOTRE MICRO.**

SM1, on trouve les meilleurs utilitaires, des graphismes déments, des midi qui déménagent. En tout, plus de 2 000 super logiciels.

# FIREBALL



FIREBIRD  
Amiga / ST  
Septembre

Fireball est un jeu de football futuriste, où deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Le but du jeu n'est pas vraiment de marquer des buts mais plutôt de détruire les Salamandre gardant les buts, à l'aide d'un ballon nommé Fireball.

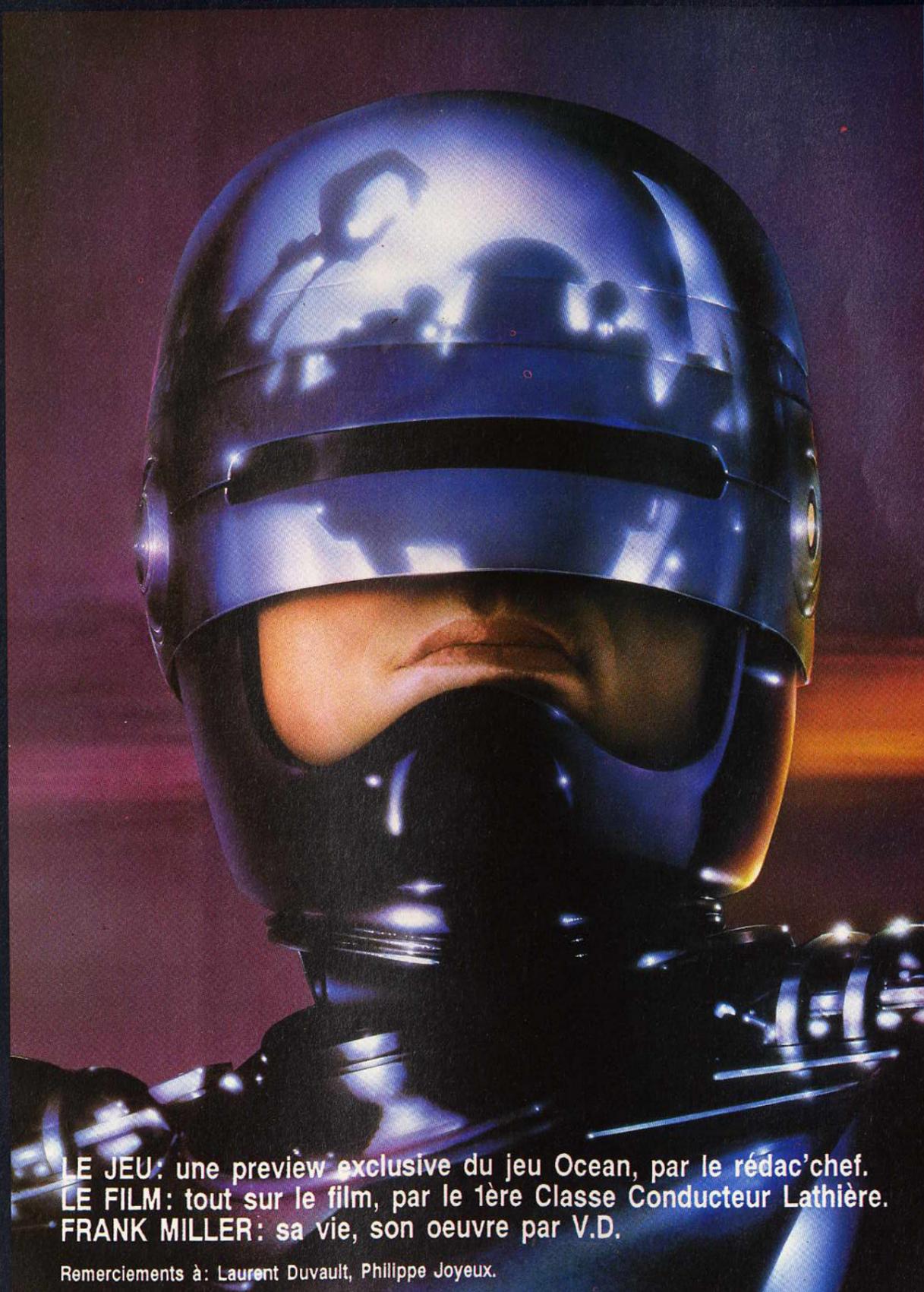
Le terrain de jeu est particulièrement grand, et comporte tout de même 8 buts (4 par équipe), chacun étant gardé par une Salamandre, dont le souffle de feu est fatal aux joueurs.

Pour gagner, il faut donc détruire les quatre Salamandre gardant les buts ennemis, mais ceci ne sera pas facile, car les adversaires feront tout pour vous en empêcher, et le terrain sur lequel jouent les joueurs est en perpétuel mouvement!

Fireball est un jeu incontestablement original, bien réalisé, et plaisant à jouer. Test complet le mois prochain.



# ROBOCOP 2

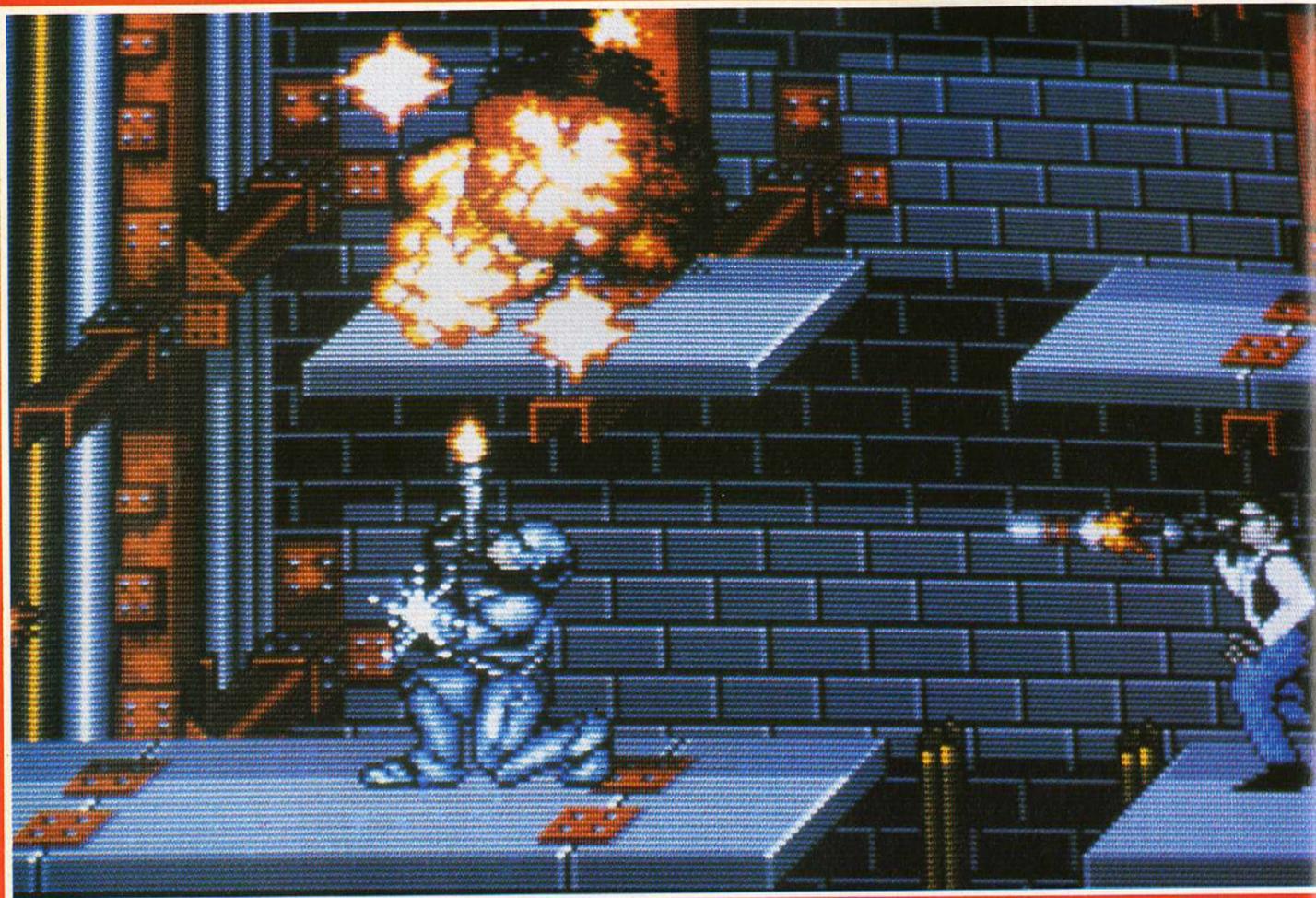


LE JEU: une preview exclusive du jeu Ocean, par le rédac'chef.  
LE FILM: tout sur le film, par le 1ère Classe Conducteur Lathière.  
FRANK MILLER: sa vie, son oeuvre par V.D.

Remerciements à: Laurent Duvault, Philippe Joyeux.

Les photos du film sont Copyright 1990 Twentieth Century Fox  
Les photos & illustrations des albums Dark Knight, Ronin & Liberty sont Copyright Zenda Editions.  
Les photos & illustrations des albums Elektra & Hard Bolled sont Copyright Guy Delcourt Editions.  
Les photos & illustrations de l'album Serval sont Copyright Semic France.

# ROBOCOP 2



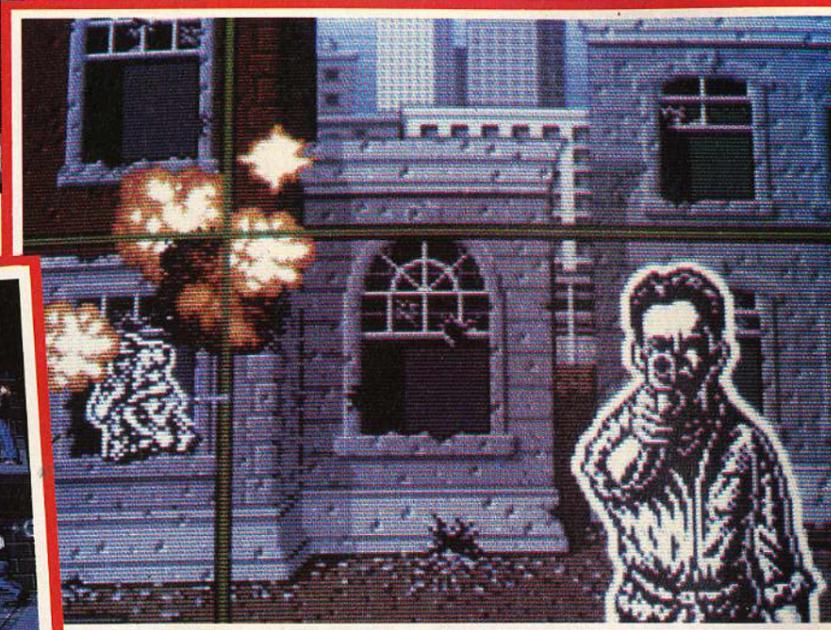
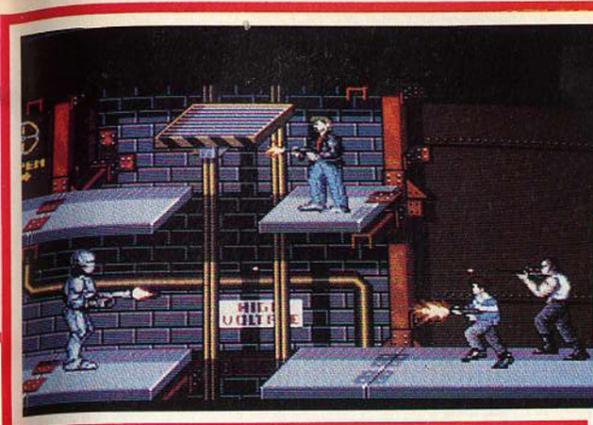
Ocean travaille en ce moment même à la réalisation de RoboCop 2 sur Amiga et ST. C'est l'équipe qui a fait les Incorruptibles, Midnight Resistance et Batman, Caped Crusader, qui s'en occupe, ce qui est particulièrement bon signe.

Le jeu reprend le même système que le premier, mais avec une petite partie réflexion. Tout d'abord, durant la phase principale, où vous avancez en tirant sur tous les ennemis du moment, RoboCop doit maintenant déjouer des pièges, déclencher certains mécanismes ou utiliser des objets afin de passer des obstacles. A côté de ça, l'écran de jeu est bien plus gros, tout comme les sprites. Vous noterez d'ailleurs que l'on reconnaît particulièrement bien les personnages du film dans le jeu.

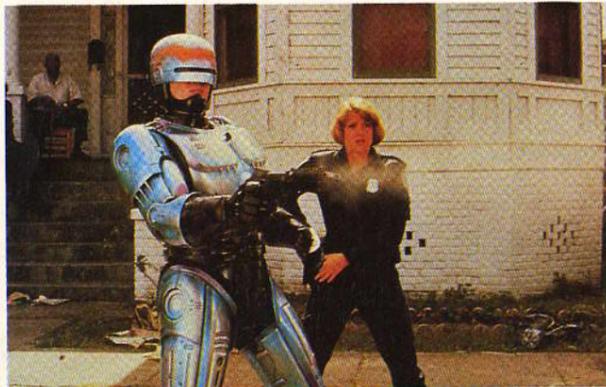
A côté de cela, il y a toujours des intermissions, petits jeux destinés à vous changer les idées, à l'exemple ici du tir sur cible, où RoboCop en profite pour recalibrer sa façon de tirer. D'autres phases seront également présentes, dont une où vous devez réparer les circuits électroniques de RoboCop.



Une meilleure réalisation et un jeu plus intéressant pourrait faire de RoboCop la plus grosse vente de Noël. Mais d'autres concurrents sont sur la piste, comme Dick Tracy de Disney Software, Teenage Ninja Mutant Turtles de Mirrorsoft, ou même Total Recall, toujours d'Ocean!



# ROBOCOP 2



Avant d'aborder ROBOCOP 2, rafraîchissons-nous la mémoire: vous vous souvenez de ce Détroit futuriste où règne la violence, chapeauté par un cartel gigantesque, l'O.C.P. (Omni Consumer Products), dont la dernière lubie est de contrôler la police; une police, il faut bien l'avouer, dont les moyens sont quelque peu dépassés par l'avalanche de crimes qui submerge la ville (Détroit n'a pas été choisi au hasard, c'est actuellement une des villes les mieux classées au Top 50 des assassinats au USA). Les techniciens géniaux de la firme mettent au point l'arme ultime contre les malfaisants de demain: Robocop, être de chair et d'acier bricolé avec ce qui reste de Murphy, flic tombé au champ d'honneur. Et ce dernier de nous prouver l'efficacité de la technologie moderne, en balayant les voyous dans un déferlement d'effets spéciaux spectaculaires. Qui plus est, la morale est sauve, puisque l'homme triomphe de la machine: Murphy retrouve peu à peu ses souvenirs et son identité d'être humain, malgré son apparence de boîte de conserve et en dépit d'un lavage de cerveau, ce qui prouve une fois de plus la supériorité du neurone sur la puce (...). Happy end!

Le décor reste le même, et quelques années ont passé; dès le début l'ambiance se fait plus sombre encore, avec pour toile de fond incident nucléaire, disparition de la couche d'ozone et apparition d'une nouvelle drogue. ROBOCOP 2 se veut encore moins rassurant que son prédécesseur et nous promet un futur immédiat fort sympathique!

Le climat de terreur s'intensifiant avec la venue du Nuke, cette drogue à la couleur chatoyante vendue dans des injecteurs jetables (SIDA oblige), les membres de la police de Détroit se lancent dans une grève massive, à laquelle ne participe évidemment pas notre ami Murphy, pas plus que son binôme de choc, la sémillante Lewis. Il leur échoit en conséquence un surcroît de travail, et dès le début du film l'action crépite à une cadence infernale.

Paul Verhoeven a laissé la place à Irvin Kershner, surtout connu en France par le grand public en tant que spécialiste des "suites", puisqu'il fut le réalisateur de L'Empire contre-attaque et de Jamais plus jamais; cependant son nom est lié à un cinéma (beaucoup!) plus intimiste, et sa carrière est jalonnée de films qui tiennent des places fort honorables dans des registres variés, comme The young captives ou Les yeux de Laura Mars. Mais les choses étant ce qu'elles sont et le cinéma américain ne connaissant pas le cloisonnement débile et misérable entre les réalisateurs "intellos" et ceux qui travaillent dans des superproductions, il a su devenir une valeur sûre des films à gros budget.

La même remarque est également valable pour Peter Weller, pur produit de l'Actors' Studio qui a connu une carrière de théâtre avant de faire ses vrais débuts au cinéma dans Shoot the moon d'Alan Parker et Buckaroo Banzai en 1984. La filmographie de Lewis, alias Nancy Allen, est quant à elle plus homogène, plus "à la française", et ses points forts sont Carrie, Pulsions et Blow out de Brian de Palma.

Revenons-en à l'action proprement dite: sans vous dévoiler l'intrigue, laissez-moi vous parler du titre. Le 2 n'exprime pas que le fait qu'il s'agisse de la suite, mais bien évidemment, comme vous devez vous l'imaginer, fait référence au deuxième "bébé" de l'O.C.P. Je vous laisse le découvrir par vous-même, mais personnellement je n'ose imaginer le troisième...

Franck Miller (voir dossier) et Walon Green (qui co-écrit La horde sauvage) sont les scénaristes de talent de cette suite à la fois plus violente, plus mouvementée et plus angoissante; le malheureux héros est soumis à rude épreuve, et se voit même entièrement reprogrammé après un démontage forcé (voir photo) dans le but de le discréditer aux yeux de l'opinion publique. Cela donne alors lieu aux scènes les plus cocasses, lorsque Murphy, doté de plusieurs centaines de directives, réagit de façon pour le moins curieuse! Ceux d'entre vous qui ont vu l'extrait utilisé dans les salles de cinéma: "thank you for not smoking" voient ce que je veux dire. La trame du film est en effet la suivante: l'O.C.P. et son patron (Dan O'Herlihy) toujours aussi sympathique veulent mener Détroit à la banqueroute, afin de tout racheter à bas prix et de reconstruire une cité nouvelle, genre Métropolis. Le maire essaie désespérément de sauver sa ville, et doit pour cela s'allier à un jeune truand -très jeune, même, interprété par Gabriel Damon, 12 ans- qui détient un magot impressionnant après la mort de Cain, son patron responsable de la distribution du Nuke. Après plusieurs essais aussi désohilants qu'infructueux pour mettre au point un nouvel androïde, Robocop 2 voit le jour; vous avez bien entendu deviné que l'affrontement est inévitable!

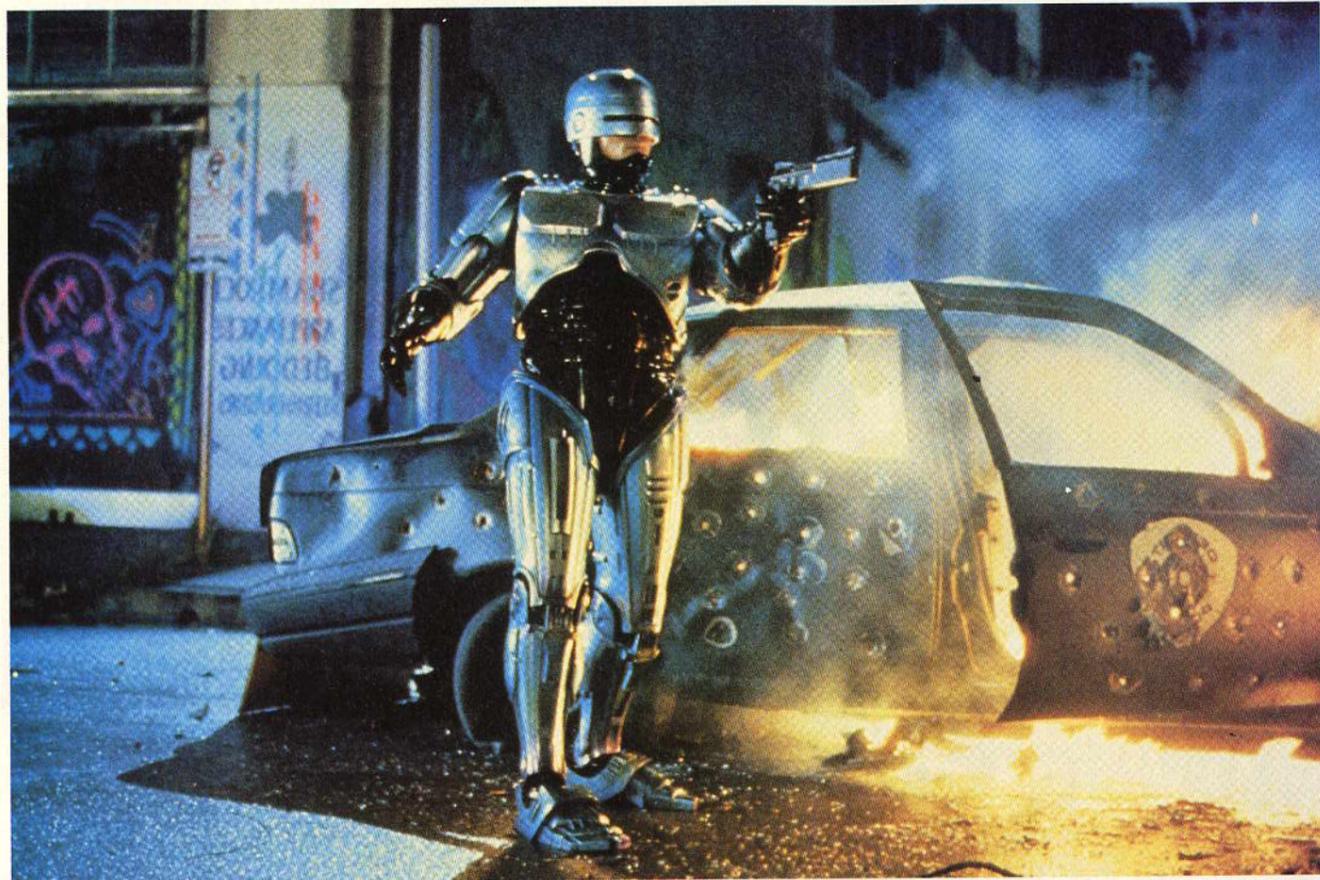
Les effets spéciaux sont encore plus déments que dans le 1, c'est vous dire, avec en plus de superbes images de synthèse pour représenter le visage du deuxième joujou. Le costume de Robocop est toujours dû au génial Rob Bottin, à qui l'on doit Star wars, King Kong de John Guillermin, The thing de Carpenter, Les sorcières d'Eastwick de Georges Miller, et qui a travaillé sur LE film de la rentrée (dixit le chef!): Total recall de Paul Verhoeven avec Arnold Schwarzenegger. Rien que ça!

Chris Walas fut quant à lui chargé d'adapter le costume de Robocop aux cascades, ce qui n'est pas une mince affaire. Il fut l'auteur des maquillages de Scanners, puis travailla pour ILM (sur Les aventuriers de l'Arche perdue et Le retour du Jedi), il conçut les multiples Gremlins et obtint un oscar pour les métamorphoses qu'il réalisa dans La mouche. Il est également le réalisateur de La mouche 2.

Phil Tippett est le constructeur et l'animateur du Robocop 2, que l'on peut sans hésiter désigner comme étant la plus belle animation de robot jamais conçue. Il s'était déjà illustré avec les "walkers", les robots d'attaque de l'Empire dans L'Empire contre-attaque. En bref, on peut dire que Robocop 2 vaut le détour, ne serait-ce que pour la qualité époustouflante de ses effets spéciaux.

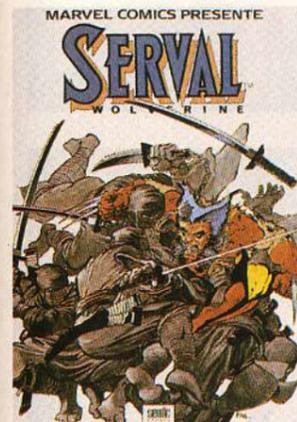
Bien sûr, il se trouvera toujours des grincheux pour rétorquer que la technique n'est pas une fin en soi dans le cinéma, et que le scénario privilégie un peu trop l'action au détriment du côté psychologique du personnage de Murphy. Il n'en reste pas moins que Robocop 2 est un excellent film d'action, où l'on a à peine le temps de souffler, servi par une qualité technique irréprochable.

Une seule chose m'étonne, mais c'est peut-être dû à un gâtisme précoce ou à mon petit côté réac: il se dégage des images et de l'action une réelle violence, et je m'attendais à ce qu'il soit interdit aux...toujours est-il que non! Seuls les spectateurs plus jeunes que Hob, le jeune délinquant précité, sont cordialement invités à aller voir Dick Tracy. Il reste à espérer que le scénario ne prenne pas des allures de prophétie, sinon les vendeurs de hifi vont devoir se méfier de tout groupe de gosses entrant dans leur magasin. O tempora o mores!



# FRANK MILLER:

## LE RENOUVEAU AMERICAIN



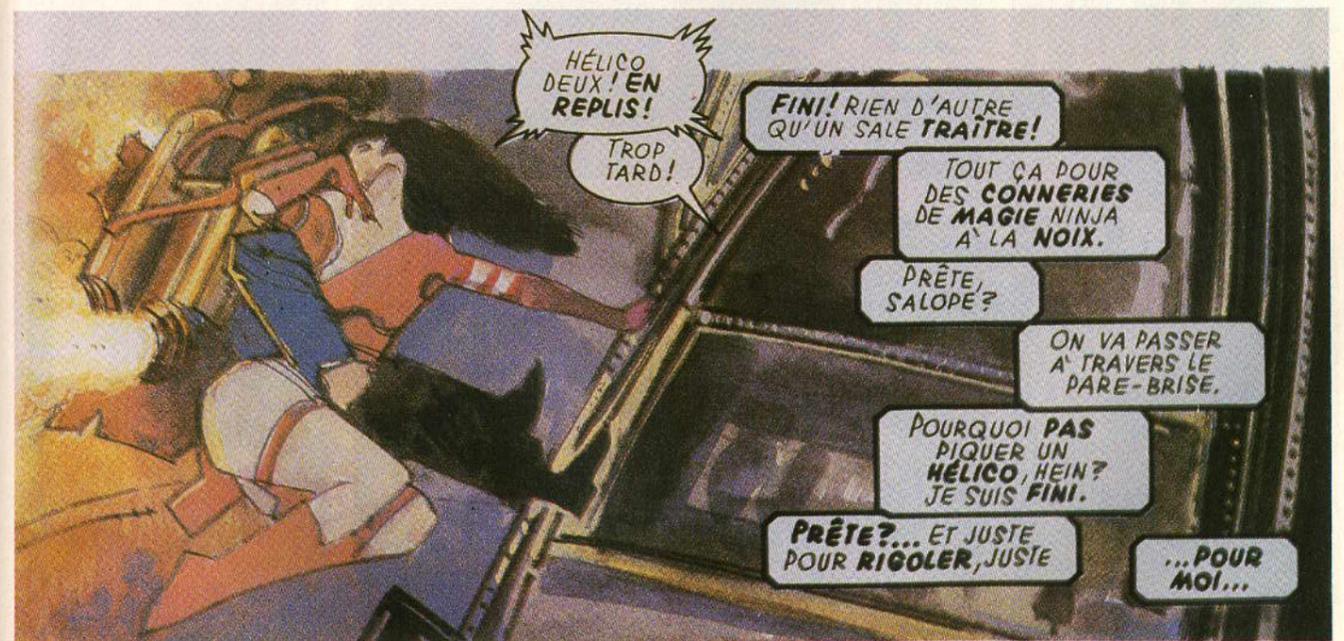
Frank Miller, dessinateur et scénariste né en 1957 aux USA. C'est en 1978 qu'il publie ses premières planches chez Gold Key; simultanément il signe un certain nombre de récits de guerre pour DC et crée finalement aux éditions Marvel des séries comme Peter Parker alias l'Araignée, ou encore Elektra.

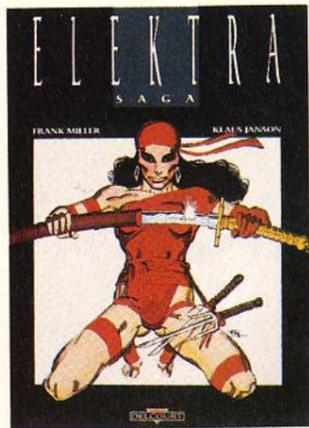
1983 voit la naissance de Ronin pour DC. En 1986 il dessine et écrit les scénarios de Batman, Dark Knight pour la même firme. 1988 fut une année faste avec le retour d'Elektra, la création de Liberty avec gibbons comme illustrateur, et Hard boiled en tandem avec Geof Darrow pour les dessins. Mais Miller, pour le grand public, c'est avant tout le scénariste de Robocop 2.

Le style de Miller et son côté novateur dans le milieu du comics en font un des dessinateurs et scénaristes les plus appréciés; il a su donner une dimension nouvelle à ce qui n'était alors que de la BD pour adolescents, élargissant le champ des lecteurs vers le monde adulte.

En tant que dessinateur, ses performances restent classiques et peu spectaculaires, mis à part quelques exceptions. L'ensemble de son oeuvre dessinée est de qualité variable et ne suscite pas la fascination.

Il en est autrement de la plupart de ses scénarios, dont la noirceur, le pessimisme et l'esprit critique en font de véritables petits chefs-d'oeuvre de drame psychologique. L'hyper-violence se mélange au quotidien; le résultat en est toujours sulfureux, situé entre réalité et fiction. Le rêve américain version Miller a un arrière-goût de pourriture.



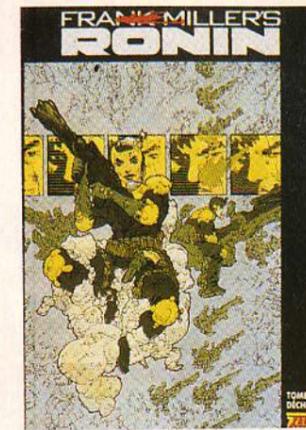
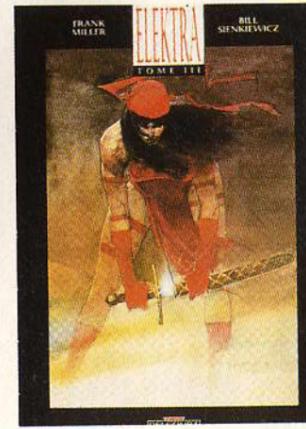
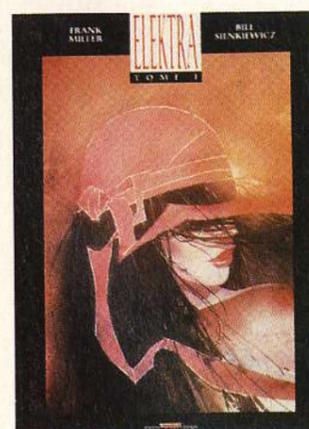
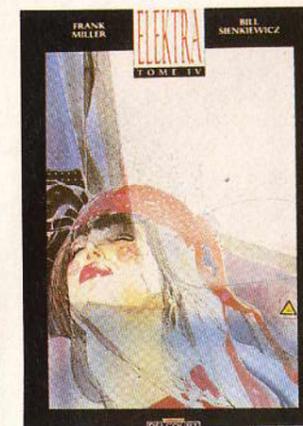
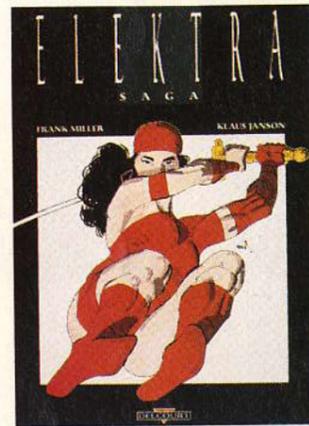


Elektra, assassin/ninja accompli, a été crée par Franck Miller dans le cadre de la série Dardevil. Les deux personnages tombent amoureux l'un de l'autre, rencontre fatidique s'il en est puisque qu'elle en meurt. Mais tout ne s'arrête pas là, l'organisation de la main (confrérie de ninja) réussit à lui redonner vie et lui fait accomplir un certain nombre de forfaits.

La première série en quatre épisodes des Elektra, entièrement réalisée par Franck Miller, nous conte l'histoire de cette fille de milliardaire grec, brillante étudiante et tueuse à gages. Les dessins sont ce qu'ils sont, pas brillants dans l'ensemble. Le scénario quant à lui n'est pas inintéressant, à lire.

Pour le deuxième volet de cette série toujours en quatre volumes, le scénario reste de Franck Miller mais les dessins, eux, sont du talentueux Bill Stenkiewicz. Le scénario reste de qualité, les dessins sont beaux.

Editeur : Guy Delcourt  
Genre : Comics

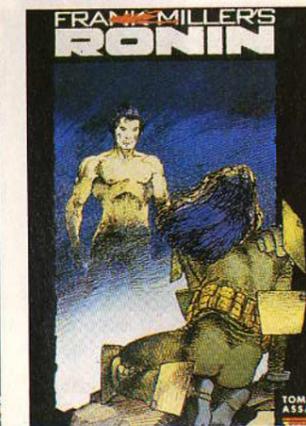


Ronin est un samouraï du Japon du XIIIème siècle, déshonoré et propulsé dans le New York du XXIème siècle qui prend ses racines dans le tréfond de l'esprit de Miller; il devra y affronter malédiction et genre humain.

L'histoire est originale et bien argumentée, le dessin est égal à lui-même. Le découpage scénique toujours aussi intéressant. A voir.

Composée de six volumes, cette saga devrait vous dépayser, c'est le moins que l'on puisse dire.

Editeur : Zenda  
Genre : comics





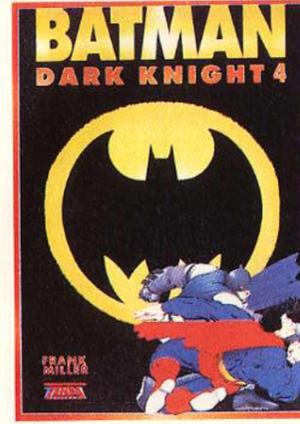
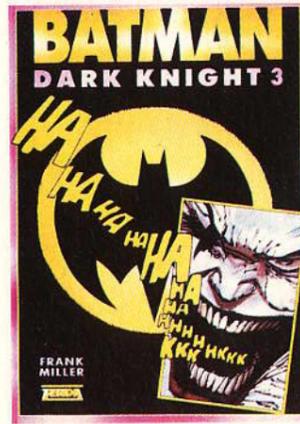
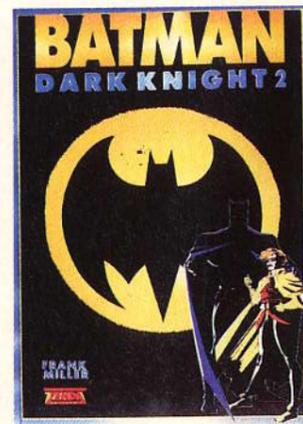
Batman ou la série des Dark Night composée de quatre volumes est certainement une des œuvres les plus significatives de Miller.

Publié en 1986 par DC comics, ce récit dessiné de près de deux cents pages confronte un Batman du troisième âge aux forces de l'ordre et du chaos qu'il met dans le même panier et traite de façon égale, le clou de cette bande dessinée restant pour les lecteurs un formidable coup de poing à la mâchoire de Superman par l'ineffable Batman.

Les dessins plus travaillés qu'à l'ordinaire sont acceptables, voire assez bons. Le rythme est donné par le découpage scénique auquel nous sommes habitués, à couper le souffle.

Le comics venait de passer avec cette œuvre du monde des enfants à celui des adultes; Miller aura été un des précurseurs du genre et aura su entraîner beaucoup d'émules à sa suite dans le monde impitoyable du comics et de la bande dessinée en général.

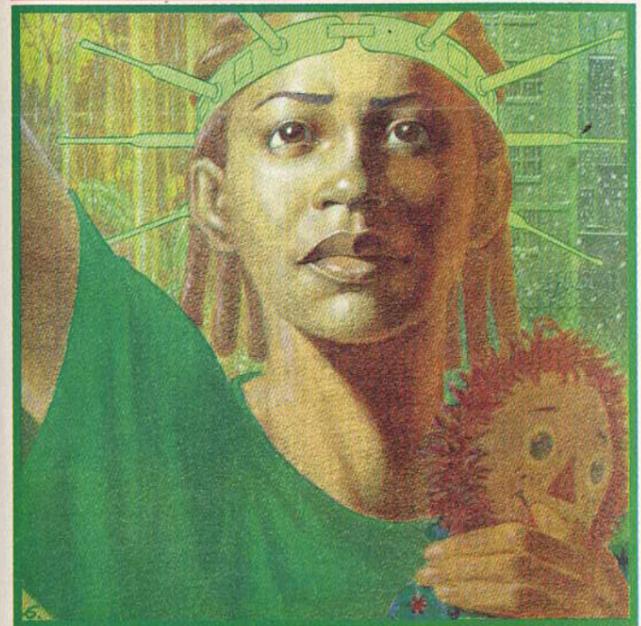
Editeur: Zenda  
Genre: comics



FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS

# LIBERTY

★ UN RÊVE AMÉRICAIN ★



## 1: JUNGLES

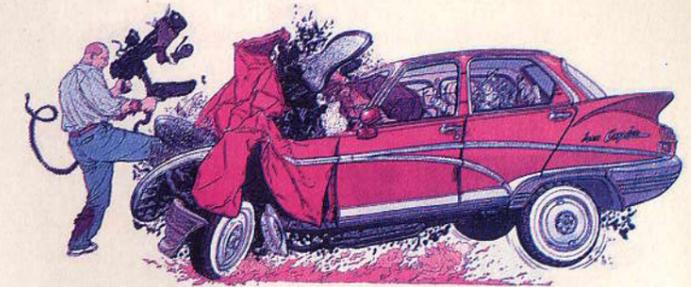
Liberty. Un rêve américain 1: Jungles. Le scénario est de Frank Miller, les dessins de Dave Gibbons. Événement de l'année, cette série composée de quatre albums de grande qualité allie le meilleur de Miller et le talent de Gibbons.

Les dessins collent parfaitement à leur sujet. Dans un style réaliste, ils illustrent à merveille les propos de Miller. Le trait est clair et incisif, les couleurs éclatantes comme les fleurs de la violence du ghetto où vit Martha Washington, héroïne de cette histoire.

Le scénario est à l'image de la taille du continent américain. Ghetto racial et social, guerre, fascisme et totalitarisme sont omniprésents dans ce monde si proche du nôtre où Martha essaie de survivre. Mal née, noire de peau, ses seuls atouts sont sa détermination et son instinct de survie.

Peinture étonnante d'une Amérique que l'on peut reconnaître, même si la fiction doit mieux faire passer la pilule; œuvre politique peut-être, chef-d'œuvre sûrement.

Editeur: Zenda  
Genre: anticipation

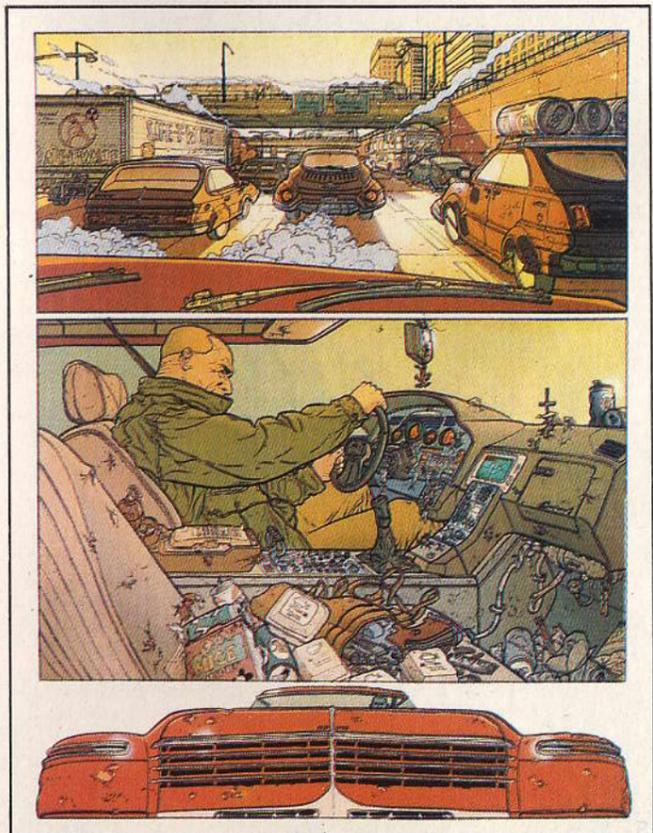


Autre grand événement de l'année, la sortie de *Hard boiled*, album fait en collaboration avec Geof Darrow pour la mise en images, sur un scénario de Miller qui à première vue est très intéressant.

Geof Darrow est un dessinateur américain né en 1954 en Iowa (USA). Il commence sa carrière comme directeur artistique et travaille par la suite aux studios Hanna-Barbara, pour lesquels il crée de nombreux personnages de dessin animé. A collaboré à la réalisation d'un portfolio avec Moebius: *La Cité Feu*; c'est par son entremise qu'il fait la connaissance de Miller et que débute leur collaboration pour *Hard Boiled*, qui doit sortir courant novembre 90.

Un récit plein de violence dans une société qui tient de *Blade Runner* et de *Brazil*. Au vu des premiers dessins, Darrow a su imposer un style personnel à cette série qui semble sortir des sentiers battus. A suivre.

Editeur: Guy Delcourt  
Genre: anticipation  
Parution: novembre 90





# DICK TRACY

Un an après Batman, un nouveau logo envahit nos rues! C'est celui de Dick Tracy, détective privé des années de la prohibition, d'après une bande dessinée de Chester Gould, aussi connu aux Etats-Unis qu'inconnu en France. Quand on sait les décevants résultats obtenus l'année dernière par Batman, on peut s'inquiéter quant à la réussite de Dick Tracy en France, qui dispose d'une campagne publicitaire semblable, d'une bande annonce ayant le même look, et d'une bande originale très voisine, et d'ailleurs créée par le même compositeur: Danny Elfman. Seulement derrière Dick Tracy, on retrouve deux noms à succès: Warren Beatty, réalisateur, producteur et acteur principal du film, et The Walt Disney Company. Qu'en est-il de ce film jusqu'à maintenant bien secret?

Le logo, le lettrage et les photos du jeu Dick Tracy sont copyright 1990 Disney Company. Les photos du jeu Dick Tracy sont copyright 1990 Disney Company. Les photos du jeu Dick Tracy sont copyright 1990 Disney Company.

# DICK TRACY SELON WARREN BEATTY

Dick Tracy est inspiré d'une bande dessinée des années 30, ce qui explique le fait que le personnage soit peu connu en France. La particularité de cette BD est de n'être composée que de couleurs primaires, ce qui lui donne un look assez particulier. L'idée de Warren Beatty, véritable initiateur du projet, fut de réaliser un film employant un minimum de couleurs.

Ainsi, le film comporte un rouge, un bleu, un violet, etc., qui sont toujours les mêmes, quel que soit l'objet auquel ils se rapportent. Evidemment, c'est visuellement étonnant, et même si à première vue cela paraît d'un goût douteux, après les premières minutes du film, on s'aperçoit que cela donne vraiment un aspect bande dessinée au film. Réalisé entièrement en studio, le film a demandé un travail fou aux décorateurs et aux costumiers qui ne disposaient que d'un très faible nombre de couleurs pour réaliser décors et costumes.

Le film comporte une ribambelle de "vilains", que Tracy rêve d'emprisonner. Leur chef, "Big Boy" Caprice, est joué par Al Pacino, mais parmi les méchants, on retrouve bien des acteurs connus comme Dustin Hoffman ou encore William Forsythe. Cependant, il n'est pas toujours facile de les reconnaître, puisqu'ils sont tous grimés de manière à être particulièrement laids. Et on peut dire que c'est réussi, la galerie des méchants étant particulièrement abominable. Ce fut une des grosses difficultés du tournage, puisque les acteurs devaient être maquillés entre 2 à 4 heures tous les jours, ce qui les obligeait à être au studio très tôt le matin!

Madonna joue le rôle de la femme fatale du film, Breathless Mahoney. Son rôle, bien ambiguë, consiste sur-

**Imperméable et chapeau jaune: le costume du héros.**

**Une vue très BD de la ville.**



**Le cimetière: un nouvel étalage de couleurs!**



**Un des mauvais du film.**

**Dick Tracy en pleine guerre des gangs.**



tout à chanter, ce qui tombe particulièrement bien, puisque c'est ce qu'elle fait de mieux.

Côté effets spéciaux, tout s'est surtout fait au niveau des décors. Il y a en effet de nombreuses vues de la ville au loin, et on a dû faire appel à l'utilisation de Mate Painting. Il s'agit de peintures particulièrement réalistes, faites sur une vitre. L'image peinte est alors superposée à une scène du film, et le tout donne ainsi une scène réaliste et crédible.

En fait, le film se décompose en deux parties: la majeure partie du film présente des scènes très visuelles, avec des personnages nombreux, et une atmosphère relativement tendue, mais qui n'éclate que dans la seconde partie, lors du final. C'est dans cette dernière partie du film que toute l'action et la violence du personnage éclate, rappelant à la limite le final de *Bonny & Clyde*.

## LE SCÉNARIO

Au début du film, Flattop, bandit notoire, élimine Lips Manlis, déclenchant ainsi une véritable guerre des gangs, à laquelle Dick Tracy va se retrouver mêlé. Ce sera en fait un affrontement constant entre les hommes de Big Boy "Al Pacino" Caprice et la police, affrontement qui se terminera véritablement en duel. Quelques personnages viendront étoffer l'histoire, comme Madonna dans le rôle d'une chanteuse de cabaret attirée par Tracy mais au service de Big Boy Caprice, Tess Trueheart, la fiancée de Tracy, ou encore le Kid, un gamin des rues que Tracy recueillera et qui deviendra un de ses meilleurs alliés.

Dick Tracy entre les mains des truands...



La table des mauvais, avec au fond, Al Pacino.



The Blank, mystérieux personnage au double-jeu.

Le Kid joue un rôle plus qu'important dans le film.



Dick Tracy chemin...



Dick Tracy et sa fameuse montre radio.

Flattop en plein combat.



## LE RÉSULTAT

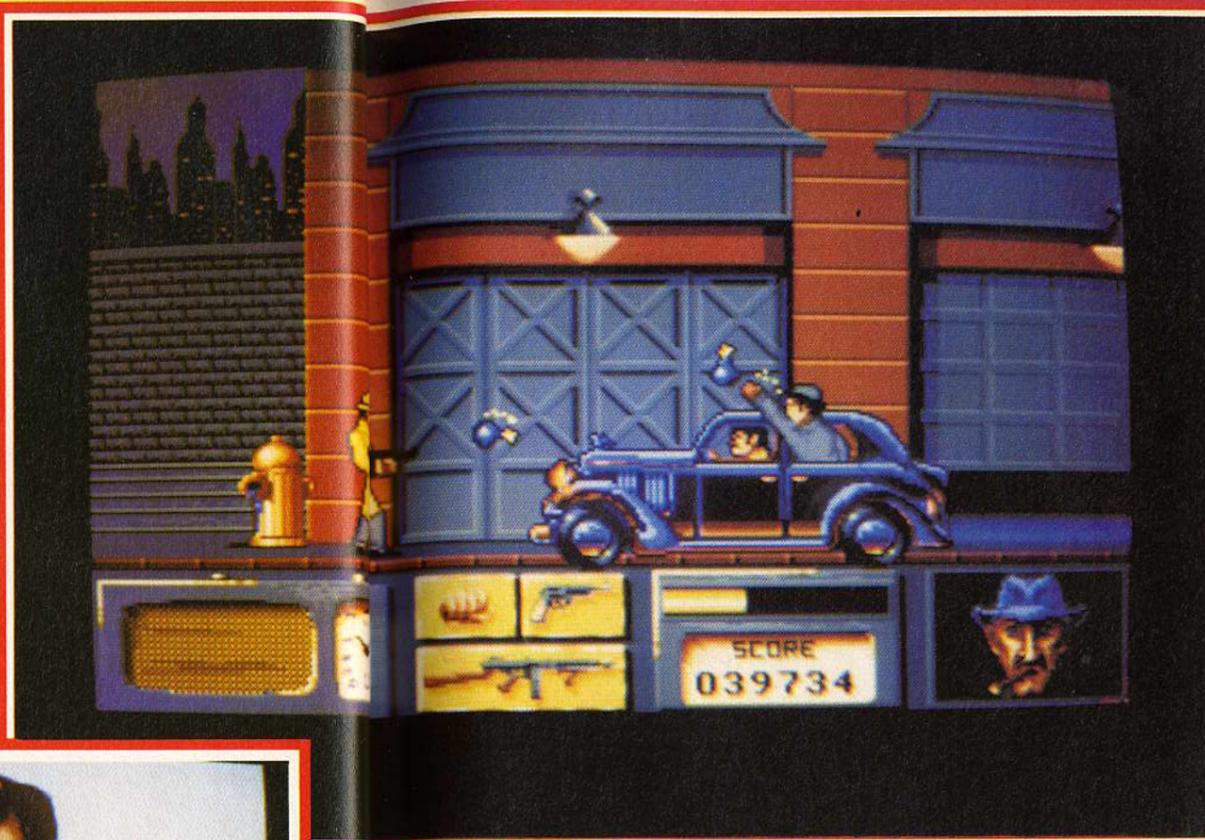
Au final, Dick Tracy pourrait très bien marcher beaucoup mieux que *Batman* l'année dernière. C'est tout d'abord une production visant une clientèle plus jeune que celle du *Caped Crusader*, ce qui devrait être renforcé par la présence de Madonna. Avec en plus une musique assez bonne (quoique ayant vraiment des airs de *Batman*), signée Danny Elfman, *Dick Tracy* est un spectacle pour les très jeunes, comme Disney a l'habitude d'en offrir. C'est également une expérience visuelle comme on n'en reverra certainement pas avant... *Dick Tracy 2*, qui a bien des chances d'être un jour réalisé!

En attendant, *Dick Tracy* sort le 26 septembre dans toutes les salles, mais vous en réentendrez assurément parler d'ici là.

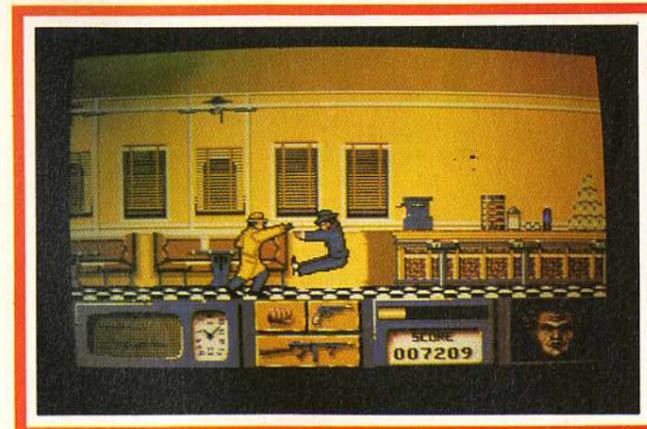
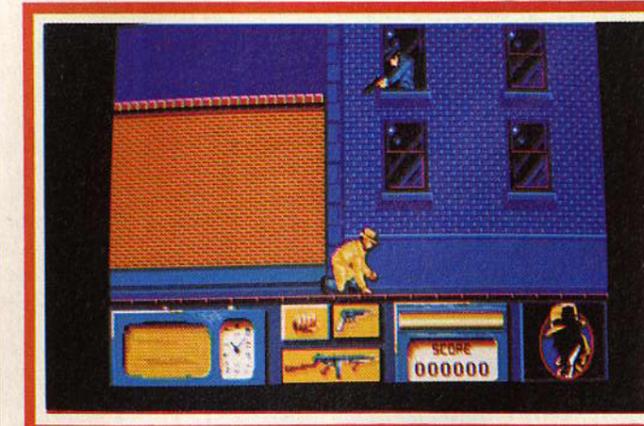
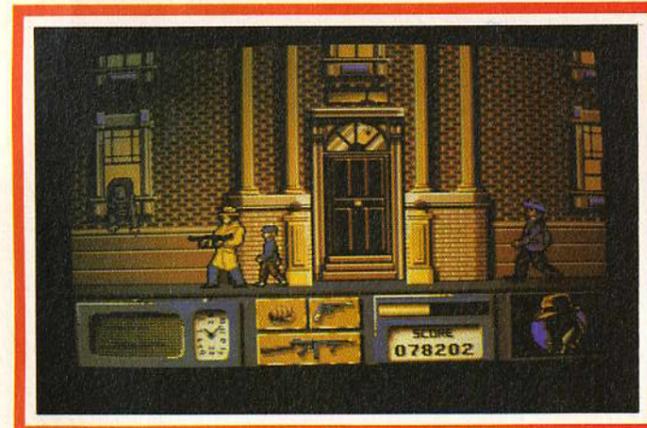
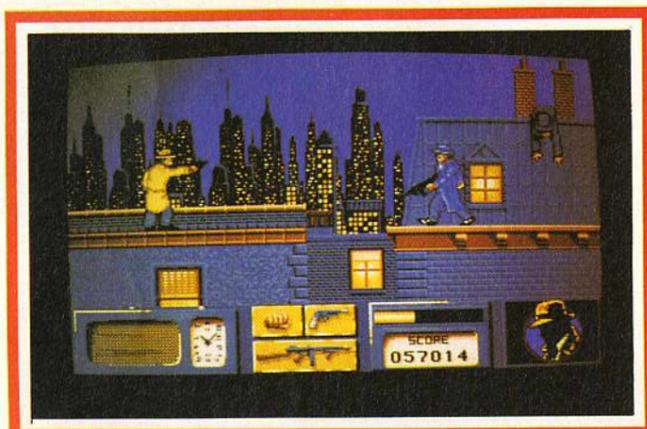


# DICK TRACY:

C'est Disney Software, label entre les mains de Nathan et Titus, qui prépare le jeu adapté du film. Dick Tracy, le jeu, devrait sortir en octobre sur Amiga, PC et ST. C'est, comme on aurait pu s'en douter, un shoot'em'up, rappelant un peu Robocop. Vous dirigez Dick Tracy (qui l'eût cru?) et avancez dans un décor qui scrolle horizontalement. A

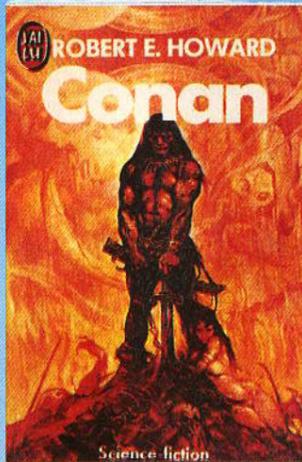


# LE JEU



l'écran, de nombreux truands apparaissent en tentant de vous éliminer avec les armes qu'ils possèdent, le plus souvent des armes à feu. Vous avez le choix entre l'utilisation du revolver, de la mitraillette ou de vos poings. Chaque ennemi dispose d'une vitalité propre, ce qui veut dire qu'il faudra souvent les toucher plus d'une fois avant de pouvoir continuer. Le jeu comporte plusieurs niveaux,

entrecoupés de petites scènes où apparaissent les "méchants" du film. Graphiquement, Dick Tracy est particulièrement fidèle au film, que ce soit dans le choix des couleurs pour les personnages et les décors ou au niveau des pages graphiques particulièrement soignées des personnages du film. Le jeu devrait être disponible aux alentours du 20 octobre.



Robert Erwin Howard, né en 1906 à Peaster (Texas), s'est suicidé en 1936 à la nouvelle de la mort de sa mère. La saga des Conan est sans conteste l'aspect le plus célèbre de son oeuvre à combien monumentale, si l'on considère la courte durée de sa carrière d'écrivain.

Howard, étant lui-même un individu imposant par la taille et la carrure, a parsemé ses récits de personnages au physique impressionnant. Cette tendance trouve son apogée avec la "venue au monde" de Conan, beau bébé s'il en fut.

Conan naît dans un monde de légende, situé dix mille ans avant notre ère et huit millénaires après qu'Atlantide ait été engloutie par les flots. Dans cet univers féroce où la violence physique est quotidienne et ne connaît comme limite que la puissance de la magie, ce barbare venu de Cimmérie (contrée du nord où coule encore le sang des Atlantes) va se tailler un morceau de roi grâce aux atouts exceptionnels dont la nature l'a doté.

Que voilà une merveilleuse idée de rééditer la collection complète des aventures de ce héros de légende! J'ai Lu a de plus fait appel à Frazetta pour les couvertures, et son style inimitable convient idéalement au personnage. Les épisodes de la vie de Conan sont ici classés dans une idée d'ordre chronologique; les premières nouvelles voient ce "grand garçon" de moins de vingt ans

partir à la conquête du vaste monde. Tour à tour mercenaire, voleur, pillard, accompagné ou solitaire, il évolue souvent en marge des dures lois des contrées qu'il traverse et survit la plupart du temps grâce aux larcins qu'il commet ici ou là. Il vit au jour le jour, sans idéaux ni but précis, mais avec une rage de vivre et une ardeur au combat dont ceux qui barrent son chemin font la funeste expérience, sans avoir le temps d'en profiter.

Les huit volumes sont composés d'histoires courtes dont chacune retrace un épisode original de la vie mouvementée de cet aventurier infatigable. Conan fait tour à tour l'expérience de la magie, de la duplicité des hommes, des monstres innommables qui peuplent son monde, que sais-je encore... mais une chose reste certaine dans son esprit de barbare: peste soit des sorciers!

Au fil des ans et des péripéties auxquelles il survit tant bien que mal, parfois par miracle, Conan acquiert une expérience qui couvre une vaste étendue de compétences; il devient l'homme d'action parfait, la machine à tuer idéale que l'on connaît et qui fut maintes fois représentée dans diverses BD puis dans les deux films avec Arnold Schwarzenegger.

Howard est sans nul doute un des maîtres du récit d'action, et son style nerveux et descriptif, ainsi que son imagination débridée font de cette saga une pièce fondamentale de l'Heroic Fantasy du début du siècle. Ce genre plutôt confidentiel à l'époque a connu un succès grandissant, notamment avec la parution du cycle du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien après-guerre.

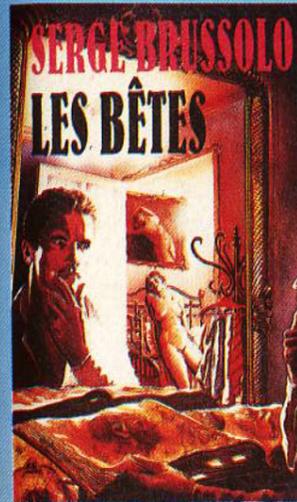
Mais ce succès est également dû aux travaux acharnés des disciples d'Howard qui ont développé, fait paraître, achevé et continué son oeuvre après sa mort prématurée. "Two-guns Bob" avait en effet laissé une grande partie de ses récits de Conan à l'état d'ébauche, et Sprague de Camp et Lin Carter ont su conserver l'esprit de leur ami défunt.

Il faut à tout prix lire Conan, de préférence d'une seule traite si vous en avez le courage; je ne vous garantis pas que vous allez tous adorer, mais c'est un morceau de la littérature américaine "parallèle" qui vaut tout de même le détour. Et ceci sans parler des autres oeuvres d'Howard, dont certaines sont à mon avis bien supérieures, comme certaines nouvelles policières, sur le sport ou le Far West ou encore les aventures hallucinantes de Solomon Kane. Quoi qu'il en soit, attention au piège, car si vous commencez Howard et devenez un fan comme beaucoup d'autres avant vous, je vous promets de longues heures d'insomnie, plongé dans des aventures haletantes!

Édition: J'ai Lu  
Genre: Heroic Fantasy



T.L.



Serge Brussolo, écrivain français (nous avons déjà parlé de lui dans notre numéro précédent). Nous parlerons de deux nouveaux titres dans ce GEN 4: *Les Bêtes*, paru en juillet, et *L'Épave*, qui sera disponible à partir du 19 septembre et dont les éditions Gérard de Villiers ont bien voulu nous envoyer une épreuve avant sa parution, pour votre information et notre plus grand plaisir.

*Les Bêtes* a pour contexte une société aseptisée, malade de ses origines. Un homme: Hertz, dont l'enfance a été bercée par le Grand Nettoyage, soit l'extermination du monde animal, devient une antithèse de l'humanité, humanité qui renie son odeur et son corps, pour devenir l'incarnation de la bête et de son instinct de survie. Plusieurs autres individus sont atteints de ce mal mutagène, mais tous n'ont pas la chance d'être prédateurs.

Le style ne change pas, toujours aussi insinuant. L'ambiance devient rapidement malsaine, la situation et les personnages se désagrègent suivant un schéma inéluctable et fascinant.

*L'Épave* fut publié antérieurement de façon tronquée aux éditions Syry sous le titre *Les Écorcheurs*; cette réédition du texte intégral est la bienvenue. Le héros est un jeune adolescent ivre de l'espoir de pouvoir quitter sa misérable vie sur un voilier, apprenti apothicaire

dans une ville rongée par la pollution, qui ne rêve que de bateaux et de voyages lointains. Mais quand la chance lui sourit, il s'aperçoit que l'étrange navire sur lequel il doit s'embarquer est en partie constitué par les décors de l'ancien Théâtre Varnoussi ou "Les Folies mécaniques", fermé il y a quelques années quand on s'aperçut que des jeunes femmes y étaient véritablement sacrifiées à la place des automates.

Ce récit peut être indiscutablement rangé parmi les meilleurs romans d'épouvante.

S.D.

Éditeur: Gérard De Villiers  
Genre: Fantastique / Épouvante



Jean-Pierre Andrevon, écrivain français, dont un des romans a inspiré à René Laloux un film d'animation: *Les Hommes machines contre Gandahar*, sur des dessins de Caza. *Le Travail du Furet* est un récit d'anticipation dont le monde n'est pas sans rappeler celui de l'âge de cristal de Nolan et Johnson (sans les nouvelles technologies) et de Big Brother.

Nous sommes au XXIe siècle et la surpopulation, due aux progrès de la médecine et à l'amélioration des conditions de vie, menace notre société et le sacro-saint équilibre. Seule solution: supprimer 400000 bons et disciplinés citoyens par an. Ordi, votre ami l'ordinateur, est chargé de tirer au sort chaque matin les heureux gagnants dont la liquidation se fait sans douleur (ou presque). C'est le boulot sympa et plein d'avantages des furets, brigade spécialement entraînée,

enfin jusqu'au jour où le nom de la petite amie d'un de ces gentils bourreaux est sur la liste. C'est le début de l'enfer pour ce furet à l'humour noir, inconditionnel de Bogart et des polars du XXe siècle.

Ce roman est bourré de clins d'oeil et de références. Notre société de consommation en prend un coup, et c'est vraiment à mourir de rire. Le style se prête parfaitement à ce type de récit, incisif et fluide.

V.D.

Édition: Livre de Poche  
Genre: Anticipation / Noir



Dominique Douay, écrivain français, né en 1954, deux fois lauréat du Grand Prix de la Science-fiction française en 1975 et 1988. A su s'imposer dans le monde de la SF grâce à l'originalité et à la fantaisie des univers qu'il développe. Son style est agréable et s'harmonise avec le rythme de son récit. Mais la principale caractéristique de ses romans reste "le temps" avec lequel il jongle, rêve et nous perd dans ses méandres aussi facilement que s'il en était le maître.

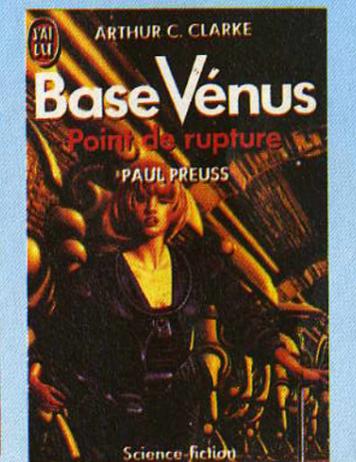
*La Fin des temps et après* est son cinquième roman paru aux éditions Denoël. Lyon comme vous ne l'avez jamais vu, et pourtant si reconnaissable, si ce n'étaient les traboules qui permettent de se déplacer discrètement d'un endroit à un autre. Rien de très important, mis à part qu'une de ces traboules s'est subitement ouverte sur une multitude de bulles renfermant

des bribes de l'histoire. Un seul homme, Martin Dahanne, est capable de pénétrer à l'intérieur de ces greniers à richesses contenant bijoux et objets de collection. Pourtant tout n'est pas si simple, le temps, l'histoire ne se violent pas si impunément et pas à n'importe quel prix.

Ce roman est typique de l'oeuvre de Douay, et de ses muses temporelles. Le rythme du récit est soutenu, plein d'humour et de sagacité, le personnage de Dahanne saura vous guider dans les limbes du temps et de ses pièges avec intérêt.

E.D.

Éditeur: Denoël  
Genre: SF / Temporelle



Arthur C. Clarke, écrivain américain, a écrit les deux tomes de *Base Vénus* avec Paul Preuss, son compatriote de la nouvelle génération.

*Base Vénus 1 (Point de rupture)* et *Base Vénus 2 (Maelström)*, sont tous deux classés dans le genre thriller spatial.

Son héroïne, Sparta, est une jeune femme (superbement dessinée sur les couvertures par Jim Burns), qui doit faire face à des événements peu communs, comme reprendre conscience au bout de trois ans dans un corps différent et pourtant identique, sans aucun souvenir. Difficile reconquête que celle d'une identité, d'une histoire, d'un passé.

*Base Vénus* est un récit d'aventure où la partie drame psychologique n'entame en rien le rythme du récit.

Sparta est un personnage complexe aux réactions peu prévisibles qui saura vous maintenir en état d'éveil. Le style est clair, du moins la traduction se laisse lire agréablement.

Le deuxième volet se consacre de façon plus évidente au côté aventure du récit; le fil conducteur reste le même. La recherche des origines de Sparta sert de trame principale aux autres scénarios qui ponctuent le roman: société secrète, surhomme, manuscrit mythique, etc. La conclusion de cette saga vous surprendra. Beaucoup moins évidente quelle n'y paraît, grâce aux talents conjugués du duo Clarke/Preuss, deux fortes personnalités de la SF.

S.D.

Édition: J'ai Lu  
Genre: Thriller spatial



Montague Rhodes James, écrivain américain (1862-1936). Grand érudit, connaissant plusieurs langues étrangères, administrateur du collège d'Eton en 1918. Brillant orientaliste et médiéviste, il se passionne pour les manuscrits anciens et l'archéologie; un homme hors du commun pour une oeuvre hors normes. Il est l'auteur de nombreux ouvrages scientifiques, bibliographiques, et d'une traduction du Nouveau Testament. Mais il est surtout le rédacteur d'une trentaine de nouvelles fantastiques regroupées dans cet ouvrage, plus deux inédits qui ne figuraient pas dans la version originale: *The Collected Ghost Stories of M. R. James*.

Il s'est fait le père de nouvelles créatures fantomatiques qui n'ont plus rien à voir avec les traditionnels fantômes gothiques. Il sait nous faire éprouver les pires angoisses en fin connaisseur, peur dont le principal rouage réside dans son interaction avec le quotidien; M. R. James semble avoir une parfaite connaissance de l'âme humaine et de ses inspirations, il sait susciter l'épouvante avec une précision d'horloger contrôlant les mécanismes et les effets de main de maître.

Le style est excellent, parfaitement adapté au résultat, le récit est rythmé et n'aura de cesse de vous hanter bien des jours après sa lecture. Ce n'est pas seulement un recueil de nouvelles fantastiques, mais aussi une très bonne description des moeurs du début du XIXe siècle. De plus, cette édition est agrémentée d'une très intéressante préface et d'une couverture sur laquelle figure une introduction de H. P. Lovecraft.

E.D.

Édition: Néo  
Genre: Fantastique / épouvante



Robert Holdstock, écrivain anglais, né en 1948 dans le Kent, a commencé sa carrière dans la recherche médicale pour finalement échouer dans le monde de l'écriture en 1975. Auteur prolifique d'une vingtaine de romans et recueils de nouvelles, c'est avec cette trilogie: *La Forêt des Mythimages*, *Lavondyss 1* et *Lavondyss 2* que R. Holdstock prend sa véri-

table dimension de narrateur, digne de figurer aux côtés des plus grands noms tels que Tolkien ou Zelazny.

Ses récits sont inspirés de la mythologie celtique et arthurienne, véritables portes ouvertes sur d'autres mondes. Le voyage que cette lecture vous fera commettre est certainement l'un des plus passionnants qu'il m'ait été donné d'entreprendre.

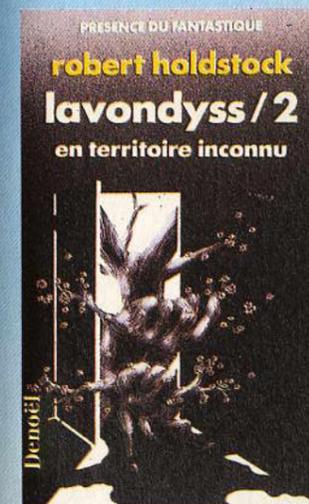
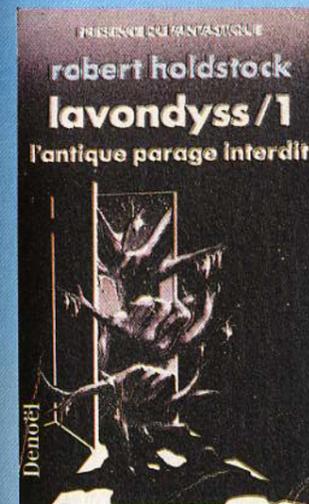
Chaque passage est une difficile mais ô combien passionnante progression vers l'inconnu, la surprise. Apprivoiser les légendes, leur donner naissance consciemment, vivre avec et pour elles, cultiver le pouvoir de révéler ces créatures magiques que notre inconscient collectif tient à notre disposition depuis les origines; redonner vie aux mythes par l'entremise d'une forêt séculaire qui semble canaliser les forces de création de ces êtres légendaires; telle est l'histoire de Steven Huxley, fils de George Huxley, dont la seule raison de vivre est l'exploration de la forêt de Ryhope. Il néglige sa femme et ses enfants pour satisfaire cette passion dévorante qui le mènera à la mort en 1946. Légant à ses fils le fruit de ses recherches et de ses découvertes sur l'étrange vérité de la forêt, il leur communique le même mal dévorant qui finira par les opposer dans un même dessein: celui de l'amour d'une de ces créatures de sève et de bois, la belle et sensuelle Guiwenneth.

Les deux autres volumes, *Lavondyss 1* et *2*, narrent l'histoire de personnages qui ont tous pour point commun la perte d'un être cher, disparu dans la forêt aux mythagos. Personnes exceptionnelles, comme la jeune Tallis aux pouvoirs innés, qui entretient des relations privilégiées avec les créatures des bois et qui est à la recherche de son demi-frère Harry Keaton dont vous faites la connaissance dans le premier tome.

Vous pénétrez à chaque volume un peu plus profondément dans la forêt, vous rapprochant de son coeur, de son secret. Le style est classique, du moins la

traduction. Le récit est rythmé, ne laissant aucun répit à l'imagination. Trois excellents livres qu'il serait dommage de ne pas découvrir dans leur ordre de parution. A lire absolument.

E.D.



Édition: Denoël  
Genre: Fantastique / Mythique



Je m'appelle Robinette Broadhead, mais je n'en suis pas moins du sexe masculin. Mon analyste (que j'appelle Sigfrid von Shrink, quoique ce ne soit pas son nom; il ne possède aucun nom, car c'est une



Ca n'était pas facile de vivre, si jeune, si totalement seul. "Va dans les dorés, Wan, vole ce que tu veux, apprends. N'aie pas peur", lui disaient les Hommes Morts. Mais comment pouvait-il ne pas avoir peur? Les Anciens circulaient dans les

Frederick Pohl, né en 1919 à New York, auteur dont les récits révèlent ses chimères: futurs cauchemardesques et Space Opera grandiose.

*La Grande Porte* peut être considéré comme son oeuvre majeure, premier volet de la conquête de l'espace par les hommes, de leur rencontre avec la grande porte issue d'un autre âge, héritage d'une autre civilisation maintenant disparue, satellite artificiel contenant des milliers d'astromats programmés pour se rendre aux quatre coins de l'Univers; une aubaine pour les colonisateurs! Il suffit de monter et ils partent pour une destination inconnue: pari avec la mort ou la fortune. Robin Broadhead, personnage principal de cette saga, au nom révélateur, a survécu et s'est enrichi, mais à quel prix? Ce deuxième volet, *Les Pilotes de la Grande Porte*, ne fait que confirmer son talent de narrateur et d'observateur des moeurs humaines et de ses travers.

Les déambulations de notre protagoniste continuent, pas toujours sur la voie des humanistes, bien au contraire. La famine, la fortune facile, l'éveil à une nouvelle conscience, la prédestination, sont autant de facteurs qui rentreront en ligne de compte lors du dernier jugement. A lire.

S.D.

Édition: Presses Pocket  
Genre: Space Opera



Douglas Adams, écrivain anglais, né à Cambridge en 1952, mesure près de deux mètres et possède un très sérieux sens de l'humour, proportionnel à sa taille. Considéré par certains comme une réincarnation probable du non-sens et de l'absurde, il restera toute sa vie durant, ainsi que post mortem, le seul qui ait découvert et compris, du moins pour la légende, le terrible secret du sens de la vie, soit quarante-deux pour les intimes.

Denoël nous propose une réédition d'une des plus grandes oeuvres de ces 1 000 dernières années: j'ai nommé *Le Guide du routard galactique*, suivi de *Le Dernier Restaurant avant la fin du monde* et de l'émouvant et désopilant *La Vie, l'Univers et le reste*; un quatrième volume existe en VO non sous-titrée, que Denoël ne s'est toujours pas décidé à traduire, nous obligeant à l'acheter en G.-B., pourquoi ?!!

Le héros de cette tétralogie tronquée est Arthur Accroc, un des personnages, avec Don Quichotte, les plus déments et merveilleux qu'il m'ait été donné de contempler dans l'histoire de la littérature (c'est peut-être un peu poussé, je vous l'accorde). Tout commence par la construction d'une voie express passant par la maison de notre héros, lequel accepte assez mal de voir détruire sa propre demeure. Pourtant la justice

immanente ne se fait pas attendre; une voie express hyperspatiale voit sa trajectoire passer au beau milieu de notre bonne vieille pouvelle: la Terre, et celle-ci est donc condamnée à l'anéantissement. Notre héros sera sauvé in extremis de ce carnage par son meilleur ami, qui en réalité n'est qu'un auto-stoppeur des étoiles originaire de Bételgeuse. Le monde est devenu d'une absurde complexité pour Arthur, humain, dont la seule expérience de l'espace et de ces occupants se situe au niveau de la fiction, genre guerre des étoiles.

E.D.

Éditeur: Denoël  
Genre: Génial



Milton Bass, écrivain américain, auteur de deux romans: *Plaisir d'argent* et *Fin de parcours*, s'annonce comme un sérieux outsider dans le monde du polar. *Fin de parcours*, achevé en 1986, ne fait que confirmer son talent. Traduit de l'américain par les éditions Gérard de Villiers, le style est clair, fluide et assez bon dans l'ensemble.

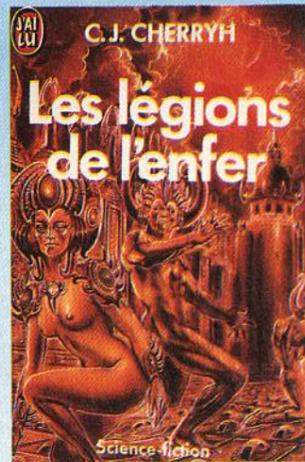
Benny Freedman, sergent/héros de cette aventure délirante, nous emmènera au bout du rêve américain, de ses fanatiques bon teint annonciateurs de l'apocalypse, mélangeant avec humour et acidité rescapé asiatique, héritage surprise et partie de jambes en l'air. De quoi mourir de rire ou de curiosité. L'intrigue frise le démentiel tout en restant

douloureusement crédible; notre héros vient de perdre sa femme et se plonge comme l'exige la coutume dans le travail, une mission de routine (le service est aux petits soins pour lui) qui va rapidement dégénérer en un conflit armé de dimensions pantagruéliques. Je vous laisse découvrir le reste, sachez seulement que Benny est un chaud lapin quoi qu'il en dise, à la tête bien pleine, à l'humour du condamné et au courage du même ordre; c'est un type marrant un peu paumé, qui en fin de compte a tout à perdre quoi qu'il en pense.

Fin de parcours se lit comme se boit une tequila rapido: cul-sec. Avis aux amateurs.

E.D.

Edition: Gérard de Villiers  
Genre: Polar



C.J. Cherryh, écrivain américain, s'est lancée dans l'écriture à l'âge de ses premières socquettes. Après des études de littérature classique qui l'amènent à la SF, elle finit par se tailler une part de choix avec *Le Cycle de Chanur*.

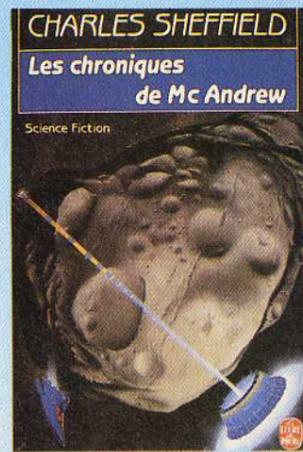
*Les Légions de l'enfer*, devrait connaître le même succès. C'est une oeuvre très personnelle, pour le moins originale, qui devrait en dérouter plus d'un.

Une prolifération de références historiques parsème le récit, dont on ne peut faire abstraction que très difficilement, toute l'intrigue reposant sur des personnages historiques réunis dans les faubourgs de New

Hell (Nouvel Enfer). Vous retrouverez César, Machiavel, Dante, Attila... Ils poursuivent un but commun: faire perdurer une partie de l'empire occidental romain. Pour ce faire, ils combattent les Vietcong et l'administration satanique, ainsi que leurs propres forces (luttas d'influence). Dernier détail, le retour ou plutôt l'arrivée dans ce monde idyllique de Marcus Julius Brutus, le bâtard de César et son assassin, amnésique de son parricide. Le monde dans lequel ils évoluent, outre le fait que ce soient les enfers, bénéficie de notre technologie moderne, ainsi que de la magie (diable oblige). Je vous laisse découvrir la suite. A lire.

S.D.

Edition: J'ai Lu  
Genre: Historique / Fantastique



Charles Sheffield, écrivain américain de formation scientifique (physicien plus précisément), est adepte d'un genre appelé hard science. Il nous donne à contempler au travers des *Chroniques de McAndrew* un trésor d'humour et d'informations sur les trous noirs, les kernels, et autres détails d'importance pour ne pas mourir totalement idiot. Ne croyez pas avoir à faire à un ouvrage didactique et ennuyeux, bien au contraire.

McAndrew, génie du XXI<sup>e</sup> siècle, dompte les trous noirs dont il extrait une énergie fabuleuse. Inventeur d'un vaisseau interstellaire plus vrai que nature, scientifique de renommée universelle, explorateur et aventurier émérite, il n'a qu'un

seul point faible: les femmes. C'est lui notre fil d'Ariane, notre mentor patient et infailible (ou presque) pour cette traversée des étoiles qui nous emmènera jusqu'au bout de l'univers de la hard science.

L'introduction du roman, faite par l'auteur, aborde le genre qui est, à mon avis, plus réservé aux puristes du vraisemblable qu'aux rêveurs. Son analyse de cette forme de récit est pleine d'humour et de prudence.

La fin de son ouvrage renferme un petit lexique, ou dictionnaire, vous expliquant les principaux termes contenus dans le récit même si ceux-ci sont sensés être expliqués par McAndrew dans le cadre de ses aventures, à l'intention des mordus du détail et des curieux.

V.D.

Edition: Livre de Poche  
Genre: Hard science

### Théophile Gautier Tous les contes fantastiques

Numbus

H. P. LOVECRAFT:

«La France» fut créée... M. M... le héros...  
H. P. Lovecraft, écrivain américain, est adepte d'un genre appelé hard science. Il nous donne à contempler au travers des *Chroniques de McAndrew* un trésor d'humour et d'informations sur les trous noirs, les kernels, et autres détails d'importance pour ne pas mourir totalement idiot. Ne croyez pas avoir à faire à un ouvrage didactique et ennuyeux, bien au contraire.

Théophile Gautier, écrivain français né en 1811 et mort en 1872. Auteur prolifique du XIX<sup>e</sup> siècle, souvent rapidement classé parmi les oeuvres ennuyeuses car trop souvent méconnues, même s'il s'agit de l'auteur *Capitaine Fracasse*, roman de cape et d'épée, et de *Mademoiselle Maupin*, chef-d'oeuvre du romantisme (que pour la plupart vous n'avez pas lu, j'en suis sûr). Il ne faut pas oublier le conte de *La mort amoureuse*, récit fantastique par excellence, d'une rare intensité.

Souvent considéré comme un

écrivain mineur, se situant entre le romantisme de Baudelaire et le réalisme de Balzac, aucun ne s'accorde à lui prêter une once de génie, tout au plus un certain talent, même si aujourd'hui on essaye de lui faire retrouver sa juste place. Ce recueil de nouvelles nous démontre sans ambiguïté un réel sens du récit et de l'imaginaire que peu de ces contemporains auront possédé et pressenti.

Le talent de T. Gautier sait nous transporter dans ce monde extrêmement riche et surprenant du fantastique, même si le romantisme de ses phrases peut parfois paraître désuet et superficiel. Il sait capter notre attention, et nous garder prisonniers jusqu'au dénouement.

Dix-sept nouvelles émaillent cette édition, parmi les plus significatives du talent de Gautier: la mort amoureuse, le pied de la momie... toutes sont reproduites avec un réel souci de qualité, dans leur version originale, une vraie merveille pour tous les adeptes de la littérature fantastique.

V.D.

Edition: NEO  
Genre: contes fantastiques



Peter Straub est un écrivain américain, qui a participé à l'élaboration de certains romans de Stephen King, dont *Le Talisman des Territoires*, et a une longue liste de romans d'épouvante derrière lui et non des moindres. *Tu as beaucoup changé, Alison* ne fait pas exception à la règle, il reste

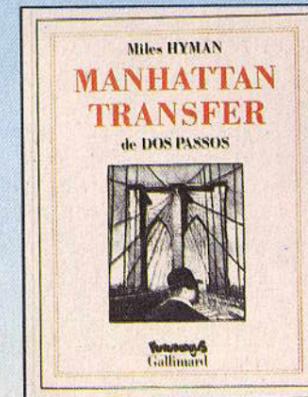
dans la tradition de ses précédents récits. Ne vous fiez pas à la couverture un tantinet sans rapport, ou alors prenez-la au quarante-deuxième degré; l'habit ne fait pas le moine, le titre non plus!

L'histoire est celle de Miles Teagarden, amoureux de sa cousine Allison et d'une promesse: celle de se retrouver le 21 juillet 1975 sur les lieux de leur enfance. Le retour de Miles n'est pas très bien accueilli, surtout après vingt ans; d'autant plus que les gens n'ont pas oublié cette suspicion de meurtre qu'il traîne derrière lui comme son ombre, et son retour coïncide avec la disparition d'une jeune adolescente. Trop facile pour être vrai. La folie le guette, le village de son enfance se referme sur lui comme un piège. Machination ou réalité? Et Allison, qu'est-elle devenue?

Le récit se développe de façon sinieuse, vous vivez et respirez avec Miles et ses souvenirs. L'air que vous respirez a un goût malsain dès les premières pages. L'histoire est beaucoup moins évidente et classique qu'à première vue. Straub évite les principaux poncifs, que nous revommes S. King à la première occasion. Moins laborieux dans son style que son compatriote, Straub est aussi moins spectaculaire, mais incontestablement plus subtil.

S.D.

Edition: J'ai Lu  
Genre: Épouvante



John Rodrigo Dos Passos, écrivain nord-américain, né le 14 janvier 1896 à Chicago, mort

à Baltimore le 28 septembre 1970. D'origine portugaise par son grand-père, issu d'une famille de juristes, il est étudiant à Harvard de 1912 à 1916. Globe-trotter, journaliste, il est surtout connu en France pour *Manhattan Transfer*, paru en 1925 et traduit en 1928.



Ce roman a pour thème le mode de vie américain et le rôle de la société par rapport à l'individu. Cette édition est superbement illustrée par Miles Hyman, connu aussi sous le nom de Milo Daax, illustrateur à l'occasion dans Libé, Lire,...

Je ne saurais que trop vous conseiller de lire cet auteur au style original mettant en scène une Amérique sans fard.



Le premier abord peut paraître difficile pour certains, mais cette édition illustrée avec talent vous rendra sa lecture plus aisée, plus animée.

Pour tous les amoureux de la littérature et du dessin, qui veulent découvrir ou redécouvrir ces auteurs.

S.D.

Edition: Gallimard / Futuropolis  
Genre: Classique



Sue Grafton, écrivain féminin, née au USA, n'en est pas à son premier roman. De ce même auteur sont déjà parus aux éditions Gérard de Villiers: *Bluff mortel* ("A" is for alibi); *Au bout du rouleau* ("D" is for Deadbeat); *C" comme Cadavre* ("C" is for corpse); *Le Fugitif* ("F" is for fugitive); *Fausse piste* ("B" is burglar); *Preuve par quatre* ("E" is for evidence) est le dernier paru.

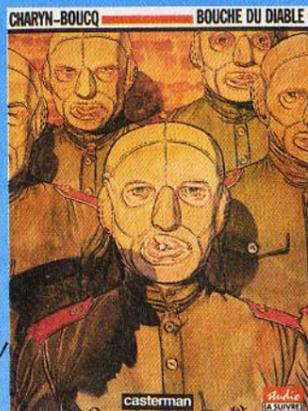
Je peux sans prendre trop de risques vous affirmer que son oeuvre comportera au moins vingt-six titres. Formule originale et prometteuse à la lecture de son dernier roman, qui narre l'histoire de Kinsey Millhone, jeune femme célibataire au caractère orageux, devenue détective privé par vocation.

L'intrigue, qui est des plus classiques est bien ficelée. Notre héroïne se verra impliquée dans une histoire de pots de vin et d'escroquerie à l'assurance, elle se débattrait dans le monde cruel du chantage et du meurtre à la petite semaine, ce qui l'obligera à renouer avec un passé digne de Cosette. Le style humoristique et incisif vous fera oublier les quelques poncifs du genre qui parsèment le récit.

Le monde du polar devra compter avec ce nouvel auteur, une femme qui plus est, dont le talent et la production peuvent nous laisser espérer de bons moments. La sortie de son prochain roman est déjà prévue.

V.D.

Edition: Gérard de Villiers  
Genre: Polar



La plume de Boucq prend un ton plus grave avec les scénarios de Charyn, et ces histoires très sombres sont incontestablement des oeuvres très fortes de la BD moderne. Une seule certitude: il faut tout lire, et dans les plus brefs délais.

T.L.  
Editeur: Casterman / A suivre  
Genre: Humour Noir

François Boucq, dessinateur français né en 1955, a débuté sa carrière en 1975 en publiant des caricatures politiques dans *Le point* et *L'expansion*. Il est publié en 1978 dans *Pilote* et en 1980 dans *Fluide glacial*. Les histoires courtes qu'il signe dans "A suivre" donnent lieu à l'excellent album *Les pionniers de l'aventure humaine*, qui tient à mes yeux une place de choix dans la bande dessinée d'humour, à côté de Goossens dont il se rapproche sans pour autant le copier.

Son style clair et précis laisse entrevoir son passé de caricaturiste, et il a l'art de croquer des trombines à la fois passe-partout et inoubliables. Il se dégage de ces histoires invraisemblables un profond sentiment de dérision allant jusqu'au malaise, mais également une poésie qui ne laisse pas indifférent. C'est notamment son utilisation subtile des couleurs qui donne à la cruauté des situations un côté surréaliste.

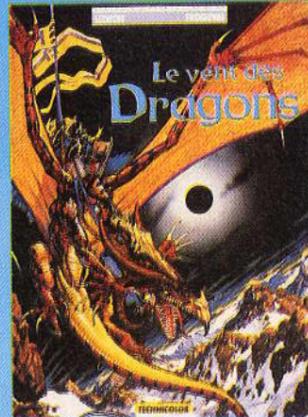
Sa collaboration fructueuse avec l'excellent Jérôme Charyn, scénariste de talent s'il en est, se traduit par *La femme du magicien* puis par *Bouche du diable*, dernier album en date. Ces deux oeuvres se distinguent de la carrière solo de Boucq dans laquelle aucun héros n'apparaît. Dans le premier, Rita est une jeune fille romantique qui tombe amoureuse d'Edmond, personnage fascinant et malsain. *Bouche du diable* est quant à lui un héros tragique, doté d'un physique pour le moins difficile et qui doit faire face au regard et à la haine des autres.



Illustrations Copyright Casterman / A Suivre



Olivier Ledroit, jeune dessinateur de vingt ans, débute sa carrière de façon fulgurante avec la mise en images des Chroniques de la lune noire, dont le tome 1 s'intitule *Le Signe des Ténèbres*, et le tome 2 *Le vent des Dragons*. Le scénario est de François Marcela Froideval, un vieux et imposant routard de la profession de scénariste dans l'univers du jeu de rôle.



style, original dans une certaine limite, qui possèdent d'indéniables qualités. Dans son ensemble c'est une des sagas les plus intéressantes à poursuivre dans le domaine de l'Heroic Fantasy.

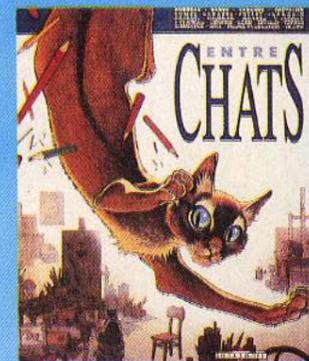
V.D.  
Editeur: Technicolor / Zenda  
Genre: Heroic Fantasy.

Récit d'Heroic Fantasy par excellence, qui ne réussit pas toujours à éviter les écueils du genre. Ne me faites pas écrire ce que je n'ai pas pensé, c'est loin d'être un mauvais scénario. Et puis nous n'en sommes pas encore à la fin, pour porter un jugement définitif.

Un Oracle, un groupe de vaillants aventuriers, soit un paladin, un voleur et une sensuelle guerrière, composent l'équipe de base, à laquelle viendront se joindre moult compagnons; n'oubliez pas dans le rôle de vilains, le vilain lui-même et les sbires de l'Empire commandés par Frater Sinister. Tous sont les protagonistes de cette grandiose épopée, et poursuivent, vous vous en serez peut-être douté, des buts diamétralement opposés. Les dessins ont un certain



Illustrations copyright Zenda



Album très particulier que celui d'*Entre chats*, élaboré avec la participation de plusieurs dessinateurs tels que Cabanes, Moebius, Andréas, etc. Brochette imposante de dessinateurs talentueux pour un recueil sur ce prédateur que l'on dit cruel: le chat.

L'histoire ne dit pas s'ils sont tous plus ou moins amoureux de ces étranges créatures. Mais il est certain, au vu des dessins, qu'elles ne leurs sont pas indifférentes.

Ces illustrations servent à merveille le scénario, qui est une longue narration par un personnage que l'on entraperçoit, de son amour quasi pathologique des chats et de la fascination qu'ils exercent sur lui, sur ses rêves, ses cauchemars, ses inspirations, sa vie.

L'histoire est constituée par une trame principale, ponctuée de récits plus courts, qui sont imprégnés de mysticisme et d'irréalité. Il semblerait que le territoire des chats ait pour frontière les limbes séparant le royaume des hommes de celui de la magie et du mystère.

Les dessins sont pour la plupart très beaux, certains même

aussi fascinants que leurs sujets, parfois humoristiques, voire surréalistes; très chats en fait.

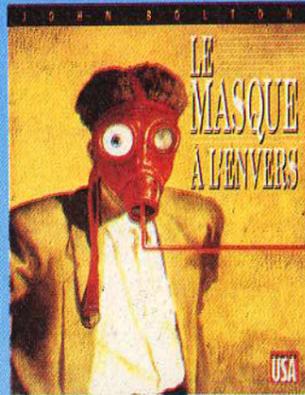
A mettre absolument dans les mains des inconditionnels des félins ainsi que dans celles des autres, ne serait-ce que pour l'intérêt des dessins.

S.D.  
Editeur: Guy Delcourt  
Genre: Inclassable



Illustrations copyright Guy Delcourt





John Bolton, dessinateur américain, déploie ici son talent. *Le Masque à l'envers* est une de ces œuvres qui ne peuvent pas passer inaperçues au vu des dessins somptueux et de la qualité des récits qui sont issus de différents scénaristes plus ou moins connus, tels que Chris Claremont ou Graham Marks.

Cet album est composé de quatre histoires courtes à la frontière du conte fantastique et de l'épouvante. La cruauté et l'érotisme qui s'en dégagent sont quelques-unes de leurs caractéristiques, en plus de la fascination que provoque leur lecture, qui n'est sans doute pas étrangère au talent de leur illustrateur.

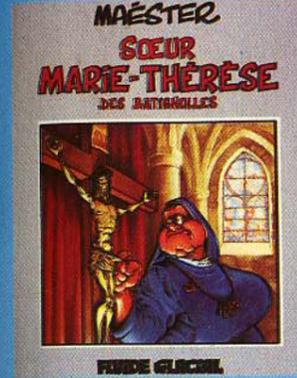
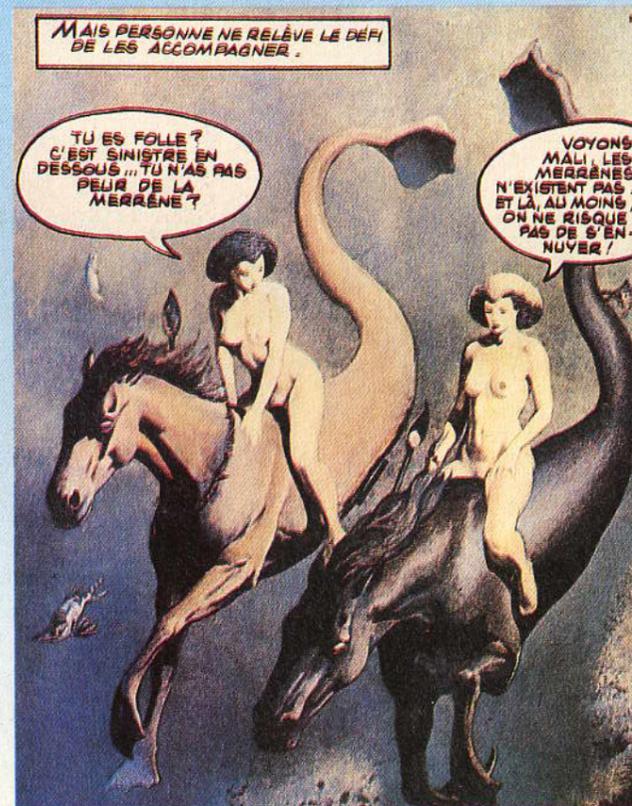
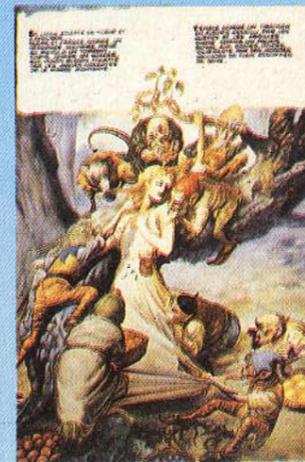
Les graphismes sont de pures merveilles de technique et de beauté. Chaque récit se caractérise par un style différent et pourtant très achevé dans son rendu, preuve indiscutable de la maturité de ce créateur et de son sens artistique.

Les couleurs sont tour à tour très softs ou éclatantes et témoignent de sa grande maîtrise du sujet, même remarque pour son utilisation du noir et blanc. Il peut être considéré comme un dessinateur au style globalement orienté vers le réalisme.

A noter que chaque épisode a été antérieurement publié par le mensuel Comics USA.

Editeur : Comics USA  
Genre : Contes fantastiques

Illustrations copyright  
Comics USA



Maëster est un dessinateur français qui commença à sévir en 1984 dans *Fluide glacial*. Il en est depuis lors un des piliers incontournables. 1985 a vu la naissance d'Athanagor Wurlitzer, l'obsédé sexuel bien connu. Ses préoccupations naviguant juste en dessous de la ceinture et ses aventures farfelues ont contribué à en faire un héros des temps modernes, à mi-chemin entre Woody Allen et les Monthly Pythons (il y a de la place, comme ça je ne peux pas me tromper de façon trop flagrante).

C'est l'année suivante qu'apparaît la sémillante sœur Marie-Thérèse des Batignolles, qui constitue l'apothéose des personnages de Maëster, à la fois grotesque, irréelle et pourtant tellement criante de vérité et de pertinence.

Fluide Glacial a édité le deuxième volet de sa saga; c'est l'occasion idéale pour dépeindre cet être désabusé, à la philosophie résolument fataliste et aux moeurs aussi laxistes que ses ambitions. Les situations ô combien déroutantes auxquelles cette "faible femme" se trouve confrontée sont autant de prétextes que saisit l'auteur pour dresser un constat impitoyable de notre belle société moderne.

Maëster manie le nonsense et le jeu de mot vaseux, il jongle avec l'absurde et la bêtise au quotidien, et sa meilleure arme est son dessin

qui, sans être novateur, a acquis un style particulier et féroce ment ravageur. Ces deux recueils d'histoires complètes se dévorent littéralement, mais sachez-le, une fois la crise de rire passée (au bout de deux ou trois ans), l'amertume peut vous gagner...celle de ne pas pouvoir en lire d'autres!

Editeur : Fluide Glacial  
Genre : humour



Illustrations copyright Fluide Glacial



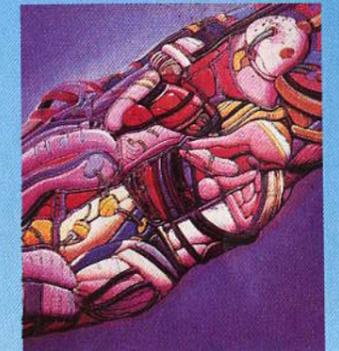
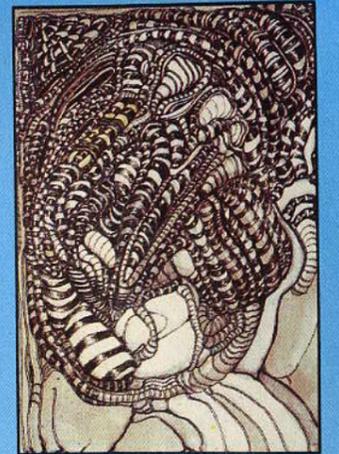
Mœbius, dessinateur et scénariste de génie, nous étonne une fois de plus avec cet album hors du commun.

*Quatre-vingt-huit*, titre énigmatique à première vue; ou bien est-ce une référence à 1988, qui fut l'année de tous les dangers pour Mœbius? Il s'engagea à fournir une série de toiles à une galerie de peinture pour une expo qui n'eut jamais lieu, les toiles ne correspondant pas à leur attente, puisqu'elles prirent la forme de planches couleur ou monochrome non figuratives, parfois de format très réduit.

Surprenantes, ces gouaches informelles qui nous soutirent avec une facilité étrange des images de mondes inconnus, de civilisations d'un autre temps.

Monolithes colorés, ou encore organes de machines titanesques, foetus d'acier ou magma de chair, tous ces semblants d'identification, propres au système de référence de chacun d'entre nous, ne peuvent occulter l'érotisme latent contenu dans ces planches, du moins pour certaines d'entre elles.

Découvreur d'un monde intérieur voire intimiste, Mœbius se révèle comme un peintre initiatique de ses propres visions. De l'art? Oui (cette affirmation n'engage que moi), et peu importe la définition du vrai ou du faux art, du mineur ou du grand, du beau ou du laid, de celui qui se vend ou de l'invendable, pourvu que l'on nous laisse regarder et décider du statut

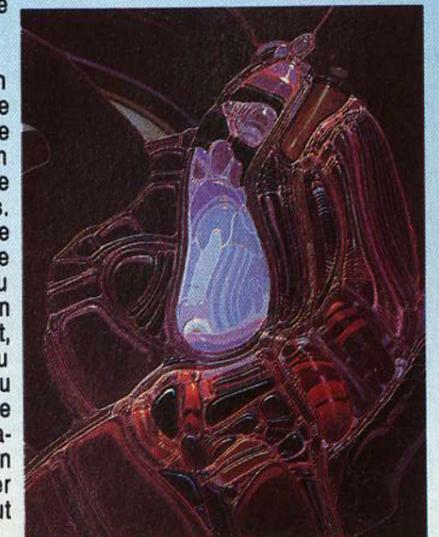


que l'on veut lui donner.

Une préface de Pierre Sterckx accompagne ce recueil, ainsi qu'une postface de Mœbius, au goût acide et humoristique. A conseiller à tous les inconditionnels de Mœbius et à tous les curieux amateurs d'art".

Editeur : Casterman  
Genre : Folio

Illustrations copyright  
Casterman





**Marshall Law** est une BD en trois tomes dont vous ne sortirez pas intact: Marshall Law, Chasseur de Héros, M.Law, bactéries et M.Law spirit of America.

Pat Mills en est le scénariste et Kevin O'Neill le dessinateur; issus de la tradition du comics, ils ont su prendre leurs distances avec cette série qui sort des sentiers battus par le vent de l'impitoyable justice à la sauce USA.

les dessins sont hauts en couleurs, c'est le moins qu'on puisse dire. Le style de O'Neill n'est pas piqué des hanetons, vous pouvez me croire! Son trait se situe entre la caricature et l'hyper-réalisme, pas de quoi baver me direz-vous, et bien si. Car, sans être d'une originalité à tout épreuve, ses dessins sont sans conteste d'une surprenante efficacité, et très adaptés au rythme du récit et à son propos.

Matraqueurs, violeurs, drogués, aliénés, cobayes, vielles sentinelles fatiguées et/ou handicapées, les super-héros ne sont plus ce qu'ils étaient. Le personnage principal non

plus: fabriqué de toutes pièces comme plusieurs autres volontaires par le docteur Choc, pour les besoins d'une guerre, il en revint moins atteint que la plupart de ses camarades devenus trop encombrants pour cette société entièrement dévouée à la réussite sans tache. Il faut alors bien avouer que ces milliers de super-héros aux neurones carbonisés par la guerre et la drogue en sont une, et pas des moindres.

Démon rédempteur, masqué pour la tradition: Marshall Law, Super-héros, il les déteste; flic de la zone, il lui ressemble. Plongé dans une putride histoire de meutes en série, il saura se donner à fond dans



la répression.

Parodie, humour, clichés, tout est passé méticuleusement en revue sans nous en épargner les détails. On en réclame.

Editeur: Zenda  
Genre: Comics acide

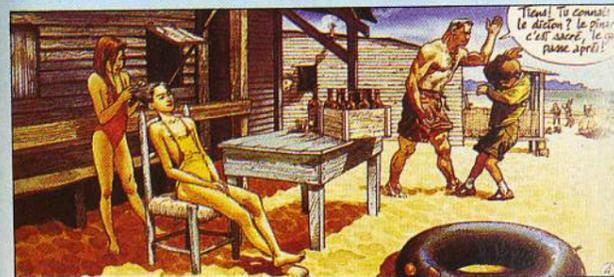


Illustrations copyright Zenda



Max Cabanes, dessinateur et scénariste, né à Béziers en 1947, commence sa carrière comme apprenti dans un atelier de sérigraphie en 1963. Il publie ses premières bandes dessinées en 1972 dans Record et en 1973 chez Pilote; par la suite il travaillera pour Paris Match, Lui, Fluide glacial, etc.

Il est l'auteur de la saga en quatre volumes Dans les villages, éditée par Dargaud, fable fantastique qui le fit connaître du grand public.



Illustrations copyright Casterman / A suivre

C'est en 1986 qu'il débute Colin-maillard dans "A suivre", édité aujourd'hui dans son intégralité par les mêmes éditions Casterman/A suivre.

Les dessins de Cabanes, tout en étant d'un relatif classicisme, possèdent une lumière tout à fait personnelle, d'une sensibilité qui se caractérise par des couleurs saturées ou de subtiles mélanges. La précision de son trait accentue le réalisme de ses personnages et donne un cachet particulier à l'ensemble de son oeuvre.

Cinq histoires courtes composent ce volume, et sont autant de prétextes au déploiement de la diversité de son style. Toutes sont axées sur l'adolescence et sa rencontre avec l'érotisme. L'humour et la cruauté y ont une place de choix, même si l'ensemble n'est pas totalement dépourvu de tendresse.

Editeur: Casterman / À suivre  
Genre: Histoires courtes



Thierry Ségur, jeune dessinateur français, et Bruno Chevalier scénariste, publient en 1989 le premier volume de La Saison des cendres, suivi un an plus tard du Pays des songes.

Le succès est immédiat. Les dessins sont superbes, d'une grande luminosité, et très adaptés au scénario d'Heroic Fantasy de Bruno Chevalier, qui est un des meilleurs que j'aie lu, évitant les écueils et les poncifs habituels: monstres/trésors/pièges dans l'ordre qui vous convient. Les personnages ont de l'épaisseur, une âme et du caractère, qualités rares dans ce type de BD. Preuve que l'Heroic Fantasy ne s'adresse pas qu'à d'étranges individus en manque de lectures appropriées à leur âge mental.

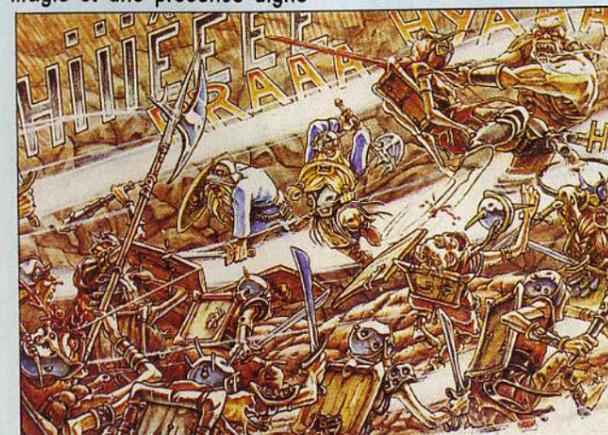
Les dessins de Ségur rythment le déroulement de cette aventure hors du commun et des réalités avec un talent incontestable. Son style, malgré son indéniable personnalité, n'a rien de résolument novateur. Pourtant il s'en dégage une magie et une présence digne

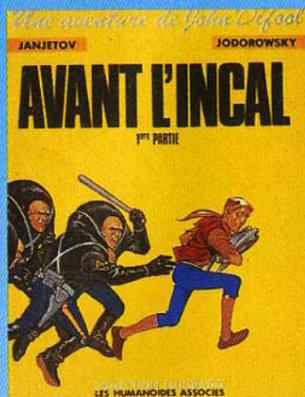
des meilleurs; ceci est peut-être dû à la symbiose parfaite entre le dessinateur et le scénariste. Le résultat de cette coopération: deux tomes, dont la lecture vous tiendra en haleine jusqu'à la fin. On attend le prochain volume avec impatience.

Editeur: Guy Delcourt  
Genre: Heroic Fantasy



Illustrations copyright Guy Delcourt Editions

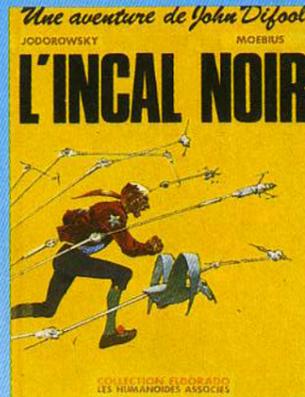
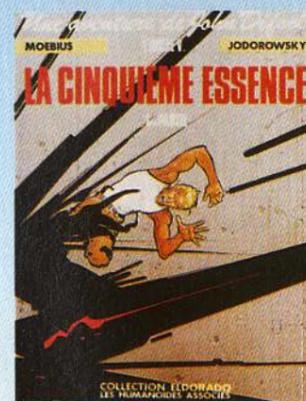
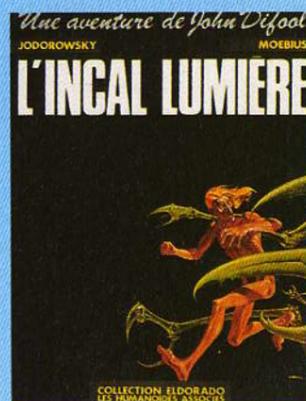
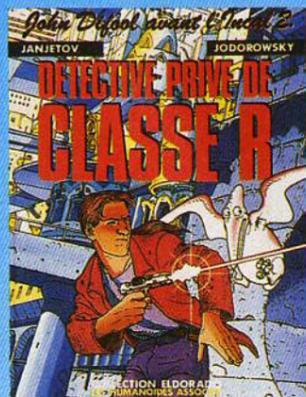




L'Incal, un mot à la sonorité familière qui nous plonge avec béatitude dans le fabuleux et cruel univers de la cité Puit, lieu de villégiature de John Difool, personnage né en 1980 dans les pages de Métal Hurlant.

Moebius fut le premier dessinateur de cette série composée pour le moment de huit volumes, dont deux mis en images par Janjetov. Dans l'ordre de lecture: Avant l'Incal (Janjetov-Jodorowsky), Détective privé de classe R (Janjetov-Jodorowsky), L'Incal Noir, L'Incal Lumière, Ce qui est en bas, Ce qui est en haut, La Cinquième Essence 1: La Galaxie qui songe; La Cinquième Essence 2: La Planète Difool.

Alessandro Jodorowsky, scénariste, né en 1930 au Chili, fils d'immigrés russes, s'est établi à Paris depuis de nombreuses années. On lui doit entre autres la saga d'Alef Thau. Moebius, alias Jean Giraud, scénariste et dessinateur, né en 1938 en France; je m'arrêterai ici, voir le numéro précédent pour de plus amples renseignements. Janjetov est le digne succés



seur de Moebius; ses dessins sont dans le même esprit, dans le même look, on peut s'interroger sur le futur de ce jeune dessinateur qui n'a pas de style qui lui soit personnel.

John Difool est un personnage classique et pourtant hors du commun. Détective privé dans un futur techno-mystique, il est accompagné d'une mouette à béton, familier absurde mais craquant. Il est plongé dans des aventures où guerre galactique, mysticisme et voyage tridimensionnel se mêlent. Il est devenu un des héros les plus connus de cet espace temporel. A lire, sous peine de passer pour un ignare.

E.D.

Editeur: Humanoïdes Associés  
Genre: SF

Illustrations copyright  
Humanoïdes associés



Gaukler Philippe, né à Lyon en 1960, a une formation d'architecte; il débute en 1982 dans Métal Hurlant. Il collabore au Journal de Mickey depuis 1986. Dessinateur de Blue, devenu un best-seller du genre SF postatomique/porno, sur un scénario de Joël Houssin, édité par les Humanoïdes Associés.

Convoi est son dernier album, toujours sur un scénario de SF mais beaucoup plus soft dans tous les sens du terme, que l'on doit cette fois-ci à Thierry Smolderen, qui selon la légende aurait travaillé pendant dix ans sur cette conception du futur. Les dessins sont classiques dans un style réaliste, très éloigné de Blue.

L'ensemble saura vous captiver; l'héroïne, Karen Springwell, a du caractère et le

sens de l'aventure. L'histoire est foncièrement optimiste ou presque, pas question de Troisième Guerre mondiale ou de société décadente postapocalyptique/chimique. C'est la description d'un futur plutôt cool, orienté vers l'espace et les nouvelles technologies. Pourtant tout n'est pas complètement fleur bleue, les politiciens sont toujours aussi intégrés ainsi que leurs projets, si vous voyez ce que je veux dire.

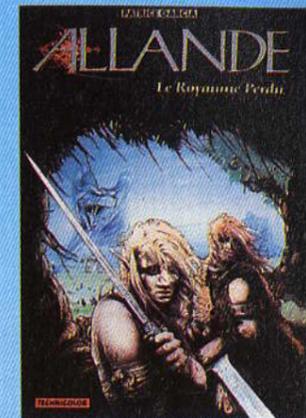
La question est de savoir comment vont évoluer les personnages et le scénario dans les prochains épisodes, quatre au total.

V.D.

Editeur: Humanoïdes Associés  
Genre: SF



Illustration copyright  
Humanoïdes Associés



péril par les forces du mal. Classique, mais pas idiot, le scénario manque néanmoins encore de maturité pour être classé parmi les meilleurs; l'avenir peut en décider tout autrement.

La qualité de cette BD réside surtout dans sa narration, qui réussit à nous faire pénétrer dans un monde de légendes et de poésie, où la violence et l'érotisme ne sont pas absents.

Atride, le personnage de cette saga, est un chevalier elfique qui, de retour après une longue guerre, découvre son royaume aux mains des forces du mal. Fait prisonnier, il réussit à s'échapper grâce au concours d'un vieux sage, qui

Patrice Garcia, dessinateur et scénariste de la nouvelle génération. Publie un premier album qui ne passe pas inaperçu et qui laisse présager un futur non dénué d'intérêt.



Allande, le royaume perdu est le premier tome d'une saga dont les dessins possèdent une certaine originalité, et un sens du rythme qui octroie à l'album un cachet très personnel.

lui redonne la force de combattre. La magie et les sortilèges ponctuent ce récit à l'aura celtique. L'ensemble constitue un bon début; il reste à espérer que la suite soit à la hauteur de cet avant-goût prometteur.

V.D.

Encore un récit d'Heroic Fantasy qui ne ménage pas ses effets, mais qui reste dans la plus pure tradition du genre: princesse et royaume, mis en

Edition: Zenda  
Genre: Heroic Fantasy



Illustrations copyright Zenda



Marc-Antoine Mathieu, dessinateur et scénariste français, né en 1959, commence sa carrière comme graphiste en agence. 1987 voit paraître son premier album déjà en noir et blanc *Paris-Mâcon*, aux éditions Futuropolis. *L'Origine* est une bande dessinée dont les fondements sont le surréalisme et dont les décors sont inspirés d'Orwell et de Brazil.

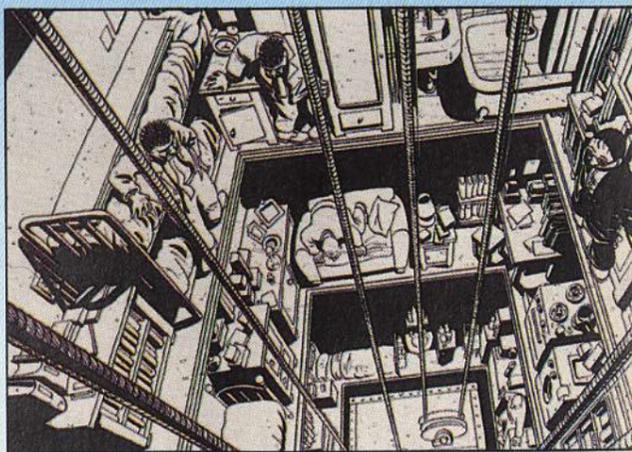
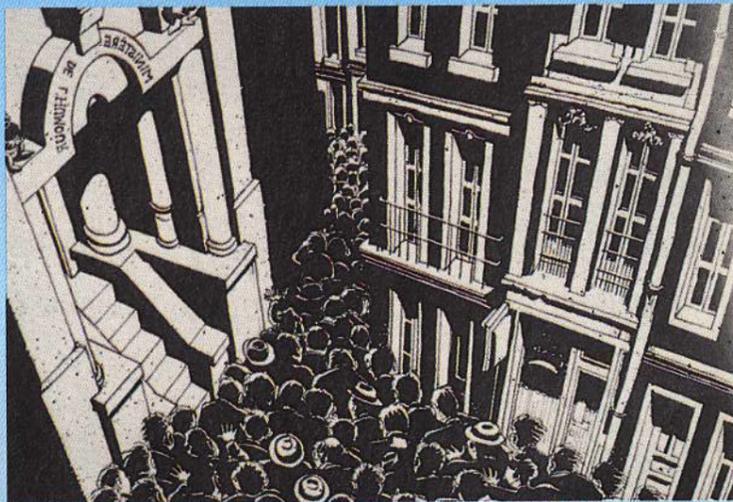
Les illustrations sont en noir et blanc, ce qui donne un ton très particulier à l'ensemble, qui est exécuté de main de maître. Les dessins possèdent un style original, dont il émane une aura d'angoisse et d'humour difficilement dissociables.

Le scénario est une petite merveille: Julius Corentin Acquefacques, héros sans fard de ce récit, exerce la passionnante fonction d'agent du ministère de l'humour, chargé de mettre à jour le grand glossaire des blagues et incongruités. Il mène une trépidante vie de gratte-papier, jusqu'au jour où il reçoit le début d'un manuscrit, sous forme de bande dessinée, qui narre sa propre vie; farce de ses camarades de bureau ou terrifiante coïncidence?

Le récit de cette impossible enquête vous propulsera dans une société de censure absurde, dirigée par une administration répressive et tentaculaire. De plus, la trame principale de cette histoire



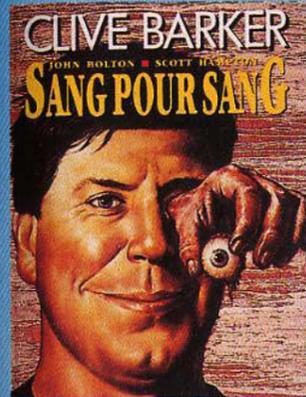
tourne autour d'un chiffre, dont la symbolique ne devrait pas vous être inconnue. Nous finirons cet article par la citation de la postface de l'album qui nous laisse dans une angoisse terrible: L'histoire s'achève-t-elle ici? J. C. Acquefacques est-il mort? Vous le saurez si vient à paraître un jour: 'LE SECOND TOME'.



Génial est le seul mot qui convient, à lire absolument et dans les plus brefs délais. E.D.

Edition: Guy Delcourt  
Genre: Aventure / Surréaliste

Illustrations copyright  
Guy Delcourt Editions



Clive Barker avec lequel vous avez fait connaissance dans notre précédent numéro, est sans doute devenu le scénariste de vos pires cauchemars. Il récidive avec *Sang Pour Sang*, bande dessinée composée de 2 nouvelles 100% effrayantes. La mise en image a été réalisée par 2 talentueux dessinateurs: John Bolton (dont on parle dans ce numéro pour l'album *Le Masque A l'Envers* et Scott Hampton.

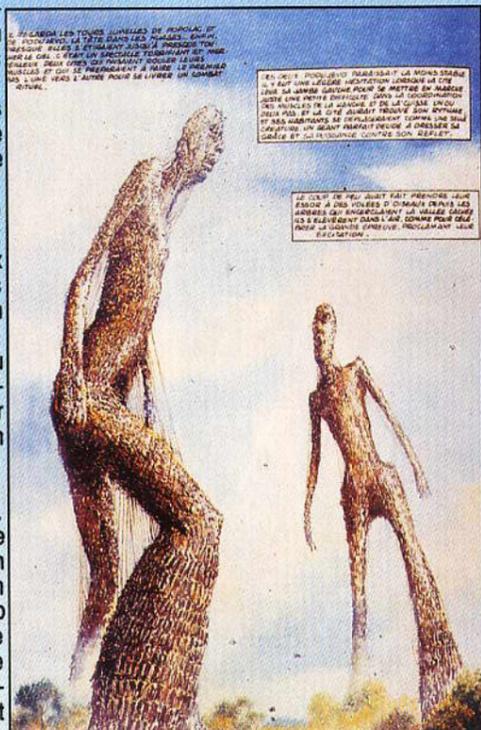
Treize pages pour chacun de ces épisodes, certains pourront y voir un signe, dans tous les cas c'est largement suffisant pour avoir des insomnies. Les deux récits sont dans la plus pure tradition de la littérature de terreur, leur rythme est celui de vos battements de coeur, les dessins de Bolton sont toujours aussi beaux, peut-être plus classiques que dans son autre album.

La première histoire est celle de deux homosexuels en voyage en Yougoslavie, qui seront peu à peu confrontés à l'horreur d'une tradition ancestrale digne de l'Apocalypse. Les dessins de Scott Hampton sont dans un style beaucoup plus réaliste que ceux de son prédécesseur. Le récit

quant à lui nous narre le difficile quotidien d'une maison de redressement qui accueille dans son sein un flic à la retraite comme formateur. Très vite, celui-ci se rendra compte du malaise qui règne dans ce merveilleux établissement de fous. Notez que ces deux épisodes sont déjà paru dans le magazine Comics USA. A lire avec modération.

Edition: Comics USA  
Genre: Terreur

Illustrations copyright  
Comics USA



Ciro Tota est le pseudonyme de Cyrrus Tota, dessinateur né en Italie en 1954. Il commence sa carrière aux éditions Lug de Lyon en réalisant diverses petites illustrations. C'est en 1977 qu'il publie quatre aventures du petit trappeur, et c'est en 1980 qu'il débute la publication de Photonik; à partir de 88 il dessine un nombre important de titres édités par Lug.

De la tradition des comics il garde un certain sens de la scène et du rythme, qui est pour beaucoup dans le succès de ces publications. Le classicisme de son trait lui assure un rendu clair et fluide. Les personnages de son dernier album *Fuzz et Fizzbi* sont attachants et ne manquent pas de fantaisie.

Une bande dessinée haute en couleurs et en péripéties. Le scénario de Thierry Cailleteau se situe entre la fable fantastique et l'Heroic Fantasy. Non

dénué d'humour, l'ensemble reste un peu trop simple à mon goût.

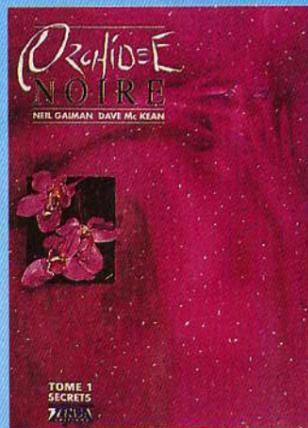
Un jeune adolescent du nom de Fizzbi, accompagné par un renard dressé à chaparder, se fait poursuivre par la garde pour rapine, et se voit tirer d'affaire in extremis par un vieux magicien au sens pratique en mal d'apprenti; débute alors pour lui une vie d'aventure et d'étude. Pas toujours facile quand on n'est pas un humain comme les autres. BD destinée à un jeune public. V.D.

Editeur: Glénat  
Genre: Fable / Fantastique



Illustrations copyright Glénat

# B D



Dave McKean, dessinateur dont vous avez fait la connaissance dans notre précédent numéro pour l'album **Les Fous d'Arkham**, est toujours aussi talentueux, ces graphismes sont de la même veine : diaboliquement beaux.

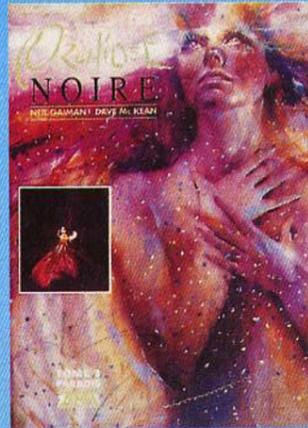
Neil Gaiman est le scénariste de cette histoire en trois tomes. Ce récit de conception originale devrait vous étonner. L'histoire en elle-même est assez complexe et torturée, mélangeant fantastique, poésie et ultra-violence.

Ne lésinant pas sur les moyens, les auteurs nous font littéralement plonger dans un récit à vous couper le souffle. Les super-héros ne sont plus



ces créatures manichéennes aveuglées par le bien ou son contraire, mais des êtres aux désirs subtils, et à la pensée changeante. Tout commence par la mort, violente, sans appel, et se poursuit par une naissance dont le caractère inhabituel n'effraye pas le professeur Sylvain Philip. Fleur au corps de femme, aux pouvoirs sans limites, excepté le feu, qui n'a qu'un seul désir : savoir qui elle est. L'orchidée est son symbole, sa signature.

Les dessins sont vraiment grandioses, très suggestifs. McKean possède un sens aigu de la couleur et du rythme, le découpage scénique en est une des preuves. A vous de découvrir le reste.



Editeur : Zenda  
Genre : Fantastique

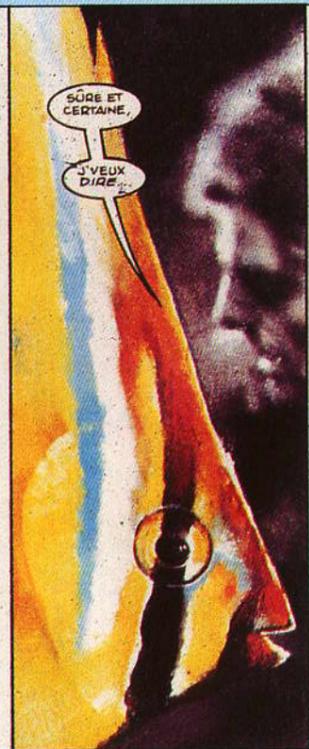
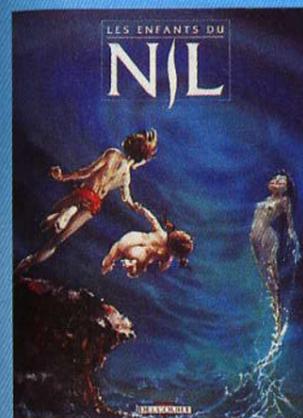


Illustration copyright Zenda



Rien à voir avec un récit ayant pour toile de fond l'Egypte ancienne: les Enfants du Nil, c'est le nom d'une association regroupant de jeunes dessinateurs de l'école des Beaux-Arts d'Angoulême.



Delcourt (avec le concours du Centre National des Lettres) nous propose une compilation de neuf récits dans des styles et des genres très différents, mais en général d'une qualité remarquable, réalisés par ces auteurs en herbe. La superbe couverture est signée Joël Mouclier, et illustre **Sardine**, le dernier récit signé du même auteur et sans doute un des meilleurs à mon goût. Les pages de garde sont, elles, tirées de la première his-

toire: **La nef des fous**, écrite par Tiburce et dessinée par Turf dans un style et une ambiance qui ne sont pas sans rappeler Foester, surtout du fait des cadrages façon grand angle.

Les autres nouvelles en image sont intitulées **Le grand mal**, **Des milliers de fois**, **Carmina et Vittorio**, **Les trous de la lune**, **La vie est une lettre sonore**, **Les chiens** et **Le contrat**. Tour à tour drôles, sensibles, angoissants, morbides, parodiques ou loufoques, ces récits sont tous attachants et chacun trouvera son bonheur dans ce bouquet aux multiples senteurs. Cette vitrine chatoyante de l'école d'Angoulême permet de constater l'utilité de celle-ci au milieu d'un vide pédagogique dans notre beau pays de

culture. Delcourt est à remercier pour avoir eu le courage de donner une première chance à ces nouveaux talents qui, je n'en doute pas, composeront la fine fleur de la BD française. Un ouvrage à conseiller à tous, en espérant revoir bientôt les noms de ceux qui y ont contribué sur la couverture de nombreux autres albums.

Editeur : Guy Delcourt  
Genre : essais



Illustrations copyright Guy Delcourt Editions



faux airs de Brindavoine (héros de Tardi), saura vous entraîner dans des intrigues loufoques. Le personnage de Phil Munro, gagne en épaisseur à chaque nouvelle parution, vous révélant sa personnalité par bribes.

Griffo, pseudonyme de Werner Goelen, né en 1949, dessinateur belge. Etudiant à l'Académie des beaux-arts d'Anvers, il en sort en 1971. Plusieurs expériences chez différents éditeurs l'ammène en 1987 à créer la série de **Munro** avec Di Giorgio pour le journal de "Spirou".

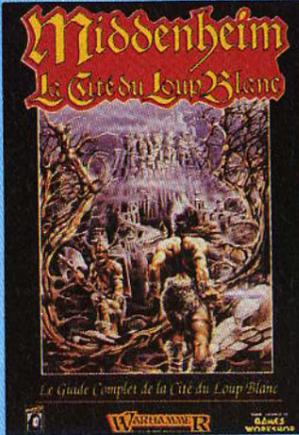
Jean-François Di Giorgio, est né à Marseille en 1971. Scénariste pour le dessinateur Mezerette, il écrit des histoires courtes et deux albums, il travaille par la suite avec Yung et enfin Griffo. Munro est sa première oeuvre de longue haleine.

Munro, les fleurs bleues de Ha.Ta.Men, est le troisième volume des aventures de ce détective de l'entre-deux-guerres.

Chaque épisode est prétexte à la découverte d'un nouveau pays, d'une nouvelle intrigue. Evoluant dans la période mouvementée des années trente, ce personnage aux



Illustrations copyright Dupuis



Même si vous n'êtes pas un fan de Warhammer, lisez cet article, car force est de reconnaître la remarquable qualité des suppléments proposés par Games Workshop et adaptés par Jeux Descartes. Il est de toute façon fort possible, au prix d'un effort très raisonnable, de retailer ces aides de jeu pour votre JDR favori. Le sous-titre de la couverture est "le guide complet de la cité du Loup Blanc"; dès le premier coup d'oeil, croyez-moi, on se rend compte que ce ne sont pas des paroles en l'air! Ce livret à couverture rigide est conçu de manière très fonctionnelle, et permet une utilisation en cours de jeu, sans avoir à tout apprendre par coeur ou à tout réécrire sur des feuilles volantes que l'on ne retrouve jamais au moment crucial.

Cité deux fois millénaire, Middenheim surplombe la forêt depuis un piton rocheux. L'histoire de sa fondation et des événements majeurs qui ont jalonné son existence est détaillée au début de l'ouvrage, ainsi qu'un état des lieux en ce qui concerne l'économie, la religion, la politique, l'armée et la loi. On trouve aussi l'inévitable série d'auberges, cela va de soi!

La partie-la plus intéressante est le répertoire géographique divisé en secteurs qui donne plus qu'un aperçu sur les principaux bâtiments. Tout y est prévu, aussi bien les rencontres que les patrouilles, et même un plan en coupe des habitations! Une liste de NPC-type est incluse, et

permet de faire face à l'imprévu. Des éléments plus confidentiels suivent, comme les sociétés secrètes

Chose formidable, on trouve des plans détaillés de chaque genre de boutique. Les principaux personnages de la cité sont bien évidemment décrits précisément. Le plus drôle est à la fin: les règles du Rotzball, sorte de foot où la balle est remplacée par un morveux attaché...Spectacle assuré!

T.L.  
Editeur : Jeux Descartes  
Genre : jeu de rôle fantastique



Voici venue la suite de Car Wars en Français, traduit par Croc (voir le précédent Gen 4). Cette extension est distribuée par Siroz Productions et contient une foultitude d'éléments et d'aides de jeu. Citons entre autres une planche de véhicules, trois planches de routes et d'objets recto-verso et les cartes des arènes décrites dans le livret de trente pages.

Celui-ci, rédigé dans l'inimitable style de Croc, commence par une présentation de l'AADA (l'association des duellistes motorisés) et du BLUD, un mouvement parallèle et hors-la-loi qui considère l'auto-duelling comme, je cite, "un sport de pédés et de mauviettes". Bonjour l'ambiance...

Vient ensuite une description détaillée de différentes arènes comme celles de Buffalo et Austin ou encore le concept très intéressant des arènes informatiques, sortes de simulations permettant les variantes les plus loufoques. Le tout est émaillé de fausses pubs assez

gratinées et d'illustrations évocatrices.

Les conseils éclairés dispensés dans la suite du livret concernent le rôle du MJ, la nuit des amateurs et la construction des véhicules. A noter de nouvelles tables actualisées selon le vœu de Steve Jackson, un erratum, une liste réjouissante de véhicules prêts-à-jouer et une table de création aléatoire utilisée par les participants à certaines arènes du BLUD. Essayez-la deux fois de suite, comparez les résultats et vous aurez une idée de ce qui vous attend... A quand la suite, les hydrauliseurs et les hélicos?

T.L.  
Editeur : Siroz Productions  
Genre : simulation de combats motorisés



Fans du plus célèbre des agents secrets de sa Gracieuse Majesté, réjouissez-vous, car une nouvelle extension de James Bond 007 est disponible. Comme toujours la présentation est de qualité: couverture rigide façon BD, nombreuses illustrations et cartes font de ce produit un livre agréable à consulter.

Le ramage en lui-même ne dépareille pas du plumage: de nombreux compléments de règles ainsi que des aides de jeu permettant d'élargir le champ des possibilités et de rendre une éventuelle campagne plus vivante et plus étoffée.

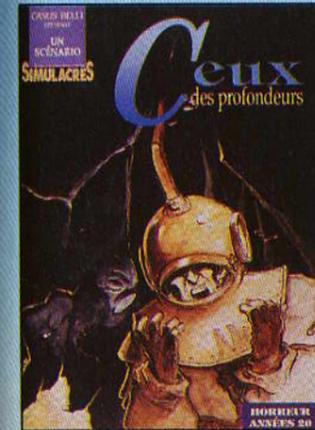
Citons au hasard des règles concernant le lavage de cerveau, les impostures et les infiltrations, le combat dans l'eau, l'air ou l'espace, et un système

de création de scénarios peut-être un peu simpliste à mon goût mais ayant l'avantage de passer au crible les étapes d'un scénario linéaire. Est-il bien raisonnable de vouloir ramener une aventure à une liste de tables et de faire un tirage aléatoire?

Vous trouverez également une liste de PNJ impressionnante, parmi lesquels quelques figures incontournables de l'univers "bondien" comme Octopussy, le légendaire général Gogol, Tatiana Romanova ou encore Vijay. Un chapitre est consacré aux différents services secrets, détaillant les divers éléments de leur organisation. On y trouve bien évidemment le KGB, la CIA, le FBI, mais aussi le Mossad ou la DGSE.

Une série de villes est de plus abordée, avec un plan sommaire et quelques renseignements précieux; j'ai gardé pour la fin l'inévitable arsenal de tout agent de la lignée de 007: les gadgets, toujours plus fous à l'instar de la cigarette anesthesiante!

T.L.  
Editeur : Jeux Descartes  
Genre : espionnage



Jeux Descartes publie la première extension pour Simulacres, le jeu lancé par notre confrère Casus Belli. Le but avoué de ce jeu étant de proposer une approche simple du jeu de rôle adaptable à tous les mondes, le premier supplément se place dans un contexte connu, puisqu'il s'agit de l'horreur dans les années vingt. Chaque supplément à venir proposera un univers

différent, et sera plus étoffé que celui-ci.

La particularité de ce précurseur est de servir de paravent, la couverture étant détachée du livret intérieur (à moins que mon exemplaire ne soit défectueux...). Trêve de plaisanterie, la face "cachée" contient un résumé des règles succinct mais suffisant pour jouer, cependant que les joueurs peuvent contempler l'illustration signée Guillaume Sorel. Il est à noter que ce scénario de près de trente pages commis par Pierre Lejoyeux est livré avec les caractéristiques permettant de l'adapter sans effort à Chill ou à l'Appel de Cthulhu.

La trame en elle-même implique directement un des personnages. Ce dernier reçoit en effet une lettre de son oncle Amédée Busard, qui l'invite à le rejoindre à Santa Magdalena, île située dans l'archipel des Iles Vertes, pour participer à une trépidante chasse au trésor.

Quelle n'est pas leur surprise à leur arrivée, lorsqu'ils constatent avec un dépit non dissimulé que le cher vieil oncle s'est volatilisé! La suite des événements réserve bien d'autres surprises aux faux touristes, et leur parcours sera émaillé par de multiples rencontres avec des PNJ hauts en couleurs qui solliciteront pleinement les talents d'acteur du MJ. Gageons que celui-ci arrivera à créer une ambiance folklorique dans cette aventure pour le moins classique.

T.L.  
Editeur : Jeux Descartes  
Genre : horreur années 20

BERLIN XVIII est un jeu français édité par Siroz Productions, dont nous parlâmes dans un Gen 4 précédent. Voici maintenant venir le complément à peu près obligé de tout JDR qui se respecte: j'ai nommé le substantifique et moelleux écran du maître.

Celui-ci comporte quatre volets, et chose importante mais pourtant trop souvent négligée, il a la rigidité (tout juste) néces-

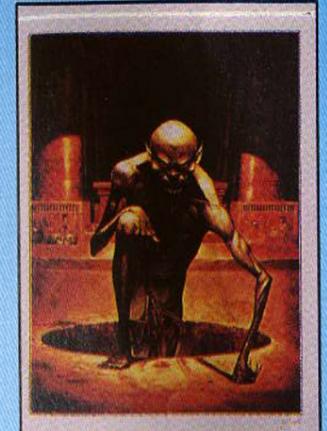
saire pour tenir debout une fois déplié!

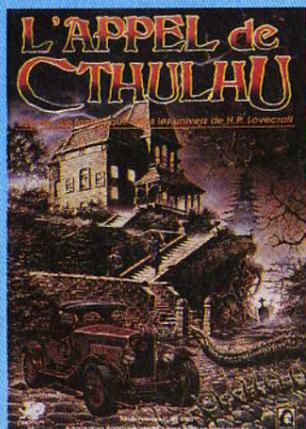
Si vous êtes joueurs, vos yeux ébahis pourront contempler l'illustration assez superbe et glauque à souhait, glacée (et sophistiquée) et signée Gessner. L'autre face, moins richement décorée, est dotée de tous les renseignements dont un maître peut avoir besoin: paramètres de mouvement, liste des armes et tables de combat; à noter un "plus" avec la présence d'une table des codes utilisés dans les communications radio et un résumé du jargon des Falkampfts, très utile pour le meneur de jeu en quête de l'ambiance très particulière de Berlin XVIII.

L'écran est vendu avec un scénario intitulé Les kids de Limelick; les joyeux enquêteurs de la bienveillante police de Berlin vont devoir découvrir l'origine d'une explosion criminelle qui a ravagé le Old Scottish Pub, tuant ses occupants et le patron par la même occasion. Leurs investigations les mèneront dans des milieux très autorisés, au centre d'un déchainement de violence dont il s'agit de découvrir les mobiles, avant d'espérer alpaguer les auteurs. Je n'en dis pas plus, et les joueurs auront fort à faire pour progresser dans cette énigme politico-policrière. Indispensable pour les incondi- tionnels de cet excellent jeu de rôle mêlant ambiance, action et réflexion.

T.L.  
Editeur : Siroz Productions  
Genre : policier / anticipation

Pour terminer et afin de vous persuader de la qualité du jeu de rôle qu'est l'Appel de Cthulhu, nous vous présentons de nouvelles illustrations de ce jeu testé il y a quelques pages déjà.





Revoilà l'Appel de Cthulhu, dans une nouvelle mouture très attendue qui ne déçoit pas, si ce n'est par la qualité du papier sur lequel ont été imprimées les illustrations pleine page somme toute assez sympa dans leur ensemble.

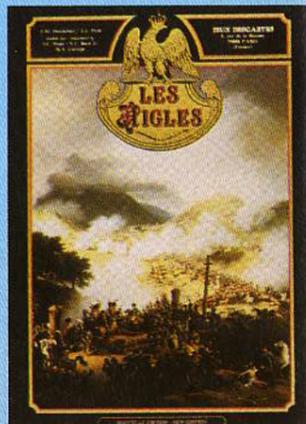
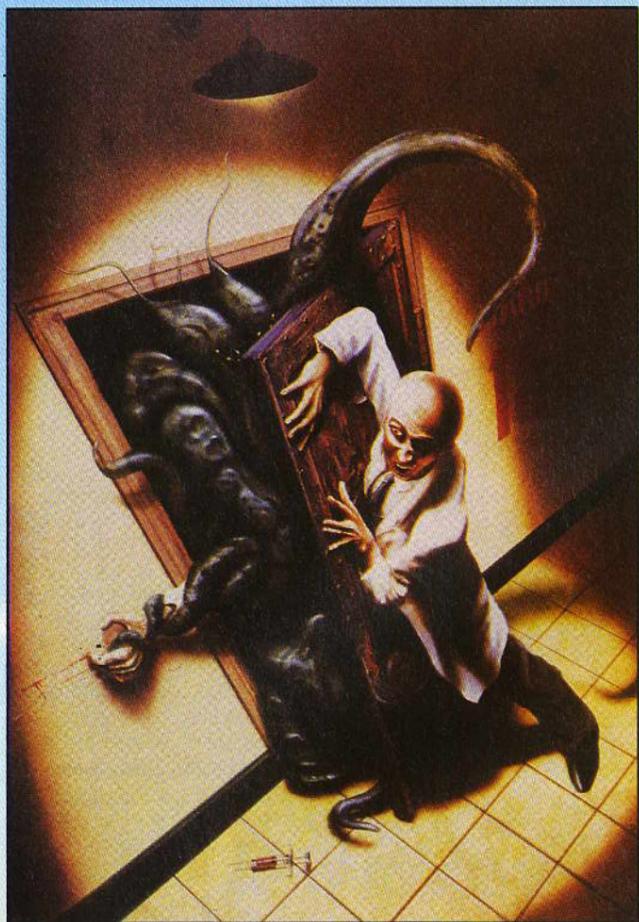
Petit rappel, l'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle inspiré de l'oeuvre de Howard Phillip Lovecraft, qui se déroule pour sa forme initiale en 1920 aux

Etats-Unis. Vous incarnez un personnage aux caractéristiques vraisemblables, pas un super-héros, et vous devez opposer avec vos faibles moyens une résistance aux complots démoniaques fomentés par des créatures issues du pandemonium de H.P. Lovecraft ou par leurs adorateurs.

Cette réédition réunit le traditionnel livret des années vingt et celui des règles proprement dites, et intègre les deux extensions sorties indépendamment de la boîte d'origine; une nouvelle feuille de personnage vient compléter le tout, qui a subi quelques révisions (surtout de principe).

L'intérêt de ce jeu n'est plus à discuter, ni à faire. Nous on aime. Cette nouvelle édition a été appréciée surtout pour son côté pratique, l'esthétique étant ce qu'elle est.

S.D. & T.L.  
Editeur: Jeux Descartes  
Genre: jeu de rôle



S'il est un monde fermé, c'est bien celui des jeux de simulation historique, et tout particulièrement les reconstitutions de batailles napoléoniennes. Ce créneau se divise habituellement en deux camps: les wargamers, qui revivent le fracas des combats à l'aide de pions déplacés sur une carte en papier (en carton pour les plus fortunés), et les figurinistes qui disposent d'un capital plus (beaucoup plus) élevé et réalisent des dioramas impressionnants, dont certains peuvent sans conteste être qualifiés d'oeuvres d'art.

Le jeu réalisé par Jean-Michel Hautefort et Jean-Jacques Petit se situe entre les deux; le matériel fourni dans la boîte est bien sûr en carton, mais les règles sont celles du jeu de figurines, une seule d'entre elles représentant quarante hommes.

Approche intéressante, qui permet au wargamer de s'essayer à l'échelon supérieur sans avoir à se priver de vacances bien méritées. Et si d'aventure celui-ci se lance dans l'aventure des soldats de plomb, il lui est possible de continuer à jouer aux Aigles tout en se constituant une armée progressivement, en mêlant pions et figurines.

Trois livrets sont inclus; le premier concerne les règles proprement dites, le deuxième traite de l'organisation des armées et le dernier propose différents scénarios, qui permettent de rejouer diverses batailles menées par Bonaparte entre 1801 et 1815. Si leur

épaisseur vous effraie, sachez que vous n'aurez à en lire tout au plus que la moitié, car ceux-ci sont bilingues! Les pages de gauche sont en Français et celles de droite en Anglais; c'est somme toute logique, puisque ce sont les deux forces en présence. De plus des règles de base sont prévues. Un excellent jeu pour initiés.

T.L.  
Editeur: Jeux Descartes  
Genre: wargame napoléonien



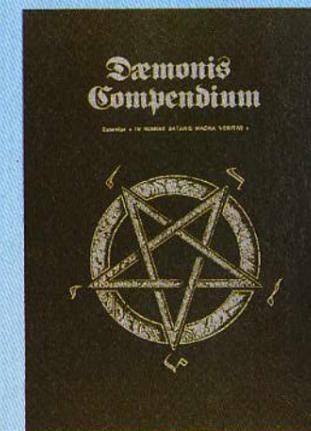
Saluons la venue au monde de Plasma, nouveau bimestriel édité par Siroz Productions, auquel participent les plus éminents créateurs de cette société. Au programme du premier numéro, une myriade d'aides de jeu pour les produits Siroz: Berlin XVIII, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Whog Shrog, Zone, mais aussi un dossier sur... JRTM, avec une foule de nouvelles règles. Intéressante initiative que cette formule d'édition, qui apporte un suivi à chacun des jeux concernés.

Le suivi est à mon humble avis une notion essentielle du jeu de rôle; en effet, c'est la qualité des aides fournies à un jeu qui en détermine la durée de vie, car sans scénarios ni extensions il faut un travail de titan pour faire jouer un malheureux groupe sans qu'ils aient la nette impression de nager dans un flou artistique.

Pour ne parler que d'un seul scénario, je prends un exemple au hasard: *Apunkalipse now*, signé Jean Kramer, destiné à

être joué par un groupe de zonekids, je cite, "ayant atteint l'âge de servir la patrie". Quelques regards ont suffi à mon oeil exercé pour constater la pertinence de cet estimable scénario où, vous l'aurez tous deviné, les joueurs sont mis dans la peau de chanceux ayant l'honneur de servir leur patrie chérie pendant 360 malheureux jours. Amis de la 90/12, bonjour! L'excellent auteur n'épargne aucune avanie aux joueurs, et sa documentation précise est à mon humble avis fondée sur une expérience personnelle douloureuse. Une aventure que les personnes qui n'ont pas profité par elles-mêmes de l'enrichissant contact avec la grande muette goûteront plus pleinement...

T.L.  
Editeur: Siroz Productions  
Genre: bimestriel d'aides de jeu, un peu comme White Dwarf avant que ça ne devienne une infâme soupe commerciale



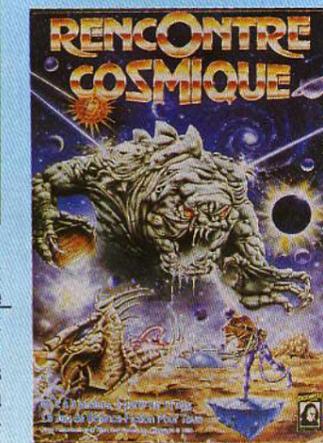
Daemonis Compendium est une extension pour In Nomine Satanis / Magna veritas, dont nous fimes l'éloge dans le dernier numéro. Nous n'avons malheureusement pas reçu à temps l'écran, ce qui nous dispense d'en dire du bien.

Revenons-en à nos moutons: le supplément pour INS/MV, qui contient dans un portfolio en carton fort façon cuir un livret de seize pages et une cinquantaine de fiches recto-verso en papier glacé. Chacune de celles-ci détaille un des estimables membres du gratin du Ciel ou de l'Enfer.

Les archanges et princes-démons sont décrits individuellement, tant en ce qui concerne leurs caractéristiques et leurs pouvoirs qu'au niveau de leur mentalité et de leurs relations avec le monde et avec leurs pairs. A noter sur le recto de chaque fiche la traditionnelle mise dans l'ambiance, à savoir un encadré grisé (mais cette fois-ci sans exagération, donc très lisible; merci pour mes pauvres yeux!) contenant un paragraphe en forme de descriptif ou de scénette, et dont la lecture vaut son pesant de cacahuètes.

Le livret traite de la hiérarchie démoniaque et de l'armée de Dieu, et contient de plus un scénario pour In Nomine Satanis intitulé "Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle nous les casse". Une nouvelle extension est prévue, parée du doux nom de Berserker, avec la possibilité pour les joueurs d'opter pour le panthéon Viking. Deux scénarii sont également annoncés, ayant la particularité d'être joués aussi bien par des démons que par des anges. Cela nous promet un bel avenir pour ce jeu déjà incontournable.

S.D. & T.L.  
Editeur: Siroz Productions  
Genre: sulfureux



Que voilà une excellente idée de rééditer la traduction de Cosmic encounter, le best-seller des jeux de société de West End Games, qui plus est dans une belle boîte bien rigide (je vais finir par passer pour un maniaque).

Le principe du jeu est très simple et a fait le succès de ce produit, car il permet de se plonger rapidement dans des parties délirantes et riches en rebondissements. Chacun (de deux à six joueurs) EST un extraterrestre, ou plus exactement représente une nation d'entités plus ou moins loufoques (citons au hasard l'amibe, le zombie, le vide, le laser et le sorcier...). Chaque joueur dispose d'un système solaire composé de cinq planètes, et doit combattre les autres afin de s'installer sur cinq autres planètes. Pour cela il dispose de diverses cartes, met en jeu les forces disponibles sur ses différentes bases et peut utiliser son "pouvoir"; c'est en effet la particularité de chaque espèce extraterrestre que de pouvoir faire une action impossible aux autres entités.

La force de ce jeu est de permettre de multiples configurations; il est rare de jouer deux fois de suite le même "alien", car le tirage au sort parmi trente cartes promet que chaque partie sera différente et nouvelle. Bien sûr, certains peuples sont plus forts que d'autres, mais les alliances qui ont fatalement lieu réduisent le hasard et favorisent la diplomatie, comme il se doit dans tout bon jeu de société.

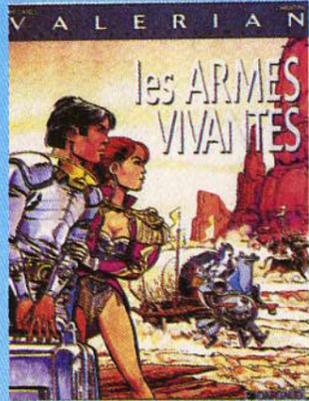
Il est à noter que cette réédition comprend les nouvelles races qui avaient été précédemment incluses dans diverses publications, ce qui donne une raison de plus de se la procurer dans les plus brefs délais.

T.L.  
Editeur: Jeux Descartes  
Genre: jeu de société SF



# TEMPS FUTURS

Prochainement, sortie du dernier Valérian et Laureline. Prévu pour octobre 90, le scénario est toujours de Christin, et les dessins de Mézières. Album que nous attendons avec beaucoup d'impatience.



**Le prince impensable**, fils présumé du garage hermétique, en est un des développements possibles sur des textes de Moebius et Lofficier mis en images par Shanower. Cette saga en trois volumes est parue sous forme de comics aux USA. L'album est annoncé pour août 90 et devrait se trouver en rubrique BD dans notre prochain numéro.

Editeur : Humanoïdes Associés  
Genre : aventure  
Parution : août 90



Jordan, nouveau héros qui devrait voir le jour cet automne, semble nous promettre des sueurs froides et des nuits blanches. Le scénariste en est Makyo, à qui l'on doit



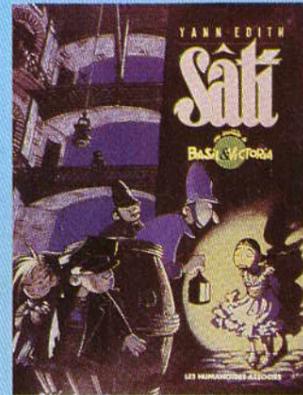
déjà **Grimion gant de cuir** et de **Ballade au bout du monde**, les dessins sont quant à eux signés Christophe Rossi. L'histoire est celle de Jordan, étudiant en parapsychologie pouchassé par des forces mystérieuses; le décor est celui de la ville de Prague.

Editeur : Guy Delcourt  
Genre : Thriller sumaturel  
Parution : automne 90

Sur des dessins et des textes de Riff Reb's, **Myrtil Fauvette, parole de diable** a l'air à première vue d'un album à ne pas manquer. Humour acide et originalité se sont penchés sur son berceau, le résultat semble détonnant. A suivre.

Editeur : Humanoïdes Associés  
Genre : humour noir  
Parution : août 90

Casterman nous annonce la sortie de son agenda 91, avec pour thème principal, Corto Maltèse.



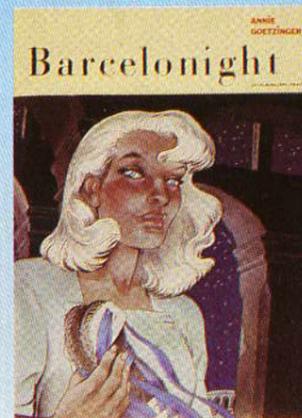
Barcelonight est le dernier album d'Annie Goetzinger. Toujours un événement, celui-ci n'a pas l'air des moindres : regard de femme sur une Barcelone sensuelle et attirante. Plus de détail dans notre prochain numéro.



Les Humanos nous annoncent une prochaine réédition, et pas la moindre, puisque c'est celle de l'oeuvre complète de Bilal.



Petit événement qui deviendra peut-être grand en octobre 90, la parution du premier tome de Sâti, une "aventure" de Basil & Victoria. Les dessins sont de Edith, les textes de Yann et à première vue, cela semble être original.



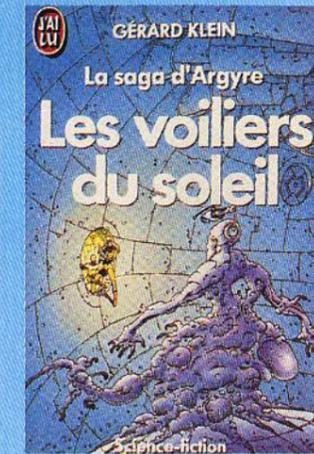
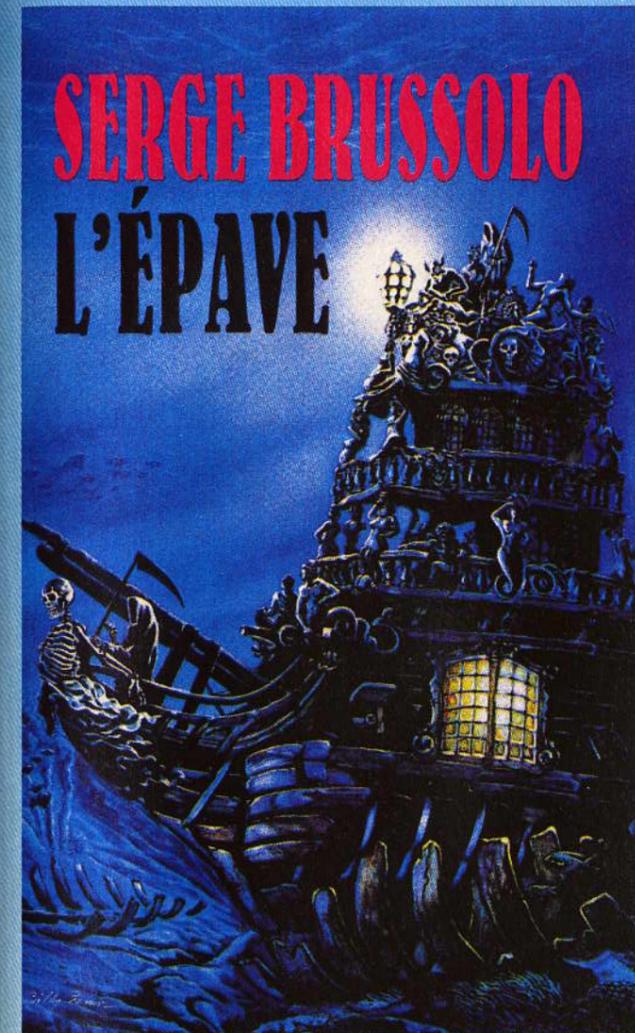
Editeur : Humanoïdes Associés  
Genre : chronique sensuelle  
Parution : septembre 90

# DERNIERES MINUTES

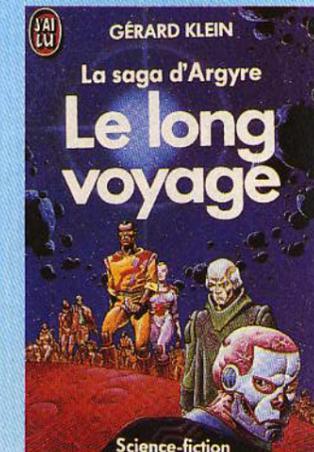
Et voici la couverture de l'Épave, écrit par Serge Brussolo, qui sortira aux

éditions Gérard De Villier, en septembre 90.

gent), le fond reste le même et les personnages gardent leur âme.



Cette saga ayant pour décor les étoiles est à cent lieues du Space Opera; c'est une oeuvre sensible et sentimentale, où l'action ne fait pourtant pas défaut et dont l'onirisme est la



qualité la plus remarquable. Les personnages qui donnent vie à ce roman ont une réelle densité.

Mars, planète rouge, suscite les rêves les plus fous; celui d'y créer une atmosphère respirable, Archim Noroit, climaticien, y croit, entraînant derrière lui une révolution sociale et culturelle dont les conséquences le dépassent.

Accoucheur d'univers et de phantasmes, l'auteur nous propose cette réédition à conseiller à tous ceux qui rêvent d'oxygène.

Edition : J'ai Lu  
Genre : SF

## FANTASTIQUE!

DE RETOUR DANS LA FRANCE, APRES UN LONG SEJOUR DANS L'AFRIQUE, LE GRAND MARABOUT STEFA'N LAVO'SA'RO VOUS ATTEND POUR RESOUDRE TOUS TES PROBLEMES!

Grand maître des sciences Africaines, expert mondial des tarots et des osselets, disciple du chef sorcier Osso'n Bouko, il t'écoute et trouve la solution de tes ennuis pour vous.

Si ton amie elle est partie, elle reviendra dans la semaine, vous pouvez faire confiance. Problèmes de santé, ennuis au travail, retour d'affection, envoûtements, réussite aux examens.

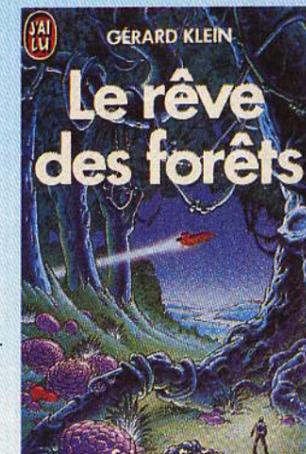


Ti pou venir moun ami!

Consultation tous les jours de 10h à 23h sur le 3615 GEN4, cour B, escalier 3, 4ème étage.  
Métro Porte de St-Ouen.



Gérard Klein, écrivain français né à Paris en 1936, a une formation d'économiste. C'est après avoir travaillé aux éditions Robert Laffont comme créateur et directeur de la collection de SF "Ailleurs et demain", qu'il publie entre 1960 et 1964, la saga d'Argyre, sous le pseudonyme de Gilles d'Argyre. Elle se décompose en trois volumes: **Le Rêve des forêts**, **Les Voiliers du soleil** et **Le Long Voyage**.



La réédition de cette trilogie a été légèrement remaniée par son auteur, mais n'avez

aucune crainte, seule la forme a subi quelques métamorphoses (maturité et sagesse obli-

# PETITES ANNONCES

## ATARI

Vends pour Atari ST 4 originaux (Shinobi...). Henneton Ronan, 14 rue du Grand Pré, 60000 Beauvais. Tél: 44.48.39.95.

Vends Atari 520 STF lecteur DF + souris + tapis souris + freeboot + très nbreux originaux + disks vierges + très nbreuses revues + joysticks + démos... 3500 francs. Tél: 68.45.31.66. Cherche aussi contact sérieux. Demander J.Baptiste.

## AMIGA

Recherche pour Amiga Sangai d'Activision, Empire de Interstel. Tél au 46.55.87.36 entre 18h et 19h.

Pour en finir avec les virus, pour éblouir vos ami(e)s avec des superbes mégademos, pour vous éclater sur Soundtracker grâce à des centaines d'instruments, pour trouver les meilleurs utilitaires dans tous les domaines ou pour faire chauffer votre joystick, qu'attendez-vous pour demander le catalogue gratuit des logiciels du Domaine Public AMIGA (+500 disks disponibles). FREE Distribution, BP 134, 59390 Toufflers.

Vends pour Amiga 500 moniteur couleur 1084: 1790 francs, extension mémoire 512 Ko: 790 francs, 15 originaux (Shadow of the Beast...), boîtier d'alimentation, souris. Henneton Ronan, 14 rue du Grand Pré, 60000 Beauvais.

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 (couleur) +14 jeux + joystick + souris. Peu servi. Tél: 30.74.76.92 après 20h30. Demander Christophe. Prix: 5000 francs.

Vends Amiga 500 + 4 jeux originaux. TBE, nov 89. Prix: 2800 francs. Vends aussi synthé Yamaha-Midi PSR-36: 2200 francs. Tél: 39.54.26.05 après 18h. Demander Nicolas.

## PC et COMPATIBLES

Recherche personne possédant logiciel "Copywrite 90". Tél: (16) 42.69.01.87 après 18h.

Vends jeux originaux complets: TV Sport Football, Populous + data disk, Budokan, North & South, Rocket Ranger, Full Metal Planete, Battle of Britain, Centurion. Tél: 84.82.00.68 (week end).

Vends pour PC: Fire & Forget (120 francs), Commando (110 francs), Arkanoid + Super Tennis (80 francs), Driller (120 francs), Skyfox 2 (90 francs), Echelon (80 francs), Xenon 2 (96%) + Wgames (200 francs), Rick Dangerous (90%) + Phantasie 3 (200 francs). Tél: 55.72.17.21 (week-end).

## DIVERS

Vends console Nec (sous garantie) + joysticks + jeux. Tout TBE. Très bon prix. Tél: 49.26.64.60 ou 40.54.97.85 après 19h. Demander Patrick.

Vends Sega 16 bits complète + jeux. Etat neuf. Vends CD-Rom + péritel + jeux complets en parfait état. Vends Nec 1 + jeux + 2 joystick. Vends jeux Nec, Sega 16 bits. Pour tous renseignements, demander Adel au 42.52.44.96 (répondeur).

Vends imprimante DMP 2000 à 1500 francs et Epson FX 85 à 17000 francs. Tél: (16).1.46.87.23.15. Demander Patrick Guerchon. Laissez un message si absent.

Vends lecteur SP144 pour Atari STF/E. Tél: (16).1.46.87.23.15. Demander Patrick Guerchon. Laissez un message si absent.

Vends CPC 6128 couleur + revues + disquettes + 70 jeux (Dragon Ninja...). Henneton Ronan, 14 rue du Grand Pré, 60000 Beauvais. Tél: 44.48.39.95.

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + disquettes + joystick + branchements pour 2 manettes + casque Amstrad + revues et livres Amstrad. Le tout en TBE. Prix à débattre. Demander Alain au 66.39.19.15.

Vends Sega neuve sous garantie + pistolet + 6 jeux (Rocky, R-Type, After Burner, Secret Command, Vigilante, jeux pistolet) + joysticks. Prix réel: 2800 francs vendu 1400 francs. Tél: 46.78.97.16.

Vends console Nintendo + 2 manettes de jeux et câble péritel + 8 jeux (Double Dribble, Super Mario Bros 1, Top Gun, Megaman, Ikari Warrior, Tiger Heli, Ghost'n Goblins) + des numéros du journal Club Nintendo + 1 moniteur couleur. TBE. Valeur: 4930 F vendu 3500 francs le tout. Tél: Clément au 48.34.15.59.

# G4

PETITES ANNONCES

Cl-joint un chèque ou CCP de 50 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de Pressimage.

**ATTENTION!**  
NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ÉCHANGE DE LOGICIELS PIRATÉS. FAITES PASSER!

# ATF II

## ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

DISPONIBLE DANS LES FNAC mac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



## ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

Dosage explosif Stratégie/Action

Un type unique de jeu entre l'arcade et la réflexion stratégique. Au-delà des technologies modernes.. envolez-vous vers le futur avec ATFII...

Bientôt disponible sur ST, Amiga et PC

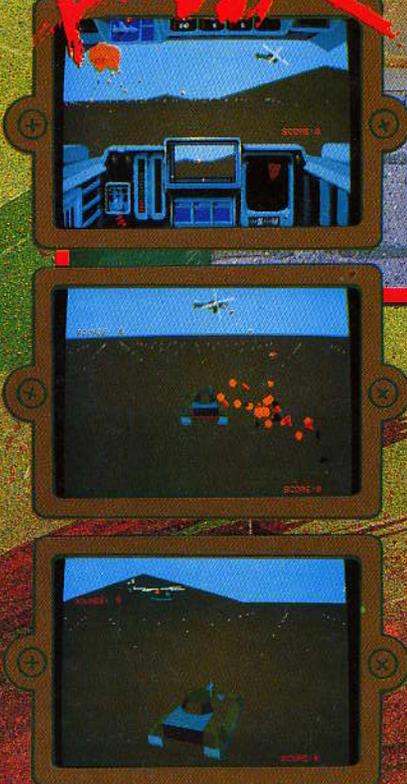
Distribué par  
**UBI SOFT**  
8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil-ss-Bois  
Tél.: 48.57.65.52





Battle

ATARI ST/STE  
CBM AMIGA  
IBM PC &  
COMPATIBLES



L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "Mauler" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflit semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos. Le Mauler est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être hélicoptéré derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.



ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
TEL: (1) 43350675