

GÉNÉRATION 4

COMPATIBLES PC - CONSOLES - ATARI ST - AMIGA

SIM EARTH:

La suite de Sim City
en exclusivité dans Gen4!

POWERMONGER:

la suite de Populous
testée à fond!



**244
PAGES**

PREVIEWS:

36 pages dont Gods & Magic Pocket,
les deux nouveaux jeux des Bitmap Brothers

CONSOLES:

La Game-Gear
et ses jeux!
Toute l'actualité
du moment!

Mensuel - N° 27 - Novembre

M 4681 - 27 - 25,00 F



ATTENTION, MAINTENANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.



Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

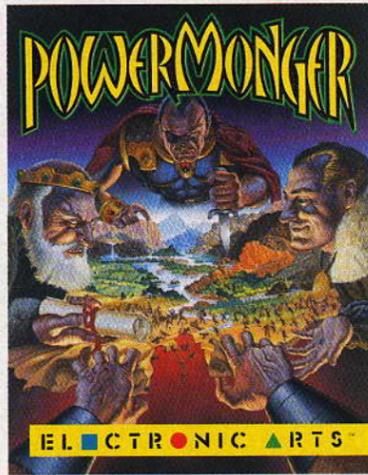
Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA
FROM *Virgin*

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

VOUS AVEZ EXTERMINÉ LES DIEUX? CES CHARMANTS PERSONNAGES VONT VOUS RAMENER SUR TERRE!

Dans Populous, vous avez lancé un défi aux dieux. Cette fois, votre adversaire est humain: il s'agit de trois violents chefs de tribus sans scrupules.



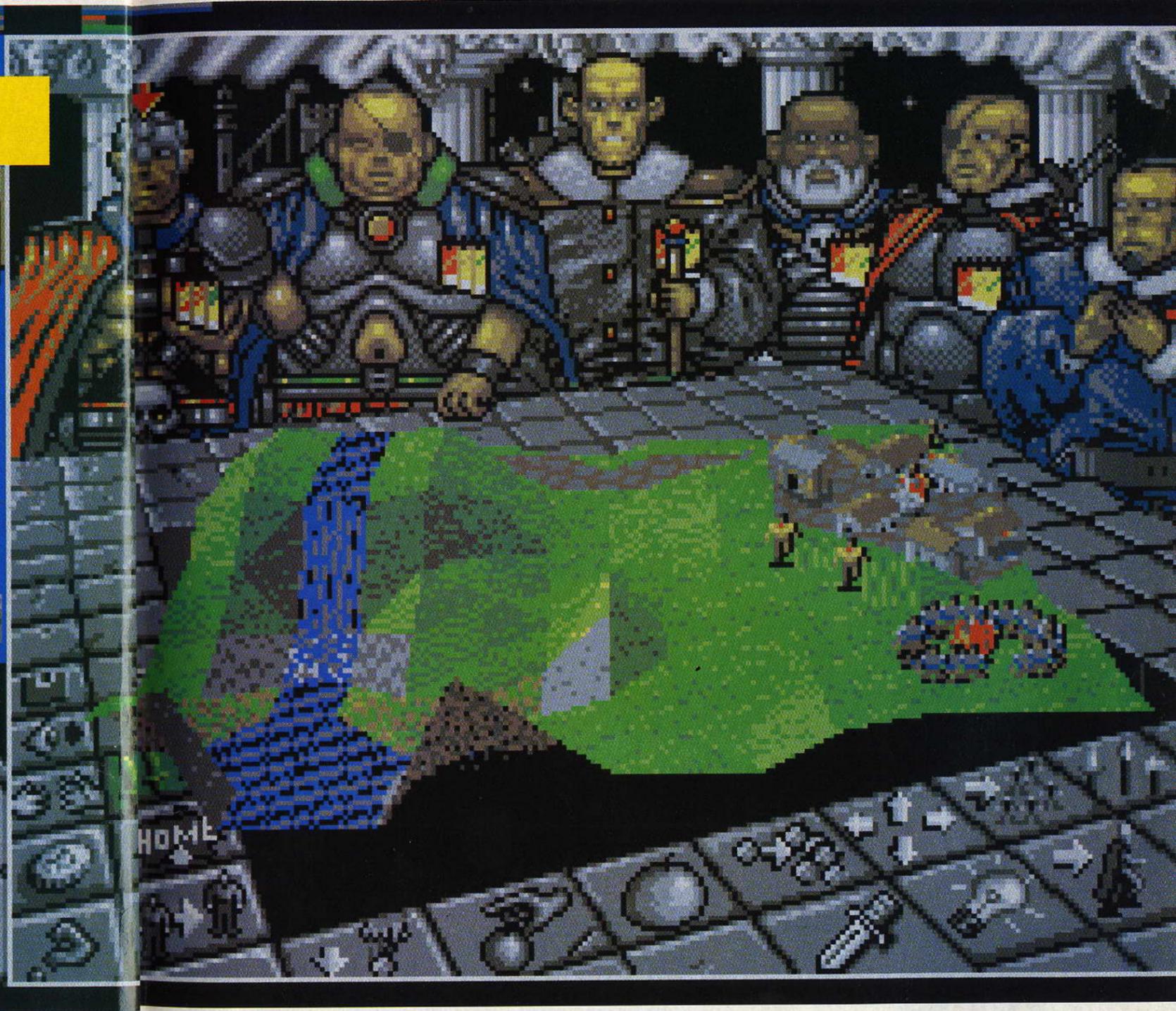
Amiga et Atari ST.
Disponible à partir d'Oct.'90.
IBM/PC à partir de 1991.

Montrez-vous aussi impitoyable qu'eux et rendez coup pour coup ou, soyez plus astucieux et gagnez-vous la sympathie et la confiance des villageois locaux.

Ainsi, non seulement vous accumulerez des points mais votre garde-manager restera bien garni, réserve qui est nécessaire pour vous assurer de la fidélité de votre armée.

Avec les graphismes toujours aussi époustouffants de Bullfrog, Powermonger vous plonge dans un univers tumultueux fait de montagnes, de forêts et de rivières, de soleil, de neige et de pluie, où l'ingéniosité et l'esprit stratégique peuvent venir à bout de la simple force brutale.

Powermonger vous conduira aux limites de vous-même, mais s'il vous reste encore un peu d'énergie pour d'autres aventures, ces autres titres fabuleux de Bullfrog n'attendent que vous.



"Encore meilleur que le Populous", Peter Molyneux de Bullfrog, Créateur de Populous.



ELECTRONIC ARTS™

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

VOUS DEVREZ AVOIR DE L'ADRESSE, DE L'IMAGINATION, ET HMM... 1.000 F* POUR UNE MACHINE DE 1 MEGA.



* 1.000 F est le prix estimé pour augmenter la mémoire de votre Amiga ou St de 512 Ko à 1 Mega
Si vous avez déjà une machine de 1 Mega, il ne vous en coûtera que le prix du programme!

Il est triste que seuls quelques privilégiés aient jamais l'occasion d'apprécier le chef d'oeuvre de Will Harvey - The Immortal.

Néanmoins, ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une machine de 1 Mega ou qui approchent de leur anniversaire et ont vieille tante célibataire monstrueusement riche, vont pouvoir se régaler.

Utilisant un angle de trois quarts époustoufflant de réalisme, ce jeu vous conduit dans les huit niveaux d'un labyrinthe, à la recherche du professeur Mordimar, depuis longtemps disparu. Dans un univers fait d'intrigue, de trahison, de mystère et d'une violence à vous glacer le sang, vous êtes confronté aux adversaires les plus effroyables que vous ayez jamais redouté de rencontrer.

Enfin, c'est là un défi qu'aucun véritable amateur ne peut se permettre de rater - quel que soit le prix à payer.



Disponible fin septembre
1 Mega requis.
Amiga/Atari ST.
249FF
prix conseillé.

ELECTRONIC ARTS

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

Ce mois d'octobre aura été pour nous celui des avalanches! Avalanche de jeux excellents tout d'abord, avec l'approche de Noël. De Powermonger à Captive en passant par Wing Commander, nous avons eu droit à des produits magnifiques! Avalanche de nouveautés, donc de previews, mais aussi d'informations venues droit du Japon, que ce soit au niveau des consoles ou des machines d'arcade.

A propos, suite à notre Spécial Consoles, la rubrique de ce mois-ci n'est pas des plus grandes, mais sachez que vous retrouverez désormais toute l'actualité des consoles PC Engine, Megadrive, Neo-Geo, Lynx, Game-Boy, Game-Gear et bien sûr, toutes les news du moment! Ce mois-ci, nous vous présentons la première console portable de Sega, la Game-Gear.

Avalanche de réponses à notre sondage ensuite, que nous sommes en train de dépouiller, et dont nous vous donnerons prochainement les résultats. Quoi qu'il en soit, le changement le plus demandé était au niveau de notre reliure, et vous pourrez désormais conserver vos anciens numéros dans un bon état.

Enfin, avalanche de pages dans ce numéro de 244 pages! Et ce n'est qu'un début. Le mois prochain, il devrait y avoir encore plus de tests, plus de news, et un dossier fou sur les jeux de demain. Génération 4 numéro 28: c'est vraiment Noël!

Stéphane Lavoisard



SOMMAIRE

BD: DIAVOLO	218-222
COMPAGNIES ETRANGERES	148-150
COMPAGNIES FRANCAISES	118-119
CONCOURS KICK OFF 2	32
CONCOURS TOTAL RECALL	34
EDITO	7
EN BREF	116-117
HIGH-TECH	28-29
INDEX DES TESTS	8
NEWS	18-16
NIPPON NEWS	132-146
SAPRISTI! 3615 GEN4	10-14
TESTS	36-114
TESTS CONSOLES	120-130
OXYGEN	223-242
PETITES ANNONCES	216
PREVIEWS	152-215

Directeur de la publication (Big director): Godefroy Giudicelli
 Rédacteur en chef (Editor in chief): Stéphane Lavoisard
 Rédacteur en chef adjoint (cleaning man): Frank Ladoire
 Chefs de Rubrique (cookers): Sophie Dumas (Oxygen), Mic Dax (Télématique)
 Secrétaire de rédaction (fots assistant): Françoise Germain
 Rédacteurs (sleepers): Mic Dax, Jean Delaite, Sohpie Dumas, Tristan Lathière, Didier Latil, Laurent Katz.
 Maquettiste: Michel Lhopitault
 Assistante maquettiste: Mireille Guérineau
 Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoie).
 Impression: Syma (Torcy)

3615 GEN4: Mic Dax, Sylvain, Watsit

Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert (45.22.38.60.)

Publicité (Advertising): Antoine Harmel (43.87.01.39.)

Génération 4 est édité par Pressimage, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris. Tel: 45.22.38.60.), SARL au capital de 2000 francs.

Dépôt légal: 4ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

Membre incript OJD
 Commission paritaire: 69731
 ISSN: 0987-870X



INDEX DES TESTS

ALFA WAWES	96
ATOMIC ROBOT-KID	88
BATTLECHESS 2	52
BLADE WARRIOR	82-83
BLUE MAX	84-85
BUCK ROGERS	68-69
CAPTIVE	50-51
COUGAR FORCE	66
CRASH COURSE	90
DAS BOOT	92-93
DRAGON FLIGHT	40
FINAL BATTLE	76
FLIP-IT & MAGNOSE	54
GEISHA	108
IMMORTAL	44-45
ISHIDO	48
LIGHT CORRIDOR	62
MAGIC FLY	42
MONTHY PYTHON FLYING CIRCUS	114
NITRO	106
NO EXIT	102
OFF-ROAD RACER	98-99
PANG	60-61
PARADROID 90	36
PICK'N PILE	74
POWERMONGER	112-113
PUZZNIK	86
RICK DANGEROUS 2	38-39
SECRET OF THE MONKEY ISLAND	100-101
SUPREMACY	70
STORMOVIK	94
SWAP	110-111
TIME RACE	72
TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE	56-57
WING COMMANDER	78-79
WINGS OF DEATH	104

WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER



SEGA™

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED
 THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD.

elite

SAPRISTI! 3615 GEN4

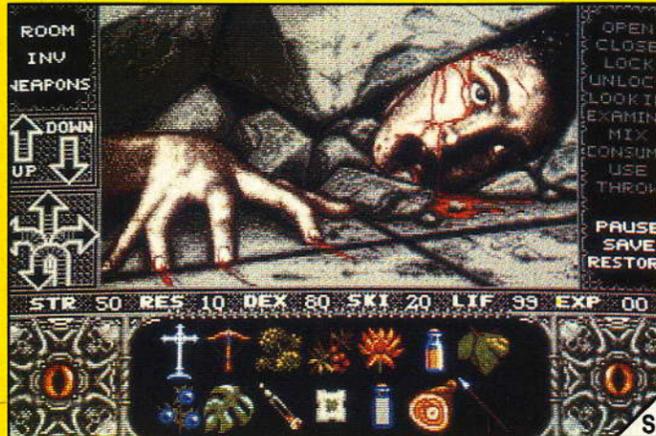
Le téléchargement pour ST est enfin opérationnel sur notre serveur 3615 GEN4, ce qui veut dire que vous allez enfin pouvoir télécharger de chez vous, les démos jouables ou non des meilleurs jeux du mois, voire des previews... Les malheureux possesseurs d'Amiga et de PC devront attendre un peu, le temps que nous terminions le programme nécessaire au téléchargement.

Les possesseurs de ST désirant utiliser le téléchargement doivent évidemment avoir un minitel, être capable de se connecter sur le 3615 Gen4, mais il leur faut aussi un câble reliant le ST au minitel et surtout, le fameux programme Sapristi!, sans lequel rien n'est possible... Vous trouverez un bon de commande dans cet article, afin d'obtenir le programme ou le câble. Enfin, chaque mois, vous retrouverez dans Génération 4 des explications concernant les nouvelles démos du mois!

ELVIRA / ACCOLADE

Vous vous souvenez tous très certainement de ce programme que nous vous présentions pour la première fois il y a plus d'un an, et s'annonçant comme un jeu d'aventure/rôle aux graphismes époustouflants. Devant sortir en décembre de l'année dernière,

puis en avril, il n'a jamais été commercialisé suite au dépôt de bilan de la société Tynesoft. Heureusement, la compagnie Accolade en a repris les droits, et devrait mettre Elvira sur le marché en novembre, sur Amiga, PC et ST. Cette démo n'est qu'un slide-show animé de quelques images du jeu, mais cela vous donnera vraiment une bonne idée des excellents graphismes d'Elvira.



JE LE VEUX! PUSSEZ-VOUS! MOI LE PREMIER!

Veuillez m'envoyer _____ exemplaires de SAPRISTI pour mon Atari ST, au prix TTC de 15 francs pièce, port compris.

Ha mais je n'ai pas de câble de liaison ST-Minitel! Il m'en faut _____ au prix unitaire de 95 francs port compris. Je remercie Pressimage d'avoir eu la bonne idée de m'offrir Sapristi avec chaque câble.

Loué soit mon nom:

J'habite au:

Dans la belle ville de:

Unique est son code postal:

Je découpe avec regret mon magazine et j'envoie ce coupon à:

PRESSIMAGE 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS

Je vous remercie de faire vite, je suis très impatient!

NINE LIVES / ARC

Joe le chat est malheureux, parce que tous ses copains chats de gouttière ont été enlevés et sont retenus prisonniers. De manière héroïque, il part à leur secours dans ce jeu de plateau aux graphismes très sympa et dont la jouabilité est de très bonne qualité. Nine Lives sera disponible sur ST en novembre. La démo est l'ensemble du niveau 1, ce qui n'est déjà pas mal, car il faut un certain temps avant de le terminer. Le jeu est assez



simple, puisqu'il s'agit, à chaque niveau, d'explorer tout afin de retrouver le pauvre chat prisonnier que vous devez délivrer. Joe se dirige très facilement, au joystick, de gauche à droite. Le joystick vers le haut permet de faire un saut sur place. Pour faire des grands bonds, il faut mettre le joystick vers le bas. Plus longtemps vous laissez le joystick vers le bas, plus le saut de Joe sera long. Une barre indicatrice monte d'ailleurs à droite de l'écran. Pour se défendre contre ses nombreux adversaires, Joe dispose d'un yoyo qu'il peut lancer à leur figure pour les assommer quelques secondes. Bonne chance!

NOUVEAU! ALLCOPY SYSTEM COPIE TOUT SUR AMIGA

Enfin un système simple pour faire des copies de sécurité. Nous n'avons pas trouvé un seul programme, dont les protections auraient pu empêcher le copiage de sécurité avec ALLCOPY SYSTEM.

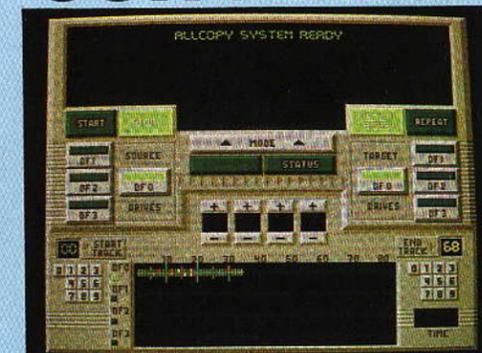
L'équipement fonctionne comme si la copie était faite avec deux unités de disque, d'une disquette sur l'autre. ACS (AllCopy System) ignore les systèmes de codage les plus sophistiqués destinés à entraver le copiage de sécurité. ACS accepte tous les formats.

Il vous faudra une unité de disque auxiliaire pour votre Amiga afin de pouvoir entièrement profiter du mode all copy de l'équipement. Grâce à son prix avantageux, son importante gamme de programmes utilitaires et son programme copieur efficace de la nouvelle génération, ACS est un choix excellent, même si vous ne disposez pas d'une unité de disque auxiliaire.

NOTE! ACS copie tous les programmes Amiga que nous connaissons. Bien sûr, il est défendu de faire des copies pour distribution illégale.

Les programmes utilitaires fournis avec dispositif ACS vous seront utiles même sans unité de disque auxiliaire. Le système met à votre disposition de nombreux détails pour faciliter et mieux contrôler la duplication. Par ex., quelle erreur et où? quelle piste? quelle face? quelle unité de disque? vous le saurez en suivant l'affichage sur l'écran. Tout ceci est possible, que vous utilisiez seule l'unité de disque d'Amiga ou bien que vous disposiez de trois unités d'extension. L'acquisition d'ACS est tout aussi utile que celle d'une mémoire auxiliaire ou d'une unité d'extension.

A UN PRIX AVANTAGEUX QUI VOUS SURPRENDRA!
DISPOSITIF ET LOGICIEL SUPPORT **395 F**



Oui... Je commande le dispositif de copie ACS avec logiciel support, livraison à domicile au prix de 395 F + frais d'envoi 29 F.

NOTE! Vous réglerez seulement à la réception.

Nom: _____

Adresse: _____

Pays: _____

NOTE! 20 % d'économie avec 2 dispositifs aux. ou plus (au prix unitaire de 316 F). Frais d'envoi seulement 29 F sans égard au nombre d'exemplaires commandés. Je commande _____ dispositif(s) de copie ACS.

AFFRANCHIR
ICI
(Europe)

HI-TEC
INVENTIONS

PL 65

SF-33721 TAMPERE

FINLANDE



OFF-ROAD RACER / VIRGIN GAMES

Cette excellente course de voitures, dans le genre de Super Sprint, obtient ce mois-ci une très bonne note dans Génération 4. La démo que nous vous proposons est jouable, et permet de participer à la première course seulement. Il est possible d'y jouer seul, à deux ou à trois. Les deux premiers joueurs utilisent le joystick, le troisième joueur, le clavier. Gauche et droite servent à diriger la voiture, alors qu'il faut pousser le joystick vers l'avant pour accélérer, ou vers l'arrière pour freiner. Le bouton feu permet d'activer une charge de nitro-boost, qui donne à votre voiture une folle vitesse en quelques secondes. Le but du jeu est bien sûr d'arriver avant tous les autres à la ligne d'arrivée, après avoir fait un certain nombre de tours.

Attention, Off-Road Racer est tellement prenant que l'on finit par oublier que ceci n'est qu'une démo.

SAINT DRAGON / STORM

Testé dans notre précédent numéro, et ayant obtenu une très bonne note, cette adaptation du shoot'em'up de chez Jaleco est aussi bon que Silkworm. Pas étonnant d'ailleurs, puisqu'il est des mêmes auteurs. Dans ce jeu, l'originalité vient du fait que vous dirigez un dragon, dont le seul point faible est la tête. Ainsi, si jamais votre corps entre en collision avec les ennemis, il ne vous arrive rien, et même mieux, cela endommage vos ennemis! Il faut donc, en plus de tirer frénétiquement sur tout ce qui bouge, savoir se protéger en temps voulu. La démo que nous vous présentons est jouable, et représente la totalité du premier niveau du jeu. De nombreux bonus viennent augmenter votre puissance de feu, mais ça, vous le découvrirez bien par vous-même!

PAUSED... PRESS P TO CONTINUE



PAUSED... PRESS P TO CONTINUE



DU 16 AU 19
NOVEMBRE
1990
PARC DES
EXPOSITIONS
DE
VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90



Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle!

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990^FTTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Pétitel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.



SPELLBOUND / PSYCLAPSE

Ce nouveau jeu du petit label de Psygnosis est l'adaptation d'un jeu de tableau très connu sur C64. Il permet à un ou deux joueurs de remplir une quête pleine de dangers, dans le but de retrouver leur maître de magie, enlevé par les forces des ténèbres. La démo de Spellbound est jouable par une ou deux personnes, et ne comprend que le premier niveau du jeu. A vous de découvrir le jeu, mais sachez qu'il faut utiliser les touches de fonction afin de lancer des sorts! Attention, si vous lancez un sort trop complexe pour vous, vous aurez des surprises, parfois drôles parfois beaucoup moins...



TURRICAN / RAINBOW ARTS

Ce shoot'em'up était sur Amiga l'un des meilleurs de l'année, c'est incontestable. La conversion ST est d'une telle qualité que ce sera sans doute, pour cette machine, le meilleur jeu du genre. La démo que nous vous proposons est la totalité du niveau 1 de Turrican. Attention, le jeu étant gigantesque, il vous faudra déjà près de 10 minutes de jeu, après plusieurs jours d'entraînement, pour arriver à la fin de ce niveau, qui n'est qu'une infime partie du jeu.

Vous dirigez le robot au joystick, et tirez en appuyant sur le bouton. Mettez le joystick vers le haut pour sauter. En mettant le joystick vers le bas, Turrican s'accroupit. Si vous appuyez en même temps sur le bouton, il dépose une mine! Si vous appuyez en même temps sur la barre d'espace, il se transforme en roue dentée qui part de tous les côtés! La barre d'espace, pressée seule, permet d'envoyer un rayon-laser protecteur tout autour de vous, qui détruira une bonne partie des ennemis présents à l'écran. Enfin, pressez Alternate lorsque vous êtes contre une paroi pour éliminer tous les ennemis présents sur la paroi.

Turrican est dément, et plein d'astuces et de pièces secrètes.



NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater!

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de

4096), un son stéréo époustouffant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990^F TTC*
COMPLET

AMSTRAD



Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Tél : _____

Ville : _____ Code postal : _____

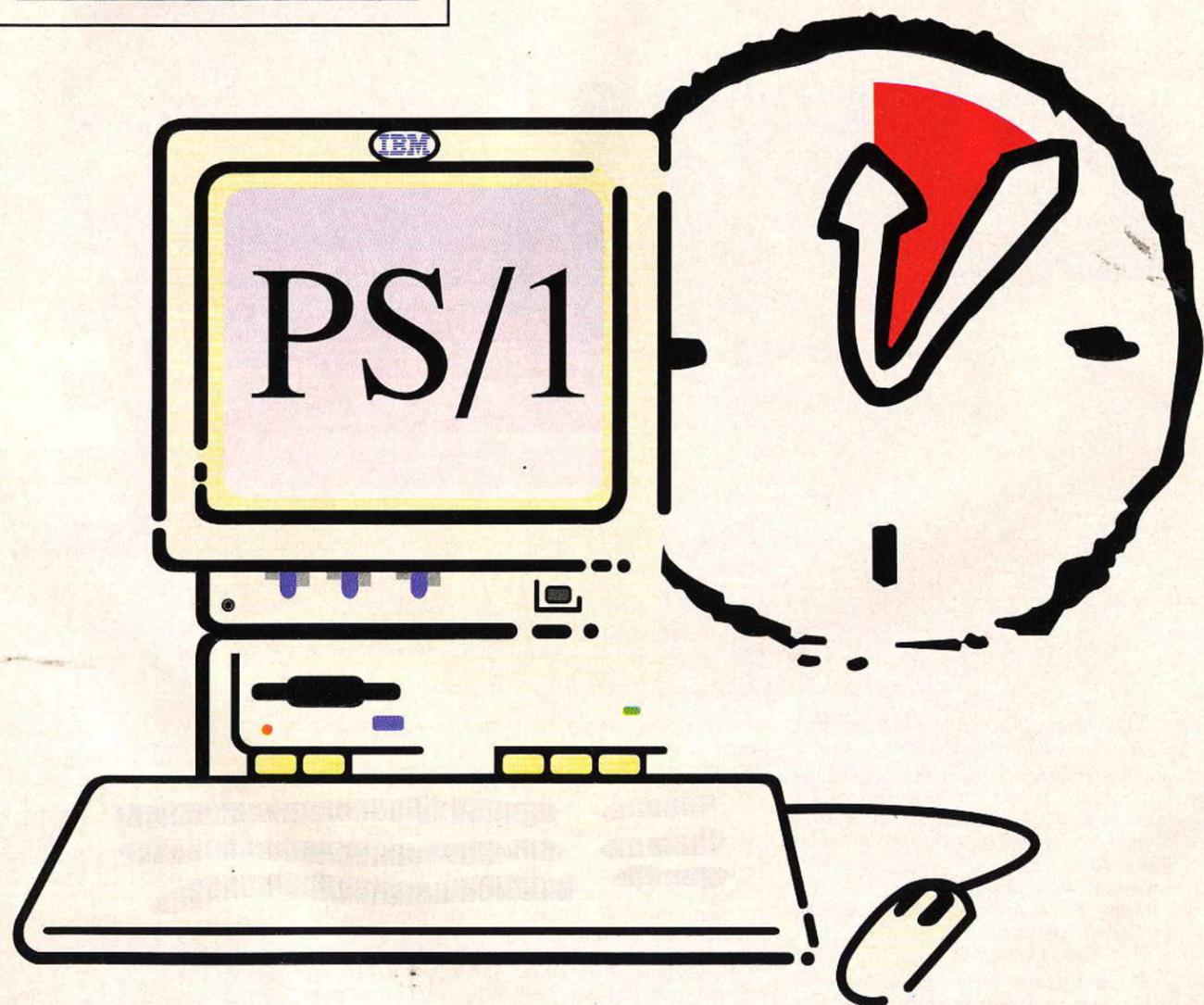
Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

ACTION

PC

SPÉCIAL OS/2

UN IBM A 9000F



M 1131 - 6 - 25,00 F-RD



TOUT SUR LA HP-48SX

AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX!



Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles. Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique. Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

**6^e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8**

**LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE
PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS**



AMSTRAD - FRANCE HAUSSMANN

ACTIVISION: LE POINT

Nous vous l'avions annoncé il y a quelques mois, Mediagenic, le groupe possédant Activision, a décidé d'arrêter le développement de logiciels micros. La compagnie ayant perdu beaucoup d'argent suite à un procès et ayant également accumulé des pertes sur l'année a donc décidé de fermer Activision Angleterre, chez qui la quasi-totalité des jeux micros étaient réalisés. Après avoir racheté puis fait couler la compagnie Infocom, Mediagenic enterre cette fois-ci un éditeur qui aura joué un rôle principal sur le marché durant ces dernières années. Activision Etats-Unis stoppera également la production de jeux PC très rapidement. La compagnie axera donc sa production sur les jeux pour consoles Game-Boy (Ghostbusters, Volley-Ball, WWF Wrestling), Nintendo E.S., Megadrive (Tongue Of The Fatman) et bientôt Super Famicom. Les derniers produits Activision qui sortiront sont **Atomic Robot-Kid**, **Dragon Breed**, **Spindizzy 2**, **Hunter**, **Deuterios**. Il semble que les versions Amiga et ST de **Die Hard**, les adaptations de **Die Hard 2**, **R-Type 2** et le nouveau jeu de l'auteur de **Warhead**, **Fokker**, ne soient plus au programme de la compagnie. Les jeux, qui étaient en développement, seront certainement rachetés par d'autres éditeurs (une rumeur fait état d'Ocean). Aux Etats-Unis, les derniers programmes devraient être, pour PC, **Battletech 2: The Crescent Hawk's Revenge**, **Shanghai 2** et **F14 Tomcat**.

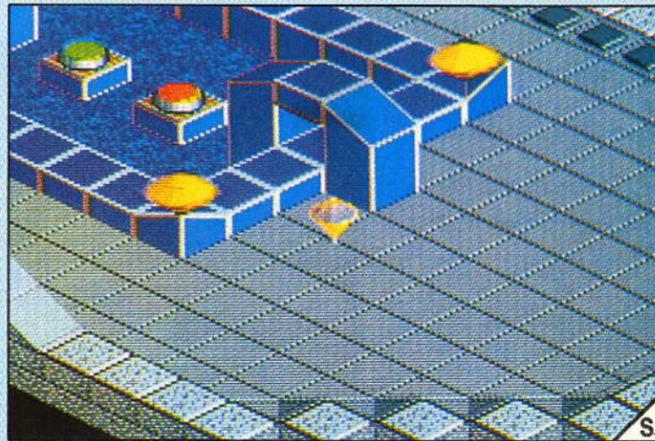
Un autre problème lié à la future disparition d'Activision vient du fait que la compagnie n'ayant plus d'argent, elle ne paye pas les produits qu'elle a distribué depuis près d'un an. Du coup, **Sierra-On-Line** (et **Dynamix**), qui étaient distribués par la compagnie, ont en ce moment quelques problèmes. Des tentatives de rachats de Sierra-On-Line auraient même eu lieu! Fans de Sierra comme nous le sommes, nous vous tiendrons au courant des évolutions de cette affaire. En attendant, les jeux Sierra initialement prévus pour cette fin d'année ne semblent pas prêt de sortir...

DragonBreed, l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, devrait être disponible le mois prochain sur Amiga et ST, et s'annonce assez réussie. Le jeu est un shoot'em'up assez original, puisque vous jouez deux personnages à la fois!



Hunter est une aventure en 3D dans laquelle vous recherchez une personne sur un réseau d'îles. Vous pouvez marcher, nager, faire de la planche à voile et utiliser encore d'autres moyens de locomotion dans ce jeu original.

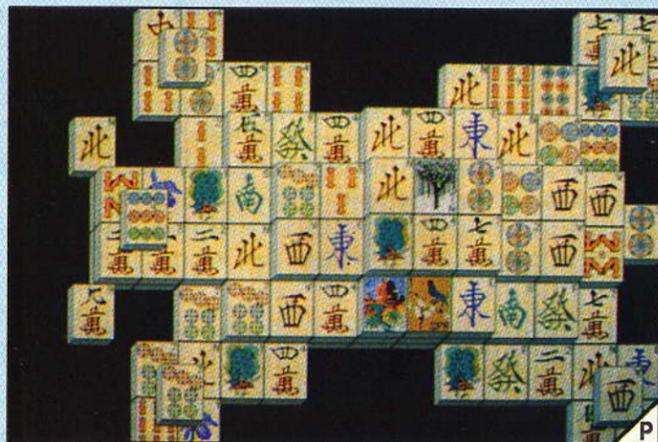
Spindizzy 2 est la version 16-bit du très connu Spindizzy qui avait fait un malheur sur C64. C'est un jeu dans le genre de Marble Madness.



Deuterios est la suite de **Millenium 2.2**. Fait par le même auteur, c'est un nouveau scénario, plus complexe, et le jeu demande plus de temps avant d'être terminé.



Shanghai 2 se nomme **Dragon's Eye**. Il est plus beau, comporte plus de dominos et propose de nouvelles règles de jeu.



Battletech 2 est à nouveau un jeu d'aventure, mais les graphismes sont cette fois-ci également en VGA, et le jeu est 10 fois plus grand que le premier.



F-14 Tomcat est une simulation de vol aux graphismes somptueux et au réalisme époustouffant.



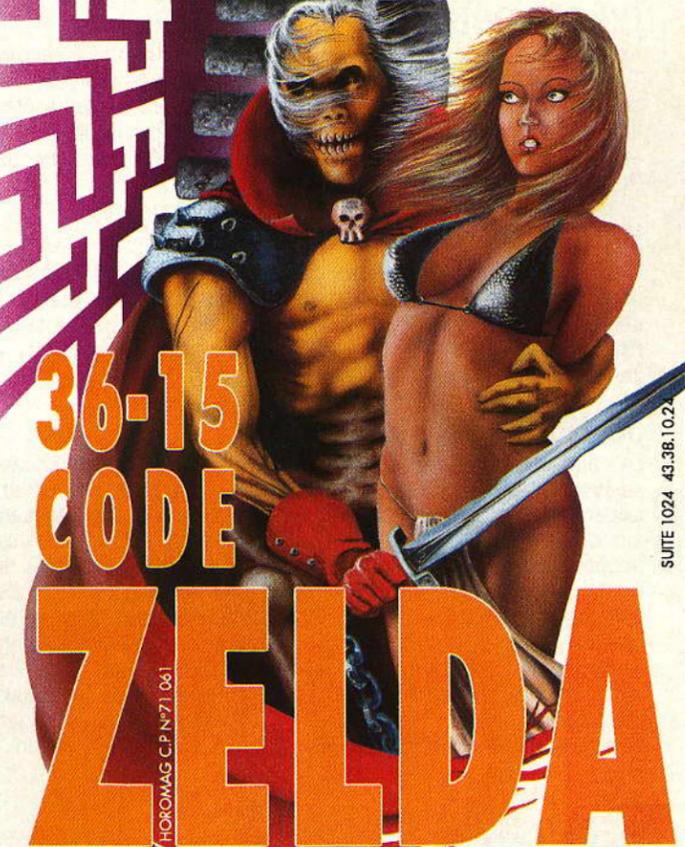
Ne ratez pas, dans notre prochain numéro, le dossier incroyable sur les jeux de l'an 2000. De l'informatique à la cybernétique, en passant par les CDI, toutes les applications ludiques sur lesquelles travaillent les plus importantes compagnies, ce sera dans **Génération 4** numéro 28.

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 combattez 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...



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

DARK MAN & GHOST

Par manque de temps, nous n'avons pas pu traiter l'actualité cinématographique de novembre. Si Total Recall sera toujours sur les écrans le spectacle principal à voir, deux films s'annoncent de bonne qualité pour ce mois.

Il y a tout d'abord **Dark Man**, le nouveau film de Sam Raimi, le réalisateur de Evil Dead et de sa suite. C'est un film de super-héro assez étrange et dont la réalisation à l'air de bonne qualité. Sam Raimi devrait bientôt proposer, pour les fans du genre, le troisième volet de Evil Dead, qui se déroulera dans le monde médiéval où se terminait le second film.

Autre film attendu de ce mois de novembre, **Ghost**, le premier film réalisé par Jerry Zucker, célèbre pour faire parti du trio des ZAZ (les auteurs de Y'a-t-il un pilote dans l'avion? ou de Y'a-t-il un flic pour sauver la reine?). Cette comédie dramatique raconte l'histoire de l'enfer que vit un homme, devenu fantôme. Le film a fait un carton cet été aux Etats-Unis, et devrait surprendre le public français, ne serait-ce que par ses effets spéciaux, fait à l'ILM, et d'excellente qualité.

CAPTIVE 2

Tony Crowther, l'auteur de l'excellent **Captive** (voir le test dans ce numéro) avoue penser déjà à **Captive 2**. Il compte rajouter des effets de relief, ainsi que des énigmes à résoudre, le premier étant plus basé sur les combats que sur la réflexion. Vivement l'année prochaine!

DELPHINE SOFTWARE: UN SECOND COMPACT-DISC

Après le succès du compact-disc des musiques des Voyageurs du Temps, Delphine Software récidive en proposant le compact-disc de **Secret Défense**. Ce dernier sera offert dans une édition limitée du jeu. Tout comme le premier, il est sponsorisé par Génération 4, et il vous sera donc possible de l'acheter à la boutique de Pressimage.

WINGS POUR TOUS!

Une version de Wings, le tout dernier jeu de chez Cinemaware sera disponible sous peu, fonctionnant avec 512K, la première version ne marchant que les machines ayant un méga. La seule différence vient de la suppression de l'intro animée, sans quoi le jeu est toujours aussi bon!

JOUEZ LES VIKKINGS!

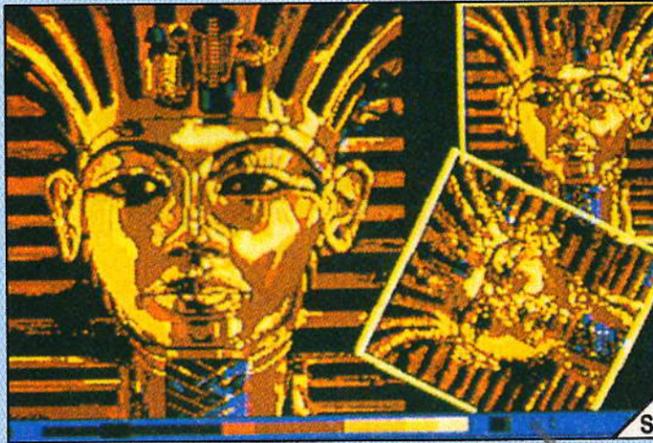
La compagnie Korum propose un jeu de stratégie et d'aventures se jouant par correspondance. Entièrement géré par ordinateur, **Légende Viking** se joue par courrier. Vous envoyez régulièrement aux organisateurs des feuilles d'ordres indiquant ce que font vos troupes, et recevez régulièrement des informations et nouvelles de ce qui se passe. Interactif, permettant à de nombreux joueurs de participer, **Légende Viking** est un concept de jeu assez nouveau en France, mais particulièrement connu aux Etats-Unis et en Angleterre. Korum fournit des documents très détaillés, dont les règles et une immense carte en couleur de la région de jeu à tous ceux qui s'inscrivent. Fans d'aventure, renseignez-vous sur le jeu et les tarifs en écrivant à Korum, 8 rue Doré, Bat.1, 77000 Melun.

GÉNÉRATION 4D

Depuis les débuts de Génération 4, nous avons toujours montré les jeux du monde entier, n'hésitant pas à partir dans des contrées lointaines pour aller chercher de l'exclusivité. Le mois prochain, nous voyagerons carrément dans le temps, pour vous montrer, dans un dossier conséquent, les produits de l'avenir, ceux sur CD, CD-I et autres folies que nous préparent constructeurs et éditeurs. Science-fiction, délire complet ou révolution? Réponse dans Génération 4 numéro 28!

DELUXE PAINT ST: C'EST DÉMENT

Possesseurs de ST, réjouissez-vous, car le tout nouveau programme de dessin, **Deluxe Paint**, sera disponible sous peu, en France, en français, grâce à Electronic Arts. Ca tombe bien, puisque c'est le plus complet des programmes du genre pour ST, avec des options que l'on avait vu à ce jour que sur Amiga. Deluxe Paint ST comprend d'ailleurs plus d'options que le Deluxe Paint 3 de l'Amiga, c'est dire! Bref, si vous cherchez l'ultime programme de dessin et d'animation pour ST, vous l'avez trouvé. Sur **Amiga**, **Deluxe Paint IV** est prévu pour l'année prochaine, avril nous disent nos espions postés chez Electronic Arts.



TOUJOURS PLUS FORT...

Alors que Domark nous prépare un **Hard Drivin' 2** pour Noël (voir Génération 4 numéro 26), Tengen, le géant du jeu d'arcade, annonce la sortie prochaine de la vraie suite: **Race Drivin'**. Le jeu comportera un circuit deux fois plus long, avec des boucles enchaînées et d'autres nouveautés, et il sera possible de choisir sa voiture parmi plusieurs modèles. Voilà qui pourrait être le hit de Noël 91 pour Domark, qui reprends maintenant depuis plus d'un an les meilleurs jeux Tengen.



US GOLD S'Y BRANDO

La compagnie de Birmingham vient de dévoiler qu'elle venait de signer les droits du **Parrain**, et elle prépare déjà deux jeux. Le premier est un jeu d'aventure interactif, dans la lignée de l'Indiana Jones de Lucasfilm Games, le second étant un jeu d'action plus classique. Les deux jeux devraient sortir en même temps que le **Parrain 3**, prévu pour le second trimestre 91.

LE PC FAIT DES ÉMULES...

Nombreux sont les logiciels américains disponibles uniquement sur PC, comme c'est le cas pour une grosse partie de la production d'Electronic Arts. Fort heureusement, la compagnie vient d'annoncer que des versions Amiga et ST de **LHX Attack Chopper**, excellent simulateur de vol en hélicoptère et **PGA Golf**, tout aussi bon simulateur de golf, devraient voir le jour début 91. Quant au programme de golf, des parcours supplémentaires devraient être disponibles prochainement, sur PC dans un premier temps.

THE ASSEMBLY LINE FRAPPE A NOUVEAU

Les programmeurs de Xenon 2, Interphase, concepteur de E-Motion et Vaxine travaillent sur un nouveau projet, nommé **Cybercon III**. C'est un jeu d'aventure en 3D se déroulant dans un complexe de tunnels et de couloirs, et dans lequel vous évoluez très librement. Plus de détails dans un prochain numéro.

IMAGEWORKS... TOUJOURS PLUS FORT

Malgré le départ des Bitmap Brothers du groupe Mirrorsoft, le moral de la compagnie est au beau fixe. Aux groupes de programmeurs fameux du moment (Realtime avec Duster et Vektor Grafic avec Killing Cloud) viennent s'ajouter Graftgold (Rainbow Islands, Paradroid 90, Off Road-Racer, Simulcra) qui vont réaliser un jeu d'action nommé **Fire & Ice**, et Vivid Image (Hammerfist, Time Machine, Last Ninja), pour un jeu nommé de manière parodique **First Samurai**.

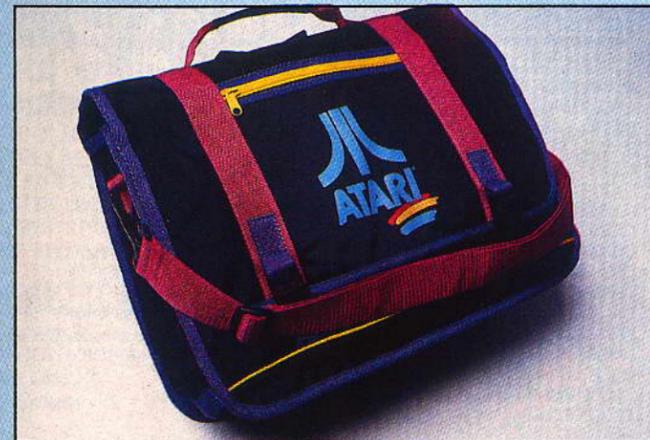
CINEMWARE: DES RUMEURS...

On parle de plus en plus de plusieurs nouveaux jeux Cinemaware. En dehors des simulations de **Boxe**, de **Baseball** et de **Tennis** annoncées dans la série des Tv's Sports, il devrait y avoir un jeu d'action plutôt violent, combinant le football, le basketball et le roller. Un Rollerball en quelques sortes! Plus de détails prochainement.

ATARI FRANCE RECIDIVE

Cela fait maintenant 3 ans qu'Atari Angleterre livre, chaque Noël, avec les ST, un pack comprenant un nombre fou de jeux gratuits, et d'excellente qualité.

Cela fait maintenant 2 ans qu'Atari France vend, chaque Noël, un sac contenant des programmes variés, au prix de 1250F. Quelle initiative!



TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (ST) (Beast 2, Amiga)	NEW
2	GOLD OF THE AZTECS US Gold (ST, PC, Amiga)	NEW
3	NIGHT BREED ACTION Ocean (Amst, ST, PC, Amiga)	NEW
4	SECRET AGENT Ocean (ST, Amiga)	NEW
5	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
6	LEGEND OF FAERGHAIL Rainbow Arts (ST, PC, Amiga)	2
7	SNOWSTRIKE US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	NEW
8	OPERATION STEALTH Delphine Cinématique (PC, ST, Amiga)	5
9	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Amst, ST, Amiga Comp.)	11
10	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Amstrad, Atari ST, Amiga)	6
11	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	9
12	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	7
13	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amst, ST, Amiga Comp.)	8
14	VENUS Gremlin (Atari ST, Amiga)	6
15	LES CHEVALIERS Capcom (Amst, ST, Amiga Comp.)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	LES GUERRIERS NINJA Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	TOTAL RECALL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
3	ROBOCOP 2 Ocean (ST, PC, Amiga)
4	U.N. SQUADRON US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)
5	GOLDEN AXE Virgin (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
 Depuis PARIS 16.92.94.36.00
 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 ELYSÉES**
 Galerie des Champs (Galerie Basse)
 84, av. des Champs Elysées
 Métro Georges V
 RER Charles de Gaulle-Etoile
 Tél. 42.56.04.13

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH	299F
+Out Run +Thunderblade	NOUVEAU
+Forgotten Worlds +Strider	
+Last Duel	NOUVEAU
EPYX SPORTING GOLD	299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX 110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse....	
PC GOLD HIT 2	299F
+ E Motion +Indiana Jones Action	
+Moonwalker +Heavy Metal	NOUVEAU
ACTION D'ENFER	249F
+Double Dragon +Platoon + Crazy Cars + Daley Thompson Olympic Challenge	

EDITION SPECIALE

**INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299 F**
Texte à l'écran et manuel en français

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

BETRAYAL	349F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
CRIME WAVE	299F
EPIC	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
INT. SOCCER CHALL.	299F
LEGEND OF BILLY BOULD	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MEAN STREETS	299F
MONTY PYTHON	249F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	N.C.
OPERATION HARRIER	249F
OPERATION STEALTH	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SIMEARTH	249F
STUN RUNNER	299F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
WONDERLAND	349F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BADLANDS	249F
BARD'S TALE 3	299F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE CHESS 2	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	249F
BUCK ROGERS	299F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CRASH COURSE	299F
DUNGEON MASTER	399F
DYNASTY WARS	249F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	249F
INTERCEPTOR (SSI)	299F
INT. SOCCER CHALL.	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KICK OFF 2	299F
LORDS OF THE RINGS	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MONKEY ISLAND	299F
MUDS	249F
NIGHT SHIT	299F
OPERATION HARRIER	249F
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
SECRET WEAPONS	349F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
TEEN AGE MUTANT TURT	249F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
TV SPORT BASKETBALL	299F
WELLTRIS	259F

BUDOKAN	249F	DOUBLE DRAGON 2	249F	PGA GOLF	249F
CENTURION	249F	F19 STEALTH FIGHTER	385F	POPULOUS	249F
CODENAME ICEMAN	449F	FLIGHT OF THE INTRUDER	349F	POPULOUS DATA DISC	99F
COLOSSUS CHESS X	249F	FOUNTAIN OF DREAMS	249F	SIM CITY	299F
CONQUEST OF CAMELOT	449F	INDY 500	249F	TENNIS CUP	249F
DAVID WOLF	399F	LAST NINJA 2	249F	ULTIMA VI	299F
DE LUXE PAINT 2		M1 TANK PLATOON	399F	WOLF PACK	349F
FRANCAIS	985F	MIGHT AND MAGIC 2	299F		



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

1 an de garantie sur tous les logiciels

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA	275F
+Shinobi	
+Double Dragon 2	NOUVEAU
+Ninja Warriors	
LES STARS DE HOLLYWOOD	249F
+Batman The Movie	
+Indiana Jones Action	NOUVEAU
+Robocop	
+Ghostbusters 2	
LES CHEVALIERS	249F
+Black Tiger	
+Dynasty Wars	NOUVEAU
+Strider	
+Ghoul's'n Ghosts	
SEGA ARCADE TURBO	199F
+ Turbo Out Run + Crackdown	NOUVEAU
+ Super Wonderboy + Thunderblade	
EPYX SPORTING GOLD	299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX. 110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse....	

HIT PARADE

APPRENTICE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
GOLD OF THE AZTECS	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERG.	299F
LOST PATROL	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
SHADOW WARRIORS	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
THE IMMORTAL	249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CRIME WAVE	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BILLY BO...	249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHON	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
PLOTTING	249F
POWERMONGER	249F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SECRET AGENT	249F
STRIDER 2	249F
STUN RUNNER	249F
SUPREMACY	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER * (suite)

TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
UN SQUADRON	249F
VAXINE	249F
E-SWAT	249F
LINE OF FIRE	249F
NARC	249F
S.C.I.	249F

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	259F
AWESOME	349F
BETRAYAL	299F
BAD LANDS	249F
CADAVER	249F
CAPTIVE	249F
CARTHAGE	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CHAOS STRIKES BACK	249F
CENTURION	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
FINAL BATTLE	249F
GOLDEN AXE	249F
INDY 500	249F
INT.SOCCER CHALL.	249F
JUDGE DREDD	199F
LOTUS TURBO ESPRIT..	249F
MAGIC FLY	249F
MASTER BLAZER	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MUDS	249F
MYSTICAL	249F
NIGHT SHIFT	249F
NITRO	249F
OPERATION HARRIER	249F
PANG	249F
RA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

RICK DANGEROUS 2	249F
SPEEDBALL 2	249F
SPELLBOUND	199F
SPINDIZZY 2	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
TEENAGE MUT.TURTLES	249F
ULTIMA V	299F
UMS 2	299F
WOLF PACK	249F
WAR JEEP	249F

688 ATTACK SUB	249F
BATTLE MASTER	299F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BUDOKAN	249F
DE LUXE PAINT 3(FRANCAIS)	749F
FIRE AND FORGET 2	269F
IMPERIUM	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KICK OFF 2	249F
KING QUEST 4	349F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	289F
NEW YORK WARRIORS	199F
PIRATES	249F
SNOWSTRIKE	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F
WINGS	299F

EDITION SPECIALE

**INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299 F**
Texte à l'écran et manuel en français

ATARI ST/STE SEGA

LES CHEVALIERS	249F
STRIDER	
+ GHOU'S'N GHOST	NOUVEAU
+ DYNASTY WARS	
+ BLACK TIGER	

LES STARS DE HOLLYWOOD	249F
BATMAN LE FILM	NOUVEAU
+ INDIANA JONES ACTION	
+ ROBOCOP	
+ GHOSTBUSTERS 2	

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

SEGA ARCADE TURBO	249F
TURBO OUT RUN	
+ CRACKDOWN	
+ SUPER WONDERBOY	
+ DYNAMITE DUX	
+ THUNDERBLADE	
	NOUVEAU

WHEELS OF FIRE	299F
Chase HQ	
+ Turbo Out Run	
+ Hard Drivin	
+ Powerdrift	

LE MONDE DES MERVEILLES	249F
New Zealand Story	
+ Rainbow Island	
+ SuperWonderboy	
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)	

LES AVENTURIERS	249F
+ Indiana Jones Action	
+ The Strider	
+ Forgotten Worlds	
+ Vigilante	

LES JUSTICIERS 2	249F
+ Ghostbuster 2	
+ Cabal	
+ Opération Thunderbolt	

LES JUSTICIERS	249F
+ Dragon Ninja	
+ Robocop	
+ Rambo 3	

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

APPRENTICE	249F
BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CRIME WAVE	249F
EPIC	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249F
M 1 TANK PLATOON	349F
MASTER BLAZER	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
PANG	249F
PLOTTING	249F
POWERMONGER	249F
PUZZNIK	249F
RA	249F
ROBOCOP 2	249F
STRIDER 2	249F
STUNRUNNER	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F
E-SWAT	249F
LINE OF FIRE	249F
NARC	249F
S.C.I.	249F

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP	249F
ALCATRAZ	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD LANDS	249F
BLADE WARRIOR	249F
CAPTIVE	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CENTURION	249F
CHAMPION OF RAJ	249F
CHESS SIMUL.	259F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
DRAGON FLIGHT	249F
FINAL BATTLE	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
FOOTBALL SIM.	209F
GREMLIN 2	199F
HEROES QUEST	349F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
LOTUS TURBO ESPRIT ..	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
METAL MASTERS	249F
MONTY PYTHON	199F
MUDS	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTSHIFT	249F
NITRO	249F
OMNICRON CONSPIRACY	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

OPERATION HARRIER	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SNOWSTRIKE	199F
SPEEDBALL 2	249F
SPINDIZZY 2	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
TEEN AGE MUT. TURTLES	249F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F
WAR JEEP	249F

HIT PARADE

BATTLE MASTER	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
NIGHT BREED ACTION	249F
OPERATION STEALTH	
+ LE COMPACT DISC	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SECRET AGENT	199F
TURRICAN	249F
SHADOW OF THE BEAST	249F
DE LUXE PAINT	499F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
SPELLBOUND	199F

CONSOLE SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	1049F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F

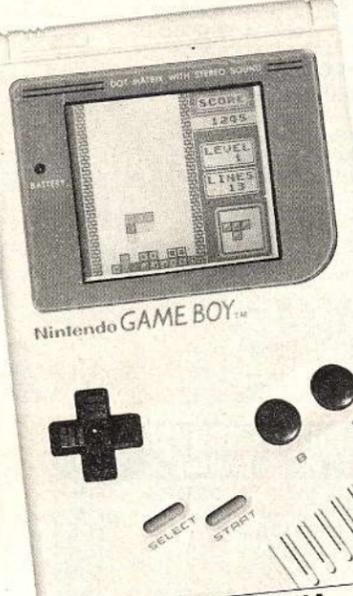
PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
--------------	-----

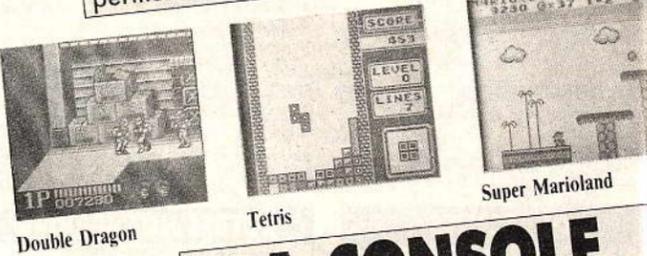
LA GAMEBOY, UNE QUALITE DE JEU INCOMPARABLE

NOUVEAUTES

Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scramble (Course Auto)	195F
Dextérité (Réflexion)	195F
Duck Tale (Plateforme)	245F
F1 Boy (Course Auto)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Ghost'n Goblins (Arcade)	245F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Monter Track (Tout Terrain 4X4)	245F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoids (Arcade)	245F



OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA
LA CONSOLE + 3 jeux 990 F
 (Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)
 + Les écouteurs stéréo + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux



Plus de 60 titres disponibles à partir de 175 F
LA CONSOLE + TETRIS 590 F
 + Les écouteurs stéréo + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

HIT PARADE

Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja (Arcade)	245F
Batman (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Fortress of Fear (Plateforme 3D)	245F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim. Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
GoF (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus (Puzzle)	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
QBillon (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

LA BOUTIQUE DU GAMEBOY

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

BOITIER GAMEBOY NEXSOFT 199 F
 En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison.

SACOCHE GAMEBOY 199 F
 En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

Gameboy est une marque déposée de Bandai-Nintendo

MICROMANIA publie le 1^{er} catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA

La console ATARI LYNX + 4 jeux (surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

La LYNX de Atari, La 1^{re} console de jeux portable avec un écran couleur!

Hit Parade

Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightning	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

Shangai	275F
Larry the lab..	275F
Xenophobe	275F
Zarlord Mercenary	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Road Blasters	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
Chekered Flag	275F

APB	275F	Tournament Cyberball	275F	All Star Basketball	275F
Scrapyard Dog	275F	Turbo Sub	275F	Pacland	275F
Paperboy	275F	War Birds	275F	Pinball Shuffle	275F
Rygar	275F	Miss Pac Man	275F	STUN Runner	275F
720°	275F	UP Shot	275F	Xybots	275F
NFL Superbowl foot	275F	World Cup Soccer	275F	Rolling Thunder	275F
3D Barrage,	275F	Grid Runner	275F	Viking Child	275F

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées



MICROMANIA FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
 spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux
 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
 Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
 Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES GALERIE DES CHAMPS
 (Galerie Basse)
 84, avenue des Champs Elysées
 Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
 Tél. 42.56.04.13 *Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.

OUVERT 7 JOURS/7 DE 11 H A 22 H

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1 890 F
 + 1 Altered Beast
 + 1 Manette de jeux

Version française officielle garantie par le constructeur

jeux fournis avec la notice en français



HIT PARADE

Alex Kidd	299F
Golden Axe	369F
Rambo 3	299F
Revenge of Shinobi	369F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier 2	369F
Super Hang On	369F
Baseball	369F
Basketball	369F
Forgotten Worlds	369F
GhostBusters	369F
Ghouls n' Ghosts	449F
Golf	449F
Last Battle	369F
Moonwalker	369F
Mystic Defender	369F
Thunderforce 2	369F
Truxton	369F
Zoom	299F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990F
 + 2 MANETTES DE JEUX
 + 1 JEU GRATUIT : BURNING RUBBER (Course Auto)

Les jeux disponibles

Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir:

Shadow Warriors (Karaté)	295F
Chase HQ (Course Auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals	295F
Dick Tracy	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command	295F
Plotting	295F
Pang (Arcade)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271	295F

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

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

GEN 16	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F
	Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration - / - Signature :

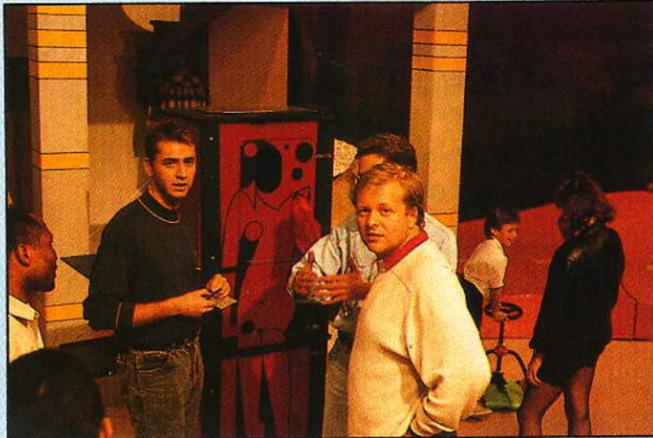
Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
 ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE . GX 4000

GROS PLAN SUR LA SOURIS

Gros plan sur la Souris, c'est le nom de l'émission télé diffusée tous les mercredis dans le cadre d'Eric et Toi et Moi, émission jeunesse animée par Eric Galliano, avec laquelle Génération 4 collabore depuis près de neuf mois.

Toutes les semaines aux alentours de 11h00, l'actualité des micros et des consoles est passée en revue, vous permettant de visualiser directement les logiciels choisis. Bien sûr, vous ne retrouverez pas le contenu complet de Génération 4, une journée complète d'émission ne suffirait pas, mais une sorte de sélection opérée par la rédaction de Génération 4.

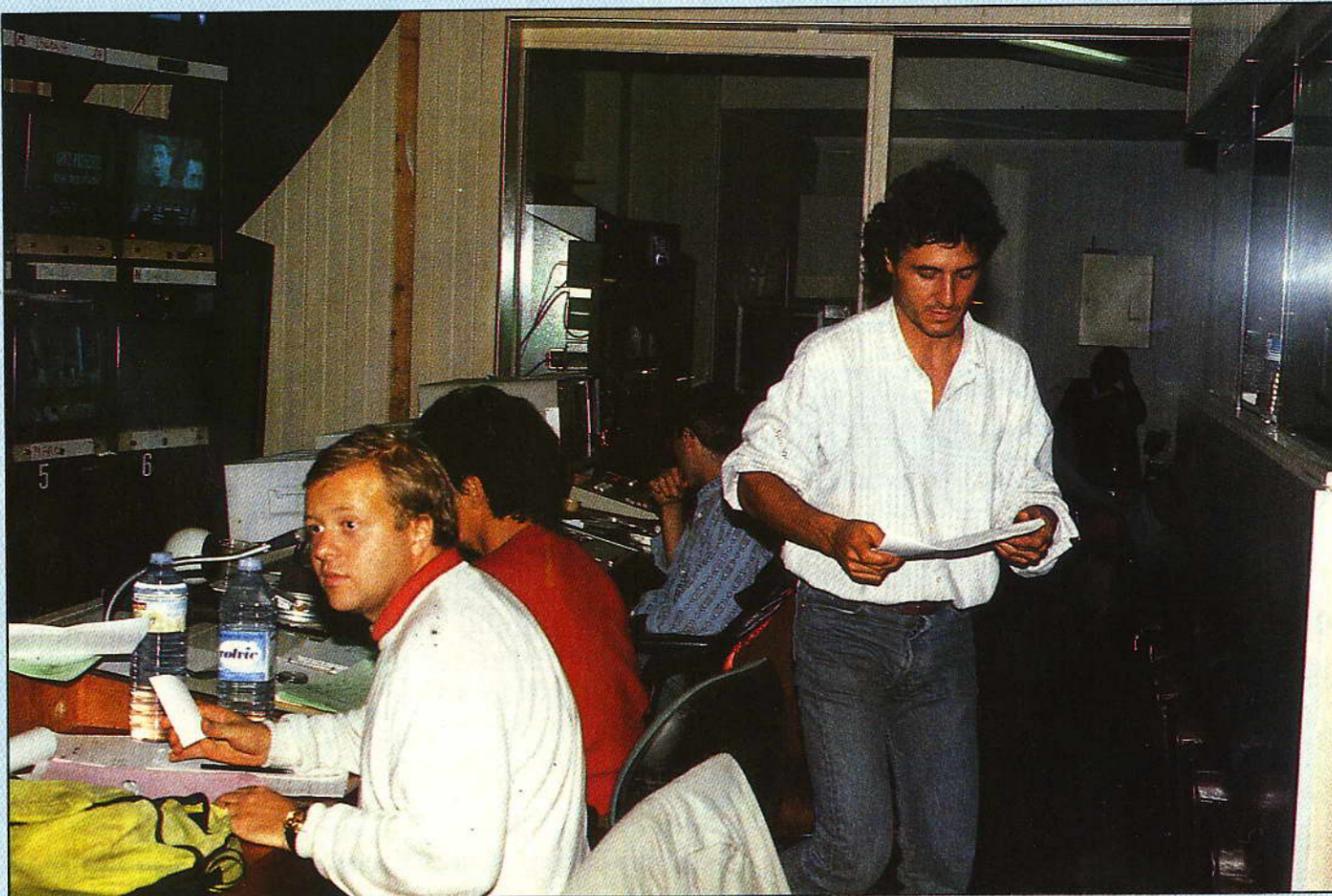
Chaque semaine, c'est donc une demi-douzaine de jeux qui vous sont livrés en exclusivité, la majeure partie faisant l'objet d'une critique, l'un d'entre eux d'une preview, et un autre d'un truc et astuce. Une note est donc donnée aux softs vous permettant d'apprécier sa réalisation et sa jouabilité, alors qu'un commentaire (assuré par le réalisateur d'Eric et Toi et Moi, Bernard Flament) résumant chaque jeu accompagne les images. Depuis peu, de nouvelles rubriques ont fait leur apparition dans la Souris, comme la désormais très attendue "Les Bannis". Comme son nom l'indique, elle traite en quelques secondes des plus mauvais jeux du moment et ce, sans ménagements, histoire de vous éviter des achats inutiles et des déceptions amères. Mais ce n'est pas tout, Gros Plan sur la Souris (comme Génération 4) est le fidèle reflet des événements qui bouleversent actuellement la micro-informatique ludique, comme les collaborations de plus en plus fréquentes entre les majors compagnies de cinéma et les maisons d'édition de jeux. C'est ainsi que nous sommes amenés à traiter des licences de films adaptés sur micro ou consoles.



Eric Furer et Eric Galliano (animateur)

D'autres reportages devraient arriver très vite, portant un oeil neuf sur le monde du jeu. Patience...

En aparté, et juste avant cette émission (environ 5 minutes), dans le cadre de la rubrique Vidéo, une présentation produits est également effectuée par Génération 4. Il s'agit en fait de montrer les nouvelles machines, et surtout tous les nouveaux périphériques disponibles offrant bien souvent de nouveaux horizons aux joueurs. Cette séquence est aussi, bien souvent, l'occasion pour vous de découvrir la couverture de Génération 4 ou de numéros hors série, ainsi que leur contenu en exclusivité. Alors si vous voulez en savoir plus, tous à vos téléviseurs ou magnétoscopes. Nous attendons vos réactions et suggestions sur le 3615 Gen4, ou le 3615 A2, ou par lettres à envoyer à Génération 4, Frank "Sabatier" Ladoire, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.



Eric Furer (producteur) et Bernard Flament (réalisateur)

mais... c'est génial!!!!*

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres!

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.

Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi) : 490 F TTC
Modèle PC XT/AT (100/800 dpi) et PS/2 (port DB 25) : 695 F TTC

"Durée de vie supérieure à 5 ans!"

LECTEUR

Le lecteur du pro!

Enfin, une idée géniale... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez".

Modèle ATARI ou AMIGA en 3" 1/2 : 990 F TTC



*Durée de vie supérieure à 10.000 heures d'utilisation.

SCANNER A MAIN

Enfin un scanner pour tous!

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.

Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) :

1990 F TTC



GOLDENIMAGE®

Vous devriez en parler à votre spécialiste micro!

IMAGINE'S

27-41, boulevard Louise MICHEL
92230 GENNEVILLIERS - Tél. : 47.91.06.25
Fax : 47.91.38.07 - Télex : 620 294

HIGH-TECH

Il faudra aussi attendre 1992 pour s'amuser avec le CD-I, le disque compact interactif, développé par Sony et Philips. Enfin, surtout s'éduquer, car l'offensive Sony concernera essentiellement la culture. Mais gageons que de nombreux éditeurs nous proposeront des jeux démentis, avec de multiples scénarios sur lesquels on pourra intervenir. En fait c'est la disquette de demain, mais à la puissance mille. Comme bien des équipements, il existera des versions de salons, et des portables.

De l'infiniment petit à l'infiniment grand, Sony couvre toute la gamme des tailles en matière de caméscope. Au sommet, le CCD V 5000 prend la place longtemps tenue par le V 200. Les accros des boutons, les affolés du vu-mètre, les maniaques de la télécommande, les barjots du trucage, et surtout les fous de l'image apprécieront les 450 lignes de définition, le son HiFi stéréo (FM et numérique), la sensibilité de 2 Lux, et les effets permis par la mémoire digitale : zoom numérique 2x, fondu enchaîné, multi-images, solarisation, effet stroboscopique... Et ceux dont le porte-monnaie n'est pas assez plein trouveront matière à consolation avec les CCD V700, TR75, TR45, F550, F450, F370 et F350, les nouveaux venus.

La vidéo seule suffirait à remplir cette double-page : nouveaux téléviseurs, dont un extraordinaire modèle à l'écran de 114 cm de diagonale, nouveaux magnétoscopes (8 mm et VHS), nouveaux caméscopes, dont les frères du mini TR5-55.

Mais la plus spectaculaire présentation fut celle du Walkman Vidéo Compo, le mini Meccano de la vidéo. Les fous du high-tech vont tous craquer, et surtout devoir ronger leur frein en attendant avril 91. La caméra pèse moins de 500 grammes, enregistre le son en HiFi stéréo, comporte un zoom autofocus et motorisé, offre le titrage en incrustation et un obturateur au 1/4000^e.

Le magnéscope pèse 490 g. Oui, 4-9-0-g-i-a-m-m-es. Soit 100 g de HiFi stéréo, 100 g d'arrêt sur image, 100 g de tambour et de moteur, 100 g de connecteurs divers et 90 g de la superbe esthétique qui fait la magie de Sony (non, Sony ne nous a pas inondé de cadeaux somptueux !). Le tuner, guère plus grand qu'un Walkman, est compatible Pal/Secam. Comme le magnéscope, il est piloté par une télécommande que le bon goût voudrait extraplate. Elle l'est. Enfin, un écran à cristaux liquides complète le tout.

My First Sony, c'est une gamme destinée aux moins de 12 ans, du moins en principe. On y trouve surtout de l'équipement audio de couleurs vives. Mais le petit dernier est une tablette graphique que l'on connecte au téléviseur familial pour s'extasier des productions picturales de sa progéniture. Et quand le chef-d'œuvre surgit, un petit coup de magnétoscope enregistre l'image pour l'éternité.

Observez les deux oreilles du téléviseur. Ce sont les enceintes. Classique. Mais la houpette, c'est quoi, hein, la houpette ? C'est un récepteur infrarouge. Classique aussi. Sauf la forme, car il capte aussi, et c'est une première, l'image vidéo sur une distance de 5 m. C'est le système AVIS, dont aucune date de commercialisation n'est encore annoncée, mais Sony compte faire agréer le procédé par les instances internationales.

Le sans-fil est l'un des chevaux de bataille de Sony. Après un premier casque infrarouge à l'esthétique futuriste, c'est le gis qui habille le casque MDR-IF510K et les enceintes IF5-20 et IF5-50. L'émetteur et le transmetteur peuvent être multipliés pour étendre la portée de base de 7 à l'intégralité d'une résidence hollywoodienne.

C'est fin septembre que le plus médiatisé des constructeurs nippons d'électronique grand public et institutionnelle tenait salon au Palais des Congrès de Paris, pour étaler de connaître de quoi serait faite l'année 91 au travers de Sony. Nous n'avons pas été déçus, même si quelques cachoteries nous avaient été réservées.

Sony, c'est près de 100.000 personnes, dont 10.000 en Europe, et plus de 2.200 en France. S'il fallait ne retenir qu'un chiffre ce serait celui des premières technologiques qui ont révolutionné nos loisirs, mais aussi certaines professions. D'un côté, le Walkman, fruit de l'insistance d'Akio Morita, un des fondateurs de Sony, qui a du persuader ses ingénieurs qu'il s'agissait bien d'un produit d'avenir, de l'autre la Bétacam, un caméscope professionnel, qui permet à un seul opérateur de réaliser les reportages vidéos les plus importants. On pourrait ajouter à cette liste le premier Discman, premier manéscope grand public ou la première radio transistorisée. Sony c'est aussi un slogan, it's a Sony, tout à fait justifié tant l'image de marque inscrite dans l'esprit du grand public est forte.

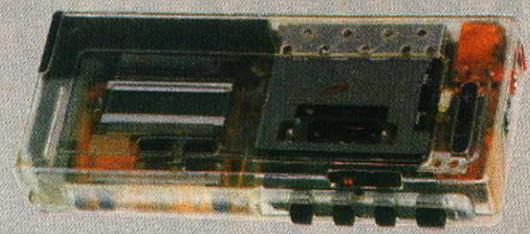
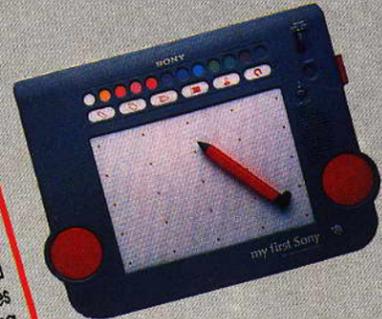
Les productions du service Recherche et Développement ne voient pas toujours le jour commercialement, certaines sont même réservées à des marchés particuliers. De l'officiel à la rumeur, voici également une autre facette du futur de Sony.

Le micro-DAT, dont la cassette, qui mesure 3 cm sur 2 (plus petit qu'une diapositive sans son cadre !), enregistre 2 heures de son numérique. Le Data Discman, qui donne accès à 200 Mo d'informations stockées sur un CD-ROM de 8 mm. L'hypothétique format micro-8 mm, avec une mini-caméra reliée par infrarouge au magnéscope clipée à la ceinture. Le CD réenregistrable, que Sony prépare comme bien d'autres. Le Macintosh au format calculatrice. L'ordinateur qui reconnaît la voix et l'écriture.

Ne cessez pas de rêver. Si vous y pensez, Sony le fera, mais surtout ne l'appellez pas pour savoir quand, comment et combien. L'avenir, c'est vraiment demain.

SONY

WORLD

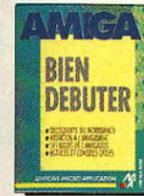


QUELQUES BONNES REPONSES A VOS BONNES QUESTIONS.



PC
BIEN DEBUTER SUR PC 149 F. 342 p.
LE GRAND LIVRE MS-DOS 4.0 199 F. 720 p.
LE GRAND LIVRE MS-DOS 3.3 199 F. 660 p.
LE GRAND LIVRE DE PC TOOLS Deluxe 6 195 F. 540 p.
BIEN DEBUTER dBASE III PLUS 99 F. 190 p.
BIEN DEBUTER GW/PC BASIC 99 F. 214 p.
BIEN DEBUTER MS-DOS 99 F. 272 p.
AUTOFORMATION MS-DOS 4.0 249 F avec les disquettes (5"1/4 et 3"1/2). 360 p.

SOS PC TOOLS Deluxe 6 79 F. 396 p.
LE GRAND LIVRE DE WORKS 2 195 F.
LE LIVRE DE DELUXE PAINT III 145 F. 450 p.
LE LIVRE DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC 145 F. 352 p.
LE LIVRE DE FLIGHT SIMULATOR 3 145 F. 314 p.
LE LIVRE DU PC BASIC 299 F avec les disquettes (5"1/4 et 3"1/2). 756 p.
TRUCS ET ASTUCES IMPRIMANTES PC 195 F avec la disquette (5"1/4 ou 3"1/2) 392 p.
TRUCS ET ASTUCES MS-DOS 149 F. 244 p. 179 F avec la disquette.
TRUCS ET ASTUCES PC 195 F. 270 p.
LA SAGA DES KING'S QUEST 78 F. 168 p.



AMIGA
BIEN DEBUTER 149 F. 336 p.
BIEN DEBUTER EN GFA BASIC 2.0 ET 3.0 129 F. 262 p.

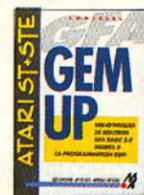
TER EN C 149 F. 272 p.
L'HISTOIRE DE LARRY 79 F. 192 p.
LA BIBLE 340 F. 390 F avec la disquette.
LA SAGA DES KING'S QUEST 78 F. 168 p.
LE GRAND LIVRE DE L'AMIGA BASIC 249 F. 710 p. 349 F avec la disquette.
LE LIVRE DE DELUXE PAINT III 145 F. 450 p.
LE LIVRE DU GFA BASIC 149 F. 392 p. 249 F avec la disquette.
LE LIVRE DES IMPRIMANTES 299 F. 264 p.
LE LIVRE DE LA MUSIQUE 199 F avec la disquette. 258 p.
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE 199 F. 302 p.
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 299 F avec la disquette. 347 p.
LE LIVRE DE SUPERBASE 169 F. 360 p.
LE LIVRE DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC 149 F. 320 p.
LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX 125 F. 216 p.
TRUCS ET ASTUCES 129 F. 248 p. 229 F avec la disquette.
TOOLBOX 199 F le livre et le logiciel.



ATARI
BIEN DEBUTER 129 F. 232 p.
BIEN DEBUTER EN GFA BASIC 2.0 ET 3.0 129 F. 262 p.

BIEN DEBUTER STOS 129 F. 288 p.
BOITE A OUTILS 299 F avec la disquette. 400 p.
DEVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONAL 299 F avec la disquette. 280 p.
DISQUETTE ET DISQUE DUR 179 F. 480 p. 279 F avec la disquette.
SOS GFA BASIC 2.0 ET 3.0 99 F. 270 p.
L'HISTOIRE DE LARRY 79 F. 192 p.
LA SAGA DES KING'S QUEST 78 F. 168 p.
LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST 199 F. 424 p.
LE LIVRE OMIKRON BASIC 165 F. 432 p.
LE LIVRE DE SUPERBASE 169 F. 360 p.

LE LIVRE DE 1ST WORD PLUS 165 F. 224 p.
LE GRAND LIVRE DE CALAMUS 199 F. 256 p.
LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 1 199 F. 544 p.
LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2 199 F. 370 p. 299 F avec 2 disquettes.
LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0 199 F. 928 p. 265 F avec la disquette.
LE LIVRE DU GRAPHISME 199 F. 882 p. 299 F avec 2 disquettes.
LE LIVRE DES IMPRIMANTES 249 F avec la disquette. 534 p.
LE LANGAGE MACHINE 149 F. 326 p.
LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX 125 F. 166 p.
MIDI MUSIQUE ET SEQUENCEURS 99 F. 184 p.
TOS 1.4 ET TOS STE 99 F. 208 p.
TRUCS ET ASTUCES 299 F avec la disquette. 346 p.
LE PACK ANTIVIRUS 199 F livre et logiciel. 158 p.



COMPILATEUR GFA BASIC 3.0 350 F.
GFA ASSEMBLEUR 590 F.
GEM UP 299 F.

GFA BASIC 3.0 750 F.
MISE A JOUR GFA BASIC 3.5 290 F.
ROUTINES GRAPHIQUES ET SONORES EN GFA 345 F.



BIEN DEBUTER 6128 PLUS 78 F. 192 p.

...ET BIEN PLUS ENCORE SUR 36-15 MICROAPP

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*	
TOTAL TTC	

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____

GRATUIT : je désire recevoir le catalogue MA 91
 mandat chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION
 carte bleue
Date _____ Signature _____ date d'expiration _____

EDITIONS MICRO APPLICATION



COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT

KICK OFF 2



Et le mois prochain, pour Noël, gagnez 5000 francs!

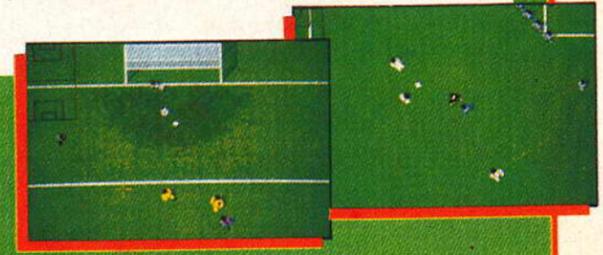
Comme nous, vous êtes des fans de Kick Off 2! Comme nous, vous jouez comme des dieux à Kick Off 2! ANCO et UBI SOFT vous proposent un grand concours, vous permettant de gagner, sur 3 mois, **7000 francs!**

Ce mois-ci, gagnez **1000 francs** en étant le meilleur à Kick Off 2!

Pour participer, il suffit de nous envoyer sur une disquette la sauvegarde d'un de vos plus beaux buts, avec un petit commentaire expliquant votre but, et vos coordonnées. Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris.

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD

ANCO



EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE



La carte synthétiseur Ad Lib sur PC et compatibles Attention les yeux! ouvrez vos oreilles!



Les astéroïdes s'élançant dans un vrombissement étourdissant... Les photons ennemis détruisent à grand fracas les déflecteurs arrière de votre astéroïde... Les réacteurs de votre scooter de l'espace viennent de dépasser le seuil critique... Soudain, vous lancez le cri de la mort, réussissez un looping étourdissant et faites feu sur tout ce qui bouge... Le tonnerre semble soulever l'univers entier et tout devient rouge... Mais que fait votre ordinateur pendant que tout le monde s'éclate à l'écran... "Blepp, bob, beep"... Il semblerait que personne ne lui ait appris à parler... Attention! La carte sonore Ad Lib existe. Elle fait la différence entre Rien et Tout. Le son numérique vient de conquérir l'ultime frontière qui séparait il y a encore quelques instants le jeu de la réalité: Le son est arrivé!

Fonctions de la carte Ad Lib:

- 11 voix monophoniques FM.
- Logiciel inclus (juke box).
- Amplificateur intégré.
- Emission vocale.
- Manuel du programmeur (en option).
- Programme de composition professionnelle.
- Un séquenceur Midi (en option).



JAMAIS PLUS L'AVENTURE NE SERA SILENCIEUSE.

Voici seulement CERTAINS des jeux compatibles avec la carte Ad Lib (liste complète sur demande. cf. coupon)



Sierra's Conquests of Camelot Lucasfilm's Their Finest Hour: Battle of Britain Activision's Power Drift Electronic Arts' Centurion MicroProse's Sid Meier's Railroad Tycoon Lucasfilm's Loom

Distribué par **UBI SOFT**
8-10 Rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél.: (1) 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.

Adresse: 8-10 Rue de Valmy
93100 Montreuil
a retourner à:
UBI SOFT
19 rue de Valmy
93100 Montreuil
Merci de me faire parvenir une documentation sur la carte Ad Lib ainsi que la liste des jeux compatibles.
Non-Panor.:
Adresse:

GRAND CONCOURS TOTAL RECALL

1/7 - 24/24

Columbia et Génération 4, à l'occasion de la sortie de Total Recall, dernier film de Paul Verhoeven avec Arnold Schwarzenegger, organisent un grand concours. Le premier prix, désigné par tirage au sort, remportera une affiche du film dédiée par Arnold Schwarzenegger en personne. Les dix neuf suivants recevront la même affiche mais vierge de tout autographe.

Questions :

- Comment, dans le film, se nomme la femme d'Arnold Schwarzenegger ?
- Quel est le nom de la substance extraite de la planète Mars ?
- Quel est le nom du chef des rebelles de Mars ?
- Qui est le compositeur de la musique de Total Recall ?
- Avant de réaliser Total Recall, Paul Verhoeven a tourné plusieurs autres longs métrages, citez-en trois.

De l'aide et des renseignements sur le film, tapez 36.15 Columbia.

Envoyez vos réponses uniquement sur carte postale à Génération 4, Concours Total Recall, 19 rue Hégesippe Moreau, 75018 Paris. N'oubliez pas de mentionner clairement vos coordonnées.



LES GUERRIERS NINJA

POUR:
AMSTRAD DISQUE
AMSTRAD CASSETTE
ATARI ST
AMIGA

3 GRANDS JEUX D'ARCADE/ACTION

DECouvrez LES SECRETS DES
COMBATTANTS DE LA NUIT!



双龍
DOUBLE DRAGON
The Revenge

SHINOBI

THE
NINJA
WARRIORS



TOP
MICRO NEWS



GEN
HIT

TOP
MICRO NEWS

★ HITS



★ HITS



"C'est ravageur ... Ce sera très vite votre jeu préféré", GENERATION 4

"Sans aucun doute un jeu très prenant", AMSTRAD 100%

"Une superbe conversion du jeu d'arcade, un travail absolument magnifique", TILT

Billy et Jimmy luttent contre le gang des "Guerriers Noirs"

Le Maître Ninja libère les enfants enlevés par les gangs

2 Ninjas contre Bangler, le dictateur et son armée



PARADROID 90

Adapter un vieux jeu du C64, et le transférer sur nos micros favoris, voici un pari qui semblait bien risqué. Fort heureusement, les responsables d'Activision ont eu la bonne idée de donner cette adaptation à l'auteur de l'original, qui n'est autre que le fameux leader du groupe Graftgold, responsable des très réussis Rainbow Islands, Off-Road Racer et Simulcra. Robert & Betty, nostalgiques de leur C64 examinent le cas.



Il y a tout juste cinq ans, Andrew Braybook créait sur CBM 64 un jeu tout à fait dément appelé Paradroid. Hewson a fait un très bon choix en ressortant ce jeu sur 16 bits; il est toujours aussi passionnant et, bien sûr, beaucoup plus beau! L'action se passe en 2390. Une flotte de vaisseaux interplanétaires a été dépêchée aux frontières du monde, pour faire face aux Trimorgs qui veulent envahir la galaxie. Mais les droïdes qui avaient été embarqués dans les vaisseaux se sont révoltés et retiennent prisonnière l'équipe humaine. La seule manière de sauver ce qui reste de cet équipage est de reprendre le contrôle des vaisseaux, et d'éliminer les robots mutants. Cette tâche a été confiée à un nouveau robot de conception révolutionnaire, et c'est à vous de le diriger.

Les vaisseaux comprennent chacun plusieurs étages reliés entre eux par des ascenseurs. Il faut donc "nettoyer" ces étages un par un. Les 14 sortes de droïdes ennemis qui patrouillent sont de valeurs inégales: cela va des balayeurs aux superguerriers (sans compter la bande des Raiders). Leur force peut être appréciée grâce aux ordinateurs de bord qui indiquent, par une photo et trois chiffres, à quels robots on va se frotter.

Votre droïde, bien qu'il soit révolutionnaire, est bien faible, mais il possède une qualité énorme: pouvoir s'approprier les capacités des autres robots. Pour cela, il s'approche furtivement d'eux, et clac! Il paralyse l'ennemi en lui envoyant un éclair. De là, on passe à la phase de transfert d'énergie: une colonne de 14 sections colorées apparaît, et chaque opposant doit envoyer des pulsions électriques pour qu'un maximum de sections soit de sa couleur. Si chacun colore 7 cases, le match est nul et on recommence, par contre si vous arrivez à avoir au moins 8 cases le transfert est réussi et vous continuez le jeu dans la peau de

l'autre, en reprenant ses capacités et son armement. Bien entendu, plus le robot attaqué est fort, plus le transfert est difficile. On peut également se débarrasser des ennemis en leur tirant dessus, mais pour espérer aller assez loin dans le jeu il faut absolument renforcer son robot.

En haut de l'écran, une barre indique votre énergie: celle-ci décroît quand on vous tire dessus, mais dans certaines salles vous trouverez de quoi la restaurer. A chaque étage, des plots lumineux vous indiquent s'il y a encore des ennemis présents, mais ces plots sont fragiles, et il faut éviter de les détruire par un tir inconsidéré.

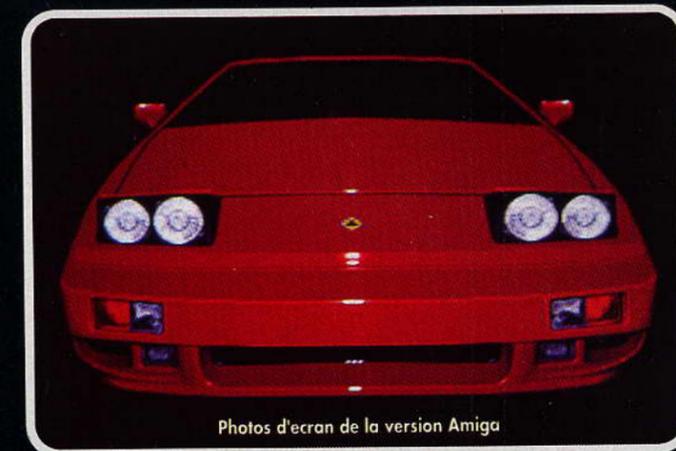
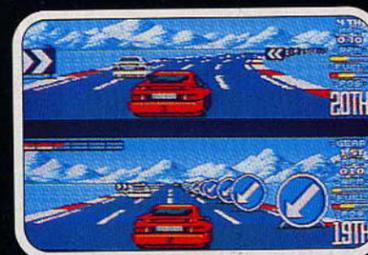
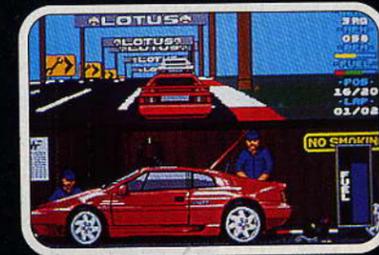
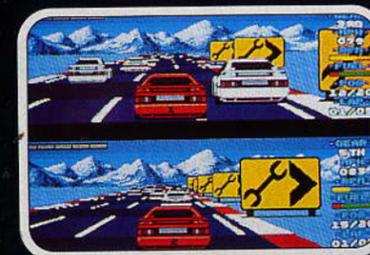
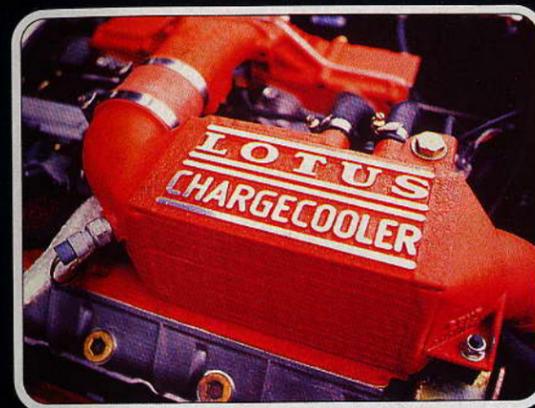
Je pense que rarement un jeu de tir n'a su mêler aussi bien l'action et la stratégie. Les couleurs métalliques du décor renforcent l'ambiance futuriste, et l'intelligence des ennemis fait de Paradroid 90 un véritable jeu de cache-cache.

Paradroid 90 / Hewson

GRAPHISME: 73%	Doc: 7/10
ANIMATION: 75%	Packaging: 7/10
SON: 65%	Amiga (en vente)
JOUABILITÉ: 93%	ST (en vente)
INTÉRÊT:	Jeu en anglais
90%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	4 4 4



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE



Photos d'écran de la version Amiga



Produit du Groupe Lotus Plc
Approuvé et autorisé

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

DISPONIBLE SUR
ATARI ST/STE ET AMIGA
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUE



Gremlin Graphics Software Ltd.,

- 32 parcours différents
- 20 voitures en compétition
- Face à face 1/2 joueur(s)
- Performance Turbo multi-risques

RICK DANGEROUS 2

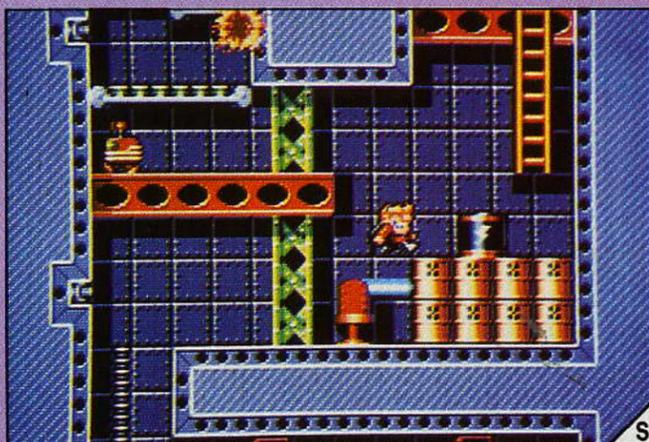
Jean est un véritable aventurier! Si! si! Tenez, il y a quelques semaines, il a tenté l'escalade de son bureau, ce qui est loin d'être facile, tant les piles de papiers qui le jonchent sont en déséquilibre. Après quelques minutes de tension, surtout pour son poisson rouge qui le regardait faire de l'aquarium, Jean a atteint le sommet de la plus haute pile. Hélas!, une chute durant la descente l'a projeté contre le mur en crépi, contre lequel il est venu écorcher son nez. Quelle aventure! Mais ce n'était rien par rapport à ce qui l'attendait avec Rick Dangerous 2.



Quelle ne fut pas ma joie de retrouver ce petit explorateur branque, qui dans cette suite devient carrément un justicier. Ce doit être un cousin de David Vincent (le héros de la série "Les Envahisseurs") car comme lui, il sait que les extraterrestres sont là, près à réduire la race humaine en esclavage. Il a donc troqué son casque d'explorateur contre une chevelure blonde permanente, et sa saharienne contre une superbe cape bleue. Côté look, ça jette: imaginez Robin ayant enfilé la tenue de Superman. Et dire que c'est ce héros débile qui doit sauver le monde!

Après un chargement rapide (pour une fois), vous avez le choix entre les cinq niveaux du jeu, directement! Comme je suis curieux de nature, j'ai tout de suite commencé par le niveau cinq (d'habitude je n'y arrive jamais). Eh bien, après de nombreuses vies perdues, et en n'arrivant pas à passer le second tableau, je suis vite revenu au premier niveau. Chacun commence par un rapide dessin animé bourré d'humour.

Au niveau 1, Rick se retrouve dans Hyde Park où un vaisseau extraterrestre vient d'atterrir. Son but n'est pas de le détruire, mais de le vider de ses occupants (des robots), afin de s'en servir pour aller détruire l'immonde chef sur sa propre planète.



Au niveau 2, on vous explique que le vaisseau est tombé en panne de carburant avant d'arriver à destination, et vous vous retrouvez projeté sur le sol glacé du nord de la planète ennemie, au royaume de Freezia. Ici, vous aurez à affronter des Vikings ressemblant à des nains. Imaginez la joie de Didier en voyant des collègues à l'écran: c'est la première fois qu'il voit des gens habillés comme lui.

Le niveau 3 vous transporte ou plutôt vous téléporte, dans la forêt de Vegetabilia où vous attendent des gnomes et des hommes-pierre qui se feront un plaisir de vous tomber sur la tête. Ici, les décors et l'ambiance rappellent le premier épisode de Rick Dangerous.

Le niveau 4 vous fait descendre dans les mines de boues radioactives qui se situent en dessous du repère de Fat Guy. Ici, des esclaves travaillent à collecter la boue qui est en fait un carburant pour les vaisseaux spatiaux. Vos ennemis seront des taupes (du type d'Impossamole, mais moins fortes quand même), des tonneaux de boues radioactives (qui me rappellent Donkey Kong) et des fragments de boues vivantes (dégoûtant!).

Enfin le niveau 5 vous emmène dans la citadelle de Fat Guy. Pour y accéder, il faudra avoir terminé les quatre premiers (ce qui est déjà un exploit, pour mon cas, ça deviens de la science-fiction!). Sachez qu'ici vous attendent toutes les troupes d'élite de Fat Guy, et qu'il sera très dur d'arriver jusqu'à ce dernier.

Quelles sont les nouveautés par rapport au premier épisode? Les graphismes sont beaucoup plus travaillés, les scrollings sont horizontaux ainsi que verticaux, les bombes peuvent être lancées (ce qui est vraiment pratique), on peut accéder aux quatre premiers niveaux dans le désordre, et les pièges sont vraiment nombreux et originaux. Ce deuxième volet de la saga de Rick Dangerous possède tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux (mais vraiment tout) et demande autant de réflexion que de réflexes. Un MUST!



Rick Dangerous 2 / Firebird

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 76%

SON: 66%

JOUABILITÉ: 75%

INTÉRÊT:

91%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

D.L. B.F. R.F.

F.L. S.L. P.Q.

S 4 3



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LEGEND OF THE LOST

Distributeur par UBI SOFT
93100 MONTREUIL S/BOIS
TEL : 48.57.65.52

Photos d'écran sur ST

Disponible sur ST & Amiga

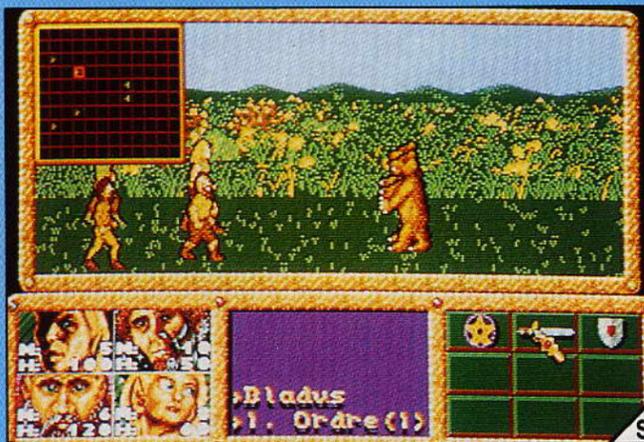
DRAGONFLIGHT



Ce logiciel est prévu depuis si longtemps, que Didier Latil, destiné à le tester depuis la première annonce de sortie de Dragonflight il y a trois ans, a bien dû grandir de quelques millimètres avant de pouvoir enfin y jouer. Réalisé par Thalion, une équipe capable du meilleur comme du pire, sa sortie est un événement. Mais le jeu tient-il toutes ses promesses ?



Un de plus ! Les jeux de rôles utilisant un système de jeu à la sauce Ultima sont légion en ce moment, et Dragonflight qui s'annonçait comme prometteur, m'a un peu déçu. Vous dirigez donc un groupe de quatre aventuriers, qui, pour une fois sont déjà créés et imposés, avec un magicien, un elfe, un guerrier et un nain (ouf !). Le scénario change un peu, puisque vous devez dans un premier temps retrouver un maximum de parchemins magiques pour pouvoir à nouveau ouvrir une Ecole de magie. D'autre part, vous devez aussi découvrir la raison de la disparition des dragons, seuls détenteurs de la Sagesse et des sortilèges les plus puissants. Vous partez donc à l'aventure, allant de ville en ville, pour obtenir des renseignements, remplir quelques missions, et acheter ou vendre tout le matériel nécessaire à votre quête. En ville, lorsque vous abordez quelqu'un, vous avez la possibilité de lui montrer ou de lui donner un objet, ce qui bien souvent délie les langues. En extérieur, l'échelle du terrain change, et en traversant forêts, plaines et montagnes, vous risquez de vous faire attaquer par des créatures malfaisantes. En cas de victoire, les personnages qui ont tué les adversaires gagnent expérience et argent. Dans les donjons, la vue des couloirs est en trois dimensions. Par contre, les pièces et certains endroits sont représentés avec une vue isométrique, une petite fenêtre, en haut à gauche, indiquant la position des personnages et d'éventuels ennemis. Ceci permet lors des combats, d'élaborer un semblant de stratégie pour encercler les adversaires et protéger vos magiciens. Ceux-ci peuvent bien sûr lancer des sorts (une vingtaine), à condition d'avoir trouvé des parchemins de sorts et de les avoir compris. Les graphismes sont corrects sans plus, et les rares animations sont elles aussi moyennes. Le système de jeu est assez pratique, avec cependant quelques lourdeurs, notamment le temps de chargement et d'affichage d'une salle à l'écran. Tout en français, et pas trop mal traduit, ce soft peut cependant intéresser ceux qui ne comprennent pas très bien l'anglais, et qui recherchent un jeu simple d'utilisation, d'autant plus que celui-ci possède une durée de vie importante.



Dragonflight / Thalion	
GRAPHISME: 61%	Doc: 9/10
ANIMATION: -	Packaging: 8/10
SON: 54%	Amiga / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 40%	Jeu en français
INTÉRÊT: 60%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.

LE TEMPLE DES COMPILS



ST/AMIGA
RICK DANGEROUS
SAVAGE
NAVY MOVES
IKARI WARRIORS
COMMANDO



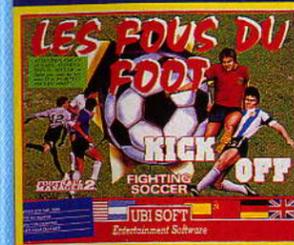
CPC
GHOSTBUSTER
BACK TO THE FUTURE
ALIEN
WONDERBOY
QUARTET
EIDOLON
CHARLIE CHAPLIN
TUER N'EST PAS JOUER
PERMIS DE TUER
VIVRE ET LAISSER MOURIR



CPC
KICK OFF
GREAT COURTS
FOOTBALL MANAGER 2
EMELYN HUGUES
BOBSEIGH
TT RACER
3D GRAND PRIX



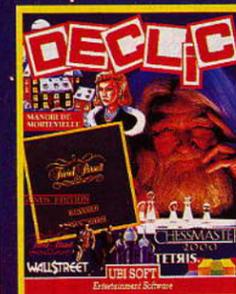
ST/AMIGA/CPC
DYNAMIC DUX
SUPER WONDERBOY
TOOBIN
TOM ET JERRY 2
BUGGY BOY



ST/AMIGA
KICK OFF
FIGHTING SOCCER
FOOTBALL MANAGER 2



CPC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAR WARS
SCHOCKWAY RIDER
TETRIS
LIGHT FORCE
MANGE CAILLOUX



ST/AMIGA/IBM PC
MANOIR DE MORTEVILLE
TRIVIAL PURSUIT
WALLSTREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS



CPC
CHUCK YEAGER
STRICKE FORCE HARRIER
ACE 2
ATF
TOMAHAWK

ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

08 NICE : AUCHAN LA TRINITE Route de Laghet
08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE 8 rue du petit bois
12 ONET LE CHATEAU : CONFORAMA RODEZ RN 88
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : CARREFOUR Avenue P. Mérimée
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Ferréol
16 ANGOULEME : L'HOMME 05 Rue Franfrelin
18 ST DOULCHARD : HYPER RECORD SELEX Route de Vierzon
20 AJACCIO : BLANC MUSIQUE 6 rue Stephanopoli
20 BASTIA : TOP GAMES 5 Bld Giraud
26 VALENCE : RALLYE Route de Romans
27 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Caer Normandie
28 CHARTRES : LEGUE 10 Rue Noël Ballay
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du lac
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
33 BORDEAUX LE LAC : BOULANGER Quartier du lac
33 MERIGNAC : BOULANGER Route de l'aéroport
39 CHOISEY : CORA DOLE RN 73
42 ST ETIENNE : AUCHAN Centre II
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme
44 REZE : BOULANGER C.C. Grand Sud Rue Ordonneau
45 SARAN : HYPERMEDIA Zone Franck Llieu Dit les 100 Arpents
51 REIMS : LA CLE DE SOL rue de l'Etape
54 ESSEY LES NANCY : CORA avenue de Sauture
54 NANCY : CORA HOUEMONT RN 57
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
57 MONDELANGE : CORA Rue de Bousse
57 MOULIN LES METZ : CORA RN 57 Route de Pont a Mousson
57 SARREGUEMINES : CORA Route de Bitché
59 HAUBOURDIN : BOULANGER ENGLIS C.C. Englos les Géants
59 VILLENEUVE D'ASCO : AUCHAN Centre Commercial V2
60 CREIL : QUENEUTTE Majuscule 22 rue de la république
62 BETHUNE : BOULANGER ZAC de la Rotonde rue docteur Dhenin

62 ST OMER : MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuenesse
62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassee
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
67 VENDENHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
69 LIMONEST : BOULANGER RN 6 Le Puy d'Or
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
69 ST PRIEST : BOULANGER C.C. Auchan Porte des Alpes
73 CHAMBERY : BOULANGER C.C. Chaumont 1097 av des Landiers
74 ANNECY : AUCHAN La Balme de Sallingy Z.I. de Mandalla 3
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
76 LE HAVRE : MAMMOUTH MONTVILLIERS C.C. La Lezarde
77 TORCY : CONTINENT Route de Croissy
77 DAMMARE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
78 PLAISIR : BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
78 VELIZY : AUCHAN av. de l'Europe C.C. Vélizy 2
81 ALBI : CONFORAMA Puy Gauzon
83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A C.C. Grand Var Est
83 TOULON LA VALETTE : PHONOLA C.C. du Grand Var
91 ATHIS MONS : EUROMARCHE RN 7 rue camille Flammarion
91 BRETAGNE : AUCHAN C.C. Maison Neuve
92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
93 BONDY : CONFORAMA RN3 53 AV Galliéni
93 ST OUEN : CONFORAMA 52 Bld Victor Hugo
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Pince Vent
94 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thais Belle Epine
95 GARGES LES GONNESSES : HYPER MEDIA C.C. Garges Bld de la Muette
95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann

Avant d'être une rock-star internationale, Jean fut le plus connu des chasseurs d'insectes. Il collectionnait à tout va, papillons, abeilles, mantes religieuses et goélans (nous n'avons jamais réussi à le convaincre que les goélands n'étaient pas de gros insectes...)! C'est donc avec nostalgie qu'il s'est mis aux commandes de la Mouche Magique d'Electronic Arts. Il nous raconte...

MAGIC FLY



Electronic Arts fait décidément fort ce mois-ci, avec The Immortal, Powermonger et Magic Fly. Dans ce dernier, l'action se déroule dans un futur éloigné où la technologie est très avancée. Le dernier bijou né des usines d'armement est le Magic Fly, vaisseau d'interception fortement armé. Sa destination: un planétoïde métallique nommé LB-400-21. D'après des rapports d'espions dans le secteur, il servirait de base avancée pour les Ceti Triad, vos ennemis de toujours. On les soupçonne également d'y cacher leur dernier vaisseau de combat: le Moth. Votre mission, si vous l'acceptez (de toute façon, vous n'avez pas le choix), est d'entrer dans le complexe souterrain du planétoïde et d'enregistrer tout ce que vous verrez sur votre base de données, à l'aide d'un scanner. Vous devrez aussi, après avoir enregistré les données du Moth, détruire le planétoïde. Pour cela, on a muni le Magic Fly d'un Marteau-Piqueur Atomique. Une fois que cette arme est enclenchée, elle se dirigera à toute vitesse vers le dépôt d'armes nucléaires de la station ennemie et la fera sauter (et vous avec, si vous n'êtes pas parti à la vitesse de la lumière).

A première vue, ça semble assez simple, mais détrompez-vous, car il faut apprendre à manier le Magic Fly dans les dédales de couloirs remplis de vaisseaux d'observation, de chasseurs rapides et d'obstacles en tout genre. Les commandes du Magic Fly demanderont un peu d'entraînement, car on utilise à la fois le joystick et la souris (ou bien le clavier, seul). Le vaisseau avance, tangue, s'incline, bref tous les mouvements sont possibles, exceptée la marche-arrière.

Tout figure sur le tableau de bord principal: le sélecteur d'armes, le radar cartographique (une option un peu complexe), la fenêtre de visée (qui peut prendre tout l'écran), les réserves d'énergie, le contrôle des dégâts, l'accès à la base de données. En actionnant les triangles d'action de chaque écran vous avez accès à une nouvelle option. Par exemple en appuyant sur les armes, vous avez un tableau qui apparaît, sur lequel figurent toutes les armes avec une vue de celles-ci en 3D.

Magic Fly bénéficie d'options très intéressantes telles que la base de données qui se remplit à chaque fois que vous actionnez le scanner sur un vaisseau ennemi. Après quoi, en la consultant, vous apprendrez les points faibles de chaque ennemi, ce qui constitue l'un de vos objectifs. A côté de l'image du vaisseau apparaissent les données sur la vitesse, l'armement et l'état du vaisseau: agressif ou inoffensif. Bref, un vrai-catalogue!

Le radar est ici un traceur de carte automatique. Il enregistre le chemin que vous avez parcouru, et permet aussi de repérer l'ennemi.

Si tout ceci paraît bien compliqué, il faut savoir qu'après avoir lu la documentation et s'être entraîné quelque temps, on passe très facilement d'un écran à un autre.

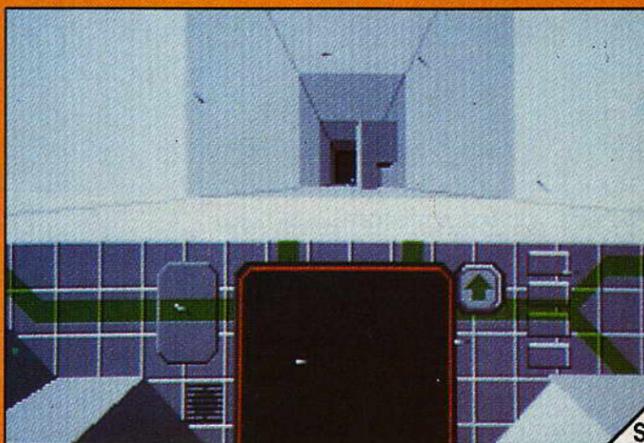
L'armement est assez faible au début du jeu, mais de toute façon on peut aller assez loin sans tirer (ce n'est pas le but de la mission). Le vaisseau est équipé de lasers à trois niveaux de puissance et de missiles. En cours de jeu vous aurez accès à de nouvelles armes pour la plupart défensives: mines (certaines ont de longues pointes rétractiles) ainsi que les toiles d'araignées qui

sont des filets tendus en travers des passages, et qui vous évitent ainsi le désagrément des poursuites meurtrières. Le CAT est aussi très efficace dans ce cas, puisqu'il tire des rafales automatiques sur tout ce qui vous poursuit. L'option "Flip" vous permet de faire un demi-tour express dans le tunnel.

De temps à autre, des rampes d'amarrage feront leur apparition. Sur celles-ci vous pourrez refaire le plein de carburant (précieux), d'armes, mais aussi sauvegarder votre partie et faire des réparations.

Doté de graphismes rappelant fortement le jeu d'arcade Star Wars, mais en beaucoup plus beau, et mélangé à d'autres formes en 3D pleines dotées d'une animation fluide et très rapide. Lorsque le turbo est enclenché, je vous jure que ça décoiffe...

De plus, le scénario est assez sympa, et il change un peu de ceux dans lesquels il faut détruire tout ce qui passe à portée des lasers. Dans Magic Fly, il faudra jouer avec stratégie et finesse car l'énergie est comptée. Au final, Magic Fly est un excellent jeu, qui plaira plus particulièrement à ceux qui ont apprécié Tracker ou Carrier Command.



Magic Fly / Electronic Arts	
GRAPHISME: 68%	Doc: 7/10
ANIMATION: 88%	Packaging: 6/10
SON: 52%	Amiga / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 75%	Jeu en anglais
INTÉRÊT:	D.L. B.F. R.F.
78%	F.L. S.L. P.Q.
A	S

GREMLINS 2

Vous avez aimé le film? Pas nous. Enfin, pas rancuniers, nous avons tout de même jeté un coup d'oeil à ce premier jeu marquant le retour d'Elite à... l'activité. Robert et Betty se sont plongés au milieu des Mogwaïs et Gremlins...



Gizmo, le gentil Mogwai de Billy s'est mouillé accidentellement, donnant ainsi naissance à quatre nouvelles créatures. Le lendemain, ces charmantes bêtes se sont transformées en Gremlins destructeurs, et sèment la panique dans l'entreprise où travaille Billy. Dans le laboratoire génétique, les Gremlins, qui ont proliférés au cours de la nuit, ont bu des liquides expérimentaux, et leur mutation devient particulièrement dangereuse. Billy et Gizmo doivent donc tous les tuer avant qu'ils ne chamboulent la ville de New York. S'ils ont tous la méchanceté comme point commun, les Gremlins ont quand même une spécialité meurtrière différente: Daffy se transforme en ballon et écrase tout sur son passage, Electric électrocute les

gens, George est grincheux et pyromane, Sexy Girl envoie des baisers meurtriers, Pogo bondit partout, etc. Beaucoup d'autres êtres malicieux guettent Billy et Gizmo. Heureusement que Billy peut ramasser des bonus et des armes improvisées (torches, téléphones, tomates, frisby, etc.), mais ces armes ont une durée limitée. Quand Billy tue un Gremlin, une bulle s'envole. S'il arrive à l'attraper, elle lui servira de monnaie d'échange pour acheter d'autres armes. Après chaque niveau, Billy doit ramasser le bonus qui lui permettra de continuer le jeu.

Gremlins 2 se classe dans les jeux de tirs, sauts et collectes d'objets, où il faut chercher et retenir, à chaque tableau, l'endroit où se poster et le moment où avancer. Les ennemis ne s'éliminent pas forcément du premier coup, et le manque de scrolling ne permet pas de les voir venir. Les sept vies données en début de partie ne sont donc pas de trop, vu la difficulté du jeu. Avec des dessins précis, colorés et des personnages humoristiques, Gremlins 2 ne décevra pas les fans du film. Mais il rebuttera les joueurs qui n'aiment pas les jeux difficiles.

Gremlins 2 / Elite	
GRAPHISME: 60%	Doc: 6/10
ANIMATION: 58%	Packaging: 6/10
SON: 67%	Amiga (en vente)
JOUABILITÉ: 55%	ST (novembre)
INTÉRÊT:	Jeu en anglais
60%	J.D. D.L. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	A 2 2

... ENQUETE, ENIGMES.
REFLEXION, STRATEGIE...

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones!

contient

- Manoir de Morteveille
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Ubi Soft Entertainment Software

Trivial Pursuit © 1987 Domark © 1986 Horn Abbet International ; Manoir de Morteveille © 1989 Lankhor ; Chessmaster 2000 © 1986 The Software Toolworks ; Wallstreet © 1989 MicroPartner GmbH ; Tetris © 1987 Andromeda Software, Microsoft Ltd.

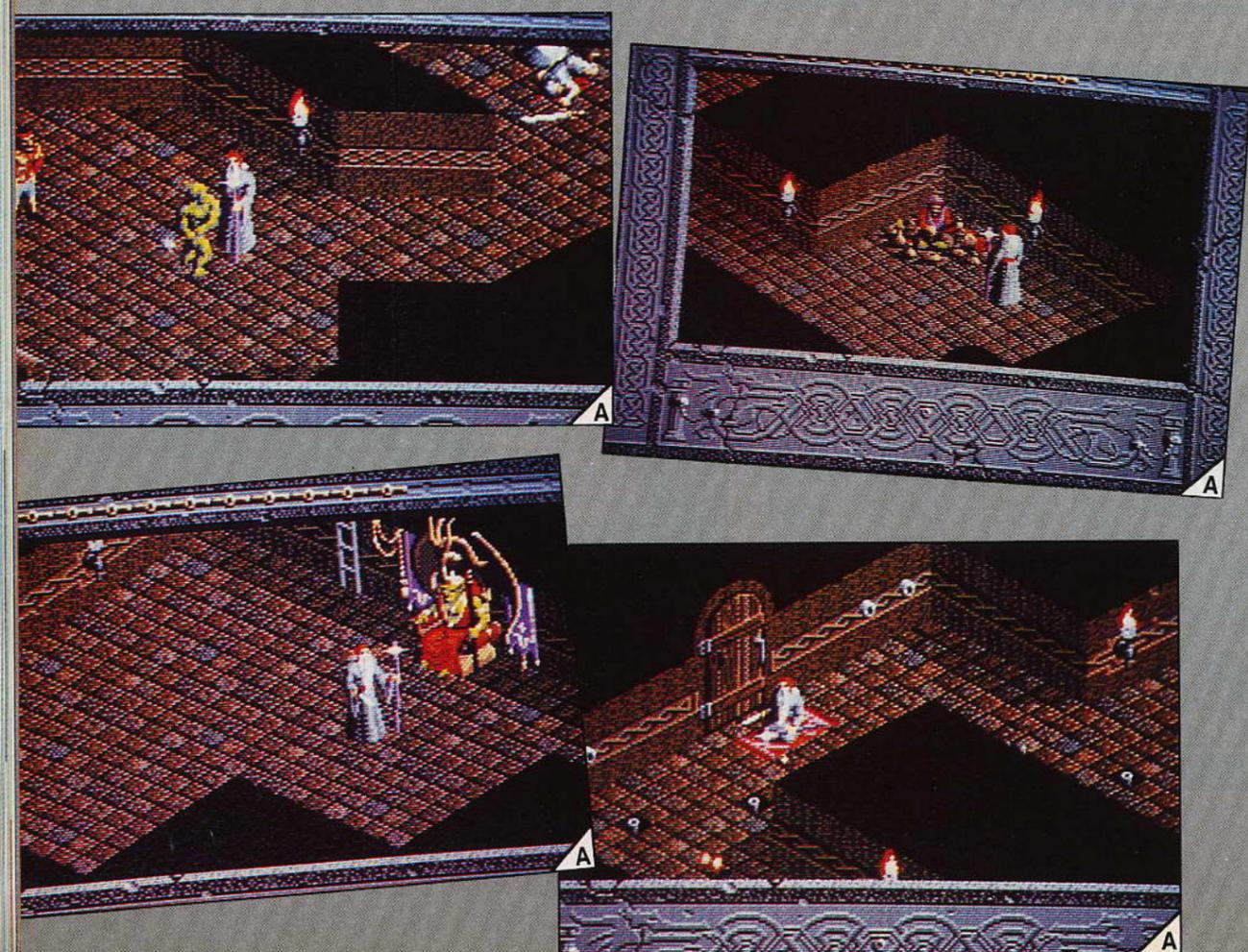
Immortel et grand, voilà ce qu'a toujours rêvé d'être Didier Latil. Electronic Arts est bon avec lui, et lui permet avec ce jeu d'avoir une chance de devenir immortel. Mais Didier réussira-t-il à vaincre les nombreuses épreuves de ce jeu qui rentre directement en compétition avec Cadaver? Vous le saurez dans le prochain épisode... Bon, lisez le test!



The Immortal est un jeu d'aventure/arcade, se passant dans un monde médiéval, peuplé de magiciens, de gobelins, de trolls et de dragons. Mordamir, le vieux sorcier qui vous a tout appris en matière de magie, vous est apparu récemment dans des rêves. Ces derniers vous ont amené jusqu'à un donjon, au plus profond duquel votre vieux mentor est retenu prisonnier. Assez classique au début, le scénario va évoluer au cours des huit niveaux qui constituent l'aventure, et de rebondissement en rebondissement vous allez finir par affronter un redoutable dragon. Votre personnage, ainsi que les créatures rencontrées, se déplacent dans des pièces et des couloirs en 3D. Les déplacements se font grâce au joystick, et vous passez automatiquement en mode combat à l'approche d'un ennemi. Vous pouvez alors, soit donner un "grand coup" de dague de haut en bas, soit un coup moins puissant au niveau du torse de votre ennemi. Vous pouvez aussi éviter un coup, en vous penchant à droite ou à gauche. La touche "espace" permet d'accéder au menu d'inventaire, à partir duquel vous pouvez utiliser un objet que vous

avez ramassé. En parcourant le donjon, vous trouvez en effet des objets (potions, parchemins, gemmes, armes, potions...) à même le sol, dans des coffres ou sur les corps des ennemis que vous avez massacrés. Tout ces objets doivent être utilisés judicieusement, car généralement, ils ne sont utiles qu'en un endroit précis. De très nombreux pièges et énigmes vous font obstacles. Pour certains il faut bien réfléchir, tandis que pour les autres il faut faire preuve de coordination et d'excellents réflexes. Très simple pour ce qui est du maniement, ce logiciel l'est beaucoup moins quant à la manière de finir un niveau, et le moindre faux pas peut être fatal. Cette difficulté est amplifiée puisqu'il n'y a pas de sauvegarde, hormis un code en fin de chaque niveau, qui permet de recommencer directement au début du niveau suivant. Chaque niveau est différent des autres, de par la musique tout d'abord, omniprésente (et parfois crispante), mais par les décors aussi, qui varient quelque peu. Mais ce sont surtout les créatures rencontrées et la façon de passer les obstacles qui divergent totalement. Graphiquement, les salles, les décors et les créatures sont superbes, les animations des personnages et surtout de votre magicien sont à la fois détaillées, variées et réalistes. Ainsi, vous

THE IMMORTAL



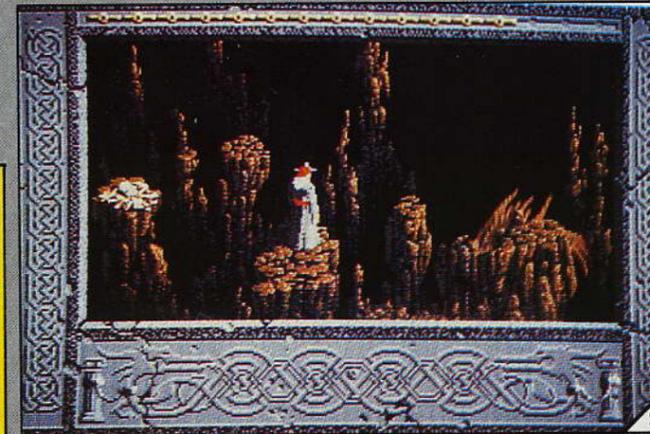
CADAVER / IMMORTAL

Les jeux étant assez proches, on est bien sûr amené à devoir les comparer, certains d'entre vous ne pouvant en acheter qu'un seul. Ce sera dur, car les deux produits sont excellents et proposent des scénarios vraiment originaux pour ce type de jeux.

Cadaver est bien plus axé sur l'aventure, les combats étant plus simples, mais les énigmes bien plus complexes, avec beaucoup de salles d'objets. Avantage à Cadaver sur le graphisme et sur la durée de vie.

Plus arcade que Cadaver, Immortal est plus drôle à jouer. Il est par contre moins beau graphiquement, mais se rattrape largement sur les animations.

A vous de choisir, mais nous, on vous conseille les deux!!!



allez avoir l'occasion d'admirer des dizaines de façon de mourir, brûlé, dévoré par des araignées, empalé, avalé par un ver géant... C'est tellement bien fait que cela en devient (presque) un plaisir de perdre. Mélange parfait de réflexion et d'action, ce logiciel possède des arguments graphiques qui en font un très sérieux concurrent pour Cadaver.

The Immortal / Electronic Arts

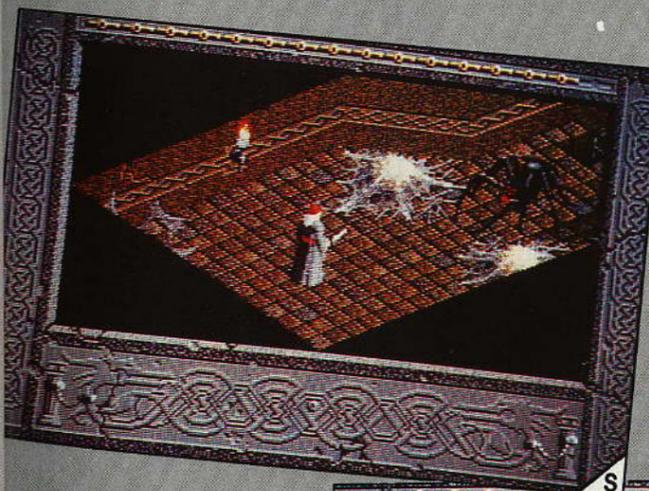
GRAPHISME: 65%
ANIMATION: 94%
SON: 56%
JOUABILITÉ: 25%
INTÉRÊT: 95%

Doc: 7/10
Packaging: 6/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
5		
F.L.	S.L.	P.Q.
	5	



10 VOL.2 MEGA HITS



et les meilleurs points en e.

Disponible dans les FNAC

Existe dans les version ST / AG / PC 3.5 / PC 5.2

UBI SOFT
Entertainment Software

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

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N° 1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
T.N.T (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
WORLD CUP YEAR 90	145/195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL 99/149	
AFTER THE WAR 99/149	
ALTERED BEAST 99/149	
ARMALYTE 99/159	
BATMAN (LE FILM) 95/145	
BEACH VOLLEY 95/145	
BLOODWYCH 125/165	
BOMBER 145/195	
CABAL 99/149	
CAPTAIN TRUENO 129/169	
CARRIER COMMAND 139/189	
CHASE HQ 95/145	
DEFENDER OF THE CROWN ND/189	
DOUBLE DRAGON 2 95/145	
DRAGONS OF FLAME 109/199	
DYNASTY WARS 105/145	
ESCAPE FROM THE PLANET 95/145	
F 16 COMBAT PILOT 145/195	
FIRE & FORGET 2 129/169	
FLIMBO'S QUEST 99/149	
GHOULS'N GHOSTS 99/149	
GREAT COURTS 145/195	
GRAND PRIX CIRCUIT 99/169	
HOSTAGES (OPERATION GIGN) 165/225	
IRON LORD ND/195	
ITALY 90 125/175	
KICK OFF 2 95/145	
L'ESPION QUI M'AIMAIT 99/149	
LA SECTE NOIRE ND/179	
LOTUS ESPRIT CHALLENGE 109/149	
MANCHESTER UNITED 129/169	
MIDNIGHT RESISTANCE 99/149	
NEW YORK WARRIORS 95/145	
NIGHT HUNTER ND/175	
NINJA SPIRIT 99/149	
ORIENTAL GAMES 129/159	
PLAYER MANAGER 129/169	
RAINBOW ISLAND 95/145	
RICK DANGEROUS 95/145	
RICK DANGEROUS II 99/149	
SATAN 145/175	
SECRET AGENT (SLY PSY) 95/145	
SHADOW OF THE BEAST 129/159	
SHADOW WARRIORS 95/145	
SIM CITY 145/195	
STORMLORD 2 95/145	
STUNT CAR 95/145	
SWITCHBLADE 445	
TENNIS CUP 165/195	
TENNIS CUP 165/195	
CURSE OF THE AZURE BOND 269	
DAS BOOT 399	
DAVID WOLF SECRET AGENT 399	
DAYS OF THUNDER 295	
DOUBLE DRAGON 2 245	
DRAGON'S LAIR 450	
DRUNGEON MASTER 395	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 299	
EPIC 249	
F 19 (MICROPROSE) 385	
FIRE & FORGET 2 269	
FLIGHT OF THE INTRUDER 345	
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ) 250	
FLIGHT SIMULATOR 4 450	
GHOST'S GOBLINS 279	
GREAT COURTS II 245	
HARPOON 295	
INDIANAPOLIS 500 249	
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE) 269	
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249	
IT CAME FROM THE DESERT 295	
KICK OFF 2 249	
KLAX 245	
L'ESPION QUI M'AIMAIT 245	
LEGEND OF FAERGHAIL 295	
LEISURE SUIT LARRY 3 395	
LES VOYAGEURS DU TEMPS 295	
LHX ATTACK CHOPPER 295	
LOOM 295	
M1 TANK PLATOON 389	
MANCHESTER UNITED 269	
MIDWINTER 345	
NINJA TURTLE 295	
NO EXIT 229	
OPERATION STEALTH 295	
POPULOUS DATA DISK 89	
POPULOUS 245	
RAILROAD TYCOON 345	
RICK DANGEROUS II 245	
RORKE'S DRIFT 249	
SATAN 240	
SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT 195/245	
SKI OR DIE ND/169	
SNOW STRIKE 99/149	
SPEEDBALL 99/169	
STRIDER 95/145	
TEST DRIVE 2 145/195	
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY) ND/169	
TIE BREAK 129/189	
TURBO OUT RUN 110/160	
TURRICAN 109/169	
TUSKER 129/169	
TV SPORT FOOTBALL ND/195	
TWINWORLD 139/189	
VENDETTA 109/169	
WILD STREET 120/160	

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GEANTS DU SPORT	295
ILS SONT FOUS !!!	
BAAL	99
MENACE	99
WILLOW	99
SKWEEK	99
WALL STREET	99
A.T.F. 2 245	
B.A.T 295	
BARD'S TALE III 245	
BATMAN CAPED CRUSADER 195	
BATTLE MASTER 249	
BETRAYAL 295	
BALDE WARRIOR 245	
BUDDOKAN 245	
CAPTIVE 245	
CHAMPION OF KRYNN 299	
CHESSPLAYER 2150 295	
CONQUEST OF CAMELOT 445	
COUGAR FORCE 269	
CURSE OF THE AZURE BOND 399	
DAS BOOT 399	
DAVID WOLF SECRET AGENT 399	
DAYS OF THUNDER 295	
DOUBLE DRAGON 2 245	
DRAGON'S LAIR 450	
DRUNGEON MASTER 395	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 299	
EPIC 249	
F 19 (MICROPROSE) 385	
FIRE & FORGET 2 269	
FLIGHT OF THE INTRUDER 345	
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ) 250	
FLIGHT SIMULATOR 4 450	
GHOST'S GOBLINS 279	
GREAT COURTS II 245	
HARPOON 295	
INDIANAPOLIS 500 249	
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE) 269	
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249	
IT CAME FROM THE DESERT 295	
KICK OFF 2 249	
KLAX 245	
L'ESPION QUI M'AIMAIT 245	
LEGEND OF FAERGHAIL 295	
LEISURE SUIT LARRY 3 395	
LES VOYAGEURS DU TEMPS 295	
LHX ATTACK CHOPPER 295	
LOOM 295	
M1 TANK PLATOON 389	
MANCHESTER UNITED 269	
MIDWINTER 345	
NINJA TURTLE 295	
NO EXIT 229	
OPERATION STEALTH 295	
POPULOUS DATA DISK 89	
POPULOUS 245	
RAILROAD TYCOON 345	
RICK DANGEROUS II 245	
RORKE'S DRIFT 249	
SATAN 240	
SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT 195/245	
SKI OR DIE ND/169	
SNOW STRIKE 99/149	
SPEEDBALL 99/169	
STRIDER 95/145	
TEST DRIVE 2 145/195	
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY) ND/169	
TIE BREAK 129/189	
TURBO OUT RUN 110/160	
TURRICAN 109/169	
TUSKER 129/169	
TV SPORT FOOTBALL ND/195	
TWINWORLD 139/189	
VENDETTA 109/169	
WILD STREET 120/160	

MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU ATARI :

520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3990
1040 STE + ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO	
+ HORLOGE AS01	950
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	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 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3"5 CF2, LES 10	190
ILS SONT FOUS !!!	
MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
FUTURE DREAMS	99
MANCHESTER UNITED	99
MAUIPII ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	245
DOMINATOR	260
DAY OF THE VIPER	99
SLAYFR	99
EXOLON	99
STEEL	99
INTERPHASE	99
PERSIAN GULF INFERNO	99
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL 249	
APPRENTICE 245	
A.T.F. 2 295	
B.A.T 349	
BATTLE OF BRITAIN 285	
BATTLE MASTER 295	
BETRAYAL 295	
BLADE WARRIOR 259	
BOMBER 289	
BOMBER MISSION DISK 1 195	
CADAVER 245	
CAPTIVE 245	
CHAMPION OF KRYNN 295	
CHUCK YEAGER II 295	
TENNIS CUP 245	
THE IMMORTAL 245	
THE TELLER 195	
TORVAK THE WARRIOR 245	
TURRICAN 295	
TV SPORT FOOTBALL 289	
DAYS OF THUNDER 275	
ULTIMA 5 445	
ULTIMATE RIDE 245	
U.M.S. 2 295	
DUNGEON MASTER (VF) 295	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 245	
EMLYN HUGHES SOCCER 249	
EPIC 285	
F 19 STEALTH FIGHTER 249	
FALCON (VF) 295	
FALCON MISSION DISK 2 195	
FINAL COMMAND 245	
FIRE & BRIMSTONE 249	
FIRE & FORGET 2 269	
FLIMCO'S QUEST 295	
FLOOD 245	
FORMULA 1 3D 295	
GEISHA 269	
GOLD OF THE AZTECS 245	
GREAT COURTS II 245	
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE) 249	
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249	
ITALY 90 195	
IT CAME FROM THE DESERT 295	
KICK OFF 2 195	
KILLING GAME SHOX 245	
L'ESPION QUI M'AIMAIT 195	
LEGEND OF FAERGHAIL 295	
LES VOYAGEURS DU TEMPS 245	
LOOM 295	
LOTUS TURBO ESPRIT 245	
M1 TANK PLATOON 245	
MANCHESTER UNITED 99	
MAUIPII ISLAND 269	
MIDNIGHT RESISTANCE 245	
MIDWINTER 260	
NINJA SPIRIT 245	
NINJA WARRIOR (STF) 199	
NO EXIT 225	
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE) 295	
ORIENTAL GAMES 245	
PIRATES 245	
PLAYER MANAGER 2.0 269	
POPULOUS STF/STE 225	
POPULOUS DATA DISK 95	
POWERMONGER 95	
RAINBOW ISLAND 195	
ROBOCOP 2 285	
RICK DANGEROUS II 249	
RORKE'S DRIFT 265	
SECRET AGENT (SLY SPY) 195	
SHADOW OF THE BEAST 245	
SHADOW WARRIORS 245	
SIM CITY 245	
SIMULCRA 249	
STORMLORD 2 195	
TENNIS CUP 245	
THE IMMORTAL 245	
THE TELLER 195	
TORVAK THE WARRIOR 245	
TURRICAN 295	
TV SPORT FOOTBALL 289	
DOUBLE DRAGON 2 195	
DRAGON FLIGHT (VF) 299	
DRAGON'S LAIR 2 445	
ULTIMA 5 295	
ULTIMATE RIDE 245	
U.M.S. 2 295	
DUNGEON MASTER (VF) 295	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 245	
EMLYN HUGHES SOCCER 249	
EPIC 285	
F 19 STEALTH FIGHTER 285	

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
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 4	160
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL 110	
ALTERED BEAST 160	
ARMALYTE 110	
BATMAN (LE FILM) 120	
BLOODWYCH 110	
CABAL 110	
DOUBLE DRAGON 95	
DOUBLE DRAGON II 110	
DRAGON NINJA 95	
DRAGON STRIKE 299	
GUNSHIP 120	
HARD DRIVIN' 140	
INDY (ARCADE) 99	
INTERNATIONAL 3D TENNIS 110	
ITALY 90 120	
KICK OFF 120	
KICK OFF 2 140	
LAST NINAJ 2 140	
LORD OF CHAOS 140	
OPERATION THUNDERBOLT 110	
RAINBOW ISLAND 110	
ROBOCOP 95	
SECRET AGENT (SLY SPY) 110	
STORMLORD 95	
TURBO OUT RUN 120	
VENDETTA 110	
VIGILANTE 95	
WILD STREET 120	

SPECIAL FETES

Amiga 500

3 290 F

ATARI STF/STE

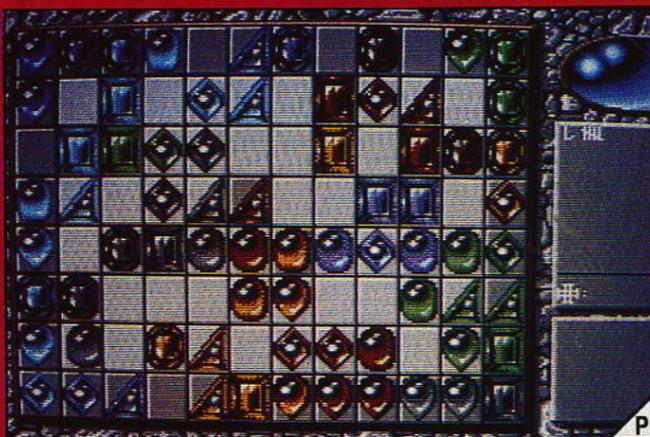
COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVORITES	295
CARTOONS	269
DRAGON'S LAIR+SPACE ACE	445
EDITION N° 1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES BATTANTS	245
LES FOUS DU FOOT	295
LES GEANTS DU SPORT	295
LES JEANS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
LES VAINQUEURS	295
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295
WORLD CUP YEAR 90	260
ILS SONT FOUS !!!	
MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
FUTURE DREAMS	99
MANCHESTER UNITED	99
MAUIPII ISLAND	269
MIDNIGHT RESIST	

ISHIDO

Particulièrement tourné vers la philosophie chinoise, Didier Latil a enfin trouvé un jeu lui permettant de s'adonner à son loisir favori: la divination. Maintenant, il joue à Ishido et demande à l'oracle: "Oracle, ferai-je un jour plus de 1 mètre 10?". Soit le jeu est excellent, soit l'oracle donne toujours une réponse négative, car depuis que nous lui avons prêté le jeu, Didier passe son temps sur cette nouveauté Accolade.



Ishido est un jeu de réflexion assez intéressant, qui se jouait à l'origine avec des pierres sur lesquelles étaient gravées des symboles. Pratiqué aussi bien par les Chinois que par les Japonais, les Celtes et même les Mayas, ce jeu de réflexion est un mélange de jeu d'échecs et de jeu de go. La version micro propose donc un "échiquier" de 96 cases, sur lesquelles vous devez placer 72 "pierres". Chacune de ces pierres possède une couleur et un symbole, choisi parmi 6 couleurs et 6 signes différents. Au début de la partie sont placés 6 pierres sur l'échiquier, une à chaque coin et deux au centre. Le but du jeu est bien sûr de placer les 72 pierres sur l'échiquier en marquant un maximum de points. Toute pierre placée sur le bord de l'échiquier ne rapporte aucun point, et la seule utilité de cette zone, est de préparer ses prochains coups. Les règles sont très simples. Toute pierre doit être posée à côté d'une autre, seules les horizontales et les verticales étant prises en compte. Si vous posez votre pièce à côté d'une seule pierre, il faut que, soit la couleur, soit le symbole corresponde. Si elle est en contact avec deux pierres, il faut que la couleur corresponde à une des deux et le symbole à l'autre (Vous suivez? Non? Je continue!). Pour placer une pierre entre trois autres, il faut une combinaison deux couleurs/un symbole ou deux symboles/une couleur. Reste enfin le nec plus ultra, placer une pierre entre quatre autres, avec une combinaison deux couleurs/deux symboles. Chacun de ces coups rapporte plus ou moins de points, suivant leur difficulté. Il faut donc savoir réfléchir et prévoir longtemps à l'avance des coups pour espérer finir ce jeu, et éviter de se mettre dans une position telle que vous ne puissiez plus jouer (ce qui arrive en général vers la soixantième pierre). Les spécialistes parle même d'une véritable philosophie propre à Ishido, et je ne suis pas loin de les croire, car très rapidement je me suis passionné pour ce soft, élaborant petit à petit des stratégies suivant les configurations de l'échiquier. Superbe graphiquement, l'échiquier et ses pierres possèdent en outre un éditeur qui permet de définir soi-même les couleurs et les symboles. Plusieurs échiquiers et plusieurs jeux de pierres existent déjà. Vous pouvez en outre jouer à deux, l'un contre l'autre (ou contre l'ordinateur), ou l'un avec l'autre, et organiser une compétition entre autant de joueurs que vous le voulez. Un oracle a aussi été incorporé au jeu. En effet, à l'image du Tarot, Ishido est pour certains un moyen de prédire votre avenir. Lorsque vous réalisez une croix ("four-way" dans la documentation anglaise) vous pouvez poser une question à l'oracle. Les réponses sont la plupart du temps constituées de paraboles et de métaphores que chacun interprète comme il veut, mais parfois des réponses très précises vous sont fournies. Un bon logiciel de réflexion, qui malheureusement risque de devenir un classique, une fois que vous avez bien assimilé les stratégies à élaborer. Nécessitant 540K de RAM sur PC, certaines personnes qui ont installé divers programmes résidents vont devoir modifier leurs fichiers Config.sys ou Autoexec.bat.



Ishido / Accolade	
GRAPHISME: 85%	Doc: 8/10
ANIMATION: -	Packaging: 9/10
SON: -	Amiga (novembre)
JOUABILITÉ: 10%	PC (en vente)
INTÉRÊT: 91%	Jeu en anglais
	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	5 5 5

PUZZNIC

Le tout dernier, le plus fantastique casse-tête du monde arrive enfin sur votre micro! Le jeu d'arcade best-seller de Taito se compose de 144 niveaux de perplexité satanique sur lesquels vous devez bouger et faire disparaître des blocs. Cela a l'air facile?

Le jeu est incroyablement simple - tout est sur l'écran! Cassez-vous la tête avec PUZZNIC et soyez prêt à passer de longues nuits de frustration et d'excitement!

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

Captive

Ce nouveau jeu de chez Mindscape n'a rien à voir avec le film du même nom! Largement pompé sur Dungeon Master et Chaos Strikes Back, Captive est le premier jeu 16-Bit d'un ancien programmeur 8-bit, ce qui peut laisser craindre que le jeu ne soit pas à la hauteur de ses ambitions. Pourtant, depuis que la rédaction de Génération 4 l'a reçu, bon nombre de nos testeurs ne viennent plus très tôt le matin... Alors, Captive, événement de l'année ou premier soft soporifique? Jean a mis son nez dedans (si j'ose dire...)

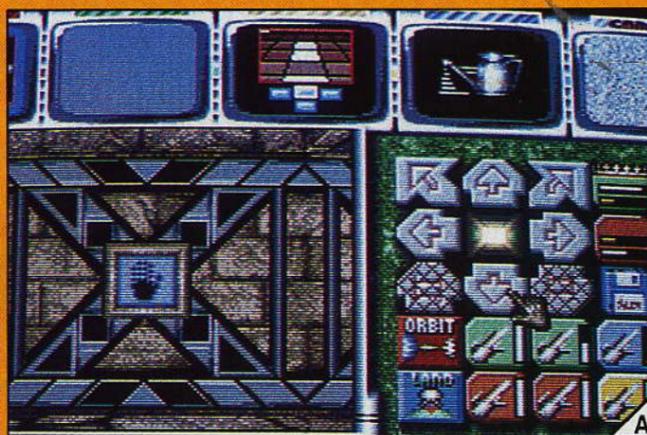


Mieux que Donjon Master et Chaos Strikes Back? Eh bien c'est fait! Captive est en fait un Donjon Master puissance dix. Reprenant le même principe de jeu, il vous entraîne dans un monde dont vous ne connaissez rien. Vous vous réveillez en effet après un long sommeil de deux cents ans dans une station pénitentiaire orbitale. Qui êtes-vous? Vous n'en savez rien. Vous ne connaissez ni la cause de votre incarcération, ni le lieu où vous êtes détenu. Par contre, vous trouvez une mallette à vos pieds. Une mallette plutôt mystérieuse, puisqu'elle contient un ordinateur avec un mode d'emploi glissé à l'intérieur.

En le consultant vous découvrez qu'il s'agit d'un nouveau modèle de télécommande. Le ABCC 500XL/GT permet de commander un vaisseau spatial et quatre droïdes. Vous avez entre vos mains le moyen permettant de vous échapper. Il faudra bien sûr découvrir le lieu de votre prison. Un coup d'oeil à l'Holamap (plan de la galaxie), vous révèle la station sur laquelle vous vous trouvez, mais un champ de force en boucle l'accès.

Après avoir fait connaissance avec votre attaché-case, vous devez réveiller les droïdes. Pour cela, il suffit d'insérer les puces dans leur système mémoriel. Sur les quatre, vous avez deux robots et deux cyborgs. Les robots sont d'excellents combattants puisque dotés d'une forte constitution, mais disposent d'une vision pixelisée rendant le jeu difficile, ce qui n'est pas le cas des cyborgs.

En examinant l'Holamap, on remarque une planète qui clignote: ce sera la première vers laquelle vous vous dirigerez. Une fois en orbite, sélectionnez le point blanc si vous ne voulez pas atterrir en plein océan. Vous arrivez dans un monde peu accueillant, peuplé



de dinosaures, et où l'on trouve une végétation étrange, des murs, et après une exploration rapide, une porte. Une fois que vous aurez trouvé le code d'accès à l'intérieur du complexe, vous êtes projeté dans les sous-sols... C'est parti pour le Dungeon Master. A peine entré, la porte se referme derrière vous, et vous vous retrouvez dans une petite pièce avec un pack d'explosifs, un message et... une prise de courant. Pas d'issues visibles! Mais en inspectant bien les murs, on en trouve un quelque peu différent, puisqu'il semble monté sur des roulettes. Il suffit donc de le pousser, ce qui n'est pas des plus simples, puisque cette manoeuvre ne figure pas dans la documentation. Voici donc la solution: cliquer l'icône "avancer" avec le bouton droit de la souris. C'est à ce moment-là qu'une bande de lutins profite de votre étonnement pour vous attaquer. Allez à la prise de courant, mettez-y les doigts et tirez sur les ennemis. Eh oui, étant donné que vous dirigez des robots, ceux-ci peuvent très bien utiliser l'électricité comme une arme. Notez d'ailleurs que lorsque la puissance de ces derniers sera basse, il sera possible de les recharger, toujours en utilisant les prises de courant. Attention cependant à ne toucher aucun objet tant que vous avez encore de l'électricité en vous, sinon il explose!

Et c'est parti pour l'exploration d'un complexe relativement étendu, peuplé de créatures diverses mais toujours agressives. Heureusement, après quelques combats, vous trouverez des

marchands qui, contre votre monnaie, vous vendront des articles intéressants: un pack antigravitationnel avec lequel vous marcherez au plafond (mais qui consomme énormément d'énergie), un laser, un pack sonique, des balles, qui malgré leur ressemblance avec un jouet, sont très utiles et font pas mal de dégâts, et bien d'autres armes et gadgets... Il y a par exemple la caméra qui permet d'aller voir dans des pièces avant que vos personnages n'y soient, où encore les mines, très pratiques pour éliminer les adversaires forts. Enfin, les marchands peuvent réparer les objets, mais aussi vos droïdes, ce qui n'est pas négligeable.



Au bout d'un moment vous trouverez un laboratoire avec un savant qui ne vous attaquera pas (du moins jusqu'au premier coup que vous lui porterez). Après votre premier coup, celui-ci se transforme en monstre, et vous voilà prêt pour un nouveau combat. Tuez-le, et vous obtiendrez sur lui un mot de passe. Utilisez-le sur l'ordinateur du laboratoire, et vous récupérez une sonde.

Sur chaque planète, vous devez récupérer la sonde qui vous guidera à la planète suivante. Mais avant de quitter la base, vous devez lancer un pack d'explosifs dans la salle des générateurs, et rejoindre à toute vitesse votre vaisseau avant que tout n'explose.

Une fois en orbite autour de la planète, lâchez la sonde sur votre carte, et celle-ci vous désignera votre prochaine destination.

Chaque nouvelle planète propose une base avec des graphismes différents. Chaque nouvelle base est également plus grande, comporte de nouveaux monstres et objets, et vous demandera donc plus de temps à compléter. Au fur et à mesure de votre avancée, vous apprendrez des détails sur vous, votre histoire, et le lieu de votre détention. Mais attention, votre quête ne sera pas facile.

Ainsi, dès la seconde base, vous aurez affaire à un complexe de plusieurs niveaux. La troisième base est infestée de monstres, et on y trouve également des barrières/lasers qu'il faut désactiver en utilisant un mot de passe sur ordinateur, un monte-charge qui permet d'accéder à plusieurs niveaux, et bien d'autres surprises. En fait, la grosse réussite de Captive est de surprendre



constamment le joueur avec de nouveaux événements, monstres, objets...

Côté caractéristiques, vos personnages n'en ont pas beaucoup au départ du jeu. Chaque victoire sur un monstre leur permet de gagner des points d'expérience, qui peuvent être dépensés afin d'augmenter vos caractéristiques. Une fois que certaines d'entre elles atteignent un certain niveau, vous en obtenez une nouvelle...

Avec des graphismes d'une beauté exceptionnelle, Captive est LE seul jeu de rôle, depuis Dungeon Master, capable de maintenir le joueur en alerte permanente durant des jours entiers. Cela fait maintenant une semaine que j'y joue jours et nuits, et je suis de plus en plus pris par le jeu. L'ambiance y est pour beaucoup, les sons omniprésents étant très prenants. Imaginez-vous dans un couloir apparemment vide... vous avancez lentement, tout en faisant des plans, quand soudain des lasers retentissent. Vous vous retournez: rien! Et ceci arrive régulièrement. Vous entendez en effet les bruits des monstres et robots des salles voisines, plus ou moins fortement selon la distance...

Bref, si vous avez aimé Dungeon Master et Chaos Strikes Back, vous adorerez Captive, qui possède une durée de vie plus importante. En effet, une fois le jeu terminé (ce qui doit prendre un bon bout de temps), le jeu peut recréer une nouvelle galaxie, totalement différente... et vous pouvez recommencer. UN des jeux de l'année!



Captive / Mindscape

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 72%

SON: 88%

JOUABILITÉ: 30%

INTÉRÊT:

96%

Doc: 8/10

Packaging: 9/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

D.L B.F. R.F.

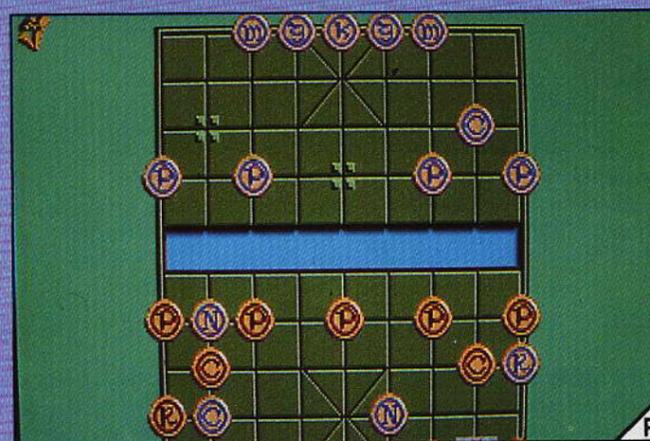
F.L S.L P.Q.

5



Pour réitérer le succès de Battlechess sans lasser son public, l'équipe d'Interplay a été obligée de changer carrément de jeu. Plus d'échecs occidentaux cette fois-ci mais des échecs chinois tout aussi surprenants. Ceux qui ont vu le premier se souviennent des animations incroyables et drôles, empruntant même des sketches des Monthly Python. Battlechess 2 est-il aussi drôle? Didier Latil, le seul nain faisant "Niiiiiii" vous le dit.

BATTLE CHESS 2



Interplay nous propose enfin la suite de Battlechess, ce jeu d'échecs qui avait fait fureur sur Amiga il y a déjà deux ans. La prise d'une pièce donnait lieu à une scène animée magnifique, drôle, et différente pour chacun des combats possibles. Cette fois-ci, il ne s'agit pas du jeu d'échecs tel que nous le connaissons en Europe, mais d'une version chinoise. Autant vous dire tout de suite que les règles ne sont plus vraiment les mêmes, de même que les pièces et l'échiquier. Celui-ci fait 8 cases sur 9, avec une rivière séparant les deux camps et une zone spéciale de 8 demi-cases de chaque côté (représentant le palais impérial). Les pièces se déplacent sur les lignes, et non pas sur les cases, et elles sont totalement différentes, restant fidèles à la culture chinoise. Chaque joueur possède cinq pions (fantassins), deux canons, deux chars, deux conseillers, deux ministres, deux chevaliers et un empereur. Les mouvements de ces pièces n'ont plus rien à voir avec ceux auxquels vous avez été habitués aux échecs, et certaines pièces ne peuvent même pas quitter leur camp ou pire la zone du "palais impérial". Tous ces changements font que les premières parties sont catastrophiques. Une fois les mouvements et les règles assimilées, vous retrouvez tout le plaisir que procurent les échecs "traditionnels", et le même but, c'est-à-dire vaincre votre adversaire par "échec et mat" ou par "pat" (ce qui équivaut ici à une victoire). Diverses options permettent de charger/sauvegarder une partie, de rejouer un coup, de demander conseil à l'ordinateur, de jouer à deux par modem ou par câble, choisir un des neuf niveaux de jeu, voir l'échiquier en 2D ou en 3D... et enfin de construire votre propre configuration de l'échiquier. Ceci permet de placer les pièces comme bon vous semble, puis de jouer et de résoudre le cas de figure ainsi créé. Très intéressant et possédant un système de jeu agréable, Battlechess II se caractérise, tout comme son prédécesseur, par des graphismes colorés et soignés, mais surtout par des animations de combats toujours aussi délirantes. Avec 7 types de pièces différentes contre 6 pour Battlechess I, vous avez donc 52 animations différentes au lieu de 42, et chacune d'entre elles est à mourir de rire. Battlechess II renouvelle totalement l'intérêt de son petit frère, avec toujours autant d'humour et une qualité technique irréprochable, surtout en VGA couleur.

Battlechess 2 / Interplay

GRAPHISME: 89%	Doc: 8/10
ANIMATION: 93%	Packaging: 8/10
SON: 48%	PC (en vente)
JOUABILITÉ: 85%	Amiga (fin 90)
INTÉRÊT: 84%	

Jeu en anglais		
J.D.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	P.Q.
4	4	

GEN HIT

FEEL THE POWER...

STUN RUNNER

Un jeu de machine à sous étonnant - maintenant un jeu d'ordinateur étonnant

Prenez les commandes et pénétrez dans le monde à trois dimensions terrifiant de S.T.U.N. Runner. Voyages au 21ème siècle et éprouvez les sensations fortes de la course à des vitesses dépassant 1400 kilomètres/heure.

Passionnant... Stimulant. Le réseau de tunnels S.T.U.N. vous coupe le souffle. Comme lors d'une course de bob, vous pouvez augmenter votre vitesse en allant sur les murs extérieurs du tunnel. Faites sauter les engins téléguidés blindés et les Mag Cycles qui vous barrent le chemin et tapes dans les tampons turbocompresseurs pour recevoir une injection de vitesse massive. Ces tampons vous catapultent à des vitesses vertigineuses - si rapides que vous semblez transparent et vous pouvez même traverser les véhicules ennemis sans vous faire de mal.

Faites les divers écrans de défi et courez dans le réseau S.T.U.N. vers le "déli ultime"

Ressentez la puissance!



Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
 Programmed by: The Kremlin
 © 1990 Tengen Inc. All rights reserved.™ Atari Games Corporation
 Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacey Road, London SW18 1PR
 Tel: +44(0)81-780 8284
 Photos d'écran sur IBM PC (MSA)

TENGEN
 The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

FLIP-IT & MAGNOSE

Un jeu d'action jouable pour deux, voilà exactement ce qu'il fallait pour Robert et Betty, qui, même s'ils n'ont pas des têtes aussi étranges que Flip-It et Magnose, les deux héros de ce nouveau jeu d'Imageworks, sont vraiment très rigolos. Bien qu'ils préfèrent tous les deux l'alcool à l'eau, ils ont quand même apprécié ce jeu d'action.



Voici un jeu de plates-formes stratégique d'une conception tout à fait inédite. Il se joue à deux, contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, mais dans tous les cas, l'écran est divisé en deux zones, l'une pour Flip-it, et l'autre pour Magnose. Ces deux Martiens ont un but commun: sauver leur planète qui manque d'eau, en extrayant de la Terre le maximum de liquide.

Chaque participant joue contre la montre, le chronomètre étant représenté par une chaîne qui descend lentement. Quand elle atteint le bas de l'écran, la partie est terminée.

Flip-it et Magnose peuvent transporter jusqu'à quatre objets, qu'ils doivent échanger aux habitants des lieux contre de l'eau ou d'autres éléments. L'astuce consiste à trouver l'objet dont les habitants ont besoin. Cela peut être une nourriture appropriée ou un ustensile qui leur manque, mais avant toute chose, il faut obtenir un récipient pour recueillir l'eau. D'autres éléments viennent corser le jeu: les pilules mystérieuses (bonnes ou mauvaises, c'est avec l'habitude que vous les reconnaîtrez), les ressorts qui permettent de sauter plus haut, et enfin la nourriture qui servira, en fin de niveau, à acheter des pièges. Les pièges sont destinés à ralentir l'adversaire ou à lui voler son eau. Comme ils sont invisibles une fois posés, il faut éviter de s'y faire prendre. Les chutes ne sont pas mortelles (rien ne l'est), mais ennuyeuses. En effet, plus vous tombez de haut, plus vous perdez de nourriture, et ce qui est perdu ne se récupère plus.

Quand on commence à jouer, on est un peu perdu: les personnages sont placés sur un décor coloré, et animé d'un scrolling vertical différentiel suivant vos mouvements. Mais on s'y fait vite, et une fois le principe de jeu acquis, on assiste à des parties assez délirantes.

Flip-It & Magnose / Imageworks

GRAPHISME: 71%
ANIMATION: 76%
SON: 57%
JOUABILITÉ: 65%
INTÉRÊT:
60%

Doc: 7/10	
Packaging: 7/10	
Amiga (novembre)	
ST (en vente)	
Jeu en anglais	
J.D.	D.L.
R.F.	
3	
F.L.	S.L.
P.Q.	
3	

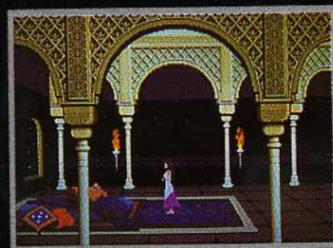


PRINCE



PERSIA™

Par Jordan Mechner
l'auteur de Karateka



Extraordinaire réalisme de l'animation...
Ce jeu d'aventure-action est fabuleux...

TILT-Avril 90



Ecrans PC-VGA

"Il faut le voir pour le croire"
"Elu jeu de l'année"
Computer Entertainer-USA

Moi, Jaffar, Grand Vizir de Perse, vais enfin accéder au trône du Sultan, mon maître excécré... euh... hélas trop tôt disparu...! Je m'accorde donc le droit d'épouser sa fille, la magnifique princesse qui ne m'aime pas, certes, mais qui ne vivra que le temps de légaliser mon pouvoir. Foi de Jaffar, Maître en Art Sombre, personne ne peut plus rien contre ma puissance maligne: mes donjons sont piégés, mon palais gardé et la Tour de la belle est inaccessible à tous. Surtout à Toi, petit aventurier prétentieux qui croit qu'une épée et beaucoup de courage pourront me vaincre. Aucune chance! Tu n'as plus qu'une heure avant que je n'épouse la princesse et que je la tue.

Cours Héros... Cours!

MACINTOSH

IBM et Comp.

TANDY

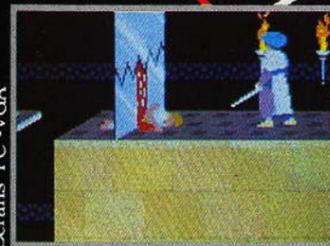
EGA-

ATARI

CGA-

AMIGA

VGA



Ecrans PC-VGA

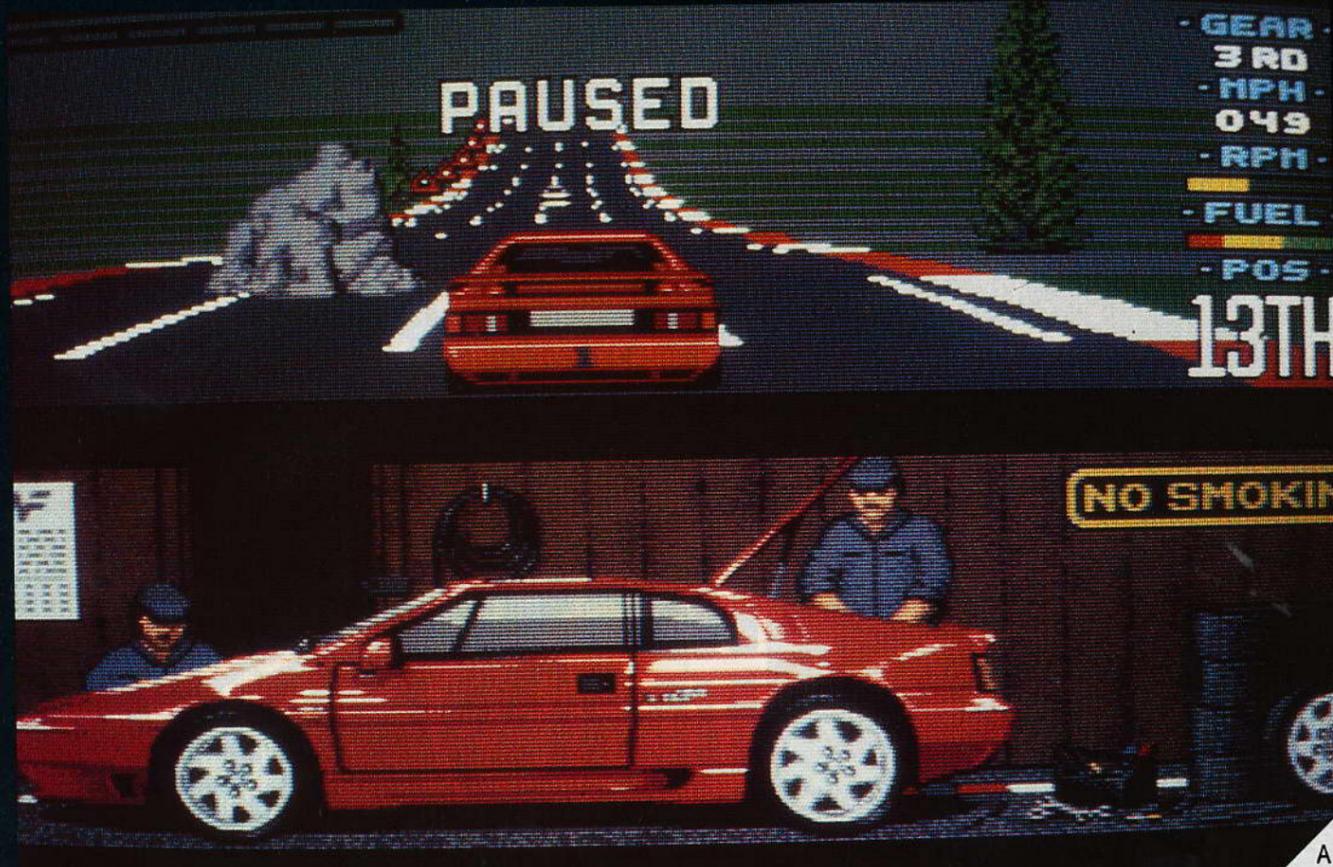


AMSTRAD CPC

BRØDERBUND FRANCE
81, Rue de la Procession
92500 RUEIL
(1) 47 52 00 30



LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE



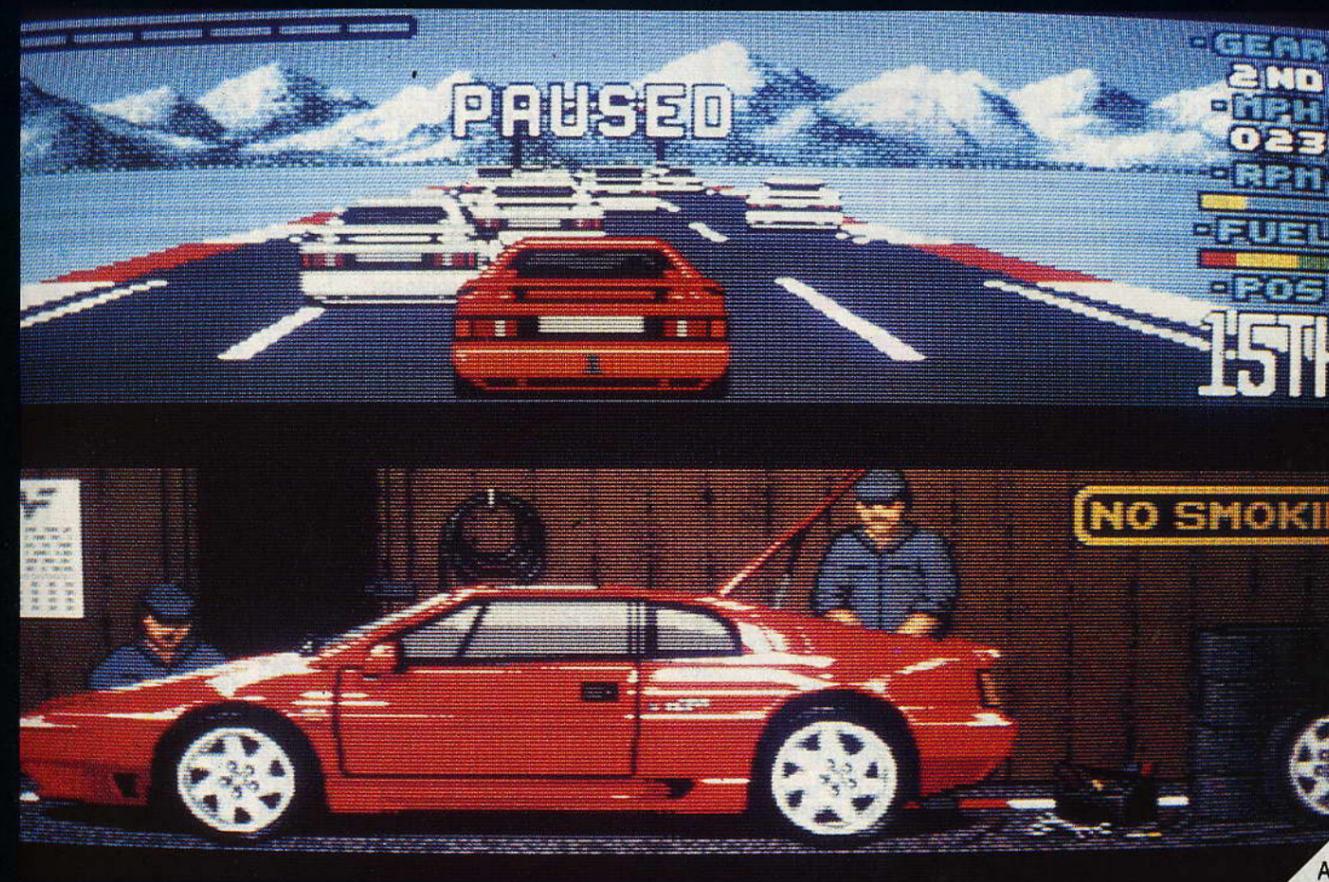
Bien qu'il sache qu'il ne roulera jamais qu'en 2CV, Frank rêve tous les jours d'avoir entre ses mains une corvette. Gremlin lui offre la possibilité de conduire déjà une Lotus, ce qui n'est pas si mal! Etude d'un soft étonnant!



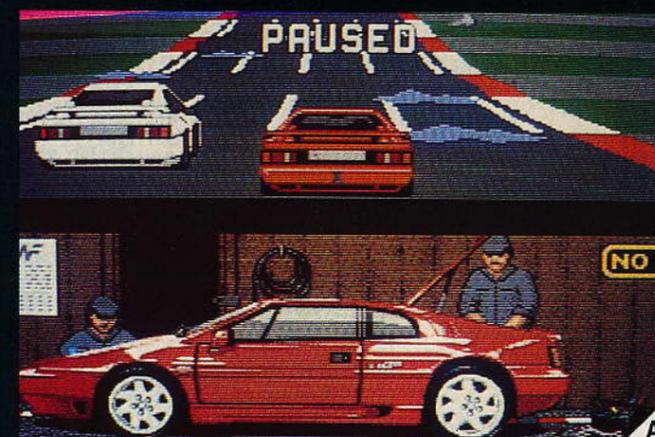
Alors que l'on croyait le trophée des prochains Quatre d'Or de la meilleure course automobile attribué à Indianapolis 500, Turbo Lotus arrive à point nommé pour jouer les trouble-fête. D'un concept totalement différent d'Indianapolis 500, Turbo Lotus n'en reste pas moins extrêmement jouable et incroyablement bien réalisé.

Le jeu vous propose de prendre les commandes d'une Lotus Esprit, voiture de sport anglaise, et de vous frotter lors d'une course de Coupe aux meilleurs pilotes de la catégorie. Avant de commencer le jeu, le joueur peut choisir entre une boîte manuelle ou automatique et entre différents championnats, classés par ordre croissant de difficulté. Une fois ces formalités effectuées, la course peut débuter! Eh là c'est le choc. Dans une fenêtre remplissant la moitié de l'écran, à la manière d'une caméra de télévision, le programme vous place derrière votre véhicule. Dès cet instant, vous comprenez que vous êtes devant un jeu exceptionnel. Entièrement en bitmap, le scrolling de la route est d'une qualité fantastique, d'une souplesse et d'un réalisme encore inégalés sur Amiga. Si l'on ajoute à cela un tout aussi fantastique scrolling différentiel illustrant le fond de l'écran, on se retrouve devant le meilleur soft du genre, tout simplement! A n'en pas douter l'affichage est au moins en 25 images/secondes. Mais

ce n'est pas tout, à l'écran sont présentes vingt voitures roulant toutes à des vitesses différentes et réagissant indépendamment des autres. Tout ceci bien évidemment sans jamais ralentir la vitesse du jeu. De même pour les panneaux de signalisation, superbement dessinés, qui apparaissent réellement et occupent avantageusement l'écran. Pour le maniement de votre voiture, aucun problème, cette dernière réagissant parfaitement au joystick. Cet aspect du jeu est important car, outre les chicanes mobiles que constituent les autres voitures, de nombreux obstacles fixes comme des rochers, des barrières, des panneaux, des flaques d'eau ou d'huile... persèment le parcours. Dernier élément du jeu et non des moindres, le relief du tracé. En effet, chaque circuit possède au moins une ou deux bosses et quelques virages en devers, très impressionnants en descente, que vous devrez négocier au mieux pour ne pas sortir de la piste. Au niveau des bruitages, les bruits de moteur sont superbes, feutrés comme pour une cylindrée anglaise, et en accord avec la vitesse. Il faut entendre le moteur à plein régime lors d'une descente vertigineuse. Sur le plan du réalisme, les programmeurs sont encore plus loin puisque, si vous heurtez un obstacle lors d'une montée, les reprises de votre véhicule seront moins bonnes que sur route plane. De même pour les ravitaillements (très faciles et très rapides), inutile de refaire complètement le plein, vous alourdiriez votre



voiture, perdant quelques kilomètres-heure en vitesse de pointe. Pour passer à la course suivante, vous devez impérativement terminer dans les dix premiers. A noter que mieux vous vous classez à une course, plus loin vous partez sur la grille de départ de la suivante! Ce système vous oblige, même quand vous êtes très doué, à doubler régulièrement tous les concurrents. Enfin, le point le plus important est sans aucun doute le jeu à deux joueurs. Dans ce mode, la seconde partie de l'écran revient à votre partenaire. Partenaire est le mot juste, car sachez que si un seul d'entre vous finit dans les dix premiers, vous serez tout les deux qualifiés pour l'épreuve suivante. Petite précision, les deux parties de l'écran "scrollent" totalement indépendamment l'un de l'autre en suivant la position respective des joueurs. Encore une fois, le jeu n'est aucunement ralenti. Et croyez-moi, avec cette option Turbo Lotus, déjà génial, devient carrément dément!



Turbo Lotus Esprit Challenge / Gremlin

GRAPHISME: 89%
ANIMATION: 94%
SON: 87%
JOUABILITÉ: 95%
INTÉRÊT:
95%

Doc: -/10
Packaging: -/10

Amiga / ST (novembre)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
5		
D.L.	S.L.	P.Q.
5	5	



Sequence
news

Une passion d'avance



COMPILATIONS
AMIGA

- GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II
LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS+ SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS
LES FOUS DU FOOT 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II
CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN
+TOM ET JERRY 2
+DYNAMIC DUX +BUGGY BOY
10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+IKARI WARRIORS
+PERMIS DE TUEUR
CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY
HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS 2
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOPO
LES FOUS DU VOLANT 249
ASPAR GRAND PRIX
+ACTION FIGHTER + APB
+BUGGY BOY
FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL
+CHICAGO 90
MASTER MIX SEGA 249
TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN+ENDURO RACER
+SUPER WONDER BOY
+DYNAMIC DUX
WHEELS OF FIRE 299
TURBO OUT RUN
+CHASE HQ + POWER DRIFT
+HARD DRIVING
10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUEUR
+IKARI WARRIORS
CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

COMPILATIONS
ATARI ST

- LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS +SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS
GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II
CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY
LES FOUS DU FOOT 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II
HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS II
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOPO
MASTER MIX SEGA 249
TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN+ENDURO RACER
+SUPER WONDER BOY
+DYNAMIC DUX
WHEELS OF FIRE 299
TURBO OUT RUN
+CHASE HQ + POWER DRIFT
+HARD DRIVING
10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUEUR
+IKARI WARRIORS
CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

ATARI ST

Table listing Atari ST games and prices. Includes titles like Jupiter, Knights of Legend, Life & Death 2, Lords of Chaos, etc.

AMIGA

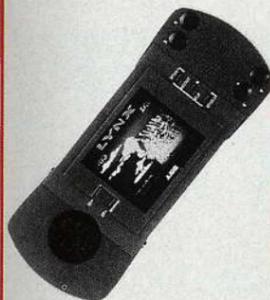
Table listing Amiga games and prices. Includes titles like Horror Zombi, Indianapolis 500, Int'l Soccer Challen, etc.

GAMEBOY
NINTENDO

Table listing Gameboy/Nintendo games and prices. Includes titles like Console Gameboy+1Jeu, Batman, Boulder Dash, etc.

ATARI LYNX

Table listing Atari Lynx games and prices. Includes titles like Console Lynx + 4 Jeux, Blue Lightning, Chips Challenge, etc.



SEGA
MEGADRIVE

Table listing Sega Megadrive games and prices. Includes titles like Console Megadrive + 1 Jeu, Alex Kidd, Batman, etc.

Une passion d'avance

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

Table listing Amstrad GX 4000 games and prices. Includes titles like Cable de Connexion, Epix World of Games, Fire and Forget 2, etc.



SEGA 8 BITS

Table listing Sega 8 Bits games and prices. Includes titles like Console Sega, Operation Wolf, Powerstrike, etc.

SNK NEO GEO

Table listing SNK Neo Geo games and prices. Includes titles like Baseball Star, Cyber Lip, Magician Lord, etc.



Dans votre ville

LYON
7, cours Gambetta
69003 Lyon
78.60.33.60

NOUVEAU

-OUVERTURE-

NANTES
21, Place Viarme
44000 Nantes
40.35.42.42

PC ENGINE

Table listing PC Engine games and prices. Includes titles like Core Graphx + 1 Jeu, Joypad Nec, Aero Blaster, etc.

NEC CD ROM

Table listing NEC CD Rom games and prices. Includes titles like Cd Rom + Interface, Cd Rom + Core Graphx, Cd Altered Beast, etc.

SUPER
GRAPH X

Table listing Super Graph X games and prices. Includes titles like Super Graph X, Sg Battle Ace, Sg Darius Plus, etc.

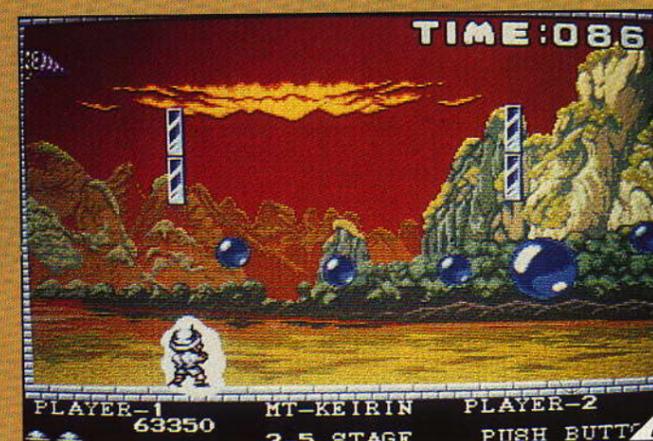
BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à

SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03

Order form including fields for NOM, ADRESSE, VILLE, CODE POSTAL, TEL, N° CB, Date d'expiration, Signature, REGLEMENT (chèque bancaire, CCP, mandat-lettre), Envoi COLISSIMO, and FRS (Frais de port et emballage).



PANG



Présenté en preview il y a deux numéros, Pang ne sort finalement que maintenant. Je vous rappelle que c'est une adaptation du jeu d'arcade de chez Mitchell dans lequel un ou deux joueurs (simultanément) ont pour objectif principal de détruire toutes les boules présentes à l'écran dans un temps limité. Bien sûr, le jeu comporte de nombreuses options renforçant son intérêt. En effet, comme il serait trop facile de tirer sur trois ou quatre boules bondissantes, chacune d'entre elle se divise en deux dès que vous la touchez, cette opération intervenant trois fois. Si vous comptez bien, d'une boule vous en obtenez huit. Avouez que le jeu devient alors nettement plus difficile, surtout si vous tirez sur tout ce qui bouge sans adopter de tactique, car vous aurez vite fait de vous retrouver avec une multitude de boules à l'écran, ne sachant plus où vous réfugier. De plus, le rebond de ces boules diminue à chaque division, les plus petites vous permettant à peine de passer en dessous.

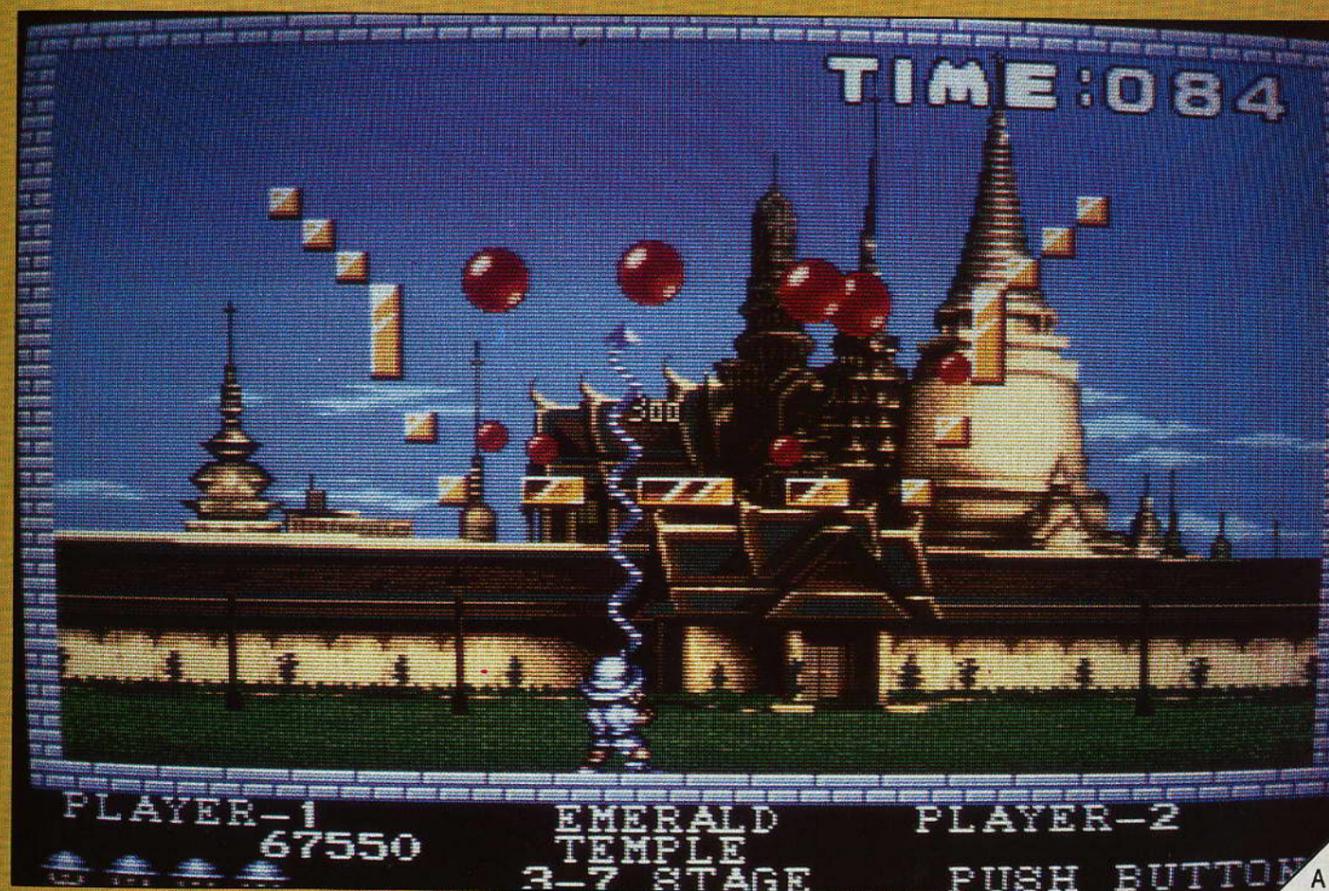
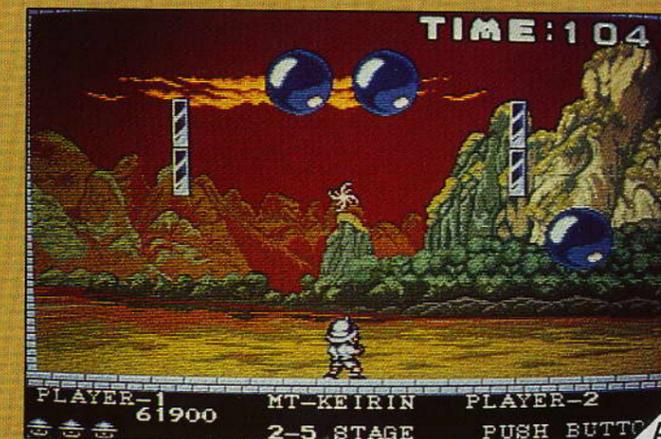
Pour vous aider dans le jeu, parfois certaines boules lors de leur division libèrent des bonus. Ils sont de plusieurs types: un double tir vous permettant de vous sortir de situations délicates, un tir rémanent formant un véritable mur sur lequel les boules viennent éclater, un pistolet avec lequel vous pouvez tirer sans limitation et très rapidement, une horloge figeant toutes les boules à l'écran, un écran protecteur vous protégeant (une seule fois)... Mais dans ces bonus peut se glisser également un malus. En effet, l'un d'entre eux déclenche l'éclatement total de toutes les boules à l'écran, rendant la partie pratiquement perdue d'avance: difficile de faire face à une trentaine de projectiles à la fois!

Autre difficulté, dans les niveaux supérieurs apparaîtront des obstacles sous forme de plate-formes et de murs. Si certains d'entre eux se détruisent lorsque vous tirez dessus, libérant par la même occasion les boules retenues prisonnières, d'autres seront indestructibles, déviant ainsi les trajectoires des boules. Plus tard, certaines zones du jeu seront inaccessibles directement, vous obligeant à emprunter des chemins bien particuliers comme des échelles par exemple. A noter l'apparition d'animaux venant troubler le bon déroulement du jeu, en effet en éclatant les boules ils peuvent les multiplier sans que vous puissiez intervenir. De plus, si vous les tuez par mégarde, vous ne pourrez plus tirer pendant quelques secondes.

La réalisation de Pang est exceptionnelle avec de superbes graphismes, très proche de la version arcade, très colorée (vrai 32 couleurs et beaucoup plus en interruption). La musique présente tout au long de l'action convient parfaitement au jeu et l'animation des personnages comme des boules est excellente. De plus l'intérêt du logiciel n'est plus à démontrer, ce mélange d'Arkanoid et d'Astéroïds rendant le joystick difficile à lâcher. Pang plaira à tous, amateurs de jeux d'arcade et autres!

Le téléchargement, c'est pour SI pour le moment, et ça vous permet d'avoir chez vous les démos de certaines previews. Dément, non?

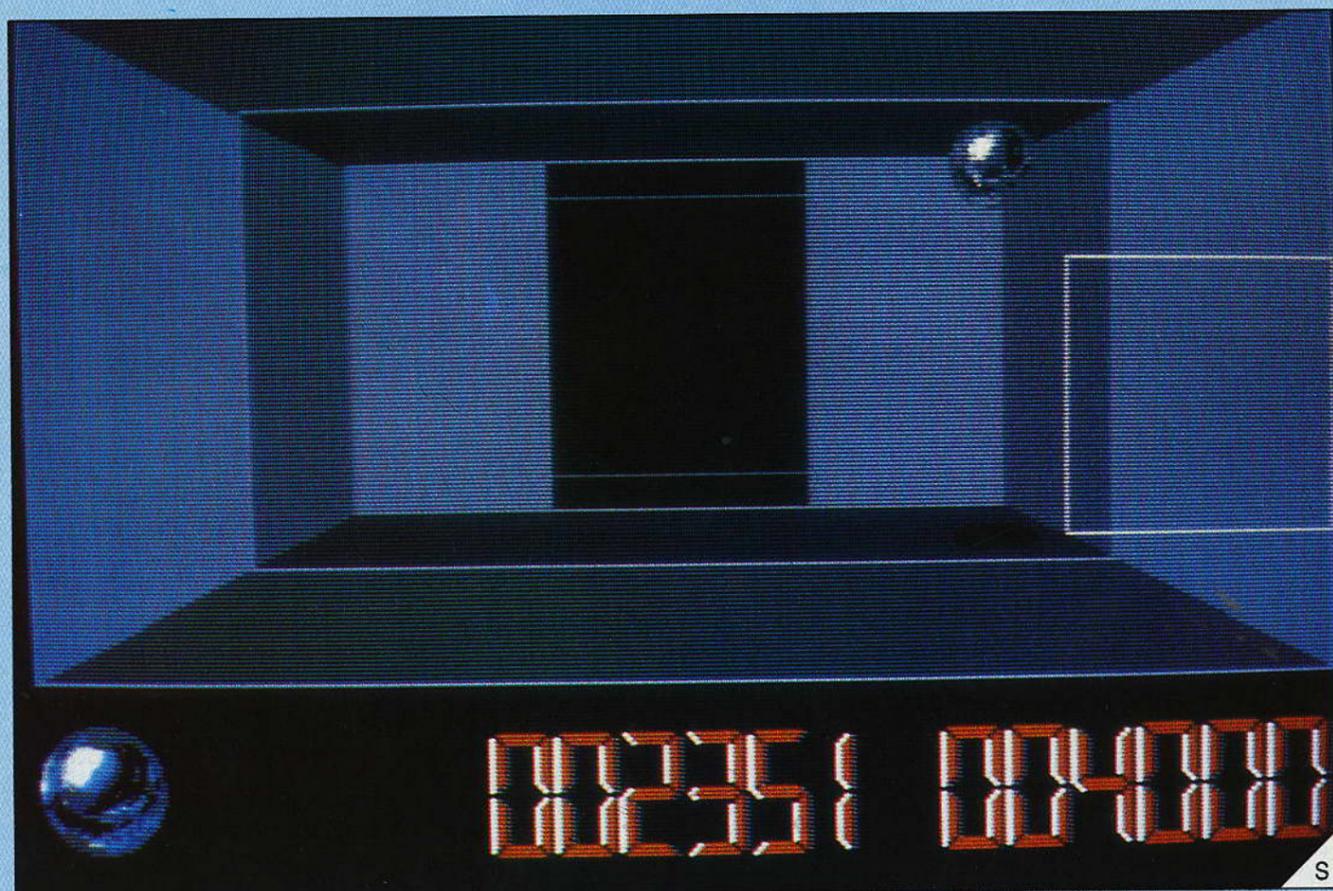
Grand fan d'Arkanoid et d'Astéroïds, Frank s'est jeté sur ce nouveau jeu signé Ocean France, adapté d'un jeu d'arcade peu connu chez nous... Son air heureux me laisse présager qu'il a bien aimé ce soft, mais jusqu'à quel point?



Pang / Ocean			Doc: 7/10 Packaging: 7/10	Amiga / ST (novembre)	Jeu en anglais
GRAPHISME: 92%	ANIMATION: 81%	SON: 76%			
JOUABILITÉ: 90%	INTÉRÊT: 92%		D.L.	S.L.	P.Q.
				4	



LIGHT CORRIDOR



Après s'être éclaté sur Pang de chez Ocean, Frank a retrouvé avec plaisir une boule dans ce nouveau soft de chez Infogrames, qui propose un nouveau concept de jeu, selon la compagnie...



Retrouver les couleurs perdues dans un couloir sans fin et ramener la lumière, c'est le but de ce jeu. Pour cela, vous manoeuvrer une raquette à l'aide de laquelle vous devez mener une boule à travers plusieurs stages, chacun correspondant à une couleur. La progression se déroule de la manière suivante. Vous débutez avec la bille d'acier collée à votre raquette, à vous de la placer à l'endroit voulu sur l'écran et de cliquer sur la souris pour commencer. Bien sûr, le couloir est truffé d'obstacles et suivant les niveaux, ils sont de plusieurs types: si les premiers renferment des cloisons assez petites et ne gênent pas trop le joueur, ensuite les choses se corsent avec l'apparition de portes mouvantes et une disposition en "S" des cloisons. Pour suivre la bille et ainsi arriver au terme des niveaux, il suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris, le droit ayant le même effet à grande vitesse. Tout au long du parcours, vous trouverez des bonus disséminés de façon anarchique à l'écran. Chaque forme correspond à un effet particulier: certaines vous permettent d'arrêter la boule sur votre raquette et de viser plus facilement, d'autres agrandiront la taille de votre raquette ou bien encore la multiplieront par deux couvrant ainsi une grande surface de l'écran... Mais attention, ces bonus ne sont pas tous bons à prendre, en effet l'un d'entre eux à pour conséquence de réduire la surface de votre raquette rendant le jeu beaucoup plus difficile. Pour faciliter la progression du joueur, de

codes d'accès vous sont fournis à la fin des stages vous permettant de ne pas refaire tous les niveaux à chaque nouvelle partie. A noter la présence d'un éditeur de couloirs, vous pourrez ainsi confectionner les tracés les plus tordus. La réalisation de The Light Corridor est très simple avec des graphismes assez géométriques et une animation de la 3D sans surprise. Mais le point important de ce jeu et ce qui lui donne son charme est sans aucun doute le son. En effet, comme la boule est invisible pendant la majeure partie du temps, il faut écouter les rebonds de celle-ci sur les cloisons afin d'anticiper le chemin. En bref, un bon jeu d'arcade.

Light Corridor / Infogrames	
GRAPHISME: 32%	Doc: 7/10
ANIMATION: 68%	Packaging: 7/10
SON: 51%	Amiga / ST (novembre)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 65%	J.D. B.F. R.F.
	D.L. S.L. P.Q.

LA BANDE A PICSOU

LA RUEE
VERS L'OR

AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE
CANARD DE L'ANNEE?



Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées

© The Walt Disney Company

AMIE

LE PRO.

POUR ETRE SÛR DE RECEVOIR VOTRE ORDINATEUR EN DECEMBRE RÉSERVEZ-LE EN NOVEMBRE !
AMIE vous offre un bon d'achat d'une valeur de 3% de votre commande !

ECHANGEZ, AU MOINDRE CÔÛT, VOTRE ANCIEN ORDINATEUR CONTRE UN MODELE PLUS PERFORMANT !
Exemple :
• Un 520 STF DF contre un 1040 STE :
Côté : 2.490 F
• Un AMIGA 500 contre un AMIGA 2000 :
Côté : 3.990 F

AMIE

LE PRO.

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1
3 290 F
ou 3 190 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ PACK CADEAU N° 2
5 390 F
ou 5 250 F*

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 490 F
OU 3 350 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ EXTENSION 512 K
5 690 F
ou 5 550 F*

ATARI 520 STE 1040 STE

ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1
3 190 F
ou 2 990 F*

ATARI 520 STE
+ MONIT. COUL.
+ PACK CADEAU N° 2
5 290 F
ou 5 190 F*

ATARI 1040 STE
+ PACK CADEAU N° 2
3 990 F
ou 3 890 F*

ATARI 1040 STE
+ MONIT. COUL.
+ PACK CADEAU N° 2
6 190 F
ou 5 990 F*

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1

10 LOGICIELS DE JEUX (originaux)
+ 1 SUPER MANETTE
OU 50 DISQUETTES

PACK N° 2

PACK N° 1 + TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
OU 100 DISQUETTES

* UNIQUEMENT POUR RÈGLEMENT COMPTANT
(chèques ou espèces)
REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES

AMIGA 2000

SUPER PROMO
AMIGA 2000
5 990 F

SUPER PROMO
AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR
7 890 F

ATARI PROMO

ATARI 1040 + MONITEUR MONO
+ Traitement de texte FIRST WORD
4 990 F

MEGA ST1 + MONITEUR MONO
+ Traitement de texte + Mise en page
MEGAPAGE
Nous consulter

AMSTRAD CPC

CPC 464 +
ECRAN MONOCHROME
+ 3 JEUX
+ MANETTE
1 990 F

CPC 464 +
COULEUR
+ 5 JEUX
+ MANETTE
2 990 F

CPC 6128 +
ECRAN MONOCHROME
+ 5 JEUX
+ MANETTE
2 990 F

CPC 6128 +
COULEUR
+ 10 JEUX
+ MANETTE
3 990 F

CONSOLES DE JEUX

SEGA MEGADRIVE
+ 1 JEU
1 790 F
Tous les jeux disponibles : 390 F

SEGA MASTER SYSTEM PLUS
+ 1 JEU AU CHOIX
1 149 F
Tous les jeux disponibles : 390 F

NEC PC ENGINE
+ 1 JEU
1 290 F
Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

NEC SUPER GRAFX
+ 1 JEU
2 490 F
Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

ATARI LYNX
+ 1 JEU
1 490 F
Tous les jeux disponibles : 290 F

AMSTRAD GX 4000
+ 1 JEU
990 F
Tous les jeux disponibles

NINTENDO GAME BOY
+ 1 JEU
590 F

NINTENDO ACTION SE1
990 F

COMMODORE 64

C64
+ 3 JEUX
+ MANETTE
990 F

C64
+ LECTEUR DISQUETTES
+ 5 JEUX
+ MANETTE
2 990 F

C64
+ MONITEUR COULEUR
+ 5 JEUX + MANETTE
2 990 F

C64
+ LECTEUR DISQUETTES
+ MONITEUR COULEUR
+ 10 JEUX + MANETTE
3 990 F

PERIPHERIQUES

TWO IN ONE JOYSTICK	580 F
SEGA JOYPAD	280 F
JOYSTICK INFRA ROUGE	490 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	190 F
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	250 F
CORRECTEUR COULEUR	350 F
CD ROM	3.990 F
MONITEUR COULEUR	2.490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

- 4%
SUR PRIX
INDIQUES

ACCESSOIRES

JOYSTICKS COBRA	490 F
CPS ULTIMATE	240 F
CPS VG 500	150 F
JET FIGHTER	140 F
MEGABLASTER NAVIGATOR	85 F
POWER MULTI COLOUR	150 F
QUICKJOY INFRA-RED	130 F
SPEED KING	350 F
SURESHOT COMMAND MODULE	110 F
SURESHOT STANDARD	160 F
SURESHOT SUPREME	150 F
TURBO PEDAL	170 F
VOLANT RACE MAKER	200 F
WICO COMMAND CONTROL	345 F
ZIP STICK SUPER PRO	290 F
BOITES DE RANGEMENT (avec clés)	150 F
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	130 F
HOUSES CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CABLES IMPRIMANTES	150 F
PERITEL	150 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOYSTICK	50 F

- 7%
SUR PRIX
INDIQUES

LES "PLUS" d'AMIE

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

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER
43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

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

CONSOMMABLES

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLETS FORMAT 11"	70 F
1000 FEUILLES FORMAT 11"	130 F

AMIE ACHETE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX
ATARI - COMMODORE - AMIGA
COMPATIBLES PC et PERIPHERIQUES
Téléphonez à FRED au 43 38 46 40

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : 4,50 F l'unité
par 50 : 5,00 F l'unité
par 10 : 5,50 F l'unité

PERIPHERIQUES

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. **PROMO 650 F**
5" 1/4 Ext. **PROMO 990 F**

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko **PROMO 550 F**
512 Ko **PROMO 690 F**
+ Horloge **PROMO 690 F**

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECT SOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.490 F
GENLOCK 6.790 F
GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK 5.500 F
HOME VIDEO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS

PRINT TECHNIC A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 **PROMO 3.490 F**
CRPA3. 7.990 F

SOURIS
COUNTRIVER. 290 F
NAKSHA. 350 F
SOURIS OPTIQUE. 590 F
TRACK BALL. 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3. 390 F
MINI AMP 4. 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500. 3.690 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
EXTENSION 2 Mo 2.990 F
DISQUE DUR 45 Mo 4.990 F
LECTEUR INT. 3"1/2 1.100 F
CARTE XT **PROMO 1.900 F**
CARTE AT 5.490 F

LECTEURS

3"1/2 Ext. **PROMO 690 F**
5"1/4 Ext. **PROMO 990 F**

DISQUES DURS
MEGA FILE 30. 3.990 F
MEGA FILE 60. 6.990 F
MEGA FILE 44 8.000 F
CARTOUCHE MEGA FILE 44. 990 F

MONITEURS
SM 124 1.200 F
COULEUR SC 1425 2.490 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
PRINT CRP A4 **PROMO 3.490 F**
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC. 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON

ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY MAKER 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST
+ ZZ DIXIMAGE 2.300 F

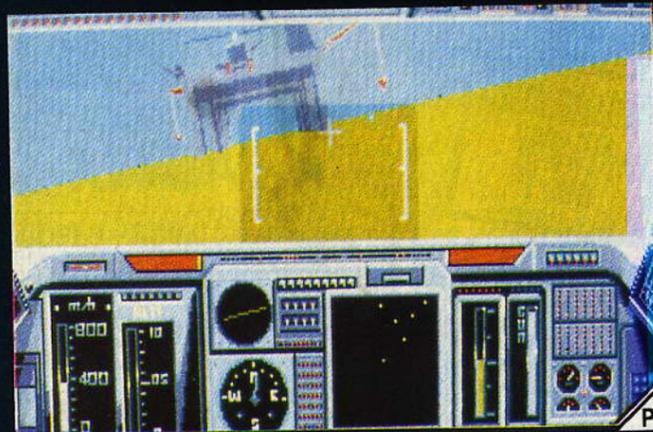
ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTEUR NB COULEUR 200 F
COMMUTEUR LECTEUR 300 F



COUGAR FORCE

A l'instar d'autres compagnies françaises, Tomahawk se lance dans la bagarre éditoriale de cette rentrée 90. Est-ce de nouveau pour nous proposer des logiciels du niveau d'African Raiders ou de Paris Dakar? Ou bien vont-ils véritablement s'impliquer dans le domaine du jeu et ne plus compter essentiellement sur leur branche éducative pour être réellement présents sur le marché? Leur cheval de bataille se nomme Cougar Force et nous plonge dans le monde infernal des agents secrets. Frank Ladoire, qui pour ce test n'a pas hésité à sortir de sa résidence dorée et à suivre l'entraînement du 11e choc français, s'est attardé sur ce logiciel.



Première précision, Cougar Force est en fait un multilogiciel traitant de nombreux aspects des jeux informatiques. C'est ainsi que vous aurez à faire vos preuves dans diverses disciplines telles que le combat à mains nues, le pilotage d'un avion, la conduite d'une moto, d'un bateau ou d'un aéroglisseur. Vaste programme, n'est-ce pas?

Le jeu débute alors que vous êtes en prison et venez de vous extraire de votre cellule à l'occasion du repas. Votre premier objectif sera donc de sortir de cette prison en échappant aux geôliers ainsi qu'aux divers pièges présents (jets d'acide...), de trouver les clés et d'atteindre l'avion pour prendre le chemin des airs. Pour vous défendre, vous disposez



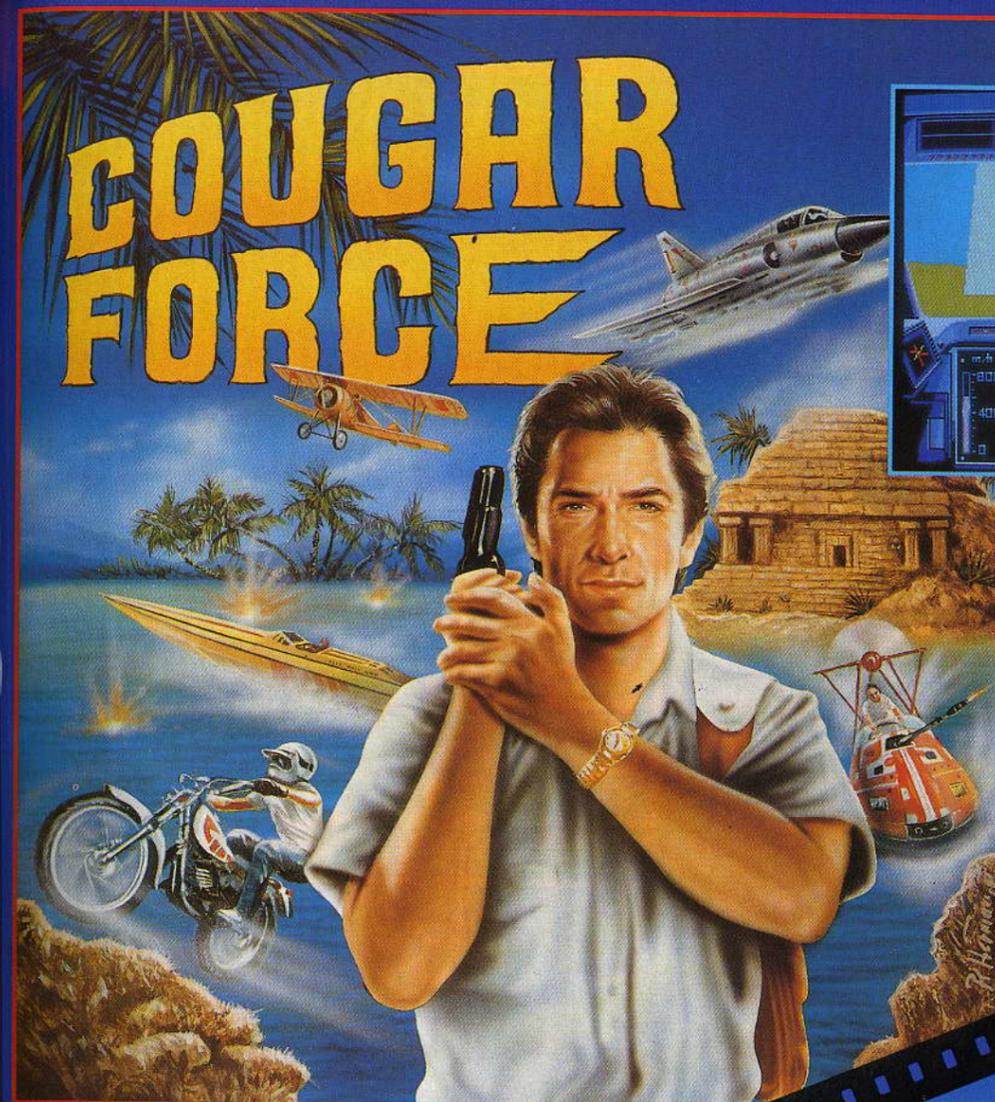
bien sûr de vos poings, mais en saisissant les bonus vous pourrez utiliser des armes plus puissantes (essentiellement un pistolet). Une fois dans l'avion, le jeu change complètement de physionomie et vous plonge au cœur d'un mini-simulateur de vol tout en 3D. Dans cette phase, il s'agit de détruire le nombre d'appareils requis (cinq) et de rallier l'usine. Les combats contre les appareils ennemis sont assez classiques avec un radar de visée et un ordinateur de bord vous révélant les caractéristiques de l'avion. Une fois l'objectif de l'usine atteint, et après une phase d'approche encore une fois pleine d'embûches, vous devez en premier lieu trouver l'interrupteur qui illuminera les lieux, puis de nouveau trouver la sortie. Votre escapade vous mènera ensuite dans un village via le bateau. Si vous parvenez à le traverser en entier, deux solutions s'offrent à vous: prendre la moto ou bien l'aéroglisseur. Dans chacune des phases de conduite, le principal problème provient de votre carburant. Pour refaire le plein, il n'existe qu'un seul moyen: détruire un nombre d'ennemis donné. Dans la phase de moto comme dans celle de l'aéroglisseur, il y a un épilogue, différent bien sûr, que je vous laisse le soin de découvrir. Si après toutes ces péripéties



vous êtes encore vivant, vous arriverez au temple, sans aucun doute le lieu le plus difficile du jeu. De nouveaux obstacles viennent s'ajouter à la déjà longue liste rencontrée dans le jeu, et retrouver le jerrycane d'essence ne sera pas chose facile. En effet, des murs vous barrent carrément le passage et les détruire nécessite une arme spéciale. Enfin dans la dernière partie du jeu, il s'agit de lancer votre avion, véritable bombe volante, sur le QG ennemi, votre éjection de l'appareil étant automatique. Sur le plan technique, la version PC est très bien réussie avec 256 couleurs et une assez bonne animation lors des phases 3D. De plus, le personnage est capable d'effectuer un nombre impressionnant de gestes fort bien rendus. Reste maintenant à voir les conversions Amiga et ST. A n'en pas douter, le meilleur logiciel de Tomahawk!

Cougar Force / Tomahawk

GRAPHISME: 80%	Doc: -/10
ANIMATION: 76%	Packaging: -/10
SON: 54%	Amiga / PC / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 79%	Jeu en anglais
INTÉRÊT:	J.D. B.F. R.F.
78%	D.L. S.L. P.Q.
	3



• Simulation de vol en 3D...



• Combat à mains nues...

NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.

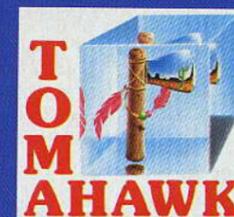
• Combat armé...

• Simulation de conduite off-shore...

IL A
LE SOURIRE
CARNASSIER
ET DÉFEND SA VIE
AVEC PASSION.
SON NOM DE CODE
EST "LE COUGAR"...

• Simulation de conduite moto...

• Tir...

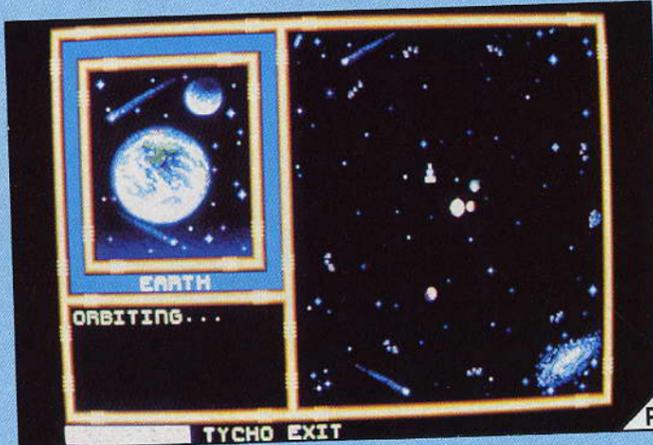


Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

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

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le 15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

BUCK ROGERS



Didier a toujours aimé les étoiles, tout d'abord parce qu'est tout petit, mais surtout en raison de son amour fou pour les séries de SF des années 50, c'est-à-dire Star Trek et Buck Rogers. SSI exauce un de ses vœux en sortant un jeu d'aventure sur son héros favori. Le verdict, par Paul Newman. Pardon, par Didier Latil.



SSI, spécialisée dans les jeux de rôles d'heroic fantasy et dans les wargames, poursuit sa percée, en proposant de plus en plus de produits d'une excellente qualité. Il y a eu Pool of Radiance, Curse of The Azure Bonds, Champions of Krynn et enfin Secret of The Silver Blades. Ces jeux de rôles, tous basés sur les règles avancées de Donjons et Dragons, utilisent un système de jeu similaire qui, au fur et à mesure, s'est amélioré pour devenir à la fois puissant, facile à utiliser et relativement interactif. Buck Rogers est la suite logique de ces produits, même si la société SSI rompt quelque peu avec ses habitudes, puisque le scénario et le monde, se réfèrent totalement au film, à la série et au jeu de rôle basé sur ce personnage légendaire qu'est Buck Rogers. Le système de jeu est à peu près-toujours le même, avec des menus en bas de l'écran, la possibilité de sauvegarder une dizaine de parties, une fiche de personnage et un inventaire toujours aussi pratique, un système de combat accéléré (l'ordinateur gère alors vos personnages au mieux)... Les principaux changements viennent bien sûr tout d'abord, des objets, des armes, des décors, des personnages et des créatures rencontrées. Le personnage est défini comme toujours par une race particulière (terrien, vénusien, martien...), par son métier (médecin, aventurier, mécanicien, soldat, pilote) et par ses caractéristiques (force, dextérité...). Une nouvelle caractéristique, la capacité technique, concerne bien sûr les affinités du personnage avec les technologies hyperévoluées de ce XXVe siècle. Il y a

surtout maintenant une soixantaine de compétences, allant de la capacité à se dissimuler dans les ombres, à la capacité à réparer un moteur nucléaire, en passant par des compétences telles que la connaissance des armes, la compétence en soin des blessures légères... En bref, les possibilités en tant que jeu d'aventure interactif semblent beaucoup plus grande que pour tous ses prédécesseurs, d'autant plus que bon nombre d'actions (soins, réparations...) sont effectuées automatiquement. L'essentiel de l'aventure se passe toujours en déplacements dans des coursives de vaisseaux spatiaux ou dans les couloirs et les salles d'un spatioport. La vue en 3D, passe comme toujours en vue du dessus, pour la résolution des combats. Suivant votre capacité de commandement, il se peut que vous dirigiez aussi des soldats alliés qui se sont joints à vous. Ce qui est toujours aussi agréable, c'est le fait que lors des combats, la disposition des lieux et les décors, correspondent toujours à ce que vous en aviez vu en 3D. D'autre part, lors des voyages interstellaires, des combats contre des vaisseaux ennemis peuvent avoir lieu, ce qui donne alors accès à un type de jeu totalement nouveau. Vous dirigez chacun de vos aventuriers qui occupe un poste bien précis, et qui peut suivant, ses capacités, réparer les dégâts, scanner le vaisseau ennemi, utiliser une arme de votre vaisseau, le piloter... Si vous endommagez suffisamment le vaisseau ennemi, vous pouvez monter à l'abordage et le capturer pour le revendre par la suite. De gros efforts ont été faits sur les graphismes et l'utilisation de cartes sonores pour les bruitages. Les dessins, qui ne cessent de



Buck Rogers / SSI

GRAPHISME: 86%	Doc: 8/10
ANIMATION: -	Packaging: 8/10
SON: -	PC (novembre)
JOUABILITÉ: 45%	Amiga (décembre)
INTÉRÊT: 88%	Jeu en anglais
	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.



s'améliorer depuis Pool Of Radiance, ont enfin atteint une excellente qualité, tant du point de vue de la finesse que des couleurs. Ainsi, de superbes écrans viennent de temps en temps illustrer votre aventure. Le scénario quant à lui, vous plonge en plein conflit entre la fédération terrienne et des aliens particulièrement intelligents. Le scénario semble assez complexe (avec une histoire de mutants prêts à envahir la Terre), aidé qu'il est par les nouvelles possibilités offertes par les améliorations apportées. Le scénario se déroule toujours de façon linéaire et ce sera le seul reproche important que je ferais à ce logiciel, en espérant que la prochaine amélioration concerne ce problème. Buck Rogers reste cependant un excellent jeu, et c'est avec impatience que j'attends d'avoir un peu de temps pour m'y consacrer entièrement.

RANX

LES PÉRIPÉTIES
DU CÉLÈBRE
ANDROÏDE
ENFIN SUR MICRO



"Adapté de la BD du même nom, Ranxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk."

GEN 4
Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must!

MICRONEWS
Une (arcade) aventure musclée, pleine de rebondissements et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.



RANX par Libérateur et Tamburini
© ALBIN MICHEL

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (1) 48.57.65.52

SUPREMACY



Le test de ce jeu m'a tout de suite fait penser à Millenium 2.2, un jeu de gestion économique et militaire, qui m'avait sérieusement passionné il y a de cela plus d'un an. Supremacy fait donc parti de ces jeux, où dirigeant d'une planète, vous allez devoir coloniser d'autres mondes, gérer l'économie, la puissance militaire et les ressources humaines de votre empire. Histoire de vous motiver un peu, vous êtes opposé à une race d'extra-terrestre belliqueuse, qui bien sûr désire coloniser les mêmes planètes que vous. Vous pouvez en fait, coloniser 4 systèmes planétaires, ce qui correspond à quatre niveaux de jeu. Le premier comprend 8 planètes et vous oppose à une race d'aliens pas trop dangereuse. Le deuxième consiste en 16 planètes et les deux derniers en un système de 32 planètes, avec à chaque fois des types d'extra-terrestres de plus en plus puissant et donc de plus en plus difficile à vaincre. Le jeu se dirige entièrement à la souris, en cliquant sur des icônes, des menus et des flèches, pour faire varier des nombres. Les graphismes sont superbes, avec quelques petites animations très sympathiques et surtout une ambiance sonore géniale. Pour bien gérer votre empire, il faut savoir utiliser à bon escient, les sondes solaires (pour l'énergie), les complexes miniers (pour obtenir des matières premières), les complexes agro-alimentaires (pour la nourriture) et surtout la flotte stellaire, composée de cargos et de croiseurs militaires. Toute une partie du jeu consiste en effet à entraîner ses soldats, à bien les équiper et à les envoyer dans les zones à hauts risques. Il y a aussi les Centrales de Terraformage, gigantesque machine qui

permettent de transformer une planète stérile en un monde tropicale, volcanique, désertique ou idéal pour les populations humaines. Chacun de ces types de planètes possède ses caractéristiques. Le monde tropicale étant idéale pour installer des complexes agro-alimentaires... Le système de jeu est vraiment pratique, ce qui rend le jeu à la fois très prenant et agréable à manier. Il est dommage que le seul adversaire possible, soit l'ordinateur et que assez rapidement, il faille tout simplement utiliser les mêmes stratégies pour vaincre. Supremacy n'en reste pas moins un challenge vraiment passionnant.

Supremacy		Virgin Games	
GRAPHISME: 71%	Doc: 9/10		
ANIMATION: 82%	Packaging: 9/10		
SON: 88%	PC / ST (novembre)		
JOUABILITÉ: 80%	Amiga (en vente)		
INTÉRÊT: 77%	Jeu en anglais		
	J.D. B.F. R.F.		
	F.L. S.L. P.Q.		
	A		



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 hélicopté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.

ocean

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

TIME RACE

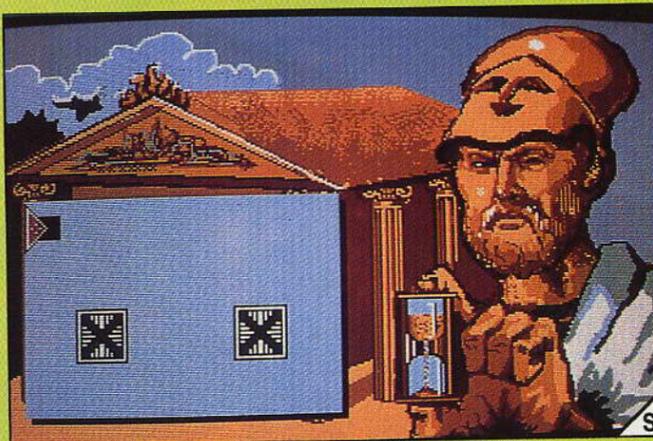
Pour Philippe Querleux, la vie n'est qu'une course contre la montre. Il court tout le temps, pour arriver à l'heure à son boulot, à la rédaction, au lit... Quoi qu'il arrive, il est toujours en retard! Du coup, on lui a donné Time Race avec un grand plaisir.



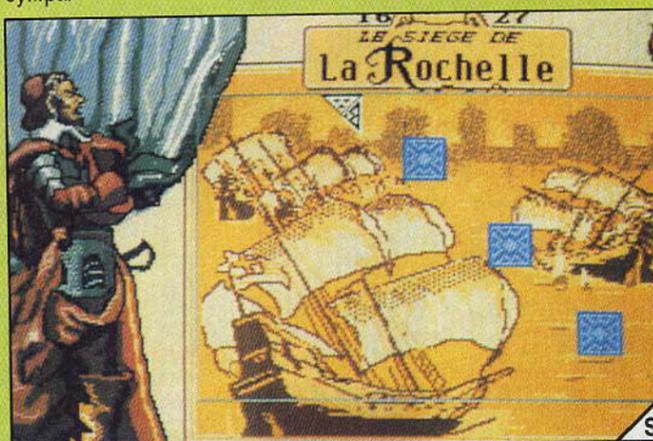
Time Race, comme son nom l'indique est une course contre la montre. Le jeu est relativement simple tout au moins en ce qui concerne le premier niveau. Vous avez une surface à remplir avec des triangles, mais il vous faut impérativement éviter que deux triangles de même couleur aient une face commune sinon ils s'annulent et disparaissent. Le temps est court et limité, donc vous avez intérêt à faire vite! Si vous réussissez à poser quatre triangles ensemble de façon à former un carré, celui-ci disparaît, mais vous pouvez vous contenter de ne mettre que trois triangles. Quand vous parvenez à poser au moins trois triangles par carré et cela sur toute la surface, vous passez alors au niveau suivant. A la fin de chaque niveau vous aurez un code, et celui-ci vous servira pour reprendre le jeu plus tard sans être obligé de passer par les premiers niveaux.

Je vous disais au début que le premier niveau était très facile par rapport aux suivants, car à partir du deuxième, vous avez des carrés de couleur, et si vous posez un triangle sur l'un des côtés de ces carrés, et si ce triangle a la même couleur que le carré, vous aurez alors un malus. Ce malus fait que les pièces que vous déplacez ne glissent plus mais tournent sur elles-mêmes, et ce n'est plus aussi facile de les placer dans la position désirée. Mais ce n'est qu'un des malus car chaque couleur en contact avec les carrés change les malus, et certaines couleurs vous donnent même des bonus et gèlent le temps. Cela, c'est donc à partir du deuxième niveau. A partir du huitième, il y aura dès le début plein de triangles déjà sur la surface à recouvrir, et il vous faudra donc en annuler une grande partie afin de pouvoir en placer trois par carré.

Time Race est un jeu dans le genre de Puznic, Ishido ou encore Tetris. Comme tous les autres du même genre, il est prenant et très stressant. On a très envie par moment de jeter la manette



contre un mur, de rage. Pour chaque scène, une animation vous indique le temps qui s'écoule. Ainsi, pour le premier niveau, un groupe d'hommes préhistoriques marche doucement vers l'entrée de leur caverne et le jeu se termine lorsqu'ils sont arrivés à l'entrée. Pour le deuxième, un homme tient un sablier dans la main et une fois que le sable est écoulé, il sera trop tard. Le jeu peut se jouer au clavier ou au joystick. Il vous faudra quelques minutes pour vous accoutumer à la manette, et vous poserez peut-être par mégarde un triangle là où il ne faut pas, à cause de votre précipitation, mais au bout de quelques instants cela ira tout seul. J'ai oublié de vous dire que vous avez aussi une option avec laquelle vous jouez contre la montre et votre score est fonction de votre temps. Pas le meilleur jeu du genre mais une variante assez sympa.



Time Race / Loricel	
GRAPHISME: 50%	Doc: 6/10
ANIMATION: 50%	Packaging: 6/10
SON: 42%	ST (en vente)
JOUABILITÉ: 75%	Jeu en français
INTÉRÊT: 74%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. D.L.
	3 3



AWESOME "T" SHIRT ENCLOSED

An original unique
Roger Dean
Design

AWESOME

Votre galaxie est sur le point de s'auto-détruire! Vous voulez donc fuir avant qu'elle n'explose. Mais pour cela, votre vaisseau doit faire le plein d'un carburant qui est devenu rare et hors de prix. Il vous en faudrait plusieurs tonnes... et vous ne pouvez pas les avoir.

Votre seule chance d'en obtenir est d'accepter toutes les missions que le Gouvernement de la Fédération vous confie. Il s'agit de rétablir coûte que coûte des relations commerciales entre les 8 planètes de la Galaxie. Vous devrez affronter une situation proche du chaos: des pirates de l'espace, des champs d'astéroïdes minés, des hordes d'aliens monstrueux qui prolifèrent.

Vous ne pourrez commercer que quand vous aurez atterri sur une des planètes et ainsi acquérir des améliorations de votre vaisseau ou remplir votre réservoir du précieux carburant.

Dépêchez-vous de remplir vos missions! La fin de la Galaxie est de plus en plus proche! Réalisé par les auteurs de SHADOW OF THE BEAST et BEAST 2, AWESOME est un formidable jeu d'action/stratégie. Les niveaux d'action de type shoot'em'up sont extrêmement variés (plusieurs types de scrolling, multiplicité des ennemis et des décors). Les niveaux de commerce sont très abordables et font appel à des qualités de stratège. AWESOME vous conduira jusqu'à la frontière finale!

DISPONIBLE SUR AMIGA

Photos d'écran de la version Amiga

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!

PSYGNOSIS-SFMI- BP 114- 06561 Valbonne/ Tel.: 16 92 94 36 00

PICK'N PILE



Et voici le dernier-né de chez Ubi Soft. Pick'n Pile est encore un de ces jeux de réflexion du genre de Tetris, ou plus récemment Puznic ou encore Plotting. Dans celui-ci, vous devez empiler des boules, mais comme elles roulent, il vous faudra les coincer entre des cubes ou d'autres boules afin de pouvoir les empiler. Quand vous parvenez à en empiler au moins deux de la même couleur, celles-ci s'annulent. Si vous vous retrouvez avec une seule boule d'une couleur, vous pourrez en faire venir d'autres, mais il n'est pas dit que ce seront des boules de la bonne couleur.

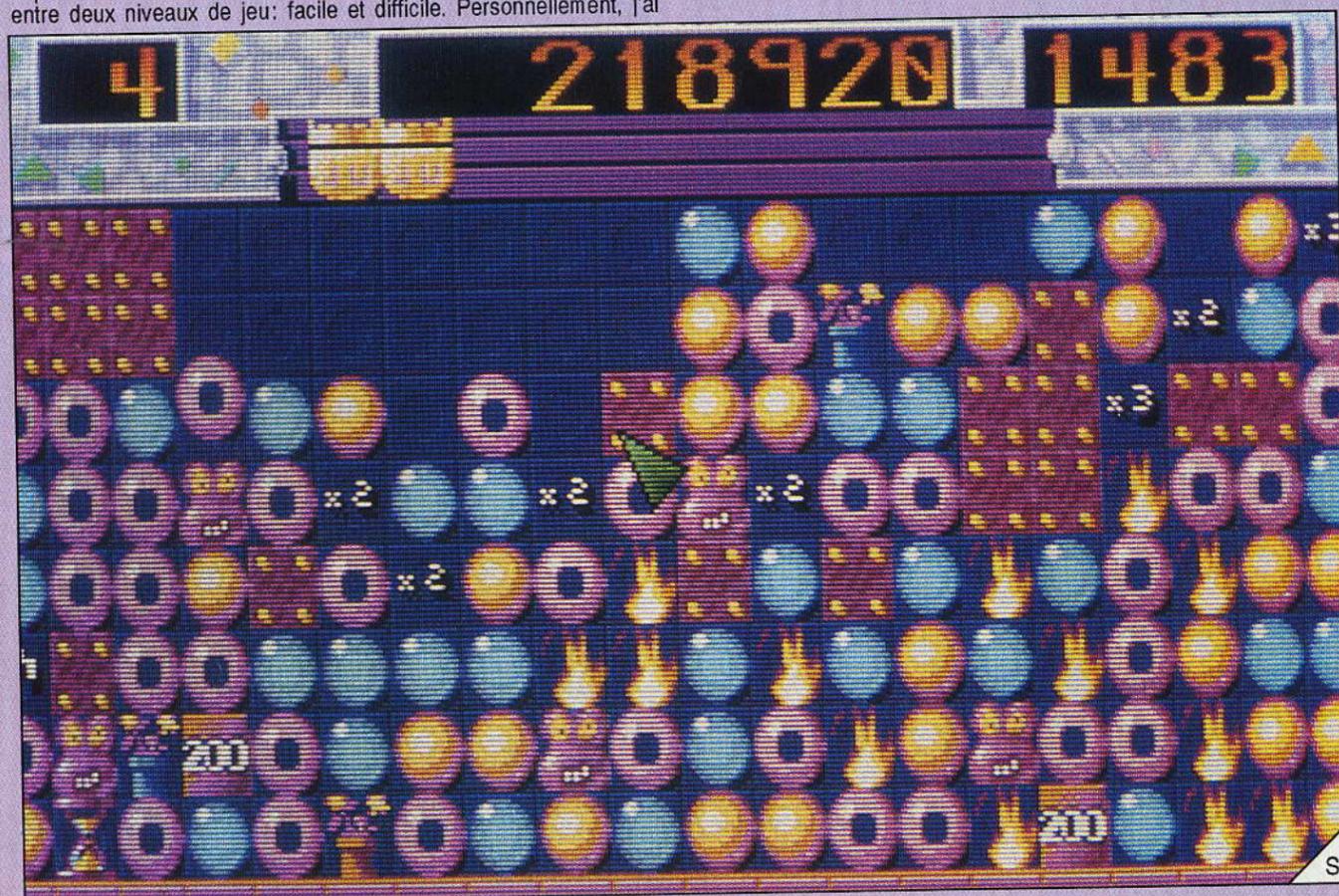
Votre temps est bien évidemment limité, et plus vous tardez, et moins vous marquez de points. Vous pouvez au-dessus de votre pile de boules mettre une ou plusieurs cases bonus, qui vous rapportent des points ou encore multiplient vos points. Je dois dire qu'au début, je trouvais ce jeu un peu simple et pas trop attrayant, mais après les dix premiers niveaux, vraiment, c'est délirant! Tout d'abord, il y a des flammes et plein de cubes, et vos piles ne disparaissent que s'il n'y a rien au-dessus des boules, et il y a beaucoup plus de couleurs. Vous vous retrouvez avec deux roses, deux bleus, etc.

Le jeu permet de choisir de jouer seul ou à deux, et de jouer avec la souris ou la manette. Si vous choisissez la manette, vous avez le choix entre deux vitesses de déplacement. Vous pouvez aussi enlever le bruit de fond, mais ce serait dommage car il est superbe et vous met dans l'ambiance. Vous avez aussi le choix entre deux niveaux de jeu: facile et difficile. Personnellement, j'ai



une préférence pour le maniement des boules à l'aide de la souris, car vos mouvements sont beaucoup plus rapides et beaucoup plus précis. Au final, Pick'n Pile est un excellent jeu du genre, très prenant et très divertissant...

Pick'n Pile / Ubi Soft			
GRAPHISME: 73%	Doc: 6/10		
ANIMATION: 52%	Packaging: 6/10		
SON: 87%	Amiga / ST (novembre)		
JOUABILITÉ: 90%	Jeu en français		
INTÉRÊT: 87%	J.D.	B.F.	R.F.
	F.L.	S.L.	D.L.
	A	5	4



UNE AVENTURE TROUBLANTE, SENSUELLE, ENVOÛTANTE...

GENSHO



TOMAHAWK

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. Muni de l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes qui vous laisseront un goût d'interdit...

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC.

Disponible le 1er novembre

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à : CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX

FINAL BATTLE

Grand fan d'héroïc-fantasy (enfin, grand...), Didier Latil a été comblé d'avoir à tester Final Battle, la suite de Legend Of The Sword. Voilà qui paraît bien, mais quand on sait que le jeu est à moitié traduit en français, on peut s'interroger!!! Vas-y Didi!



Annoncé comme la suite de Legend of The Sword, The Final Battle est un logiciel d'aventure qui au début décevant, s'avère par la suite intéressant par certains aspects. Les graphismes assez jolis, souffrent malheureusement d'une absence totale d'animations, ce qui rend le jeu nettement moins prenant. L'autre gros défaut et il est de taille, vient de la documentation qui n'explique pas toutes les possibilités du jeu. De même, le soft est à moitié traduit en français, avec parfois (le plus souvent en fait), des phrases en anglais. C'est donc un peu au pif, en essayant de cliquer un peu n'importe où et n'importe comment, que vous découvrirez comment utiliser ou prendre des objets. L'histoire semble assez classique, puisqu'il s'agit à nouveau d'une quête d'aventuriers, opposés à un terrible magicien, avec des objets magiques, des monstres et des pièges. En réalité, l'aventure se divise en deux scénarios, chacun demandant intelligence et persévérance. L'intérêt du jeu réside dans son système de jeu qui permet d'effectuer bon nombre d'actions, en utilisant uniquement la souris et les icônes. Vous pouvez bien sûr sauvegarder le jeu et une sauvegarde en RAM permet même d'éviter des accès disque toujours longs et gênant. La carte des lieux se dessine d'elle-même. Elle permet aussi de se déplacer d'un lieu à un autre, juste en cliquant sur la destination. Pour résoudre les diverses énigmes proposées et passer les obstacles, il faut faire preuve de

pas mal d'astuce. Il ne faut pas hésiter à séparer les aventuriers, chacun ayant des capacités spécifiques utiles à résoudre certaines situations. L'aventure s'avère donc assez intéressante, du moment que l'on a compris et découvert les commandes non décrites dans la documentation.

Final Battle PSS		Doc: 7/10	
GRAPHISME: 63%		Packaging: 7/10	
ANIMATION: -		Amiga / ST (en vente)	
SON: -		Jeu en anglais	
JOUABILITÉ: 55%		J.D.	B.F.
INTÉRÊT: 62%		F.L.	S.L.
			P.Q.
			3

COMPILATION
ACTION

... Passez la vitesse supérieure !

UNE COMPILATION CHAMPION POUR TOUS LES DEMONS
DE LA SIMULATION ET DE L'ACTION !

FULL BLAST

...ça passe ou ça casse!

et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC



Disponible sur
ATARI ST, AMIGA, IBM PC
et compatibles, COMMODORE 64.
ATTENTION! Dans la version COMMODORE 64,
HIGHWAY PATROL et CHICAGO 90 sont remplacés par GRAND PRIX 500.

RICK DANGEROUS © Firebird. © 1989 Core Design Ltd.
P 47 © Microprose/Eirebird.
JALECO licenced from © 1988 Jaleco.
HIGHWAY PATROL © Microids
CHICAGO 90 © Microids
GRAND PRIX 500 © Microids février 1987

FERRARI © Electronic Arts.
Ferrari and The Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Società Per Azione Esercizio Fabbriche Automobili Corse. Used by permission.
CARRIER COMMAND © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications plc. Programmed by Realtime Games Software limited.

UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT - 8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - TÉL. : (1) 48.57.65.52

WING COMMANDER

Depuis que Didier a découvert ce jeu au CES de Chicago en juin dernier, il sautille dès qu'il en entend le nom. Imaginez-le, en train de faire des bonds de près d'un mètre 10, soit sa hauteur, dans la salle de test!!! Je vous passe les détails et je lui laisse vous présenter ce qui est peut-être le jeu de l'année.



Depuis le mois de juin, date à laquelle j'avais eu la chance de voir au CES de Chicago, un logiciel qui à l'époque s'appelait Wing Leader, il ne se passait pas de semaine, sans que je ne me renseigne sur l'avancement de ce logiciel. Eh bien voici, il est arrivé et croyez-moi, j'en connais quelques-uns qui vont regretter de n'avoir "qu'un" Amiga ou un ST. Uniquement sur PC, Wing Commander nécessite au minimum un 80286 à 12 MHz et VGA couleur pour commencer à devenir impressionnant. Avec une carte sonore, un joystick et une machine un peu plus puissante, le jeu prend alors toute son ampleur, ridiculisant tout ce qui s'était fait jusqu'alors. Wing Commander vous met aux commandes d'un des quatre chasseurs stellaires de la flotte terrestre, dans ce qui s'annonce comme un conflit avec une race extraterrestre. Vous allez devoir remplir un certain nombre de missions, chacune se positionne dans ce qui s'avère en fait une



véritable campagne militaire intergalactique. Il s'agit la plupart du temps de missions de protection, d'escorte, d'interception, de patrouille ou de raid éclair sur une base ennemi, avec de temps en temps, la traversée d'un champ de météores. La plupart du temps, vous faites partie d'un groupe de chasseurs, et vous devez aussi protéger vos coéquipiers. Ceux-ci possèdent leur propre personnalité et il faut en tenir compte lors des missions. Une mission commence toujours par un briefing, vous expliquant le ou plutôt les objectifs à atteindre. Comme pour tout simulateur, vous pouvez sélectionner diverses armes (lasers, missiles...), vous pouvez "locker" vos cibles, échanger des messages avec vos coéquipiers, visualiser les dommages, engager le pilote automatique... Neuf vues différentes sont possibles, ce qui rend le jeu d'un réalisme incroyable. De même, de nombreuses scènes animées viennent se glisser entre deux missions, ce qui fait de ce jeu l'égal du meilleur des films de SF ("Starwars" par exemple). Les graphismes en bitmap rendent le jeu tellement proche de la "réalité", que lorsque vous voyez un vaisseau surgir dans votre

champ de vision, vous vous cramponnez sur votre manche à balai... euh... sur votre joystick, pour éviter la collision ou poursuivre un ennemi. Les vaisseaux sont superbement dessinés et animés, tournant merveilleusement, et laissent derrière eux des traînées de moteurs... Ils ressemblent aux Ailes-X ou aux Croiseurs Impériaux de la Guerre des étoiles, à l'Entreprise de Star Trek ou encore aux vaisseaux de Galactica. Certains vaisseaux font même plus de 700 m de long, et vous revivez, en les survolant, les fabuleuses scènes qui ont fait le succès de la trilogie "Starwars". Lors des combats, vous voyez vos tirs faire mouche et la destruction d'un vaisseau s'accompagne d'une magnifique explosion, des débris s'éparpillant dans le vide intersidéral. De même, en cas d'éjection, une scène animée géniale vous montre, un scaphandre, tournoyant dans l'espace. Toutes ces prouesses graphiques bénéficient en outre de bruitages et de musiques merveilleuses, parfaitement synchronisées et intégrées à cette extraordinaire aventure. Les possesseurs de cartes sonores vont encore mieux apprécier ce jeu, car elles sont très bien exploitées,



notamment la stéréo. Toutes ces qualités ne seraient rien (ou presque) sans une très grande jouabilité, qui fait de Wing Commander, Le Jeu de cette décennie. Il possède toutes les qualités techniques d'un excellent logiciel, avec en plus des images et une ambiance sonore digne du meilleur des films de science-fiction. En fait, pour moi, Wing Commander me donne l'impression d'être le premier film interactif, et d'ici peu, nous allons être nombreux à concurrencer ce petit rigolo de Luke Skywalker. D'autant plus que la société Origin, fort de cette technique de programmation révolutionnaire, semble décider à poursuivre dans cette voie.

Wing Commander / Origin

GRAPHISME: 94%	Doc: 8/10
ANIMATION: 94%	Packaging: 8/10
SON: 73%	PC (novembre)
JOUABILITÉ: 90%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 97%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	5 5

TOUS LES LOGICIELS NE SONT PAS DISPONIBLES
DANS TOUS LES MICRO VIDEO
RENSEIGNEZ-VOUS

DISQUETTES
VIERGES
49F LES 10
240F LES 50
450F LES 100
850F LES 200



MICRO VIDEO



**VOUS N'AVEZ PAS
ENCORE DE MICRO
VIDEO DANS VOTRE VILLE
LA SOLUTION
POUR
COMMANDER
PAR
CORRESPONDANCE**

-VOS JEUX UNE SEULE
ADRESSE:
MICRO VIDEO BORDEAUX VPC
3 COURS ALSACE ET LORRAINE
33000 BORDEAUX

-POUR LES CONSOLES:
MICRO VIDEO CALAIS VPC
67 RUE DES FONTINETTES
62100 CALAIS

ET POUR LES
ORDINATEURS COMMANDER
AU MICRO VIDEO LE PLUS
PROCHE DE VOTRE
DOMICILE
Pour Toute Commande Utiliser
Le Bon PAGE GAUCHE

LISTE COMPLETE DES JEUX
ST/STE/PC ET AMIGA
CONTRE 3 TIMBRES A 2,30
A RENVOYER
A MICRO VIDEO BORDEAUX
3 COURS ALSACE ET
LORRAINE

AFTER BURNER
AIR DRIVER
ALEX KID
ALTERED BESAT
BATMAN
COLUMNS
CURSE
CYBER BALL
DARWIN 4081
DJ BOY
E SWAT
FINAL BLOW
FORGOTTEN WORLDS
GHOBBUSTERS
GHOUL AND GHOSTS
GOLDEN AXE
SUPER HANG ON
HERZOG ZWEI
HURRICAN
INSECTOR
JOYSTICK MEGADRIVE
MYSTIC DEFENDER
LEYNOS
MASTER GOLF
MOON WALKER
NEW ZELAND STORY
OSOMATSUKUN
PHANTASIE STAR 3
PHELIOS
RAMBO 3
RASTAN
SHITEN-MYOOH
SOKOBAN
SORCERIAN
SPACE HARRIER 2
SUPER MONACO GP
SUPER REAL BASKET
SUPER SHINOBI
TATSUJIN(TRUXTON)
THE LAST BATTLE
THUNDER BLADE
THUNDER FORCE 2
THUNDER FORCE 3
VERMILLION
X.D.R
WORLD CUP SOCCER
WHIP RUSH

CARTOUCHE MEGADRIVE 349 F /PIECE

**JEUX
AMIGA 199 F**

JEUX AMIGA 99 F

BLOOD WICH + DATA DISK(FRA)
INTERPHASE(ANG)
COMPILATION ACTION D'ENFER(FRA)
EMOTION(FRA)
RAINBOW ISLAND(FRA)
SPACE HARRIER 2 (FRA)
P 47 THUNDERBOLD(FRA)
KNIGHTS OF CRYSTALLIOR(FRA)
IMPOSSAMOLE(FRA)
ADIDAS BEACH VOLLEY(FRA)
THEME PARK(ANG)
PROJECTYLE(FRA)
COMPILATION ACTION VOL II(FRA)
COMPILATION MEGA PACK(FRA)
COMPILATION TRIAD 2(ANG)
CRACK DOWN(FRA)
CHAMBER OF SHAO LIN(FRA)
ESCAPE FROM THE ROBOT PLANET(FRA)
CRACK DOWN(FRA)
E.MOTION(FRA)
HUNT OF REF OCTOBER(ANG)
SHADOW OF THE BEAST(ANG)

AMEGAS (ANG)
BARBARIAN 2 (FRA)
BATTLE VALLEY (ANG)
CASTLE WARRIOR (FRA)
CHALLENGER (ANG)
CHASE HQ(FRA)
COGANE RUN (ANG)
CRUNCHER FACTORY (ANG)
CUSTODIAN (ANG)
CYBERNOID II (ANG)
DELUXE PRINT
DOUBLE DETENTE (FRA)
DRUM STUDIO (ANG)
EAGLES NEST (ANG)
ECHO (ANG)
EXPLORA I(FRA)
EXPLORA II(FRA)
HEAVY METAL(FRA)
HOLLYWOOD POKER (ANG)
INCORRUPTIBLES (FRA)
JUMP JET (ANG)
MINBREAKER (ANG)
MOON WALKER (FRA)
NEBULUS (ANG)
NETHERWORLD
ONSLAUGHT (FRA)
OPERATION THUNDERBOLD (FRA)
PACMANIA (FRA)
PHALANX (ANG)
PLUTOS (ANG)
POINEER PLAGUE(ANG)
PRISON (ANG)
ROTTOX (FRA)
RUNNING MAN(FRA)
THUNDER BIRDS

COMMODORE

**SCHOOL PACK
AMIGA500+DELUXE
PAINT2+KINGWORDS
2+3 EDUCATIF+LIEU
+EXTENSION 512KO
3790 f TTC
AVEC MONITEUR
1083 S 5690 F TTC**

**SUPER PACK
AMIGA 500
+ 1083 stereo
2 MANETTES
+EXTENSION
512 KO
5590 f TTC
AVEC DISQUE DUR
20 MEGA/+ 2 MO RAM
8990 F TTC**

**AMIGA 500
+EXTENSION
512 K
3590 F TTC
AVEC
MONITEUR
5490 F TTC
COMMODORE**

ATARI

**ATARI 520 STE
+3 JEUX
3290 f TTC
ATARI 520 STE
EXTENSION 512 KO
3390 f TTC**

**ATARI 520 STE
+ EXTENSION
512KO+
MONITEUR 1435
+3 JEUX+1MANETTE
5490 F TTC**

**ATARI 520 STE
+ MONITEUR
STEREO 1435+
IMPRIMANTE
9 AIGUILLES
6990 F**
ATARI

CONSOLES

**MEGADRIVE+MONITEUR
COULEUR STEREO+2 JEUX
3490 f TTC**

**MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1690 f TTC
cartouches 349 f ttc
MEGADRIVE 1290 f**

**NEO GEO + MONITEUR
STEREO + 1 JEU
6990 f ttc
NEO GEO
3490 f TTC
cartouches a partir
de
1750 f ttc**

**CONSOLE PORTABLE
?
SURPRISE
téléphonez-nous!!!!!!**

CONSOLES

NE JETEZ PAS VOTRE MONITEUR

atari,commodore et amstrad(cable **GRATUIT** pour achat
d'une megadrive)nous avons les cables pour brancher votre megadrive

ALL TIME FAVORITES(COMPIL) 260 F JOHN LOWE'S DARTS 199 F
ANARCHIE 249 F INDIANA JONES ARCADE 195 F
ANTAGO 320 F BERMUDA PROJECT ST/STE(ANG) 320 F
BARBARIAN 2(PAS STE) 399 F JACK NICKLAUS GOLF 290 F
BATTLE OF BRITAIN(MEGA) 159 F JUMPING JACK SON 249 F
BLUE ANGELS 69 360 F KICK OFF 2 199 F
BLOCK OUT 199 F LASER SQUAD 265 F
BOMBER 239 F LAST NINJA 2 320 F
CADAVER 359 F LES PORTES DU TEMPS 199 F
CASTLE MASTER 280 F LEGEND OF FAERGHAIL 350 F
CHAMBER OF SHAO LIN 320 F LOST BUTCHMANS MINE 240 F
CHAOS STRIKE BACK 320 F MAGIC FLY 290 F
CHESS CHAMPION 2175 349 F MANCHESTER UNITED 290 F
COMMANDO 240 F MAUPITI ISLAND 295 F
COMPILATION ACTION D'ENFER 199 F MIDNIGHT RESISTANCE 199 F
COMPILATION FIVE STAR 360 F NORD ET SUD 360 F
COMPILATION TRIAD 380 F OPERATION STEALTH 380 F
COMPILATION DUNGEON+CHAOS 380 F ORIENTAL GAMES 380 F
COMPILATION FALCON+MISSION 199 F P 47 THUNDERBOLD 290 F
CONQUEROR 199 F PACK TETRIS 290 F
CRACK DOWN 290 F PICTONNARY 340 F
DAMES SIMULATOR 340 F PLAYER MANAGER 199 F
DRAKEN 230 F POPULOUS 199 F
EAST VS WEST 199 F POWER BOAT 300 F
ESCAPE FROM THE ROBOT PLA 300 F PROJECTYLE 330 F
ESPRIT(MONOCROME) 330 F RESOLUTION 101 330 F
FALCON 229 F RICK DANGEROUS 270 F
FALCON MISSION DISK I 270 F ROCK STAR 290 F
FALCON MISSION DISK II 290 F RVE HONDA 249 F
F19 STEALTH FIGHTER 199 F SAFARIS GUNS 199 F
F 29 199 F SATAN 270 F
FIRE AND BRINSTONE 199 F SKIDZ 270 F
FLOOD 370 F SHERMAN M4 300 F
FLIGHT SIMULATOR 2 290 F SIM CITY 240 F
FOOTBALL MANAGER 2 240 F SNOWSTRIKE 199 F
GHOST N GHOSTS 249 F SONIC BOOM 199 F
GHOST AND GOBLINS 249 F SPACE HARRIER 2 199 F
GOLD AND AMERICA 249 F STARELIGHT 199 F
GRAVITY 199 F SWITCHBLADE 290 F
HOYLES BOOK OF GAMES 199 F TENNIS CUP 239 F
LATLY 90 330 F THEME PARK 290 F
IRON LORD 290 F THE PUNISHER 249 F
INTRUDER 249 F THE HUNT OF RED OCTOBER 249 F
IVANHOE 249 F TIE BREAK 199 F
IMPERIUM 290 F TOWER OF BABEL 290 F
IMMORTAL 290 F VENUS 199 F
INTERPH ASE

ROTTOX ST/STE(FRA) 199 F
SCRAMBLE SPIRIT ST/STE(FRA) 195 F
SDI ST/STE (FRA) 320 F
STARGOOSE ST/STE (FRA) 290 F
ST WARS ST/STE (ANG) 249 F
STARBLAZE ST/STE (FRA) 199 F
STRYX ST/STE (FRA) 265 F
STUNT CAR ST/FRA 320 F
TIME SCANNER ST(FRA) 199 F
VICTORY ROAD ST (FRA) 290 F
VINDICATOR ST(FRA) 290 F
VOYAGEUR ST (FRA) 295 F
WAR HAWK ST/STE (FRA) 350 F
WICKED ST(ANG) 240 F
QUANTITE LIMITEE CHOISISSEZ AU MOINS 2
TITRES DE REMPLACEMENT
ANG = DOCUMENTATION ANGLAISE
FRA = DOCUMENTATION FRANCAISE

**ATARI ST/STE
JEUX A 99F**

**SOURIS COMPATIBLE
ATARI+TAPIS DE SOURIS
199 F TTC**

**EXPLORA III +
EXPLORA let 2 -349 F TTC
DISPONIBLE ATARI ET AMIGA**

A RENVOYER A MICRO VIDEO

BON DE COMMANDE AMIGA ATARI ST/STE MEGADRIVE

FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE	DESIGNATION	QTE	PX UNIT	PRIX TOTAL
1 A 3 LOGICIELS 25 F				
5 A 9 LOGICIELS 50 F				
60 F POUR 10 LOGICIELS/ 30 F POUR CONSOLES				
FRAIS D'ENVOI MACHINE 150 F				
AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI A VOTRE COMMANDE				

J'ACCEPTÉ QUE CERTAINS LOGICIELS AIENT UNE NOTICE EN ANGLAIS

NOM.....PRÉNOM.....

ADRESSE.....

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

CHÈQUE OU MANDAT CARTE

JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET, JE JOINT 3 TIMBRES A 2,30

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MICRO VIDEO PARIS 8 RUE DE VALENCIENNES 75010 PARIS ☎40.34.97.80 DU MARDI AU SAMEDI 10H-19H Métro:gare de l'est/gare du nord	MICRO VIDEO TOURS 81 RUE MICHELET 37000 TOURS ☎47.05.78.50	NOUVEAU MICRO VIDEO DIJON OUVERTURE PROCHAINE
MICRO VIDEO BORDEAUX 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX ☎56.79.34.89	MICRO VIDEO DAX 56 AVENUE VICTOR HUGO 40100 DAX ☎58.74.18.63	NOUVEAU MICRO VIDEO NANTES 6 RUE MAZAGRAN 44000 NANTES ☎40.69.15.92
MICRO VIDEO PERPIGNAN 8 AVENUE DE GRANDE BRETAGNE 66000 PERPIGNAN ☎68.34.24.40	MICRO VIDEO LYON 11,12 COURS ARISITIDE BRIAND 69300 CALUIRE ☎72.27.14.74	NOUVEAU MICRO VIDEO MONTPELLIER 7 RUE RAOUX (boulevard renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎67.58.39.20
BELGIQUE MICRO VIDEO BRUXELLES 1 RUE DONS 1050 BRUXELLES ☎02/6489074	BELGIQUE MICRO VIDEO DINANT 21 PLACE COMMUNALE 5198 ANHEE ☎082/611451	NOUVEAU MICRO VIDEO CALAIS 67 RUE DES FONTINETTES 62100 CALAIS ☎21.35.25.05

BLADE WARRIOR

Didier est arrivé en coccinelle aux locaux afin de rendre son test de Blade Warrior. Pas en voiture, mais perché sur l'insecte qui lui sert en ce moment de moyen de locomotion. Il faut dire qu'après deux ans d'attente pour la sortie de ce logiciel d'Imageworks, nous étions assez pressés d'avoir un avis sur ce dernier.



Décidément, cette fin d'année s'annonce particulièrement prolifique en très bons jeux, et Blade Warrior, qui commençait à se faire attendre, vient d'atterrir comme par magie sur mon bureau. Ce jeu d'aventure-arcade se caractérise par ses graphismes vraiment originaux. En effet, les créatures, personnages, et les décors sont dessinés sous forme d'ombres projetées sur le ciel ou le clair de lune. L'impression rendue par ce style de représentation est vraiment angoissante. Elle permet surtout aux programmeurs d'utiliser un scrolling différentiel et de donner une animation fluide, assez rapide. La gestion des créatures est-elle aussi simplifiée (car elles sont d'une seule couleur, le noir). Les arbres, les tours, les cimetières, tout est magnifiquement mis en valeur par ce système d'ombres et de lumières. Le jeu en lui-même consiste à trouver le moyen de vaincre un puissant démon et à le bannir définitivement de la région. Pour cela, il vous faut une épée enchantée, que seul un archimage peut vous donner. Il faut donc parcourir le pays,



traverser des régions infestées de squelettes, d'araignées, de "Treemen", de trolls... Pour les combattre, vous avez bien sûr votre épée, mais aussi des sorts que vous pouvez apprendre dans les tours des magiciens. Le problème avec ces sorts, c'est qu'il faut trouver des ingrédients assez bizarres (crâne de squelette, mandragore, toile d'araignée...). Ceux-ci sont représentés d'une couleur particulière à l'écran, facile à reconnaître, mais certains sont cachés ou difficiles à obtenir. Au cours de votre quête, vous trouvez divers objets, utiles pour vos combats ou pour les discussions avec les magiciens. En effet, ces magiciens ne vous cèdent sortilèges et renseignements, qu'en échange de quelque chose. A vous de découvrir ce que veut chacun des sorciers. Il existe deux scènes quelque peu particulières. La première se passe lorsque le démon vous capture. Il vous emmène alors dans un des enfers, et vous affronte dans un combat acharné. Une autre scène vous fait chevaucher un dragon, lorsque vous retournez à votre propre tour. Sur le chemin, vous devez éviter des créatures volantes ou les détruire grâce au souffle du dragon. Sinon, le système de jeu est pratique, et les combats mettent à votre disposition quatre coups d'épée différents. Suivant vos ennemis, ils sont plus ou moins efficaces et c'est à vous de trouver le coup le plus dévastateur pour chaque adversaire. En tuant des ennemis, vous gagnez de l'énergie et du pouvoir, qui vous permettent par la suite d'affronter des monstres plus puissants. Il faut faire attention, car quelques pièges viennent de temps en temps vous surprendre. Le jeu est très jouable, au clavier aussi bien qu'au joystick, avec en plus assez peu de différences entre les versions VGA, EGA et CGA, puisque les couleurs utilisées simultanément à l'écran ne sont pas légions, même en VGA couleur. Il est seulement dommage que l'aventure soit assez simple, mais l'ambiance générale du jeu est vraiment prenante, pesante, l'interaction entre le côté arcade et le côté aventure étant parfaite.

Blade Warrior / Imageworks

GRAPHISME: 39%
ANIMATION: 45%
SON: 42%
JOUABILITÉ: 86%
INTÉRÊT:
85%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10
PC (en vente)
Amiga / ST (novembre)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	P.Q.
	4	



LES SCENARI DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

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

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

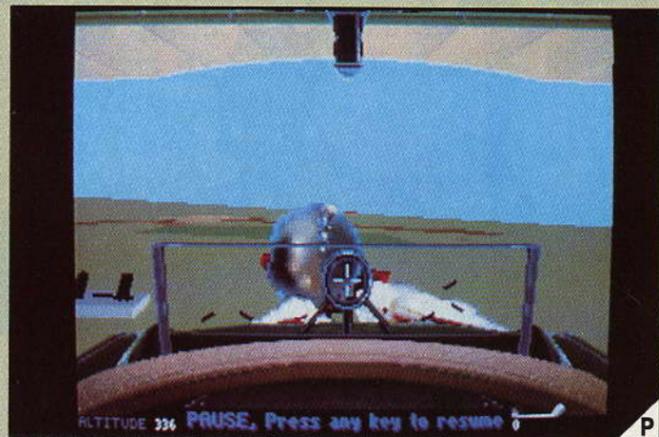
WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

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

ANCO

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

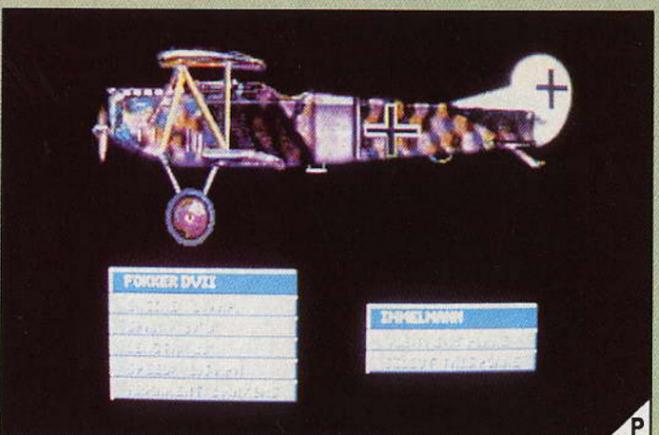
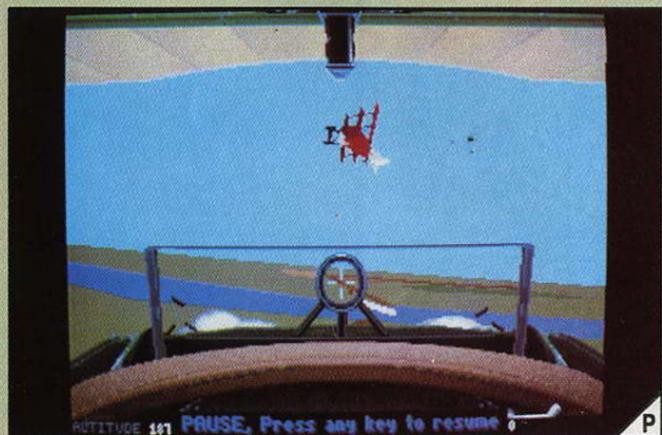
THE BLUE MAX



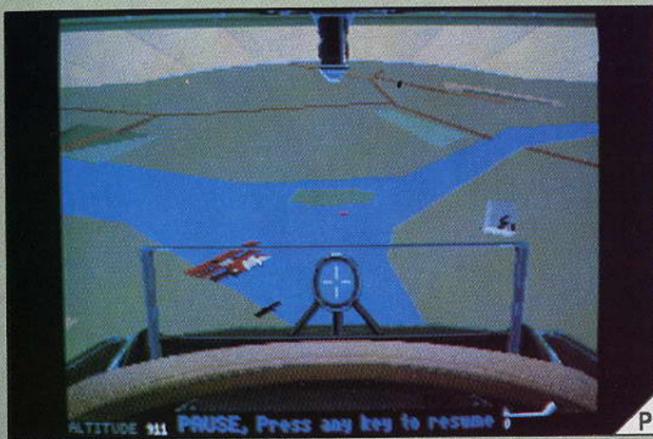
Voilà un jeu qui était prédestiné à Didier Latil. En effet, ce dernier a le teint toujours bleu et pratique un rite familial étrange consistant à porter un tutu les soirs d'anniversaire. Mindscape dédie ce soft à sa famille. Didier les remercie. Comprendra qui pourra!



Nous attendions tous Wings (Cinemaware), Secret Weapons of the Luftwaffen (Lucasfilm), Knights of the Sky (Microprose) ou encore Red Baron (Dynamix). Mindscape présente aussi son simulateur de vol, lors de la Première Guerre mondiale avec Bluemax. Ce logiciel vous propose de nombreuses missions réparties sur trois campagnes de la guerre de 14-18, démontrant s'il en était besoin, l'importance de l'aviation, lors de la Première Guerre mondiale. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux, l'un avec l'autre ou l'un contre l'autre, avec pour chaque joueur une moitié d'écran. A deux sur un clavier, ce n'est pas vraiment évident, mais du moment que l'un des deux joueurs utilise la souris ou mieux, une manette de jeu, cela devient vraiment génial. Les missions sont totalement différentes, suivant que vous êtes du côté des forces de l'axe (Allemagne, Italie...) ou du côté des alliés (France, Angleterre, USA...). Il y a des missions de protection d'un pont ou d'une base amie, alors que dans un même temps, l'adversaire a pour mission de bombarder ces cibles



ou de prendre des photos de ces sites stratégiques. Il y a aussi les missions d'interceptions, de soutien de troupes au sol, de patrouille... Il vaut mieux commencer par la phase d'entraînement, qui vous fait découvrir les subtilités des combats aériens. En effet, il faut sans cesse "tourner la tête" (vue frontale, arrière, gauche et droite) pour savoir où se situent vos ennemis. D'autre part, la maniabilité des avions de l'époque était assez limitée. Ici pas question de faire facilement des loopings ou des manoeuvres d'évitement, le réalisme de la simulation primant, cela demande toute une préparation. Pour un peu que le vent souffle ou que votre avion ait subi quelques dégâts, vous allez avoir beaucoup de mal à le piloter (il m'est même arrivé de finir un combat sans pouvoir tourner à gauche, ce qui pour attaquer l'ennemi m'obligeait à faire des manoeuvres pas très catholiques). Vous choisissez au début du jeu votre avion parmi cinq possibles chez les alliés, et cinq autres chez les Allemands, chacun ayant ses avantages et ses défauts. En plus du simulateur à proprement parler, une phase de stratégie a été incorporée au jeu. Il s'agit, un peu comme dans un wargame, de déplacer vos avions, sur une carte, en prévoyant les manoeuvres adverses, et en mettant au point des tactiques de



combats aériens théoriques. Les multiples options rendent possible la modification du degré de détail des avions ou des décors, pour accélérer une animation, qui est déjà excellente. Vous pouvez même choisir un ciel nuageux, auquel cas, l'utilisation de ces nuages permet d'échapper, de surprendre un avion ennemi ou de se faire surprendre. Les graphismes sont superbes, avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable. Outre les avions, et les décors au sol, vous avez aussi les fameux bombardiers Zeppelin, cibles faciles mais toujours protégés par une escadrille de chasseurs. Très simple pour ce qui est du maniement, ce simulateur est en outre très jouable, et rapidement vous vous prenez pour l'As des As, ou pour le Baron Rouge. Le plus extraordinaire vient des confrontations aériennes. Vous voyez les avions se poursuivre, se détruire, votre propre combat fait seulement partie d'un tout. Vous pouvez ainsi aider un avion ami en difficulté ou au contraire le toucher malencontreusement en essayant d'abattre un ennemi. Un excellent jeu, qui se positionne comme très compétitif, vis-à-vis de ses concurrents.

The Blue Max / Mindscape

GRAPHISME : 83%
 ANIMATION : 85%
 SON : 72%
 JOUABILITÉ : 90%
 INTÉRÊT :
86%

Doc : -/10
 Packaging : -/10
 PC (novembre)
 Amiga / ST (fin 90)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
-F.L.	-S.L.	-P.Q.
4	4	



COMMANDER PAR
 TELEPHONE AU
 (16.1)64.30.34.83
 ETRANGER / DOM-TOM
 NOUS CONTACTER

AMIGA

AMIGA	
* A PARAITRE	
4D BOXING *	239
ADDIDAS C.FOOT *	239
APPRENTICE	239
AWESOME	339
BATTLE COMMAND	239
BATTLE MASTER	235
BATTLE OF BRITAIN	289
BETRAYAL *	239
CADAVRE	239
CAPTIVE *	239
CARTHAGE *	239
CENTURION	239
CHAOS B. BACK *	239
COOPERATION	289
DAY OF THUNDER	239
DICK TRACY *	N.C.
DRAGON FLIGHT *	279
DRAGON'S STRIKE	289
DRAGON WARS *	239
ELVIRA	285
EMPIRE GALACTIQUE	319
EPIC *	235
F19 STEALTH FIGHT	259
FALCON M.DISK 2	189
FINAL BATTLE *	239
FIRE & BRIMSTONE	239
FIRE & FORGET 2	259
FLIMBO'S QUEST	239
FLOOD	239
GRAND PRIX 500CC	239
GREAT COURT 2 *	239
GOLD OF AETEC	239
INDIANAPOLIS 500	239
KICK OFF 2	179
KILLING G. SHOW *	239
LEG. OF FAERGHAIL	289
LOOM	289
LOST PATROL	239
M1 TANK PLATOON	239
MAUPTI ISLAND	279
MIDNIGHT RESISTANCE	239
MIDWINTER	269
NECROMON *	N.C.
NIGHTBREED (ARC)	N.C.
NIGHTBREED (FILM)	239
OPERATION STEALTH	279
PLOTTING	239
POLICE QUEST 2	339
POWERMONGER	289
RA	289
REACH FOR THE SKIES	189
RED STORM RISING	239
RICK DANGEROUS 2	239
SAINT DRAGON *	239
SHAD OF BEAST 2	339
SHADOW WARRIORS	239
SIMULCRA	239
SNOWSTRIKE	239
SPEEDBALL 2 *	239
SUPREMACY	189
SWIV *	239
THE IMMORTAL	239
TIE BREAK	239
TURTLES *	239
UMS 2	239
UNREAL	269
VENUS	189
VROOM *	239
WAR JEEP *	239
WELLTRIS	249
WOLFPACK *	289
WINGS	289

PC compatible

PC compatible	
* A PARAITRE	
4D BOXING	289
500CC	289
A10 TANK KILLER	399
APPRENTICE *	N.C.
BABAYAGA *	239
BATTLE CHESS 2	289
BATTLE COMMAND	289
BLADE WARRIOR	239
BLOODWICH *	239
CADAVRE *	239
CADAVRE MASTER	299
CENTURION	239
CHAMIONS OF KRYNN	239
CIRCUIT EDGE *	289
DAY OF THUNDER	239
DAVID WOLF	389
DICK TRACY *	N.C.
DRAGON'S FLIGHT *	335
DRAGON'S STRIKE	389
DUNGEON MASTER	389
ELVIRA	389
EMPIRE GALACTIQUE	319
F29 RETALIATOR *	289
FIRE AND FORGET II	259
FLIGHT INTRUDER	339
FLOOD *	N.C.
FOUNTAIN DREAMS	379
FORMULA 1 3D *	289
GOLD OF AETEC *	289
GRAND PRIX 500CC	289
GREAT COURT 2 *	239
INDIANAPOLIS 500	239
INTERPHASE 3D *	239
INTER SOCCER CHA	239
IT CAME FROM DESERT	289
JACK NICKLAUS 3	119
KICK OFF 2 *	239
KLAX *	239
LEGEND OF B. BOULDER	289
LEGEND OF FAERGHAIL	289
LHX ATTACK CHOPPER	389
LOOM	289
LOW BLOW	239
M1 TANK PLATOON	379
MAUPTI ISLAND *	279
MINDWINTER *	239
NIGHTBREED (ARC)	N.C.
NIGHTBREED (FILM)	N.C.
ORIENTAL GAMES	239
PICK 'N FILE *	239
POPULOUS	239
POPULOUS DATA DISC	89
POWERMONGER *	N.C.
RA *	239
RAILROAD TYCOON	329
RED BARON *	439
RICK DANGEROUS 2 *	239
RISE OF THE DRAGON	439
SATAN	249
S. OF MONKEY ISLAND	289
SECRET W. LUTFWAFFE	289
SILENT SERVICE 2	339
SNOWSTRIKE	239
SPEEDBALL 2 *	289
SUPREMACY *	239
TEST DRIVE 3 *	239
TENNIS CUP	289
TURTLES *	289
W. SPORT BASKET	239
TWINWOLD *	239
ULTIMA VI	289
UMS 2	339
WING COMMANDER *	339

ATARI ST/STE

ATARI ST/STE	
* A PARAITRE	
4D BOXING *	239
ADDIDAS CH.FOOT *	239
APPRENTICE	239
BACK TO GOLD AGE	239
BABAYAGA *	239
BATTLE COMMAND	239
BATTLE MASTER	239
BATTLE OF BRITAIN	289
BATTLE SQUADRON *	189
BETRAYAL *	289
BOMBER M-DISC	149
CADAVRE	239
CAPTIVE *	239
CENTURION *	239
CHAOS ST. BACK	219
CHAMION OF RAJ	239
COOPERATION	289
(DUNGEON+CHAOS)	299
DAY OF THUNDER	239
DICK TRACY *	N.C.
DOMINATION *	189
DRAGON'S FLIGHT	239
DRAGON'S STRIKE	289
ELVIRA	285
EPIC *	235
F1 MANAGER *	289
F19 STEALTH FIGHT	259
FALCON M.DISK 2	189
FINAL BATTLE *	239
FIRE AND BRIMSTONE	239
FIRE & FORGET 2	259
FLIMBO'S QUEST	239
FLOOD	239
FORMULA 1 3D *	289
GOLD OF AETEC	189
GRAND PRIX 500CC	239
GREAT COURT 2 *	239
KICK OFF 2	179
KILLING G. SHOW	239
INT. SOCCER CHAL	239
IT CAME FROM DESERT	239
LES JUSTICIERS 2	239
LEG. OF FAERGHAIL	289
LOOM	289
MAUPTI ISLAND	259
MID. RESISTANCE	239
NEBUSUS 2 *	239
NIGHTBREED (ARC)	N.C.
NIGHTBREED (FILM)	239
OPERATION STEALTH	279
ORIENTAL GAMES	239
PICK 'N FILE	189
PLOTTING	239
POWERMONGER	239
RA	189
RAILROAD TYCOON	N.C.
RICK DANGEROUS 2	239
SAINT DRAGON *	239
SATAN	189
SHADOW WARRIOR	189
SIMULCRA	239
SPEEDBALL 2 *	239
SWIV *	239
THE IMMORTAL	239
TIE BREAK	239
TURTLES *	239
UMS 2	239
VENUS	189
WELLTRIS	245
VROOM *	239
WAR JEEP *	239
WOLFPACK *	289
WING COMMANDER *	339

CORE GRAFX 1190

NEC

(+ UN JEU GRATUIT)	
SUPER GRAFX	2190
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	189
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	279
CD ROM SYSTEM CARD	329
ADAPTATEUR SG/CD	379
JOYSTICK NEC	279
JOYSTICK BX	149
JOYSTICK HORI	199
RED ALERT (CD)	390
SUPER DARIUS (CD)	390
SIDE ARM (CD)	390
GOLDEN AKE (CD)	390
DARIUS PLUS (SG)	429
GRAND TORK (SG)	389
GHOUL AND GHOSTS (SG)	439
THE STRIDER (SG)	N.C.

NINJA SPIRIT	32
NINJA WARRIOR	37
OPERATION WOLF	32
FE4	37
LE KID	32
POWER LING BASEBALL	32
PUNIC	27
RABIO LEPUZ	32
RASTAN SAGA II	32
MOMOSHOW	32
SPLATTER HOUSE	37
SUPER FOOLISH MAN	32
SUPER STAR SOLDIER	32
SUPER VOLLEY BALL	32
TIGER HELI	27
VALKIRY'S ADVENTURE	N.C.
VIGILANTE	37
W. COURT TENNIS	32
N. RING	32
XEVIOUS	27

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY
 NOM/PRENOM.
 ADRESSE
 VILLE. CODE POSTAL.
 TITRES/CONSOLE PRIX
 TEL.
 MODE DE PAIEMENT
 CCP
 CHEQUE BANQ
 C.REMBOURS
 FRAIS DE PORT +15f
 TOTAL
 AMIGA PC. ATARI NEC
 JE PREFERE PAYER AU FACTEUR
 A RECEPTION EN AJOUTANT
 (25f POUR FRAIS DE REMB)

PUZZNIK

Après avoir testé ce jeu sur toutes les machines possibles, Philippe Querleux vous donne son avis sur les versions micros. Ocean, après Plotting, propose à nouveau un jeu très simple et très prenant.

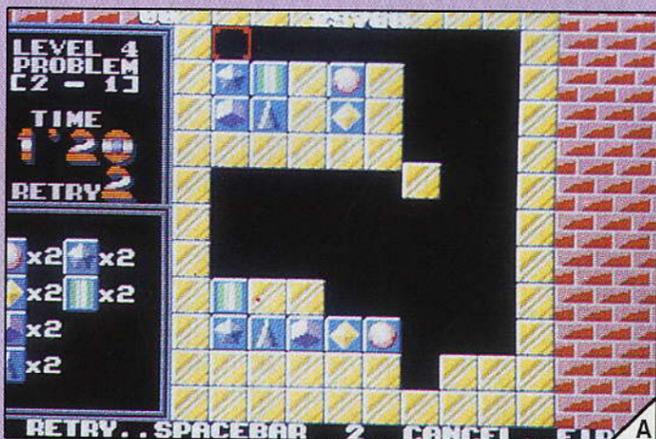
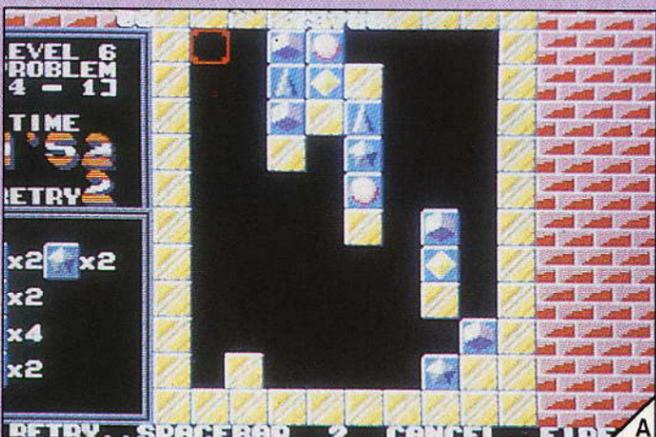


Déjà testé sur CoregraphX et sur Gameboy, ce jeu, l'un de mes préférés sort sur l'une de mes machines préférées. Oh! Joie immense!! L'ayant presque usé sur ma Nec, je ne peux m'empêcher de comparer les deux versions. Une première constatation, il y a moins de tableaux dans la version micro. Le jeu est tout de même aussi maniable que sur console mais beaucoup plus facile. Il m'a fallu juste six minutes pour terminer les trois premiers niveaux (chaque niveau est composé de quatre sous-niveaux). Le jeu est accompagné d'une musique très sympa et je vous conseille de brancher votre Amiga sur un système stéréo si ce n'est pas déjà fait car le résultat est géant. Mais je parle et je parle alors que vous ne savez peut-être même pas ce qu'est Puznik...

Ce jeu est un casse-tête dans le genre de Tetris ou encore Plotting. Un tableau apparaît sur l'écran et dans ce tableau, plusieurs cubes de couleurs différentes. Vous déplacez les cubes à l'aide de votre manette et devez faire toucher ceux qui sont de même couleur. Une fois que deux cubes identiques sont en contact, ils disparaissent. Le but du jeu étant de débarasser l'écran de tous les cubes.

Simple me direz-vous. Mais là où cela se complique, c'est que vous évoluez parfois dans de véritables labyrinthes et devez parfois vous servir de murs mobiles qui se déplacent horizontalement ou verticalement afin de transporter vos cubes à l'endroit désiré. L'autre difficulté et non la moindre est que vous avez parfois des cubes de couleurs en nombres impairs et il vous faudra alors déployer toute votre ingéniosité pour réussir à faire entrer en contact trois cubes.

De temps à autre, vous réussirez peut-être à annuler plusieurs cubes de couleurs différentes en créant des réactions en chaîne, dans ce cas vous aurez droit à un bonus. Un jeu génial, je vous l'assure et qui n'est pas près de vous lasser.



Puznik / Ocean

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 51%

SON: 72%

JOUABILITÉ: 90%

INTÉRÊT:

88%

Doc: -/10

Packaging: -/10

Amiga / ST (novembre)

Jeu en français

J.D. B.F. R.F.

F.L. S.L. D.L.



MYSTERIEUSES DISPARITIONS EN ECOSSE

PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ A LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE

TOM and the ghost



Une conception très originale dotée d'une excellente jouabilité d'une réalisation soignée.



Un jeu d'arcade/aventure où vous devrez faire preuve aussi bien d'astuce que d'habileté.

Un univers très vaste où vous rencontrerez **moult** ennemis que vous devrez vaincre à l'aide de **différentes** armes.



ST - PC - AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois

Tél. : 16.1.48.57.65.52

ATOMIC ROBOT-KID

Depuis que l'on sait qu'Activision arrête prochainement sa division micro, on essaie d'apprécier de plus en plus leurs dernières productions. Atomic Robot-Kid, adaptation du jeu d'arcade du même nom est l'un de leurs produits forts pour Noël. Valable, ou pas? Frank parle...



Déjà disponible sur Nec, la version micro d'Atomic Robot-Kid a de quoi être décevante, surtout sur Amiga. Chaque élément du soft est en deça de la version console.

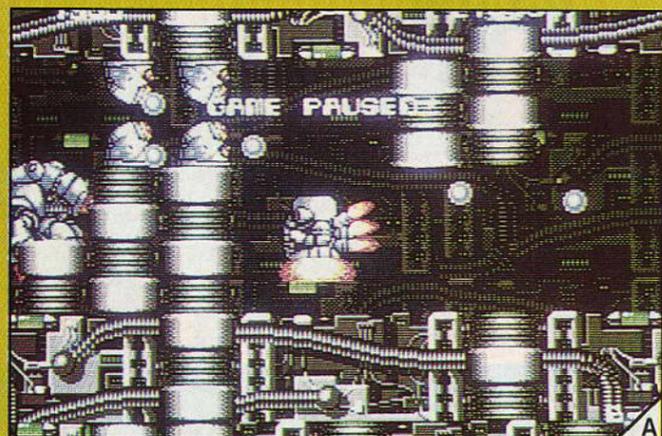
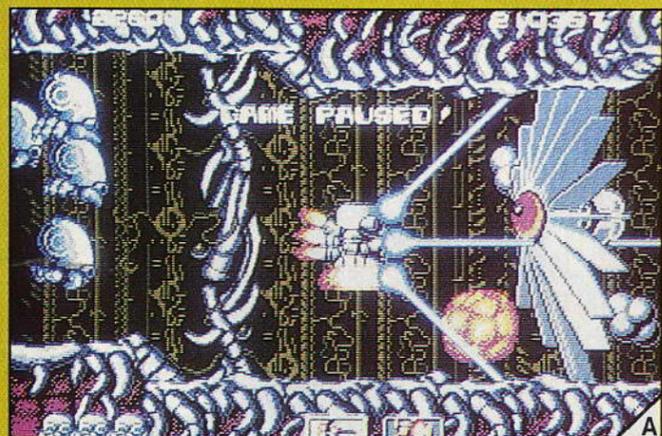
Les graphismes sont beaucoup moins détaillés et colorés, l'animation du personnage comme des ennemis est nettement ralentie lorsqu'ils sont nombreux à l'écran et seuls les bruitages peuvent espérer soutenir la comparaison.

Mais si la réalisation n'est pas des meilleures, le jeu en lui-même reste très attractif. En effet, ce shoot'em up se classe parmi les tout premiers de sa catégorie au niveau des options et de l'intérêt de jeu. Si les premiers niveaux sont assez classiques, scrolling horizontal (différentiel tout de même) et ennemis en nombre, la

suite est largement différente. En ce qui concerne les armes, le joueur débute avec un tir laser simple mais a la possibilité d'en récupérer tout au long des niveaux. Elles se présentent sous la forme de petites boules ailées de couleur, chacune des couleur correspondant à une arme spéciale. A noter qu'en tirant dessus, le joueur peut faire varier la couleur de la boule et donc la spécificité de l'arme. C'est ainsi que vous pourrez récupérer un quintuple tir, des bombes ou bien un tir très puissant.

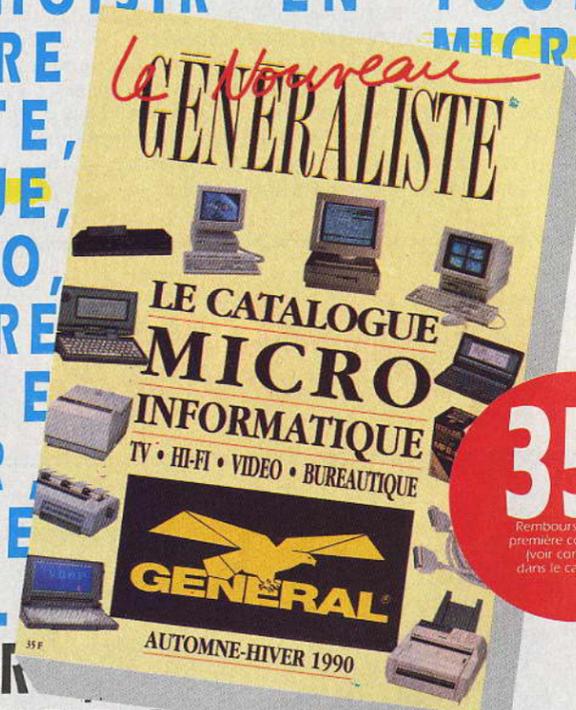
D'autre part dans les niveaux supérieurs, le jeu change quelque peu: le scrolling n'est plus seulement horizontal mais multi-directionnel et le joueur devra réfléchir un minimum pour trouver le bon chemin.

Les ennemis changent à chaque niveau et vous devrez, en plus, affronter des tourelles, éviter des mines ou bien encore déjouer des champs d'énergie. Autres points positifs du jeu, Atomic Robot Kid possède une bande sonore de qualité et est assez jouable et même s'il s'avère plus difficile que sur Nec, le joueur progresse de façon régulière. En bref, et malgré le manque évident de finition, Atomic Robot-Kid plaira à tous ceux qui veulent un shoot'em'up demandant un minimum d'astuce.



Atomic Robot-Kid / Activision			
GRAPHISME: 58%		Doc: -	
ANIMATION: 69%		Packaging: -	
SON: 73%		Amiga / ST (novembre)	
JOUABILITÉ: 70%		Jeu en anglais	
INTÉRÊT:		J.D.	B.F.
66%		D.L.	P.Q.
		S.L.	3

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE
"LE NOUVEAU GENERALISTE"
LE CATALOGUE DE VENTE PAR
CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL
VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE
TRANQUILLITE: VOTRE MICRO,
VOTRE IMPRIMANTE,
VOTRE PERIPHERIQUE,
VOTRE LOGICIEL PRO,
VOTRE MODEM, VOTRE
TELEFAX, VOTRE
PHOTOCOPIEUR
VOTRE LECTEUR DE
DISQUETTE, ETC...
BREF, TOUTE LA MICRO
TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...



35 F

Remboursable à la première commande (voir conditions dans le catalogue)

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !
En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2^{ème} prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes

Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3^{ème} prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

*Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

*Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg
 75010 PARIS Tél. 42 06 50 50

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
 Je vous joint un chèque un mandat
 de 35 F.
 Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société
 Nom Prénom
 Fonction.....
 Adresse
 C.P. [] [] [] [] Ville
 Tél. :

chèque/mandat 35 F - Tél. 42 06 50 50

* sans obligation d'achat

OI 11/90

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

Ayant plusieurs fois bousillé des voitures en percutant arbres ou plots empêchant le stationnement, Didier Latil a trouvé plus sûr de s'adonner aux cascades automobiles sur un logiciel micro.



Crash Course, que nous vous avons présenté en preview sous le nom de Stunt Driver, est une simulation de voitures sur des circuits appartenant à une école de cascadeurs. Pour bien en parler, il me suffit de reprendre mot pour mot mon test du mois dernier de Skid Marks. En effet, ces deux logiciels se ressemblent tellement, que l'on peut se demander lequel a "inspiré" l'autre. Huit circuits sont déjà présents sur les disquettes et un éditeur permet de construire ses propres délires routiers. Vous retrouvez tunnels, loopings, virages relevés, tremplin, taches d'huile sur la route, poteaux sur les bas côtés, et même mannequins sur la route à éviter. Vous pouvez simplement vous entraîner seul sur le circuit, votre unique adversaire est alors le temps. Vous pouvez aussi courir contre un, deux ou trois adversaires. Ceux-ci possèdent leur

propre personnalité et conduite en fonction de leur caractère. Après plusieurs accidents, votre voiture est endommagée et de plus en plus difficile à diriger. Il faut donc s'arrêter dans un garage pour faire quelques réparations. Un système vidéo permet de revoir et d'enregistrer vos plus belles courses. Sinon, huit vues de la course sont possibles. Quatre à l'intérieur de votre voiture, plus une d'hélicoptère et une vue des autres voitures... Vous pouvez y jouer à deux simultanément... seulement par modem hélas! Les graphismes en 3D sont assez sympathiques et l'animation légèrement meilleure que pour Skid Marks. La jouabilité est nettement meilleure au joystick, la voiture étant très difficilement contrôlable au clavier et surtout à la souris. Un bon logiciel de simulation de courses automobiles, avec une bonne réalisation et suffisamment d'options pour rendre le jeu intéressant. Un peu trop dur cependant.

CRASH COURSE

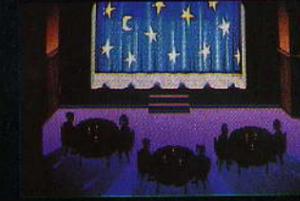
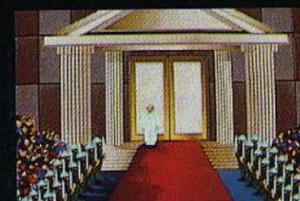


Crash Course / Spectrum Holobyte	
GRAPHISME: 65%	Doc: 7/10
ANIMATION: 83%	Packaging: 7/10
SON: 82%	PC (novembre)
JOUABILITÉ: 65%	Jeu en anglais
INTÉRÊT:	J.D. B.F. R.F.
79%	F.L. S.L. P.Q.
	4 3

MAINTENANT DISPONIBLE SUR PC ET COMPATIBLES
Le Jeu d'Aventure n° 1 de l'année en Europe

OPERATION STEALTH

VERSION SPECIALE PC VGA 256 COULEURS



Bientôt : le livre des Solutions incluant la disquette avec sauvegardes

DISPONIBLE EGALEMENT SUR ATARI ST/STE AMIGA + 1 COMPACT DISC GRATUIT DES MUSIQUES DU JEU

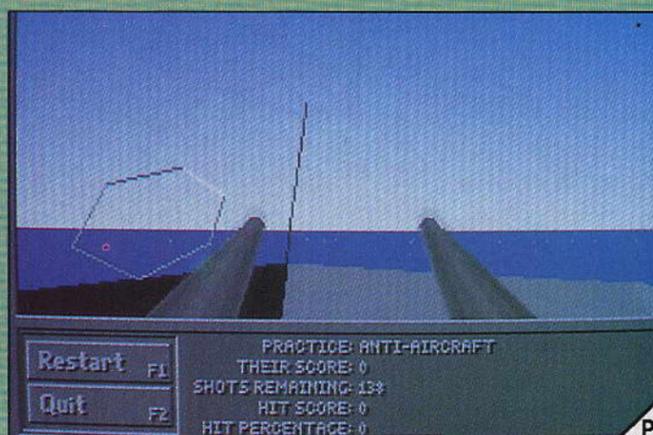


DAS BOOT

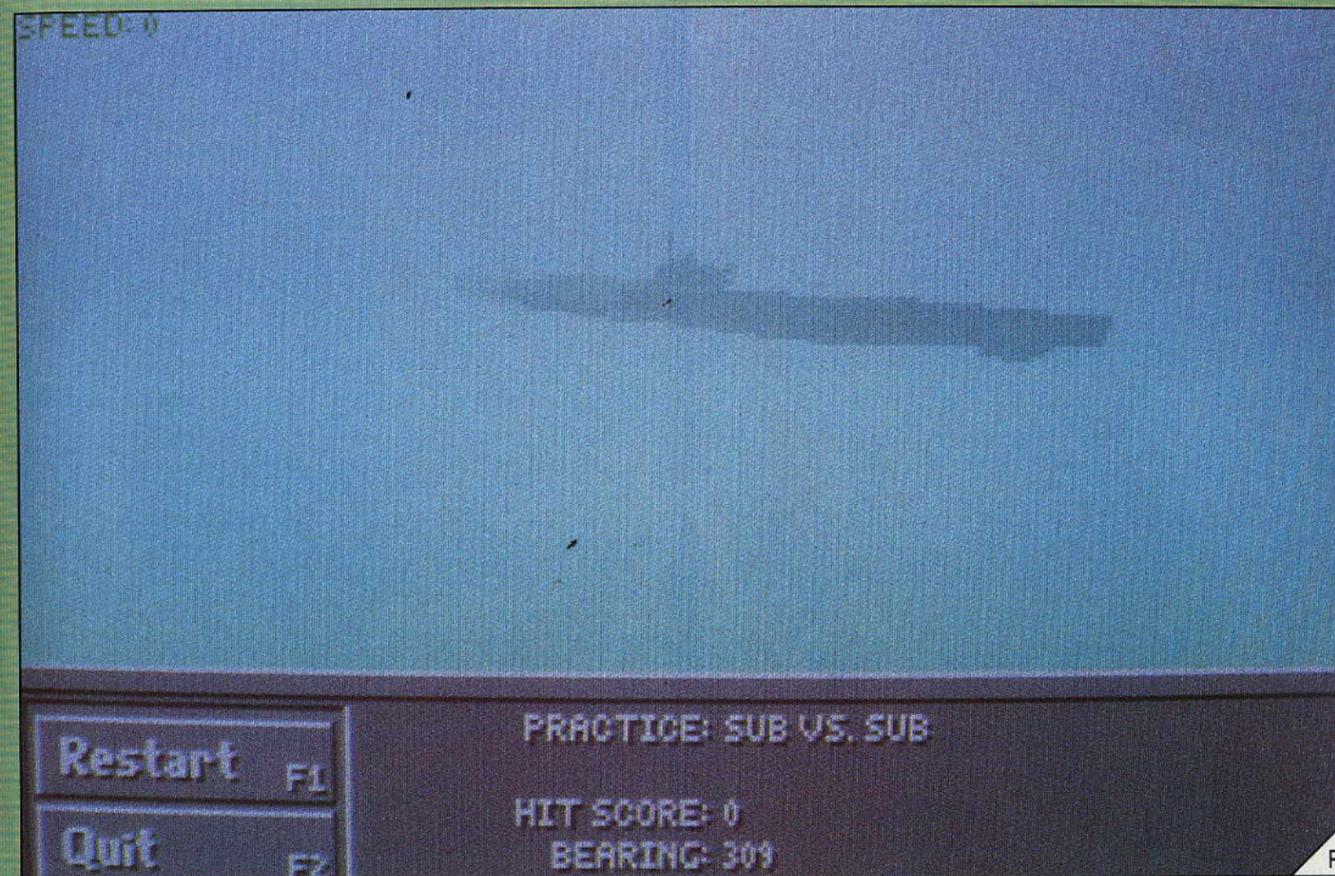
Très doué pour la langue allemande et particulièrement apprécié dans ce pays (où les gamins lui tirent la langue et le rouent de coups...), Didier Latil est l'homme idéal pour diriger un sous-marin, passant partout, accédant aux moindres recoins! Autant dire qu'il jubilait déjà à l'idée de tester Das Boot, nouvelle simulation venue de Mindscape.



Après Silent Service II, voici l'adaptation du célèbre film racontant l'aventure d'un sous-marin allemand (un U-boat) lors de la Seconde Guerre mondiale. Il s'agit donc d'une simulation de sous-marin, au cours d'une des cinq campagnes proposées en début de jeu. En fait, chacune consiste en une succession de petites missions, ordonnées par l'état-major allemand. Avant de commencer une de ces campagnes, je vous conseille de vous entraîner aux huit phases de combats auxquelles vous allez être confronté. Quatre des phases se passent à la surface et quatre dans les profondeurs des océans. En extérieur, vous avez le tir au canon de surface, la traversée d'un champ de mines ou encore le torpillage de bateaux ennemis. La dernière de ces quatre phases d'action consiste à abattre des avions ennemis



et je m'attarde un peu pour dire tout le bien que j'en pense. L'animation est ultrarapide, les avions passent et repassent au-dessus de votre sous-marin à une vitesse phénoménale. Heureusement, votre mitrailleuse lourde est aussi ultramaniale, car montée sur une tourelle. Les phases sous-marines consistent en une phase de torpillage au périscope, la traversée d'un champ de mines, la fuite face à une attaque à coups de charges explosives et un combat contre d'autres sous-marins. Ces trois dernières



phases sont assez remarquables. La vue sous l'eau est en effet légèrement trouble, ce qui montre le réalisme de cette simulation, et donne en même temps une atmosphère oppressante. Le jeu en lui-même est assez classique, avec la possibilité d'accéder à de nombreux postes de votre U-Boot. La salle de contrôle permet de monter le périscope et de faire le bilan sur les dégâts occasionnés à votre sous-marin. La salle des machines vous renseigne sur votre niveau de fuel, sur l'état des ballasts, des batteries électriques et sur la pression d'huile. La salle des torpilles permet de recharger vos tubes avec des torpilles ou des mines. Sinon, diriger votre U-Boot est assez facile. Les touches du curseur donnent la direction et les ordres de plonger ou de faire surface. La carte permet de se repérer et de définir un objectif vers lequel se dirigera votre sous-marin. Vous pouvez hâter l'écoulement du temps pour accélérer un peu votre trajet. Le jeu supporte de nombreuses configurations et de multiples options permettent de l'adapter à votre convenance (environnement

sonore, détails des graphismes, utilisation du joystick, du clavier ou de la souris...). Les graphismes sont digitalisés pour les pages fixes, et en trois dimensions pour tout ce qui est jeu à proprement parler, avec de superbes dégradés de bleus sous l'eau (en VGA). L'animation est vraiment très fluide et d'une rapidité époustouffante lorsque vous êtes attaqué par des avions. Tout ceci donne un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'action passionnantes. Dommage que certaines soient si faciles et d'autres si dures. D'autre part, la gestion de certains objets (torpilles, mines, charges antisous-marins) n'est pas parfaite. La simulation s'avère elle assez simple, peu d'options étant accessibles aux différents postes de votre U-Boot, ce qui risque de décevoir ceux qui sont passionnés par le réalisme ou la complexité des simulateurs. Ceux qui préfèrent l'action vont par contre se régaler!



Das Boot / Mindscape

GRAPHISME: 91%
ANIMATION: 92%
SON: 59%
JOUABILITÉ: 80%
INTÉRÊT:
85%

Doc: -/10
Packaging: -/10

PC (novembre)

Jeu en anglais

J.D. B.F. R.F.

F.L. S.L. P.Q.

4 4





STORMOVIK



Stormovik est une simulation de vol d'un Sukhoi 25, un avion russe extrêmement performant pour tout ce qui est attaques au sol. Vous agissez dans un scénario politico-économique contre un groupe de terroristes essayant de combattre la Perestroïka et de déclencher la 3e Guerre mondiale. Ces terroristes disposent des armements américains et soviétiques les plus performants et ils vont vous donner pas mal de fil à retordre. Vous pouvez incorporer l'armée rouge en 1991, 1992 ou 1993. Chacune de ces années vous donne accès à une dizaine de missions qui, suivant l'année, sont de plus en plus difficiles et complètement différentes. La simulation ne propose pas d'options particulièrement originales ou impressionnantes, même si les habituelles fonctions (huit vues différentes, ordinateur de visée, multiples missiles et bombes...) sont toutes présentes. L'animation est elle par contre tout à fait réussie. Normale me direz-vous, puisque ce sont les mêmes programmeurs qui ont fait LHX, un simulateur d'hélicoptère exceptionnel sur PC. N'empêche que la rapidité et la fluidité du défilement du paysage, du passage des avions ennemis est tout simplement incroyable. Ça va si vite que cela rend la simulation assez difficile à jouer. Côté graphismes toujours, les quelques photos d'écrans statiques vous donnent un aperçu de la qualité des graphismes VGA.

Ce superbe simulateur souffre malheureusement d'un gros défaut, la jouabilité. Le clavier, la souris et même le joystick ne permettent pas de diriger correctement votre avion. Trop sensibles, les commandes sont réglées de telle façon que très souvent vous perdez totalement le contrôle de votre appareil. Dommage car, sinon le simulateur est très intéressant...

Stormovik / Electronic Arts	
GRAPHISME : 85%	Doc: 5/10
ANIMATION : 95%	Packaging: 7/10
SON : 48%	PC (en vente)
JOUABILITÉ : 30%	Jeu en anglais
INTÉRÊT : 63%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.



Captive

A La poursuite de la liberté!

Lorsque vous ne vous rappelez pas qui vous êtes, où vous êtes et à qu'elle époque vous êtes, soyez certains que le danger n'est pas loin...

Gardé en captivité pendant plus de 200 ans, en orbite et dans une prison, pour un crime que vous n'avez pas commis, votre seul but est de vous échapper.

Armé seulement d'un ordinateur, trouvé dans le coin de votre cellule, vous ne tardez pas à lancer des appels S.O.S. au monde extérieur.

Heureusement, vous trouvez un équipage quelque peu hétéroclite de quatre robots, prêts à vous aider dans votre évasion...

... alors bon courage pour la quête de votre liberté.



Distribué
par
UBI SOFT



photos d'écran

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

ALFA WAWES

Infogrames propose le premier logiciel agissant sur l'esprit du joueur, enfin, c'est ce qu'ils disent. Ayant un peu peur du résultat, nous avons choisi comme testeur quelqu'un qui ne risquait plus rien, la vie ne l'ayant pas à ce jour beaucoup aidé. C'est donc Frank que nous avons attaché et bâillonné devant ce jeu. Voici, en exclusivité, ses premiers mots depuis sa longue détention. Alfa Wawes, programme d'avant-garde ou sombre arnaque commerciale? Il répond.



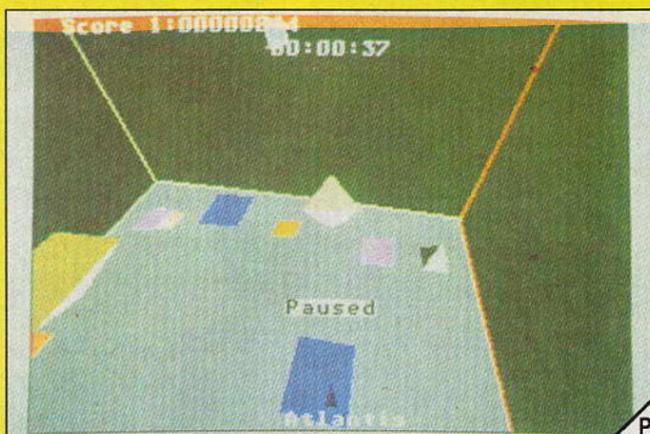
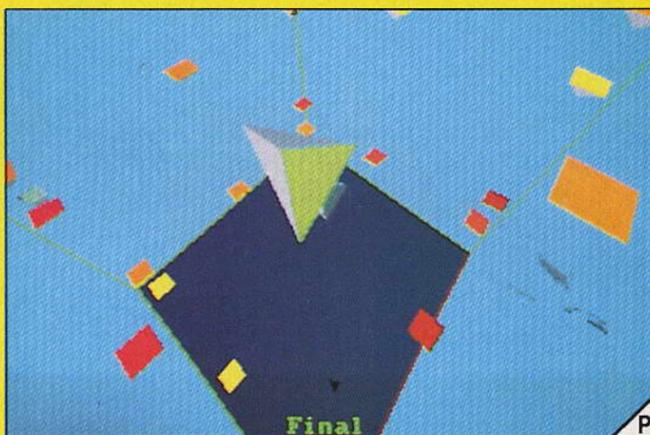
Repoussé de mois en mois, Alpha Wawes est enfin disponible sur micro. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu que l'on peut qualifier d'émotionnel, puisque d'après l'éditeur il est possible d'atteindre un état de veille prédéfini tout simplement en jouant (NDLR: à quand les softs permettant de gagner de l'argent ou de vaincre la calvitie?) Pour cela, il suffit de cliquer sur l'option "émotion" et la mélodie accompagnant le jeu (12 différentes avec carte Ad-lib sur PC) changera suivant votre choix. Le principe est simple, après études des ondes émises par le cerveau, il suffit de renvoyer une fréquence donnée, correspondant à un état donné pour mettre le joueur en condition. C'est précisément ce que devrait réaliser Alpha Wawes, mais personnellement, l'effet n'est pas flagrant! Pour la majorité des gens ne possédant pas de carte sonore, mieux vaut couper le son et attaquer le logiciel sous un autre angle, celui d'un véritable jeu.

En effet, Alpha Wawes est plus qu'une curiosité pseudo-scientifique. Entièrement en 3D, le but est de parcourir, si vous prenez l'option arcade, les différentes pièces d'un niveau (illustrant l'une des aires du cerveau) et les traverser en un temps limité. Pour cela, vous dirigez un mobile (à choisir parmi un panel assez conséquent, chacun possédant des caractéristiques différentes) qu'il vous faudra mener de portes en portes. Car les jonctions entre les pièces, en fait des cubes, se font par l'intermédiaire de portes situées sur les quatre parois du cube et à des hauteurs variables. Pour les atteindre, il faut utiliser une suite de plates-formes prévues à cet effet, le problème étant de se déplacer de l'une à l'autre. La tactique est simple, tout d'abord se placer sur une dalle de couleur située au sol pour commencer à rebondir sur place. Ensuite, et dès que vous pensez être à la hauteur nécessaire, appuyer sur la barre d'espace pour avancer et atteindre une autre plate-forme, ayant toutes la capacité de vous faire rebondir. Et ainsi de suite jusqu'à la sortie.

Pour visualiser le jeu, il existe deux caméras, bougeant suivant un axe vertical pour l'une, horizontal pour l'autre, que vous pouvez moduler à loisir pour obtenir le meilleur angle de vue possible. C'est d'ailleurs très pratique pour connaître votre position par rapport aux dalles, tout cela en fonction de l'ombre portée par votre mobile sur le sol. Bien sûr, en plus de la difficulté initiale du jeu, plusieurs obstacles viendront troubler votre progression. Il peut s'agir d'animaux (comme le tatou par exemple), de dalles mouvantes, de dalles flashantes, de dalles inclinées... Autre élément du jeu, les clés, représentées par des carrés translucides, et disséminées ici et là. Ramassez-les, elles vous serviront ultérieurement pour ouvrir les portes closes.

Dans l'ensemble, Alpha Wawes est un jeu prenant dont la réalisation est excellente avec une très bonne animation 3D et une non moins bonne jouabilité.

Quant à savoir si le jeu peut vous déstresser, je crois que l'acupuncture vous fera plus d'effet... Quoi qu'il en soit Alpha Wawes, basé sur un concept très simple est un jeu d'arcade prenant!



Alpha Wawes / Infogrames

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 79%

SON: 36%

JOUABILITÉ: 90%

INTÉRÊT:

78%

Doc: -

Packaging: -

PC / Amiga / ST (novembre)

Jeu en français

J.D. B.F. R.F.

D.L. S.L. P.Q.

AMIGA
AMSTRAD
ATARI ST

ocean®

Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus prenant de l'année vient d'être converti sur micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués des meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons et restez le calme

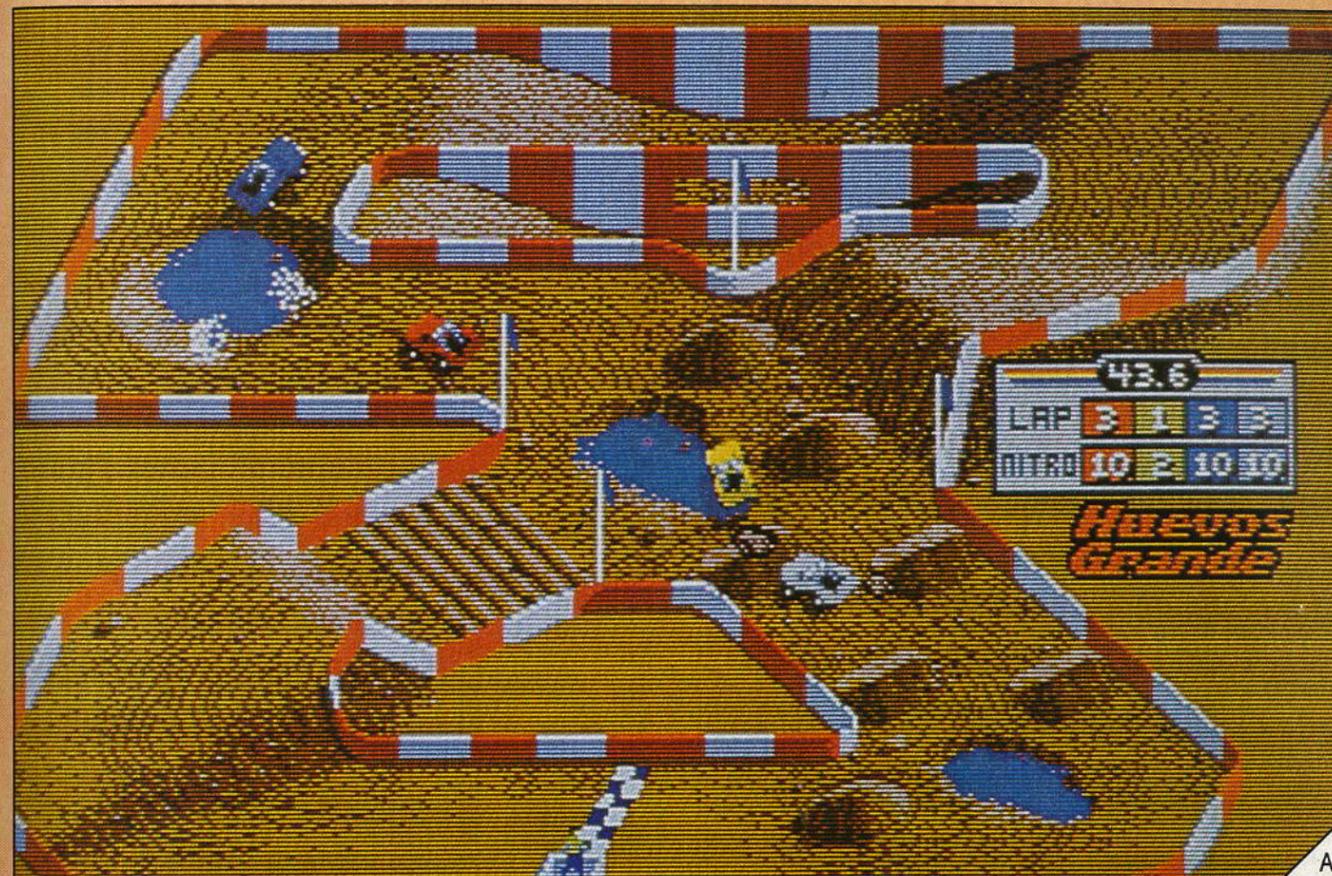
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL:(1) 43350675.

OFF-ROAD RACER

Pour tester ce jeu, il fallait quelqu'un de vraiment incapable. Nous avons donc pris Stéphane. Je voulais dire incapable de conduire, puisque Stéphane promet de passer son permis depuis cinq ans et n'en trouve pas le temps. Peut-être sait-il qu'il ne peut pas conduire trois mètres sans avoir d'accident? Quoi qu'il en soit, il s'est éclaté sur Off-Road Racer, et ce ne sera certainement pas le seul.



Nous avions eu Badlands le mois dernier, mais Virgin frappe décidément très fort avec cette adaptation du jeu d'arcade du même nom, permettant de un à trois joueurs de s'affronter. Ce jeu s'inspire une nouvelle fois du mythique Supersprint, mais apporte bien sûr quelques nouveautés indispensables à son succès. Pour commencer, la vue n'est pas de dessus mais en trois quarts, ce qui donne plus de relief au jeu. Tenez, pendant qu'on parle de relief, voilà une des grosses nouveautés d'Off-Road Racer! Le terrain, qui était plat dans tous les jeux du genre, est ici un véritable champ de bataille tant il est accidenté, avec des buttes, cratères, mares, et j'en passe. A ce niveau-là, ce n'est plus de la course, c'est du suicide! Côté jeu, Off-Road Racer propose huit circuits aussi délirants que différents. Afin de pouvoir continuer votre partie, vous devez arriver impérativement avant les voitures contrôlées par l'ordinateur, et obligatoirement premier lorsque vous jouez seul! Le maniement



DANS LE PROCHAIN NUMERO DE GENERATION 4...

DE NOMBREUX TESTS, AVEC ENTRE AUTRES: OBITUS, AWESOME, EPIC, BATTLE COMMAND, XYPHOS, SECRET CRIMINAL INVESTIGATIONS, BILLY THE KID, SPEEDBALL 2, SAVAGE EMPIRE, TEAM YANKEE, S.T.U.N. RUNNER, JUDGE DREDD, DICK TRACY, ROBOCOP 2, TOTAL RECALL ET BIEN D'AUTRES...

DES PREVIEWS A NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE...

LA LISTE DES NOMINÉS POUR LES 4 D'OR 1990. VOTEZ POUR ÉLIRE LES MEILLEURS PROGRAMMES DE L'ANNÉE.

UN GRAND DOSSIER INCROYABLE SUR LE FUTUR DU JEU INFORMATIQUE ET VIDÉO.

DES SUPER CONCOURS.

UNE RUBRIQUE CONSOLE A S'EN DÉCROCHER LA MACHOIRE!!!

UN NOMBRE DE PAGE SANS PRÉCÉDENT.

des voitures est simple, la jouabilité étant en plus assez bien ajustée. Durant la course, lorsque vous voulez soit rattraper vos adversaires, soit les larguer, vous pouvez, en appuyant simplement sur le bouton du joystick, envoyer une charge de nitro dans votre moteur, ce qui donne l'espace d'un instant à votre voiture une vitesse supersonique... Profitez-en pour parcourir le plus de terrain pendant ce temps, et ainsi avoir plus de chance de remporter la course tranquillement. Durant la course apparaissent aléatoirement des bonus d'argent de nitro, qu'il faut s'empresser de ramasser. Des bonus équivalents sont également remis en fonction de votre place à l'arrivée. Avec tout l'argent amassé, vous avez la possibilité de mieux équiper votre voiture, que ce soit pour la vitesse maximale, l'accélération, les pneus, le châssis, ou l'efficacité de votre nitroglycérine que vous augmentez. Très prenant, particulièrement bien réalisé, Off Road-Racer est une adaptation vraiment bien réussie, et qui plaira à tous. Le jeu à plusieurs est bien évidemment le plus intéressant, mais on s'amuse déjà beaucoup seul contre l'ordinateur. Un nouveau hit signé Grafitgold!

Off Road-Racer / Virgin Games

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 72%

SON: 68%

JOUABILITÉ: 90%

INTÉRÊT:

87%

Doc: -

Packaging: -

Amiga / ST (novembre)

Jeu en anglais

J.D. B.F. R.F.

F.L. D.L. P.Q.

4 4



SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Grand fan d'aventure, Didier a toujours été passionné par les pirates et leurs bateaux. Il avoue même avoir un jour eu l'occasion de naviguer sur l'un d'eux, dans une bouteille de whisky. Retrouver toute l'action des romans de cape et d'épée, voilà ce que propose ce nouveau jeu de Lucasfilm Games. Analyse complète par le petit Didier.



Lucasfilm Games sort sur PC son nouveau jeu d'aventure, utilisant comme pour "Indiana Jones and the Last Crusade" un système de jeu très pratique. Avec une douzaine de verbes, un inventaire simple à visualiser et uniquement la souris comme outil, vous allez être conquis par la clarté et la facilité d'utilisation de cette interface de commande. En cliquant sur les mots en bas de l'écran, vous allez pouvoir effectuer pas mal d'actions. L'histoire se déroule aux Caraïbes, sur une île peuplée essentiellement de pirates (morts, vivants ou les deux). Votre but est bien sûr de devenir un des leurs. Pour ce faire, vous allez voir les trois pirates dirigeant cette communauté assez particulière, pour apprendre à devenir pirate. Ils vous demandent donc de remplir trois quêtes,

avant de pouvoir accéder à ce titre "honorifique". La première consiste à apprendre le maniement de l'épée. Il faut bien sûr en trouver une, apprendre à la manier, et surtout vaincre le Maître d'Armes de l'île. Bien des surprises vous attendent, car comme vous l'apprenez rapidement, ce qui fait la différence entre deux combattants lors d'un duel au sabre, c'est l'aptitude à déconcentrer l'adversaire. Au cours d'un combat, vous devez donc insulter l'ennemi et lui répondre de façon appropriée, en choisissant parmi une dizaine de phrases percutantes. La deuxième quête vous oblige à aller cambrioler la maison du gouverneur. Quelques obstacles rendent bien sûr la chose délicate. La dernière mission, essentielle, vous envoie à la recherche du fabuleux trésor caché, dit-on sur l'île. En plus de ces missions, vous allez être opposé à un terrible pirate mort-vivant, seul détenteur du formidable secret de "Monkey Island". Quel est-il ? Nul ne le sait, mais seul un



grand pirate peut le découvrir. Toute votre aventure est parsemée d'embûches, d'énigmes, de pièges, et seule votre perspicacité viendra à bout de ces difficultés. L'ambiance du jeu est vraiment géniale, les personnages, les lieux et les situations relevant de clichés propres à tous les livres, et les films mettant en vedette ces "héros". Qui plus est, l'humour est toujours aussi dévastateur, ce qui est normal puisque c'est l'auteur de Maniac Mansion, Zak Mak Kraken et Indiana Jones III qui est à l'origine du scénario. Les dialogues, les combats (à coups d'insultes), les situations et les personnages rencontrés, tout est drôle et sympathique, ce qui n'enlève rien cependant à l'intérêt de l'aventure. Une fois de plus les graphismes se sont améliorés. La version PC, en 16 couleurs "seulement", est une merveille pour ce qui est de la mise en valeur et de l'utilisation de ces 16 teintes. Avec en plus des scrollings fluides entre certains écrans contigus, des sprites du personnage qui rapetissent quand il s'éloigne vers le fond de l'écran, et qui

s'agrandissent quand il vient au premier plan, des scènes animées magnifiques, nombreuses et à mourir de rire... Ce jeu possède des qualités graphiques impressionnantes. Même les sons PC et la musique sont corrects, et deviennent fabuleux pour peu que vous possédiez une carte, rajoutant encore un peu à l'atmosphère d'exotisme et d'aventure. Encore plus intéressant que Indiana Jones and The Last Crusade, ce logiciel est encore plus amusant et surtout mieux réalisé. Il est à espérer que les versions Amiga et ST seront autant de réussites. De même, la traduction du jeu en français ne devrait pas tarder. Malgré la difficulté de traduire le langage très... populaire, employé par ces pirates, je ne m'inquiète pas trop quant à la capacité de Lucasfilm Games à nous mitonner une traduction à la fois juste et dans l'esprit du jeu. Un superbe jeu d'aventure, plus passionnant que Indy et qui va faire un malheur dans les foyers français.



Secret Of The Monkey Island / Lucasfilm

GRAPHISME: 88%

ANIMATION: 90%

SON: 71%

JOUABILITÉ: 30%

INTÉRÊT:

95%

Doc: 7/10

Packaging: 9/10

PC (en vente)

Amiga / ST (début 91)

Jeu en français

J.D. B.F. R.F.

F.L. S.L. P.Q.

5 5 5



NO EXIT

Un nouveau jeu de combat, un nouveau test pour Jean, spécialiste en la matière. Il est vrai qu'à chaque fois qu'il sort dans la rue, il se fait agresser, piquer son vélo, casser sa voiture, voler un goéland... Alors Jean s'entraîne à l'auto-défense, surtout sur micro, de peur de se faire mal. Il vous parle du nouveau Coktel Vision.



Si, à première vue, ce jeu ne s'annonçait pas des plus intéressants, je me suis rendu compte qu'il devait tout de même avoir quelque chose pour moi, puisque après quatre jours, je m'amuse toujours avec.

Dans No Exit, vous jouez le rôle d'un homme qui se retrouve dans un monde cauchemardesque, peuplé de créatures aussi étranges qu'immondes. Seul, il va devoir les combattre une à une et

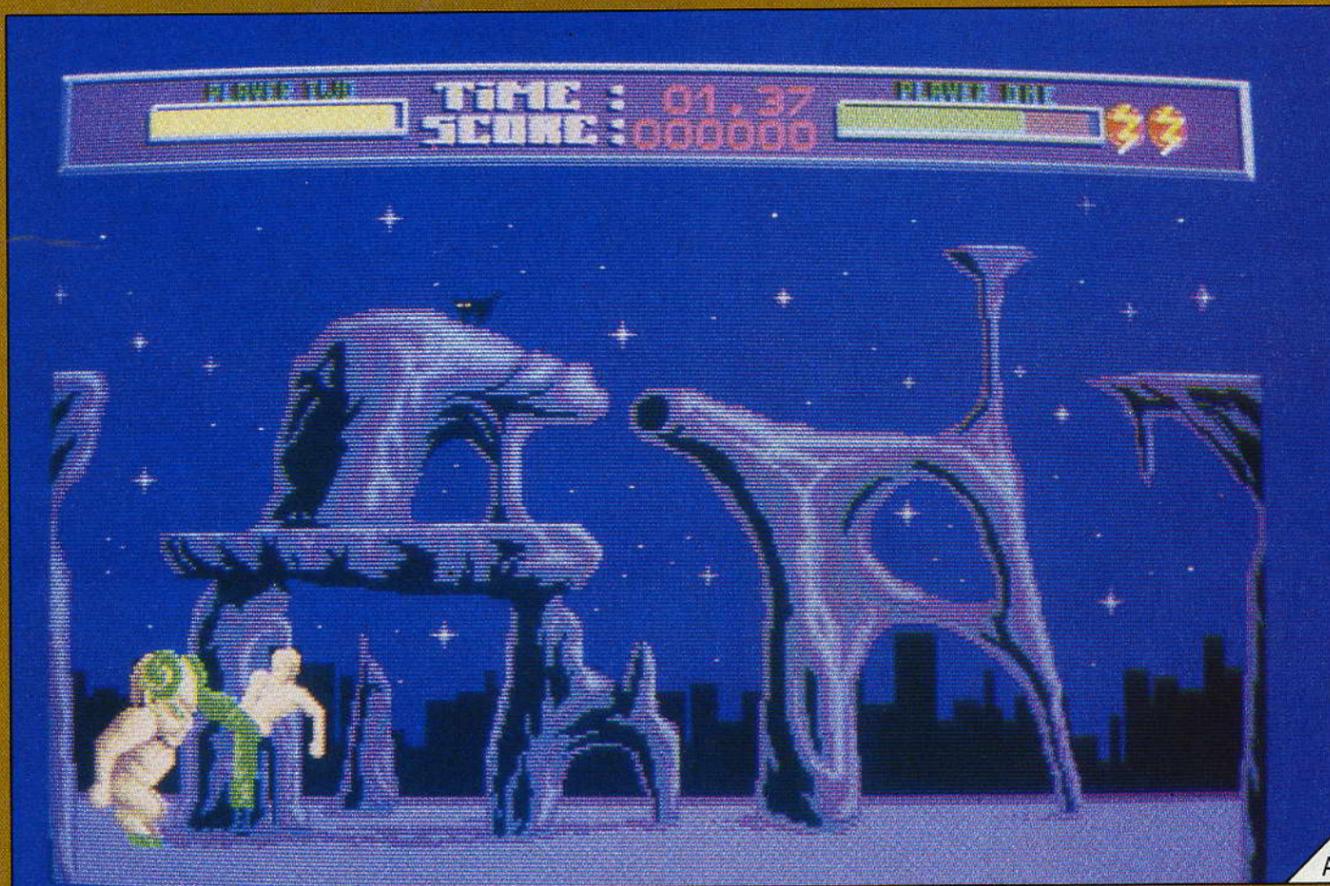
lutter pour sa survie, s'il veut avoir un jour une chance de revenir dans son monde.

Le plus étonnant dans No Exit, en dehors des graphismes assez sympathiques, est l'animation des personnages vraiment réussie. Le joueur peut effectuer bon nombre de coups, certains faisant plus de dégâts que d'autres à votre adversaire. Il est également possible de parer les coups qu'envoient vers vous les monstres. Histoire de vous aider, vous disposez d'un pouvoir qui vous permet de vous transformer trois fois en un monstre très puissant, ce qui aide à remporter la victoire de temps à autre. Profiter cependant rapidement de ce pouvoir, car vous ne demeurez pas longtemps sous la forme d'un colosse...

Sans atteindre la qualité d'Oriental Games, testé le mois dernier,

No Exit est un jeu de combat qui plaira à certains. Avec ses options permettant à deux joueurs de participer en même temps, et certains paramètres réglables, il possède quelques atouts pour lui. Reste la durée de vie qui ne me paraît pas être très longue, le logiciel étant assez répétitif.

No Exit / Tomahawk	
GRAPHISME: 60%	Doc: 6/10
ANIMATION: 81%	Packaging: 5/10
SON: 59%	Amiga / PC / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 70%	Jeu en français
INTÉRÊT:	S.L. B.F. R.F.
59%	F.L. D.L. P.Q.



Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...

PC Engine
LA DIFFERENCE!



CD ROM + CORE GRAFX
3990 Frs*

CORE GRAFX
+ 1 jeu 1290 Frs*
CD ROM
2990 Frs*

PC Engine

VU A
LA TELE

IMAGE PLEIN
ECRAN, QUALITE
D'IMAGE ET RAPIDITE
DE JEU DES MACHINES
D'ARCADE A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA
DISPONIBLES DE 299 Frs A 399 Frs
COMPATIBLES AVEC LA CORE
GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA
FUTURE NECPORTABLE.



SUPER GRAFX
2490 Frs*

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.
GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16)99.08.90.77

*Prix publics conseillés.



SODIPENG
(16)99.08.89.41
HOT LINE (16)99.08.95.72

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS
CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

WINGS OF DEATH

Encore un shoot'em'up de Thalion, genre qui ne leur a jusqu'à ce jour que très peu réussi. Frank Ladoire s'est arraché les cheveux (oops, le cheveu) en testant Wings Of Death, et vous donne ses conclusions.



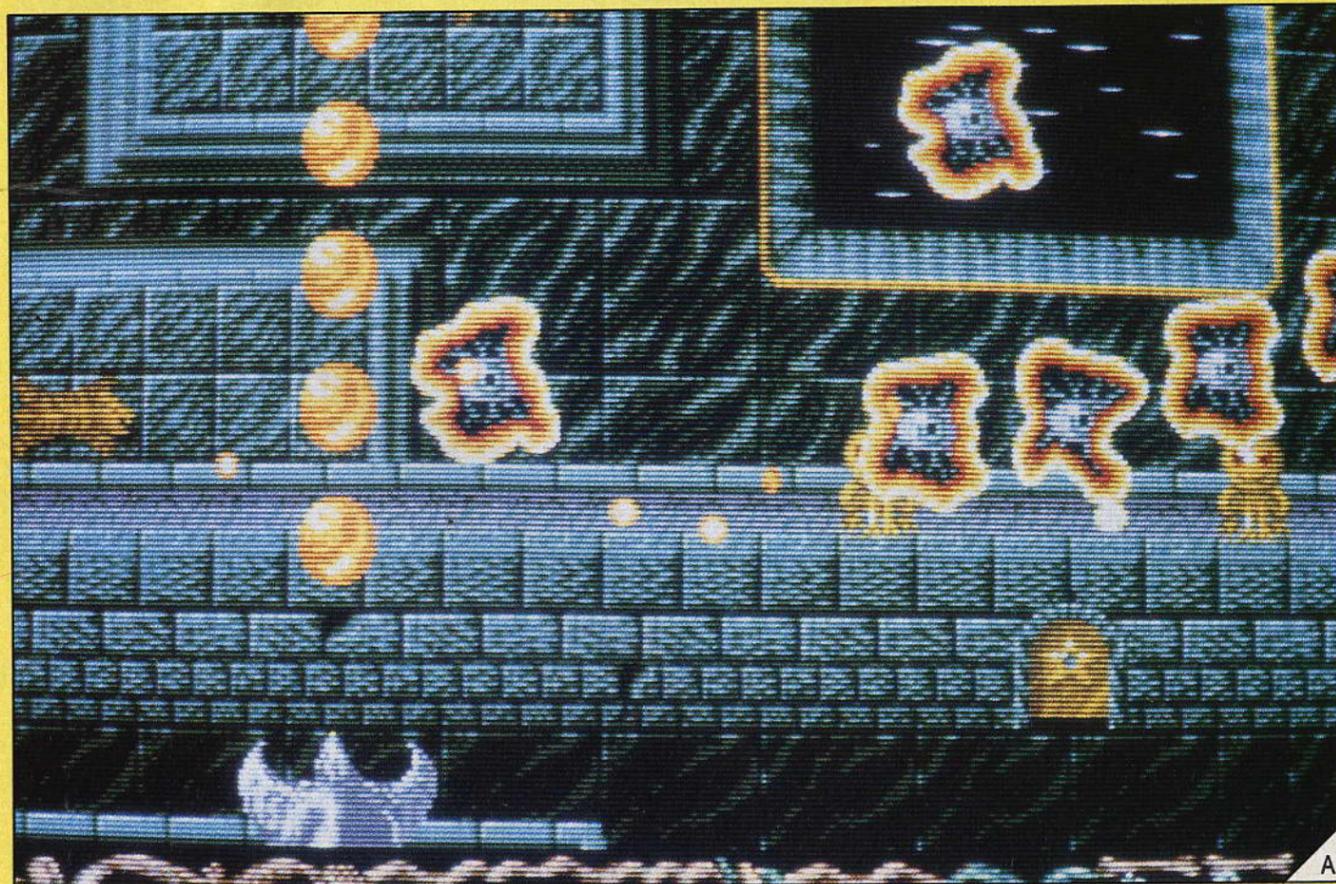
Dans votre lutte contre la sorcière Xandriia, vous venez de perdre l'avantage. Le magicien que vous étiez vient en effet d'être transformé en chauve-souris géante, et votre château sert maintenant de repaire à Xandriia. Le seul moyen que vous ayez de recouvrer votre apparence humaine est de partir à sa recherche et de la forcer à prononcer le sort approprié à votre place.

Et voilà, c'est parti pour un shoot'em up à scrolling vertical comportant sept niveaux! Durant votre périple, vous rencontrerez de nombreux monstres et devrez subir de non moins nombreuses mutations pour, au final, vous retrouver plus fort que jamais. Les ennemis sont de plusieurs types: dragons, bipèdes, vers, boules... Au début de la partie vous disposez d'un simple tir, mais il vous est possible d'augmenter votre puissance de feu et même de changer d'armes, ce changement s'effectuant au travers de petites pastilles, laissées par des adversaires morts, chacune vous transformant en une nouvelle créature. L'aigle possède un tir nourri, l'insecte lance des projectiles triangulaires, le dragon crache du feu, et le griffon possède des balles. Mais ces pastilles peuvent contenir d'autres bonus comme le drone chasseur, boule d'acier à tête chercheuse se fixant sur un ennemi, le drone destructeur, autre boule d'acier tournant autour de vous et détruisant tout ce qu'elle touche, ou encore la bombe sophistiquée anéantissant tous



les ennemis à l'écran. Enfin, dernière catégorie de bonus, l'énergie, l'autofire, une vie supplémentaire, des points... Si le jeu est somme toute assez classique sur le fond, il l'est beaucoup moins sur la forme. En effet, tournant sur toutes les versions d'Atari ST, Wings Of Death utilise complètement les quelques nouveautés techniques du STE. C'est ainsi que nous avons droit à une véritable musique sur ST avec de vrais instruments. De plus, le blitter n'a pas été oublié, la vitesse du jeu s'en ressentant sensiblement. En revanche, autant la version ST est excellente, autant la version Amiga est décevante. En tout point semblable au ST, Wings Of Death est largement surclassé par des logiciels spécifiquement développés pour Amiga.

Wings Of Death / Thalion					
GRAPHISME: 73%		Doc: 7/10			
ANIMATION: 71%		Packaging: 8/10			
SON: 90%		Amiga / ST (en vente)			
JOUABILITÉ: 80%		Jeu en anglais			
INTÉRÊT:		J.D.	B.F.	R.F.	
76%		D.L.	S.L.	P.Q.	
A			3		S

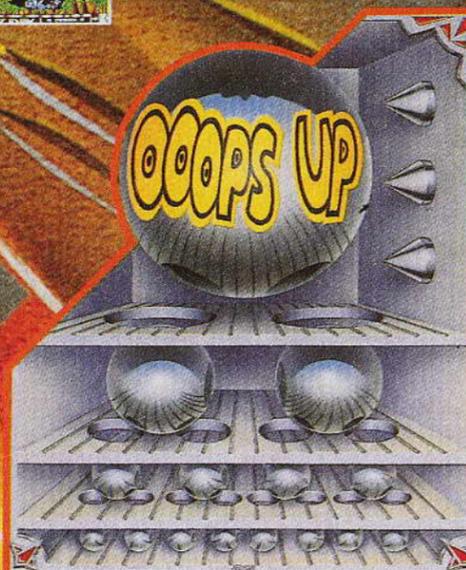


Un Shoot-em-up au rythme époustoufflant!
Disponible sur Amiga

ZIRIAX



OOOPS UP

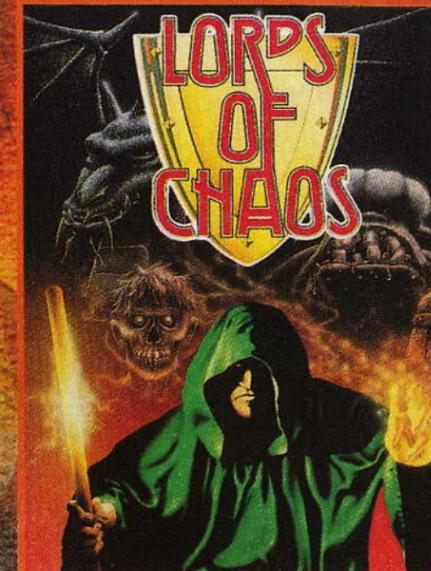


100 niveaux d'arcade dont vous ne décrocherez pas!
Disponible sur Amiga, bientôt sur ST et PC.



HELTER SKELTER

Un jeu d'arcade aussi simple que prenant.
Disponible sur Amiga, ST, PC et Amstrad D & K7.



Une grande aventure en version française intégrale!
Disponible sur Amstrad D & K7, bientôt sur ST, Amiga et PC.



Un adorable petit shoot-em-up style dessin animé.
Disponible sur Amiga.

BOMBER BOB



PRETS POUR LES
NUITS BLANCHES?

DISTRIBUES PAR
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TÉL : (16-1) 48.57.65.52

NITRO

Toujours aussi doué pour la conduite (sur circuit 24), Stéphane se lance cette fois-ci dans une course un peu plus violente que d'habitude, puisque le dernier Psygnosis vous autorise à écraser les piétons pour obtenir des points supplémentaires. Le premier jeu Psygnosis à ne pas reposer sur des capacités techniques démentes est-il bon?



Après Badlands et Off-Road Racer, voilà que Psygnosis propose à son tour un jeu inspiré du mythique Supersprint d'Atari. Nitro, comme les deux autres, permet à 1 à 3 joueurs de participer à des courses variées. Le maniement des voitures est assez simple, puisqu'il suffit de presser le bouton pour accélérer, et d'utiliser le joystick pour tourner. Côté représentation visuelle, Nitro se rapproche très fortement de Hot Road, puisque l'écran scrolle verticalement, dévoilant la piste au fur et à mesure. Vous devez bien sûr éviter tous les obstacles de la route, qui vous ralentissent fortement quand ils ne vous bloquent pas carrément. Dans ce jeu, tant que vous avez encore du fuel dans votre réservoir, vous pouvez continuer la course suivante. Seulement, si jamais en cours de course vous vous retrouvez sans une goutte d'essence, c'est la fin de la partie pour vous! Par contre, vous n'avez pas d'impératif de place à obtenir à chaque course, ce qui permet d'arriver dernier et de continuer quand même à jouer. Cependant, vous gagnez un bonus de fuel selon votre place. Vous avez également la possibilité de récupérer de tels bonus sur la route, mais aussi de l'argent, ou de pastilles qui vous donnent une super-vitesse durant quelques secondes. Les circuits sont très simples au début, mais se compliquent rapidement, avec quelques nouveautés de temps en temps. Vous aurez à faire à des circuits de nuit, où seuls vos phares éclairent un peu la route, ou encore certains où écraser les piétons vous obtenez des points supplémentaires. Entre chaque course, selon

l'argent dont vous disposez, vous avez la possibilité d'acheter de l'équipement pour aller plus vite, accélérer plus fort, avoir un châssis plus résistant, bref être plus efficace. Au final, Nitro est un jeu dont la réalisation n'est pas à la hauteur des jeux Psygnosis habituels, mais assez prenant et amusant. Dans le genre, je préfère quand même Off-Road Racer, mais Nitro trouvera des adeptes.



Nitro / Psygnosis		
GRAPHISME: 64%		
ANIMATION: 74%		
SON: 62%		
JOUABILITÉ: 80%		
INTÉRÊT: 75%		
Doc: 7/10 Packaging: 8/10		
Amiga / ST (en vente)		
Jeu en anglais		
J.D.	B.F.	R.F.
F.L.	D.L.	P.Q.

VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES BOUTIQUES PC ENGINE

LES CONSOLES ET LES JEUX
PC ENGINE SONT EN VENTE
PRES DE CHEZ VOUS

06 ESPACE SORBONNE
22, rue Masséna
06000 Nice
Tél: 93.88.31.32

GAME'S
67, Bd du Maréchal Juin
06800 Cagnes s/ Mer
Tél: 93.22.55.21

13 C.I.M
59, Bd Jean Mermoz
Immeuble le Versailles
13007 Marignane
Tél: 42.77.73.70

DIGITAL DREAM
1, rue du Dragon
13006 Marseille
Tél: 91.81.26.44

MEGASTORE
75, rue St Ferreol
13006 Marseille
Tél: 91.55.55.00

BIRD'S
58, Bd Bailla
13006 Marseille
Tél: 91.78.08.25

CARREFOUR
Av. Pierre MÉRIMÉE
13014 Marseille
Tél: 91.98.90.07

DELTA LOISIRS
84, Av. Cantini
13272 Marseille
Tél: 91.79.91.15

C.B.I
6, rue Mazarine
13100 Aix en Provence
Tél: 42.27.00.40

CARREFOUR VITROLLES
RN 113 Quartier Griffon
13127 Vitrolles
Tél: 42.75.82.00

AUCHAN AUBAGNE
Route de Gemenes
13400 Aubagne

20 BLANC MUSIQUE
6, rue Stepanopoli
20000 Ajaccio
Tél: 95.21.07.62

26 ETS JOLIVET
113, rue P. Julien
26200 Montélimar
Tél: 75.51.05.74

27 LABYRINTH
13, rue du Quai
27400 Louviers
Tél: 32.40.28.61

CHIC CHIC VIDEO
C.C La Rocade
27500 Pont Audemer
Tél: 32.41.36.08

33 MEGASTORE BORDEAUX
Place Gambetta
33000 Bordeaux
Tél: 56.51.10.98

34 COCONUT
C.C Le Triangle niveau bas
34000 Montpellier
Tél: 67.58.58.88

SORO
8/9, rue Fourrier
34500 Beziers
Tél: 67.28.40.56

35 RALLYE RENNES
route de St Malo
35760 St Grégoire
Tél: 99.59.21.51

38 COCONUT
8, Cours Berriat
38000 Grenoble
Tél: 76.50.99.41

42 MICROSPOT
56, rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
Tél: 77.33.12.52

48 TROPIC
06, rue Chaptal
48000 Mende
Tél: 66.65.05.41

56 LA BOUQUINERIE
7, rue du Port
56100 Lorient
Tél: 97.21.26.12

59 CONTINENT
59, Av. du Grand Cottigny
59290 Wasquehal
Tél: 20.72.44.21

DIGIT CENTER
C.C V2
59650 Villeneuve D'Ascq
Tél: 20.47.44.23

60 MAJUSCULE
20, rue St Pierre
60000 Beauvais
Tél: 44.45.50.50

QUENEUTTE
22, rue de la République
60105 Creil
Tél: 44.25.04.26

62 MAJUSCULE DUMINY
48, rue Faïdherbe
62200 Boulogne s/ Mer
Tél: 21.87.43.44

63 NEYRIAL
1, Cours Sablon
63800 Clermont Ferrand
Tél: 73.93.94.38

64 BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél: 59.83.78.78

BASE 4
43, Av. J.L Laporte
64600 Anglet
Tél: 59.52.47.51

65 BASE 4
57, Bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél: 62.51.36.13

67 RADIO TELE PHILIPS
100, Grande Rue
67100 Saverne
Tél: 88.91.14.39

68 HYPERMEDIA
17, rue Jean Monnet
68100 Wittenheim
Tél: 89.50.35.30

CORA HYPERDORNACH
258, rue de Belfort
68200 Mulhouse
Tél: 89.59.55.00

69 GENERAL VIDEO
39/41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél: 72.00.96.96

MAJUSCULE LYON
7, Cours Gambetta
69003 Lyon
Tél: 78.60.33.60

AUCHAN ST PRIEST
ZAC du Champs du Port
69800 St Priest
Tél: 78.41.81.18

74 NEURONES BOUTIQUES
11, rue de la Préfecture
74000 Annecy
Tél: 50.51.58.70

TEMPS X
Galerie Royal Center
74000 Annecy
Tél: 50.45.46.19

75 MEGASTORE
52/60 Av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél: (1)40.74.06.48

GENERAL VIDEO
10, Bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél: (1)42.06.50.50

COCONUT
13, Bd Voltaire
75011 Paris
Tél: (1)43.55.63.00

COCONUT
41, Av. de la Grande Armée
75016 Paris
Tél: (1)45.00.69.68

SHOOT AGAIN
145, rue des Flandres
75019 Paris
Tél: (1)47.76.43.03

92 HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne Billancourt
Tél: (1)48.25.39.83

AUCHAN LA DEFENSE
C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux
Tél: (1)47.76.43.03

94 CONTINENT ORMESSON
Route nationale 4
94490 Ormesson
Tél: (1)45.76.96.40

95 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue du Bas Noyer
95160 Eragny
(ouverture novembre)

CONTINENT ST BRICE
Av. Robert Shuman
95350 St Brice La Forêt
Tél: 39.92.66.83

77 HYPERMEDIA
C.C Les Villiers
77195 Dammarie les Lys
Tél: 64.87.64.87

HIGH SCORE
C.C Boissenart 13 rue du Fer
77176 Melun Sénart
Tél: (1)64.41.88.98

CONTINENT TORCY
Route de Croissy
77200 Torcy
Tél: (1)60.05.90.05

78 CONTINENT
RN 13
78240 Chambourcy
Tél: (1)39.65.56.66

AUCHAN PLAISIR
Chemin départemental 161
78370 Plaisir
Tél: (1)30.55.80.35

84 AUCHAN AVIGNON
RN 542 ZAC du St Tronquet
84130 Le Pontet
Tél: 90.23.20.20

BOULANGER AVIGNON
C.C Auchan
84130 Le Pontet
Tél: 90.31.46.38

86 MAJUSCULE
3, bis rue de l'Eperon
86000 Poitiers
Tél: 49.41.05.53

91 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue J. Cocteau
91100 Corbeil
Tél: (1)64.96.94.62

CONTINENT
La croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois
Tél: (1)69.01.20.04

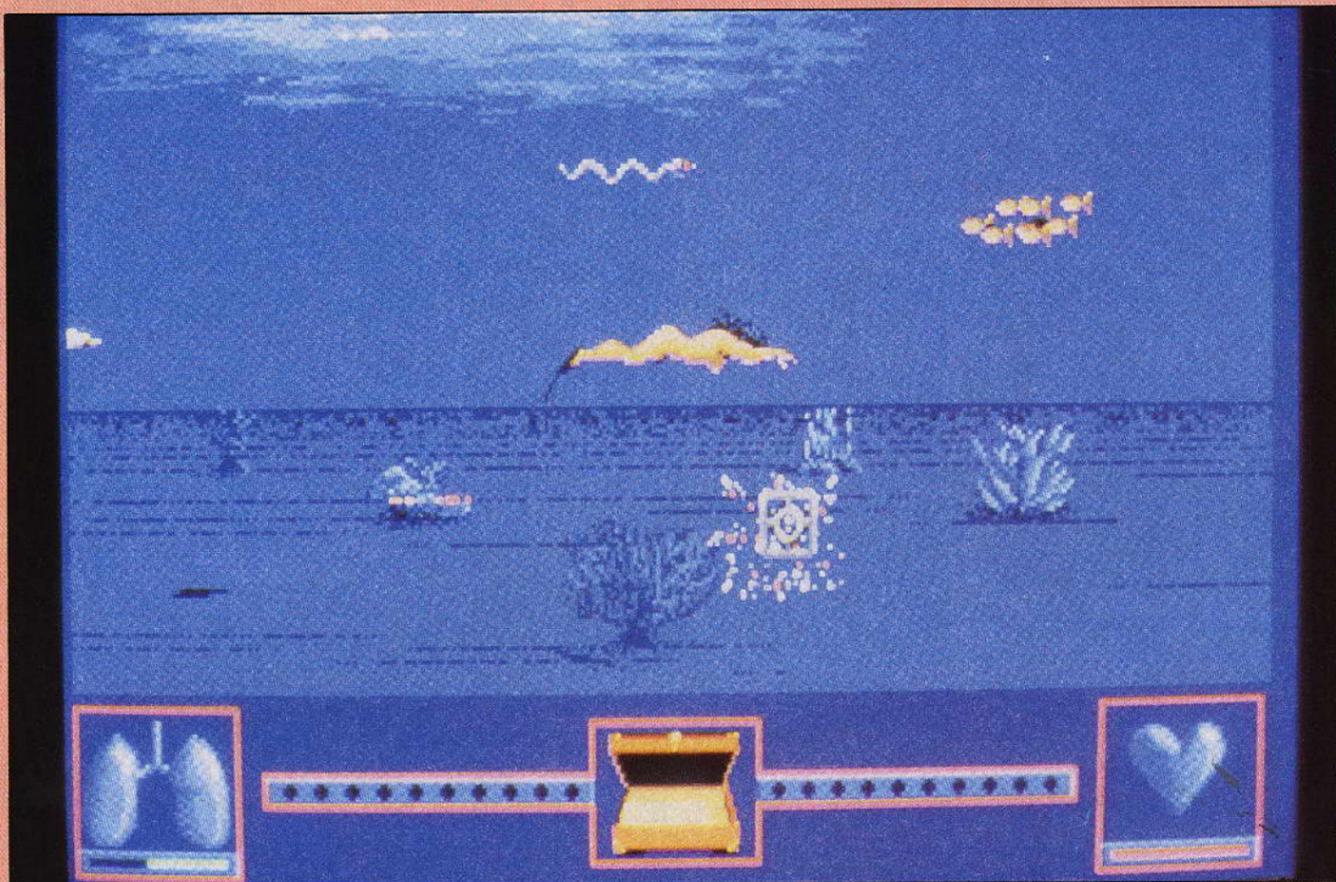
CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE

CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72

DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41



GEISHA

Considéré comme la suite d'Emmanuelle, Geisha en reprend l'esprit et pousse même un peu plus loin l'érotisme informatique. Cette fois-ci, le personnage principal se nomme Eve, symbole mondial de la sensualité, et toute l'action est en fait une recherche effrénée de sa personne. En effet, alors que cette dernière posait pour vous lors d'une séance photos, deux hommes firent irruption dans votre appartement, et l'enlevèrent sans que vous ayez pu esquisser le moindre geste. D'après le signalement des deux hommes, il ne fait aucun doute dans votre esprit que les kidnappeurs étaient des yakousas, hors-la-loi peuplant la mafia japonaise.

Votre première réaction fut de vous jeter dans le premier avion pour Tokyo. Le logiciel débute réellement à cet instant, et plus précisément lorsque vous prenez possession de votre chambre à l'hôtel.

En arrivant dans ce pays dont vous ignorez tout, votre regard est tout d'abord attiré par un magasin de micro-informatique. C'est d'ailleurs dans ce dernier que vous découvrez une toute nouvelle machine électronique, l'Hypermed. Ce petit module multimédia vous permet une connexion rapide sur toutes sortes de services télématiques...

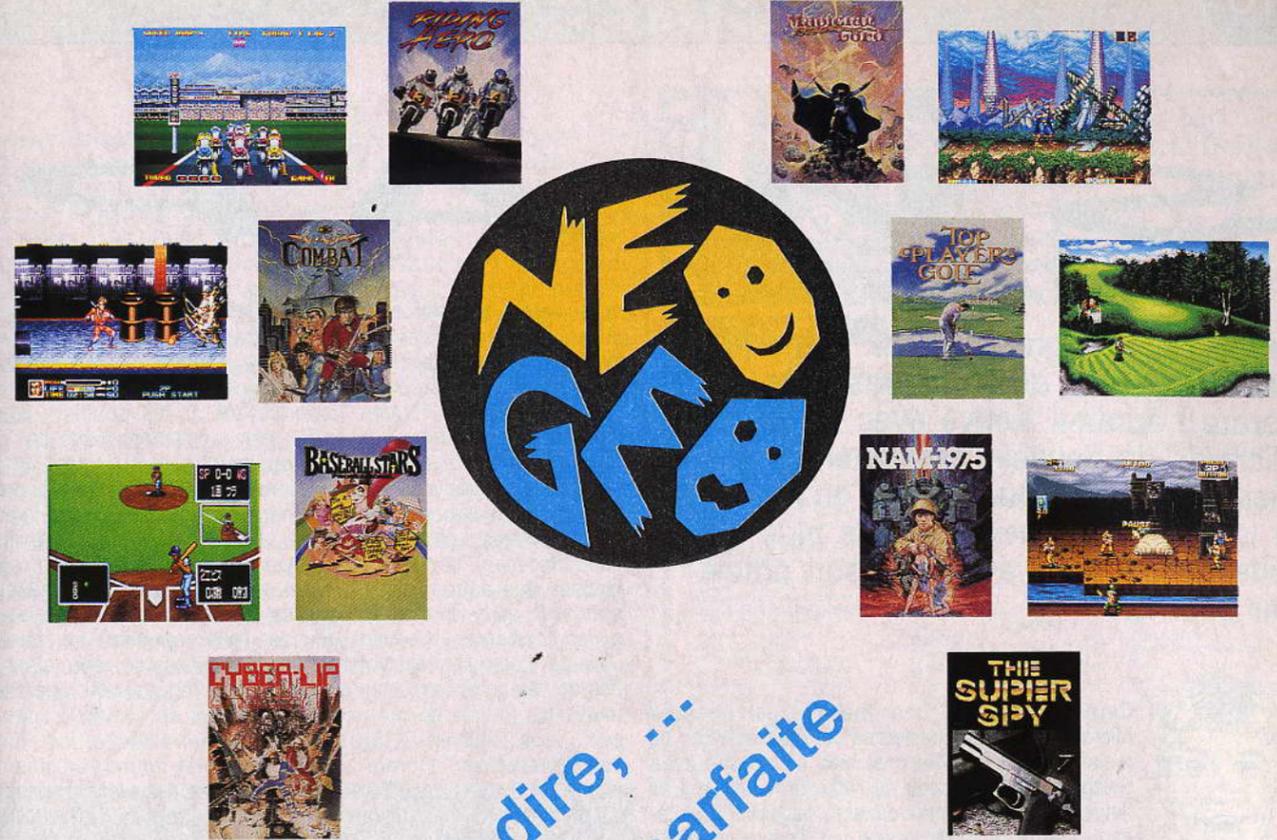
Allongé sur le lit de votre chambre et réfléchissant à Eve, vous commencez à explorer les possibilités de votre dernière acquisition et tombez sur un service de voyance, dont vous découvrez bien vite qu'il peut avoir un rapport avec la disparition d'Eve. De fil en aiguille, vous commencez à cerner les différents camps et appre-

nez que la personne détenant Eve se nomme Napadami. C'est également l'heure des alliances providentielles et des investigations diffuses. A vous de jouer!

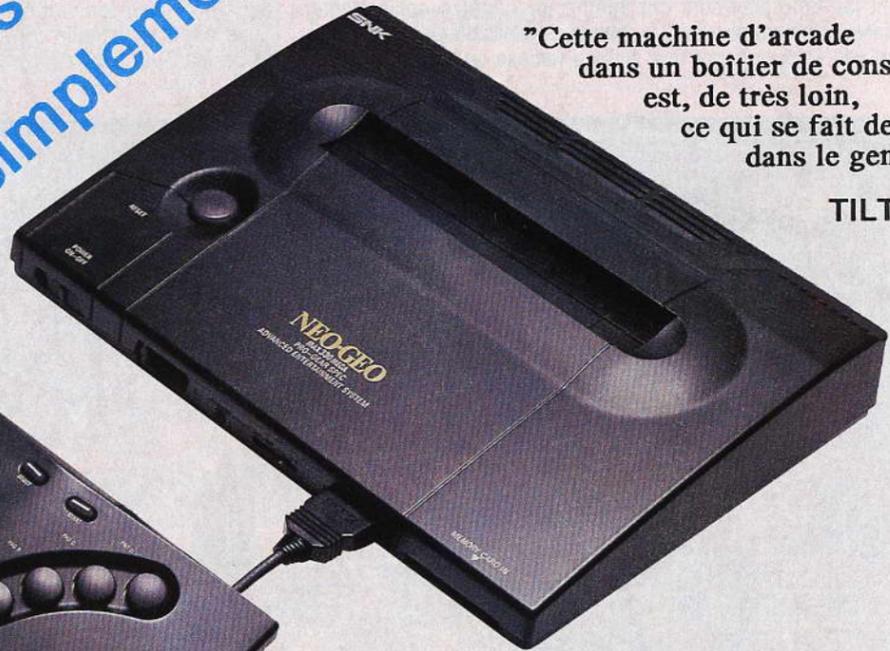
Au niveau de la réalisation, Geisha est avant tout un jeu d'aventure, ce qui signifie des suites d'écrans représentant les lieux visités et des informations écrites résumant l'action. Mais Geisha comporte certaines phases d'actions illustrant les faits et gestes du héros, ou les challenges auxquels il doit participer, poussé qu'il est par les hommes de Napadami. C'est ainsi que vous prendrez part à une partie de cartes érotique dont les règles sont exposées dans la doc, essayerez les holo-sensations du temple de Jade, accompagnerez une plongeuse à la recherche de perles dans un bassin... De plus vous avez l'occasion de jouer avec de petits jeux d'arcade, toujours par le biais de l'Hypermed.

La réalisation de Geisha est bonne, même si la qualité graphique générale n'est pas exceptionnelle (toutefois pour les connaisseurs, il est facile de reconnaître certains salariés de la société Tomahawk!). La résolution de Geisha est assez simple, toutes les actions sont en fait liées entre elles, et le jeu se place donc plutôt en logiciel initiatique. Les habitués de ce type de jeu risquent de s'ennuyer quelque peu.

Geisha / Tomahawk	
GRAPHISME: 87%	Doc: - Packaging: -
ANIMATION: 75%	PC / Amiga / ST (novembre)
SON: 57%	Jeu en français
JOUABILITÉ: 15%	J.D. B.F. R.F.
INTÉRÊT:	D.L. S.L. P.Q.
67%	P 3



N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

JOYSTICK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

SWAP

Frank Ladoire, grand fan de Tetris (il peut jouer plus de 90 heures sans perdre!) aurait-il trouvé avec le nouveau Microïds un nouveau passe-temps. Visiblement, puisque depuis qu'il a reçu le logiciel, nous ne le voyons plus à la rédaction. Il nous a envoyé son article par courrier.

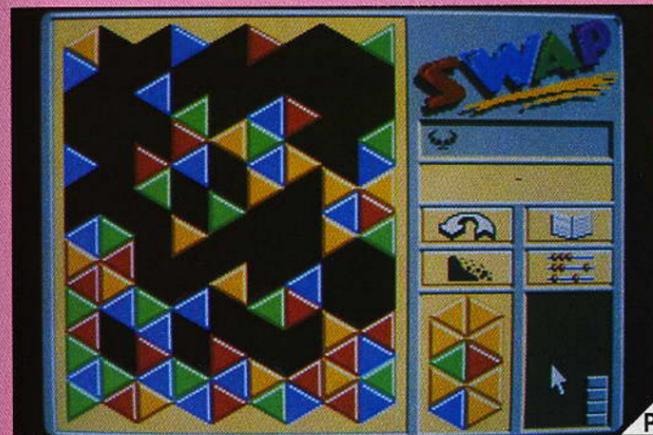


Cela deviendrait-il une habitude de retrouver Microïds parmi les meilleures sociétés éditrices du mois? C'est encore le cas dans ce numéro avec Swap! Il s'agit d'un jeu de réflexion, comme il en fleurit une bonne demi-douzaine par mois maintenant, depuis la mode lancée par Tetris. Toutefois, et pour la première fois (si, si, c'est vrai!) le concept du jeu est totalement novateur, et Swap est sans aucun doute le soft le plus abouti que nous ayons eu en catégorie réflexion. A la limite, il pourrait paraître trop difficile, mais heureusement les programmeurs ont intégré un système complètement modulable, permettant à tout à chacun de s'essayer au jeu. Devant vos yeux apparaît une surface remplie de formes géométri-

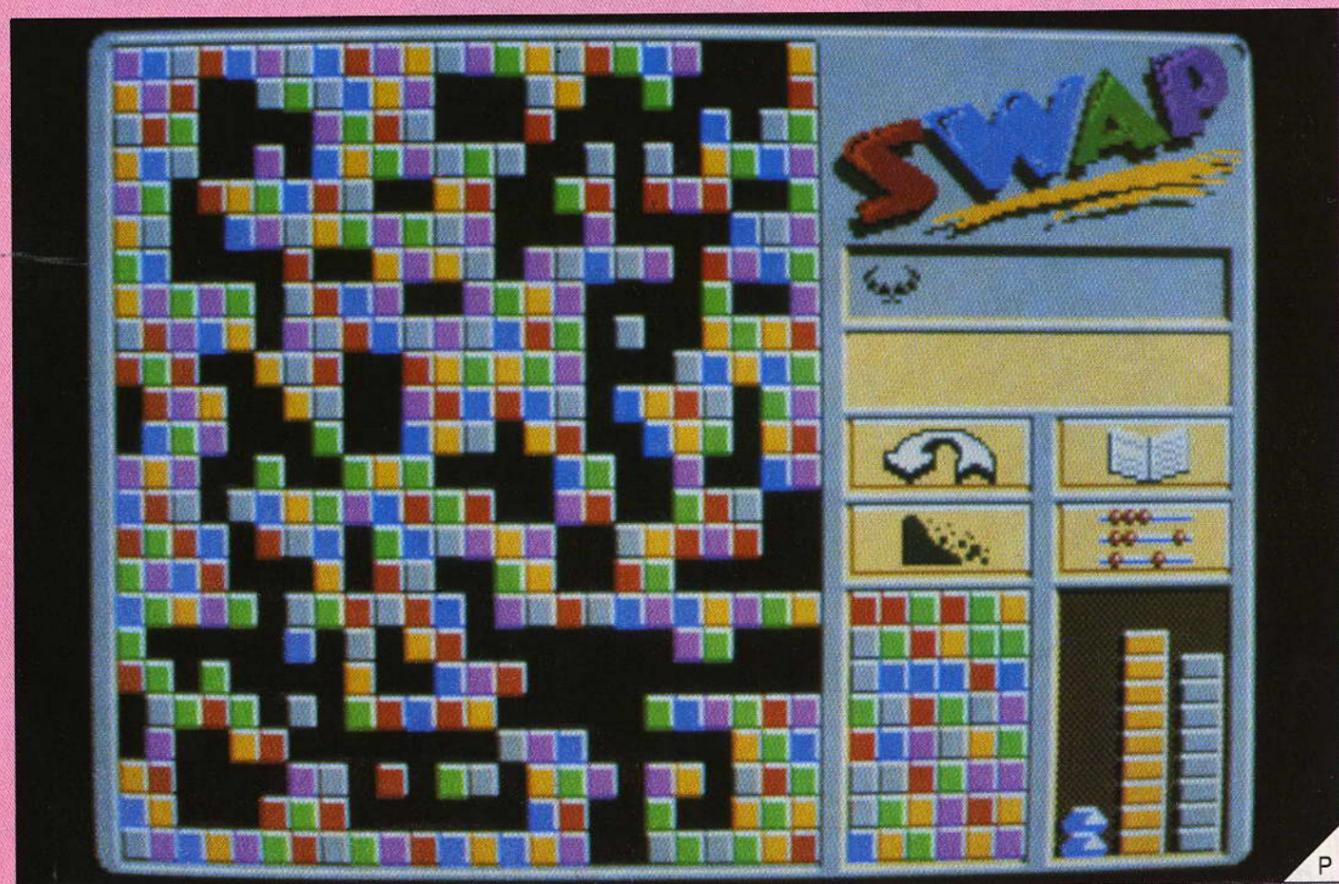
ques, carrés, triangles ou hexagones, le but étant de toutes les éliminer. Chacune de ces formes possède une couleur particulière et le joueur a la possibilité d'intervertir deux formes, c'est-à-dire deux couleurs. Tout le jeu consiste à placer les mêmes couleurs côte à côte pour que les formes disparaissent. Si les premiers coups s'avèrent assez faciles, on se fait très rapidement piégé par des formes, voire une seule, qui se retrouvent seules formant un îlot par rapport au reste du jeu. Ces dernières sont désormais inaccessibles et donc impossibles à éliminer directement. Ne vous inquiétez pas, il existe plusieurs parades, la première étant de revenir au coup précédent, et même plus amplement en arrière, afin de repartir dans une autre direction. Autre solution, avoir prévu plusieurs portes de sortie lors de la page de menu. En effet, il existe une option "avalanche" (la bien nommée) vous permettant en situation délicate d'écrouler tout votre édifice, les pièces se regroupant en bas de l'écran en se juxtaposant. Bien sûr, lors de cette opération, toutes les formes de même couleur entrant en contact disparaissent, vous facilitant la tâche. Autre solution exutoire, les pièces supplémentaires: si vous cliquez sur cette option, un nombre donné de formes de différentes couleurs sont à votre disposition en permanence, vous permettant encore une fois de débloquer une partie mal engagée. Si un carré rouge se trouve isolé par exemple, il peut être judicieux de l'éliminer en plaçant un autre carré rouge à côté sans rien changer de plus au jeu. Voilà pour les moins doués! Pour les autres, il existe en revanche des options pour compliquer le jeu, comme les crédits! Je m'explique, avec cette option vous êtes dans l'obligation de posséder des crédits pour effectuer un coup, sachant que le moindre coup nécessite deux crédits (un pour

chaque forme bougée). Pour en gagner, il suffit d'éliminer des pièces, chacune d'entre elles rapportant un crédit. La meilleure tactique étant bien sûr d'éliminer plusieurs pièces simultanément pour amasser beaucoup de crédits. Petite précision, si vous n'avez plus de crédit, vous devez impérativement réaliser un coup payant, c'est-à-dire effaçant des pièces. Autre difficulté dans ce mode de jeu, plus question de faire appel à l'"avalanche" librement, son utilisation nécessitant un diamant, c'est-à-dire plusieurs lingots d'or, eux-mêmes constitués de lingots d'argent (un lingot d'argent= 10 crédits). Dernière difficulté, vous pouvez également intégrer la notion de temps, vous obligeant à terminer le tableau en un temps limité.

Au niveau des choix, à signaler encore un mode compétition enchaînant les 103 niveaux par groupe de douze, et un mode training permettant d'engager une partie immédiatement, ainsi que la possibilité offerte au joueur de sélectionner le nombre de couleurs affichées à l'écran, jusqu'à six. Un même tableau est beaucoup plus difficile en trois couleurs qu'en six. Au niveau de la réalisation, Swap est bien exécuté avec de beaux carrés, de jolis triangles et de magnifiques hexagones. Tout cela pour vous dire que cet aspect n'entre pas vraiment en ligne de compte, même s'il est prévu une version 256 couleurs. A noter que les graphismes seront revus d'ici la sortie du logiciel. Quant aux



bruitages, ils interviendront lors de chaque action avec possibilité de couper le son. En résumé, Microïds tient ses promesses (cf. Génération 4 numéro 26) et tient de nouveau un excellent programme encore une fois complètement génial!



Swap / Microïds

GRAPHISME: 44%	Doc: -	-
ANIMATION: -	Packaging: -	-
SON: -	PC / Amiga / ST (novembre)	
JOUABILITÉ: 90%	Jeu en français	
INTÉRÊT:	J.D. B.F. R.F.	
94%	D.L. S.L. P.Q.	

20th
CENTURY
SOFT

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
EXPLORA 3, UNREAL, F 15, F 19 ETC...

ATARI		PC COMPATIBLES	
PROMO	BLOOD MONEY..... 99	4 D BOXING..... 289	RAILROAD TYCOON..... 299
	DYNAMITE DUX..... 69	688 SUBMARINE..... 269	RED STORM RISING..... 299
	HARD DRIVIN'..... 99	BATTLE OF BRITAIN..... 285	RICK DANGEROUS 2..... 239
	INDIANA JONES ARC..... 69	BOMBER..... 285	SECRET MONKEY ISLAND..... 285
	PASSING SHOT..... 69	CENTURION..... 235	SILENT SERVICE 2..... 369
	VIGILANTE..... 69	CHUCK YEAGER 2..... 269	SIM CITY..... 245
	XENON 2..... 149	COLONY..... 320	SIM CITY TERRAIN EDIT..... 185
	LES CHEVALIERS..... 269	DUNGEON MASTER..... 369	U.F.O..... 369
	BLACK TIGER / DYNASTY WARS..... 269	F 19 STEALTH FIGHTER..... 369	VETTE..... 289
	STRIDER / GHOUL'S N GHOSTS..... 289	F 15 STRIKE EAGLE 2..... 335	WATERLOO..... 269
	LES BATTANTS..... 289	F 29 RETALIATOR..... 269	WELLTRIS..... 259
	RICK DANGEROUS / COMMANDO..... 269	FLIGHT SIMULATOR 4..... 435	WOLFPACK..... 299
	IKARI WARRIORS / SAVAGE..... 269	FLIGHT INTRUDER..... 329	
	T N T..... 269	GREAT COURTS..... 259	
	TOURIN / XYBOTS / APB..... 269	INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
	DRAGON SPIRIT / HARD DRIVIN'..... 269	INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
	LES GEANTS DU SPORTS..... 269	KICK OFF 2..... 235	
	GREAT COURTS / KICK OFF..... 269	KING QUEST 4..... 259	
	FOOTBALL MANAGER 2..... 289	LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
	FANTABULOUS..... 289	LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
	EYE OF HORUS / NINJA SPIRIT..... 269	LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
	HAWK EYE / SUPERWONDERBOY..... 269	LOOM..... 285	
	SPACE ACE + DRAG LARR..... 490	MI TANK PLATOON..... 369	
	DUNGEON MASTER..... 269	INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
	CHAOZ STRIKE BACK..... 289	INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
	FALCON + MISSION 1..... 289	KICK OFF 2..... 235	
	ALL TIMES FAVORITES..... 239	KING QUEST 4..... 259	
	ACTION D' ENFER..... 239	LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
	AMERICAN DREAM..... 245	LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
	LES JUSTICIERS 2..... 239	LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
	MAGNUM 4 STE..... 225	LOOM..... 285	
	MASTER COLLECTION STE..... 269	MI TANK PLATOON..... 369	
	MONDE DES MERVEILLES..... 239	INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
	PRECIOUS METAL..... 225	INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
	SILVER COLLECTION STE..... 289	KICK OFF 2..... 235	
	SUMMER COLLECTION STE..... 269	KING QUEST 4..... 259	
	SUMMER HEROES..... 289	LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
	TOP HIT STE..... 199	LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
	TRIAD 3 STE..... 225	LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
	WHEELS OF FIRE..... 269	LOOM..... 285	
	ZENITH..... 269	MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	
		MI TANK PLATOON..... 369	
		INDIANA JS AVENTURE VF..... 259	
		INTER SOCCER CHALLENG..... 239	
		KICK OFF 2..... 235	
		KING QUEST 4..... 259	
		LEISURE SUIT LARRY 3..... 269	
		LES VOYAGEURS DU TEMP..... 269	
		LHX ATTACK CHOPPER..... 369	
		LOOM..... 285	

POWERMONGER

Stéphane Lavoisard est un tyran en puissance, donnant des ordres à tout ce qui bouge. Des maquettistes de la rédaction aux pigistes, en passant par le chien et les plantes, les ordres fusent de tous les côtés. Hélas pour lui, personne ne lui obéit jamais! Du coup, il s'est vengé en testant ce nouveau jeu de Bullfrog, espérant que tout le monde lui obéirait... Ce jeu dans le genre de Populous lui réservait pourtant quelques surprises.



Mettons les choses immédiatement au point! Powermonger n'est en aucun cas la suite de Populous, la suite en question s'appelant Populous 2, et devant sortir vers mars ou avril. Cependant, Powermonger étant des mêmes auteurs, et ressemblant quelque peu au premier programme de l'équipe de Bullfrog, on est amené à se demander ce qui change d'un jeu à l'autre. Eh bien, je serais tenté de dire tout!

Côté jeu, ça n'a plus grand-chose à voir avec Populous. Il faut toujours se rendre maître d'un monde afin de passer au suivant, mais ceci ne se fait plus en jouant un Dieu. Ici, vous jouez le rôle d'un capitaine qui arrive, avec quelques troupes minimales dans un pays où il n'y a aucune base. Afin de se rendre maître du pays, il doit gagner la confiance (ou tout du moins le respect) des personnes de chaque région (représentant un niveau). Autant dire que vous n'êtes pas au bout de vos peines, parce que le monde en question est composé de 200 régions. Vous pouvez conquérir une région en attaquant les villes, et en faisant du commandant de chaque ville un allié.

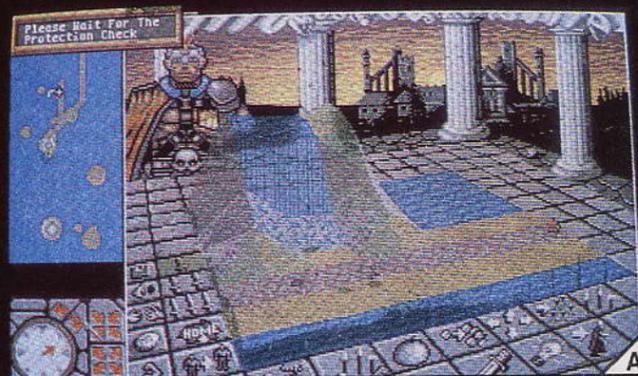
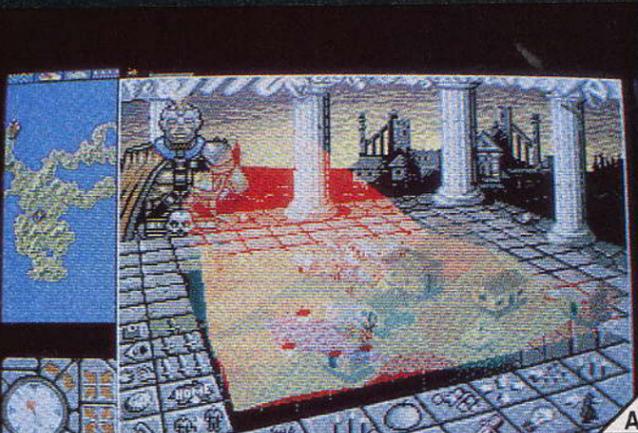
Chaque commandant allié vous rejoint autour de la table et obéira à vos ordres. Il est alors possible de lui déléguer des hommes, ce qui crée en fait une seconde troupe. Vous pouvez maintenant envoyer sa troupe d'un côté, et partir avec la vôtre d'un autre. Par la suite, lorsque vous désirerez lui envoyer un ordre, il faudra utiliser un pigeon voyageur... Ceci est très important, parce que selon la distance à parcourir, l'ordre n'arrivera pas immédiatement au commandant, et il y aura donc un décalage entre l'ordre et l'exécution. Le pire, c'est que des petits rigolos d'archers s'amuse parfois à descendre les pigeons voyageurs, ce qui veut dire que si vous ne surveillez pas votre pigeon, vous ne saurez pas s'il est arrivé ou non!

Chaque ville ou village capturé permet d'en prendre les richesses, et plus particulièrement la nourriture. Vous devez en effet être capable de nourrir vos troupes, sans quoi vous retrouverez bien vite seul! Il est conseillé de recruter également des troupes dans les villes conquises, afin d'avoir plus d'hommes.

Dans les villes, il est possible d'utiliser certains bâtiments, et tout particulièrement les ateliers. Vous pouvez demander aux troupes d'inventer quelque chose. Selon le lieu, les occupations des habitants de la ville et votre agressivité, ils construiront soit des armes, soit des objets utiles. Le taux d'agressivité est réglé par vous, et comprend trois niveaux: calme, modéré, violent. Selon ce taux, vous ferez plus ou moins de prisonniers lors de l'attaque d'une ville, etc. Au niveau des inventions, cela va des arcs aux catapultes en passant par les épées et les canons. Une fois inventé, il est possible d'équiper une troupe avec l'objet en question, afin d'avoir plus de facilités lors du prochain combat. Au niveau des possibilités, le jeu est hallucinant. Il est possible d'envoyer un commandant espionner une ville ennemie, ce qui permet de savoir le nombre de soldats, leurs armes, etc. De manière plus pacifique, il est possible de faire une alliance avec une ville, ce qui évite des combats meurtriers, mais vous oblige à

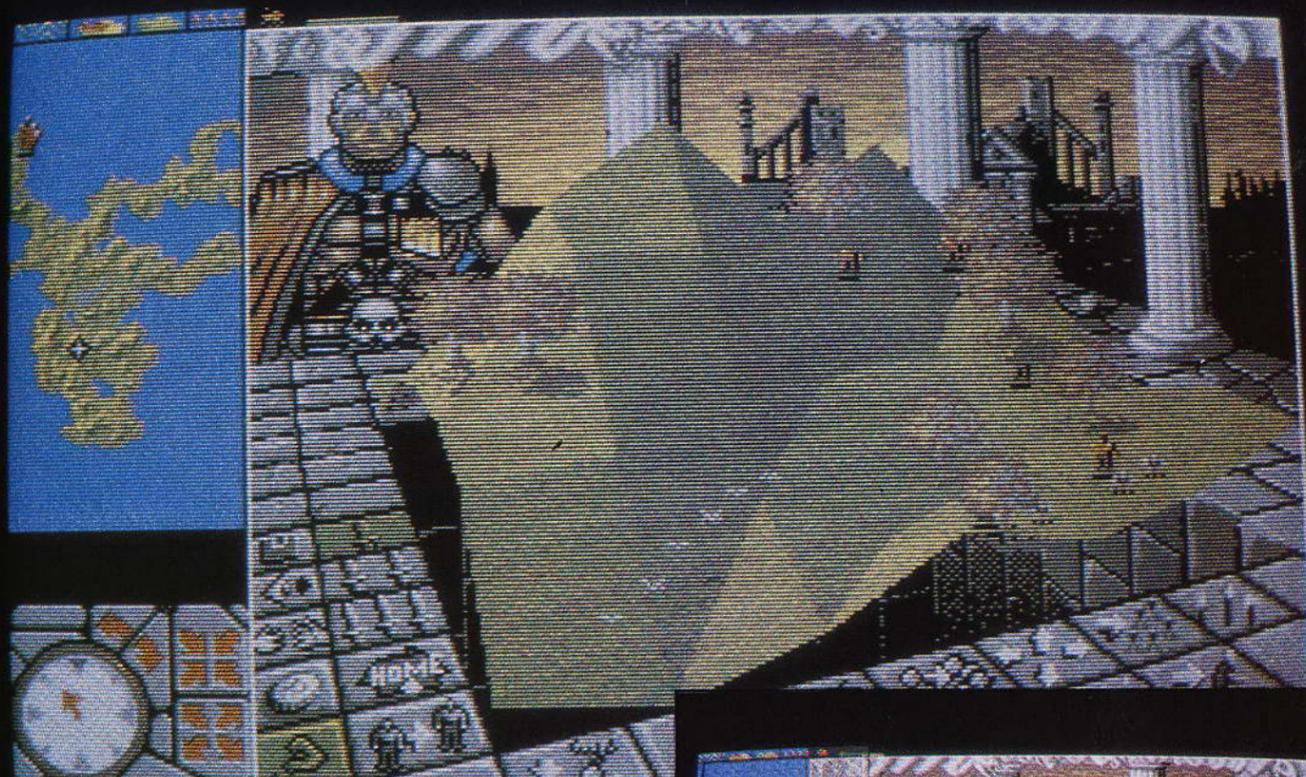
offrir en offrande quelques cadeaux comme de la nourriture ou des armes. Il est même prévu des échanges d'armes contre de la nourriture et inversement. Si vos hommes fatiguent, il est possible d'abandonner une troupe, et chaque homme part alors dans son village natal. Vous pouvez aussi transférer des hommes d'une troupe à une autre.

Il est possible à tout moment de laisser par terre de la nourriture



ou des armes, afin que d'autres troupes puissent les utiliser, ou faire ainsi une réserve secrète! Quant aux mouvements, ils sont très simples, tant que vous n'avez pas à traverser un bras de mer en barque ou bateau.

Au niveau du monde, il faut savoir que Powermonger propose des pays réalistes et surtout gigantesques. Réaliste? Chaque personnage (et il y en a un paquet) a un nom, une date de



naissance, un âge, des caractéristiques, une histoire, une profession (variant selon la région) et certains ont même des compétences particulières. Il est possible à tout moment de cliquer sur un homme pour obtenir ces renseignements. Les personnages ont également de la mémoire, et si vous tuez la femme d'un homme, ce dernier s'en souviendra lors d'une rencontre avec lui.

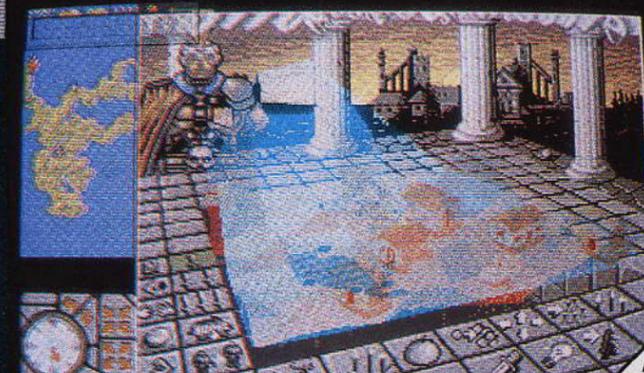
Les saisons jouent un rôle important, et agissent ainsi sur le moral des hommes, sur leurs agissements et sur la nourriture.

Au niveau de la réalisation, Powermonger est totalement dément! Le monde est cette fois-ci un mélange de sprites et de 3D, ce qui le rend bien plus réaliste. Les reliefs sont nombreux et plausibles, les rivières et chutes d'eau sont d'un réalisme à toute épreuve. Bref, Powermonger ressemble graphiquement à une gigantesque maquette. Le plus fou, c'est qu'il est possible de zoomer sur chaque région afin d'avoir plus de détails. D'un petit village au loin, on peut passer par plusieurs niveaux de détails pour finir par voir chaque rue! Le terrain peut scroller dans tous les sens, et il est même possible de le faire tourner pour mieux voir certaines parties du monde! Powermonger, en plus d'être un jeu dément, est donc visuellement quelque chose d'exceptionnel. Il n'y a qu'à voir les variations de couleurs selon les saisons, selon la pluie et la neige pour en être convaincu.

Les sons ne sont pas en reste. On entend les vaches, les moutons, les combats, les bateaux, les criquets durant l'été, etc. Par moment, on se croirait vraiment à la campagne tant cela fait du bruit.

Pour terminer, disons que le jeu est d'un réalisme effarant. Les mouvements des personnages sont logiques. On les voit ainsi partir à la pêche, aller travailler dans les champs, rentrer les moutons à la bergerie quand il neige, etc. Pendant les combats, les morts se transforment en anges et montent au ciel! A la limite, sans jouer, on s'amuse déjà à découvrir le monde et ce qui s'y passe.

Des surprises? Il y en a des tonnes qui vous attendent dans Powermonger. Ainsi, si vous coupez tous les arbres dans un pays, vous vous apercevrez que le climat se dégrade!



Powermonger est donc un jeu de réflexion totalement abordable par tous car très simple et très attractif, qui incorpore également quelques éléments empruntés au jeu de rôle. L'équipe de Bullfrog a réussi à nouveau à faire un jeu original et dément, certainement l'un des plus étonnants de l'année. Il vous tiendra longtemps en haleine, d'autant plus que si jamais vous terminez le jeu, le programme est capable de générer un nombre affolant de nouveaux mondes aléatoires!

Powermonger / Electronic Arts

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 85%

SON: 94%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

97%

Doc: -
Packaging: -
Amiga / ST (novembre)
PC (fin 90)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
F.L. 5	D.L. 5	P.Q.



MONTHY PYTHON FLYING CIRCUS

Fish! Fish? Spam! And Now For Something Completely Different. Fish fish! Spam spam. What? 42! Dead Parrot. Spanish Inquisition. Stéphane. Niiiiiiaiiiiiii. Lavoisard. Spam.



Le premier jeu inspiré de la mondialissime émission des Monty Python est enfin disponible, grâce aux efforts de Virgin Games. Réalisé par l'équipe de Core Design, les créateurs de Rick Dangerous et d'Impossamole.

C'est un jeu de tableaux, sorte de shoot'em'up délirant où vous jouez le rôle de Gumby, personnage tiré des animations du génial Terry Gilliam (Brazil, les Aventures du Baron de Münchausen) que celui-ci faisait pour l'émission. Gumby est un personnage grotesque qui évolue dans des paysages tout aussi



insensés. Le scénario est très simple. Gumby a perdu les cellules grises de son cerveau, et doit les retrouver au cours d'un shoot'em'up sur plusieurs niveaux. A chaque niveau, Gumby se transforme pour affronter au mieux les éléments perturbateurs qui veulent son échec. Poisson (fish!) au premier niveau, volatile au second, le pauvre Gumby n'est pas au bout de ses peines. D'autant plus que les adversaires qu'il doit rencontrer sont aussi puissants que grotesques. Heureusement, s'il trouve les tableaux secrets et collectionne les boîtes de Spam, il pourra retrouver sa force d'antan.

A chaque fin de niveau, après que Gumby ait retrouvé une de ses cellules grises, il aura le droit de participer à un débat. Ce mini-jeu consiste à nier tout ce que vous dit l'autre personnage, en poussant le joystick dans la direction opposée à celle de sa phrase!

Monty Python Flying Circus est un shoot'em'up possédant quelques-unes des caractéristiques des jeux de tableaux, comme les astuces qui permettent de récupérer certaines boîtes de Spam, ainsi que les tableaux secrets. Assez bien réalisé, le jeu est bourré de gags à mourir de rire, et les graphismes du jeu, particulièrement réussis, sont là pour renforcer ceci. Cependant, le jeu en lui-même n'est pas le plus fou fait à ce jour, et ravira plus particulièrement les adorateurs des Monty Python. Pour ceux-là, l'achat de Monty Python Flying Circus paraît indispensable, car même s'ils n'aiment pas le jeu au final, ils auront toujours le manuel qui, en anglais, est des plus loufoques. Bref, un jeu pour les fans...



Monty Python Flying Circus / Virgin Games

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 74%

SON: 72%

JOUABILITÉ: 75%

INTÉRÊT:

72%

Doc: 10/10

Packaging: 7/10

PC / Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

J.D.	B.F.	R.F.
------	------	------

D.L.	F.L.	P.Q.
------	------	------

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52



Compatible avec la carte



(PC et Compatibles)

COWABUNGA!!

LE RETOUR DES TORTUES NINJA

BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

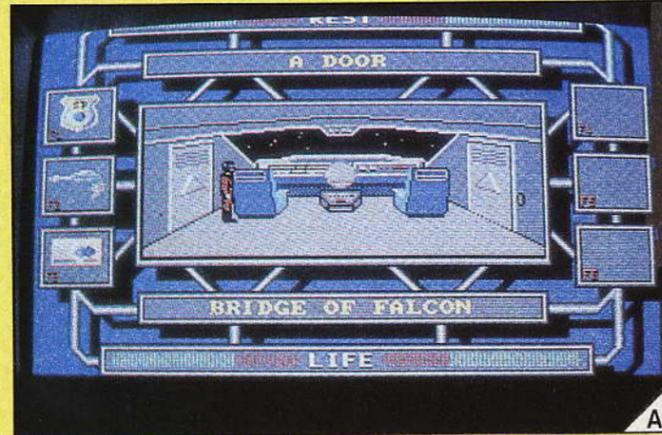
NOUVELLES VERSIONS

3D SHARKLEY POOL (MICROPROSE/PC)

C'est sous ce nom que se cache la version PC de 3D Pool. Ce billard entièrement en 3D est assez réussi et comblera les amateurs du genre.

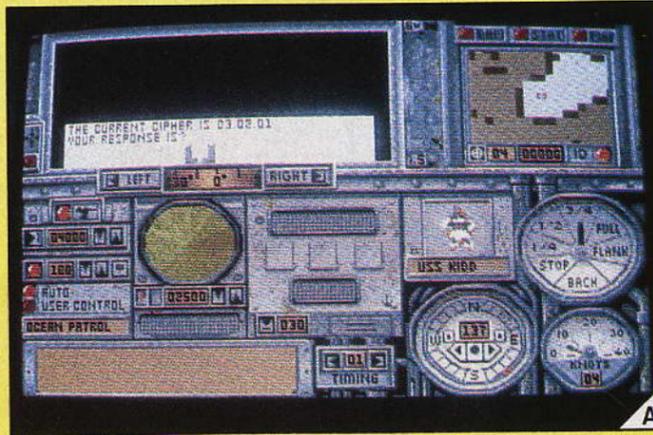
OMNICRON CONSPIRACY (IMAGEWORKS/Amiga)

La version Amiga de ce jeu ressemble fortement à la version PC testée il y a quelque mois. Du coup, ce jeu à la Sierra-On-Line, mais dont la réalisation était déjà le point faible sur PC, est véritablement très moyen sur Amiga. C'est d'ailleurs un peu dommage, parce que le scénario est de qualité.



WOLFPACK (PSS/Amiga)

Très complet et très complexe, Wolfpack nous avait comblé lors de sa sortie sur PC. La version Amiga est aussi bonne, mais il faut savoir que le jeu est vraiment compliqué. Ceux qui préfèrent les simulations plutôt axées sur l'action préféreront peut-être attendre la version Amiga de Das Boot, testé sur PC dans ce numéro.



LEGEND OF THE LOST (IMPRESSIONS/Amiga/ST)

Ce jeu d'action multi-phase est certainement le meilleur fait par la compagnie anglaise à ce jour, et s'il est à la limite sympathique, ce n'est quand même pas un grand jeu. Mais c'est peut-être un signal comme quoi Impressions sortira peut-être un jour des softs de qualité.

LES BOFS

BLITZKRIEG MAY 1940 (IMPRESSIONS/Amiga/ST)

Ce wargame aux graphismes très moyens ne propose pas grand chose d'original et n'est pas des plus simples à jouer. Si il trouvera un public auprès des amateurs de jeux complexes, il est tout de même à déconseiller à ceux qui cherchent un bon jeu de réflexion.

FINAL COUNTDOWN (DEMONWARE/Amiga)

Ce jeu, mélange de shoot'em'up et de Hacker est basé sur une idée vraiment intéressante, mais la jouabilité est telle qu'on meurt très souvent, ce qui finit par irriter considérablement le joueur. Du coup, on laisse tomber après plusieurs partie et on oublie très vite ce jeu.

NEW-YORK WARRIORS (VIRGIN GAMES/Amiga)

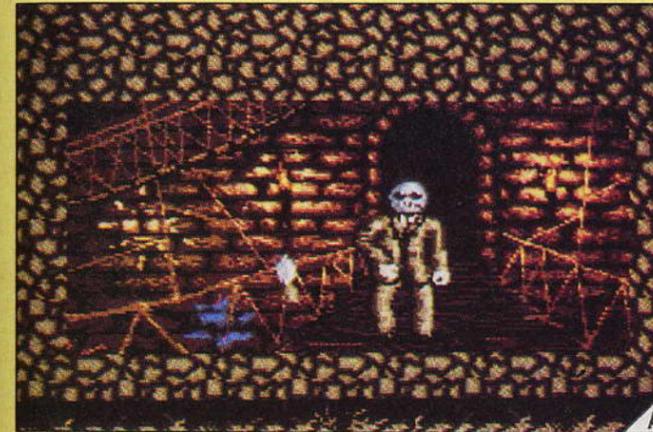
Voici un shoot'em'up pas trop mal réalisé, permettant à un ou deux joueurs de participer en même temps, dans un jeu rappelant fortement Ikari Warriors. Cependant, la jouabilité n'est pas des meilleures, et on se lasse rapidement du jeu.

**NE RATEZ PAS LE
PROCHAIN
NUMÉRO DE
GÉNÉRATION 4,
AVEC:**

**Awesome, Carthage,
Dick Tracy,
Judge Dredd, Golden Axe,
Masterblazer, Narc, Robocop
2, Chase HQ 2,
S.T.U.N. Runner, Teenage
Hero Mutant Turtles, Toki,
Total Recall, Battle Command,
Epic, Test Drive 3, Obitus,
Wonderland.**

NIGHTBREED: The interactive movie (OCEAN/Amiga/ST)

Quelques lignes tout de même pour ce jeu doté de graphismes de qualité et d'une bonne bande sonore. Le jeu est composé de plusieurs épreuves dont la deuxième (qui se déroule dans le cimetière) est franchement injouable. Autre point noir: sur quatre heures de jeu, vous en avez deux de chargement. Dommage!



SHOCK WAVE (DIGITAL MAGIC/Amiga)

Une très belle présentation graphique et sonore, mais un jeu de tir entrecoupé de quelques options stratégiques: choix de l'armement et du secteur à défendre. Le tout reste assez moyen, tant au point de vue action que réflexion. Dommage, la réalisation et tout particulièrement l'animation 3D était parfaite.



STAR CONTROL (ACCOLADE/PC)

Mélange d'Astéroïds et de jeu de stratégie, Star Control possède des arguments qui en VGA couleur peuvent le rendre attrayant. Le fait de coloniser un système planétaire ennemi et de défendre le sien, n'est vraiment pas le côté le plus intéressant du jeu, et sans joystick, le côté arcade n'est lui non plus pas passionnant.



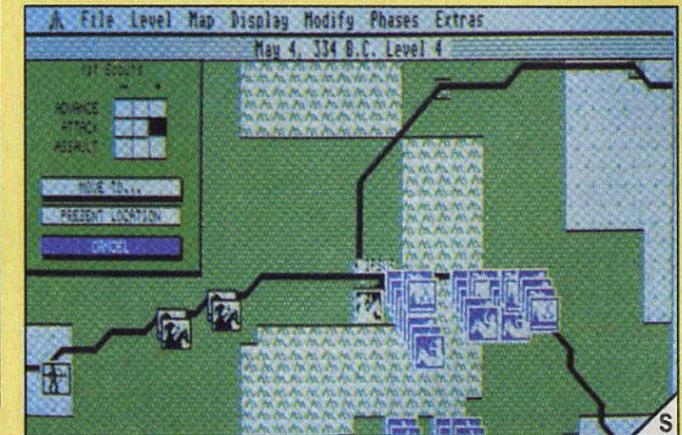
SUBBUTEO (ELECTRONIC ZOO/Amiga/ST)

C'est une simulation de football de table qui compte pas mal d'adeptes, où l'on fait avancer des joueurs en envoyant des chiquenaudes dans leur socle. Le logiciel est fidèle au règles du jeu de table et très complet au niveau options, mais il ne plaira qu'aux fans du Subbuteo.



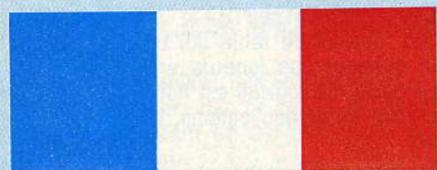
UMS II (RAINBIRD/ST)

Tout "wargameur" connaît UMS, qui fut le premier à donner une représentation en 3D du terrain. UMS II a complètement laissé tombé cet atout, et même s'il est très complet et très complexe, le système de jeu choisi par les programmeurs est devenu trop lourd et trop lent, l'utilisation du GEM sur ST n'arrangeant rien. Quelle déception!



UN SQUADRON (US GOLD/Amiga/ST)

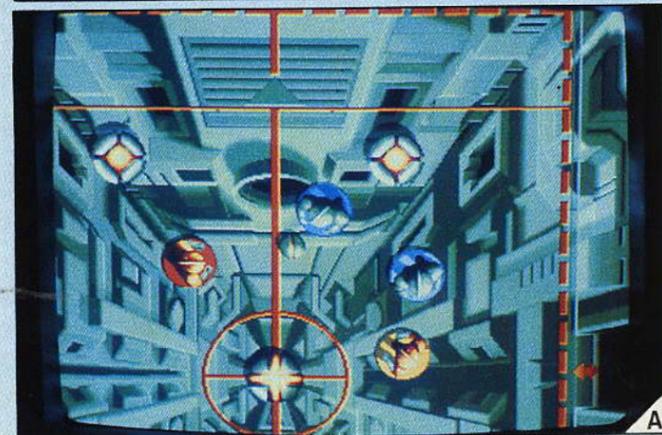
Ce nouveau jeu de chez Capcom nous a légèrement déçus, mais ce n'est pas étonnant qu'il ne nous emballa pas, puisque nous n'étions pas des fans du jeu d'arcade. Très inspiré de Silkworm, le jeu vous met au commandes d'un (ou deux avions en mode deux joueurs) devant affronter des hordes d'ennemis. Le scrolling différentiel est sympa, sur Amiga et ST, mais la jouabilité n'est pas des meilleures, et les graphismes trop fouillis font que l'on repère souvent mal l'emplacement de son avion. Dommage!



LES COMPAGNIES FRANCAISES

EXPONANTIA

Cette toute nouvelle société, en quête d'un distributeur européen, propose deux logiciels sur Amiga. Il s'agit d'**Adrenalynn**, jeu de sport futuriste et de **Elemental Force**, un logiciel du genre de Shadow Of The Beast. Il est à noter que les programmeurs se sont fixés des impératifs très séduisants : 50 images seconde et un jeu en plein écran pour Amiga bien sûr. Les versions ST seront déclinées ultérieurement.



Adrenalynn



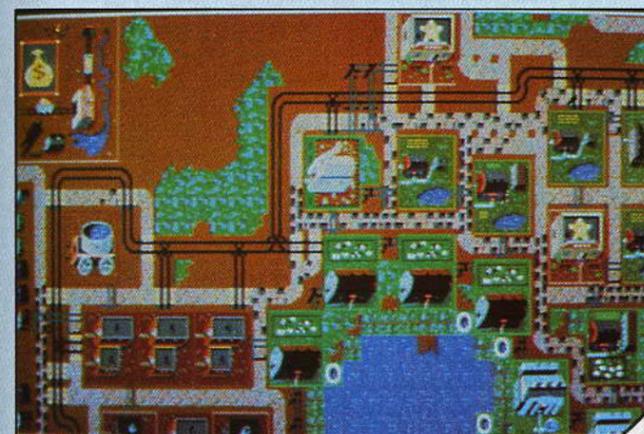
Elemental Force



FRANCAISES

INFOGRAMES

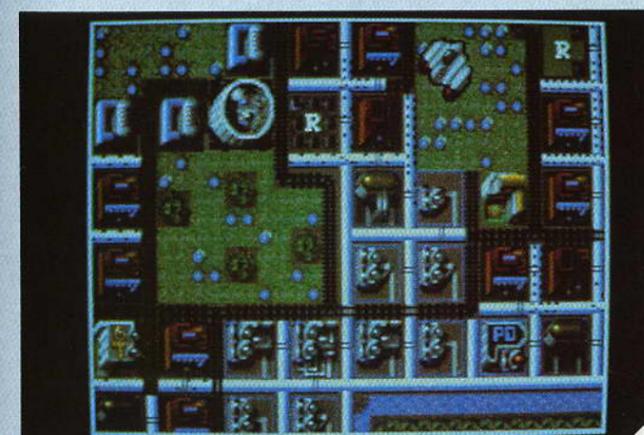
C'est maintenant Infogrames qui distribue en France la société KOEI, spécialiste des wargames. Les deux produits à sortir sont **Bandit King Of Ancient China** relatant les batailles féroces de l'ancienne Chine et **Genghis Khan** ou l'histoire de l'empire mongolien. Sinon, pour le mois prochain sont prévus **Alcatraz**,



Sim City: l'ouest sauvage



Sim City: le Moyen-Age



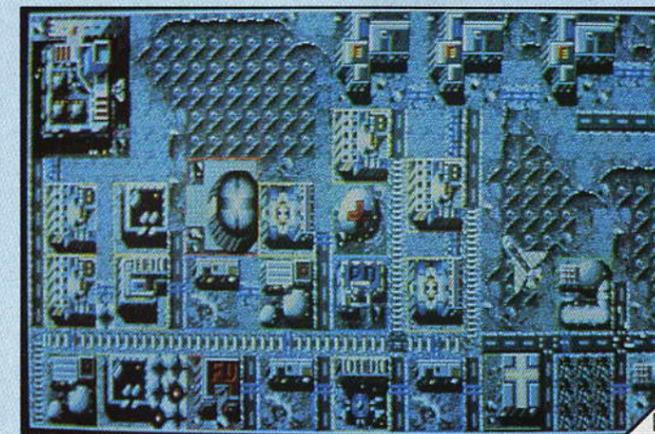
Sim City: les Etats-Unis futuristes

Metal Master, et **Mystical**.

D'autre part, profitant du succès de Sim City, deux extensions sont dorénavant disponibles : **Architecture 1** et **Architecture 2**. La première vous plongeant dans l'ancienne Asie, une cité médiévale et le Far-West alors que la seconde vous invite dans le futur, et plus particulièrement aux USA, en Europe et sur la Lune. Ainsi de votre condition de maire, vous passerez à celle de Shogun, d'un roi ou bien encore d'un écologiste convaincu.



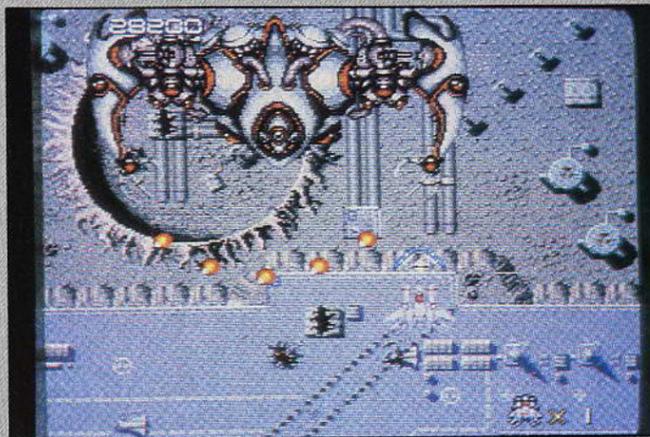
Sim City: l'Asie antique



Sim City: la colonie lunaire

FINAL BLASTER

Tiens! Un shoot's'y dessus! Ça faisait longtemps que l'on n'en avait pas vu. Est-ce qu'il a un plus? Oui, il en a un. En fait, il en a deux. Tout d'abord, le bouton select de votre manette vous permet de déplier des ailes sur votre vaisseau. Ces ailettes rendent votre vaisseau plus vulnérable, car celui-ci devient plus large, mais elles vous permettent de vous déplacer plus vite et vous en aurez besoin, car dès le début, les ennemis arrivent très vite sur vous. Le deuxième atout, c'est un supertir. Si vous maintenez le bouton de tir appuyé, votre vaisseau envoie alors une sorte de missile de feu droit devant, celui-ci étant très destructeur. A part cela, on retrouve tous les ingrédients des autres jeux de ce type. Certains ennemis laissent des boules qui changent de couleur, et chaque boule suivant sa couleur change et augmente votre armement. Vous avez aussi des boucliers et autres gadgets. Les décors sont très beaux et le jeu devrait plaire aux amoureux de ce genre de jeux.



7/10

BATMAN

Complètement pompé sur Doramon, ce jeu est en fait un jeu de labyrinthes dans le genre de PacMan. Il n'a donc rien à voir avec les différentes adaptations faites jusqu'alors sur micros et consoles. Vous commencez par rechercher des objets dans les rues de Gotham City et vous devez trouver et ramasser le nombre d'objets indiqué par le compteur en bas à droite de l'écran. D'autres compteurs vous signalent le nombre de vies qu'il vous reste, votre score, et enfin le temps qu'il vous reste. Une fois que vous avez découvert toutes les pièces du puzzle, vous passez au niveau suivant. Vous avez douze niveaux à terminer dans cette ville pour atteindre le musée.

Arrivé au musée, vous vous rendez compte que des toiles de maîtres ont été crayonnées, et vous vous faites un devoir d'effacer tous ces gribouillages. Même chose donc que précédemment, douze niveaux à parcourir.

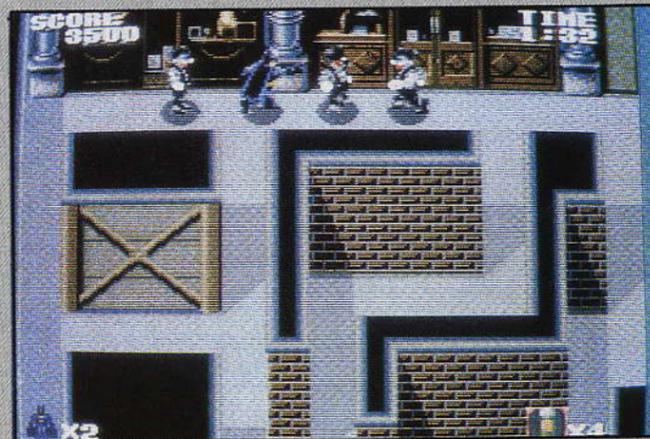
Puis ensuite, c'est l'usine. Vous devez dans cette partie du jeu trouver un certain nombre de croix et déposer sur ces croix des bombes. Toujours le même principe que dans les scènes précédentes.

Je ne vous parlerai pas de la suite car je ne suis pour l'instant arrivé qu'au 30e tableau.

Parlons du jeu maintenant. Toutes ces scènes durant lesquelles vous devez ramasser des objets vont en se compliquant, car il y a de plus en plus d'ennemis que vous devez affronter. Au début du jeu, vous marchez lentement, et pour combattre un ennemi, vous lui lancez un boomerang, mais avec lenteur et sans grande force.

Mais au fur et à mesure que vous trouvez des bottes et des boomerangs dans les labyrinthes, vous devenez plus rapide et plus puissant. Dans certains niveaux, des ennemis vous tirent dessus, et dans d'autres vous devez traverser des rues en évitant des camions, donc vous devrez en plus de surveiller les ennemis qui rôdent et avoir un œil sur le feu tricolore qui change très vite de couleur. D'autant plus que j'ai l'impression que certains conducteurs sont des chauffards et grillent des feux. Vous pouvez continuer le jeu autant de fois que vous le désirez, mais si vous décidez d'arrêter, un code vous sera révélé. Très utile non?

7/10



SCHWARZENEGGER

EST LA VELETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraîne sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MÉMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au cœur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNÉE

...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

AMSTRAD

AMIGA

ATARI ST

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

ocean[®]

AFTERBURNER II

Ce jeu est, on ne peut plus connu des possesseurs de micros et de consoles de toutes sortes. Cette version étant à mon avis la plus belle et la plus maniable. Au premier abord, le jeu ressemble à Battle Ace, le premier jeu qui fut disponible sur SupergraphX, mais après y avoir joué, on se rend compte que le jeu est beaucoup plus rapide et même trop rapide, de telle sorte que l'on a un peu de mal à viser avec précision les avions ennemis qui viennent à votre rencontre, et l'on se contente de balayer l'écran avec les missiles. D'autre part, le jeu est assez facile, et dès la première partie j'ai réussi à faire sept niveaux. Rien n'indique que l'on approche de la fin d'un niveau, et l'on se retrouve surpris de voir le compteur indiquer "level 5", alors que l'on était il y a quelques instants au niveau trois. Le principe de jeu lui-même est exactement le même que dans Battle Ace, un bouton vous sert à canarder les ennemis et l'autre à envoyer des missiles une fois que vous avez un ennemi dans votre viseur. Une autre partie du jeu vous permet de varier un peu et dans celle-ci, vous zigzaguez entre des colonnes de pierre en tirant sur des postes d'observation et des camions citernes. Un second jeu est contenu dans cette cartouche, si l'on peut appeler cela un jeu. Il s'agit d'un dessin en 3D que vous faites varier de couleur, de vitesse, de taille et de forme à volonté. Les programmeurs ont fait là une belle démo des possibilités graphiques de cette console, et malgré quelques petits bugs lors des zooms, cette démo est assez sympa.

6/10



DIE HARD

Alors que la "suite" de ce film sort sur les écrans, voici "Piège de Cristal" tout juste adapté sur la Nec. Le jeu ressemble un peu au début à un Commando ou autre jeu du genre. Je n'ai pas eu la chance de voir le film au cinéma, et donc je ne puis vous dire si le scénario du jeu suit celui du film, mais toujours est-il que vous commencez par diriger un personnage qui n'a pour se défendre que ses poings. Mais après quelques pas dans la jungle et quelques coups bien placés, vous pourrez prendre l'arme que vous laissera gentiment l'un des hommes que vous aurez assommé. Ainsi armé, vous pourrez affronter tous les ennemis que vous rencontrez et récupérer de temps à autre leurs armes. Celles-ci sont très variées et vont du fusil à la mitrailleuse, en passant par le lance-roquettes et le lance-flammes. Personnellement j'ai une préférence pour ce dernier, car il vous permet d'éliminer les ennemis sur 360 degrés, alors que les fusils et les armes automatiques ne tirent que tous les 45 degrés. Parfois, vous vous retrouverez devant des pièces closes qui renferment des gardes. Si vous les tuez, vous pourrez alors récupérer selon le cas un gilet pare-balles, une boîte à pharmacie ou encore des bouteilles de Coca, ces deux dernières vous redonnant de la vitalité, alors que le gilet, lui, vous protège et vous permet d'encaisser un certain nombre de balles ennemies. Dans la deuxième partie, vous marchez dans une sorte de marécage, et celui-ci se révèle un véritable labyrinthe. Le principe de jeu reste le même. La troisième partie se déroule dans la tour, et là votre personnage est vu de côté, alors qu'avant il était vu de haut. Cette troisième partie, elle aussi, est un vrai labyrinthe, et ce n'est qu'en voyant les couleurs des décors changer que vous saurez que vous avez changé d'étage dans la tour.

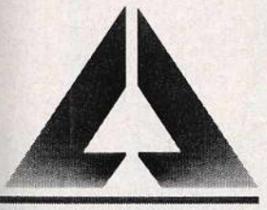
9/10



AXIS FINAL ZONE

Ce logiciel annoncé en preview dans notre numéro Spécial Consoles vient tout juste de sortir. Il s'agit d'un shoot'em up dans lequel vous dirigez un robot modulable au milieu de zones infestées d'ennemis. Au niveau des armes, vous les possédez toutes, à vous de savoir les utiliser. Vous pourrez par exemple décider de placer un simple tir laser sur votre bras et des roquettes sur l'épaule. Mais il se pourrait que vous choisissiez un tir double et des grenades, toutes les combinaisons sont possibles, même d'affecter deux fois la même arme, de cette façon le tir sera plus nourri. Votre robot possède une autre particularité: un champ magnétique. Cette option vous permettra de vous sortir de situations critiques. En effet, lorsque vous l'actionnez, le robot prendra de la vitesse instantanément et foncera droit devant lui, laissant sur place tous ses opposants. Les ennemis sont nombreux et variés, vous rencontrerez des tanks, des hélicoptères... et avant d'accéder au niveau suivant, vous devrez avoir "nettoyé" toute une zone. Pour cela, un compteur situé en haut à gauche de l'écran vous indique le nombre d'ennemis restant à abattre. Les niveaux supérieurs changent quelque peu, puisque vous vous retrouverez le long d'une voie de chemin de fer, ou bien sur une plate-forme mouvante, mais avec toujours en tête l'idée première de détruire l'ennemi. La réalisation d'Axis est assez bonne avec une représentation isométrique du terrain, de bons graphismes, et dans les niveaux supérieurs un excellent scrolling différentiel. Toutefois, l'animation n'est pas des meilleures, et ralentit considérablement lorsque beaucoup de sprites se trouvent à l'écran en même temps. Mais le plus ennuyeux provient du jeu proprement dit, pas franchement passionnant. Tout juste moyen!



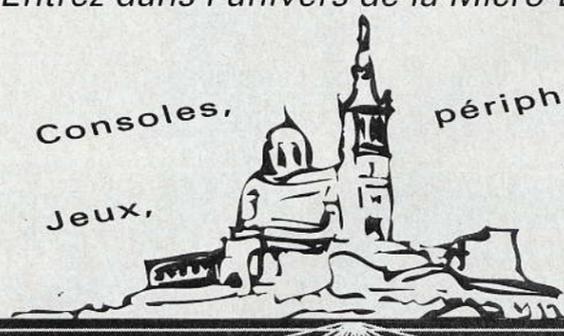


**DIGITAL
dream**

*Un Service Pro
Aux meilleurs prix!*

Nouveau à Marseille!
Entrez dans l'univers de la Micro-Loisirs !...

**A l'occasion
de son ouverture,
Des prix fous*,
Des cadeaux***



Consoles, Jeux, périphériques, Programmes, Consommables, Micro,

Jeux

Toutes les nouveautés parues sur tous les standard
Consoles, CD Rom, ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, APPLE, Macintosh...

Consoles

Gamme NEC - PC Engine : Core Grafx, Super Grafx, CD Rom 2
SEGA : Megadrive, Master System
Game Boy, Nintendo, Lynx, Amstrad GX 4000, NEO-GEO

DIGITAL Dream - 1, Rue Dragon - 13006 Marseille - Tél. : 91.81.26.44.

Création Réalisation : JAXXA 87 04 25 12

*Offre valable dans la limite des stocks disponibles

GAME-GEAR: LA FIN DE LA LYNX?

La Lynx a-t-elle trouvé en la Game-Gear un adversaire sérieux? La production Sega sera-t-elle plus soutenue que celle d'Atari? Que valent les premiers jeux de la console? Nous vous répondons, immédiatement...

On n'attendait pas si rapidement la sortie de la console portable de chez Sega, mais elle est tout de même déjà là, en import direct du Japon. Après la Lynx, voici donc une seconde console portable à écran liquide couleur.

Mesurant 21cm sur 10,3cm, la Game-Gear est une console se situant entre la Lynx et la Game-Boy au niveau de l'encombrement. Elle tiendra difficilement dans une poche comme la Game-Boy, mais ne dépassera pas des cartables comme la Lynx. Son écran est également plus petit que celui de la Lynx, et possède le même système de rétro-éclairage bien pratique lorsqu'il s'agit de jouer dans le noir.

Equipée d'un joystick assez pratique, la Game-Gear comporte très peu de prises. Une prise extension, une prise casque, une pour l'alimentation, et le tour est joué. Une molette règle l'intensité lumineuse, l'autre l'intensité sonore.

Par la prise extension, il est possible, comme pour la Game-Boy, de connecter plusieurs consoles entre elles et de jouer les uns contre les autres. Au Japon, cette extension permet également de brancher un tuner et d'utiliser la console comme récepteur de télévision. Evidemment, les chances pour que le tuner soit multistan-

dard sont très faibles, ce qui veut dire qu'il devrait être impossible d'utiliser la Game-Gear ainsi, avant sa distribution officielle en France qui n'est pas du tout fixée aujourd'hui. Dommage, car une fois ceci fait, la Game-Gear peut même servir de moniteur vidéo de contrôle!

Venons-en aux capacités de la machine. Equipée d'un Z80 tournant à 3,57 MHz, la Game-Gear ne paraît pas a priori impressionnante. Pourtant, avec ses 64K de Ram et près de 128K de Ram vidéo, elle paraît parfois bien plus rapide que la Lynx. La résolution est de 480x146, et la console est capable d'afficher 32 couleurs parmi une palette de 4096.

Côté son, la Game-Gear n'est pas particulièrement performante, et reste très équivalente à la Lynx, puisqu'elle n'est même pas stéréo.

Les premiers jeux ne sont pas des plus convaincants au niveau réalisation, mais il ne faut pas oublier que ce sont ici les premiers jeux de la console...

Actuellement, la seule boutique où l'on puisse la trouver est Ultima ou Ultima Games, qui la commercialise au prix de 2000 francs.



Champion of the

RAJ

LA PERLE DE L'ORIENT EST TACHÉE DE SANG

L'Inde au début du XIX^e siècle. L'autorité de l'Empereur commence à diminuer. Dans tout le pays des fractions rivales essayent de s'emparer du pouvoir.

C'est votre chance de changer le cours de l'histoire. Incarne un des six prétendants pour l'Empire et préparez-vous pour la conquête de l'Inde. Prenez des Etats opposants, faites face à de violentes émeutes, organisez des manifestations à grand spectacle pour impressionner vos rivaux et empêcher des tentatives d'assassinat.

★ Décors et séquences animées hauts en couleurs.

★ Choix de six personnages, dans ce brillant jeu de stratégie/arcade.

★ Présentation dans le style épique du cinéma.

★ Effets sonores époustouflants.

★ Organisez des courses d'éléphants et des chasses au tigre

★ Faites face à des catastrophes naturelles : tremblements de terre, déluges et famine.

★ Produit compatible avec la carte (pour PC).

★ Disponible sur Amiga, ST, PC 5.25 et 3.5.

L'avenir de l'Empire est entre vos mains.



SUPER-MONACO GRAND PRIX

Quand on connaît le jeu d'arcade ou même l'adaptation Megadrive, on a un peu de quoi être déçu par cette version Game-Gear, qui propose un jeu tout à fait différent. Jugez donc! Au lieu de voir la piste de votre voiture, le jeu ressemble beaucoup plus à Pole Position, avec en plus peu de choses à l'écran. La piste bouge rapidement, trop rapidement même (surtout dans les tournants), mais mis à part quelques panneaux sur les côtés et votre voiture, rien ne bouge à l'écran. Vous dépassez de temps à autre les voitures adverses, une à une, et il n'arrive donc jamais de se retrouver dans une "meute" de voitures, comme dans le jeu d'arcade original. On est loin de l'animation et du détail de Blue Lighting sur Lynx, par exemple, et le jeu laissera donc rapidement le joueur.

Note: 5/10



COLUMNS

Voilà un jeu Sega qui possède l'avantage de ne pas demander une réalisation infernale. Equivalent chez Sega du Tetris de Nintendo, Columns est un jeu de réflexion et de réflexion, dans lequel il faut résister le plus longtemps possible à la chute incessante de blocs de trois objets. Pour résister, il faut éliminer des groupes d'objets en alignant ceux qui sont similaires horizontalement, verticalement ou diagonalement. Dès que plus de deux sont alignés, ils disparaissent et laissent s'écrouler ceux qui étaient au-dessus d'eux. Du coup, il n'est pas rare d'assister à de véritables disparitions en chaîne. Plein d'options et surtout particulièrement prenant, Columns est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux du genre, et donc un des indispensables de la Game-Gear...

Note: 9/10



COMPILATION
SIMULATIONS
toutes catégories

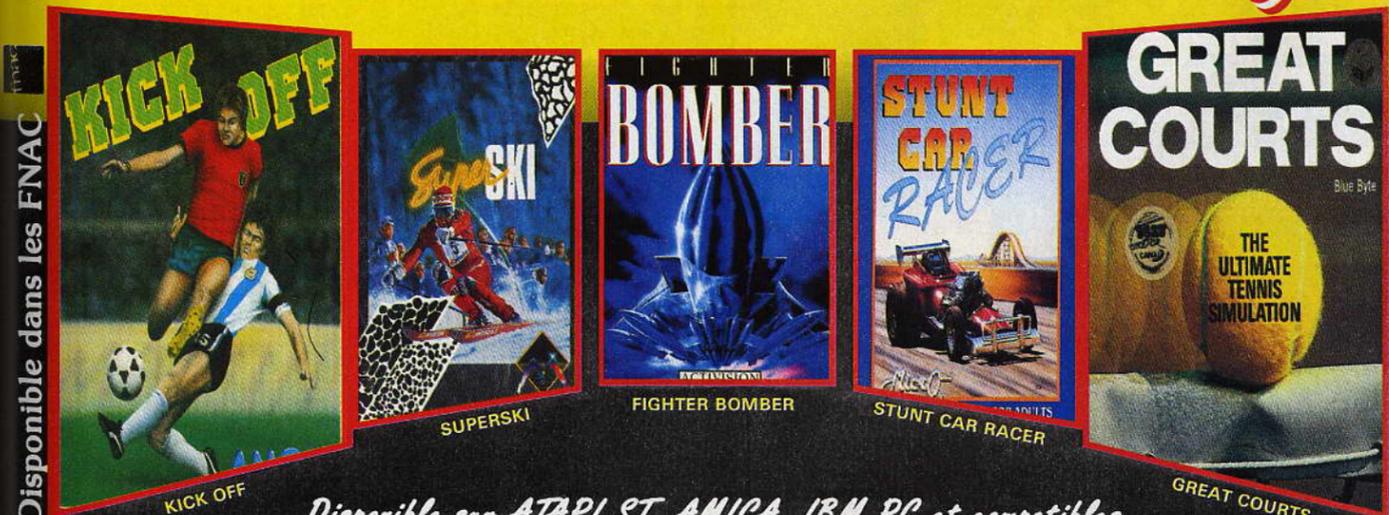
Les amateurs vont avoir peur !

ATTENTION COMPILATION :

CHALLENGERS

et les meilleurs points de vente.

...réservée aux meilleurs!



Disponible dans les FNAC

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC et compatibles,
COMMODORE 64, AMSTRAD CPC.
ATTENTION! KICK OFF ne figure pas dans la version PC.

GREAT COURTS © Ubi Soft; © Blue Byte.
FIGHTER BOMBER © Activision; © Vektor Grafix 1989.
STUNT CAR RACER © Microstyle; © 1989 Geoff Grammond.

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - TÉL : (1) 48.57.65.52

KICK OFF © 1989 Anco Software Ltd.
SUPERSKI © Microïds 1989.

PENGO

Quelle surprise que de retrouver parmi les premiers jeux de la Game-Gear une adaptation d'un jeu d'arcade particulièrement vieux. Pengo, dans lequel vous dirigez un pingouin devant survivre et éliminer des mutants des glaces, est en effet presque aussi vieux que Pac-Man! Dans un labyrinthe de glaçons, vous évoluez à votre guise et pouvez pousser des glaçons, à condition qu'il y ait de l'espace libre devant eux. Une fois poussé, un glaçon ne s'arrête que lorsqu'il heurte un autre glaçon ou une paroi du jeu, écrasant tout sur son passage. Le but, pour passer au niveau suivant, est d'éliminer tous les mutants de chaque tableau. Il faut faire vite, car ceux-ci détruisent systématiquement les glaçons, et leur toucher est mortel. Pour faciliter votre tâche, il vous est possible d'utiliser un des bords de l'écran pour immobiliser les mutants en son contact. Vous disposez alors de quelques secondes pour les écraser ou les détruire en les piétinant. Enfin, un bonus vous est accordé si vous réussissez à aligner trois glaçons diamant. Un jeu sympa, quoique un peu vieux.

Note: 7/10



PREVIEWS

Un jeu d'aventure nommé **Adventure Gear** devrait rapidement être disponible, mais comportera, hélas!, bien des menus en japonais. Bien plus sympathique, **Wonder Boy** devrait lui aussi faire son apparition dans les semaines à venir. Le jeu paraît très proche du jeu d'arcade, aussi bien graphiquement que pour ce qui est de la jouabilité.

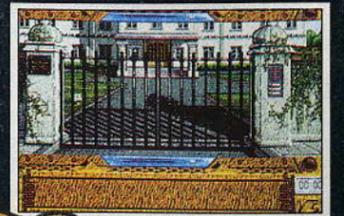
Un jeu d'action avec une histoire de robot sera également parmi les prochains à sortir, tout comme **Base-ball**, une simulation de base-ball s'annonçant de très bonne qualité, et **Sokoban**, qui paraît décidément être un classique de toutes les consoles, puisqu'il existe déjà sur Megadrive, Nec et Game-Boy.



Sous le signe du Serpent

EXPLORA

NE MANQUEZ PAS LE DERNIER VOLET DE LA TRILOGIE AVENTURE !



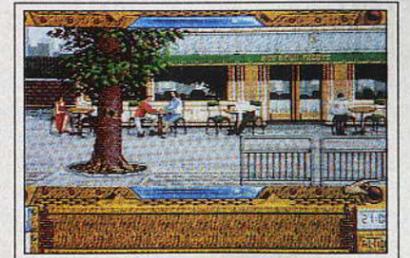
ATARI ST, AMIGA, PC

Photos d'écran Amiga



aideront à affronter les horribles membres de la secte du Serpent, et vous retrouverez enfin EXPLORA.

Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures, le générique habituel annonce le journal télévisé. Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prêtez attention, votre coeur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom. Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie...



Graphismes exceptionnels et gestion totale à la souris, nouvelle interface encore plus intuitive. Plus de 400 écrans différents, une ville entière avec son métro, ses catacombes et ses égouts. Malgré un suspense à vous couper le souffle quelques notes d'humour vous

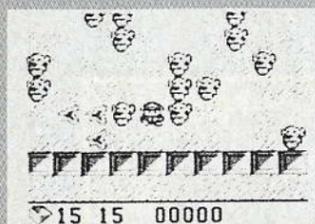
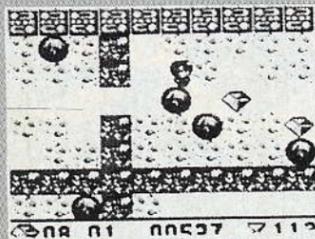
INFO MEDIA

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

Clep

25 bis RUE DUGUAY
95 100 ARGENTEUIL
☎ 39 47 29 29

En vente dans les mac et chez tous les spécialistes



BOULDER DASH

Ce mois-ci, je suis gâté. J'ai toujours été un nostalgique des vieux jeux que j'avais la chance de posséder sur l'un de mes vieux ordinateurs Atari ou C64. Nous avons eu droit à Space Invaders et au vieux Breakout, là, c'est Boulder Dash qui vient d'arriver sur la Gameboy. Ce jeu, il vous le faut absolument, rangé just'à côté de Tetris, Quarth et Mario. Si toutefois vous ne connaissiez pas ce jeu, je vais me faire un plaisir de vous éclairer sur ce hit, sur son but. Vous incarnez une petite fourmi qui doit récolter des diamants. Vous devez creuser des galeries pour arriver jusqu'à ces joyaux. Parfois, il vous faudra contourner des pierres. Mais attention, si vous passez en dessous d'une pierre, celle-ci tombe, et si vous la prenez sur la figure, vous vous ferez écraser. Vous pouvez pousser ces pierres si elles sont dégagées. Une fois que vous aurez ramassé le nombre de diamants indiqué par le compteur qui se trouve en bas de l'écran, vous devrez trouver la porte qui vous ouvre l'accès au tableau suivant. Un autre compteur à côté d'un sablier vous indique le temps qu'il vous reste avant de perdre une vie, car vous êtes évidemment chronométré. Au début du jeu, vous avez le choix entre quatre mondes différents et le choix entre plusieurs niveaux de difficulté. Le bouton "select" vous permet de faire une sorte de zoom sur le jeu, et vous pouvez ainsi jouer avec un décor plus petit mais avec une vue d'ensemble plus grande, ou voir une plus petite partie de l'écran mais avec plus de précision. Boulder Dash est réellement une réussite sur cette console, et comme je vous le disais au début de mon test, il trouvera une place dans votre logithèque.

Note: 9/10

FORTRESS OF FEAR

Vous voici dans la peau d'un nouveau héros: Kuros. Votre but est de visiter tous les niveaux de la forteresse et de ramasser toutes les clés que vous trouverez. Ces clés vous permettront d'ouvrir des coffres, dans lesquels vous trouverez des objets vous permettant d'améliorer votre force et vos aptitudes. Il vous faut aussi ramasser tous les diamants et les formules magiques. Vous devrez éviter les objets et les armes qu'on vous lance. Evidemment, vous devrez aussi combattre les ennemis qui viennent à votre rencontre, comme les chauves-souris, les serpents et autres créatures. En chemin, vous trouverez de la nourriture et de la boisson. Ce qui frappe dès le début du jeu, c'est la sobriété des décors. L'un des boutons sert à donner des coups d'épée vers le haut ou devant vous, suivant la position de votre manette. L'autre bouton sert à sauter. Vous pouvez heureusement varier la longueur de vos sauts, car vous devrez bien les maîtriser lors de certains

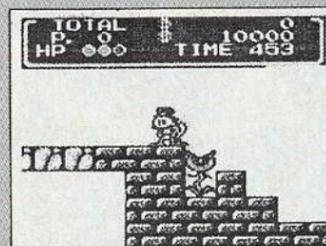
DUCK TALE'S

Ben voilà! La bande à Picsou a encore frappé. Nous avons eu l'occasion d'être Donald, Mickey ou encore Bugs Bunny. Maintenant, si vous le voulez, vous pourrez devenir l'ultra extra hyper super multimilliardaire de Picsou. Le mode de déplacement de votre personnage est pour le moins curieux car il peut marcher, là, rien d'étrange, mais il peut aussi sauter sur sa canne, comme ces appareils munis d'un ressort qui vous permettent de rebondir. Vous choisissez au début du jeu le monde dans lequel vous désirez jouer, et c'est parti. Vous devez collecter des diamants (je dois dire que ce n'est pas très varié, car voilà le troisième jeu pour Gameboy que je teste dans ce numéro, et c'est le troisième dans lequel il faut ramasser des diamants). Pour faire apparaître ces diamants, vous devez rebondir dessus grâce à votre canne. C'est aussi le moyen que vous devrez utiliser pour vous débarrasser de vos ennemis. Les niveaux ont l'air très grands car une fois arrivé au bout de votre chemin, vous trouvez des lianes qui vous permettent de descendre ou monter jusqu'à un autre passage. A un moment du jeu, vous devrez même vous transformer en Colt Seavers (l'homme qui tombe à pic) et vous pendre à un hélicoptère pour continuer votre progression dans le jeu. Ce jeu montre à nouveau que les programmeurs de Capcom sont ceux qui tirent le plus de la console Game-Boy, après l'excellent Gargoyle's Quest. Cependant, le jeu est un peu difficile, et il faudra vraiment s'accrocher pour aller loin. Mais peut-être qu'en perceverant...

Note: 7/10

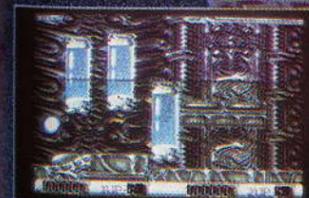
passages. Pour éviter les flèches ou autres objets qu'on vous lance, vous pouvez, soit sauter par-dessus, soit vous baisser. Chaque niveau est différent et vous réserve des surprises. Chacun est divisé en quatre sous-niveaux, et arrivé au quatrième vous aurez à affronter un monstre très résistant. Rien qu'au premier niveau vous aurez à tuer une chauve-souris géante, et elle m'a posé pas mal de difficultés. Il n'y a pas d'option continue, mais heureusement, vous trouverez de temps à autre des vies supplémentaires dans les coffres. D'autre part, vous trouverez aussi des potions de vitalité et des boucliers pour vous aider dans votre tâche. Un conseil, jouez dans une pièce très bien éclairée, car certains monstres et certaines armes arrivent très vite sur vous, et comme ils sont très petits, il n'est pas évident de les éviter. Cela explique peut-être le décor dépouillé.

Note: 7/10



Z-OUT

La mission X-OUT a été un énorme succès. La terre ne souffre plus de la présence des envahisseurs d'Alpha Centauri et les humains fêtent sa libération. Mais soudain, les scanner Long-Range détectent des activités sur Alpha Centauri... Les ennemis préparent une guerre!



© 1990 RAINBOW ARTS

Distribution exclusive SFMI
Boite postale 114
06561 Valbonne



Z-OUT - la mission est de détruire définitivement la planète Alpha Centauri et the Q.G. de la fédération cherche un pilote courageux pour diriger cette mission. Personne ne sait exactement ce qui l'attend, mais ce ne sera certainement pas de tout repos!

6 niveaux gigantesques et très variés, avec des tonnes d'adversaires.
Dans chaque niveau, un très grand choix de monstres géants.
Des armes supplémentaires, des satellites, des lasers et plein d'autre surprises
Scrolling multidirectionnel excellent
Bruitage fantastiques

Disponible sur
AMIGA, ATARI ST

Avec l'arrivée d'un nombre important de consoles, le Japon est devenu rapidement le lieu le plus important du moment pour ce qui est du développement de nouveaux jeux, de nouvelles machines et de nouvelles technologies. Nippon News vous tiendra régulièrement informé de ce qui se passe à l'autre bout du monde... Utile, d'autant plus que les nouveautés japonaises arrivent désormais de plus en plus vite en France, comme ce fut le cas avec la Game-Gear, et bientôt avec la Super-Famicom (espérons-le!).

DERNIERE MINUTE

Officiellement, il se pourrait que la date de sortie de la Game-Gear en Europe, de manière officielle, soit avancée pour le mois de mars. Il en serait de même pour la Lynx 2, nouvelle version de la console portable Atari, et de la TurboExpress de NEC. Evidemment, tout ceci reste à confirmer, mais la guerre des consoles aura à coup sûr lieu en Europe, l'année prochaine.

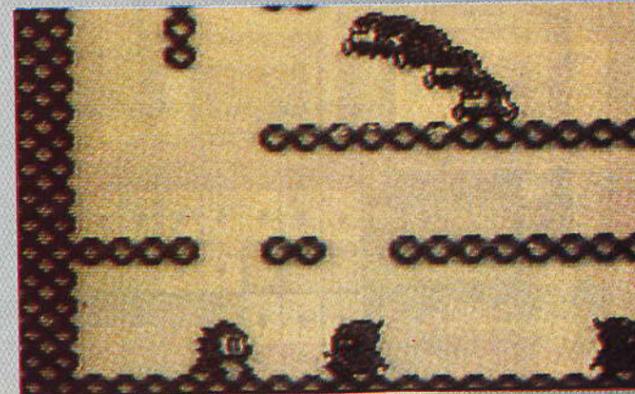
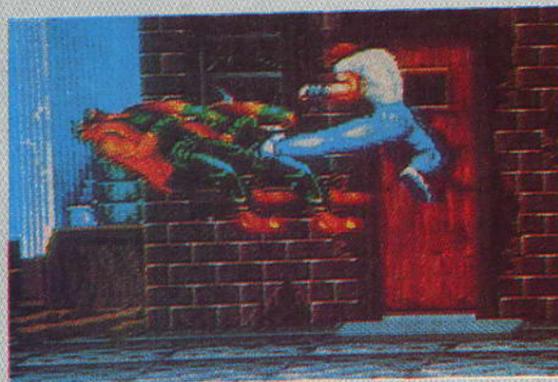
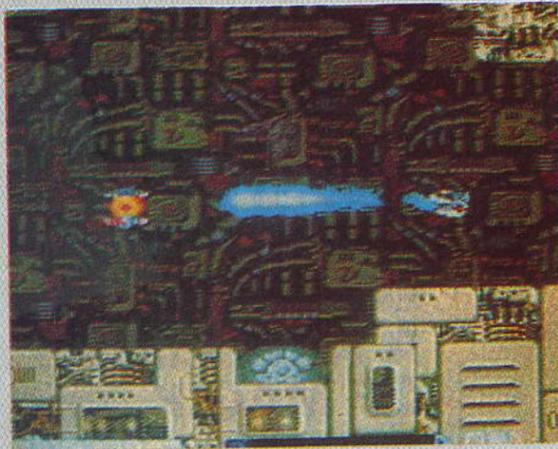
POUR L'EUROPE

En 1992, pour fêter l'Europe, Sega devrait proposer une console de jeux 32-bits. La compagnie travaille à fond sur cette machine, basée sur leurs jeux d'arcade 32-bits à sortir prochainement. Ça n'est peut-être pas pour demain, mais ça montre bien que nous ne sommes pas prêt d'avoir un standard de console...

SUPER FAMICOM: BIENTOT...

Suite à notre article sur la Super Famicom, le mois dernier, nous avons reçu une avalanche de questions! Sachez qu'avec beaucoup de chance, nous pourrions peut-être vous présenter LA machine dans notre prochain numéro. Quoi qu'il arrive, si ce n'est pas pour le prochain, ce sera à coup sûr pour celui d'après. Rappelons que la nouvelle console Nintendo, 16-bits, devrait pulvériser toutes les machines du moment, tant ses capacités techniques semblent démentes. Nintendo compte en fabriquer d'ailleurs près de 300000 par mois, uniquement pour le Japon.

En attendant d'avoir la console de vos rêves, nous vous proposons quelques nouvelles photos des jeux à venir, soit R-Type 2, Ghoul's & Ghosts 3 et Final Fight. D'autres jeux sont prévus pour la fin d'année, dont Super Mario 4, F-Zero, Pilot Wings, Sim City, Populous, Big Run, Gradius III et Gadulin.



GAME-BOY

DEUX NOUVEAUX JEUX TAITO

Taito proposera bientôt deux nouveaux jeux pour la console portable Nintendo. Le premier n'est autre que le vieux, mais excellent, Bubble Bobble que nous attendons tous avec impatience, mais aussi Chase HQ, qui devrait faire un carton, les courses automobiles sur Game-Boy étant inexistantes.

INFORMATIQUE



INFORMATIQUE

ULTIMA

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

Ultima Games
21 rue de Turin
75008 Paris
Métro Rome Liège
Tél. (1) 42 94 97 14

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38/37
Fax. 62 27 10 97

ATARI

▶ 520STE éten. 1Mo	3290F
▶ 520 STE	2990F
▶ 520 STE couleur	4990F
<small>Les 2 promos 520 et dessus sont livrées avec souris, péritel, 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences et le basic Omikron</small>	
▶ 520 STE	3290F
▶ 1040 STE	3990F
<small>le 520 et le 1040 STE ci-dessus sont livrés avec souris, câble péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, Ir. de texte, dessin...), le basic Omikron et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences</small>	
▶ 520 STE couleur SC1435	5490F
<small>le 520 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, câble péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, Ir. de texte, dessin...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 18 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences</small>	
▶ 1040 STE couleur SC1435	5990F
<small>le 1040 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, câble péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, Ir. de texte, dessin...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences</small>	
▶ 1040 STE monochrome	4990F
<small>Le 1040 STE est livré avec 50 disquettes (y compris une cinquantaine de logiciels du domaine public)</small>	
▶ Super promo Mega ST1 et 1040 STF (quantité limitée, dépêchez-vous)	
▶ Mega ST1	3490F
▶ MEGA ST1 Monochrome	4490F
▶ 1040 STF	2990F
▶ 1040 STF Monochrome	3990F
▶ Disque Mégafile 30	3690F
Si vous cherchez un 520STF à prix sympa appelez-nous!	
▶ Carte d'extension de 512Ko pour 520STF	490F
▶ Console Lynx + California Games + 1 jeux au choix	1490F

SEGA GAMEGEAR et Amstrad GX 4000

- > Pour la première fois en France la SEGA GAMEGEAR (avec 3 jeux: Monaco GP, Columns, Pengo)
- > Amstrad GX4000 avec 2 manettes et le jeu Burning Rubber 990F

Paiement

possibilité de paiement en 4 fois,
crédit Cetelem 23,74%
après acceptation du dossier.

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom, Prénom, Adresse, Code Postal, Ville, Tél., Carte bleue n°, Date d'expiration, Signature, Paiement par chèque ou CB, Offres valables du 01/11/90 au 30/11/90, Demander Marie-Hélène au (1) 43 38 96 31

Désignation	Prix	Qté	Montant

Transport logiciel 20F, matériel 140F. Les prix sont TTC, les primes ne sont pas cumulables. Articles dans la limite des stocks disponibles.

COMMODORE AMIGA

▶ AMIGA 500 <small>livré avec 50 disquettes</small>	3290F
▶ AMIGA 500 + ext. A501 <small>AMIGA 500 Couleur livré avec moniteur Commodore et 100 disquettes</small>	3790F <small>5290F</small>
▶ AMIGA 2000 <small>livré avec 100 disquettes</small>	5990F
▶ AMIGA 2000 Couleur <small>livré avec moniteur couleur Commodore, 150 disquettes</small>	7990F
▶ Extension de 512Ko avec horloge	690F

CONSOLE NEC

▶ COREGRAPHX + 2 JEUX + Bte de rpt	1290F
▶ COREGRAPHX + CD ROM	3890F
▶ SUPERGRAPHX + 3 JEUX + Bte de rpt	2490F
▶ CD ROM	2890F
▶ Adap. CDROM pour Supergraphix	490F

venir découvrir la Gameboy jeux à partir de 100F

CONSOLE SEGA

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX*

1690F

possibilité d'acquérir la console seule. *les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences. Vitrine MEGADRIVE

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 1 jeu

1490F

Nouveautés: Fatman / Axis / Fantasy Star II (en anglais) / Burning Force / Strider / Hellfire / Rainbow Island...

CONSOLE NEO GEO SNK

▶ LA NEO GEO SNK Console + 2ème manette	3490F 3880F
▶ Console + 1 jeu	4490F
▶ JEU À PARTIR DE 1490F	

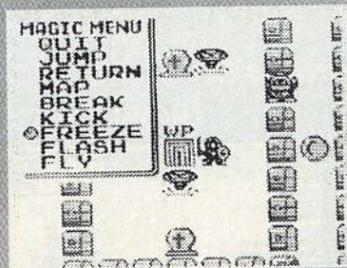
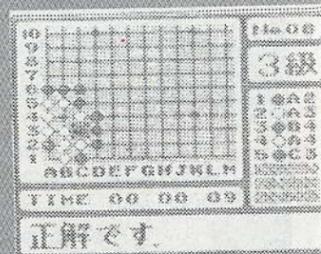
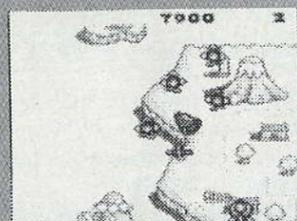
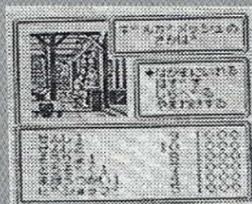
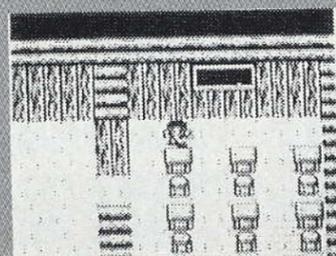
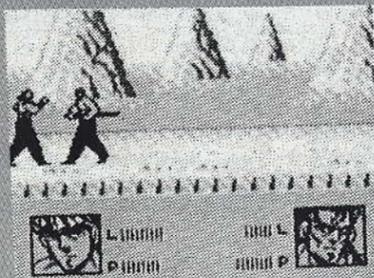
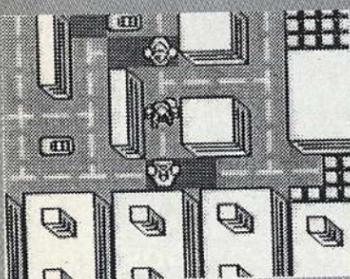


Hong-Kong est une variante de Shanghai et a l'air tout aussi passionnant. Northstar 2 est la suite du jeu de karaté, et vous propose toujours d'affronter de nombreux ennemis, mais vous serez cette fois-ci armé. Patlabor est un jeu d'action dans lequel des robots policiers affrontent des criminels... Saga 2 est un jeu dans le genre des Ultima, tout aussi complet et tout aussi long, comme quoi la Game-Boy peut aussi avoir des mégajeux d'aventure. Wizardry 1 est l'adaptation du jeu de rôle très connu des possesseurs d'Apple 2. Etonnant de voir un tel jeu disponible sur Game-Boy!



PREVIEWS

Aretha est un jeu dans le genre de Gargoyle's Quest, mais plus axé sur l'aventure que sur l'arcade. Bomber Ace est un shoot'em'up de chez Konami, qui s'annonce assez sympa, ne serait-ce qu'au niveau des graphismes. Bomber Boy est un jeu de tableau comme il en pullule sur Game-Boy, alors que Dragon Slayer est un jeu d'arcade/aventure assez étonnant. Go est le premier jeu de Go pour la Game-Boy, ce qui est notable car les jeux de Go sont déjà rares sur micros. Gremlins 2 est basé sur le film, et possède des graphismes excellents pour la machine.



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 !

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!!

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).

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		80	
3 T-shirts		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	
TOTAL GÉNÉRAL			

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

PC ENGINE

SHADOW OF THE BEAST ARRIVE...

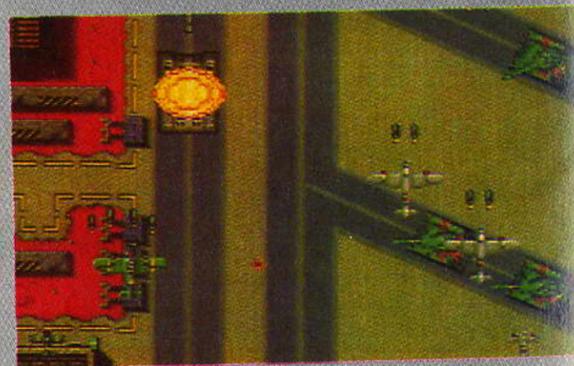
DMA Design, l'équipe ayant réalisé Blood Money, Shadow Of The Beast, Shadow Of The Beast 2 et Awesome prépare la version PC Engine de Shadow Of The Beast, et il faut se préparer à un gros choc. La version Amiga, qui ne comptait "que" 64 couleurs à l'écran va nous paraître bien laide, la version PC Engine devant en afficher selon les programmeurs 256... Autant dire que nous attendons cette adaptation avec impatience!

PREVIEWS PC ENGINE

Très bientôt, devrait donc sortir sur Coregrafx Populous édité chez Hudson Soft, puis Twin Hawk plus connu sous le nom de Flying Shark en Europe de chez Nec Avenue et développé par Toaplan. Toujours chez Nec Avenue, Thunder Blade qui s'annonce assez bon (en tout cas mieux que sur Megadrive) à en juger par les photos d'écran, puis Rainbow Island l'un des plus célèbres jeux de tableaux sur CD-Rom. Pour s'éclater au volant d'un bolide, Out Run devrait également sortir, peut-être arrivera-t-il à concurrencer l'excellent Chase HQ? Suite à l'accord passé entre Nec et Cinemaware, la compagnie américaine propose It Came From The Desert en version CD-Rom avec des graphismes entièrement digitalisés laissant apparaître de vrais acteurs et de réels décors. Après ce sera au tour de TV Sport Football en cours de développement sur cartouche, fidèle aux versions micros, celui-là. Toujours en CD-Rom devrait très vite sortir Last Armageddon sous le label Brain Grey, mais aussi Cyber City Oedo 808 de chez NCS, un jeu de tableaux. N'oublions pas non plus Avenger, édité chez Laser Soft, en cartouche, et le très attendu YS III de Laser Soft. Enfin Rabio Lepus est un shoot'em up amusant vous plaçant dans la peau d'un poisson.

UNE RUMEUR QUI PEUT FAIRE MAL!

Nec Etats-Unis aurait révélé vouloir lancer par eux-mêmes la console PC Engine en Europe, mais sous la forme de la console américaine, nommée TurboGrafx. Bien sûr, cette officialisation de la PC Engine en Europe ferait baisser les prix de la machine, mais le gros problème vient du fait que la TurboGrafx n'est pas compatible avec la CoreGrafx vendue actuellement. Si la rumeur se révèle être fondée, une guerre de standards risque bien d'avoir lieu!



MEGADRIVE

LE CD-ROM SEGA EST DÉMENT!

Le tant attendu CD-Rom de la Megadrive a enfin été dévoilé par Sega, et il est révolutionnaire. En effet, il ne coûte pas cher (au Japon), et il est équipé d'un système qui lui permet de charger des données tout en continuant à faire fonctionner le jeu, afficher des images digitalisées, et même jouer de la musique venant du CD! Ainsi, il n'y aurait plus de temps d'attente comme sur le CD-Rom Nec ou toutes les machines du genre (y compris le CDTV à venir...), ce qui permettrait d'avoir des jeux qui ne s'arrêteraient pas toutes les dix secondes! Le premier jeu prévu est Dragon's Lair, et il devrait donc être possible d'y jouer sans interruption. C'est révolutionnaire, mais hélas! ça n'est que pour l'année prochaine.

LES TORTUES ARRIVENT...

Les fans du jeu d'arcade Teenage Mutant Ninja Turtles avaient de quoi être déçus des adaptations micro et consoles du jeu, puisque ça n'avait rien à voir avec l'original. Fort heureusement, la véritable adaptation de l'excellent jeu devrait être disponible l'année prochaine, sur Megadrive!

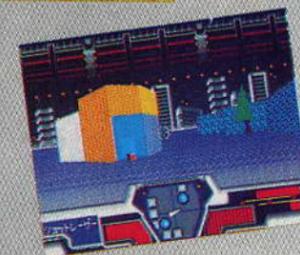
LA MEGADRIVE S'ECLATE

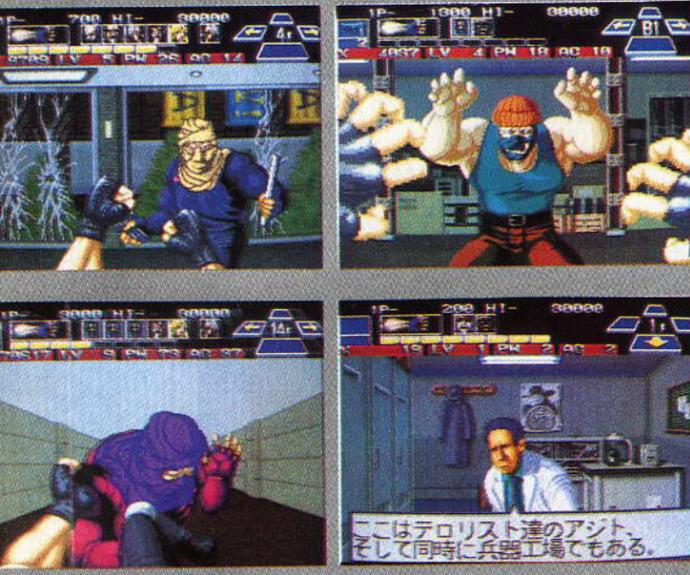
La console 16-bits Sega est décidément une machine supportant des jeux de tous les genres, puisque l'on devrait voir l'année prochaine des adaptations de Falcon de Spectrum Holobyte, F15

Strike Eagle 2 de Microprose et M1 Abraham's Battle Tank d'Electronic Arts... Côté aventure, une version d'Ultima VI devrait également être disponible. On croit rêver!

PREVIEWS MEGADRIVE

Même si la Megadrive est loin d'être un succès commercial au Japon, de nombreuses sociétés travaillent dessus, et en plus des logiciels annoncés dans notre numéro Spécial Consoles, d'autres nouveautés sont prévues pour la fin d'année. De la société NCS sont annoncés Star Cruiser, un logiciel de tir en 3D, Explode Star, jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un petit personnage à la façon de Skweek, Void le premier jeu totalement en 3D sur Megadrive, et enfin Granada X dont on vous présente de nouvelles photos. Telenet prépare Road Busters, logiciel vous proposant de prendre le volant d'un camion bien imposant, et Gaiars nouveau shoot'em up à la réalisation excellente. De nouvelles précisions sur Junction déjà présenté dans le Spécial Consoles, il s'agit en fait d'un mélange de puzzle et de Pipe Dream. Cela s'annonce démoniaque! De chez Sega doit très rapidement sortir V Attack, jeu de tir prometteur avec un personnage modulable, alors que Toaplan prépare Out Zone, énième jeu de tir. Enfin, édité par Taito, Darius 2, version améliorée de la console Coregrafx, et de chez Kyugo devrait arriver Super Airwolf, jeu vous plaçant aux commandes d'un hélicoptère de combat.





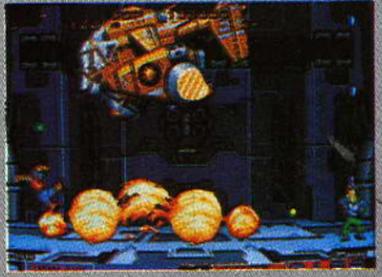
NEO-GEO

TROIS NOUVEAUTÉS POUR LA CONSOLE SNK

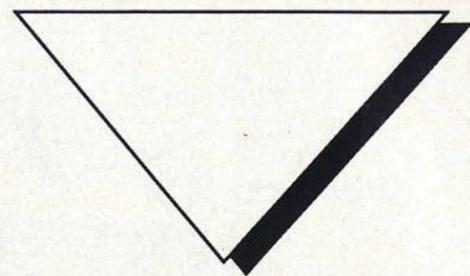
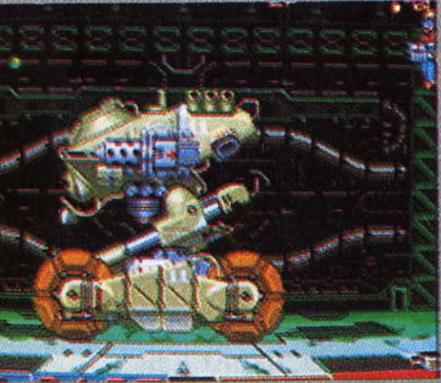
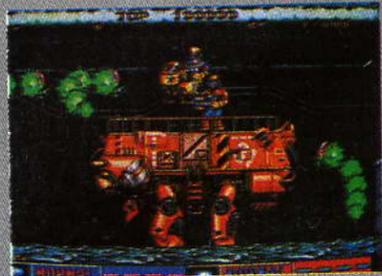
Un nouveau jeu vient de sortir et se nomme The Super Spy. Arrivé trop tard pour que nous vous le présentions plus en détail, sachez simplement qu'il s'agit d'un mélange d'Operation Wolf et de Dynamite Duke. Bref, c'est un jeu dans lequel vous voyez l'action comme si vous y étiez. C'est très beau et très sympa à jouer, et ça a coûté toujours aussi cher.

Cyber-Lip n'est pas encore disponible, mais il ne devrait plus tarder. Il s'agit d'un shoot'em'up pour un ou deux joueurs, avec des monstres énormes à avoir en fin de niveau et des graphismes totalement déments!

Enfin, pour un peu plus tard, SNK sortira son premier Cute-Game, jeu aux graphismes simples mais très "dessin animé", sous le nom de Raguy. Les graphismes ne sont pas très fouillés, mais les couleurs sont nombreuses et le jeu s'annonce de très bonne qualité.



せまりくる巨大な敵。これがドラマチック・ゲーム!



fnac

Logiciels

BERCY 2

SEBASTOPOL

Vous donnent le droit à la découverte
Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac
et les dernières nouveautés

Invitation

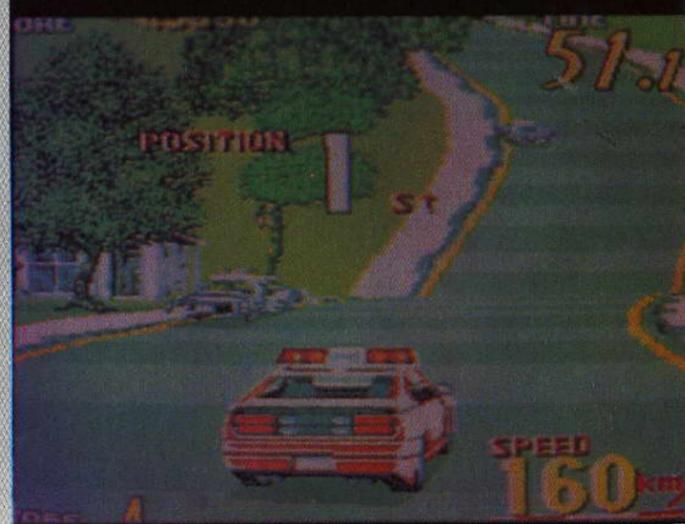
A partir du 2 novembre, venez découvrir
la console NEO-GEO
dans les magasins Fnac Logiciels

FNAC LOGICIELS BERCY 2
 Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80
 FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL
 6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

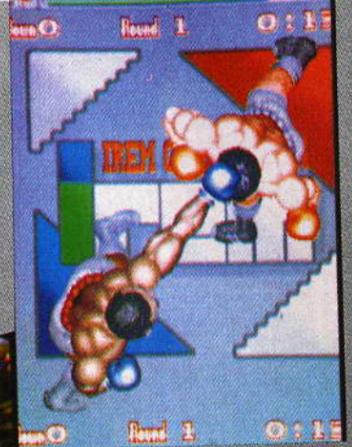
SOUS LES ARCADES

Un important salon de jeux vidéo s'est tenu récemment au Japon. Tous les jeux présentés vont sortir très rapidement chez nous, et nous sommes donc heureux de vous les présenter, en avant-première, dans Génération 4.

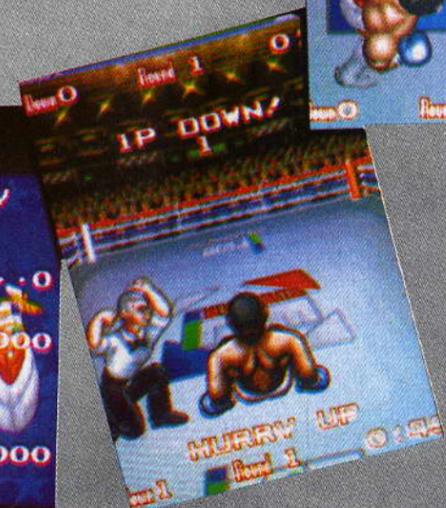
Cisco Heat est le prochain jeu de chez Jaleco. Il s'agit d'une course de voitures de police dans les rues de San Francisco, ce qui veut dire que le relief joue un rôle important. Cette nouvelle course de voitures n'apporte rien de bien neuf au genre, si ce n'est que le relief est vraiment bien rendu. Les graphismes sont de qualité et l'animation n'est pas mal non plus. Vivement que ça arrive chez nous!



Capcom a récemment présenté la suite de UN Squadron. Le jeu se nomme Carrier Airwing, et ressemble énormément au premier. Un ou deux joueurs, choix de son avion parmi trois, même présentation avec des pilotes variés... Bref, la suite n'apporte qu'une seule chose: un graphisme fabuleux. Carrier Airwing est en effet splendide et réjouira les amateurs de beaux graphismes Capcomiens!

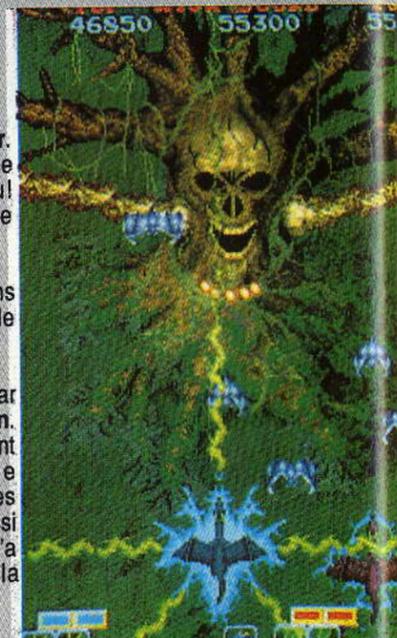
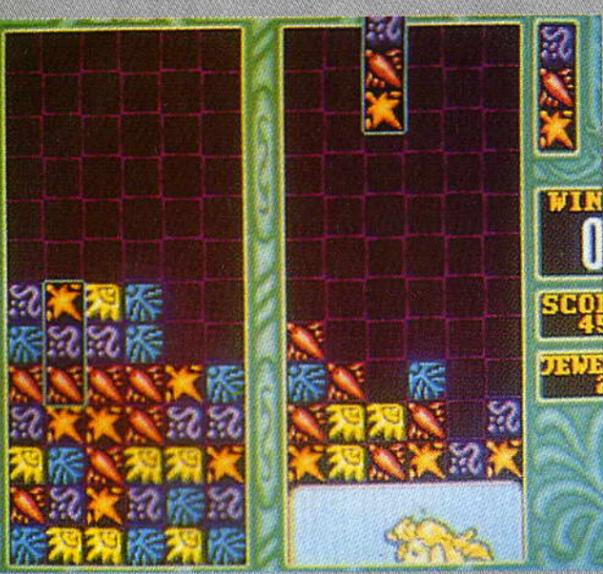


Chez Irem, deux nouveautés marquantes ont fait impression. Pound For Pound est un jeu de boxe vu de dessus et particulièrement bien réalisé. Kengo est un jeu splendide, qui semble être la suite de Ninja Spirit, et qui possède des graphismes magnifiques.



Irem propose deux nouveaux jeux. Le premier, Punk Shot, est un basket-ball de rue, où il est tout à fait légal de frapper son adversaire! Le second, Surprise Attack, est un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus classique.





Namco dévoilait la suite de Dragon Spirit, nommée Dragon Saber. Le jeu permet à un ou deux joueurs de participer, et propose de nouvelles options. Ainsi, votre dragon ne crache plus que du feu!

Sega proposait son révolutionnaire R360, que nous présentons ailleurs, ainsi que Columns 2, qui permet à deux joueurs de s'affronter sur le jeu comme pour Tetris.

Chez Taito, en dehors de l'Infinity que nous vous montrons par ailleurs, le principal jeu d'arcade à venir se nomme Space Gun. C'est un jeu dans la lignée d'Alien, avec des monstres vraiment dégoûtants et vraiment nombreux, mais utilisant le système d'Operation Thunderbolt.

Tecmo présentera prochainement Out Zone, une sorte de Heavy Barrel dans lequel un ou deux joueurs peuvent participer. Encore un jeu très peu original, mais avec des graphismes sublimes.



ALLIANCE LOISIRS

Vous présente toute sa gamme de consoles et jeux chez ses différents adhérents loisirs

VIDEO SHOP : 50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. 42.86.03.44

RUN INFORMATIQUE 60, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. 45.81.51.44

Le temple de la console de jeux

REMISE 10 % Adhérents Club



Table listing video games for SEGA 8 BITS. Columns include Console, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include ALTERED BEAST, BATTLE OUT RUN, BASKETBALL, NIGHTMARE, etc.



AMSTRAD GX 4000 990 F

List of games for Amstrad GX 4000: KLAX (299), NO EXIT (299), TENNIS CUP (299), etc.

NINTENDO

Table listing video games for NINTENDO. Columns include Console, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include GHOST 'N GOBLINS, GRADIUS, IKARI WARRIOR, etc.

NEO-GEO SNK

Table listing video games for NEO-GEO SNK. Columns include Console, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include GOLF (1990), MAHJONG (1990), etc.

3615 VS Toutes les nouveautés et astuces sur les consoles Tous les nouveaux titres

MEGADRIVE

Table listing video games for MEGADRIVE. Columns include Console + 2 jeux, Megadrive + moniteur, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include BASKETBALL, BATMAN, COLUMNS, etc.

PC ENGINE

Table listing video games for PC ENGINE. Columns include Console, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include FORMATION FOOTBALL, GALAGA 88, GONOLA SPEED, etc.

GAMEBOY

Table listing video games for GAMEBOY. Columns include Console, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include DOUBLE DRAGON, HYPER LOAD RUNNER, etc.

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX* * Pour tout achat minimum de 2000 F

LYNX

Table listing video games for LYNX. Columns include Console, Title, Price, and another Title/Price. Games listed include GAUNTLET, CALIFORNIA GAMES, etc.

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

Order form with fields for TITRES, CONSOLE, PRIX, NOM, ADRESSE, CODE POSTAL, VILLE, Tél., Signature, etc.

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à : ALLIANCE VPC BP 105 75749 PARIS CEDEX 15



LE R360

Le simulateur R360 est une boule à l'intérieur de laquelle le joueur pénètre pour découvrir l'habituel écran de jeu, la normale manette que l'on trouve toujours, mais, et c'est là la surprise, une ceinture de protection venant le maintenir au siège. Pourquoi? Tout simplement parce que le R360 est un cockpit qui peut tourner dans tous les sens, de 360 degrés dans toutes les directions! Mais attention, Sega garantit que vous en ressortirez vivant. Tout d'abord, à côté de la machine, un pupitre de contrôle sera vérifié constamment par un opérateur. D'autre part, des senseurs vérifient à tout moment que vous n'avez pas une main ou une jambe en dehors de la cabine, et stoppent la machine en cas de problème. Bref, le R360 proposera des sensations jusqu'alors inconnues dans le domaine du jeu vidéo, la machine dépassant même ce que font les simulateurs de l'armée de l'air au niveau des mouvements!

Le jeu créé pour fonctionner avec le R360 n'est autre que G-L.O.C., une version améliorée d'Afterburner, utilisant plus de 3D et étant plus rapide. Cette fois-ci, quand vous ferez des loopings, il faudra vraiment s'accrocher et ne pas lâcher la manette de commandes!

Le R360 vient de sortir au Japon, et il ne nous reste plus qu'à espérer qu'il fera rapidement son apparition chez nous, ce que nous ne manquerons pas de vous annoncer.

SEGA PRÉSENTE LES JEUX D'ARCADE DE L'AN 2000

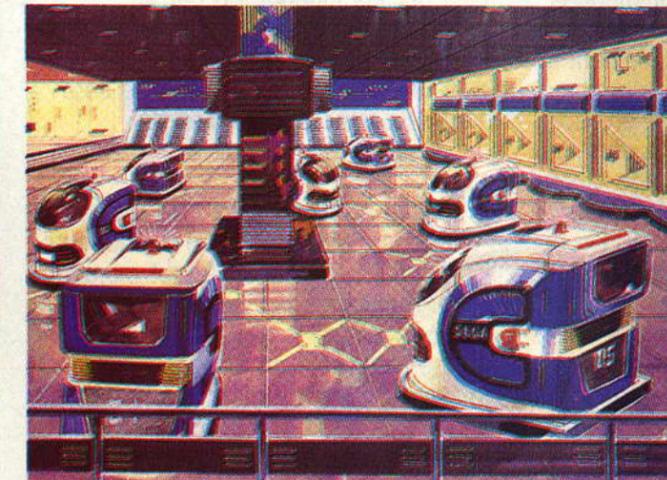
Tout droit venues du Japon, voici les premières photos de la nouvelle invention de chez Sega, mais aussi, en exclusivité, quelques uns de leurs projets parmi les plus fous! Premier fabricant de machines d'arcade, proposant les jeux les plus fous, Sega s'est en premier orienté vers de nouvelles machines, bougeant en fonction des mouvements du joueur. Après le succès d'Outrun ou Afterburner, voici ce que la compagnie prépare pour les années à venir!

LES PROJETS

Enfin, le **Simulator** est une cabine dans laquelle 8 personnes peuvent entrer et vivre des aventures incroyables. La cabine bouge en fonction de l'action projetée sur un écran. Le modèle actuel n'a rien d'un jeu, mais Sega pense déjà à faire du Simulator le premier jeu où 8 personnes pourront participer en même temps et s'entraider!

Le R360 n'est que le premier aboutissement du travail de Sega dans le domaine de l'innovation. La compagnie travaille déjà sur de nombreux projets de nouvelles machines, dont nous vous présentons ici les croquis.

Le **CCD Cart** est le premier circuit d'auto-tamponeuses interactif. Le principe demeure le même, si ce n'est qu'ici il est possible de tirer sur les autres joueurs, ce qui fait baisser leur énergie. Lorsque vous n'avez plus d'énergie, vous ne pouvez plus vous déplacer... la partie est terminée!



Le **CyberDome** est un jeu de tir, une sorte d'Operation Wolf mais où plusieurs personnes peuvent participer en même temps.



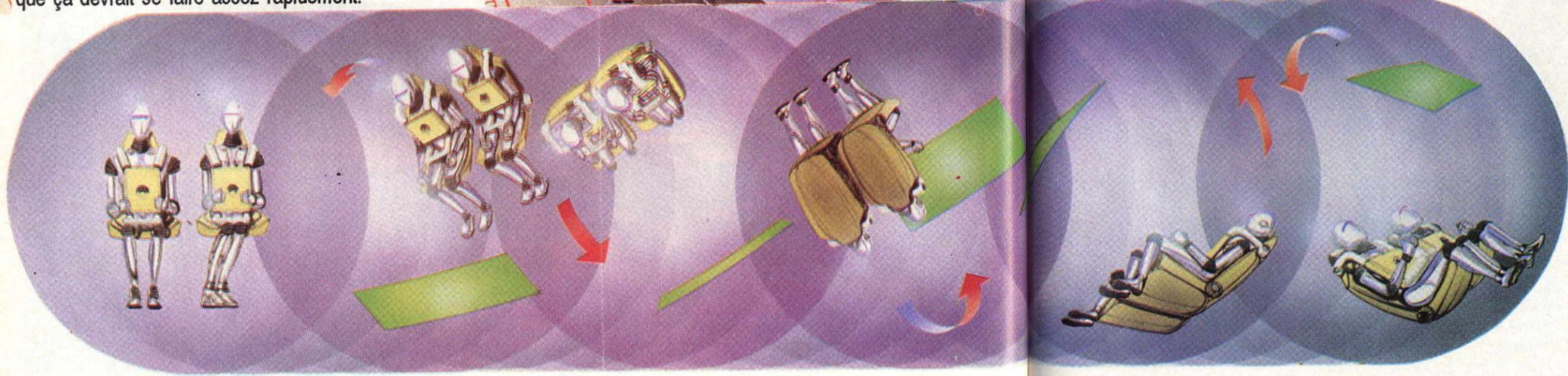
TAITO CONTRE-ATTAQUE AVEC L'INFINITY

Au moment même où Sega était en mesure de montrer les premiers prototypes de son R360, Taito préparait déjà la contre-attaque, avec un appareil nommé Infinity, et présentait les premiers croquis d'un engin non moins génial...

L'Infinity est très semblable au R360, puisqu'il s'agit à nouveau d'une sphère capable de tourner de 360 degrés dans tous les sens, mais elle est bien plus grosse, et pour une raison logique: deux personnes peuvent y entrer! Du coup, le moniteur est également bien plus grand, ressemblant d'avantage à un écran panoramique qu'à un téléviseur. Selon les responsables de Taito, l'Infinity répond particulièrement bien aux commandes données par les joueurs, où par le programme! Du fait que le moniteur est plus large, il a également été décidé d'en profiter pour avoir des décors plus fabuleux que d'habitude... Le son ne sera pas en reste, puisque la cabine est équipée de plusieurs haut-parleurs permettant d'avoir des effets stéréo étonnants.

Côté sécurité, tout semble aussi au point que dans le R360. Un bouton d'urgence, sur la ceinture des joueurs, permet de revenir en position de départ à tout moment. Les deux joueurs sont maintenus par ceintures afin de ne pas chuter lors des loopings!

Une dizaine de jeux seraient déjà en cours de réalisation pour l'Infinity, et nous ne manquerons pas de vous les présenter dès que nous en aurons des nouvelles. Encore une fois, aucune date d'arrivée en France n'est prévue, mais l'engin semble tellement fou que ça devrait se faire assez rapidement.



La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

- CAPTIVE**
Mindscape / ST et Amiga
- APPRENTICE**
Rainbow Arts / Amiga, ST & Amstrad
- POWERMONGER**
Electronic Arts / Amiga & ST, bientôt sur PC
- RICK DANGEROUS 2**
Microstyle / ST, Amiga, PC et bientôt Amstrad
- SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE**
Lucas Film Games / PC et bientôt ST et Amiga
- THE NIGHTBREED / CABAL**
Ocean / Amiga & ST
- SECRET OF THE MONKEY ISLAND**
Lucas Film Games / PC et bientôt ST et Amiga
- GHOULS'N GHOSTS**
Capcom / Megadrive & Nec TurboGrafx
- DICK TRACY**
Disney Software / ST, Amiga et PC
- DOUBLE DRAGON 2**
Acclaim / Nintendo
- SAVAGE EMPIRE**
Origin / PC et bientôt ST et Amiga
- GREMLINS 2**
Elite / ST et Amiga
- TEST DRIVE 3**
Accolade / PC, Amiga et bientôt ST
- TOTAL RECALL**
Ocean / Amiga, ST
- QUADREL**
Loricel / ST, Amiga et bientôt PC & Amstrad

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.



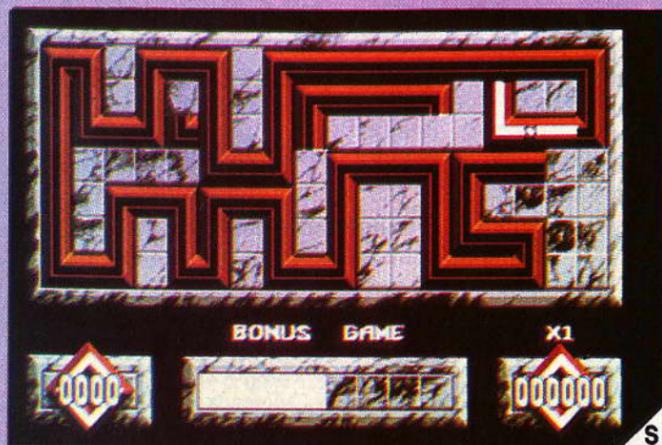
LES COMPAGNIES ETRANGERES

ANCO

Alors que nous vous présentons **Deathtrap** en rubrique previews, veuillez noter que **Kick Off 2: Extra Time** est toujours en développement. Le jeu propose de nouveaux terrains, de nouveaux coups (dont le retourné!) et même la possibilité de diriger soit-même les gardiens. Voilà qui promet, pour Amiga et ST.

AUDIOGENIC

La compagnie anglaise devrait éditer en novembre l'adaptation du jeu d'arcade de chez Gottlieb nommé **Exterminator**. C'est un jeu dans lequel vous dirigez une main (ou deux à deux joueurs) et où vous devez attraper divers insectes, écraser des cafards, etc... Le



CRL

On attend toujours **Che!**, un jeu d'action basé sur Che Guevara, ainsi que **Distant Armies**, qui propose 10 variantes des échecs, et enfin **3D International Golf**. Les 3 produits devraient sortir sur Amiga et ST d'ici le mois prochain.



EMPIRE

La compagnie anglaise prépare deux nouveaux jeux. Le premier, **Spiderman**, est présenté en previews. Le second, **Gazza's Eurosports Soccer** est annoncé par la compagnie comme le successeur de Kick Off... voilà qui promet. Enfin, **Team Yankee**, simulation de combats de tanks, devrait être disponible d'ici le mois prochain sur Amiga, PC et ST.

jeu est prévu pour Amiga, PC et ST. Ensuite, viendra **Loopz**, un jeu de stratégie dans la lignée de Tetris, et qui semble tout aussi prenant. Le jeu doit sortir en novembre, sur Amiga, PC et ST.



OCEAN

Le mois prochain, nous devrions tester **Epic**, **Chase HQ 2**, **Toki**, **Navy Seals**, **Battle Command**, **Billy The Kid**, **Robocop 2**, **Total Recall** et **Narc**.

PALACE

Voodoo Nightmare ne sera testé que dans le prochain numéro. Le jeu est tellement gigantesque que notre testeur n'a pas encore pu jugé tous les éléments du jeu... Quoiqu'il arrive, le jeu sort très prochainement sur Amiga et ST.

PSYGNOSIS

L'incroyable **Awesome** devrait être sorti lorsque vous lirez ces lignes, mais **Carthage** et **Oblitus**, qui devraient être testé dans le prochain numéro, ne sortiront qu'en novembre.

US GOLD

Murder, **Crime Wave** et **Strider 2** devraient être testés dans notre prochain numéro, alors que de nouveaux jeux s'annoncent déjà: **E-Swat** et **Line Of Fire** sont tous les deux présentés en rubrique previews.

IMPRESSIONS

Voici peut-être le titre le plus important de la compagnie depuis sa création: **The Last Starship**. Il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling vertical sur 3 plans, dont les graphismes et le concept semblent bien inspirés du Xenon 2 des Bitmap Brothers. Le jeu est prévu en novembre sur Amiga et ST.



RAINBOW ARTS

Turrican arrive sur ST, et est réellement totalement dément, car presque aussi bien que la version Amiga. Quoiqu'il en soit, voilà un jeu qui va, sur ST, faire un carton pour Noël. Le mois prochain, nous devrions pouvoir vous présenter **M.U.D.S.**, jeu de rugby médiéval fantastique, **Masterblazer**, l'adaptation de l'incroyable jeu de chez Lucasfilm Games et **Z-Out**, la suite de



MICROPROSE

Betrayal, nouveau jeu de réflexion de chez Rainbird sera disponible pour la fin 90 sur Amiga, PC et ST. Test complet prochainement..

Wildfire, la suite de Midwinter, présentée en exclusivité dans notre précédent numéro ne sortira finalement qu'en mars 91, sur Amiga et ST, la version PC étant prévue pour juin 91.

Nous vous présentons également **Knights Of The Sky** et **Lightspeed** en rubrique previews. Ces deux jeux sortiront fin 90 sur PC.

De nombreux autres jeux sont en cours de développement chez Microprose, nous vous les présenterons tous dans un prochain numéro.

LUCASFILM GAMES

Alors que **Secret Of The Monkey Islands** est testé sur PC dans ce numéro, on peut espérer avoir des versions Amiga et ST pour le début de l'année prochaine. **Secret Weapons Of The Luftwaffe** devrait quant à lui arriver dès le mois prochain, toujours sur PC. Cependant, le prochain jeu pour Amiga et ST de la compagnie sera **Nightshift**, présenté en rubrique previews...

X-Out, déjà présenté en previews sous le nom Wargate. Nous vous en proposons de nouvelles photos... **Rotator**, présenté dans le précédent numéro, est repoussé à 1991.

Enfin, voici la première photo du très attendu **Turrican 2**, qui arrivera bientôt sur Amiga. Tenez-vous bien, parce que le jeu est annoncé comme étant plus grand, et avec plus d'animations... on essaye de vous en présenter plus le mois prochain.



Du NOUVÔÔÔÔ dans le DOMAINE PUBLIC

le 18 octobre en kiosque

PRESSIMAGE
vous propose

DOM PUB

le magazine des logiciels bon
marché

DOMPUB ATARI, AMIGA, PC
et MACINTOSH

Freeware - Shareware - Budgets

Nouveau catalogue de la Boutique
de PRESSIMAGE

Tests - Bancs d'essai - Nouveauté - Actualité

N° 1 Trimestriel 15 francs

remboursables au premier achat

Disponible par correspondance ou par
téléchargement. Tous les renseignements
dans

DOM PUB magazine

N°1-Le 18 octobre en
kiosque

READYSOFT

Wrath Of The Demon, tout prochain jeu de la compagnie, est
présenté en rubrique previews, et autant vous dire que ça vaut le
détour... Space Ace arrive sur PC, en CGA, EGA et VGA et
surtout avec un nombre de disquette incroyable! Enfin, Dragon's
Lair 2 sera quant à lui disponible sous peu, sur Amiga puis ST.



ST ATARI AMIGA MAC et PC émulation Stations UNIX

Le magazine
des 16/32 bits



N° 45 / 25F
OCT. 1990

ST

DELUXE PAINT ST
FAST SPEED
ANIMATION EN 3D
HANDY PARTNER
NOTATOR 3.0
CARTES MATRIX
IMAGE !

AMIGA

V.I.V.A.
DÉSASSEMBLEUR 68000

TECHNOLOGIES
AVANCÉES :

DOSSIER SONY :
LE PORTABLE
LA STATION RISC

M 2907 - 45 - 25,00 F



SPÉCIAL 11



SON HARDWARE, SES ROMs, SON BUREAU

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



MAGIC POCKET

Le second programme des Bitmap Brothers pour Renegade sera leur premier "Cute Game", jeu dans le genre de New-Zealand Story ou Rainbow Islands. Magic Pocket raconte l'histoire d'un gamin dont les poches sont sans fin, et où il met depuis toujours tous ses jouets... jusqu'au jour où l'un d'eux disparaît. Le voilà donc qui saute et à pieds joints dans sa poche, qu'il va devoir explorer pour retrouver ses jouets un à un. Le scénario est prétexte à un jeu de plateau qui s'annonce dément, avec des graphismes éclatants et une jouabilité excellente, comme on en a l'habitude désormais avec les Bitmap Brothers.

SENSATIONNEL!

GENERATION 4 A MONTE UN GROUPE DE ROCK ET ROLL "LES MECANICIENS NERVEUX". LE MOIS PROCHAIN, NOUS ENTAMONS UNE GRANDE TOURNÉE, VOUS POURREZ GAGNER DES PLACES SUR LE 3615 GEN4!

Entre deux numéros, dans les studios de répétition de Pres-simage, l'équipe de Génération 4 se détend en poussant la chansonnette. Après quelques concerts, le groupe se sent prêt pour une tournée à travers la France, interrompue par la préparation des prochains numéros de Génération 4.

orange", "Diane", "Le tango du clair de lune", et tout plein d'autres.



Frank Ladoire

Un album est prévu pour la rentrée prochaine, le bruit court qu'il serait produit par Mike Brandt, si son état de santé le lui permettait toutefois. Une section cuivre viendrait aider la formation déjà existante, on parle de Miles Davis, grand fan de Génération 4!



Betty Franchi

Quelques dates:

- 10/12: Maison des Jeunes de Combs La Ville (77)
- 12/12: Foire au Troc de Coignières (78)
- 13/12: Gala de Nouan Le Fuzelier (45)
- 15/12: Animation de l'hyper-marché L'Escale à Porto-Vecchio (20)

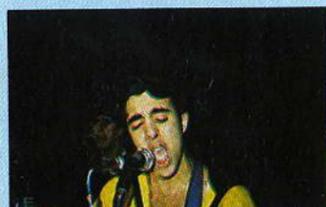


Jean Delaite

Pour la première fois, et à l'occasion de cette info véritablement exceptionnelle, vous pouvez découvrir le vrai visage de nos rédacteurs. Photos prises pendant le grand concert à Méru (59). Merci aux Dirty District et aux Casse-Pieds pour leur participation.



Philippe Querleux



Didier Latil



ATARI ST
AMIGA

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2



IBM PC
et compatibles

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV SPORT Football



AMSTRAD
D + K7

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

LES GÉANTS DU SPORT

UBI SOFT présente :

... LA COMPILATION LA + SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!

CONTIENT :

GREAT COURTS : primé GEN 89.
catégorie simulation sportive; élu TILT DOP CANAL

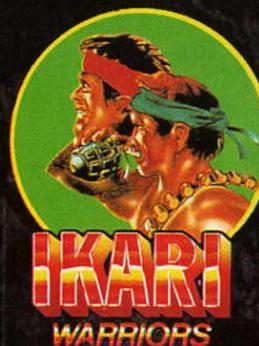
KICK OFF GEN 89.
catégorie Simulation Sport TILT DOP CANAL

UBI SOFT

Entertainment Software

PC	ST/AG	CPCP/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Frank Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



IKARI WARRIORS



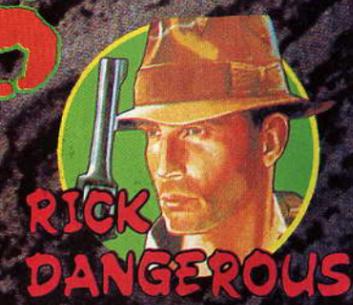
COMMANDO

LES BATTANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.



SAVAGE



RICK DANGEROUS



NAVY MOVES

Rick Dangerous © 1989 Core design Ltd. Ikari Warriors © SNK Corporation. Commando © 1989 Capcom, USA. Frank Bruno's Boxing © 1988, 1989 Elite System Ltd. Savage © Probe Software Ltd. © Microprose Firebird. Navy Moves © 1989 Dynamic

UBI SOFT

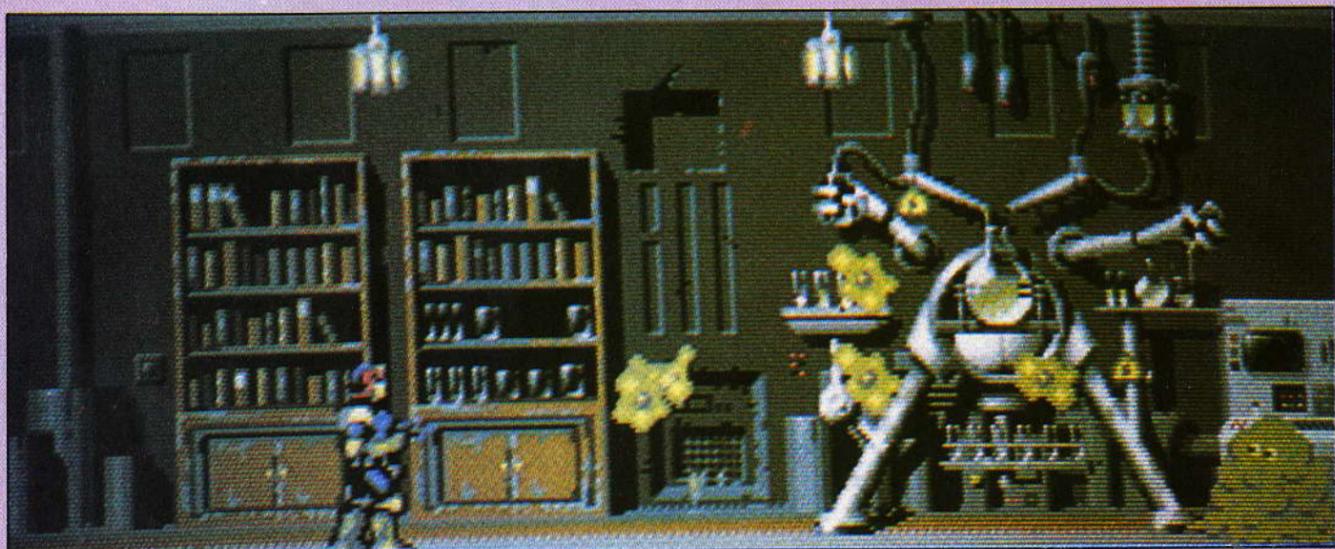
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE

Tel. : (16.1) 48.57.65.52

JUDGE DREDD

VIRGIN GAMES
Novembre
Amiga / PC / ST



Basé sur le célèbre (plus en Angleterre que chez nous) héros de bandes dessinées, Judge Dredd est un jeu d'action vous permettant de prendre en main les actions du justicier, que ce soit à pied ou sur sa terrible moto. Le but du jeu, à chaque niveau est d'atteindre l'objectif de la mission citée en début de niveau, tout en évitant les truands, ou en les tuant afin que le taux de criminalité revienne à la normale.

C'est donc un shoot'em'up à scrolling horizontal, avec sept niveaux comportant des graphismes différents, mais un jeu qui ne varie pas beaucoup. Les sprites sont assez beaux, tout comme le scrolling, et le jeu paraît intéressant... mais attendons la version finale. A noter que le jeu commence sur une simulation d'ordinateur où vous pouvez charger des programmes en basic, etc. Voilà qui est original!



FATTIES HAVE OVERRUN THE DANTANNA BLOCK. YOU MUST DESTROY FOUR FOOD DISPENSERS TO STOP THE FATTIES FOOD SUPPLY!



WHEN ALL MACHINES HAVE BEEN DESTROYED, LEAVE THE CITY TO SAVE THE FOOD CONVOY FROM THE HUNGRY FATTIES!



LINE OF FIRE



En 1988, Ocean présentait Operation Wolf. En 1989, Ocean présentait Operation Thunderbolt. En 1990, US Gold présente Line Of Fire, énième jeu dans le genre, mais ayant l'originalité d'être réalisé par Sega, donc avec un environnement 3D bien plus important. En effet, même si Line Of Fire demeure un jeu pour un ou deux joueurs, où il faut tirer sur tout ce qui bouge à l'écran, la réalisation est originale puisque le jeu est vu à la Space Harrier, et que vous avez vraiment l'impression d'avancer vers vos ennemis. Les tournants et les mouvements de rotations sont très réussis, et si l'adaptation est réussie (elle est bien partie...), Line Of Fire comblera tous les amateurs du genre.

US GOLD
Novembre
Amiga / ST



**Chaudement recommandé
par GENERATION 4 !**

**JOUER
à tout**

Un magazine de conception originale,
le magazine DU jeu et DES jeux et
de TOUS ceux qui AIMENT jouer.

**Humour, intelligence
esthétique et cohérence
c'est la fête du jeu.**

Des jeux de mots, des jeux d'esprit,
des jeux logiques ou de hasard, des
tests et des concours;
une cascade, un ruissellement de jeux.

**Une plongée vertigineuse dans
l'univers du jeu, son patrimoine et
son histoire, ses acteurs et ses
anecdotes, et toutes ses nouveautés.**

Ne ratez pas un seul exemplaire
souscrivez un abonnement "première heure"
au nouveau magazine JOUER et recevez un
exemplaire de COLLECTION.

Le numéro 1 de jouer, imprimé en

LETTRES D'OR

dès sa sortie, le 17 novembre 1990.
6 numéros au prix de 5, soit 130 FF

En plus, au choix, et de manière facultative
4 SUPPLEMENTS SPECIALISES
disponibles uniquement sur abonnement.

JEUX MATHÉMATIQUES --- 0
SCRABBLE ET JEUX DE LETTRES --- 0
ECHECS --- 0
BRIDGE --- 0

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

Je choisis l'abonnement à JOUER --- 0
Je choisis l'abonnement à JOUER
plus 1 ou plusieurs suppléments --- 0
(cocher le ou les suppléments souhaités)
Je choisis le numéro spécial JEUX Cadeaux de
fin d'année (jeux enfants, société, micro, de
rôle) parution 25 novembre --- 0

Je joins un chèque ou CCP de 130 FF aug-
menté de 50 FF par supplément choisi et de
20 FF pour le spécial à: JOUER : 210 rue du
lg ST Martin 75010 Paris

NOM, Prénom:
Adresse:

GODS

RENEGADE
Début 91
Amiga / ST

Cette nouvelle compagnie, dont nous vous annonçons la naissance dans notre précédent numéro, est l'association des Bitmap Brothers (Speedball 1 & 2, Xenon 1 & 2, Cadaver) avec les studios de musique Rhythm King. Le premier programme devant sortir sera Gods, qui est un jeu dans le genre de Black Tiger, avec un scrolling multidirectionnel. Le jeu reprend les travaux d'Hercule sous forme de jeu d'arcade, et s'annonce exceptionnel, avec des graphismes somptueux, comme nous en avons désormais l'habitude avec les Bitmap Brothers.



Superb
OBITUS
'T' SHIRT
ENCLOSED

An original unique
Roger Dean
Design

Un jeu de rôle passionnant, une immense aventure signée Psygnosis.

Vous êtes au plus profond de votre pire cauchemar... mais cette fois vous ne vous réveillez pas. Perdu dans un monde étranger et terriblement dangereux, vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé... et comment vous pourrez vous en évader!

Une découverte intense de ce monde si peu familier où vous explorez les forêts, les souterrains et les châteaux. Vous devez collecter les objets et indices nécessaires pour progresser vers votre but. Et puis vous pouvez également entrer en contact avec toutes les créatures indigènes. Mais quelles seront les réactions de ces étranges créatures?

Vous avez des ennemis que vous devez combattre mais également des amis. Vous progressez toujours plus loin à la rencontre d'un univers inconnu.

OBITUS est un formidable divertissement abordable par tous. La technologie mise en oeuvre permet d'allier des graphismes éclatants à des scrollings différentiels qui servent merveilleusement un scénario d'une richesse inégalée.

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ATARI ST/STE
IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!

Photos d'écran de la version Amiga

PSYGNOSIS- SFMI- BP 144- 06561 Valbonne/ Tel: 16.92.94.36.00

MIG 29 FULCRUM

DOMARK
Novembre
Amiga / PC / ST

La compagnie anglaise proposera bientôt ce simulateur de vol permettant, pour la première fois, de prendre les commandes du très fameux avion russe, le Mig-29. Le jeu commence par quelques missions d'entraînement, après quoi vous devrez affronter des situations moins agréables, des limites de la Chine au Golfe Persique. Vous devrez apprendre le vol en rase-mottes, à refaire le plein en vol, à descendre les avions ennemis, à les reconnaître sur un radar, etc.

Les missions sont variées et vont des missions de reconnaissance où vous devez prendre des photos, à des missions d'attaque où vous devez détruire un pipeline, et j'en oublie.

Le jeu comporte les options habituelles de ce genre de jeux, c'est-à-dire de nombreuses vues extérieures. Chaque mission est présentée par une superbe image, et sur Amiga, les sons digitalisés sont d'un réalisme à toute épreuve.

Développé avec l'agence TASS, Mig-29 Fulcrum devrait ravir tous les amateurs de jeux du genre, s'il tient ses promesses.



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

WOLFF PACK

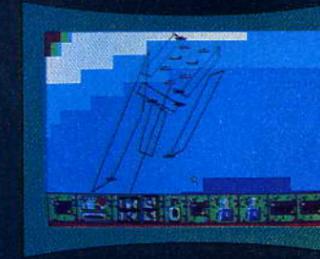
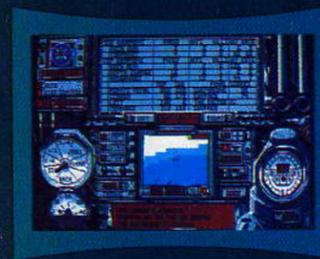
Déjà disponible
sur PC
et bientôt sur ST
et AMIGA

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

RIEN N'EST ENCORE GAGNÉ... SEREZ-VOUS
ACCUEILLI EN HÉROS OU REPOSEREZ-VOUS
A JAMAIS DANS UN TOMBEAU GLACIAL ?

WOLFPACK EST UNE SIMULATION PRÉCISE DE CONFRONTATION ENTRE UN SOUS-MARIN ALLEMAND WOLFPACK ET UN CONVOI DE VAISSEAUX ALLIÉS. JOUEZ LE RÔLE D'UN COMMANDANT DE WOLFPACK OU D'ESCORTE DE CONVOI ET RETROUVEZ-VOUS DANS LE RÉALISME D'UN FACE A FACE STRATÉGIQUE A L'ÉCHELLE ET EN TEMPS RÉEL.

SCREEN SHOTS: PC VERSION



Compatible
avec la
carte



(PC et Compatibles)

MIRROR
Soft

Caractéristiques
Plusieurs scénarios différents
Armements et instruments précis
superbes graphismes
Option 1 ou 2 joueurs
Mission diurnes et nocturnes
des sensations uniques !

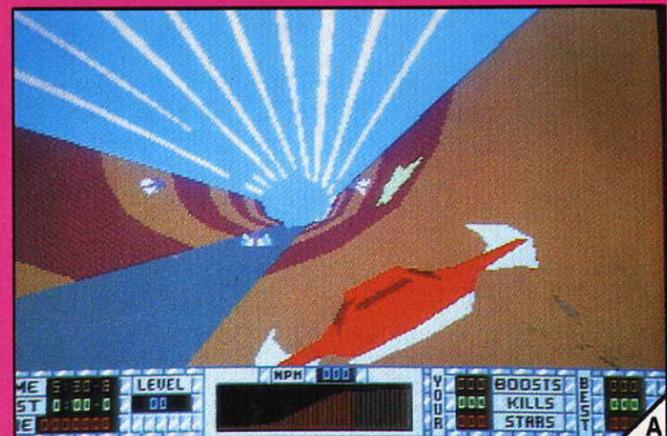
LICENSED FROM
**NOVA
LOGIC**
INC.

S.T.U.N. RUNNER

Alors là, il y a de quoi être surpris! Le mois dernier, nous vous présentions la première partie de cette preview, en vous expliquant qu'il ne s'agissait que des tous débuts de l'adaptation de l'excellent jeu d'arcade Tengen sur micros, et, à peine un mois après, nous sommes en mesure de vous présenter une version bien plus avancée, puisque presque terminée.

Eh oui, les programmeurs ont réussi à inclure les 380 objets du jeu d'arcade et l'ensemble des niveaux, aussi bien sur Amiga, PC ou ST. Comme vous pouvez le voir d'après les photos d'écran Amiga et PC que nous vous présentons, c'est graphiquement réussi. La version actuelle du logiciel est un peu lente, mais les programmeurs ont expliqué que c'était normal. Le programme calcule constamment des tonnes de formes en 3D, même s'il ne les affiche pas toutes. Selon eux, dès qu'ils auront fait le tri parmi les formes à calculer, le programme ira vraiment très vite! S'ils disent vrai, on aura certainement affaire à une adaptation de qualité, et le jeu d'arcade original étant excellent, à un hit!

DOMARK
 Novembre
 Amiga / PC / ST



CHASE HQ

Special Criminal Investigation II

**AMSTRAD
 CBM AMIGA
 ATARI ST**

TAITO

ocean

PLUS RAPIDE de la puissance explosive vous projette, sur divers terrains - termiez bon ou atterrissez dans les champs!

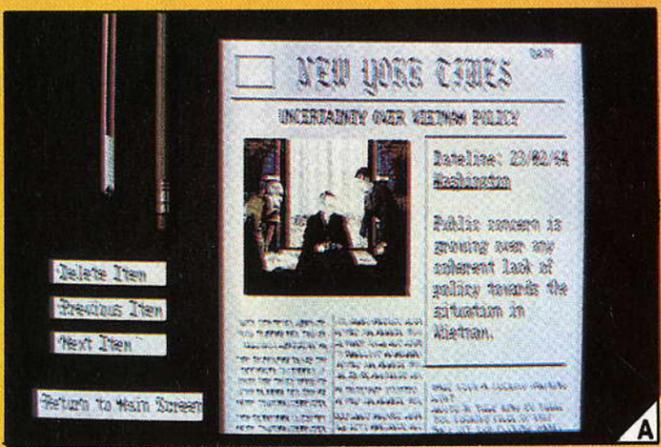
PLUS DUR les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!

CHASE HQ II
 Special Criminal Investigation - continue là où CHASE HQ s'était arrêté.
 Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels.

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

N.A.M.

Ce programme n'est autre que la nouvelle création de l'auteur d'Imperium, et c'est un jeu de stratégie recréant les événements de la guerre du Viêt-nam. C'est un jeu dans le genre de Balance Of Power, dans lequel vous devez prendre des décisions politiques et militaires pour faire face au conflit. Vous jouez en effet le rôle difficile du président des Etats-Unis, et devez faire face, tout en gardant une cote de popularité potable. Le jeu comporte un certain nombre de scénarios, se déroulant de 1965 à 1975. A mi-chemin entre le wargame et le jeu de stratégie, N.A.M. s'annonce très complet mais accessible à tous, selon l'auteur. Plus de détails dans un prochain numéro...



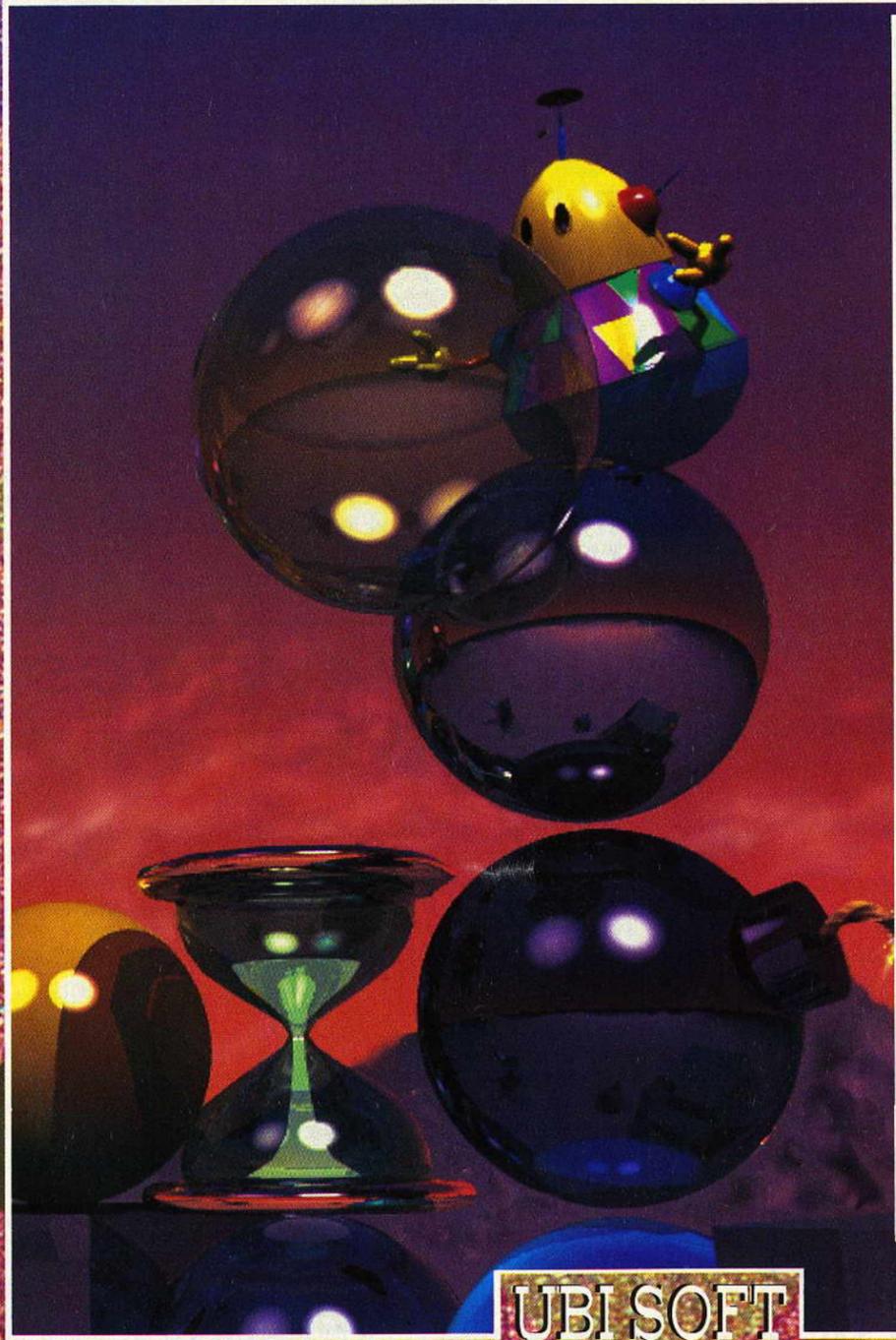
DOMARK
Début 91
Amiga / PC / ST



8, rue de Valmy - 93100 Montreuil-Sous-Bois - Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

PICK'N'PILE

LE JEU DINGUE QUI VOUS BOULE FERA PERDRE LA



Une multitude de boules de couleurs variées tombent du ciel, à vous de les faire disparaître, c'est le but du jeu.



Pour cela, il faut les empiler en colonnes de boules identiques. Une fois la colonne achevée, Pfuif... elle s'efface ; Pour passer un tableau, l'écran doit être complètement nettoyé.



Adieu les boules... De quoi devenir maboul !

UBI SOFT
Entertainment Software

ST
AMIGA

ATATRUCS

ONSLAUGHT
L'énergie infinie (les deux), c'est avec Toubab, vert. Cherchez 91 78 2E 32 et remplacez par 4E 71 4E 71. Même chose avec 9D 78 2E 32, puis avec 9D 78 2E 32 (à nouveau), ensuite avec 51 78 2E 32, puis avec 91 78 2E 34, et enfin avec 9D 78 2E 34. Pour finir, remplacez 04 78 00 AA 2E 32 par 4E 71 4E 71 4E 71.

THE SPY WHO LOVED ME
Arioch, marron foncé, a trouvé les vies infinies (pour les trois premières scènes). Cherchez 53 79 00 02 64 1E 67 00 00 0C et remplacez 53 79 par 60 08. Pour avoir un crédit Q maximum, cherchez 0C 73 09 E7 00 03 03 18 C9 00, et remplacez 63 00 par 60 02. Attention, le compteur passe à 999 uniquement quand vous gagnez un crédit. Pour avoir le crédit infini, cherchez 4A 79 00 01 88 8E 66 00 00 08 93 79 et remplacez le 66 par un 60. Au rachat du blindage, le crédit tombe à zéro: achetez le blindage en dernier. En avant pour les missiles infinis: cherchez 53 79 00 03 03 CE et remplacez 53 79 par 60 04. Au tour du laser, à présent: même chose que précédemment avec 53 79 00 03 03 F4. Et les munitions, pour la partie 3: même chose avec 53 79 00 03 03 1A. Ca ne vous suffit pas, vous voulez choisir le nombre de vies au départ? Ok, mais pour les scènes 3, 4, 5 et 6: cherchez 33 FC 00 05 00 02 64 1E, et remplacez 00 05 par une valeur allant de 00 06 à 0F FF.

SPELLBOUND
C'est Arioch, bleu marine, qui salue Yoda et qui vous donne ces codes: HEYY, OUDI, DYOU, CALL, MYPI, NTAW, OMAN, NUTS.

MANIX
De nouveau Arioch à l'antenne, il est violet: MANIX (tableau 8), ZONE (16), SPACE (24), MOON (32), TIME (40), MOTIVATE (48), TOM (56), MAJOR (64), MIKE (72), SARAH (80), DOUG (88), NEIL (96), IXION (104), KINETIC (112), TRAPCLIMAX (120). Arioch ne salue pas Illegal. Il fait ce qu'il veut, après tout.

LEGEND OF LOST
Encore des codes, par Arioch, turquoise: RHINOS, STONES, LADDER, ESCAPE, EDLER 6, FINALE.

THE IMMORTAL
C'est Arioch, mauve, qui a joué, et qui a noté les codes pour les différents tableaux: CDDFD10006F70 (niveau 2: 15 points d'énergie), 6E1EC21000E10 (3: 12), 38FE7310001EB0 (4: 7), 563F743000EB0 (5: 7).

RETROUVEZ LE BIDOUILLEUR MALADE ET SES TRUCS EXCLUSIFS SUR LE SERVEUR 3615 GEN4, EN RUBRIQUE *VIE

LIGHT CORRIDOR
Arioch, beige, a trouvé les vies infinies: cherchez 53 79 00 01 1A C8 et remplacez 53 79 par 60 04. Sida, des Rebels, avait trouvé aussi cet Atatruc. J'ai fait "Pouf pouf pic et pic et colegram ce sera toi le roi mais comme la reine ne le veut pas ce sera toi". Tatata. Et c'est Arioch qui a gagné. Même chose pour les codes des niveaux, mais c'est Sida qui a gagné, là. On y va: 0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528, 7328, 3929, 3030, 0531, 8431, 9932.

FIRE AND FORGET 2
Plein de trucs pour ce jeu, grâce à Toubab, orange: remplacez 53 79 00 03 D7 AC par 4E 71 4E 71 4E 71, et vous obtenez les vies infinies. Même chose avec la séquence 53 79 00 03 D7 A6, pour bénéficier des missiles infinis. Pour accéder à l'éditeur de musiques du jeu, cherchez 03 E0 82 67 04 et remplacez le 67 04 par 4E 71. Toubab, cyan, salue au passage Mandrax, Atavik et ses copains de Fourmies, dans le Nord.

YOLANDA
Ce sont les Rebels, tous noirs, qui vous donnent les vies infinies. Pour le joueur 1, cherchez 04 6D 00 01 07 12 67 66 0C 6D 00 02, et remplacez 04 6D 00 01 07 12 par 4E 71 4E 71 4E 71. Ensuite, pour le joueur 2, cherchez 04 6D 00 01 07 14 67 60 0C 6D 00 01, et remplacez 04 6D 00 01 07 14 par 4E 71 4E 71 4E 71.

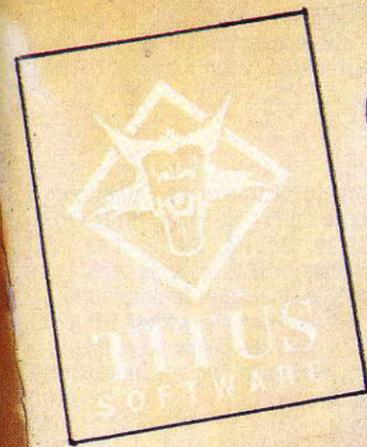
SHADOW OF THE BEAST
Toubab, bleu, change quatre fois 13 C0 00 06 83 18 en 4E 71 4E 71 4E 71. Et il obtient l'énergie infinie. Arioch aussi, il avait le même Atatruc. Pour avoir 75 points de vie, par exemple, cherchez 13 FC 00 12 00 06 83 18 et remplacez 12 par 75. Celui-ci vient des Rebels. Ce jeu est nul, je le dis pour faire plaisir à Watsit, dit "le bonsai", parce qu'il est petit.

COMPATRUCS

CRIME WAVE
C'est Jb, blanc, qui vous donne tout un tas de trucs pour ce jeu: éditez le fichier CW.EXE, et positionnez-vous sur le secteur 8. Au déplacement 16, écrivez 99 09. Même chose pour les déplacements 23 et 30. Ensuite, au déplacement 51, écrivez 99 00. Pour finir, écrivez 00 09 en 58 et en 65. Vous avez les vies, les munitions, l'argent et l'énergie au maximum, chouette, merci Jb (blanc)!

PRINCE OF PERSIA
D'abord, ce jeu est génial, et Jb est jaune. Il a trouvé le temps infini! Au secteur 4, déplacement 409, écrivez 90 90 90 90. Même chose au déplacement 255 du secteur 97. Pour avoir 255 vies, au secteur 37, déplacement 47, écrivez FF.

XENON 2
Encore Jb, kaki, avec tout plein de Compatrucs: soyez quasi invincible grâce à lui (kaki), en éditant le fichier XENON2.EXE. Au secteur 15, au déplacement 498, écrivez FF FF. Voici les vies infinies: au secteur 16, aux déplacements 8 et 180, écrivez FF. Soigne-toi bien, Jb (kaki).



The New

NEW YORK

VOL 5XI, N° 38 274

LE CRIME NE PAIE PAS

PREMIERE LICENCE...
C'est à Palerme que les dirigeants de la Mafia pour des négociations... "TITUS nous a fait une proposition... notre jeu".

Plusieurs éditeurs... essayé de... fabuleuse... le mauvais... acharné... Accidents de voitures et problèmes de santé se sont accumulés sur les autres prétendants. C'est donc TITUS qui aura le plaisir de nous présenter le "premier jeu officiel de la Mafia". "Le Crime ne paie pas".

BATTLESTORM
...de quatre... détruit une... sous la constellation... le unique survivant de ce... toutu faire de... la presse... TITESTORM... les pages qui abritent les assassins de sa planète.

Suite pages intermédiaires

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 0 2 ans 0 T-shirt 0 CD laser 0 France 0 Europe 0 Monde 0

Envoyez votre demande d'abonnement à: PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210, Rue 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)

STARGLIDER

Wolf (marron) avait oublié de vous dire des trucs le mois dernier, alors on recommence tout: tapez SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY, passez en pause (avec ESC), et avant de revenir au jeu, tapez "1" pour passer au niveau suivant, "2" pour régénérer les boucliers, "3" pour faire le plein d'énergie, et "4" pour le plein de missiles.

RAILROAD TYCOON

Je laisse parler Wolf (pourpre), ça me repose et je suis très pressé ce mois-ci, je suis en retard! Dès le début du jeu, faites une sauvegarde. Editez le fichier RRO.SVE avec PCTOOLS et modifiez le secteur 27: aux offsets 328-329, écrivez FF FF. Quand vous reprendrez le jeu avec cette sauvegarde, vous aurez 32767000 dollars!

KEEF THE THIEF

C'est encore Wolf (rose jambon) qui a trouvé ce Compatruc: sauvegardez une partie et éditez le fichier SG avec PCTOOLS. Aux offsets 2, 4, 6, 8, 10, 12, 20, 22, 24, 30, écrivez FF. Respectivement, vous aurez 255 points pour la force, la vitesse, la constitution, la sagesse, la chance, le charme, la nourriture, la sobriété, le sommeil et les points de vie. Pour l'or, écrivez FF 6F à l'offset 26. Même chose à l'offset 28, pour les points de magie. De l'offset 94 à l'offset 115 (22 offsets), écrivez 11 fois la séquence FF 00, pour faire le plein des ingrédients.

STARVEGA

Devinez qui? Wolf, bien sûr, bleu horizon. Pour revenir à l'année de départ (5826) et ne pas être stressé par le temps, sauvegardez une partie et éditez le fichier SAUV avec PCTOOLS. A l'offset 126, écrivez C216. Le jour de l'année se trouve aux offset 111 et 112. Pour le premier jour, écrivez 01 00 à partir de l'offset 111. Pour les marchandises et l'énergie, il faut écrire FF aux offsets compris entre 19 et 40, exceptés les offsets 22 et 24, qui concernent les épices et la vidéo, il faut les laisser à 00. Les caractéristiques des personnages se trouvent de l'offset 128 à l'offset 208, écrivez-y 63.

HERO'S QUEST

C'est un Compatruc de Wolf, zinzolin. Choisir comme héros un "Fighter", choisir 5 comme valeur de stealth, pick locks et magic, en laissant climb à zéro. Lancer le jeu, sauvegardez la partie juste après avoir rencontré le shérif. Editez le fichier HGSG.00 avec PCTOOLS. Pour l'argent, recherchez la séquence A0 00 04 00 (10 pièces d'argent et 4 d'or) et changez en FF 00 FF 00 pour en avoir 255 de chaque. Pour l'aptitude, recherchez à partir du début du fichier la séquence 19 00 0A 00 0F 0C, et remplacez par une séquence constituée de 13 fois E7 03 (E7 03 E7 03 E7 03 etc...). Vous pouvez acheter ce que vous voulez, vous gagnez vos combats en un ou deux coups, mais n'oubliez pas de dormir, de vous restaurer et de prendre de la potion magique. Une vraie mère poule, Wolf (zinzolin).

COMMOTRUCS

MAD PROFESSOR

Voici Castorax, marenço, à l'oeuvre sous Smartdisk: pour les vies infinies, recherchez 53 6E 01 82 6A 06 et remplacez 53 par 4A. Il m'a mis les séquences en majuscules, super! Pour l'argent infini, cherchez 53 6E 01 7C 06 AE et remplacez 53 par 4A, puis remplacez 3D 42 01 7C 50 EE par 4E 71 4E 71 50 EE. Ne recalculer pas le Checksum.

3615 JESSICO CPC-ST-PC-AMIGA

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent!

Table of compilations for ST PC AMIGA, listing titles like LES GEANTS DU SPORT, LES BATTANTS, MASTER 2000, etc.

Table of software titles categorized by platform (SEGA 8 BITS, NINTENDO GAMEBOY, JOYSTICKS, ATARI LYNX, SEGA 16 BITS, RUBANS POUR IMPRIMANTES, SUPER CADEAU!, EXTENSIONS MEMOIRES, CARTOUCHE GX4000, AFFAIRES FANTASTIQUES!).

CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX. Includes fields for name, address, and payment options.

DISQUETTES 3.50" DFDD. Includes pricing table and a section for digitalizers (DIGITALISEUR VIDI).

TIME MACHINE

Revoilà Castorax, vert olive, et il vous donne les vies infinies, toujours sous Smartdisk, qu'il manipule aussi bien que Clint Eastwood manipule son colt dans... euh... l'Homme du Rio Grande, par exemple. Je ne suis pas sûr, je suis pressé. Remplacez 53 78 10 98 par 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, remplacez 4A 78 12 BA 67 10 53 78 12 BA par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas le Checksum.

FEDERATION QUEST (BBS JANE SEYMOUR)

Castorax, rouille, vous donne les codes des niveaux: ROOKIE, SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASS, HAMPERED, BLACKOUT, WARRIOR, VICTORY, TRAPPED, FRENZY, HANDYMAN, CROWDED, RADIATE, VOLTAGE, GLOOM, PRIMATE, MADHOUSE, TRIUMPH, et dans l'ordre s'il vous plaît!

SHID OSHI
OTAY ORI.
KUDA SAI.
MOUS UKOS
HIDE OWAR
IDAK ARA.
GANB ATTE
CHOD AINE
INVA DER.
YORO SIKU
MOMI AGE.
FUTO MOMO
MIMI TABU
HARA HORO
HIRE HARE
SUZI YAKI
FUJI YAMA
TENP URA.
HARA KIRI

DOMO DOMO
SABU KITA
JIMA JOJI
YAMA MOTO
JITA TATA
JUNY A.N.
MOHI KAN.
SAYO CHAN
HARI KIRI
FAMI COM.
SAMU RAI.
OGEI CHAN
KAGA YUJI
HARU KUNN
NAO. SAN.
TERI YAKI
SHOU TARO
KATU TATU
KORE NITE

GAME-BOY

PUZNIC

Codes trouvés par PATOU, merci PATOU!

ITOH MIWA
SAWA ITOH
GOTA GOTO
DON. DOKO
PUZZ NIC.
YUPO NTAN
ZUN. DOKO
ZUN. TATA
TAKA MINE
NISI YAMA
DARI US..
FLIP PULL
NAOM I.N.
YUYA NISI
MOGU MOGU
TOMO YO.H
TAKA SUZU
AKIT OSHI
HORI MOTO
BABU CHAN
DOKU GASU
SUGA PEE.
INEM URI.
SEXY ITOH
SERA HOSI
MUKA SHI.
ARU. TOKO
RONI OJII
SANT O.OB
AASA NGA.
SUND EIMA
SITA MARU
NINT ENDO
GAME BOY.
CHAS E.HQ
BAKA TONO
KODO MONI
MAKE RUNA
HATT ORI.
MEIJ IN..
DONT MAID
UCHI MURA
NOGU NOGU
TENT SUKI

PČNO .SCI
KYOM O...
ICHI NICH
IGAN BARO
PASS WORD
MINA SAMA
NO.O KAGE
DE.N ANTO
KASH IAGA
RIMA SITA
THAN KYOU
MAID OOKA
IAGE ITAD
AKIM ASHI
TEAR IGAT
OUGO ZAIM
ASU. KONG
OMOH KIT
ATEN OHOD
O.YO ROSH
IKUO NEGA
IMOU SHIA
GEMA SU..
YONJ UUME
NNO. SAIK
OUTO KUTE
NWA. NANT
ENDE SHOU
HAGA KIWO
OKUT TEKU
DASA I.CH
USEN DEJU
UMEI SAMA
NI.T AITO
TOKU SEIN
O.PR ESEN
TWO. SASH
IAGE MASU
NAO. APP
YOWA WASS
OUWO MOTT
EKAE SASE
TEIT ADAK
IMAS U.DO


LYNX

SLIME WORLD

Quelques codes pour progresser dans ce jeu complètement dingue:

Aventure 1: 070946, 870AC3, 8F0DC8.

Aventure 2: ECDA78, DD1F32, E79FB5, 139CFE, 159DF9, D01A24, 559925, D499A4, 5A9E23, 2F9CF2, 6CDCF3, D29EBB, EDDEFD.

TORVAK

THE WARRIOR

Armé de sa hache à double tranchant, TORVAK décide de traverser le pays de Ragnor pour se venger du Nécromancien maléfique...



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

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

CORE
DESIGN LIMITED

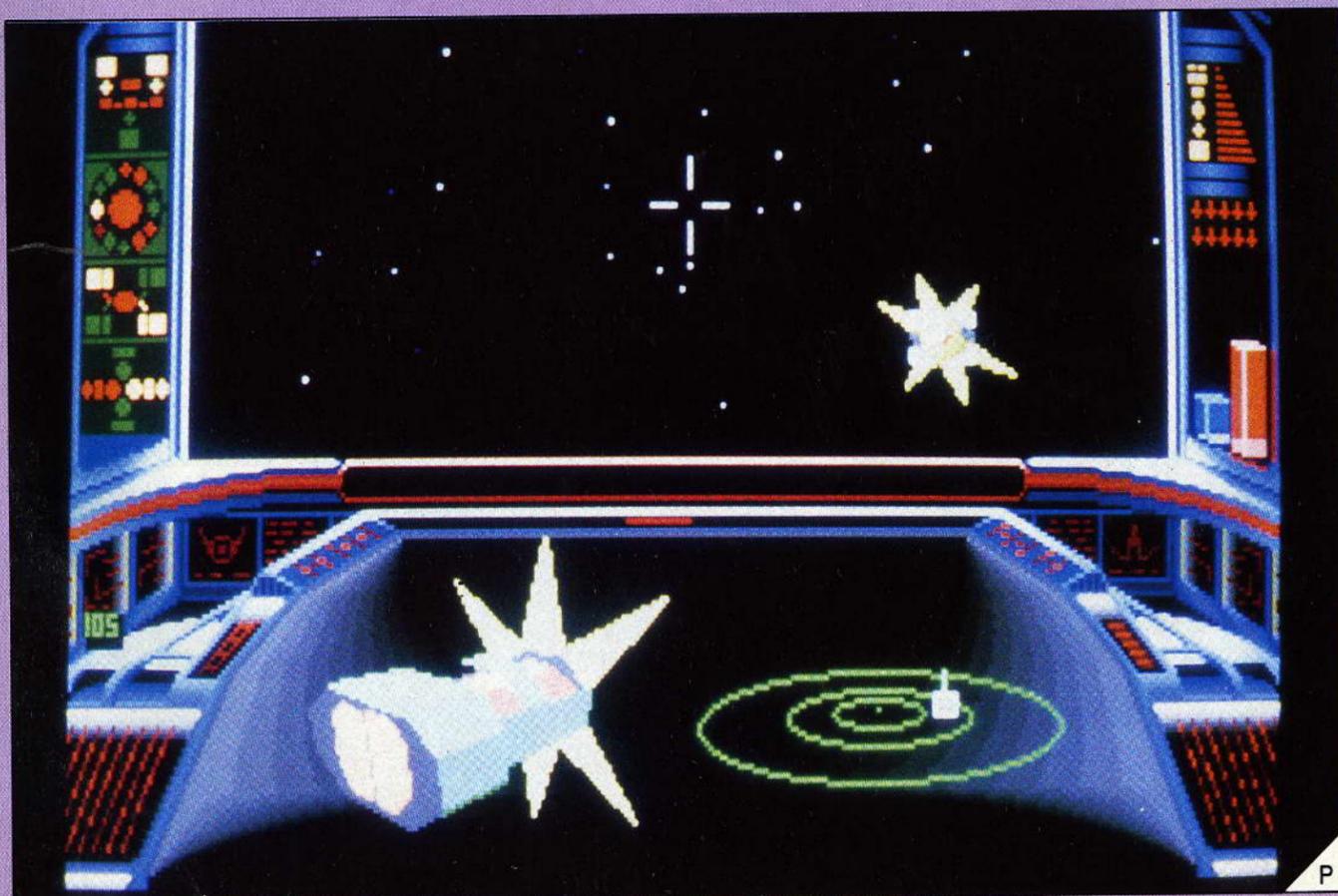
Bientôt disponible sur
ATARI ST & AMIGA

LIGHTSPEED

La Terre, rendue inhabitable par des accidents nucléaires, des changements climatiques catastrophiques et par la pollution, doit être évacuée de toute urgence. De gigantesques vaisseaux ont été construits, mais aucune planète connue n'est pour l'instant susceptible d'accueillir la population terrienne. A bord d'un vaisseau, vous partez donc explorer des systèmes planétaires inconnus, à la recherche d'une planète accueillante. Ceci sera en bref, le scénario de ce nouveau jeu de Microprose. L'action se déroule donc dans l'espace, selon un type de jeu qui rappelle Elite, avec des vues en 3D, des vaisseaux, des bases... Les combats se déroulent suivant une phase d'action, assez classique. Votre mission va vous amener à entrer en contact avec des races extraterrestres. Suivant les cas, il faut donc les affronter, conclure des alliances ou rester neutre. Vous pouvez ainsi obtenir des renseignements importants, de l'aide et surtout obtenir la possibilité de commercer avec ces races. Bien animé, assez joli et très complet, Lightspeed s'annonce comme un très bon logiciel. Reste à voir maintenant si la finition sera à la hauteur du soft, et si l'aventure sera suffisamment complexe et passionnante.



MICROPROSE
Décembre
PC



QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

BATTLESTORM

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque vous les avez enfin retrouvés:

l'heure de la vengeance a sonné.

Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviatans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

L'ULTIME SHOOT'EM UP

- Jouabilité d'Arcade
- Rapidité Exceptionnelle
- Scrolling Multi-Directionnel
- 50 images / seconde
- 8 Mondes différents
- Armes et Bonus



28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY - Tel.: (1) 43 32 10 92



TITUS
SOFTWARE



AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64 C 64 GS

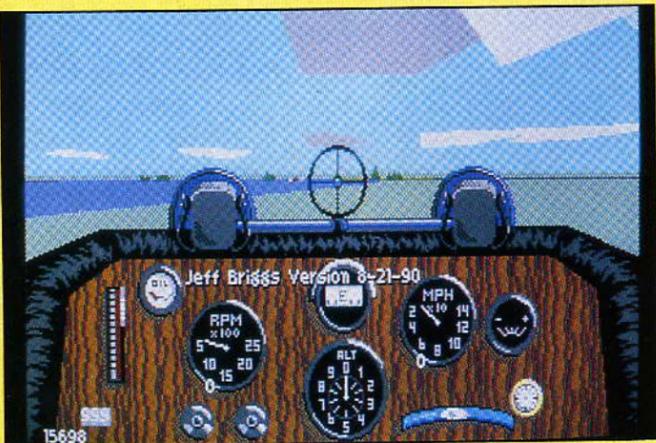


DATE ÉCHANGEMENT,
DES JEUX, DES CADEAUX,
DES DIALOGUES EN DIRECT
DES INFO

36 15
TITUS

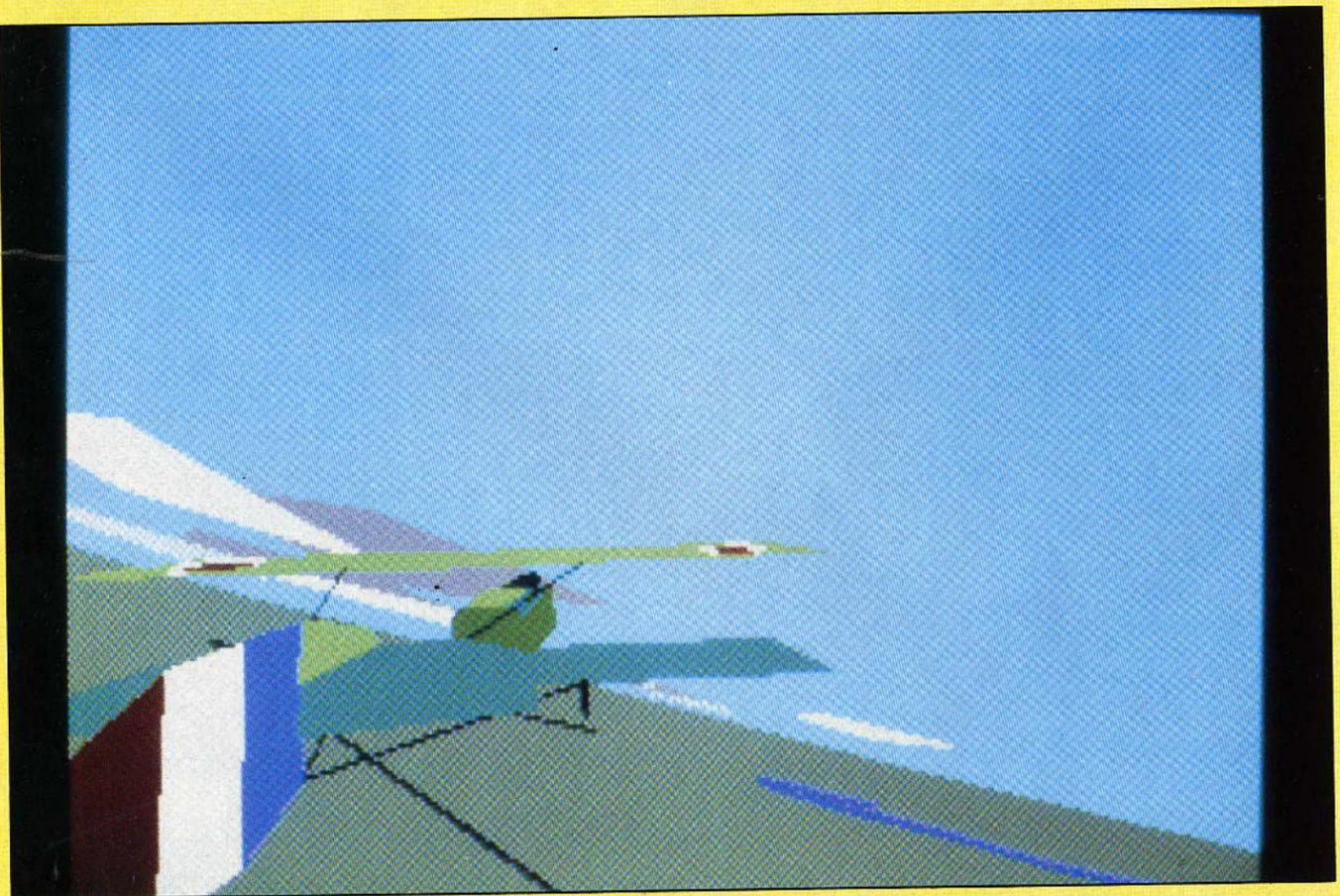
Version AMIGA

KNIGHTS OF THE SKY



MICROPROSE
Décembre
PC

Eh, oui, il s'agit encore d'un simulateur de vol lors de la Première Guerre mondiale. Vous pilotez donc un de ces vieux coucous, monoplan, biplan ou triplan, au cours de diverses missions. La version que nous avons vue, est loin d'être finie, mais déjà elle possède des graphismes superbes et une animation assez extraordinaire. Les très nombreuses vues (14 en tout) permettent de voir les combats sous tous les angles possibles et imaginables. Côté maniabilité, le réalisme prime, et les habitués des simulateurs d'avions modernes vont avoir quelques surprises. En effet, la vitesse limitée, ainsi que les performances de ces appareils font que sans arrêt, vous décrochez (plus de loopings ?). Rétablir la situation ne pose pas de gros problèmes sauf lorsque vous êtes trop près du sol. Il s'agit donc de trouver des techniques de vol et de combat adaptées à ces nouveaux facteurs. Quelques options intéressantes semblent avoir été prévues, avec par exemple des ralentis, la possibilité d'atterrir automatiquement, le largage de bombes. De très nombreuses possibilités vous sont aussi offertes: choisir son appareil parmi 20 possibles, jouer à deux par câble ou par modem... Bref, là encore, Microprose annonce un produit qui sera un concurrent très sérieux pour ses rivaux (Blue Max, Wings...).



DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Kalmy
93100 Montreuil/Bois

BIEN-ÊTRE
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

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

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

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

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

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

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

Spectrum Holobyte™



MIRROR

FEATURING OF THE



PRODUIT COMPATIBLE
AVEC LA CARTE SONORE
PC/XT/PC/286

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

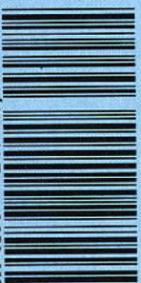
GÉNÉRATION 4

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

GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOEL 90

LES MEILLEURS
JEU SUR CHAQUE
CONSOLE

M 4577 - 2 H - 20,00 F - RD



TABLEAUX
COMPARATIFS
DE TOUTES
LES CONSOLES



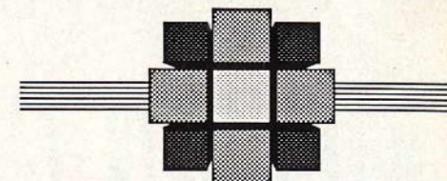
GAME BOY
SEGA - NINTENDO
PC ENGINE - SUPERGRAFX
MEGADRIVE - Néo-Géo - LYNX
AMSTRAD GX4000 - TURBOEXPRESS

TOUS LES JEUX
MEGADRIVE
& GAME BOY
TESTES
TRUCS, PLANS
ET ASTUCES
POUR DE NOMBREUX
JEUX SUR CONSOLES



PRÉSENTENT :

GRAND CONCOURS MUSICAL



SARO
INFORMATIQUE MUSICALE
steinberg

60 LOTS A GAGNER, POUR UNE VALEUR DE PLUS DE 30.000 F !

A l'occasion de ce numéro Spécial et du Salon de la Musique, ce Concours est ouvert à tous les créateurs et compositeurs musicaux, qui font oeuvre de travaux originaux, quels que soient leurs styles et leurs formes.

Vous pouvez participer dans deux catégories : soit le "Home Studio Individuel", soit le "Groupe". La différence

tient au nombre d'auteurs impliqués dans la création. Les participations devront nous parvenir sous forme d'une cassette audio, et leur durée cumulée ne doit pas dépasser six minutes. Si le domaine de l'informatique musicale et des environnements MIDI semble privilégié, il n'empêche que ce Concours reste ouvert à toutes les participations issues de méthodes de production traditionnelles. **DONC...**

VOUS SAVEZ CE QU'IL VOUS RESTE A FAIRE !

REGLEMENT DU CONCOURS

1) SARO Informatique, les Editions STEINBERG, ST Magazine et Génération 4 organisent un concours de composition de pièces musicales sur présentation de cassettes audio. Ces oeuvres musicales peuvent être issues soit de méthodes de production classique soit de configurations intégrant un micro-ordinateur et une chaîne MIDI.

2) Ce concours est ouvert à tous. Toutefois seront refusées les candidatures de toute personne physique ou morale participant à l'organisation des sociétés Saro Informatique Musicale, Steinberg et Pressimage, ainsi que des agents ou salariés de ces structures, et leurs familles.

3) Catégories: Il est institué deux catégories de compétition, hors desquelles il est impossible de concourir:
- "Home Studio Individuel", catégorie A ;
- "Groupe", catégorie B ;
On entend par "groupe" une entité dont l'oeuvre résulte d'une création collective. Chaque participation devra s'inscrire dans une catégorie précise, de façon exclusive, et elle est limitée à une seule réalisation (au sens de l'article 5 du présent règlement) par participant.

4) Les prix se répartissent ainsi dans chaque catégorie :
1er prix A et B : 1 logiciel "Cubase"; 2ème prix A et B :

1 logiciel "Cubit" ; 3ème prix A : 1 logiciel "Avalon" ; 3ème prix B : un éditeur de la gamme "SynthWorks" ; 4ème au 6ème prix A et B : 3 logiciels "PRO 12" ; du 7ème au 15ème prix A et B : 9 Trackball "triple fonction" ; du 16ème au 20ème prix A et B : 2 logiciels à choisir dans la gamme des éditeurs Midi de la Boutique de Pressimage (soit 20 logiciels au total) ; du 21ème au 25ème prix A et B : 1 Tee-Shirt Cubase. Soit un total de 60 lots. Selon le nombre et le niveau des participations, certains lots d'une catégorie pourront être redistribués dans l'autre.

5) Réalisations : les oeuvres présentées doivent impérativement être originales au sens strict du terme, sans aucune utilisation de structures, rythmes ou mélodies n'appartenant pas à l'auteur, et doivent ne jamais avoir été commercialisées ni exploitées d'une façon quelconque, sous peine de nullité. Elles peuvent être réalisées par tout moyen à sa convenance, à condition :
- d'être communiquées au Jury sur cassette audio standard, sans nécessiter aucun autre appel à un quelconque équipement supplémentaire pour la lecture du support ;
- de ne pas dépasser une durée maximale de six minutes. Dans cette limite de temps, les oeuvres présentées peuvent être uniques ou multiples (un seul "titre" ou plusieurs), de durée(s) variable(s)

dans la limite des six minutes au total, et leur formalisation (style, contenu, etc.) reste totalement libre.

6) Les réalisations accompagnées du bulletin de participation dûment rempli et signé doivent obligatoirement parvenir par courrier à "Pressimage - Concours Musique" (210 rue du Fbg Saint Martin. 75010. PARIS) avant le 15/12/90, le cachet de la poste faisant foi.

7) Les décisions du Jury de sélection, composé de diverses personnes et notamment de professionnels du secteur musical, ne seront pas motivées du fait de leur essence artistique et ne seront donc susceptibles d'aucun recours. D'autre part, les cassettes ne seront pas retournées, et les organisateurs se réservent le droit de diffusion publique non commercial des oeuvres primées sous quelque forme que ce soit (émission de radio, etc.). Par contre, toute perspective et conditions d'exploitation commerciale éventuelle seront envisagées d'un commun accord avec (es) auteur(s), ces derniers réservant toutefois aux organisateurs la priorité absolue d'une telle exploitation. Au cas où un accord ne puisse intervenir, les auteurs reprendront alors leurs droits patrimoniaux en toute indépendance.

8) La participation à la compétition implique automatiquement la totale adhésion au présent règlement.

Bulletin de Participation

A renvoyer à **PRESSIMAGE - CONCOURS MUSIQUE**, 210 rue du Fbg Saint Martin, 75010, PARIS, avant le 15/12/90

Nom, Prénom :
(du responsable pour un groupe)
Catégorie de participation : A B
Configuration matérielle de réalisation :

Adresse complète :
.....
.....
Téléphone :

Je soussigné certifie que le contenu de ma participation est original, et déclare adhérer sans réserves au règlement du présent concours.

Signature :

KILLING CLOUD

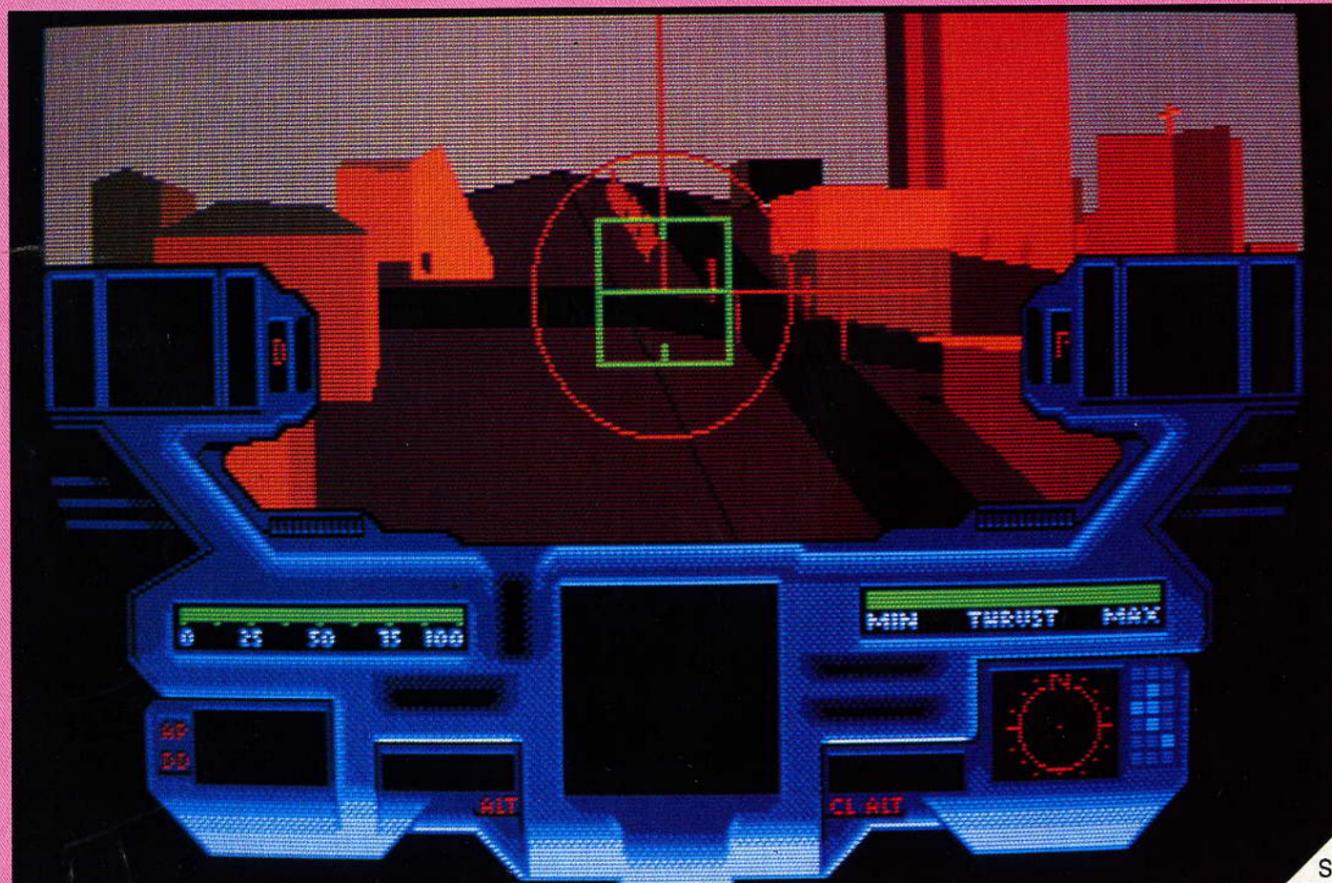
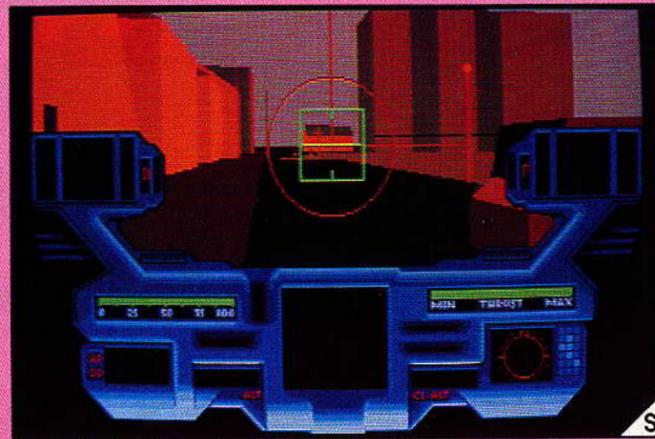
IMAGEWORKS
Décembre
Amiga / PC / ST

Prévu à l'origine pour le début de l'année prochaine, ce soft vient d'être avancé pour Noël, étant en avance dans sa réalisation, et particulièrement bon. C'est bien la première fois qu'Imageworks est à l'heure, et d'autant plus en avance...

Killing Cloud est le nouveau jeu de l'équipe Vektor Grafix, à qui l'on doit Bomber paru l'année dernière. Le jeu se déroule au 21^e siècle à San Francisco, alors que la ville est sous la menace d'un nuage toxique particulièrement dangereux.

Vous jouez le rôle d'un officier de police de la ville, et votre but est de résoudre le mystère relatif à l'apparition du nuage. Vous devrez donc trouver son origine, mais aussi sauver les survivants qui sont dans les rues. Hélas! un groupe nommé Black Angel fait la loi dans la ville, et terrorise les survivants. Voilà donc un nouveau problème dont vous devrez vous occuper.

Killing Cloud mêle sprites et 3D dans un jeu combinant simulation de vol, d'automobile, mais également d'autres séquences de jeux. Apparemment destiné à être un hit surprise pour Noël, nous vous en dirons beaucoup plus dans notre prochain numéro... Le jeu sortira sur Amiga et ST pour Noël, puis sur PC début 91.



DRAGON BREED

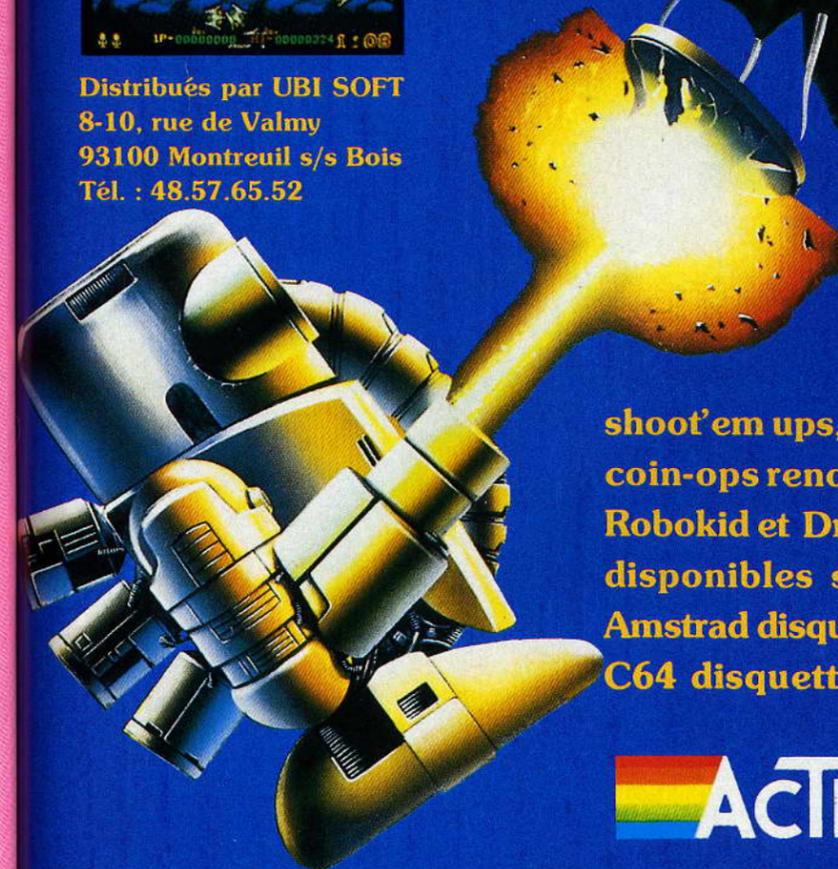
Un hit de Noël



Photos d'écran sur Amiga



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



2 superbes shoot'em ups, conversions de coin-ops renommés. Atomic Robokid et Dragonbreed sont disponibles sur ST, Amiga, Amstrad disquette et cassette, C64 disquette.

ACTIVISION



Photos d'écran sur Amiga



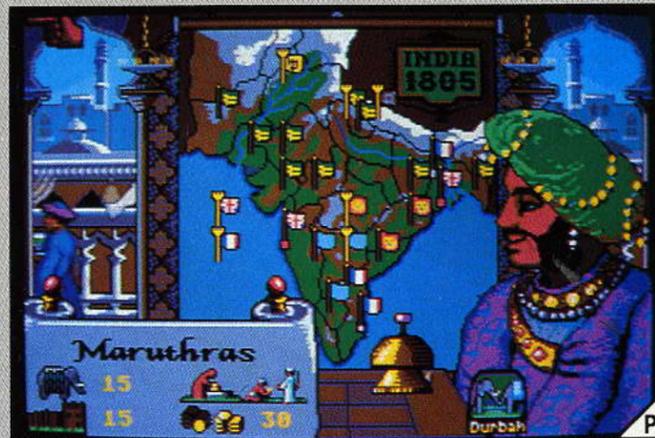
CHAMPION OF THE RAJ

IMAGEWORKS
Novembre
Amiga / PC / ST

Voici un nouveau jeu de Level 9, l'équipe connue pour ces jeux d'aventure texte et qui se spécialise maintenant dans des produits d'arcade/aventure rappelant par certains côtés les Cinemaware. Si vous connaissez déjà Billy The Kid, que nous avons déjà présenté en previews et que Level 9 prépare pour Ocean, voici un nouveau jeu, Champion Of The Raj, destiné lui à Imageworks.

Le jeu se déroule aux Indes, en 1800, alors que le futur du pays est entre les mains de six groupes différents, allant des gouverneurs britanniques aux princes du pays. Ainsi, un à six joueurs peuvent participer en même temps.

Le jeu combine stratégie et arcade, avec des phases d'action variées et originales, comme la course d'éléphants ou la chasse au tigre. Les graphismes plongent le joueur dans l'ambiance du jeu, tout comme l'excellente musique indienne que l'on entend constamment durant le jeu. Champion Of The Raj devrait être le Defender Of The Crown de cette fin d'année, selon l'équipe de Level 9. Il ne nous reste plus longtemps à attendre pour savoir s'ils disent vrai ou non.

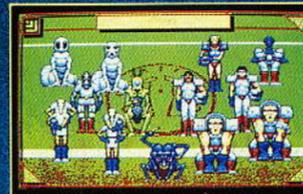


M.U.D.S.

MEAN · UGLY · DIRTY · SPORT

Découvrez M.U.D.S.,
l'événement sportif pour
tous les tacticiens, les
managers, les entraîneurs et
les durs à cuire.

Menez une équipe de 13
joueurs (composée de
condamnés à mort obligés
à jouer) jusqu'à la victoire.



Rainbow Arts

© 1990 RAINBOW ARTS

En tant que manager, vous prenez en charge les fonds de l'équipe, vous réservez les hôtels, payez pour les pots et essayez de corrompre vos adversaires aussi bien que possible.

En tant qu'entraîneur vous donnez à votre équipe les meilleurs stratégies, tactiques, et attaques pour achever les autres.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA & PC compatibles

Distribution exclusive SFMI Boîte postale 114 06561 Valbonne



En tant que joueur, vous courez, combattez, apprenez, commettez des fautes, tacklez, mordez, donnez des coups de pied, trichez et vous frayez un chemin dans la plus drôle des simulations sportives jamais réalisées sur ordinateur.

Beaucoup de fun en perspective:

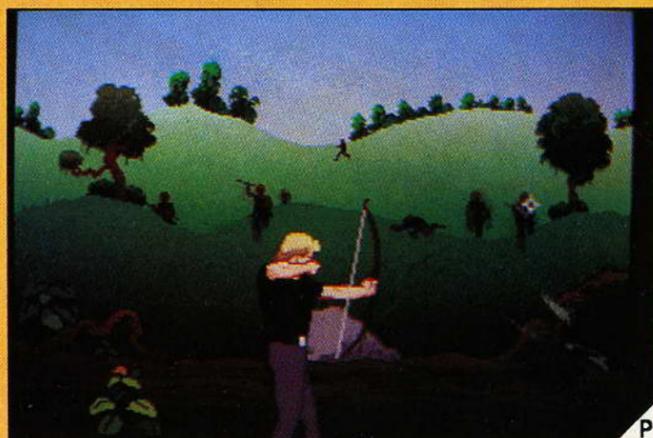
- ... 16 villes, chacune avec de nouveaux défis
- ... 16 races de joueurs, chacune ayant des talents différents
- ... 1 ou 2 joueurs, en équipe ou l'un contre l'autre
- ... Facile à utiliser: à la souris ou au joystick
- ... Un manuel hilarant avec beaucoup de trucs et astuces

...PLAY DIRTY!

RIDERS OF ROHAN



PSS
Novembre
Amiga / PC / ST



Alors qu'Interplay prépare aussi un jeu basé sur le Seigneur des anneaux, PSS sortira le mois prochain sur PC, et début 91 sur Amiga et ST, un jeu adapté lui aussi de l'oeuvre de J.R.R. Tolkien. Riders Of Rohan est un jeu stratégique, composé d'une phase de wargame et de phases d'action. Les graphismes retranscrivent totalement l'ambiance du roman, tout particulièrement sur PC en VGA avec une très bonne exploitation des couleurs. En plus de la phase stratégie, il y également des phases de discussion avec les personnages principaux, des phases de combat à l'épée et de défense à l'arc. Riders Of Rohan ne sera que le premier jeu d'une longue série de produits basés sur le roman.



La magnifique suite de POOL OF RADIANCE et CURSE OF THE AZURE BONDS. SECRET OF THE SILVER BLADES

Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

Dans les froides vallées des montagnes Dragonspine s'élève l'appel désespéré des mineurs : "Héros des Forgotten Realms, sauvez-nous du diable !". Creusant par mégarde dans le sanctuaire maudit, ils ont libéré de terribles créatures qui menacent de s'échapper vers la surface... A vous d'intervenir !
*De nouveaux sorts, de nouveaux monstres, des niveaux de personnages plus élevés.
*Explorez le plus vaste monde 3D des jeux AD&D.

FORGOTTEN REALMS

Produits compatibles avec la carte



(pour PC)



DISPONIBLE SUR
PC 5 1/4 et 3 1/2



ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE DISPONIBLES DANS LES FNAC



PREMIER WARGAME AD&D®

WAR OF THE LANCE

DISPONIBLE SUR
C64 ET PC 5 1/4
ET 3 1/2

Distribués par
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/s/

(16-1) 48.57.65.5

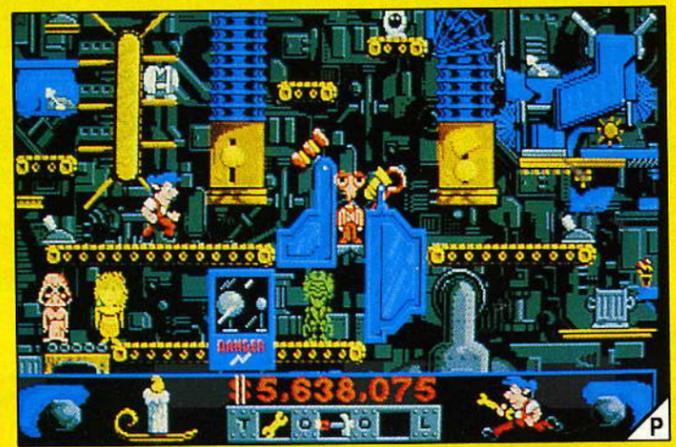
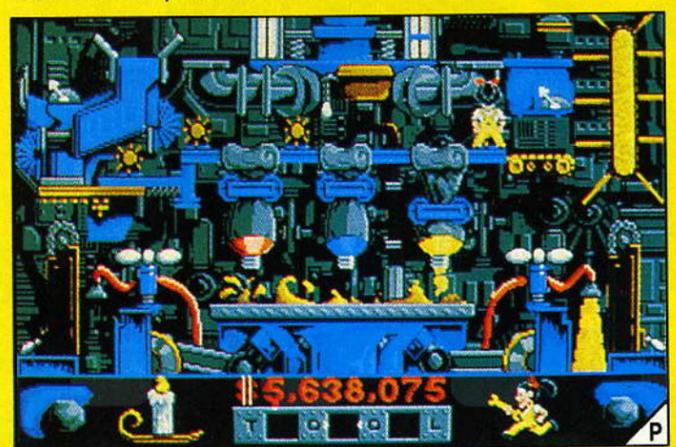
Préparez-vous à de féroces et gigantesques batailles contre les forces maléfiques qui veulent obtenir le contrôle d'Ansalon, dans le Monde Légendaire de Krynn. Quand les tentatives de traités échouent, il ne reste qu'une issue : l'ultime affrontement entre les forces du bien et du mal !

NIGHT SHIFT

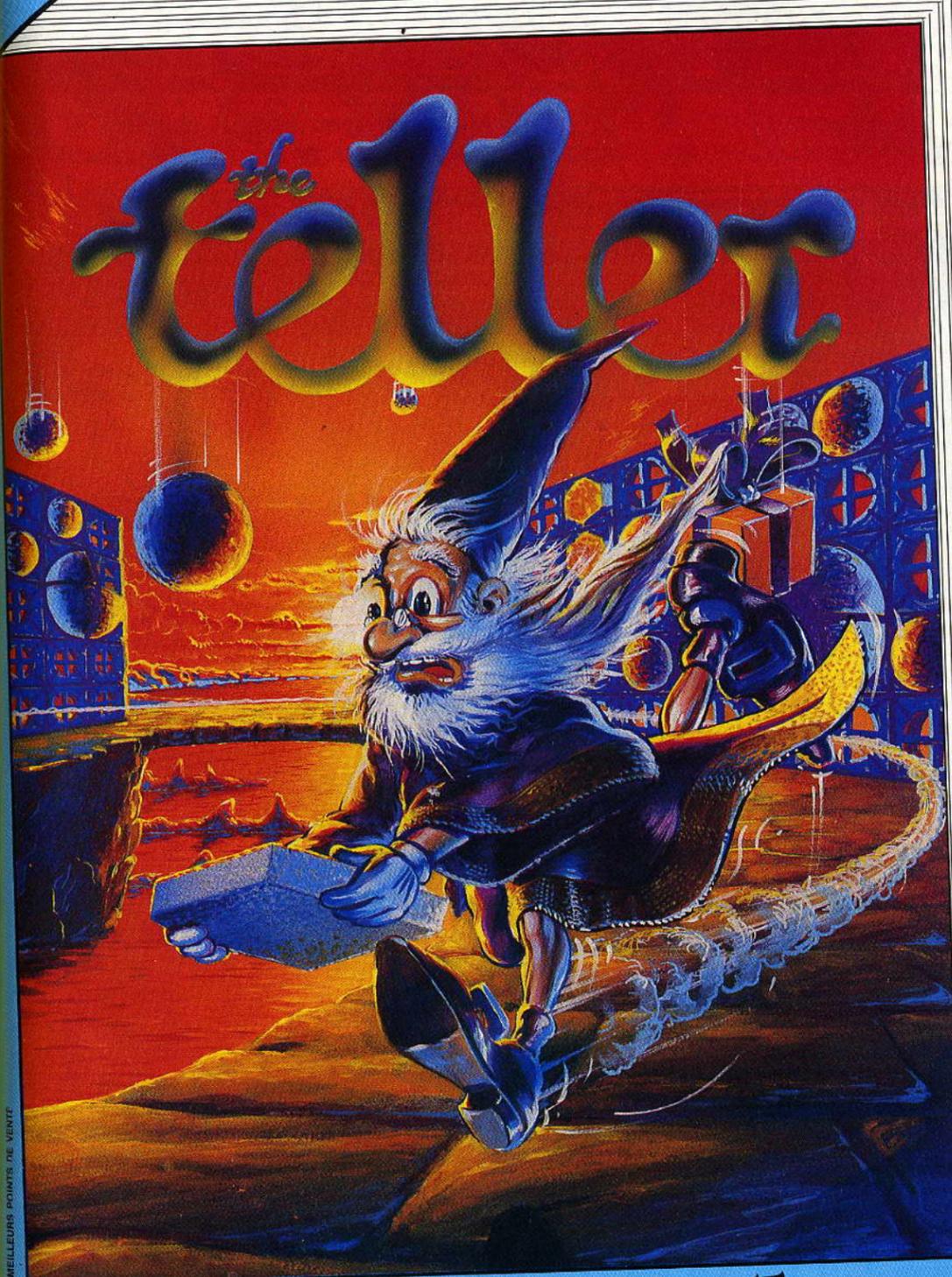
Nightshift est un jeu d'arcade assez étrange venant tout droit de chez Lucasfilm Games. C'est une simulation d'usine à jouets, l'usine étant nommée Industrial Might & Logic (en référence à l'atelier d'effets spéciaux de la Lucasfilm, nommé Industrial Light & Magic!), et fabriquant des poupées Star Wars et Indiana Jones. Pas de doute donc sur l'origine de ce jeu. Vous êtes le seul employé de nuit, et vous devez veiller au fonctionnement de la machine. Seulement, le problème est que la machine en question fait quelque 10 écrans sur 3, ce qui veut dire que surveiller la bonne marche de la chaîne ne sera pas une tâche aisée. Le jeu mélange donc arcade et stratégie, avec des graphismes particulièrement réussis et 30 niveaux pour ce jeu très délirant. On l'attend avec impatience...



LUCASFILM
 Novembre
 Amiga / PC / ST



UBI SOFT
 Entertainment Software présente.



Teller est très bien réalisé et possède des graphismes de toute beauté. Le seul danger, ne pas arriver à éteindre l'ordinateur tant le jeu est prenant. GEN 4 (93%)



Très rapide, superbement conçu, ce jeu est à mon avis le meilleur de sa catégorie. JOYSTICK (98%)



Le tout est superbement réalisé avec un bon dosage distribué entre action et réflexion. Prenant, prenant... MICRONEWS



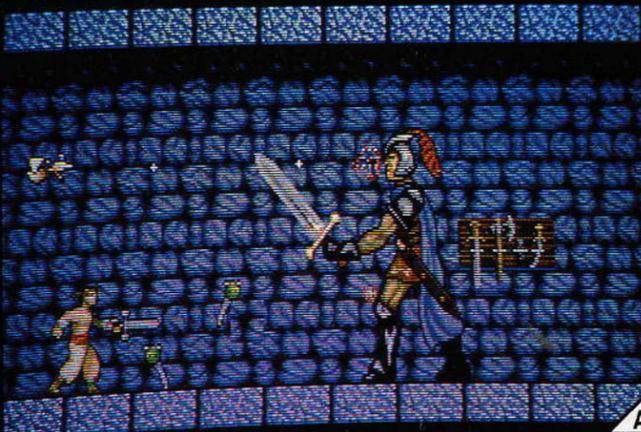
UN EXTRAORDINAIRE CASSE-TETE
 ALLIANT A LA PERFECTION HUMOUR, IMAGINATION,
 ACTION ET REFLEXION

UBI SOFT
 Entertainment Software

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DEATHTRAP

Alors que nous attendions tous Kick Off 2: Extra Time, le tout prochain programme d'Anco est un jeu d'arcade assez surprenant. Quelque peu inspiré de Shadow Of The Beast, ne serait-ce que par le nombre de plans de scrollings dans certaines phases, Deathtrap est un jeu multiphase dont la réalisation est vraiment de qualité. Les programmeurs du jeu, lorsque l'on évoque le nom du jeu de chez Psygnosis, répondent que Deathtrap est en effet du même style, si ce n'est qu'il est bien plus jouable. On pourra quand même trouver les graphismes moins beaux et la taille du sprite principal plus réduite, il est vrai que si la jouabilité y est, ce sera un grand jeu... Réponse très bientôt.



ANCO
Novembre
Amiga / ST



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 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST

520 STE + Mon Coul
+ Joy + Tennis Cup +
Maupiti + 50 Disquettes
5490 Frs

1040 STE+Mon Coul
+ 50 Disquettes
5990 Frs

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

Lecteur ST/AMIGA
externe 720K DF
700 Frs

ATARI XE

130 XE Peritel 490
Lect K7 XL/XE 190
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

NOUVEAUTES
KLAX, SLIMWORLD

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
1700 Frs

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
DEMONSTRATION SUR RV	

Imprimantes

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

---SEGA--- MEGADRIVE

CONSOLE
MEGADRIVE
à partir de
1490 F

CD ROM MEGADRIVE
Nous consulter

NOUVEAUTES

DINAMITE DUKE
GAIN GROUND, KAGEKI
THUNDER FORCE III
BASE BALL, GRANADA
AXIS SZ, FATMAN, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW, STRIDER
BATMAN, KAGEKI
WORLD CUP SOCCER
GOLDEN AXE, RINGSIDE
INSECTOR X, KLAX ETC
390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE	NC
BASE BALL	NC
NAM 75	NC
MAGICIAN LORD	NC
GOLF	NC
NINJA COMBAT	NC
RIDING HERO	NC

SUPER SPY
CYBER LIP

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC
+ 2 jeux
1290 F

CD NEC à 450 F pièce
DEATH BRINGER
MILITARY COMMANDO
SHANGHAI
SUPER DARIUS

Jeux NEC à 390 F pièce
Super Darius, Final Blaster Splatter
House, Power League III,
After Burner II, Batman, Be Ball

INCROYABLE !!!
3 JEUX NEC ACHETES
1 Gratuit

SUPERGRAFX+ BATTLE ACE
2490 Frs
GRAND ZORT 390 F
Nouveautés: 47 66 11 77

COMMODORE AMIGA

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

AMIGA 500 Monit HR S + Cadeau 5490 F	AMIGA 500 + Cadeau 3490 F
--	---

50 Disquettes	100 Disquettes
KONICA	KONICA
200 F	380 F

10 Disquettes	500 Disquettes
KONICA	KONICA
La boîte	360 F / 100
70 F	

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P.VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° | | | | | | | | | | | | | | | | DATE EXP. | | | |

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

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 si mineur:			TOTALF TTC

Eye Of The Beholder

Depuis le succès de Pool Of Radiance, la société SSI s'est plus spécialement orientée vers tout ce qui concerne le jeu de rôle Donjons et Dragons, créé par Gary Gygax. Progressant au fur et à mesure qu'elle présentait de nouveaux produits, elle est en train de nous préparer un jeu qui va rendre obsolète Dungeon Master ou Chaos Strikes Back. Premier soft à utiliser les nouvelles règles avancées de Donjons et Dragons ("AD&D second edition" pour les puristes), c'est un jeu où l'exploration des lieux se fait en 3D. Connaissant le pratique, la puissance et la qualité des interfaces de commande habituellement utilisées par SSI, l'utilisation de la souris semble être capable de nous réserver bien des surprises quant aux possibilités d'actions de vos personnages. Se déroulant dans les Royaumes Oubliés ("Forgotten Realms"), et plus précisément à Waterdeep, le scénario semble faire état d'une puissance maléfique cachée sous la cité et d'un complot. Les auteurs ont incorporé un bon nombre d'éléments de quelques scénarios et extensions TSR, et vos quatre aventuriers vont devoir parcourir des ruines naines, une cité elfe noire... et affronter bien des dangers. En attendant sa sortie, prévue pour novembre sur PC et en janvier sur Amiga, jetez un coup d'oeil à ces magnifiques photos. Eh oui ! C'est en VGA couleur, et le jeu possédera bien sûr de superbes sons et musiques pour les possesseurs de cartes Ad-lib et Roland.



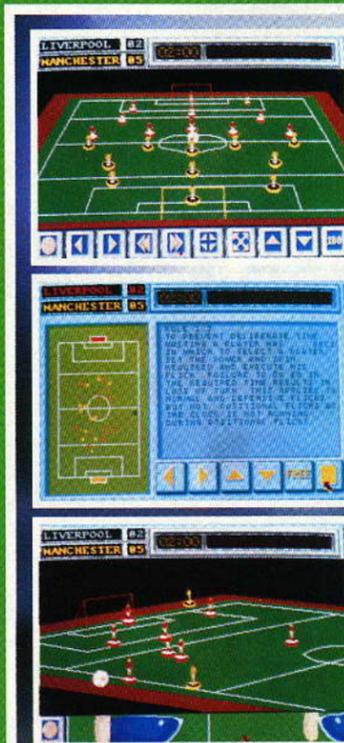
SSI
Novembre
Amiga / PC



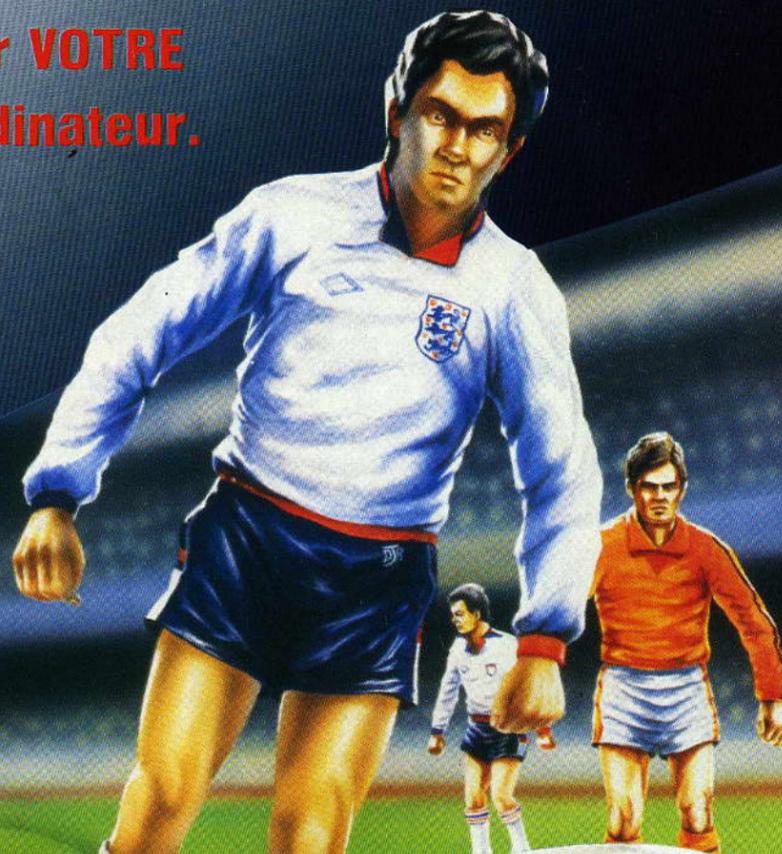
Subbuteo

The Computer Game

Le grand classique de football sur table maintenant disponible sur VOTRE ordinateur.



Photos d'écran sur AMIGA



Produit compatible avec la carte sonore (pour PC)



Programmed by GOLIATH GAMES

Des millions de personnes dans le monde participent à Subbuteo. Désormais il est possible d'y jouer sur ordinateur personnel grâce aux dernières technologies. Doté d'un terrain en 3D pivotant jusqu'à 360 degrés, et d'un zoom multi-directionnel. Conforme aux règlements de la F.I.S.A. Défiiez vos amis ou l'ordinateur. L'arbitre informatisé prend toujours les choses en main. Ressentez le vrai plaisir du football dans des matches de coupe ou des matches isolés avec des fautes, des coups francs, des penalties, des rentrées en touche, des corners et des tirs de but. Jouez au niveau débutant, division, ou international. Appréciez l'intelligence artificielle renommée d'un jeu "Goliath Games" et la jouabilité parfaite. (Caractéristiques limitées sur 8 bit).

Disponible sur Atari ST, Amiga, PC, Amstrad CPC et C64.

Distribué par UBI SOFT :
8-10, rue de Valmy - 93100 Montreuil-sous-Bois - Tél. 48 57 65 52

DELPHINE SOFTWARE: VIVEMENT 91!

Société jeune, Delphine Software n'en est pas moins l'une des toutes premières dans le domaine de l'édition en France et même en Europe. N'a-t-elle d'ailleurs pas été élue meilleure compagnie française lors de la cérémonie des Quatre d'Or l'année dernière? En fait l'année 89 restera dans les mémoires comme celle des Voyageurs du Temps, donc de Delphine Software, et d'un nouveau style de jeu, le cinématique. Même si les puristes rétorqueront qu'une société comme Sierra On Line était les précurseurs en la matière, Delphine Software en est sans aucun doute le vulgarisateur. Pour la première fois, un logiciel entièrement français bénéficiait d'une réalisation exceptionnelle (confection d'un compact-disque contenant les musiques du jeu) et laissait loin derrière lui les habitués des ventes de Noël. En effet les chiffres des Voyageurs du Temps suffiraient à combler d'aise plus d'une société (près de 25 000 unités en France et environ 45 000 en Europe).

Conscient de leur succès et de l'image de marque auprès du public, et désireux de continuer leur politique éditoriale de qualité, leur logiciel de 90 fut Secret Defense: Operation Stealth. Dans ce logiciel, les programmeurs de Delphine intégrèrent tout leur savoir-faire (une option midi est présente!) et corrigèrent les quelques défauts inhérents aux Voyageurs, une histoire trop linéaire et une maniabilité discutable. Le résultat est également

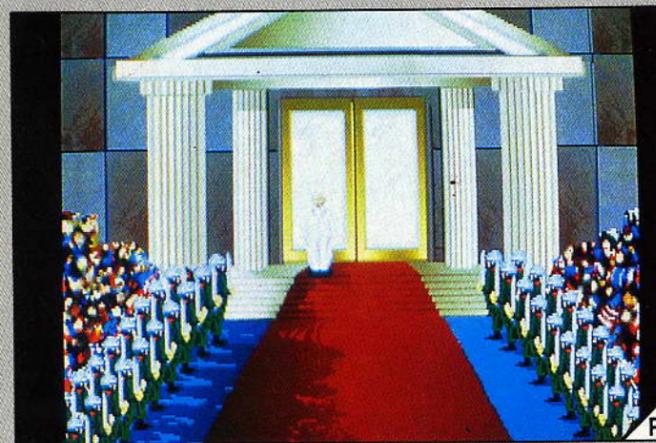


superbe et les consommateurs ne s'y sont pas trompés puisqu'à l'heure actuelle, près de 30 000 unités en Europe, exceptée la France ont trouvé preneur. Si on y ajoute les 15 000 ventes françaises, on atteint les chiffres des Voyageurs et les ventes de Noël n'ont pas encore eut lieu.

Mais cela ne suffisait déjà plus, Delphine voulait et devait aller encore plus loin pour ne pas se laisser distancer sur le marché haut de gamme par des sociétés comme Sierra On Line ou Lucasfilm. C'est pourquoi dorénavant tous leurs logiciels, à commencer par Operation Stealth, seront déclinés en 256 couleurs. Nous vous en présentons d'ailleurs de nouvelles photos. Pour le marché américain, une version CD Rom sera même produite! Il est important pour Delphine de se positionner dès maintenant sur ce créneau qui pourrait se développer très vite dans un avenir proche, le prix des cartes VGA diminuant sans cesse. Sur PC, une option carte sonore est également prévue.

En ce qui concerne le futur et plus particulièrement le marché consoles, Delphine a choisi Nintendo. Dès le mois de janvier, les programmeurs disposeront d'un kit de développement Super Famicom et les premiers jeux Delphine devraient être disponibles pour les fêtes 91. Autre contrat, par l'intermédiaire d'Interplay aux Etats-Unis, le CDTV. Les Voyageurs du Temps sera en effet l'un des premiers logiciels pour cette machine. La version CDTV n'apportera pas grand-chose au niveau des graphismes, la différence majeure étant la bande son correspondant tout simplement au compact-disque du jeu. Mais en ce qui concerne le développement, Delphine est en pleine phase de transition, le système cinématique installé jusqu'alors sur ST est en cours d'adaptation sur un Amiga gonflé avec des cartes graphiques. De cette manière, il leur sera possible de dessiner initialement en 256 couleurs (voire beaucoup plus) et de décliner les autres versions par la suite, 32 couleurs pour Amiga et 16 pour ST. A noter que le nouveau système cinématique sera opérationnel pour les programmes édités après Croisière Pour un Cadavre. Vivement le futur!

Delphine est également présent sur le difficile marché des licences avec celle de James Bond aux USA. La conséquence directe de ce contrat se retrouve dès maintenant avec la sortie prochaine d'Operation Stealth aux Etats-Unis sous l'appellation James Bond 007: The Stealth Affair. Difficile de faire mieux!



AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

PARTEZ
SUR LES TRACES
DU CELEBRE
DETECTIVE
DICK TRACY
DANS CETTE
ADAPTATION
GENIALE
DU FILM
EVENEMENT!

LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez au pas la pègre qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin à la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.

UN JEU D'ACTION
FANTASTIQUE:

- 5 NIVEAUX VARIES.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.
- ANIMATIONS RAPIDES.
- JOUABILITE EXCEPTIONNELLE.
- MUSIQUES GENIALES.
- DIFFERENTES ARMES.

Développé par:



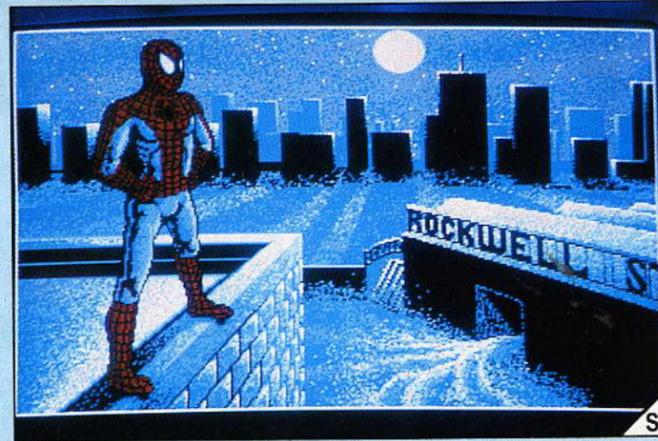
TITUS 28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY

SPIDERMAN

Empire présente un nouveau jeu basé sur Spiderman, le fameux héros des Comics américains. Dans ce nouveau jeu, il vous faut libérer Mary-Jane des griffes d'Octopus, et pour ce faire explorer le complexe secret de ce dernier et y combattre bon nombre d'ennemis.

Spiderman ressemble à un jeu pour Game-Boy qui serait fait pour ST. C'est en couleur, avec de tous petits sprites bien animés, et le jeu est plutôt dans le genre de Super Mario-Land. Spiderman s'accroche partout et peut grimper aux murs ou encore marcher au plafond, mais surtout, il lance de la toile et se balance d'un mur à un autre. A chaque tableau, il faut éviter les adversaires, les nombreux pièges, et surtout trouver le moyen d'atteindre le tableau suivant. En bref, un jeu aux graphismes très moyens, mais particulièrement sympa à jouer.

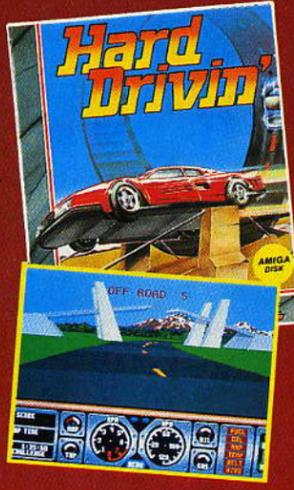
EMPIRE
Novembre
Amiga / PC / ST



Profitez toutes les sensations de la course à grande vitesse avec les quatre simulations de course de voiture les plus sensationnelles.

WHEELS OF FIRE

LA COMPILATION LA PLUS SPECTACULAIRE DE COURSE DE VOITURE

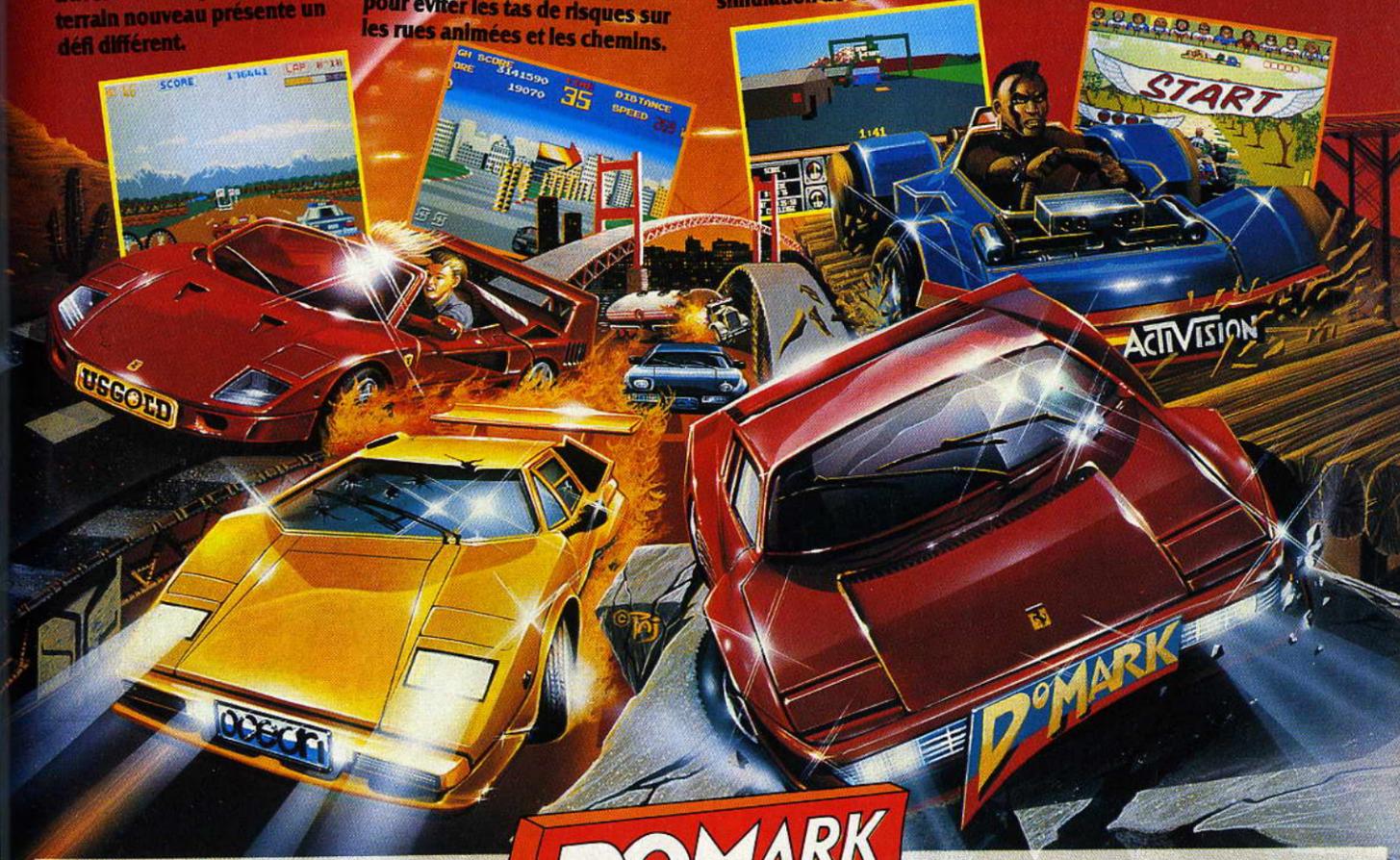


Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Lutte pare-choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.

Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.

Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides - c'est la simulation de conduite suprême.

C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!



DOMARK

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved. In Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd. © Talto Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN: © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT is a trademark of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd.

SPECIAL UBI SOFT

Si la distribution marche bien, l'édition chez Ubi Soft semblait marquer le pas. En fait, cette société, après avoir pris possession de ses nouveaux locaux au début de l'été, a préféré retarder la sortie de ses logiciels afin de les paufiner au maximum. C'est pourquoi Ubi Soft attaque ce dernier trimestre 90 avec une production soutenue et beaucoup d'ambition. Ce mois de novembre est, dans un premier temps pour Génération 4, l'occasion de dévoiler les nouveautés d'Ubi Soft en attendant la suite le mois prochain!

BATTLE ISLE

Dernier programme de l'équipe Blue Byte, Battle Isle vous propose une partie de wargame. Mais attention, à tous ceux que rebutent les classiques wargames avec la sempiternelle carte vue du dessus sur laquelle le joueur déplace des carrés de couleurs, Battle Isle renouvelle assez bien le genre.

Le théâtre des opérations est composé d'une multitude d'îles (et ce quelque soit la carte choisie) et votre but est de conquérir un maximum de terrain et renforcer sa position tout en détruisant le plus grand nombre d'unités ennemies. Chacun des camps dispose d'un quartier général (port et aéroport), d'usines, de dépôts et d'une armée conventionnelle: unités terrestres (infanterie, blindés...), unités aériennes (hélicoptères, chasseurs...) et unités navales (porte-avions, sous-marins...). Bien sûr, chacune d'entre elle a la possibilité de se déplacer.

En plus de l'aspect purement guerrier et stratégique d'un wargame, Battle Isle ajoute un aspect économique. En effet, le joueur a également la possibilité de lancer des chaînes de production d'armes. Pour cela, il dispose d'une quantité initiale de matière première (énergie) et devra la gérer au mieux. Mais il pourra aussi envoyer certaines de ses unités extraire de l'énergie et ensuite l'acheminer vers ses usines. Il est également possible d'ériger des usines.

Comme dans tout wargame, le relief joue un rôle important et souvent décisif. Si des troupes doivent avancer dans les montagnes ou dans l'eau, elles le feront moins rapidement qu'en plaine. C'est pourquoi certaines îles seront difficiles à annexer. Mais ce handicap peut par la suite se révéler positif: ces endroits escarpés sont souvent protégés des attaques ennemies, aériennes ou terrestres. A vous de définir les points stratégiques et de les défendre.

La réalisation de Battle Isle est excellente pour un wargame, proposant des graphismes de bonne qualité (du genre de Sim City) et les combats se déroulent d'une façon assez singulière. A la manière de Nectaris sur console Nec ou du logiciel The Ancien Art OF War, lorsque deux unités ennemies se rencontrent, le terrain disparaît pour laisser place à une vue rapprochée des protagonistes.



UBI SOFT
Fin novembre
Amiga / PC / ST



UNE COMPILATION *Les Stars* DE MEGA STARS

D'HOLLYWOOD



ROBOCOP



GHOSTBUSTERS II



INDIANA JONES



BATMAN



ROBOCOP™ & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

© 1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

TM & COPYRIGHT © 1989 by Lucasfilm Ltd. [LFL] All rights Reserved.

TM & © 1984 DC Comics Inc.

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



**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST**

JOE THE MONKEY

Joe le singe vit dans un arbre immense au beau milieu d'une forêt avec tout ses amis et coule une vie paisible couché dans son hamac et écoutant de la musique. Jusqu'alors tout allait pour le mieux, mais l'arrivée d'un bûcheron armé de sa hache vint troubler la quiétude de Joe le singe. En effet, ce bûcheron a l'intention d'abattre l'arbre de Joe et entreprend sa tâche sans tarder.

Pour préserver son habitat et celui de ses amis, Joe n'a qu'une seule possibilité: arrêter cet homme avec les moyens du bord. C'est ainsi qu'il devra viser juste pour envoyer enclume, fer à repasser, casseroles, noix de coco... sur la tête du bûcheron afin de le freiner dans son travail. Mais ce dernier, abasourdi pendant quelques secondes, reprendra bien vite ses esprits et recommencera son oeuvre de plus belle. Si Joe veut le stopper définitivement, il doit impérativement l'assommer à l'aide du piano attaché aux branches. Pour cela, il lui faut auparavant trouver son point d'attache et y parvenir au plus vite. Sa tâche ne sera pas des plus faciles; en effet tous ses amis inconscients du danger vont le gêner dans ses déplacements. Lorsque Joe ne glissera pas sur une peau de banane laissée là par un des habitants de l'arbre, il sera bousculé par Tarzan se déplaçant au bout d'une liane. Et il existe bien d'autres personnages représentant tous un danger pour Joe: Bébert le pivert, René le chimpanzé, Polo le corbeau ou encore Benoît le putois. A noter que parfois, il pourront s'avérer utiles, à vous d'utiliser leurs capacités.

La réalisation de Joe The Monkey est très honnête, avec de bons graphismes et de très réalistes animations des personnages. Le jeu compte sept niveaux de plus en plus grands et vous demandant de plus en plus d'efforts pour atteindre le piano. En bref, un jeu d'arcade très fun!



UBI SOFT
Janvier
Amiga / PC / ST



VOTRE CHANCE DE GAGNER UNE MEDAILLE D'OR...

Prenez place parmi les immortels dans ce passionnant spectacle sportif ... **SPORTING GOLD** ... qui vous offre 21 événements sportifs, chacun formant un jeu individuel.

Incluant **CALIFORNIA GAMES**, **THE GAMES WINTER EDITION** et **THE GAMES SUMMER EDITION**.

DISPONIBLE SUR: ATARI ST, CBM AMIGA et sur PC et COMPATIBLES.

● CALIFORNIA GAMES ● THE GAMES SUMMER EDITION
● THE GAMES WINTER EDITION

ST - ATARI ST, A - AMIGA



SPORTING
GOLD
FROM EPYX
21 GRANDS CHALLENGES SPORTIFS...!
U.S. GOLD

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu, seulement et non pas les graphismes d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs.

EPYX®

Cette compilation © 1990 EPYX Inc. Tous droits réservés. EPYX est une marque déposée No. 1192770. Manufactures et distribuées sous licence par U.S. GOLD FRANCE, 01560 Valbonne, Tel. (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

STARUSH

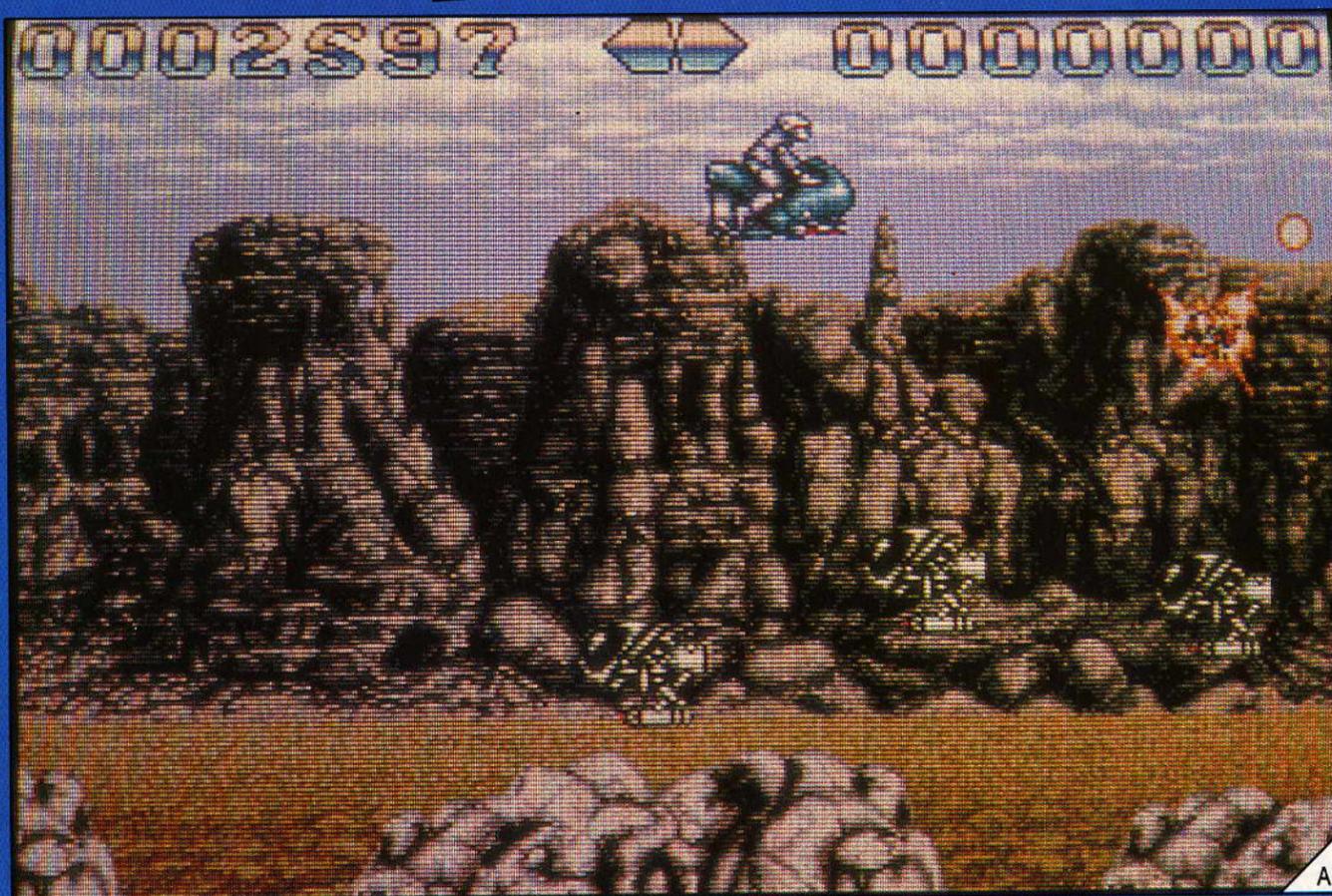


Pur jeu d'arcade, Starush propose douze niveaux représentant chacun un des signes du zodiaque. Votre mission est de parvenir au bout de chacun d'entre eux et de détruire le monstre final (un des signes) en ayant au préalable éliminé le monstre de milieu de tableau. Si vous sortez vainqueur de tous les combats, alors l'équilibre de l'univers se stabilisera autour du point vernal et la vie pourra reprendre son cours.

La réalisation de Starush est excellente, avec un scrolling horizontal différentiel (sur plusieurs plans) de toute beauté. Les graphismes sont de bonne facture et l'animation des ennemis (au nombre de 200) comme du personnage est parfaite. Comme dans tout shoot'em up, le joueur a la possibilité de ramasser des bonus, ces derniers augmentant sa puissance de feu ou sa résistance aux tirs adverses. Le personnage peut également se retourner et ne laisser aucun survivant si d'aventure deux ou trois aliens étaient passés entre les mailles de son tir nourri.

Pas totalement terminé, les programmeurs de Starush s'attendent maintenant au scénario du jeu et aux possibilités qui seront offertes aux joueurs. A noter que deux joueurs pourront jouer simultanément à l'écran.

UBI SOFT
Décembre
Amiga / PC / ST



DISPONIBLE DANS LES FNAC Mac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

WRATH OF THE DEMON

Compatibles
avec la carte



(PC et compatibles)

UN GRAND JEU D'AVENTURE
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
ET BIENTOT SUR PC, C 64 DISC ET
AMSTRAD DISC ET K7



DEJA DISPONIBLE SUR
ST ET AMIGA.
MAINTENANT SUR PC
DON BLUTH'S

SPACE ACE

Distribués par
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-
Sous-Bois
(16.1) 48.57.65.52



ReadySoft Inc.

OFFRE EXCEPTIONNELLE !

Découpez le coupon qui vous intéresse et renvoyez le **sur carte postale** à UBI SOFT - CONCOURS - à l'adresse indiquée. (Offre limitée en fonction des disponibilités).

Je désire recevoir une demo gratuite de **WRATH OF THE DEMON** sur Amiga.

NOM _____

ADRESSE _____

Je désire recevoir une demo gratuite de **SPACE ACE** sur PC 5"1/4.

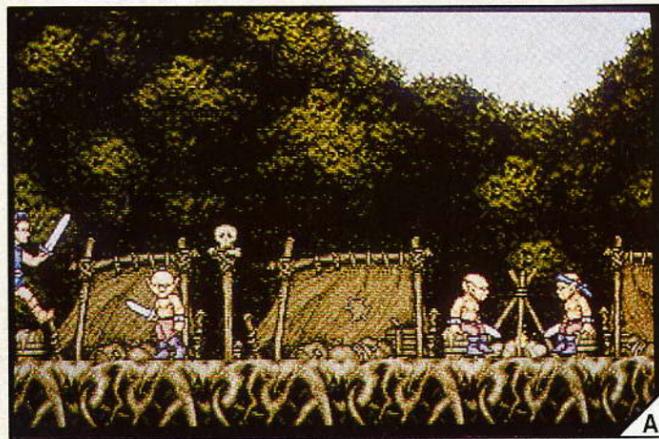
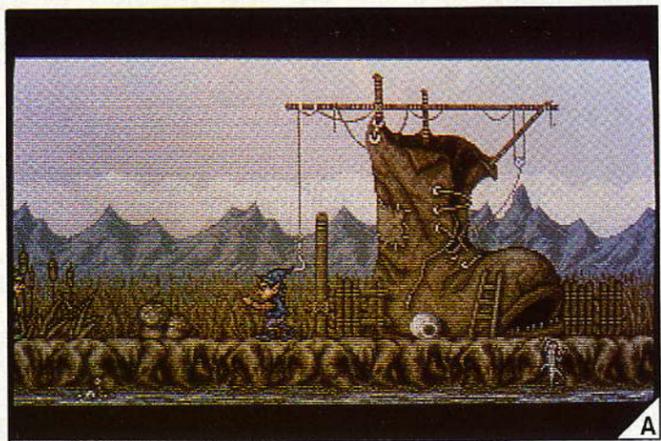
NOM : _____

ADRESSE : _____

LIGHTQUEST

Alors que le pouvoir des ténèbres semblait à jamais écarté de la terre d'Arke, il rejaillit de nouveau personnalisé par Zora, une puissante sorcière originaire des terres de l'est. Depuis qu'elle a élu domicile dans les plaines de la terre d'Arke, la région se transforme peu à peu en un marécage nauséabond. Zora, avec l'aide de sa marmite géante, projette de faire disparaître le soleil plongeant Arke dans les ténèbres, et favorisant ainsi le règne du Démon.

Une prophétie arkéenne raconte que seul un être enfanté une nuit sans lune pourra combattre le Démon, le vaincre et ramener le soleil sur Arke. C'est pourquoi Zora capture tous les nouveaux-nés, empêchant ainsi la réalisation de la prophétie. L'enchanteur, jadis vainqueur du pouvoir des Ténèbres, part à travers le monde en quête de ces êtres pour accomplir la prophétie. Ce n'est qu'après

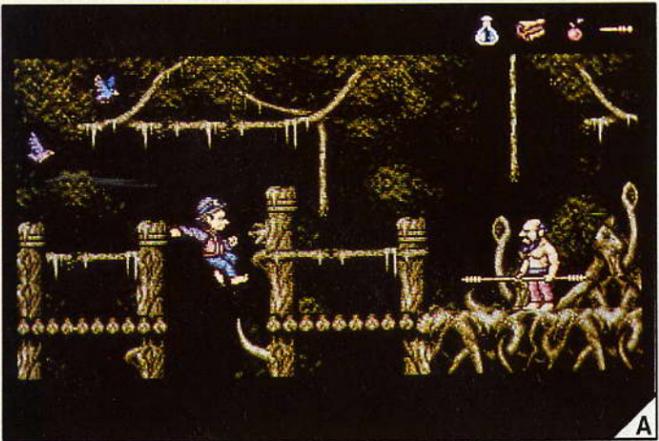


un long voyage qu'il trouve enfin trois personnages: un guerrier mi-humain, mi-elfe maniant parfaitement l'épée, un farfadet astucieux et une magicienne.

Pour une fois, l'histoire du jeu est plus qu'un prétexte à l'action. En effet Lightquest peut se jouer sur différents niveaux: si vous prenez le guerrier, le jeu se résume à un soft d'arcade, si vous choisissez la magicienne, ce sera un jeu d'aventure et si vous prenez le farfadet, vous évoluerez dans un jeu d'arcade aventure. Les actions à accomplir seront d'ailleurs différentes en fonction de votre choix.

Le monde de Lightquest est immense et avant de parvenir au Démon, vous devrez parcourir un long chemin. Il existe d'ailleurs de multiples sous-aventures, à accomplir ou non, donnant l'occasion au joueur de découvrir de nombreuses contrées. Ainsi vous devrez aller cueillir la fleur de cristal, neutraliser un dragon, apaiser les serpents de mer, délivrer la licorne... Les ennemis se comptent par dizaines, créatures du marais, abeilles tueuses, crapauds, monstre des marais, feu follets, zombies... et bien sûr les tactiques de combat varient suivant le personnage sélectionné au début.

La réalisation de Lightquest s'annonce exceptionnelle avec de superbes graphismes proches du dessin animé et une animation des personnages excellente. Mais le plus important vient de l'impression de vie qui se dégage du jeu. En effet, à chaque fois qu'un nouvel écran apparaît, le héros semble venir troubler la



UBI SOFT
Janvier
Amiga / PC / ST



quiétude des autres personnages, tout cela accentué par les multiples petites animations présentes dans le décor. La version Amiga devrait être encore plus somptueuse avec une ambiance sonore permanente et en accord avec le jeu. A noter que ce logiciel devrait voir le jour sur compact disc dans un proche avenir. Lightquest est tellement bien réalisé et si prometteur que nous vous en parlerons dans les deux mois à venir, à chaque fois sous un angle différent avec un des personnages illustrant au mieux les trois modes de jeu proposés. Rendez-vous le mois prochain!



MAGIC LAND

Initialement prévu pour la rentrée et déjà présenté en preview, Magic Land est encore en cours de développement. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu de stratégie/rôle opposant deux magiciens. Tout commença lorsque Eskel Noc Ventu somma Daimog Brulmur, passé maître dans l'art de réveiller les morts, d'arrêter ses expériences. Ce dernier ne voulant pas obtempérer provoqua Eskel en duel. Les deux camps se retrouvent donc sur un terrain accidenté avec comme objectif de détruire l'autre. Au début de la partie, Eskel dispose de soldats alors que Daimog a une équipe de gobelins. En plus du magicien principal, chacune des parties comprend également un "petit" magicien qu'il faudra aguerrir au fil des combats. Au niveau des possibilités, chaque joueur, en fonction de son niveau de magie et d'énergie, pourra créer des personnages: lords, anges... pour Eskel et trolls, cyclopes... pour Daimog. Pour cela, le magicien doit obligatoirement se trouver dans une case adjacente d'un pentacle. En plus de ces personnages, des barbares totalement neutres sont également présents sur la carte et viendront troubler les plans de chacun.

En fait, le joueur peut appréhender le jeu de différentes façons: foncer tête baissée vers l'ennemi en pensant détruire le magicien adverse ou bien "monter" ses personnages, en créer d'autres, créer des châteaux pour ensuite livrer bataille. A noter que les châteaux peuvent servir d'abris pour vos troupes. De même, le joueur doit apprendre à se servir du relief du terrain: les forêts arrêteront plus facilement les sorts et les montagnes, lieu de hautes perturbations météorologiques, peuvent servir un petit groupe contre une véritable armée.

Techniquement, Magic Land subi actuellement de grandes transformations graphiques. Pour le reste, la vision du jeu est excellente et les possibilités très étendues. De nouveau et comme dans Arboréa de chez Silmarils, l'aspect rébarbatif du wargame a été gommé, laissant place à un jeu passionnant!



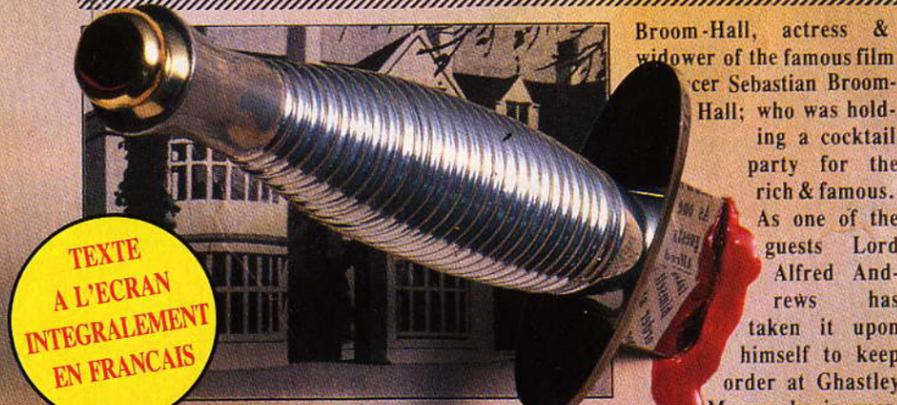
UBI SOFT
Fin novembre
Amiga / PC



NOUS AVONS IMAGINE L'ENIGME ...
A VOUS DE LA RESOUDRE ...

MURDER!

19TH JUNE 1941



TEXTE
A L'ECRAN
INTEGRALEMENT
EN FRANCAIS

'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE

Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Barmington, W. Sussex. It is believed Mr Innes was stabbed to death at the home of Mrs Audrey Innes, 2 hours after the crime was discovered.



DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER...!

Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'. He reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage." Investigations continue.



THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!

U.S. GOLD
Purveyors of
Fine Quality &
Original Software

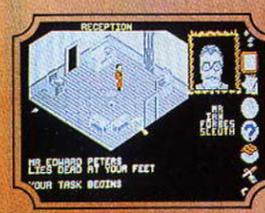
- Avec près de 3 millions de cas uniques de meurtres, vous pouvez jouer et rejouer sans cesse
- Vous n'avez qu'à pointer et cliquer sur les icônes
- 4 niveaux de difficultés, du novice au Super Limier
- Plus de 20 armes meurtrières
- Toutes facilités pour prendre et identifier les empreintes digitales
- Le carnet du limier établit automatiquement les rapports entre, les faits afin de vous aider à prendre la décision finale.



U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

● Atari ST ● Amiga
● PC & Compatibles
© 1990 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs.



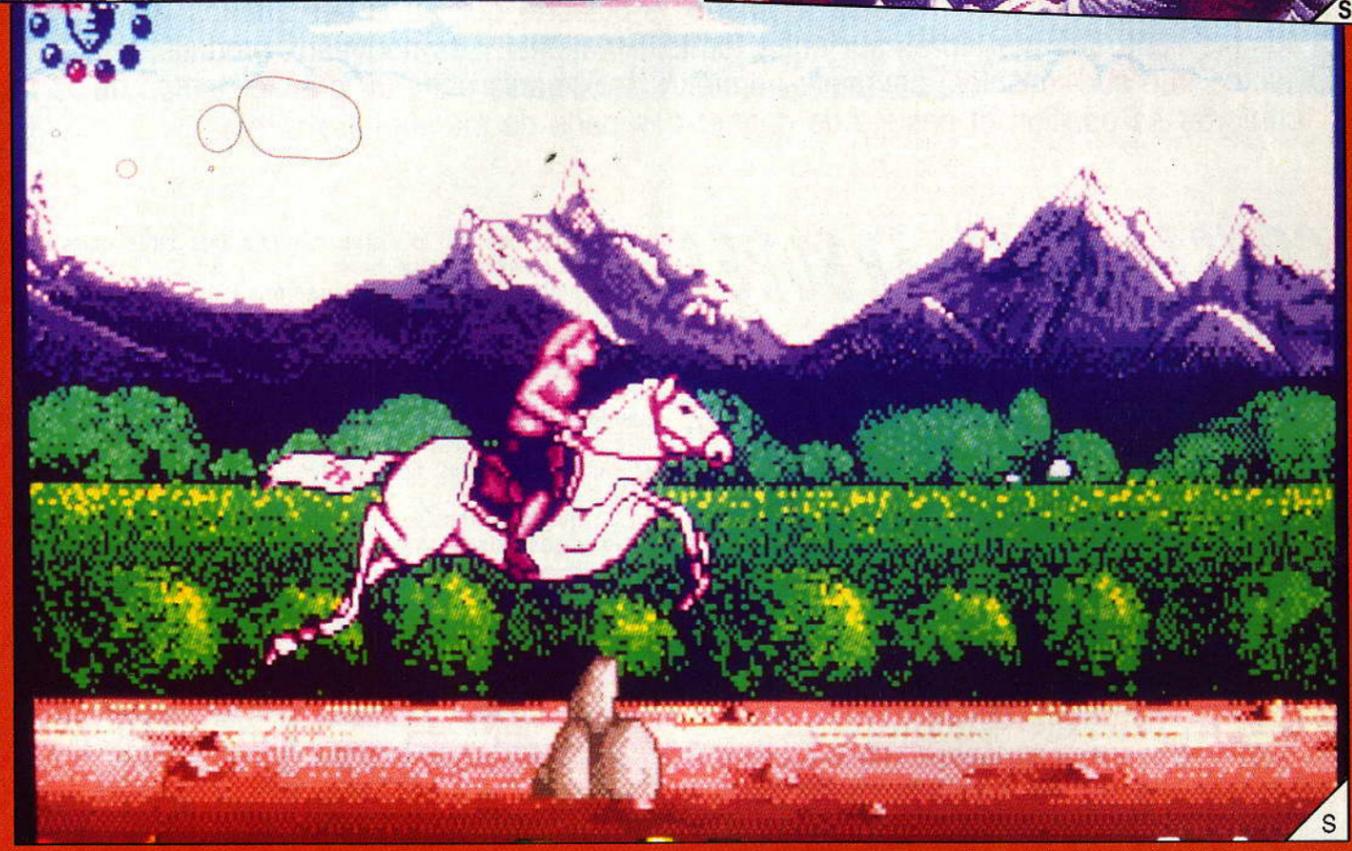
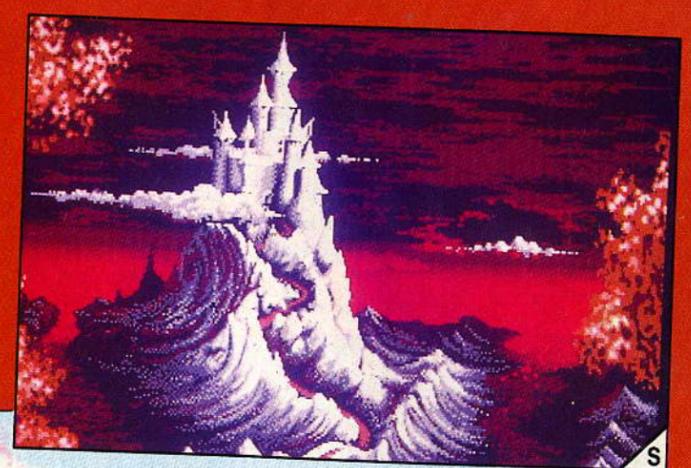
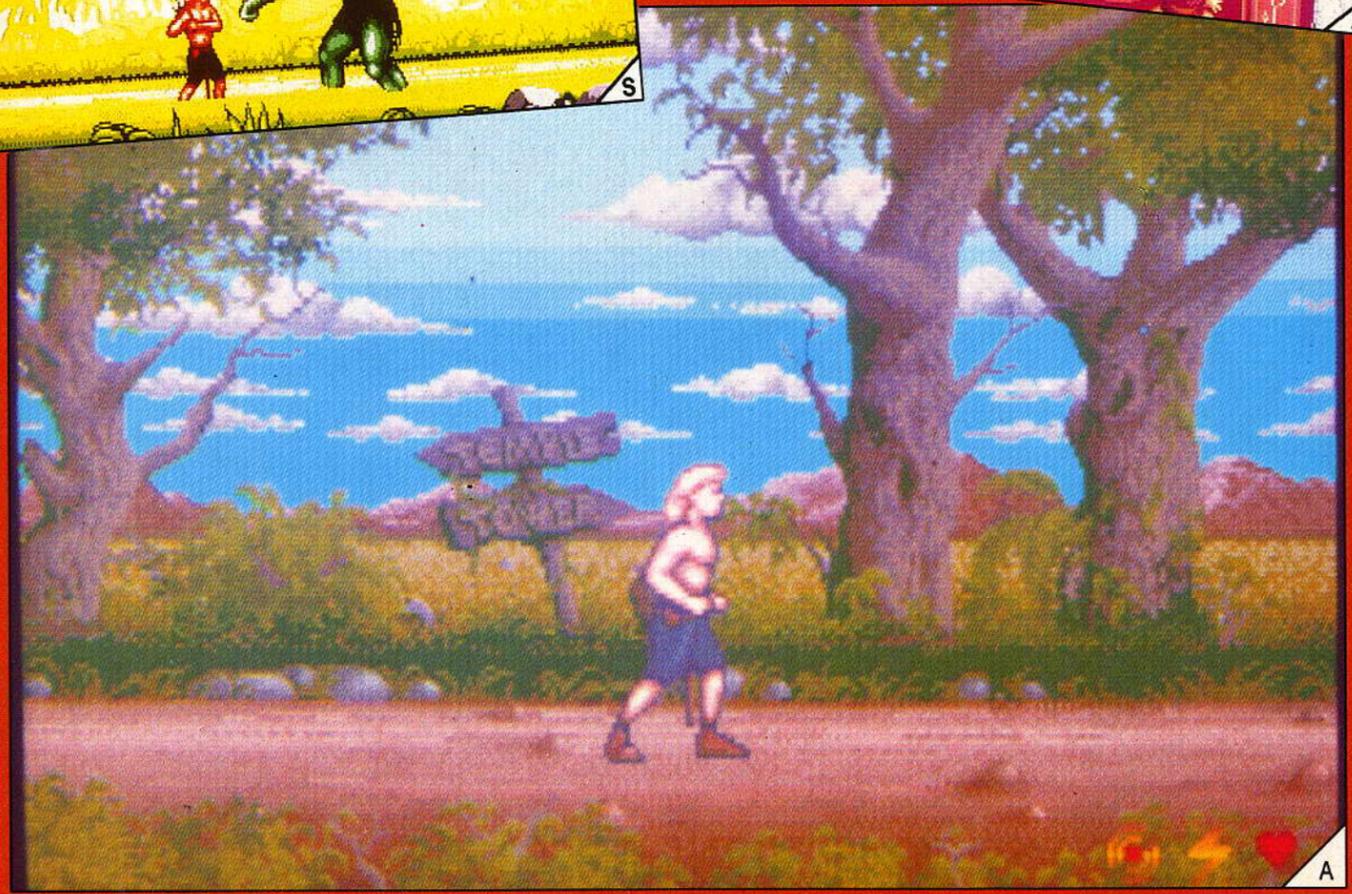
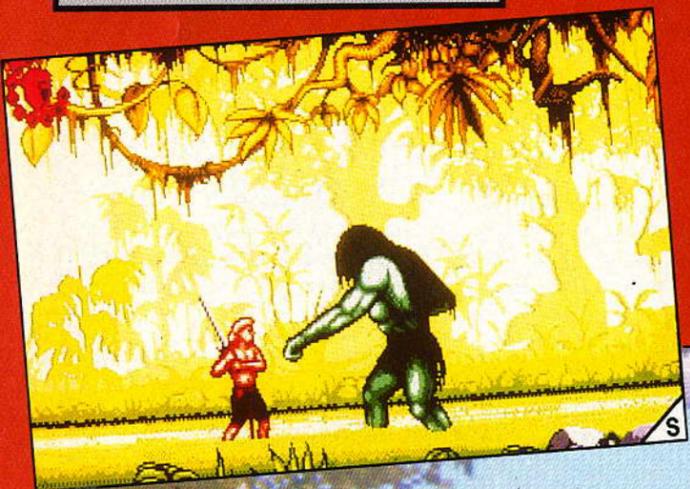
WRATH OF THE DEMON

La compagnie, connue pour ses adaptations de Dragon's Lair et Space Ace prépare un jeu qui risque bien de faire parler de lui. Particulièrement pompé sur Shadow Of The Beast, dont sa musique est fortement inspirée du hit de Psygnosis, voici un jeu dont les capacités techniques sont fabuleuses, mais qui semble ne négliger en rien la jouabilité.

Côté graphismes, Wrath Of The Demon est plus fouillé que Shadow Of The Beast, mais il possède également l'originalité de proposer plusieurs phases de jeux différentes.

Avec 600 écrans, 1400 tableaux, 3 méga de graphisme et parfois plus de 100 couleurs à l'écran, avec des sprites prenant la moitié de l'écran, voilà qui a de quoi réjouir les amateurs de bons jeux. Le bon point, c'est que Wrath Of The Demon sera également disponible sur PC et ST...

READYSOFT
 Novembre
 Amiga / PC / ST



NOUVEAUTE MICROIDS : 350



Votre but :
 tout faire disparaître en permettant les cases.
 La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers
 aux combinaisons infinies dont vous ne pourrez plus sortir.

- Plus de 300 niveaux de jeu.
- Des millions de terrains.
- Des milliards de combinaisons.



ATARI ST
 AMIGA
 PC & COMPATIBLES
 AMSTRAD



TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00



REFLEXION

SPECIAL SILMARILS

Huit mois après leur avoir consacré un dossier, Génération 4 revient sur l'actualité de Silmarils, jeune société française (3 ans le 16 octobre) qui, au fil des années, s'affirme comme l'une des meilleures sur notre territoire national. Les nouveaux produits, tant sur micros que sur consoles, devraient permettre à Silmarils dans un premier temps de conforter sa position et ensuite de gagner des parts de marché.

CRYSTALS OF ARBOREA

Jeu de stratégie/rôle, Arborea est sans aucun doute le premier logiciel du genre aussi facile d'accès et surtout aussi prenant. Enfin, les joueurs vont pouvoir s'initier à ce genre de logiciels sans avoir l'impression de plancher sur un problème nécessitant la compréhension de règles de jeu imposantes et de regarder une carte routière des années 60.

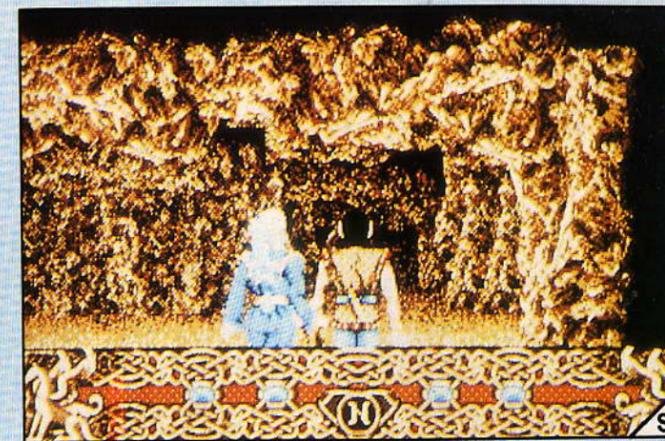
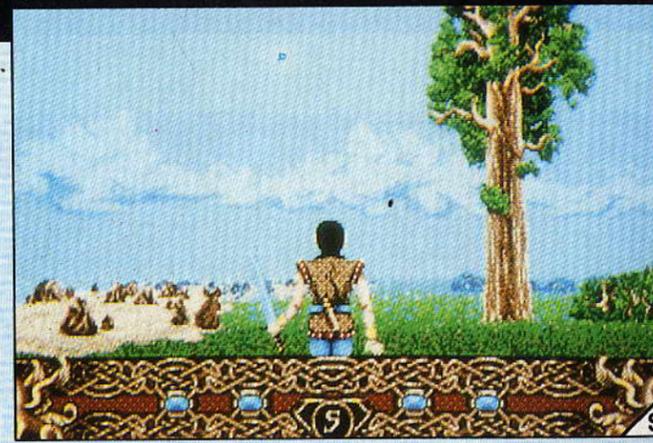
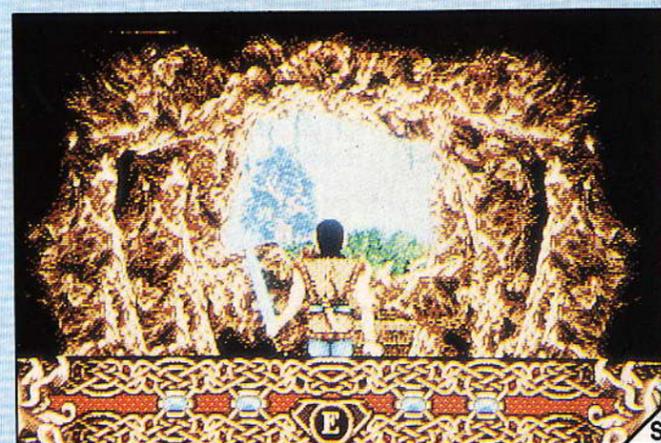
En effet, fidèle à ses habitudes, l'équipe de Silmarils a effectué un superbe travail graphique. Les décors sont réellement splendides, très soignés et très colorés. De plus le système de jeu d'Arborea, déplacement du personnage dans un décor 3D vu en coupe, innove et ajoute un certain réalisme à l'action. Le jeu se déroule dans une île, après que le monde entier ait été submergé par les eaux et Jarel, le personnage que vous jouez, doit retrouver les quatre cristaux symboles de l'équilibre naturel (air-mer-terre-feu) pour régénérer l'harmonie du monde.

En fonction du scénario initial, le joueur dirige et déplace plusieurs personnages sur un territoire représentant 10 kilomètres sur 6 et près de 4000 écrans. Bien sûr, la quête de Jarel n'est pas sans dangers; les orcs et, plus dangeureux, les elfes noirs feront tout pour retrouver les quatre cristaux avant lui et le tuer, tout comme ses compagnons s'ils en ont la possibilité. A noter que le déplacement de tous les personnages s'effectue en temps réel et est totalement indépendant: les ennemis suivront leur plan tactique même si Jarel n'entreprend aucune action. C'est donc aussi une course contre la montre et surtout contre les elfes noirs! Pour compliquer encore la chose, sachez que le jour et la nuit se

succèdent, amenant d'autres dangers (les elfes noirs sont totalement invisibles la nuit).

Chaque personnage a ses caractéristiques propres: force, constitution, agilité, vitalité, psychisme... Dans chaque équipe, un mage doté de pouvoirs magiques (guérison, téléportation, paralysie) est présent ainsi que deux éclaireurs à la vue perçante et ayant la possibilité de se camoufler. Enfin, l'équipe compte également trois guerriers. Comme explicité précédemment, suivant les scénarios Jarel débutera accompagné d'un groupe au complet ou bien de quelques personnages. Dans ce dernier cas, il devra le compléter au plus vite.

En ce qui concerne les combats, ils ont lieu à l'écran, les personnages sélectionnant à tour de rôle le coup à porter. La



victoire dépendra essentiellement des caractéristiques des personnages et des armes employées. Si l'un de vos compagnons est touché, il lui est possible de récupérer de l'énergie en utilisant l'option sommeil. Autre solution, disposer d'un puits de vitalité. A noter que les déplacements sont bien sûr sujets à l'état physique du personnage et du relief.

Durant la partie, Jarel et ses compagnons rencontreront de nombreux habitants de l'île dont ils pourront tirer avantage, découvriront des parchemins contenant des indices et des passages souterrains forts utiles pour se rendre d'un point à un autre discrètement.

La réalisation d'Arborea est superbe avec de somptueux graphismes, une parfaite lisibilité de jeu et un intérêt immense (tous les écrans sont dessinés). Sortie prévue pour fin novembre.



NOUVEAUTE MICROIDS:



Battez vous contre les six motos pilotées par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.

- 1 ou 2 joueurs simultanés.
- 12 authentiques circuits du Championnat du monde de vitesse 500 CC.
- Entièrement en 3 D.

ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

GRAND PRIX 500

TAPEZ 36 15 MICROIDS

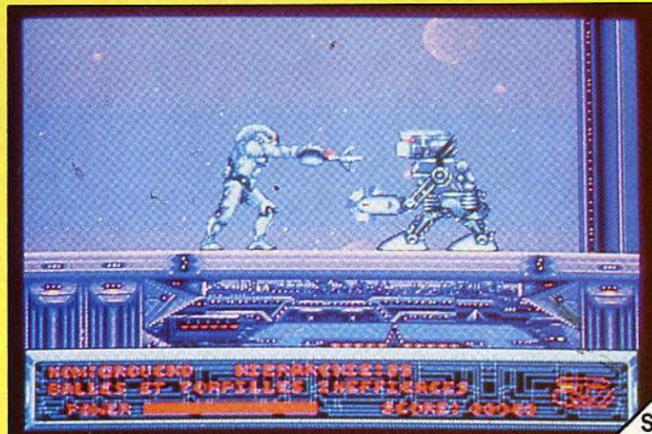
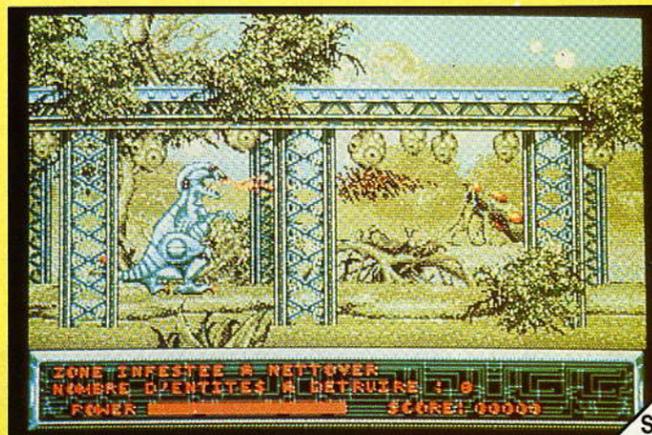
12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

METAL MUTANT

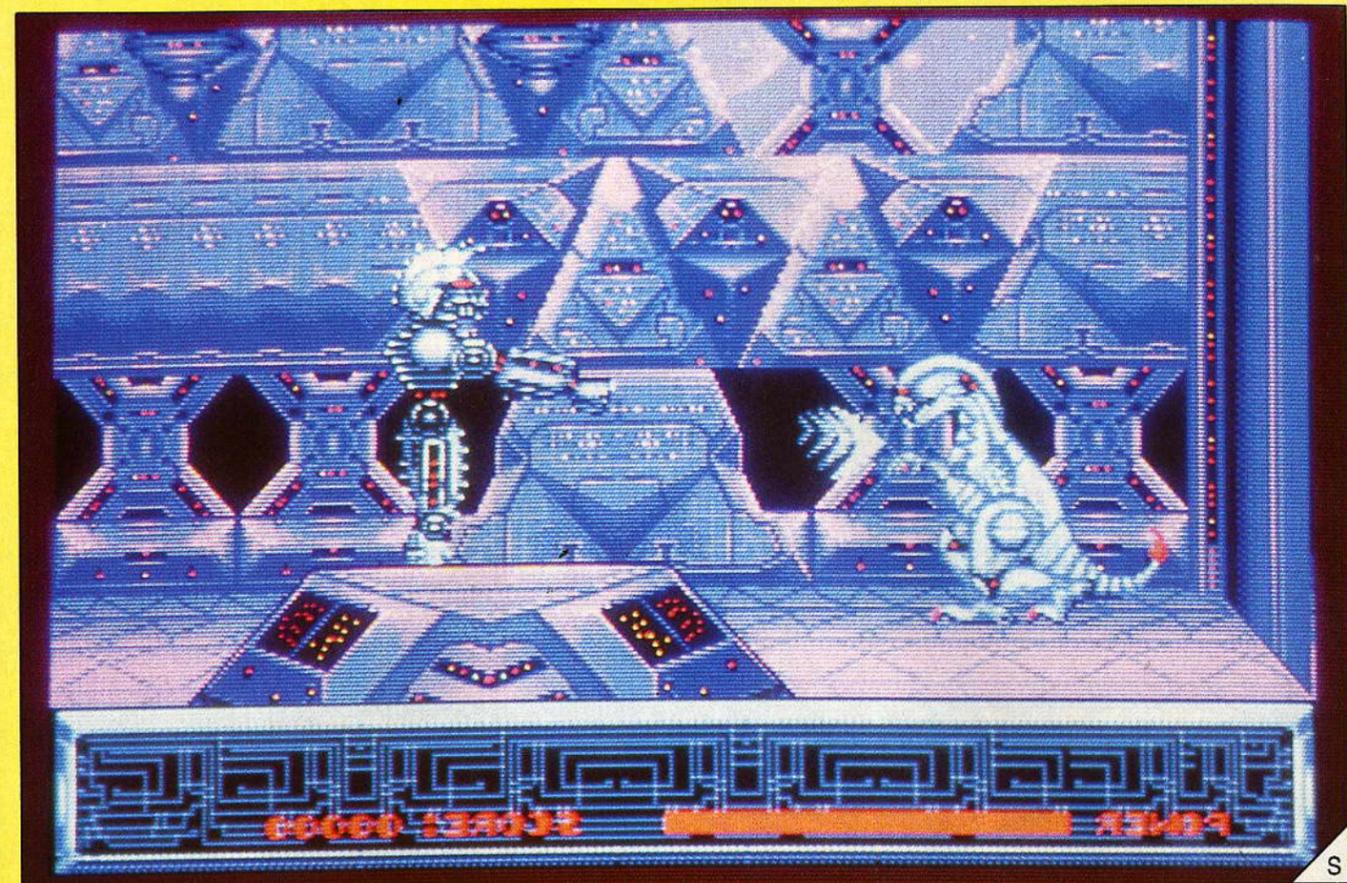
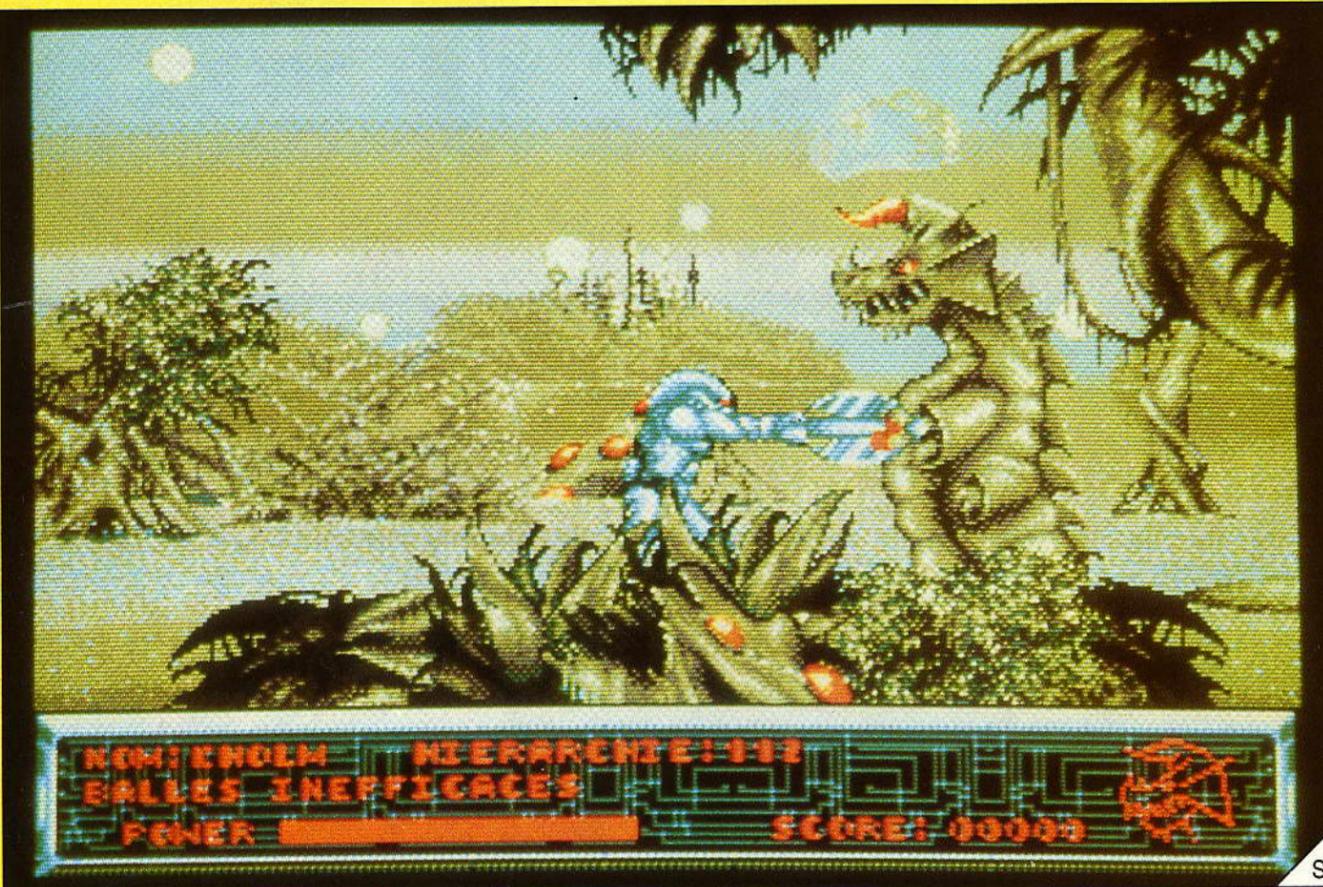
Ce logiciel, dont le nom n'est pas encore définitif, est un jeu d'arcade aventure dans lequel vous dirigez un robot transformable. L'histoire est simple: alors que les hommes s'adonnaient aux plaisirs de la vie laissant les robots s'occuper de la gestion de l'Empire Galactique, Arod 7, le super robot contrôleur, applique irrémédiablement les principes inculqués par son créateur: égoïsme, domination, développement de l'espèce. Ce dernier, le grand maître Isaak, n'avait pas prévu cette possibilité.

Les hommes se retrouvent rapidement à la merci des robots, utilisés comme ouvriers dans des usines de reproduction. La résistance ne tarde pas à s'organiser et le fils d'Isaak, Kenrae, crée le Cybernator, dans l'intention de détruire Arod 7. Pour tromper la logique guerrière des robots et mettre toutes les chances de son côté, Kenrae décide de greffer son cerveau dans la tête du Cybernator pendant que son corps est conservé en hibernation.

C'est ainsi que vous partez à la quête d'Arod 7. Le Cybernator a la possibilité de se transformer en trois robot différents: le cyborg, le clausure et le midzer. Chacun d'entre eux possède bien sûr un armement propre. En jouant habilement des caractéristiques de chacun, il vous sera donc possible de sauter, de cracher du feu,



SILMARILS
Fin 90
Amiga / PC / ST



d'utiliser un filin, de piloter un robot insecte, de lancer des torpilles, de tirer avec un fusil laser, de vous battre avec une hache... De temps à autre, vous trouverez des cartouches holographiques, elles vous permettront d'augmenter votre puissance de feu ou vous offrir de nouvelles armes.

Votre mission vous mènera sur la planète Kronox, sur laquelle s'est réfugié Arod 7, et vous obligera à traverser des marais hostiles, la city (complexe contrôlé par Pol 4, un robot assassin) et

une usine. Ce n'est qu'ensuite que vous vous retrouverez face à Arod 7 pour le combat final.

Encore une fois, ce logiciel est très réussi graphiquement. L'animation des personnages est également de qualité et le jeu bourré d'astuces. Car c'est bien là l'essentiel, "Mutation Force" exige du joueur une bonne dose de réflexion, certains pièges se révélant particulièrement élaborés. Un excellent jeu d'arcade!

NOUVEAUTE MICROIDS : 50%



Suspense, intensité, vitesse, violence ;
SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide,
aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 écrans
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

Sliders

TAPEZ 36 15 MICROIDS

ATARI ST AMIGA
PC & COMPATIBLES AMSTRAD

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

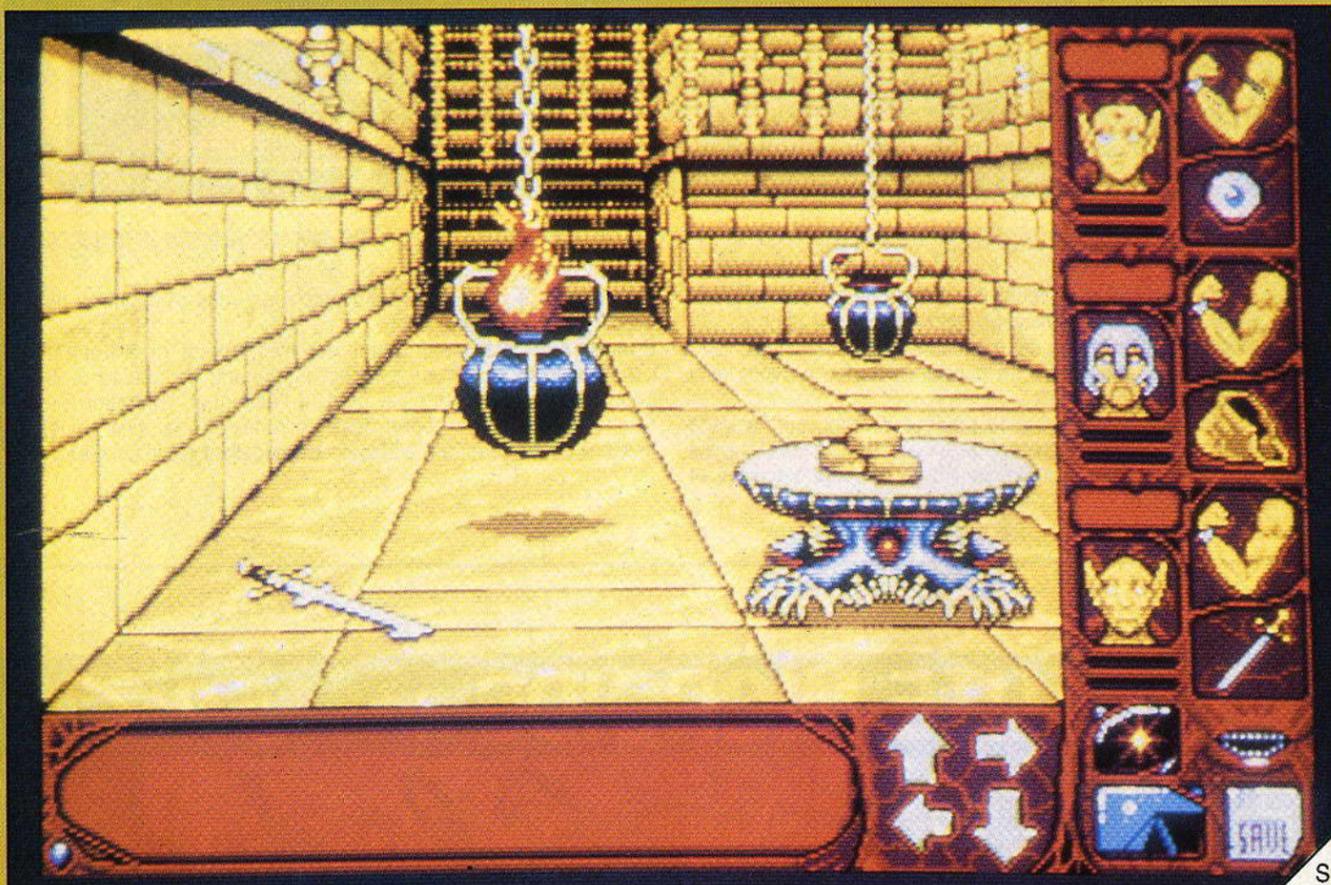
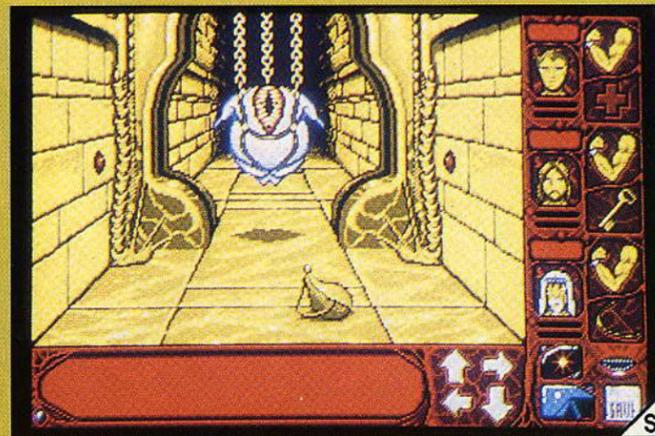


ACTION

NIRVANA

Commencé depuis près d'un an et présenté dans notre dossier Silmarils, ce jeu de rôle est dans sa phase terminale et devrait sortir d'ici la fin de l'année. Je vous rappelle brièvement l'histoire: le chaos vient d'éclater et une guilde de grand sages s'est créée et s'est réfugiée dans les profondeurs d'une ville souterraine. Le but du joueur et de ses compagnons est d'intégrer cette guilde, mais avant cela il devront réussir une quête initiatique, consistant à retrouver un peuple élu disparu depuis la guerre, montrant par la même occasion leur bravoure, leur morale et leur sagesse. Le jeu intègre tous les éléments habituels d'un jeu de rôle: choix du personnage (guerrier, elfe, magicien, voleur...), caractéristiques propres aux individus (force, agilité, charisme et tutti quanti), compétences (escalade, cartographie...), utilisation de la magie, possibilité de dialogues, gestion des ressources, combats (à la souris ou au clavier), pièges et énigmes, etc. Les personnages se déplaceront à l'intérieur de nombreux décors (chateau, forêts,

champ de menhirs, que sais-je encore) et auront la possibilité de commercer avec des marchands et même de pratiquer le troc. Graphiquement, le jeu s'annonce superbe et pourrait venir contester la suprématie en la matière à Dungeon Master ou Captive.



SILMARILS
Fin 90
Amiga / PC / ST

Comme vous pouvez le constater, la fin d'année s'annonce riche en sorties pour Silmarils, d'autant plus qu'il viennent de signer avec Color Dreams un contrat pour Targhan sur la Sega Megadrive, très comparable à la version ST. D'autres logiciels pourraient être adaptés rapidement pour cette console, en particulier Starblade et Colorado.

UN JOB D'ENFER!

NIGHT SHIFT™

301

Ouvrier recherché pour poste de nuit dans une célèbre usine de jouets. Envoyer candidature à "Industrial Might & Logic"...

Produit compatible avec la carte (pour PC).

Le premier jeu d'arcade de Lucasfilm

Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC & compatibles



LUCASFILM
GAMES

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

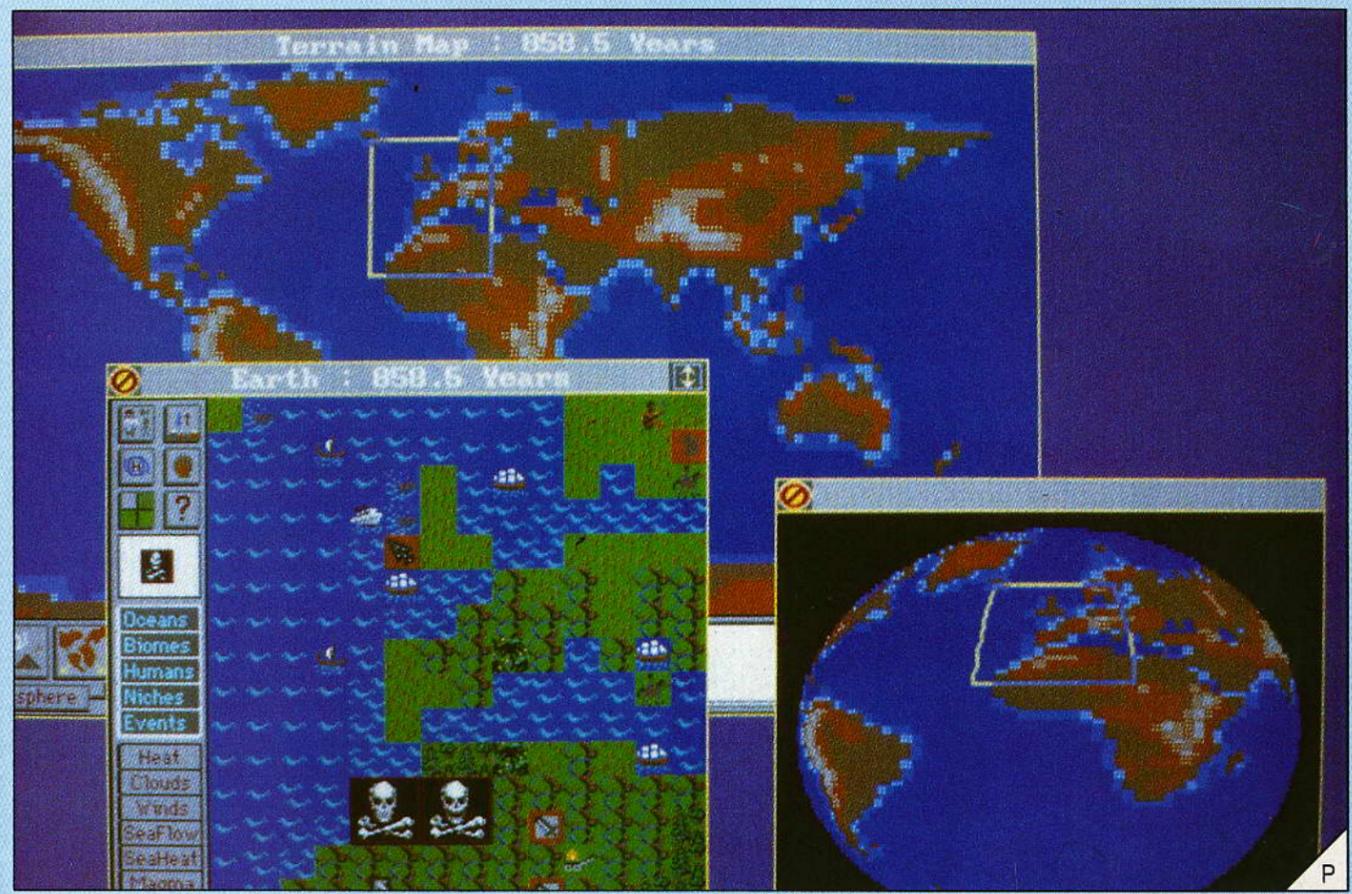
et les meilleurs points de vente. Disponible dans les FNAC

Une très rapide visite à une partie des locaux de la société Ocean, à Manchester, Angleterre, nous permet de vous présenter en exclusivité un logiciel que beaucoup d'entre vous attendent avec impatience. Après Sim City et son éditeur de terrain l'année dernière, voici son successeur, Sim Earth, un jeu de stratégie qui risque fort d'obtenir un succès encore plus explosif. Sim Earth reprend tous les éléments qui ont fait le formidable succès de Sim City, avec en plus bon nombre d'innovations. La version que nous avons vu tourner sur un PC (80286 à 12Mhz, VGA couleur), mais elle n'était pas encore totalement finie, quelques plantages venaient parfois interrompre une partie. Le système de jeu utilise au maximum les icônes, les menus et la souris, ce qui rend le jeu extrêmement jouable, encore plus que pour Sim City. Vous pouvez ouvrir simultanément un nombre incroyable de fenêtres (je me suis arrêté à la septième), qui permettent pour la plupart d'accéder à des graphes ou des menus présentés sous formes de dessins. Vous avez par exemple, accès au modèle atmosphérique, un schéma qui outre son rôle éducatif, donne la possibilité de modifier des facteurs tels les précipitations hydrométriques, la formation des nuages, l'effet de serre... Le jeu en lui-même est beaucoup plus complexe que Sim City. En effet, il ne s'agit plus de simplement de construire une mégapole, mais carrément de gérer l'évolution de la faune, de la flore et de la planète toute entière. Plusieurs



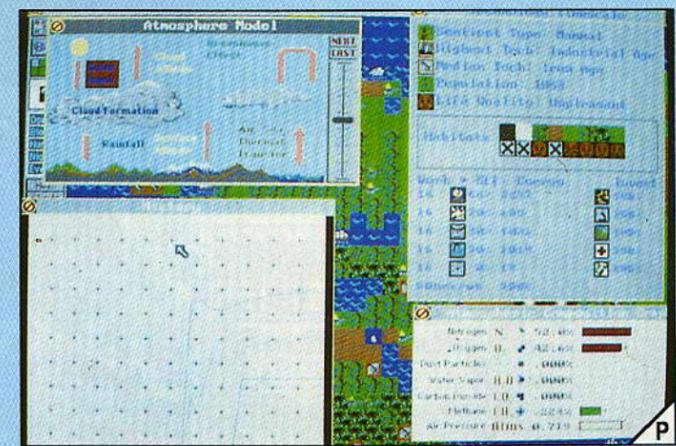
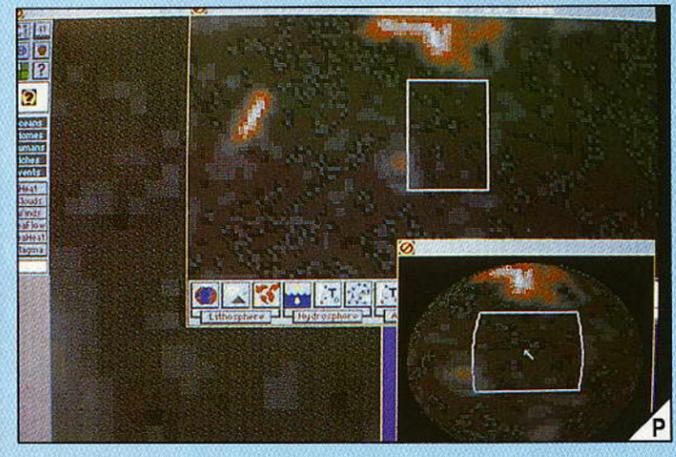
OCEAN
Fin novembre
PC

SIM EARTH



scénarios sont accessibles au début du jeu, de même que le niveau de difficulté du jeu, avec pour chacun une échelle de temps adaptée. Trois des scénarios permettent d'aider la vie à se développer sur terre. Le premier se passe, il y a 4,5 milliards d'années et suivant vos actions, les premiers signes de vie unicellulaire vont évoluer vers des formes plus complexes et avec un peu de chances vous arriverez à prouver la théorie de Darwin et "construire" l'homo-sapiens. Un autre scénario se passe à l'époque Cambrienne et le troisième se passe de nos jours, ressemblant un peu plus à Sim City, l'industrie et les problèmes de pollution, de radioactivité sont à nouveau présents. Les autres scénarios permettent même de coloniser de nouvelles planètes (Mars, Vénus) et de les "Terraformer". L'essentiel du jeu se passe sur la fenêtre primaire, représentant le terrain, les forêts, les montagnes et surtout les animaux, les humains et leurs constructions. Vous voyez les différentes espèces animales évoluer sur cette carte, ainsi que leurs migrations et que leurs actes. Divers dessins représentent ce qui leur arrive (combat, incendie,

explosion nucléaire, ouragan, extinction d'une espèce...). Des icônes sur la gauche permettent entre autre, de visualiser sur la carte les courants marins, atmosphériques et les zones de chaleurs sur tout l'hémisphère. Vous pouvez aussi avoir accès à divers schémas, tels que le modèle de la chaîne naturelle, où vous avez la possibilité de modifier le taux de reproduction des animaux, le taux de mutation, le taux d'absorption du dioxyde de carbone par les végétaux... Vous pouvez créer de nouveaux continents, les peupler comme bon vous semble ou simplement suivre l'évolution naturelle des espèces animales et végétales qui s'y développent, disparaissent, subissent des mutations. Avec encore des graphes et des dizaines d'autres options, des menus et la possibilité de modifier des dizaines de facteurs, Sim Earth s'avère vraiment très complet et notre courte visite n'a pu que nous donner un bref aperçu, plus que prometteur. La documentation, tout juste finie lors de notre visite, fait plus de 150 pages, confirmation s'il en était besoin de la qualité de ce qui va devenir un événement marquant de cette fin d'année. Un jeu de stratégie au caractère éducatif comme il n'en avait jamais été fait.



TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Gremlin se spécialise décidément dans les courses motorisées, puisqu'après l'excellent *Turbo Lotus Esprit Challenge* testé ce mois-ci, et en attendant *Team Suzuki* présenté en preview dans notre numéro précédent, voici une nouvelle course automobile, plus axée cette fois sur l'aspect simulation.

Le jeu propose aux joueurs de prendre les commandes d'une Celica sur des circuits variés, aussi bien au niveau du tracé que des conditions climatiques dans lesquelles le rallye se déroule.

Le jeu étant en 3D, attendez-vous à quelques surprises au niveau des effets de vitesse, de dérapages et de bonds. Il est possible d'actionner les essuie-glaces quand il pleut ou quand il neige, mais aussi d'allumer les phares pour la conduite de nuit. Une option permet même à votre copilote de vous prévenir du tracé, par l'intermédiaire d'une voie digitalisée.

Devant la réussite de *Turbo Lotus Esprit Challenge*, on ne peut qu'être impatient dans l'attente de la sortie de ce soft.



GREMLIN
Novembre
Amiga / PC / ST



BUILDERLAND

Très proche de la réalisation des jeux japonais, Builderland apporte un nouveau concept dans le jeu d'arcade. S'il s'agit toujours de mener un personnage à travers une multitude de tableaux, le principe de jeu est assez spécial. Le principal obstacle auquel devra faire face le joueur concerne le relief du terrain. En effet le joueur devra combler toutes les imperfections de ce dernier ou construire de ses "propres mains" un chemin permettant au héros de progresser. Car dès le début du jeu, le jeu se met à avancer sans se soucier du joueur. C'est donc à lui de trouver rapidement l'élément (bloc de pierre, ressort, ascenseur...) du décor utile; par exemple lors du premier écran, le joueur devra placer correctement un escalier autorisant la bonne continuation du jeu. Comme d'habitude et de manière plus classique, le héros devra également affronter une horde de monstres: oiseaux, moutons... et pourra ramasser divers objets bonus. La réalisation de Builderland s'annonce prometteuse avec de bons graphismes et une excellente animation. Dans la lignée de Mario Bros.



LORICIEL
Décembre
Amiga / ST



DES MEGAS DE SOFTS GRATUITS SUR AMIGA ATARI ET PC ET LA MESSAGERIE INTERNATIONALE !

⇒ Bon de commande du câble de liaison Ordinateur / Minitel :

Nom.....Prénom.....Adresse.....
 Ville.....Code Postal.....Machine (Marque et type précis).....

Je souhaite recevoir le câble et la disquette d'utilitaires pour 135 F TTC franco de port
 J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette d'utilitaires pour 45 F TTC franco de port

Date et Signature :
 (des parents si mineurs)

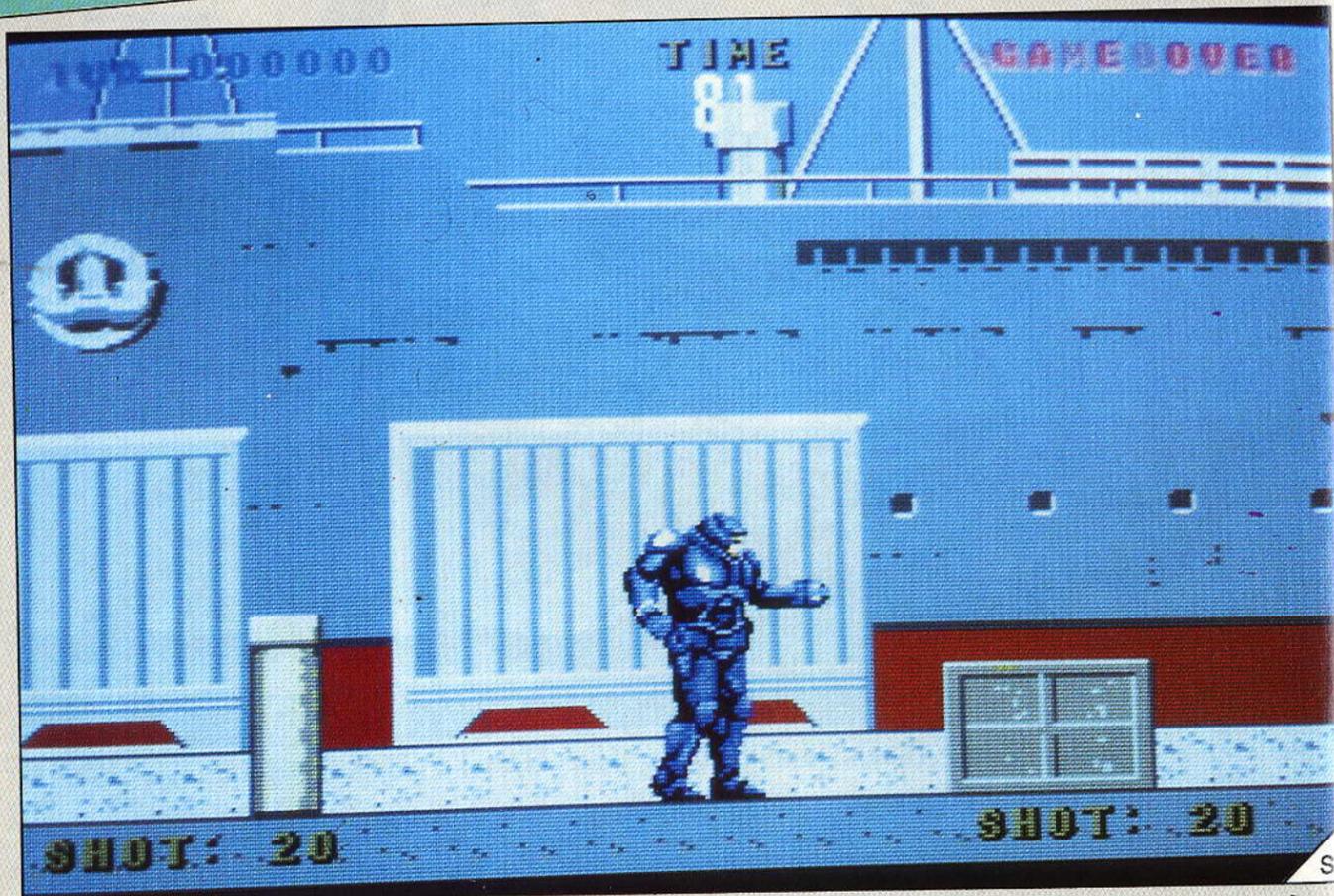
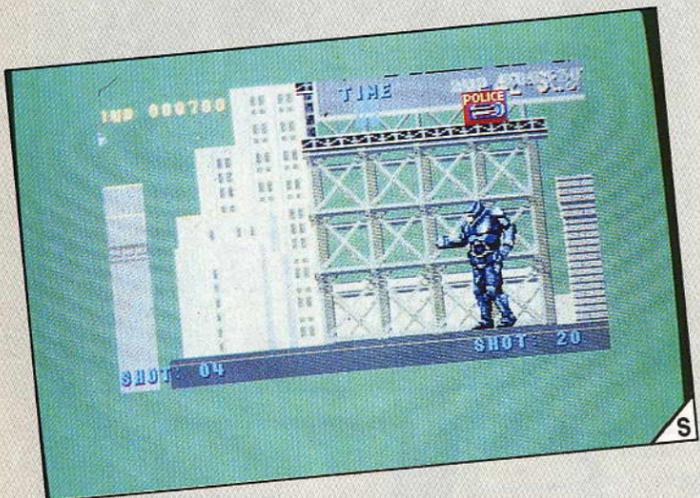
Renvoyer ce bon et votre règlement à JMD Communication sarl, 13 rue de champagne, 67157 Marly FRANCE

E-SWAT

US GOLD
Novembre
Amiga / ST



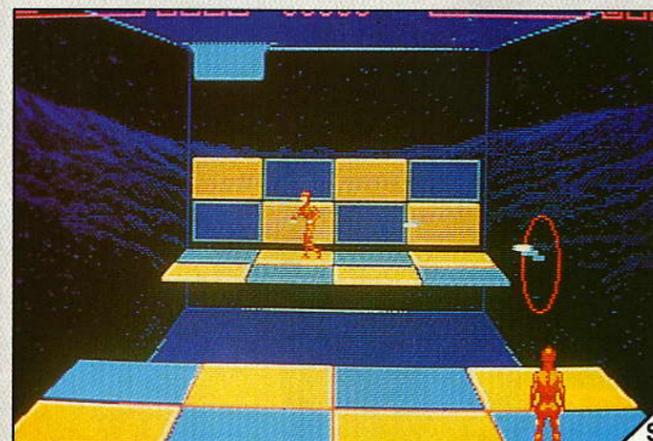
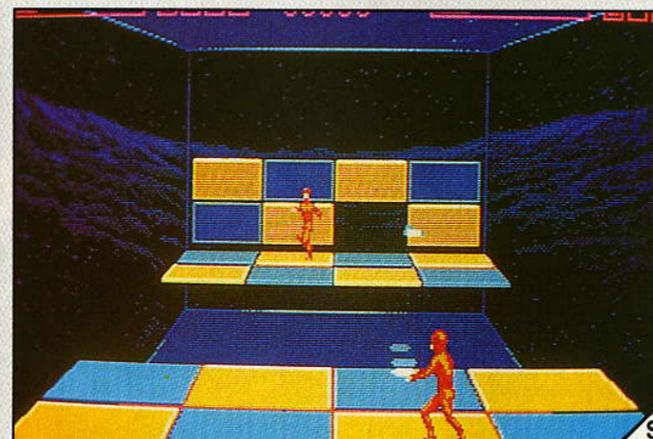
E-Swat est un jeu Sega particulièrement récent, et qui possède déjà une adaptation sur console Megadrive. US Gold possède les droits du jeu, et proposera bientôt des versions Amiga et ST. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un flic qui doit éliminer les truands à chaque niveau du jeu, un peu comme dans Robocop, le jeu d'arcade. Scrolling horizontal et vertical, gros sprites, tout y est, mais l'originalité principale du jeu est de faire évoluer votre flic au cours des niveaux, puisque si vous êtes assez fort pour atteindre le troisième niveau, vous aurez le droit à une transformation rapide du flic en un robot perfectionné à la puissance de feu destructrice. Jouable à deux simultanément, et possédant quinze niveaux différents, E-Swat est un bon shoot'em'up en arcade et un titre fort dont nous espérons beaucoup au niveau de l'adaptation, en cours de réalisation chez Software Creation, l'équipe derrière les conversions de Ghouls & Ghosts et Line Of Fire...



DISCS

Enfin une société s'est décidée à adapter sur micro ce fabuleux jeu d'arcade ayant fait les beaux jours des habitués des salles d'arcade: Disc Of Tron. Se jouant seul ou à deux, vous êtes placé sur une plate-forme composée de dalles et le but consiste à détruire celle de l'adversaire à l'aide de disques lancés à la manière d'un frisbee. Pour cela, il faut atteindre le reflet de ces dernières sur le mur derrière le joueur adverse. Il est également possible de viser l'adversaire de façon à le faire tomber et en profiter pour détruire plus facilement la plate-forme. Pour défendre son camp, il existe un moyen, renvoyer les disques adverses. Et pour éviter les coups, le joueur peut courir ou effectuer des roulades. Au fur et à mesure de la disparition des dalles, le joueur pourra également sauter de l'une à l'autre. La réalisation de Disc est superbe! Les graphismes sont certes assez dépouillés mais ils suffisent au jeu. En revanche, l'animation des personnages est excellente. Vivement la version finale!

LORICIEL
Novembre
Amiga / ST



La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

SILENT SERVICE II
Microprose / PC

WELLTRIS
Infogrames / PC, Amiga et bientôt ST

DAYS OF THUNDER
Mindscape / Amiga, PC et bientôt ST

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
SunSoft / Nintendo

SUPER SHINOBI
Sega / Megadrive

KLAX
Tengen / Nec & Lynx

GOLD OF THE AZTECS
US Gold / Amiga, ST & PC

ANCIENT ART OF WAR
Broderbund / PC, ST, Amiga, Mac & Amstrad

FUN SCHOOL 3
Database / ST & PC

TOM & THE GHOST
Ubi Soft / Amiga, ST & PC

MURDER
US Gold / Amiga & ST

APPRENTICE
Rainbow Arts / Amiga, ST & Amstrad

RED BARRON
Sierra / PC

DINOWARS
Magic Bytes / Amiga & ST

FIRE & FORGET 2
Titus / Amiga, ST, PC, Sega et Amstrad

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

PETITES ANNONCES

ATARI

Vends 520 STF + souris + jeux. Prix: 2500 F. Tél: 43.96.25.90.

Vds pour ST nbreux originaux, nbreuses démos, antivirus... très bas prix. Tél: 68.45.31.66. Vds console Mattel Intellivision TBE + 24 cartouches de jeux. Valeur: 5300 F cédé à 800 F le tout. Même numéro tél.

Echange Atari 1040 ST + imprimante + lecteur 5.25 + originaux... contre Amiga 2000. Tél: (16.1) 46.87.23.15. Demander Mr Guerchon. Laissez message si absent.

Vends originaux sur ST: Shadow Of The Beast, F 29, Fire & Brimstone (150 F l'unité), Ivanhoé, Ninja Warriors, Space Harrier, Dynasty Wars, Altered Beast (100 F l'un). Tél: 40.09.80.91 demander Julien.

Dingue! Vds Atari 520 STF (DF) + nbreux jeux (Op. Stealth, Strider, Kick Off 2...) + joystick + revues et doc. Le tout pour 2300 F. Vds TO7 70 Thomson + jeux + cartouches + doc. Le tout pour 800 F. Le super Pack des 2: 2800 F seulement! Club ou particulier, écrivez à: Revelut Raphaël, Lycée Ozanam, 71000 Macon.

Vds pour Atari 520 ST, 2 originaux avec doc et boîte: Operation Stealth (250 F), Mindwinter (230 F) ou 450 F les 2. Tél: 34.61.64.20 demander Aubin (après 18h).

Vds pour ST 20 originaux (Great Courts, Xenon 2, F 29 Retaliator, Voyageurs du Temps...). Prix: 100 F. Daniel Bircel, 84 rue du Sergent Bobillot 93100 Montreuil. Tél: 48.59.96.41.

Vends Atari 520 STF + péritel + 2 originaux (Kick Off 2 et Ghostbusters 2) + 2 manettes. TBE. Prix: 2750 F + jeux. Tél: 45.94.28.86 après 18h.

Affaire! Vds Atari 520 STF + souris + revues + 2 joysticks + volant Racemaker + disques vierges + nbreux jeux (F29, Sim City, Hard Drivin, RVH Honda, Great Courts...) le tout en TBEG: 2900 F. Tél: 47.02.03.79. Demander Eric après 19h.

Vds Atari 520 STF (DF) avec emballage + joystick + boîte rangement de disques + nbreux jeux: 3000 F. Tél: 39.88.66.86 après 17h30.

Vds Atari STF DF + drive 5.25 + drive 3.5 + nbreux jeux + digit de son: 3300 F. Bajolais Fabrice, 25 av des Chèvrefeuilles 93220 Gagny. Tél: 43.88.09.01.

Atari ST, vds originaux à 100 F: Starray, Chase HQ, Ghostbusters 2, Ferrari F1, Manhattan Dealer, Karaté Kid 2, Rolling Thunder (Indy aventure à 200 F). Tél: 47.40.16.20, demander Alex après 18h.

Vds Atari 1040 STF, drive neuf, moniteur couleur SC 1425, nbreux logiciels (les meilleurs) + joysticks + Freeboot (!). TBE: 5800 F. Jean Brice au 42.66.45.36 (Paris).

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur SC 1425 neuf (garantie encore valable pour 9 mois) + souris + joystick + revues + nbreux jeux (Dungeon Master, IK+, North & South, Iron lord...) dont nouveaux (Kick Off 2, Ivanhoé, Rock Star...) + hard copieur + utilitaires (Betacompte, music). Le tout vendu 5990 F. Région parisienne. Tél: 34.75.61.73. Demander Thomas.

Notre catalogue des logiciels du Domaine Public pour Atari ST et compatibles PC est disponible gratuitement. Vous y trouverez des utilitaires en tout genre, des soundtrakers, des jeux, des démos et mégadémos, des logiciels de communications, enfin tout ce qui se fait de mieux dans le Domaine Public. Vous y trouverez également notre liste de logiciels originaux d'occasion pour Atari ST à des prix plus qu'étonnants. IFA (International Freeware Association), 549 route nationale, 59680 Certontaine. Tél: 27.65.86.11. Service minitel: 27.65.58.11.

Vds Atari 1040 + moniteur SM 124 + revues Atari + Vidl ST + imprimante DMP 2000 + nbreuses disquettes: 7000 F. William: 42.45.97.69.

Vds 520 STE (89) péritel + souris + 60 jeux + utilitaires + 2 joysticks, TBE: 3000 F. Tél: 34.19.74.50 après 18h.

Vds 520 STF couleur: 4600 F, monochrome: 3600 F. Méga ST4: 8000 F. Disques vierges 3.5: 4 F pièce. Tél: (1) 48.49.86.41.

Je vous propose des cours d'assembleur sur ST par correspondance: pour les débutants. Demander 1 doc à Cédric Javault, 82 rue de l'Université. Paris 7e. Tél: 45.44.21.05.

AMIGA

Vds Amiga 500 + extension 1 Mo + 2 joysticks + nouvelle souris + tapis + péritel + revues + jeux: 3000 F. Tél: 69.48.96.18, demander Christian.

Free Distribution, association loi 1901 tient à votre disposition un très grand nombre de disques du Dompub pour Amiga! Vous trouverez de tout dans notre catalogue (antivirus, jeux, les meilleures Mégadémos, utilitaires...). Vous êtes programmeur, graphiste, musicien, alors envoyez-nous vos réalisations que nous diffuserons très largement! Catalogue gratuit et infos à: Free Distribution, BP 134, 56453 Lys Lez Lannoy Cedex.

Vds Amiga 500 + extension mémoire 512 Ko + moniteur couleur 1084S + lecteur externe (ss garantie) + 2 joysticks + nbreux jeux et utilitaires + tapis souris. Etat neuf: 6500 F. Tél: 43.41.02.03 après 18h. Demander Benoît.

Vds originaux Amiga bas prix: Fabrice Bajolais, 25 av des Chèvrefeuilles 93220 Gagny.

DIVERS

Vds Amstrad PC 1512 SD CGA couleur lecteur 5.25, emplacement carte + souris. Type D'UC, processeur 8086, 8 MHz + nbreux jeux et utilitaires (Intégrale Pc, Populus Extension...). Le tout 4500 F. Tél: 34.62.28.90 après 18h30 la semaine et à partir de 13h30 le week-end et mercredi.

Vends CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + bureau + tuner TV + radio + câble de téléchargement + joystick. Prix: 4200 F. Tél: 45.35.01.61 après 18h.

Vends originaux pour PC et compatibles: Ultima VI, Battle Chess, Star Trek: 100 F l'un, Space Rogue 50 Francs. Recherche logiciels originaux sur compatibles: Dungeon Master, Fire Brigade, Mechwarrior. Vends pour Amiga F29, 688 Attack Sub Battle, Sword Of Twilight, Champion Of Kryn, Starflight, Battletech: 100 F l'un. Vends pour ST Wizard Crown: 100 F.

Vends Apple 2 GS + 17 très bon jeux + lecteur 3.5 + lecteur 5.25 + moniteur couleur + joystick + souris. Tél: 45.04.89.55 ou 45.04.87.78 pour 4000 F (à débattre).

Débutant assembleur 68000 sur ST cherche groupe pour progresser. Ecrire à Ferrendier Marc, 51 rue des Mathurins 75008 Paris.

Club Emerald Mine attend tous les fans de ce jeu sur Amiga: versions 1 à 11 + Marathon Mine 1 à 3 + disques joueurs expérimentés. Jeanjean Luc, 11 rue Raoul Samet 30800 St Gilles. Tél: 66.87.35.65.

Vds jeux originaux. Possède Hillsfar, 89 La Révolution Française, Opération Thunderbolt, Othello Killer, Ninja Spirit, Chess Player 2150, 4 x 4 Off Road Racing, The Real Ghostbuster, Super Ski, Golf Miniature: 100 F chacun. Demander Muriel au 91.77.25.63.

Vends console Supergraphx (année 90) + 4 jeux: 2200 F + 117 disquettes vierges + 8 jeux originaux + 2 manettes: 1000 F. Nasih. Tél: 45.40.54.59.

UN SOFT SOMPTUEUX
QUI S'INSCRIT DANS LA LIGNÉE
DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE-AVENTURE

Back to the Golden Age

Disponible dans les FNAC Mac et les meilleurs points de vente

ATARI-ST

Vous allez affronter des ennemis terribles. Force et courage ne devront jamais vous faire défaut.

Passages secrets, puits, trappes, portes closes... Votre chemin sera semé d'embûches. Un conseil, chaque énigme a sa solution. Réfléchissez.

Vous découvrirez des sorts. N'oubliez jamais d'en user avec précautions. La magie pourrait se retourner contre vous.

Sélectionnez vos armes avec précautions. Votre sort en dépend.



UBI SOFT

Entertainment Software
8 rue Valmy, 93100 Montreuil sous Bois
- Tél. (1) 48.57.65.52

DIABOLO

LE SOLENNEL

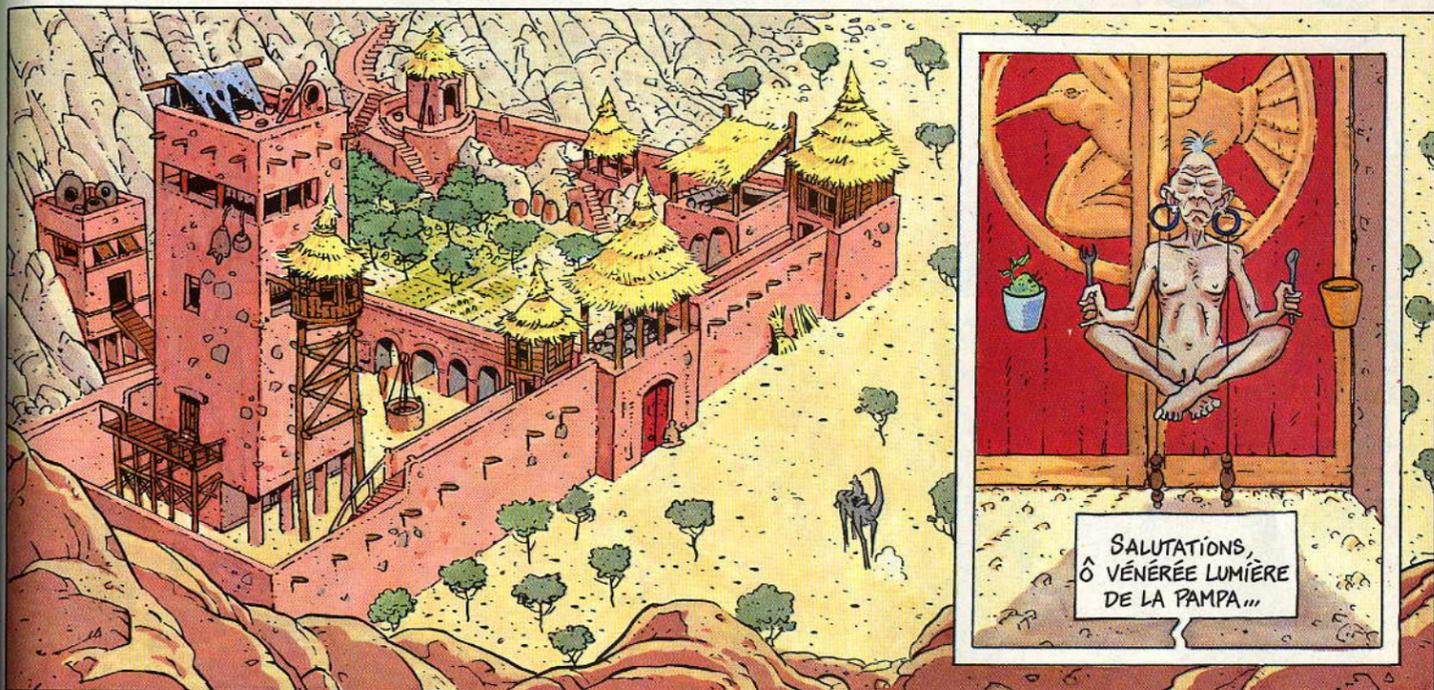
2^{eme} PARTIE

Victime de sa malchance proverbiale, Diabolo n'a pu empêcher un désastre majeur de dévaster le laboratoire de son maître, le sorcier Filbulle. Ce dernier, manquant totalement de compassion, a décidé de punir l'infortuné apprenti en l'envoyant recouvrer des créances pour son compte à travers diverses contrées lointaines. Nous retrouvons notre héros sur son moyen de locomotion, le seul que son modeste pécule ait pu lui procurer, Pauvre Diabolo...

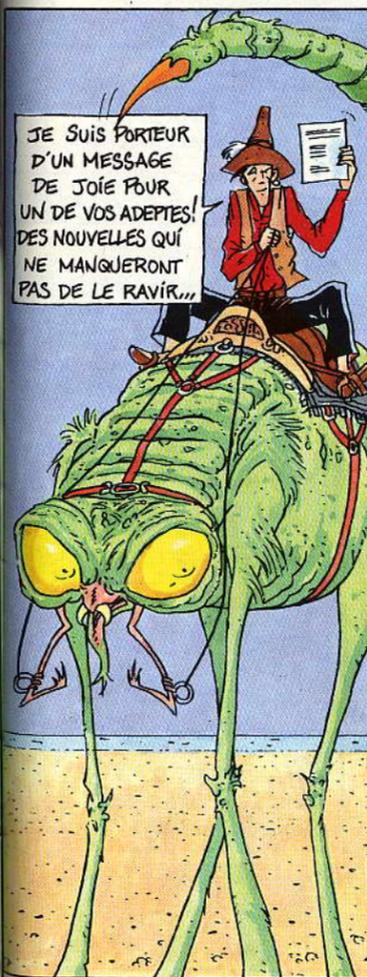
ZENDA
EDITIONS

PLUS TARD...

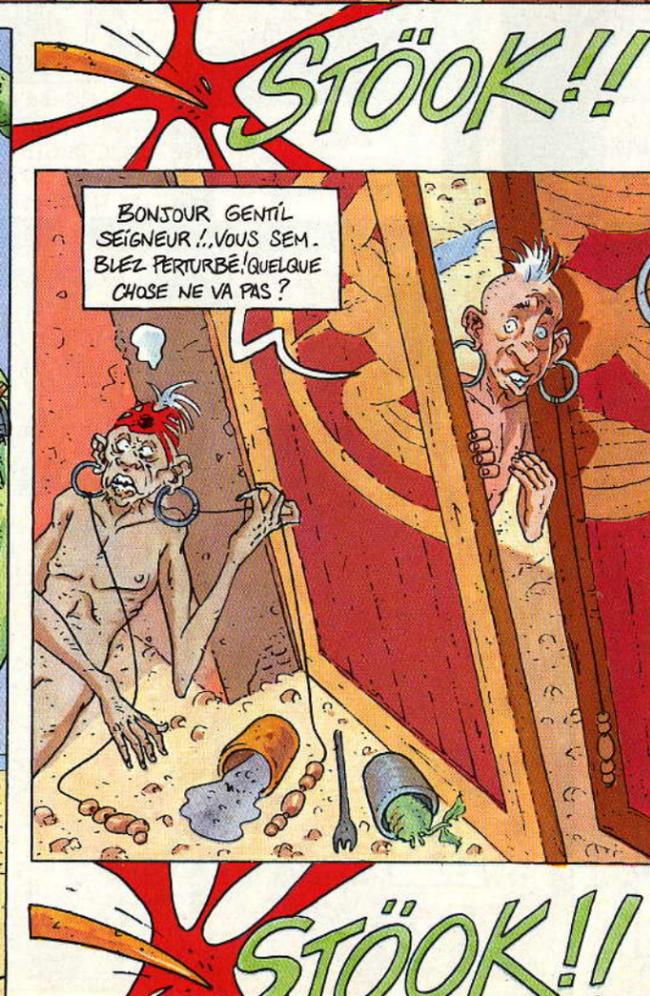
AH! J'APERÇOIS LE MONASTÈRE DES SAMBUQUINS MUETS !, PAS TROP TÔT, MON MOYEN DE TRANSPORT EST MOINS QU'IDÉAL!



SALUTATIONS, Ô VÉNÉRÉE LUMIÈRE DE LA PAMPA...



JE SUIS PORTEUR D'UN MESSAGE DE JOIE POUR UN DE VOS ADEPTES! DES NOUVELLES QUI NE MANQUERONT PAS DE LE RAVIR...



BONJOUR GENTIL SEIGNEUR !, VOUS SEMBLEZ PERTURBÉ, QUELQUE CHOSE NE VA PAS ?

STÖÖK!!

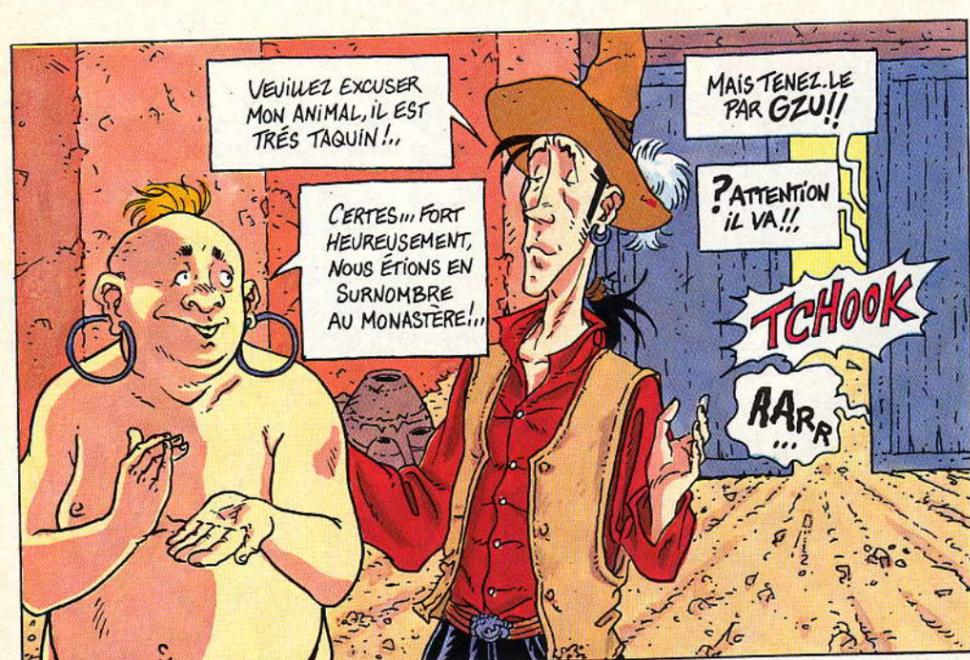
STÖÖK!!



MAUDIT CAFARD!! JE VAIS TE...

GARGL...

Si! Si! JE VOUS JURE J'AI ENTENDU UN BRUIT À LA PORTE !! JE VAIS VOIR!



VEUILLEZ EXCUSER MON ANIMAL, IL EST TRÈS TAQUIN!!

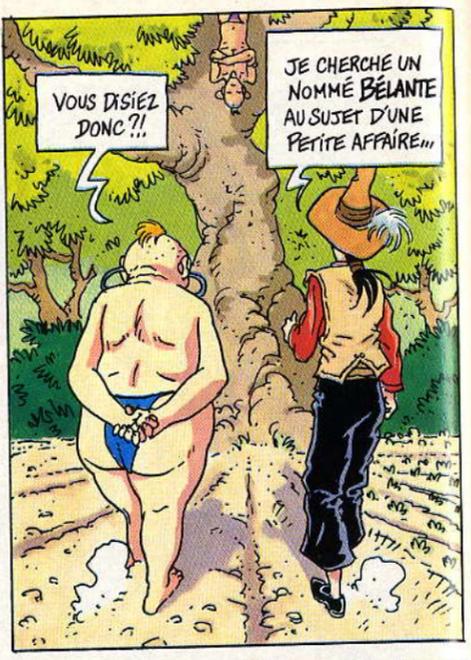
CERTES!!! FORT HEUREUSEMENT, NOUS ÉTIENS EN SURNOMBRE AU MONASTÈRE!!!

MAIS TENEZ-LE PAR GZU!!

? ATTENTION IL VA!!!

TCHOOK

AARR



VOUS DISIEZ DONC?!

JE CHERCHE UN NOMMÉ BÉLANTE AU SUJET D'UNE PETITE AFFAIRE!!!



?!

QUEL GESTE ÉMOUVANT, JE RECONNAIS BIEN LÀ SA GRANDEUR D'ÂME!!



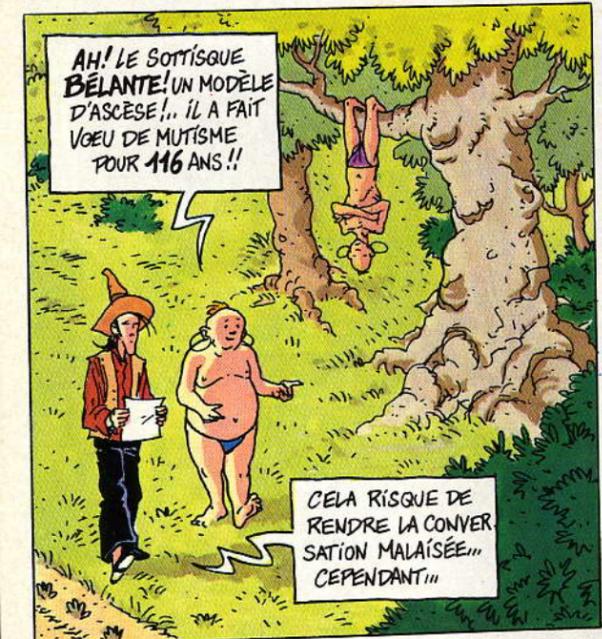
Quoi?! DES RACINÉS?!

OUI, C'EST BOULE-VERSANT, IL VOUS OFFRE CE QU'IL A DE PLUS PRÉCIEUX: SA NOURRITURE!!



IL PLAISANTE SANS DOUTE!! ... ET MON ARGENT?!

MAIS COMME CHACUN DE NOUS, LE SOTTISQUE BÉLANTE A RENONCÉ AUX BIENS DE CE MONDE... IL A TOUT DONNÉ À NOTRE ORDRE... VOUS L'IGNORIEZ?



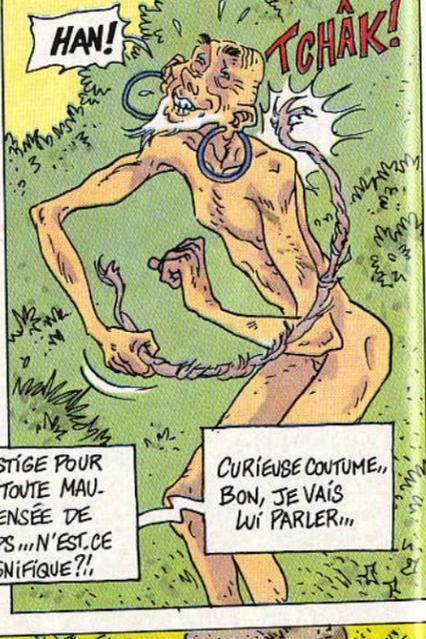
AH! LE SOTTISQUE BÉLANTE! UN MODÈLE D'ASCÈSE!!... IL A FAIT VŒU DE MUTISME POUR 116 ANS!!

CELA RISQUE DE RENDRE LA CONVERSATION MALAISÉE... CEPENDANT!!!



TIENS! LE VOICI JUSTEMENT! ADMIREZ SON ARDEUR! QUEL ZÉLOTE!!

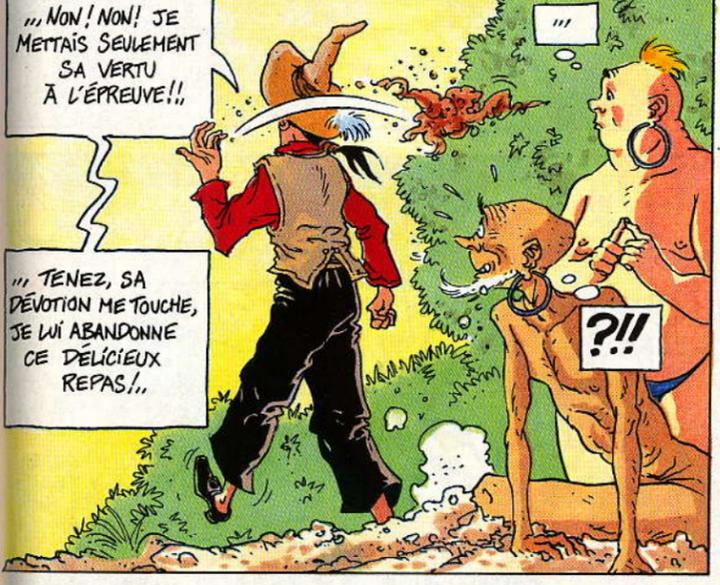
?! EUH... JE NE COMPRENDS PAS BIEN CE QU'IL FAIT...



HAN! TCHÂK!

IL SE FUSTIGE POUR BANNIR TOUTE MAUVAISE PENSÉE DE SON CORPS... N'EST-CE PAS MAGNIFIQUE?!

CURIÉUSE COUTUME... BON, JE VAIS LUI PARLER...



... NON! NON! JE METTRAIS SEULEMENT SA VERTU À L'ÉPREUVE!!

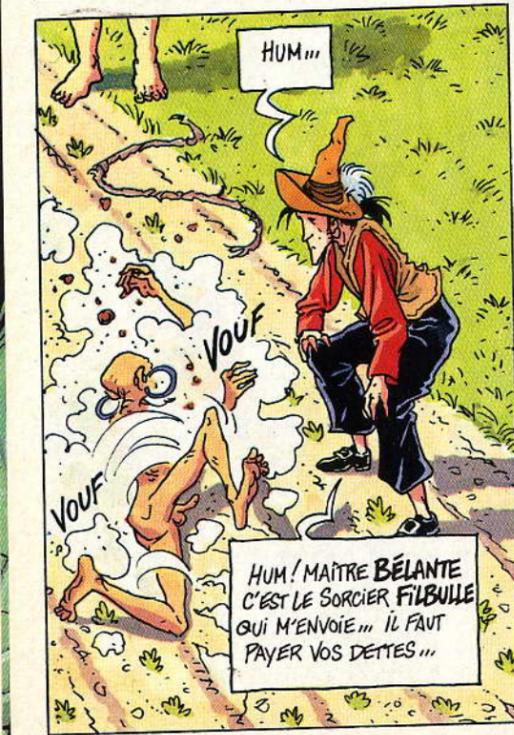
... TENEZ, SA DÉVOTION ME TOUCHE, JE LUI ABANDONNE CE DÉLICIEUX REPAS!!

?!



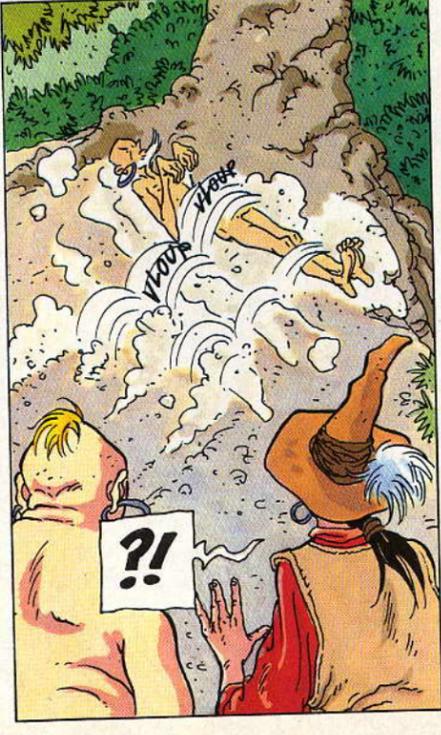
BRAVO! VOUS ÊTES SUR LA BONNE VOIE! ACCEPTEZ NOTRE HOSPITALITÉ POUR CETTE NUIT... ET S'ESPÈRE VOUS FAIRE ADHÉRER AUX IDÉAUX D'ABNÉGATION DE NOTRE ORDRE!!

GZU!! COMMENT DIABLE VAIS-JE LEUR SOUTIRER MON ARGENT?!



HUM...

HUM! MAÎTRE BÉLANTE C'EST LE SORCIER FILIBULE QUI M'ENVOIE... IL FAUT PAYER VOS DETTES...



?!



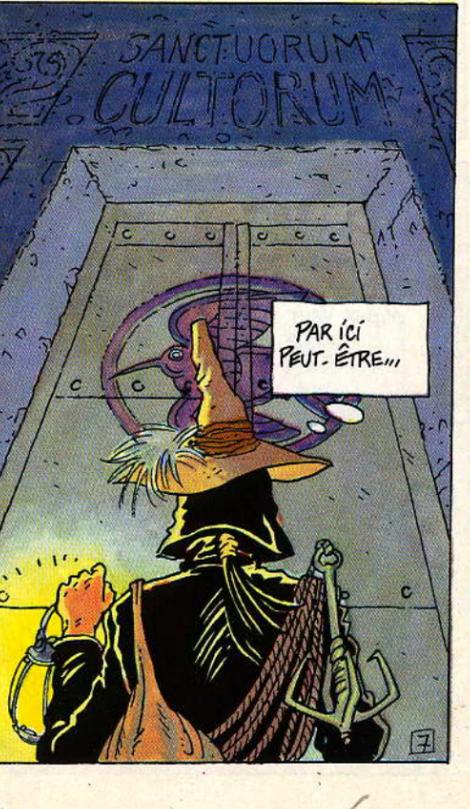
AH! IL A SANS DOUTE ENFOUÏ SES RICHESSES SOUS CET ARBRE!!!



CETTE NUIT-LÀ...

POUAH! CE DÎNER ÉTAIT INFECT... DE L'ÉCORCE MOÏSIE ET DES FEVES À BARBILONS... QUELLE ÉPOUVANTE!!

CES DÉMENTS ONT TOUT LÉGUÉ À L'ORDRE DES SAMBUQUÏNS... ILS DOIVENT BIEN STOCKER L'OR QUELQUE PART... VOYONS LES SOUS-SOLS!!



PAR ICI PEUT ÊTRE...

CLASSIC

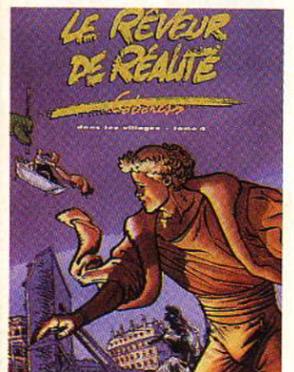
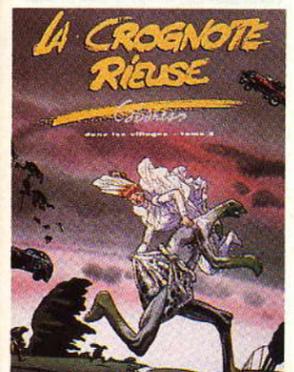
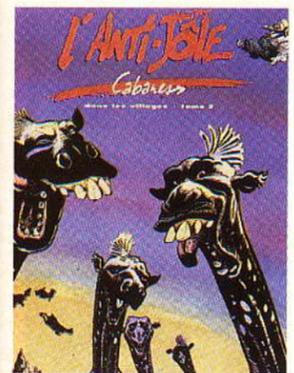
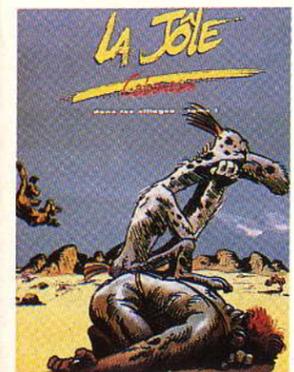
Dans *Les Villages* est une des plus belles rééditions de ce mois, et un des plus surprenants et attachants classiques qu'il m'ait été donné de lire. Max Cabanes en est le créateur. Né en 1947, cet auteur s'imposera comme un des maîtres dans l'univers de la BD, même si celui-ci n'a pas encore trouvé son grand public. Il nous propose ici une fable fantastique en quatre volumes dont la fin nous laisse présager une suite. Je tuerais pour qu'il y en ait une.

Cette saga est née en 1975 un jour de pluie dans l'éphémère journal *Tousses Bourrin* et se poursuit dans *Fluide glacial*, *Pilote*, *Charlie mensuel*, pour finir par être publiée par les éditions Dargaud en 1978 et enfin rééditée en 1990 par les Humanoïdes Associés, Dieu soit loué. Cette même année il reçoit le grand prix de la ville d'Angoulême.

L'histoire de cette saga pour le moins déroutante est pratiquement inénarrable sachez que le premier tome est en noir et blanc alors que par la suite la couleur est à l'honneur. Vous ferez connaissance avec les merdouzills petits humanoïdes naïf et sensible lesquels sont entraînés dans une aventure au-delà de toute réalité, les dialogues sont truculents un vrai petit chef-d'oeuvre.

Ces quatre tomes ont des noms pour le moins évocateur *la Jôle*, *l'Anti-jôle*, *la Crognote rieuse*, *le Rêveur de réalité*, tous sont des personnages de de ce récit ou l'humour se le dispute à l'étrange, l'étrange au surréaliste le surréaliste au sensible.. A lire de toute urgence.

EVARISTE HAZARD



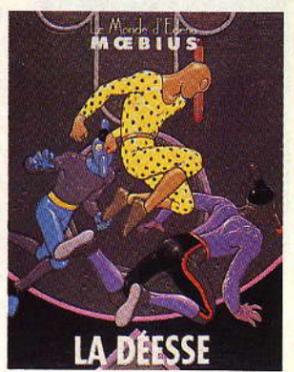
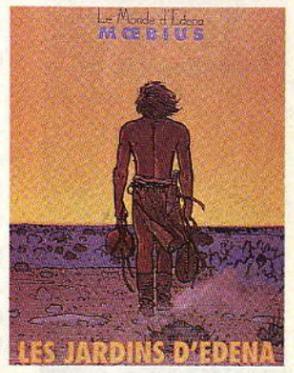
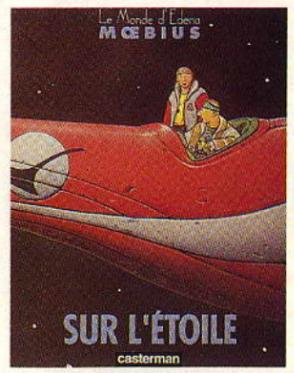
Genre :
humour/fantastique
Editeur :
Humanoïdes Associés

Les numéros de *Génération 4* passent, Moëbius reste. Telle la manipulation aux médias ou le chat à la souris, chaque mois voit fleurir une nouveauté ou réédition du grand ancien dont l'éternel talent n'est plus à discuter, même si parfois un certain laisser aller transparait dans certaines productions faciles que j'irai jusqu'à qualifier de sans âme (il faut bien manger). Mais revenons-en à nos souris, le cycle d'*Edena* prend son envolée en 1983 avec une bande dessinée promotionnelle pour Citroën qui s'intitule *sur l'Étoile*; à l'origine elle devait faire quatre pages, elle en fera près de quarante à l'arrivée et débutera un nouveau cycle destiné à prendre le relais de *l'Incal* arrivant sur sa fin. *le Monde d'Edena* venait de voir le jour, alléluia ! Stell et Atan en sont les deux protagonistes, couple asexué de navigateurs spatiaux.

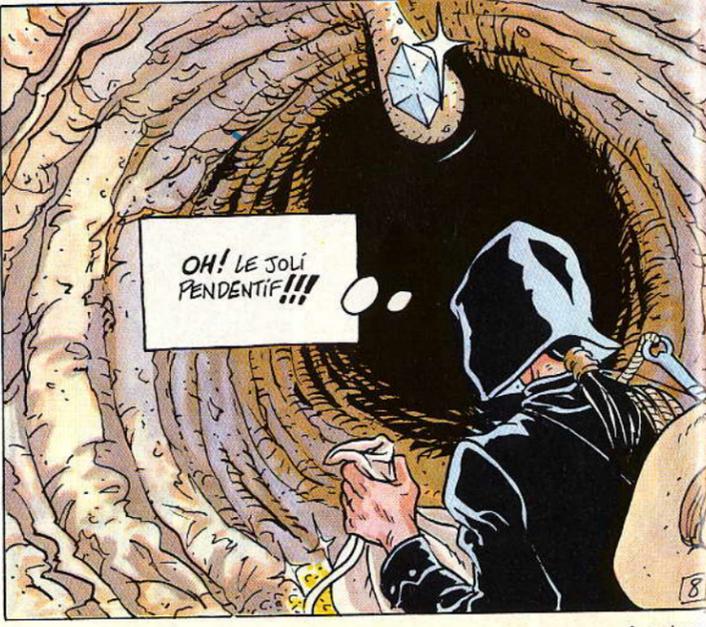
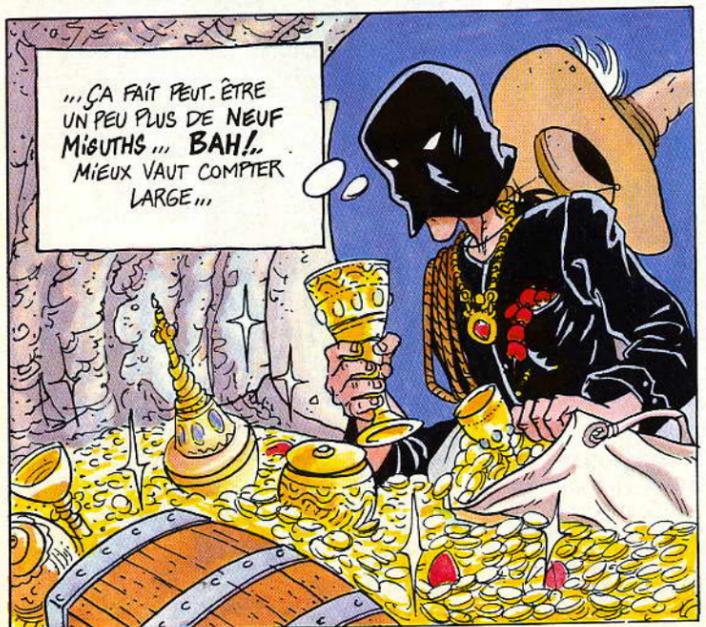
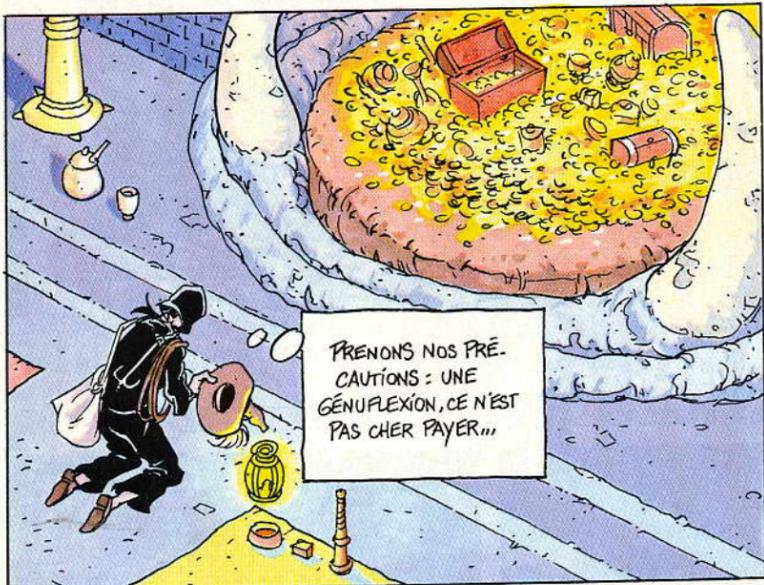
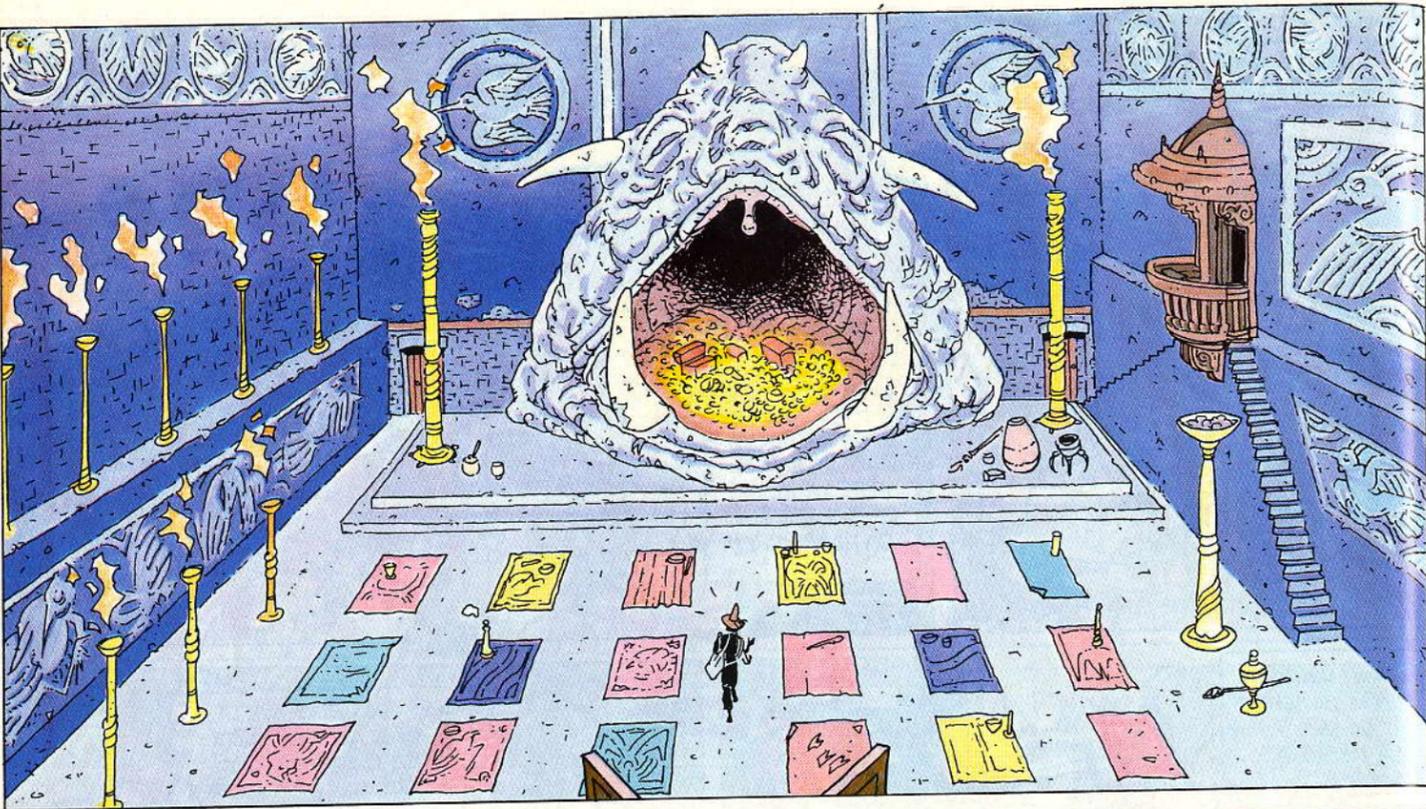
Ils parcourent l'univers, jusqu'au jour où ils se font prendre au piège sur Boule de Billard, une planète stérile qui les a irrésistiblement attirés. Ils y découvriront un cimetière hétéroclite d'engins spatiaux

ainsi que des milliers de représentants de diverses races ou cosmos qui sont dans la même situation. Tous sont réunis autour d'une mystérieuse pyramide, clef de leur présence. Pour eux vient de commencer une fabuleuse aventure d'exploration mystico-technique, du Moëbius tout craché quoi ! Cette saga se poursuivra sur trois volets, tous plus géniaux les uns que les autres. Les dessins sont beaux dans le plus pur style du maître. Certains noterons une certaine évolution de son dessin vers un style plus dépouillé, plus "naïf", mais rien que du bon quand même !

Cid DOPEY



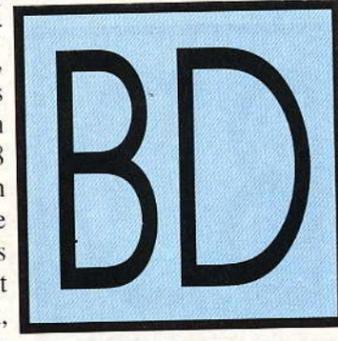
Genre: SF
Editeur:
Casterman



IMAGES SUR IMAGES

Prince Valiant

Harold R. Foster (1892-1982), d'origine canadienne, est un des grands maîtres de la BD du vingtième siècle. Edgar Rice Burroughs lui propose de reprendre la série de son héros légendaire Tarzan, et c'est en 1937 qu'il commence la saga de Prince Valiant, que les éditions Zenda ont eu la bonne idée de rééditer de façon aussi fidèle que possible, en collectant les planches parues dans les journaux de l'époque. Saluons ici leur travail titanesque. Hal Foster va travailler à son Prince, prototype du héros harturien, jusqu'en 1971 ; il a alors 78 ans ! C'est un véritable plaisir que de retrouver ces cases qui sont autant de tableaux, fresques superbes que ne vient pas troubler le texte imprimé en-dessous, et dont l'humour n'est pas absent.

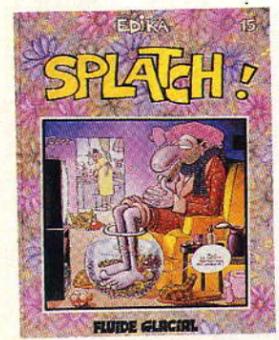
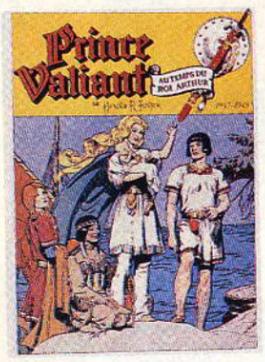


Loretta FREUD

Splatch !

Vous connaissez tous Edika (sinon ressortez vos vieux *Gen 4* de leur vitrine rutilante), pas la peine d'en faire des tartines à chaque fois qu'il sort un album. Sachez toutefois que le quinzième est sorti (ce qui ne nous rajeunit pas) et qu'il est doté d'un nom toujours aussi évocateur ; après *Homo sapiens conardus* et *Concertos pour omoplastes*, voici venir *Splatch !*, avec une superbe couverture en papier peint. Une compil désopilante de diverses

Genre: grand classique
Editeur: Zenda



Genre: humour
Editeur: Fluide Glacial

histoires parues dans *Fluide Glacial*, où l'on retrouve des personnages désormais familiers.

M^r WONDERFUL

Ran Corvo

Hé oui, encore une nouveauté aux éditions Zenda, petits veinards : *Ran Corvo*, une BD à couper le souffle, qui se déroule dans l'espace, le futur la dérision. Le récit est rondement mené, une équipe d'illuminés (de flics de l'espace, quoi !) part pour une mission périlleuse intitulée *les Pirates de l'espace*. Les dessins sont très personnels et de qualité. Rien à voir avec le classicisme habituel de certaines BD, là on en a vraiment pour notre argent si j'ose dire. De plus, c'est truffé de cet humour parodique et plein de sous-entendus que l'on aime dans notre prochain numéro une interview des auteurs et une critique de fond.

Genre: SF
Editeur: Zenda



Georgie BLUCOW

... Donc, Jean

Martin Veyron, ou le grand retour du père du fils de Bernard Lermite qui récidive pour notre plus grand bonheur dans une bande dessinée de 96 pages au titre évocateur de *... Donc, Jean*, guide indispensable pour les nouveaux arrivistes. Pour ceux qui ne connaîtraient pas (Bouh ! les pas bô ignorants). M. Veyron est le dessinateur de l'érotisme franchouillard grand cru, il signe en 1983 *l'Amour propre* et se place dès lors comme l'un des plus



Genre: humour
Editeur: Albin Michel

grands observateurs de la débandade humaine, si vous voyez ce que je veux dire. Son dessin est original, réaliste et n'évolue pas avec le temps, une valeur sûre. Je vous conseille tout particulièrement de lire Edmond le Cochon, BD animalière de haut vol pour ce qui est du récit: cochon, quoi! drôle! très drôle! et désabusé surtout, paru aux éditions du Fromage puis réédité par Albin Michel.

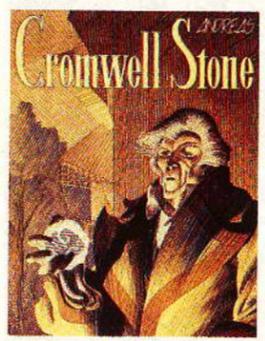
Ginette STROMBOLI

Genre: ésotérique
Editeur: Guy Delcourt

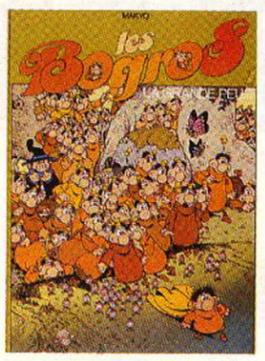
Cromwell Stone

Andréas, à qui nous avons déjà consacré un dossier dans un précédent numéro, est un de nos dessinateurs fétiches. Son œuvre à l'ambiance "lovecraftienne" y est sans doute pour beaucoup, son talent aussi. Il possède un coup de crayon grandiose et un sens du récit qui n'a rien à lui envier. Les éditions Delcourt rééditent un de ses meilleurs albums, *Cromwell Stone*. Le récit est dans la plus pure tradition terreur ésotérique. A lire en sécurité dans votre petit lit douillet.

Evariste Hazard



Genre: coup de cœur
Editeur: Dupuis



Les Bogros

Les Bogros, titre qui peut vous laisser songeur quant au contenu de cette bande dessinée qui ne compte que trois tomes: *la Grande Peur*, *les Petites Frousses*, et pour finir le délectable *Touche pas aux champignons*. Le créateur Makyo, pseudonyme de Pierre Fournier, est plus connu comme le scénariste de *la Ballade au bout du monde* ou encore *Grimion, gant de cuir*, à défaut de cette série qu'il signe en tant que dessinateur et scénariste en 1981. Les Bogros sont de petits humanoïdes froussards au possible, qui doivent affronter leur peur au quotidien, pleins de sagacité, d'émotion et de rire. Cette bande

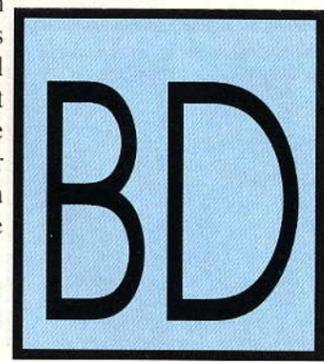
dessinée s'adresse à tous ceux qui n'ont pas peur de découvrir ce qu'on appelle souvent à tort la BD pour enfants.

cid Dopey

Le non-sens de la vie

Voilà une bédé qu'elle est bien, vous pouvez me croire sur parole. Il suffit de mentionner son scénariste génial, qui n'est autre que le grand, anglais et barbu Alan Moore, à qui l'on doit *V pour vendetta*, *Watchmen* et *Souriez !*, ça n'est tout de même pas rien. Le dessinateur s'appelle Alan aussi, mais Davis; il est anglais également, et a commencé chez Marvel Comics. Leurs deux héros D.R. & Quinch sont des modèles de débiles, et leurs physionomies comparées ne sont pas sans rappeler Laurel et Hardy. Leurs pitreries vous tireront des larmes de rire.

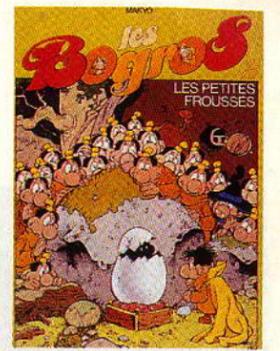
Oscar LOMBRICK



L'Ange déchu

Georgio Harriet et Daniel Redondo travaillent ensemble depuis 1981. *L'Ange déchu* est leur quatrième tome paru à ce jour, et certainement le meilleur. Le style du dessinateur s'est affirmé, le scénario est réellement bien construit autour de plusieurs intrigues qui viennent se mêler. L'histoire commence en 1615 à Paris, et se poursuit bientôt à Saragosse, dans l'Espagne de la Sainte-Inquisition. On y voit notamment évoluer un alchimiste français, devenu immortel après avoir bu l'Azoth, la teinture de pierre philosophale, et qui cherche un moyen de trouver le repos dans la mort.

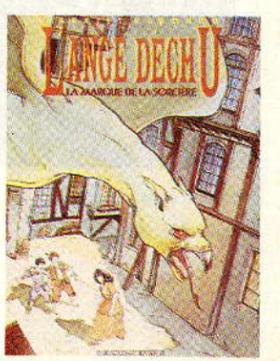
Loretta FREUD



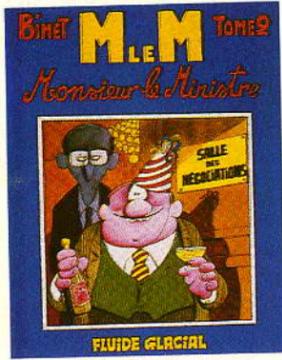
Genre: humour
Editeur: Zenda



Genre: historico-mystique
Editeur: les Humanoïdes associés



HUMOUR



Genre : humour
Editeur : Fluide Glacial



pour accepter le poste de premier ministre en pleine crise. On n'en attendait pas moins de lui!

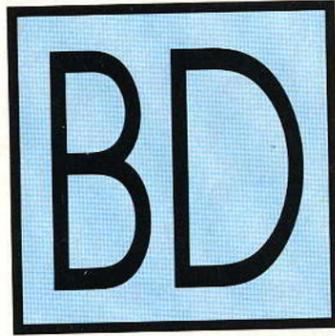
M^r WONDERFUL

Christian Binet est un dessinateur-scénariste français né en 1947, dont l'oeuvre est connue et reconnue à l'étranger aussi bien qu'en France. La popularité immense de sa saga des Bidochon a même conduit à une adaptation au théâtre! Le premier héros populaire de Binet est né en 1975 et porte des couches-culottes; il s'appelle Poupon la peste et vaut son pesant de Blédina. Binet collabore à *Fluide Glacial* dès le début en 1977 avec *Kador*, le chien qui lit Kant au lieu de courir après la baballe, ce qui énerve puissamment son maître (lequel deviendra plus tard l'estimable Mr Bidochon, archétype phantasmé de la jouissance beauf). Le présent album est la suite des aventures politiciennes de Lucien Grangarçon, ci-devant ministre aux charcutiers (portefeuille envié s'il en est). Ce deuxième tome retrace la

destinée fulgurante de cet intéressant spécimen à peine caricatural; les connaisseurs apprécieront sûrement, car le génie de Binet transparait ici de façon magistrale. Une chose est sûre, c'est que la classe politique ne sort pas grandie de cette

satyre dont le plus grand talent est de ne jamais exagérer; *Monsieur le ministre* est lâche, minable, imbécile et hypocrite, il n'a réellenent aucun sens des réalités, mais il est plus vrai que nature! Je ne vous en dirai pas plus, mais sachez tout de même que l'ami Lucien a l'art de saisir sa malchance au vol, puisqu'il est assez bête

Dimitri est le pseudonyme de Guy Mouminoux, auteur français né en 1927 qui a débuté sa carrière après la guerre. Il a notamment collaboré (sans jeu de mot!) à *OK*, *Vaillant*, *Fripounet*, *Spirou* et *Tintin*. Eugène Krampon naît en 1975; il est le héros de la série du Goulag, dont le dixième tome intitulé *La belle* vient de paraître. La série est à l'origine publiée dans *Charlie mensuel* et *Charlie hebdo*, puis dans *l'Echo des Savanes* avant de paraître sous forme d'album aux Editions du Square et d'être rééditée par Dargaud. Que de chemin parcouru, me direz-vous; je vous rétorquerai que ce n'est pas grand-chose, par rapport aux distances considérables couvertes durant ces quinze ans par notre ami Krampon. Cet intéressant personnage est en effet originaire de la région parisienne, mais



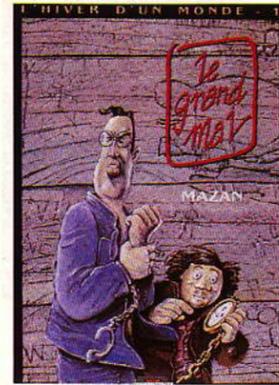
diverses tribulations l'ont fait échouer au camp 333, en Sibérie septentrionale; le goulag, quoi! N'allez pas voir là une satire politique de tous les instants, ce n'est pas exactement le propos. Eugène n'est pas Rambo; au contraire il

s'adapte à ce milieu nouveau et différent, et fonde même une famille. La belle Loubianka et leur fils Evghenii sont ce qu'il a de plus précieux, et la perestroïka lui apporte bien des malheurs. Jugez plutôt: libéré dans Tovaritch sourire, Krampon se retrouve de l'autre côté du rideau de fer et n'a qu'une hâte: retrouver son goulag adoré! Commence alors pour lui un périple délirant, car le mur est tombé dans un sens, mais pas franchement dans l'autre, et les ruses les plus douteuses (comme se travestir en baba) lui seront nécessaires pour retourner "chez lui". Un album plein de fraîcheur, au style toujours aussi agréable, digne descendant de Popeye. L'humour très slave est au rendez-vous, avec l'habituel mélange linguistique.

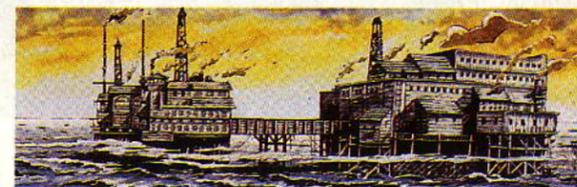
Oscar LOMBRIK



Genre: humour
Editeur: l'Echo des Savanes / Albin Michel



Genre: aventure
Editeur: Guy Delcourt



les enfants du Nil sous la forme d'un court récit intitulé *La Genèse du grand Mal*; vous êtes prévenu, lire l'un sans l'autre est possible mais dommage.

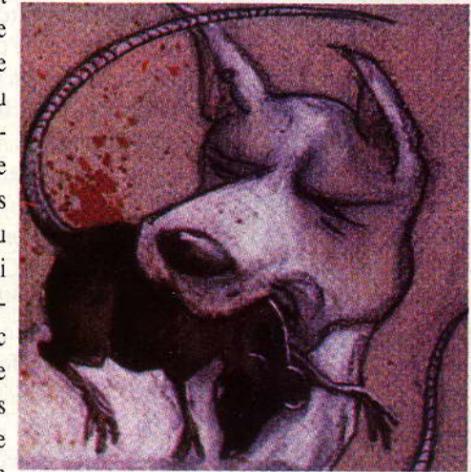
Georgie BLUCOW

AVENTURE

l'hiver D'un Monde, tome 1: Le grand mal est la nouvelle parution des éditions Delcourt qui nous avaient déjà agréablement surpris avec *Les enfants du Nil*, lequel réunissait les différents espoirs de l'école d'Angoulême; Mazan était de ceux-là et il vient de confirmer avec cette BD son talent et son sens du récit. Dans un monde parallèle où vivent terriens et aériens, se dresse en pleine mer un barge aux lois très particulières qui porte le nom exotique d'Aménophis 4. A la première page le ton est donné, les couleurs ainsi que le trait sont dans ce cas (rare à vrai dire) synonymes d'ambiance et de sensibilité. Le récit est bien mené, plutôt noir, nuancé d'humour parfois d'optimiste, il saura vous prendre à la gorge. Les héros Arndt et Timéon sont des personnages pleins de ressource et d'humanité, vous découvrirez avec eux leur monde et leurs rêves. Un voyage dépaysant à coup sûr, à ne rater sous aucun prétexte, ne serait-ce que pour découvrir ses dessins qui ont une âme. Leur créateur Pierre

Lavand se cache sous le pseudonyme de Mazan; il est né le 24 février 1968 à Périgueux où il vit d'ailleurs; il a suivi pendant quatre ans avec succès les cours des beaux-arts d'Angoulême en section BD. A noter qu'une première approche du grand mal a été faite dans

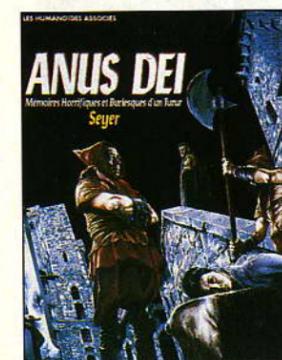
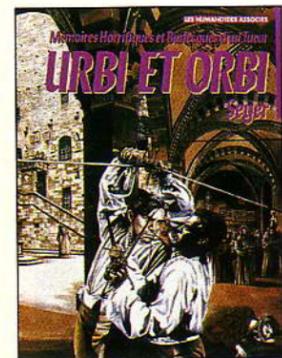
est de plus en plus rare de trouver aujourd'hui des bandes dessinées de la trempe de *Sâti*, un dessin original au service d'un scénario sensible et drôle. Yann est le maître d'oeuvre de cette histoire ou l'aventure se le dispute à l'émotion. Ce scénariste ne doit pas vous être inconnu même si son vrai nom est Yan Lepennetier, il sévit avec succès dans cette profession depuis 1974 et compte (entre autre) à son actif le récit de *Sambre* et de *Bob Marone*. Le dessinateur se trouve être une jeune femme: Edith, nouvelle dans la profession et membre du groupe Asylum. Son premier album est remarquable et promet une suite de grande qualité. Son trait est proche de celui de Conrad mais reste personnel et nerveux. Le récit est celui de deux poulbotts londoniens qui vivent de l'air du temps et de rapines jusqu'à l'intrusion dans leur monde de *Sâti*, petite indienne (Inde) riche et fugueuse, à la personnalité complexe qui va perturber leur amitié et leur ouvrir de nouveaux horizons. Une BD attractive sur bien des points; les personnages sont craquants et le Londres (fort inspiré des romans de Dickens) saura vous captiver. Cette BD est un petit chef-d'oeuvre de couleurs et de sensibilité et s'adresse à tous les individus qui ont des yeux pour voir.



Genre : aventure
Editeur : Humanoïdes Associés

Fanny RUBÖL

INCLASSABLE



Genre : historique et flamboyant
Editeur : les Humanoïdes associés
Collection : Roman graphique

1 493. Epoque fertile en événements. Christophe Colomb a découvert l'Amérique, Alexandre Borgia a été élu pape et porte le numéro 6 ! C'est le contexte grandiose d'une BD qui ne l'est pas moins, signée Seyer à qui l'on doit déjà l'excellent Dead end, hommage vibrant au film noir. Le héros-narrateur de cette épopée intitulée Mémoires horribles et burlesques d'un tueur n'est autre que Michelotto Corella, l'exécuteur attiré de la famille Borgia ; le récit s'inspire de son autobiographie, dont il est toutefois permis de douter de l'authenticité. Après Urbi et orbi, voici venir Anus dei, toujours aussi génial et peut-être encore plus beau. Comme dans Dead end, les connaisseurs reconnaîtront, au passage, les visages d'acteurs célèbres ; citons entre autres Orson Welles, Jeanne Moreau et Marty Feldman. Le graphisme est tout bonnement remarquable ; le noir et blanc n'est pas perçu comme un manque de couleur, mais rappelle la lumière magique des films de la grande époque. Découpages scéniques originaux et perspectives brillamment rendues de la cité éternelle créent une ambiance envoûtante autour d'un récit cruel, aux dialogues brillants et grossiers sans jamais être vulgaires. On imagine Machiavel dans un coin, en train de prendre des notes pour écrire le Prince à la lumière de la démonstration que nous livre César Borgia, qui élève l'assassinat au rang de pratique politique. Seyer achève, avec ce deuxième volet, une fresque grandiose de cette époque excessive s'il en fut, et sa version des faits semble se rapprocher d'une vérité historique qui restera de toutes façons ténébreuse.

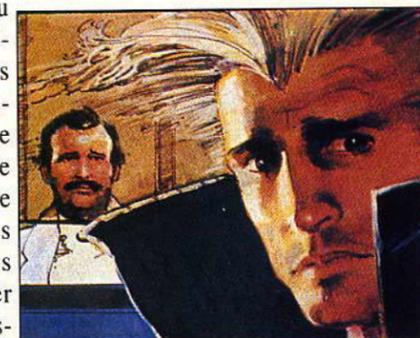
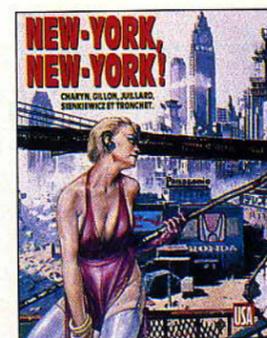
Loretta FREUD

A h ! ho ! New-York, la grosse pomme, celle qui fait rêver ou vomir des millions d'entre vous. Aujourd'hui elle prend la forme d'une bande dessinée intitulée New-York, New-York ! Alors là, accrochez-vous ; c'est une nouveauté des éditions Comics USA. Original non ! Bon, un peu quand même dans sa formule, même si ce procédé a tendance à se généraliser. C'est une BD qui regroupe plusieurs auteurs prestigieux (la couverture est signée Liberatore, rien que ça) sous le même titre et le même sujet : les Etats-Unis. Chacun d'eux en donne sa vision, son approche, regard plutôt acerbe d'ailleurs même si parfois teinté de passion. Une petite réussite du genre, pour cet ouvrage collectif qui réunit dans l'ordre d'apparition Charyn, Juillard, Sienkiewicz, Tronchet et Gillon. Vous avouerez que c'est une belle brochette de talentueux dessineurs. Un recueil de cette trempe ne peut s'ignorer.



A noter la participation en tant que scénariste d'Abuli et Bernet. Mais revenons-en au contenu : quatre scénarios différents vous sont proposés, lesquels passent de l'humour dérisoire de Tronchet au cynisme de Sienkiewicz. Les styles comme vous pouvez le constater de visu sont très cosmopolites ; il transpire pourtant de cet album une certaine unité, ne serait-ce que de lieu, mais cela va bien plus loin. A compulsier pour tous ceux qui veulent y aller, à posséder pour tous les autres ; il y auront été, le voyage est garanti et ce n'est pas cher, alors...

Cid Dopey



Genre: inclassable
Editeur : Comics USA

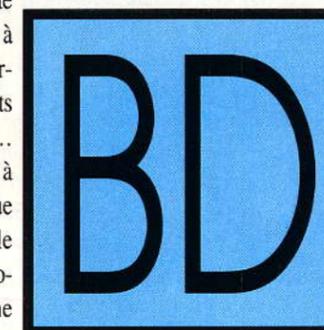
SF U

ne nouveauté de plus chez les Humanos avec la sortie de Capitaine Futur, une aventure d'Ortie West signée Bourguignon avec de superbes couleurs tout en nuances que l'on doit à Janet Gale. L'action démarre à Chicago en 1934, et se déplace dans un endroit encore moins recommandable à cette époque, à savoir le désert Mohave, plus précisément dans la riante commune de Mortal City, la ville fantôme par excellence ! Et pourtant, ce trou à coyottes est le refuge d'une collection pittoresque d'individus que nous présente Ortie, la sémillante protagoniste de ce récit agréable à lire autant qu'à regarder. Ortie passe ses nuits à regarder la lune... dans sa lunette ; c'est à ce moment précis que l'on comprend que le 1934 qui nous est proposé n'est pas une copie très conforme.



Genre: SF / aventure
Editeur: les Humanoïdes Associés

Oscar LOMBRIK



L a Ballade de Halo Jones, tome 1: L'anneau, est le nouveau Alan Moore en duo avec Ian Gibson. Lequel vient d'être publié aux éditions Zenda pas plus tard que ce mois-ci, si si croyez-moi ce n'est pas des blagues. Je peux déjà vous affirmer qu'il est dément, super génial, extraordinaire ; bien quoi ! Vous connaissez sans doute déjà A. Moore qui est entre autres le talentueux scénariste Des Gardiens et de V pour Vendetta. Quand à Ian Gibson, c'est un des piliers de la revue anglaise 2000 AD, magazine de référence par excellence, on devrait découvrir le mois prochain sa nouvelle série d'heroic fantasy: Les Terres d'Ombre, toujours aux mêmes éditions. Mais revenons-en à cette nouvelle saga en trois volumes qui devrait en dépayser plus d'un. Le héros est un personnage féminin qui porte le doux nom d' Halo Jones, laquelle à mon goût a tous les atouts pour devenir une des figures de proue de la BD nouvelle tendance, n'en déplaise aux machos et autres arriérés. Quelques points de repère pour éviter de reposer le volume après un court, très court survol, c'est un récit de SF que l'on peut qualifier de dense, les personnages sont bien cernés et sensibles ; la lecture en est une véritable aventure, mais une fois habitué à ce nouvel univers et au rythme des dialogues, on le dévore littéralement. L'histoire est celle de cette jeune femme vivant dans un colossal complexe urbain, dépendance de Manhattan où gravitent des personnages un peu paumés. Pour Halo Jones, l'unique moyen de se tirer de cette cité ghetto, c'est de s'embarquer dans un vieux croiseur pour l'inconnu, mais ceci n'est que le début de la ballade...

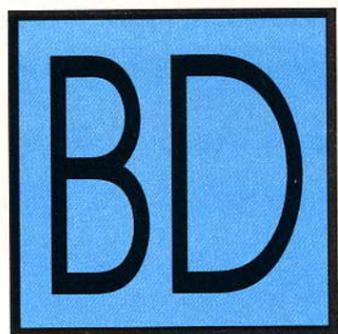


Genre: SF
Editeur: zenda

Kirall ZÉRO

INTERVIEW

Rappelons aux indécrottables qui est Alessandro Jodorowsky ; né en 1930, fils d'immigrés russes exilés au Chili, il est le scénariste de nombreuses œuvres dessinées par Moebius (*les Yeux du chat, l'Incal*) et a écrit pour de nombreux autres dessinateurs: Arno (*Alef Thau*) et Bess (*le Lama blanc* et récemment *Anibal 5*).



par
Oscar LOMBRİK



ALESSANDRO
JODOROWSKY

GEN 4 : Vous avez déjà travaillé avec le dessinateur Bess dans la série du *Lama blanc*, et la nouvelle BD que vous sortez en commun, *Anibal 5*, est carrément différente. Pourquoi?
A. J. : Je suis allé à une fête au bois de Vincennes où se trouve un temple tibétain, car il y avait un gourou tibétain que je voulais rencontrer. J'ai vu dans le jardin un dessinateur qui prenait des notes. Il voulait sortir un tome du *Fantôme du Bengale* se situant au Tibet, et était venu se documenter. J'ai regardé ses dessins que j'ai trouvés formidables, nous avons décidé de travailler ensemble sur un projet parlant du Tibet, et c'est ainsi qu'est né *le Lama blanc*. Cet album a obtenu le prix RTL et nous avons continué. Cette série (trois tomes parus) parle de réincarnation, et les gens ont commencé à nous prendre pour des gourous. J'ai alors proposé à Bess de faire *Anibal 5*, qui est complètement différent et n'a rien de sacré; c'est une histoire comique, érotique, une satire de la BD américaine. Nous allons alterner les deux séries (*Anibal 5* est prévu en 6 tomes), de façon à créer un certain équilibre entre le sérieux et l'amusement, très sexuelle. Le prochain s'appelle *Chair d'orchidée pour le cyborg*; *Anibal* y est transformé en femme, il se fait violer par une horde de soldats. C'est une aventure qui nous plaît énormément; j'ai toujours essayé de casser tous les modèles. Quand j'ai fait *L'Incal* avec Moebius, celui-ci était au sommet de son art. Il était et est encore considéré comme un maître. Au lieu d'en rester là j'ai cherché un inconnu et j'ai fait *Alef Thau* avec Arno qui à l'époque avait 20 ans, pour casser cette idée de collaboration seulement avec de gens célèbres; comme *le lama blanc* marchait très bien j'ai aussi voulu casser l'image. Il y a un livre de Trotsky qui s'appelle *la Révolution permanente*. Je ne l'ai jamais lu, mais le titre me plaît et me suffit. Cela me vient de mon père, qui à l'âge de soixante ans s'est séparé de ma mère et est tombé amoureux pour la première fois de sa vie; il est parti avec une femme, et depuis il a connu 200 femmes. Maintenant il a 90 ans, est complètement conscient; il a refait sa vie, je l'admire beaucoup.

GEN 4 : Vous avez travaillé avec Moebius sur un projet d'adaptation de *Dune* de Frank Herbert au cinéma; cela ne s'est pas fait. Pourquoi, comment?

A. J. : Je connaissais Herbert; *Dune* était le premier roman de SF écologique de cette époque. C'est un roman qui prend en considération l'importance de l'eau, et de pouvoir s'adapter à une planète dans n'importe quelles conditions. Sur *Dune*, planète désertique, les Fremens ont réussi cette adaptation. Je pensais que quelque part les habitants d'une ville comme Paris s'adaptent à leur manière aux conditions négatives de la ville; les grands vers qui sortent

du sable dans *Dune*, c'était pour moi comme les rames du métro qui surgissent du tunnel. Pour moi le travail que nous avons effectué a eu une répercussion importante. Avec Moebius nous avons travaillé dessus pendant deux années, nous avons fait 3000 dessins; le scénariste O'Bannon travaillait avec nous (il est l'auteur d'*Alien* et du dernier film de Schwarzenegger, *Total recall*). Quand je l'ai rencontré à Los Angeles, il était comme un boy-scout génial qui faisait un petit film, *Dark Star*, sans aucuns moyens, et j'ai préféré lui faire signer un contrat plutôt qu'à Trumbull, qui faisait *2001, l'odyssée de l'espace*. J'ai trouvé ce dernier très suffisant, égoïmanique, il m'a emmerdé. J'ai préféré un inconnu comme O'Bannon, qui s'est fait connaître par la suite. J'ai aussi découvert Geiger, qui a fait les monstres d'*Alien*, et toute une série de personnes qui par la suite ont fait le cinéma de science-fiction américain que l'on connaît. *Dune* était un très bon projet que l'on a pas pu faire aboutir, car aux Etats-Unis on n'a pas eu la distribution américaine, et parce que le producteur français était un hypermilliardaire, ce qui était une grande erreur de ma part; il ne faut jamais travailler avec un milliardaire. Comme l'argent ne les intéresse pas, à la moindre difficulté ils laissent tomber le projet et sont prêts à perdre des millions de dollars comme si ce n'était rien. C'est la leçon que j'ai tirée: ne plus jamais travailler avec un milliardaire.

GEN 4 : Que pensez-vous du résultat de *Dune* ?

A. J. : Je suis complètement content, ravi, c'est une joie énorme que j'ai eue, car c'est réellement mauvais. C'est une grosse merde. J'aurais été content pour Lynch si cela avait été bien, car c'est un grand directeur, mais c'est le producteur qui est un gangster, tu vois. Tous les grands réalisateurs qui ont travaillé avec De Laurentiis ont fait le pire film de leur vie, comme par exemple Bergman. J'étais prêt à ce qu'il soit bien pour Lynch, mais j'aurais été malade de jalousie, car j'y ai travaillé deux ans. Tant pis pour le public, mais moi j'étais content. Mieux vaut un bon projet qu'un mauvais résultat. Le film que l'on devait faire est devenu un peu mythique, tout le monde en a rêvé et peut le réinventer. Cette expérience m'a servi car j'ai pu la traverser tranquillement. O'Bannon, quand le film ne s'est pas fait, est rentré dans une clinique psychiatrique et est devenu fou un certain temps. Après il a écrit treize scénarii qui ont été tous refusés; le quatorzième, c'était *Alien*, et il est devenu célèbre. J'en suis content, et je suis content de Moebius, car il a commencé à dessiner mieux que jamais et il a fait *Arzach*; il a beaucoup travaillé et a bien profité de l'expérience, tout comme Geiger qui a fait *Alien*. De plus Laurentiis n'a plus fait un film; tout le monde est content, car il est fini. Il a perdu

beaucoup d'argent, il le mérite. Une version télé, plus longue, avec ce qui avait été coupé, va être réalisée, mais elle sera mauvaise. Dans notre version, le Baron Harkonnen devait être interprété par Orson Wells. Pour le rôle de l'Empereur, j'avais un contrat avec Dali, et la musique devait être réalisée par les Pink Floyds. Tu te rends compte, ce qui ne s'est pas fait ne s'est pas fait, mais tout le monde était partant.

GEN 4 : Comment êtes-vous venu à l'étude des religions orientales, en particulier au bouddhisme ?

A. J. : J'ai toujours dit qu'il existe en chacun le "moi", l'ego, et le "soi", c'est-à-dire la partie extérieure de toi. Selon certaines pratiques auxquelles j'ai assisté, on appelle ça ton guide intérieur. Lorsque l'on médite, ce guide qui est ton ami et que tu portes en toi commence à apparaître. C'est toujours un homme; c'est bizarre, il n'y a pas de guide féminin dans notre civilisation, et c'est presque toujours un vieux et un inconnu. Quand il t'apparaît le visage de ton père, de ta mère ou du Christ, ce n'est pas ton vrai guide. En moi il est apparu comme un Chinois. Donc moi soi, la réincarnation mentale, dans le rêve, de l'être que je suis dans ma totalité, c'est un Chinois. Quand je tombe en transe, c'est le Chinois qui parle. Cela m'a donné l'idée de me plonger les cultures orientales. J'ai commencé par étudier la Grèce, ensuite l'Egypte, puis la Mésopotamie, le Moyen-Orient; le folklore Turc m'a beaucoup intéressé. Après je suis allé directement à la philosophie indoue; le Séguela de la philosophie indoue, c'est Bouddha, il en est le publicitaire, et comme son descendant Boddi Dharma je suis allé en Chine où j'ai trouvé le taoïsme et le confucianisme. De là je suis passé au Japon, avec le tantrisme et le zen, et enfin au Tibet. Du Tibet je suis revenu à l'Europe, avec la rencontre mystérieusement en Espagne de la religion juive. J'ai étudié les Evangiles profondément, ainsi que le soufisme arabe, les Celtes un tout petit peu, la magie, l'ésotérisme, de loin la maçonnerie, et les tarots. J'ai fait un parcours assez complexe, et maintenant je commence à rentrer dans la philosophie occidentale actuelle. J'ai en fait marché sur les traces de l'histoire de la philosophie, lentement, tranquillement, en me préoccupant de vivre tout ça. J'applique tout ceci à la BD, d'une façon amusante. L'autre jour je suis passé au Virgin Mégastore. Une foule de personnes, un foule en train d'acheter quoi? Des films, de la musique, des vidéos, des livres de SF, des policiers; c'est la vente des rêves, il n'y a rien de réel dans un Virgin Mégastore, il n'y

a pas une pomme, mais un restaurant où l'on vend des ersatz de nourriture; tout est rêve, c'est une multinationale des rêves. C'est hyperimportant pour les gens de rêver, s'amuser, c'est un aspect fondamental de notre civilisation. Dès que la guerre du Golfe sera terminée et que l'on aura trouvé le vaccin contre le SIDA, on va rentrer dans la période historique de la nuit; comme disent les philosophes, l'histoire est finie. La lutte des classes est terminée, on va avoir une monnaie universelle, on va entrer dans une phase de paix et on va s'emmerder à mourir. Il va falloir découvrir des choses de plus en plus fortes pour ne pas s'ennuyer. Le thème central des jeux, c'est la compétition et la guerre, l'aventure violente. Dans une période de paix il va falloir entrer dans un nouveau schéma de jeux mystiques et initiatiques, où le but sera d'arriver à d'autres degrés de conscience. Toutes les religions vont devenir des jeux informatiques: le christiannisme, l'Islam, même la Tora. Avec les machines on va essayer d'accéder à la suprême connaissance et au Nirvana. De plus on va disposer de machines attaquant directement la perception vers le monde intérieur de l'individu. Une fois j'ai eu un gourou bolivien; son initiation a consisté à me donner du LSD pour me faire entrer dans mon propre cœur. Ce fut l'expérience la plus émouvante que j'aie vécue; je me suis retrouvé dans une vaste construction organique, telle une cathédrale, avec un amour tellement grand pour moi-même... Ce fut la plus intense émotion de ma vie, la découverte de ma sensation intérieure. Quand tu te demandes qui tu es, la base de recherches consiste souvent à te demander où tu es. Et tu te rends compte que tu n'es nulle part. A chaque fois que tu essaies de te trouver tu t'échappes. On dit que l'autre est un inconnu, mais en réalité soi-même est un inconnu aussi grand que l'autre.

GEN 4 : Quels sont vos projets actuels ?

A. J. : Je travaille en ce moment avec Gal, mais cela fait cinq ans déjà; il a dessiné 30 pages et il en reste 17, alors calcule. Avec Bess nous continuons *le Lama blanc* et *Anibal 5*, et avec Arno nous finissons la série d'*Alef Thau*.

Je travaille avec Moebius sur une histoire réaliste intitulée *la Folle du Sacré-Cœur*, avec le Japonais Otomo, dessinateur d'*Akira* sur un récit qui s'appelle *la Guerre des mégamix*. Boucq est en train de dessiner *les Aventures de Face de Lune*, et je travaille également avec l'Espagnol Juan Gimenez; je dois oublier quelqu'un, mais il m'excusera.

GEN 4 : Cela vous fait un emploi du temps chargé...

A. J. : Je fais comme les athlètes, je me suis reposé pendant un mois et je recommence à écrire huit heures par jour.

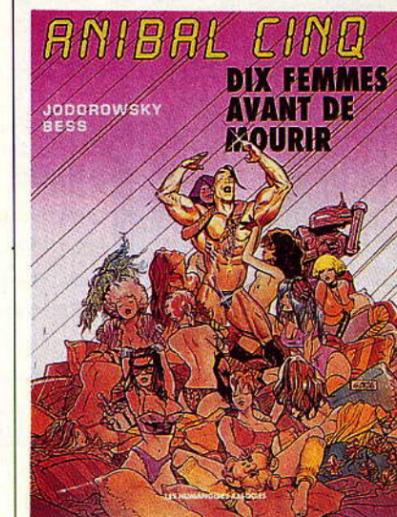
Pour ceux qui désirent en apprendre plus sur *l'Incal*, Jodorowsky et Moebius, sur le "projet *Dune*", un ouvrage indispensable paru aux *Humanoïdes Associés*: les *Mystères de l'Incal*.

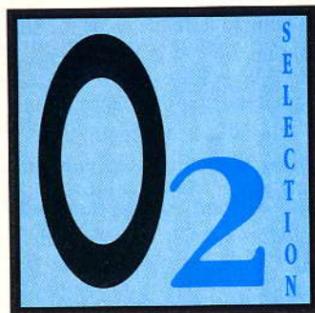
Anibal Cinq - tome 1
Dix femmes avant de mourir

Georges Bess est un dessinateur français né en 1947. Il a notamment participé au journal *Mad*, et est l'auteur du *Fantôme du Bengale* qu'il a dessiné pendant dix ans. Sa collaboration fructueuse avec Jodorowsky a produit la saga du *Lama blanc*, et son dessin à la fois classique et dynamique sert parfaitement ce récit mêlant histoire et mysticisme.

Comme nous l'a expliqué plus haut son auteur, c'est par volonté de se démarquer du côté "sérieux" du *Lama* qu'ils ont entrepris la série d'*Anibal*, laquelle doit compter six tomes et dont le premier vient de sortir. C'est une parodie pleine de santé de la SF made in USA, dont le héros est un cyborg plutôt crétin, qui ne comprend pas grand-chose et se laisse manipuler sans jamais sortir la tête du brouillard. Sensuel, macho, il a réellement tout pour plaire. Mais derrière se cache une satire acide de l'Europe des magouilles et des trafics, un portrait au vitriol de notre civilisation. Un début prometteur à découvrir, avant une suite encore plus apocalyptique.

Genre: humour
Editeur: Humanoïdes Associés



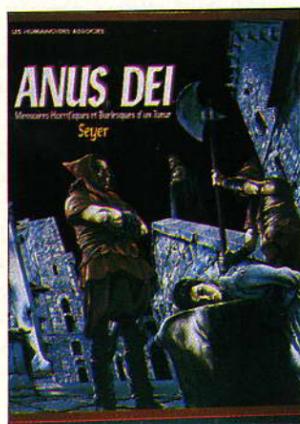


G

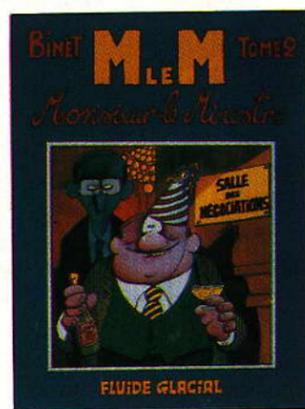


MEILLEURS ALBUMS DU MOIS

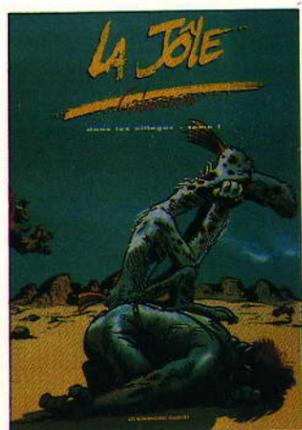
INCLASSABLE



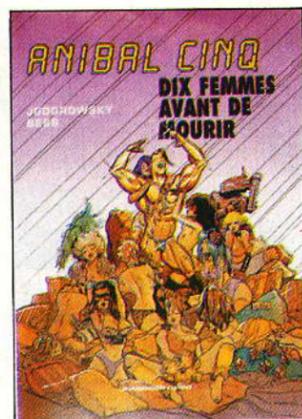
HUMOUR



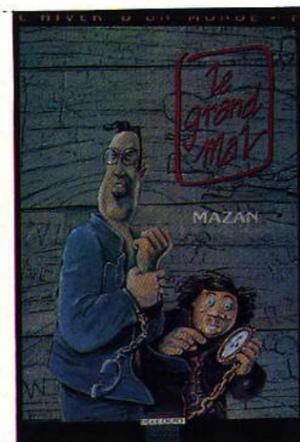
ANTICIPATION



CLASSIC



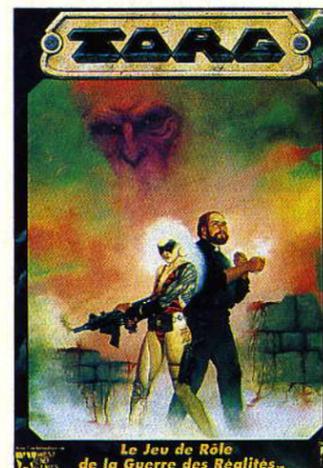
ANTICIPATION



AVENTURE



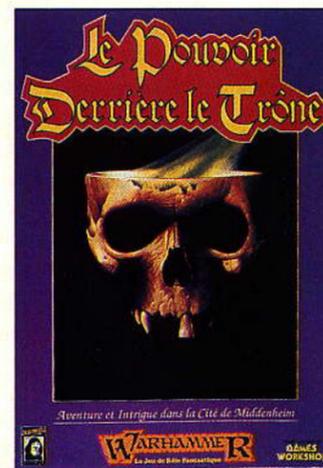
par Mr WONDERFUL



J'attendais avec impatience l'arrivée de Torg en français, que d'aucuns annonçaient comme l'événement de l'année. La superbe boîte devait me réserver bien des surprises, et confirmer certaines des craintes que me laissaient présager des bruits de couloir peu engageants. Ladite boîte contient trois livrets traitant respectivement des règles, du monde et des scénars. L'innovation majeure de ce jeu consiste en un jeu de cartes, mais celles-ci, au lieu d'introduire un nouveau concept du JDR, sont visiblement là pour pallier les déficiences des joueurs en mal de « role play ».

Le monde, quant à lui, est censé être le point fort de ce produit, puisqu'il permet d'avoir accès à tous les genres du jeu de rôles, en s'appuyant sur un postulat, certes bien ficelé mais tout de même un tantinet artificiel (univers parallèles, invasion de notre planète par des êtres supérieurs qui la modèlent à leur façon). Je passe sur les scénarios d'une linéarité sans faille et sur le ton général qui prend visiblement les lecteurs pour des dégénérés. En bref un jeu assez pauvre, et ce serait mépriser les débutants que de le leur conseiller.

Genre : multigenre
 Editeur : Jeux Descartes pour la traduction, sous licence West End Games



Le nouveau supplément pour Warhammer fait suite à Middenheim, et contient une foule compacte de renseignements fort utiles à tout MJ désireux de faire jouer dans cette cité ô combien fascinante. Le pouvoir derrière le trône est conçu comme un énorme scénario, avec une trame complexe qui n'est pas seulement axée sur l'action mais qui comprend moult intrigues politiques, comme son nom l'indique.

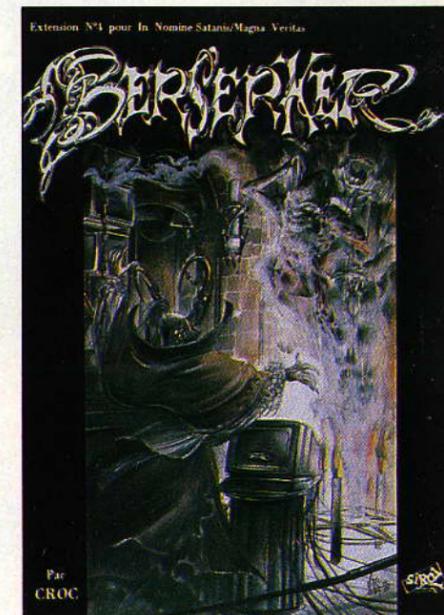
Ce quatrième épisode de la campagne de L'ennemi intérieur prévoit l'arrivée des aventuriers à Middenheim en plein carnaval. Une profusion de PNJ, de cartes et d'événements viennent en aide au maître de jeu; le tout est superbement illustré, dans des styles très variés.

Rappelons-le une fois de plus, les suppléments Warhammer sont d'une qualité hors du commun, et facilement adaptables à tout autre JDR d'heroic fantasy; ce petit effort vaut réellement le détour, et changera vos

jeux du cycle infernal couloir-porte-monstre-treasure.

Genre: heroic fantasy
 Editeur: Jeux Descartes sous licence Games Workshop

L'excellent jeu de Croc, In nomine Satani/Magna veritas, prend une dimension nouvelle avec la parution du supplément Berserker, puisqu'il introduit dans ce monde déjà turbulent la Troisième Force, à savoir tout ce qui concerne les religions animistes, polythéistes, quelles qu'elles soient. L'accent est surtout porté sur ces chers Vikings et sur les sorciers, plus exactement sur leur réincarnation en des êtres à priori quelconques. Vous aurez deviné que la violence est au bout du chemin, et que la mort (au combat, of course) attend ces héros d'un autre âge, qui n'ont de cesse de jouer les trouble-orge et les empêcheurs d'éradiquer en rond de fumée. Que les joueurs choisissent d'incarner un tel personnage ou qu'ils y soient confrontés, les étincelles sont à prévoir.



Au menu : nouveaux pouvoirs, NPC flamboyants, illustrations superbes toujours signées Varanda, panthéon, créatures légendaires, historique, et deux scénars délicieux, Pour qui sonne le gland (ambiance nazillarde) et Qui veut la bite de Roger Rapeau (attention au procès). La suite? Baron Samedi, une campagne pour se plonger dans l'univers du Vaudou. Miam !

Genre : héroïque et monstrueux
 Editeur : Siroz Productions

LIVRES

Joël Houssin est un des auteurs-culte du Fleuve Noir. On retiendra notamment *Blue*, adapté en BD par Philippe Gauckler, et *Les vautours*, Grand Prix de la SF française 1986. Il mène actuellement de front une carrière de scénariste pour le cinéma et la télé, et poursuit son œuvre d'auteur de polar et de SF. Son premier roman paru en Présence du Futur, *Argentine*, a obtenu le prix Apollo 90. Pour la sortie de son dernier album, il a accepté avec beaucoup d'humour de répondre aux questions de *Gen 4*, c'est dément.

Interview :
JOEL. HOUSSIN



Genre : SF
Éditeur : DENOEL
Collection : présence du futur

GEN 4 : Quelles raisons vous ont poussé à choisir le domaine de la SF dans votre oeuvre littéraire ?

J. H : Ce n'est ni réellement un choix ni un hasard. En ce sens, l'écrivain n'est pas si différent du lecteur. J'aime lire de la SF, il me paraît logique d'en écrire. Mais au-delà de cette réalité de base, je crois qu'il existe un schéma de pensée caractéristique des romanciers de SF, un plaisir de spéculer, de détourner, de tordre le réel pour en tirer une réalité autre, voire même d'avertir ou d'inciter pour les plus politiques d'entre nous.

GEN 4 : Quelles sont vos sources et vos domaines d'inspiration ?

J. H : Tout ce que je vois, entends et bois me sert naturellement de ferment. Le cinéma est aussi générateur d'idées ou de climat. Il m'arrive parfois, mais plus récemment, de m'inspirer de jeux d'aventure ou d'arcade. Pour *Le temps du Twist*,

j'ai utilisé l'idée du golfeur gourou de *Zac Mac Kraken* sur lequel j'ai passé quelques heures joyeuses.

GEN 4 : Vous utilisez un ordinateur ?

J. H : J'ai longtemps travaillé sur une vieille Olivetti portable. Depuis quatre ans, j'ai changé de monde. Je me suis équipé d'un Méga ST2 avec tous les émulateurs et d'un Macintosh SE/30. Ces deux machines ont totalement modifié mon travail. *Le temps du Twist* est mon premier roman qui exploite totalement les capacités des meilleurs traitements de texte.

GEN 4 : Qu'est-ce qui précède la genèse d'un de vos romans ?

J. H : Une cuite plus sévère que les autres, peut-être... Ce n'est ni planifiable ni quantifiable. Je n'ai plus de période de latence entre deux travaux. L'informatique m'a permis de travailler sur plusieurs projets à la fois.

GEN 4 : Avez-vous des maîtres ?

J. H : Non.

GEN 4 : Des influences ?

J. H : J'ai le sentiment qu'un bon romancier commence presque toujours par produire d'excellents plagiats. Appelons ça plutôt des "reprises". Il est des gens, des lectures, des films fascinants qui influent forcément sur votre comportement. Le phénomène de mimétisme n'épargne pas nécessairement l'écrivain. L'originalité ne consiste évidemment pas à éviter de respirer l'air du temps, surtout lorsque cet air est soudain porteur d'enthousiasme et d'insolence.

GEN 4 : Que pensez-vous de la SF française ?

J. H : Elle n'est pas à l'abri d'une récession générale du livre. Paradoxalement, les textes et les comportements tendent à s'améliorer. Contrairement à ce que certains pouvaient craindre (ou espérer), la vague cyberpunk n'a pas émietté ce processus. Elle a, au contraire, ouvert la SF sur une technologie et une culture dont les Français étaient imprégnés et qu'ils persistaient pourtant à gommer de leurs créations. Toutes les formes de protectionnisme sont à bannir et les fossiles qui traquent l'anglicisme n'ont plus aucun rôle à jouer dans l'histoire que nous sommes occupés à fabriquer. Ce n'est sans doute pas un hasard si les Américains viennent d'acheter coup sur coup *Argentine* et *Le temps du Twist* alors qu'ils boudaient jusque là notre production. Le parallèle avec l'évolution des programmeurs français est

manifeste. Leurs travaux s'internationalisent et gagnent sans cesse en qualité.

GEN 4 : Vous pensez vraiment que le mouvement cyberpunk est important et qu'il est appelé à durer ?

J. H : Le mouvement cyberpunk durera tant qu'il existera des citadelles du pouvoir, de la culture ou des sciences à abattre. Bruce Sterling dit que la citadelle du savoir est en train d'éclater en des millions de studios équipés d'ordinateurs. Dans le même esprit, Tim Leary, l'ancien pape du LSD, consacre l'essentiel de ses revenus à l'achat de micro-ordinateurs qu'il distribue aux enfants du Bronx et de Harlem. Les prochaines explosions passeront par le réseau. En-deçà de ces considérations radicales, William Gibson, Geo Alec Effinger et Rudy Rucker sont sûrement les auteurs les plus importants et les plus jubilatoires depuis vingt ans. Ils sont en phase comme pouvaient l'être Spinrad et Ballard dans les années 70.

GEN 4 : Entre le polar et la SF, votre coeur balance. Est-ce le simple besoin de pluralité ou de changement d'air ?

J. H : Il n'y a qu'une différence de technique. De nombreux auteurs passent volontiers d'un genre à l'autre, preuve qu'ils ne sont pas si éloignés qu'il n'y paraît. On observe aussi de plus en plus fréquemment la tendance au medley. Des polars teintés de fantastique et des récits de SF fonctionnant selon les mécaniques des romans noirs. Tous les mélanges sont positifs.

GEN 4 : Votre dernier roman *Le temps du Twist* tend à prouver votre nostalgie des années 70... Etat de fait ou simple prétexte à votre délire créatif ?

J. H : Les années 70 étaient hallucinantes. Je me souviens d'un véritable feu d'artifice musical, politique, sexuel et culturel. On rebondissait avec un formidable appétit de Mao à Woodstock, des situationnistes à Warhol, du happening à l'acide... Je me souviens en fait d'un espoir suffoquant ponctué de rires et de fêtes. J'espère que cette nostalgie est positive, qu'elle ne finira pas dans un album de souvenirs ou dans un clip publicitaire. Nous avons besoin d'utopies.

GEN 4 : Fan de Led Zeppelin, des grosses américaines rétro et du slogan "sex & drugs & Rock'n roll" ?

J. H : J'aurais pu devenir sourd en 1976, après la sortie du huitième album de Led Zep, je n'aurais pas manqué grand-chose. Led Zeppelin n'a pas

pris une ride et sa puissance est intacte. J'ai eu longtemps deux vieilles voitures américaines, une Mercury Monterey et une Buick Riviera. Le prix du carburant a eu raison de cette passion. Le slogan "sex & drugs & Rock'n Roll" est séducteur. Ce n'était qu'une formule lapidaire assenée en réaction à des Etats-Unis puritains et prêts à un retour aux valeurs nationalistes. Les nouveaux intégrismes le remettent au goût du jour. A chaque fois qu'une campagne de salubrité ou de moralité est orchestrée par un système, on entend un écho qui répond: vivons vite et fort.

GEN 4 : Des projets ?

J. H : Beaucoup de projets et de travaux en cours de réalisation pour le cinéma et la télévision. Je termine une comédie fantastique avec Josiane Balasko. Cette comédienne exceptionnelle adore la SF. C'est un symptôme rassurant. Toute une génération de comédiens, de producteurs et de réalisateurs sont décidés à ne plus brûler leur culture au nom d'un sacro-saint académisme. De ce côté-là aussi, les choses bougent, mais il reste encore des montagnes d'images molles à déplacer. L'accélération ahurissante du high-tech va contraindre les créateurs et ceux qui les emploient à une totale remise en cause. Dans le maelström qui s'annonce, j'essaierai d'écrire encore un roman par an. Ce ne sera pas simple. Les prochains sortiront chez Albin-Michel et Denoël.

CRITIQUE DU LIVRE :
Le temps du Twist

Le *Temps Du Twist* est donc comme vous l'aurez saisi le dernier roman de J. Houssin, paru aux éditions Denoël. Je ne vous le cacherai pas plus longtemps, on a aimé, beaucoup aimé, avouons-le nous sommes tombés en admiration. Dans un futur peu reluisant où alcool est synonyme de survie, Antonin Houssin vivote entre les bouteilles, la drogue et l'illégalité. Le jour de ses seize ans, il décide de se suicider; commence alors pour lui la plus rocambolesque aventure de sa vie, entouré de copains dont un câblé de talent, une fille, un lycanthrope, et un robot intégriste. Le style est clair, rythmé, un vrai régal. A lire de toute urgence.

E. H

LIVRES

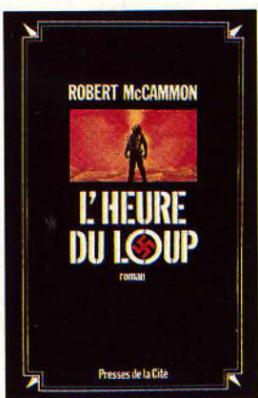
Evariste HAZARD
Spécial guest star T. L



LIVRES

OXYGEN A LU POUR VOUS

1



Ne vous fiez pas à la couverture un tantinet équivoque, *L'heure du loup* n'a rien d'une thèse révisionniste; la svastika (entendez par là croix gammée, bande d'ignares) est en couverture non pas par goût personnel de l'auteur, mais pour souligner le contexte de cet excellent roman d'aventure, à savoir la Deuxième Guerre Mondiale. Il est signé Robert Mac Cammon, à qui l'on devait *Scorpion* paru dans la même maison, et qui s'annonce comme

un grand de la littérature fantastique. Le mélange des genres est à l'honneur; il est bien entendu question de la guerre, mais aussi d'espionnage... et de fantastique, puisque le héros possède la caractéristique amusante d'être un loup-garou! Le style est classique, dans la plus pure tradition des romans d'aventure, et respecte les conventions du genre sans verser dans l'ennui une seule seconde. Le rythme est en effet soutenu, et les événements se succèdent à une cadence effrénée. Le héros s'appelle Michael Gallatin, et travaille pour les services secrets britanniques. La réussite de sa mission va conditionner la victoire des alliés et permettre le bon déroulement du débarquement en Normandie, en toute simplicité. C'est une sorte de James Bond, mortellement efficace et bien entendu tombeur de ces dames, avec les crocs et les griffes en plus! La personnalité torturée de ce personnage est incontestablement un des atouts majeurs de cet ouvrage, qui surpasse à mon avis les productions pâlichonnes du célébritissime S. King.

M' WONDERFUL
Genre : espionnage/fantastique
Editeur : Presse de la Cité

2



Ed McBain vous a déjà été présenté dans un précédent numéro lors de la parution de *Downtown*. Le présent ouvrage est plus classique et plus représentatif de son oeuvre; ses protagonistes sont en effet les inspecteurs de police du mythique 87e district. *Quatre petits monstres* ne fait pas exception à la règle et s'avère être un petit chef-d'oeuvre qui ravira ses nombreux fans. Il est heureux (pour leur porte-monnaie) que le succès de cet auteur autorise

3



sa sortie en poche. Dans ce roman comme c'est souvent le cas, une intrigue principale (en l'occurrence une série de braquages sanglants dont les auteurs sont manifestement un quatuor de tueurs en culotte courte) est entrecoupée d'histoires mineures qui compliquent la vie des enquêteurs, ceci rendant une impression de réalisme saisissante. Les policiers ont en effet la plupart du temps de nombreux dossiers sur les bras. De la même manière, le feu des projecteurs est à chaque fois porté sur un personnage différent du groupe des inspecteurs entourant le héros Steve Carella. Cette fois-ci c'est Andy Parker la vedette, le flic le plus crétin de la bande détesté de ses collègues et qui a fort à faire pour prouver ses qualités. Un polar à surprises et plein de vie.

Oscar LOMBRIK
Genre : policier
Editeur : Presses Pocket n° 3136

Les plus fidèles d'entre vous auront sans doute remarqué que Robert Erwin Howard est un de nos chouchous. Il n'est plus désormais nécessaire de vous le présenter, mais c'est un personnage tellement riche et attachant que l'on en découvre toujours de nouvelles facettes...même lorsque l'on s'appelle François Truchaud, à qui l'on doit le trente-cinquième titre de cet auteur prolifique paru à ce jour chez Néo! Saluons ici le travail considérable et remarquable produit par Truchaud, qui a recherché, regroupé et traduit les vingt-neuf nouvelles du présent ouvrage. Il est d'ailleurs à noter le regain d'intérêt des maisons d'édition pour ce genre souvent boudé que sont les nouvelles, à mon avis à tort car elles sont l'occasion pour le lecteur de découvrir la diversité de certains écrivains. Et s'il est un auteur que l'on peut qualifier d'hétéroclite, c'est bien Howard; il est connu du plus grand nombre pour ses incursions brillantes dans le domaine de l'heroic fantasy, mais sa carrière vertigineuse est loin de s'arrêter avec Conan ou Red Sonja. Ce recueil en est une illustration flamboyante, puisque de nombreux genres sont abordés: policier, humour, aventures, fantastique, western délirant, boxe, et bien d'autres choses encore, l'ensemble ressemblant à une sorte de voyage initiatique au coeur du génie de REH.

Oscar LOMBRIK
Genre : nouvelles éclectiques
Editeur : Néo
Collection : Néomnibus

Les romancières anglaises ont souvent fait preuve d'un talent particulier pour la littérature policière; l'exemple le plus significatif est bien entendu Agatha Christie, créatrice d'Hercule Poirot et Miss Marple. La collection "Spécial policier" nous propose un nouvel échantillon de cet art délicat en éditant *Meurtres à Badger's Drift*, signé Caroline Graham. Ce roman a pour décor une paisible bourgade britannique, et pour protagonistes deux charmantes vieilles dames et un inspecteur principal non moins "british". Un drame se déroule dans cette ambiance feutrée, en l'occurrence le décès mystérieux de l'une des deux héroïnes; cet événement tragique éveille la curiosité et la méfiance dans l'esprit vif de son amie. Une enquête rapide a tôt fait de soulever le lièvre: Emily Simpson a été empoisonnée. Tom Barnaby va devoir faire bon usage de ses talents de policier pour éclaircir cette affaire dont l'intensité va crescendo.

Loretta FREUD
Genre : policier
Editeur : Albin Michel
Collection Spécial policier

Dans la série des grands classiques de la littérature d'ambiance, laissez-moi vous faire un vague topo sur l'estimable Patricia Highsmith, à qui l'on doit d'immortels chefs-d'oeuvre comme *L'inconnu du Nord-Express*, la saga de *Monsieur Ripley* (incarné au cinéma par Alain Delon dans *Plein Soleil*, et non Sigourney Weaver) ou encore *Eaux profondes*. Ses romans ont quelques points communs, entre autres le fort tirage, puisqu'elle fait partie des valeurs sûres du polar. Vous trouverez sans aucune difficulté l'ensemble de son oeuvre traduite en format de poche. Nombre de ses titres ont été adaptés au cinéma avec bonheur, en particulier *L'inconnu* susnommé, que l'on doit au maître incontesté, vous avez reconnu Alfred Hitchcock. Une autre constante chez Highsmith, le fait que ses protagonistes ne sont pas des professionnels du meurtre (sauf peut-être Ripley, qui a tendance à intégrer l'assassinat à son mode de vie, mais ne dit-on pas qu'il n'y a que le premier pas qui coûte?). La vie des ses personnages est développée très avant dans le récit, on sent lentement venir l'issue dramatique d'une situation qui va en s'intensifiant; l'acte fatidique est souvent

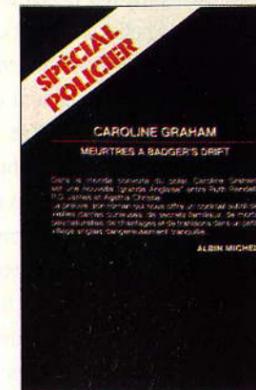
une faiblesse pas toujours préméditée ni même vraiment voulue de la part du héros, qui vit cette expérience en solitaire, comme tous les actes majeurs de la vie d'un homme. *Les deux visages de janvier* est dans la lignée des grands romans de Patricia Highsmith, mis à part que le héros est dès le début en situation de crise, puisque Chester MacFarland est un escroc qui se croit menacé par la police. L'auteur reprend alors le thème cher des vacances et nous fait découvrir la Grèce et la Crète de façon très vivante et sensible.

M' WONDERFUL
Genre : grand polar
Editeur : Presses Pocket

Ross, et Berkel *La Treizième Génération 1* est une des nouveautés de la collection Anticipation Fleuve Noir, l'auteur J.P.Hérault est un écrivain français au style agréable et aux hypothèses attrayantes. Le décor est un monde futuriste où l'on déporte des millions d'humains loin de la Terre vers d'autres planètes sous les plus petits prétextes qui vont de la blague d'écolier au propos critiques. Deux amis d'enfance, Ross et Berkel, décident de devancer l'appel et d'organiser leur déportation pour survivre avec un minimum d'apport culturel et technologique, et ainsi éviter de retomber dans une société primitive. Postulat peut-être pas très original, mais qui est développé de façon intéressante. Un bouquin de SF à l'arrière-goût d'utopie. Les personnages sont tangibles, encore que foncièrement bons (ce qui ne veut pas dire idiots). Je dois avouer attendre les prochains volumes avec impatience. Ce premier tome se lit vite, très vite alors n'hésitez pas.

Georgie BLUCOW
Genre : SF
Editeur : Anticipation Fleuve Noir

Tim Powers réapparaît sur les devants de la scène avec un nouveau roman: *Le poids de son regard*. Je rappelle qu'il est l'auteur des *Voies d'Anubis*, oeuvre qui fut récompensée par le prix Apollo en 1987. Ce jeune auteur américain à la thématique originale, qui mêle avec talent



4



5



6



7

fantastique et science-fiction est un amoureux du gothique, de Byron, Shelley et Keats qui n'ont cessé de hanter ses romans. Présents dans sa précédente oeuvre, ils interviennent de nouveau pour nous mettre en garde contre l'indicible pouvoir des lamies, créatures inhumaines et mythiques aux apparences de femmes qui peuvent se faire aimer des mortels. Son talent ne réside pas seulement dans l'originalité de son récit, mais aussi dans son style et dans le choix de ces ambiances romantico-ghotico-modernes. Je dois vous avertir: ses romans aux qualités indéniables possèdent ce que l'on appelle des longueurs, qui tout en étant nécessaires pour donner le ton sont rébarbatives pour les lecteurs adeptes des bouquins que l'ont lit à cent à l'heure. Pour conclure, cet auteur encore méconnu en France devrait voir sa popularité prendre son essor avec de tel roman.

Ginnette STROMBOLI
 Genre : fantastique
 Editeur : J'ai lu

Après Hitchcock, c'est Asimov qui nous propose une sélection de nouvelles qui ont toutes pour point commun la SF ou le fantastique. Tout le monde devrait connaître le petit père Asimov, né un beau jour de janvier 1920, nullement dans le pays de l'oncle Sam. comme voudrait le faire croire sa nationalité qui lui fut attribuée à l'âge de trois ans, mais en U.R.S.S à Smolensk. Il peut s'enorgueillir de la paternité de deux cents ouvrages. et d'avoir commencé sa carrière à 19 ans, lui !. Bon, trêve de plaisanterie, les deux volumes que ce dernier nous propose sont dans leur ensemble d'excellente qualité. Pour votre gouverne, sachez qu'il se borne à choisir des textes qu'il réunit sous des termes génériques tels que *Futur sans escale* et *Futur en délire*, de même qu'à la fin de chacun d'eux figure une biographie d'un auteur, Marion Zimmer Bradley pour le dernier. Alors là vous savez tout ou presque; les auteurs que vous y découvrirez sont des plus éclectiques, de F.Phil en passant par le strict inconnu, du moins pour le béotien que je suis.

Georgie BLUCOW
 Genre: recueils de SF / fantastique
 Editeur: Presses Pocket

La collection "Présence du fantastique" s'enrichit d'un nouvel auteur, Pat Murphy, qui a obtenu le prix Nebula en 1987 pour *La cité des ombres*, récit qui par ailleurs tient plus du roman classique que du fantastique; pourquoi avoir classé cet auteur dans ce genre qui lui sied si peu? L'histoire et celle d'une jeune femme qui, après avoir vu mourir son père, décide de partir à la découverte d'une mère que l'on dit folle mais célèbre. Elisabeth Butler, archéologue de renom qui a tout sacrifié à sa carrière et qui, depuis de nombreuses années, voit des fantômes sur le lieu de ses fouilles; jusqu'au jour où un de celui-ci lui parle. A vous de découvrir la suite. Le fantastique se trouve ici être le prétexte à une autre histoire, celle d'une mère et d'une fille. Drame psychologique oui; histoire fantastique, on est en droit de se poser des questions. Un bon livre néanmoins.

Fanny RUBÖL
 Genre : inclassable
 Editeur : Denoël
 Collection : Présence du Fantastique

Encore un primé pour ce numéro de Gen 4: *Puzzle* a reçu le prix du meilleur premier roman. L'Américain William J. Reynolds en est l'auteur. Son style direct à la première personne, employant un vocabulaire emprunté au langage parlé, fait inévitablement penser au géant Mickey Spillane (vous savez, le papa de Mike Hammer). Le récit est celui d'un détective privé (tiens, comme ça se trouve) dont le plus clair des revenus est tiré de ses talents d'écrivain. Celui-ci se trouve mêlé à une affaire visiblement marquée par l'empreinte de la Mafia. Nous ne pouvons vous en dire plus sans déflorer le suspense. L'intrigue est bien ficelée dans un registre classique mais non dénuée d'intérêt. Un roman qui se lit rapidement, à conseiller à tous ceux (et celles?) qui speedent au quotidien.

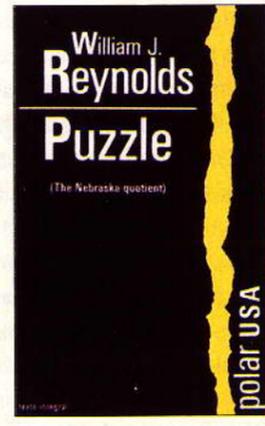
Fanny RUBÖL
 Genre : Polar
 Editeur: Gérard de Villiers



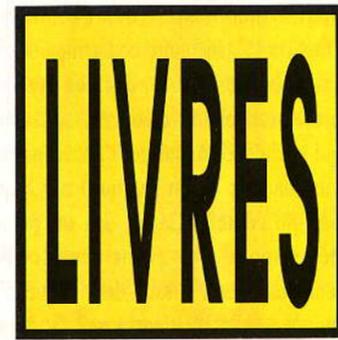
8



9



10



Aldiss est un vieux routard de la SF, et son œuvre reflète les multiples sentiers littéraires parcourus. En effet, quoi de commun entre la revisite de certains classiques du fantastique, comme *Frankenstein délivré* ou *l'Autre Ile du Docteur Moreau*, et la trilogie d'*Helliconia*? La douce jeunesse qu'il coulait dans une ambiance victorienne fut interrompue par un long séjour dans un pensionnat caricaturalement britannique, et c'est dans les mondes de l'imaginaire qu'il échappait à une réalité déplaisante. Plus tard, cette réalité lui présenta une autre de ses facettes au cours d'un séjour en Extrême-Orient, en pleine guerre coloniale contre la Birmanie et la Malaisie. Le combat et la jungle. À son retour, c'est dans la littérature qu'il plonge et il restera longtemps le président de la British Science Fiction Association. Avec un tel parcours, il n'est donc pas étonnant que l'on ne puisse rattacher Aldiss à un courant ou à un genre bien précis. La SF fut d'abord un exutoire, puis un terrain d'expériences, dont le sommet est la gigantesque saga d'*Helliconia*, publiée entre 1982 et 1985. Sur *Helliconia*, à un millier d'années lumière de la terre, tout est organisé en fonction d'un gigantesque cycle climatique arbitré par ses deux soleils, Freyr et Batalix. Si elle tourne autour de Batalix en quatre cent quatre-vingts jours, elle met mille huit cent vingt-cinq fois plus pour parcourir son orbite elliptique autour de Freyr. En conséquence, hiver comme été durent plus de cinq cents années. Voilà une matière première idéale, que l'imagination d'Aldiss a pétrié pour nous présenter les évolutions climato-écologico-politiques de ce monde très particulier. Pour éviter de tomber dans le pseudo-scientifique vaseux, il a pris conseil auprès de nombreux spécialistes, en histoire, en anthropomorphisme, en biologie... Ainsi, dans ses descriptions de la flore, de la faune ou des agissements humains, rien n'est gratuit. Tout s'explique et se justifie peu à peu, à mesure que les pages défilent, et elles sont nombreuses, plus de seize cents. Par exemple, on comprend pourquoi la Maladie d'*Helliconia*, connue sous le nom de fièvre osseuse au printemps, et de Mort Grasse au début de l'hiver, sont les deux facettes d'une maladie nécessaire à la survie de l'une des deux espèces dominantes, les hommes, la seconde étant celles des phagores, sortes de bipèdes cornus, et surtout ennemis jurés des hommes. La trilogie concerne trois saisons. *Le Printemps d'Helliconia* nous présente la transformation progressive du village d'Oldorando en puissante

citée. On assiste, en direct, aux développements d'une civilisation humaine, avec des prises de pouvoirs, des rapports homme/femme contrastés, des éléments mystiques, comme la communication avec les morts. Mais au-delà de la vie citadine, c'est surtout l'évolution culturelle, sociale et économique de quelques personnages clés qui est décrite.

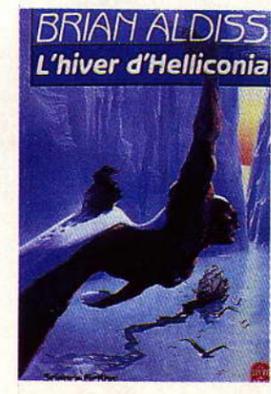
Helliconia, c'est aussi, en filigrane, l'histoire d'Avernus, un gigantesque satellite, chargé d'observer l'évolution de la planète et d'en

Dossier :
BRIAN ALDISS,
LE CYCLE D'HELLICONIA

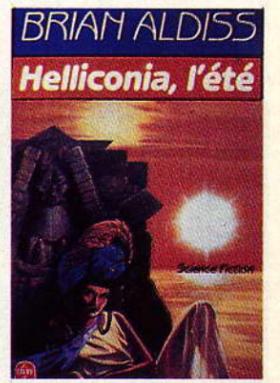
transmettre tous les rebondissements vers la planète mère, une Terre en quête d'espaces à coloniser, qui se dirige vers l'inévitable cataclysme nucléaire, et une Renaissance utopique. Vivant en vase clos, des générations se succèdent et se détruisent dans cette planète de métal. On imagine le gigantesque travail de fourmi encyclopédiste qu'a réalisé Aldiss pour faire exploser ce feu d'artifice thématique et poser des jalons qui seront exploités dans le deuxième volume, consacré à l'Été, et surtout dans le dernier, qui montre les préparatifs de la race humaine, les « fils de Freyr » comme les nomment les Phagores, afin d'affronter le nouvel hiver d'un demi-siècle.

Pénétrer cet univers n'est *a priori* pas facile, et si parfois l'ennui guette le lecteur courageux, malgré des passages captivants, les éclairages donnés de ci, de là forcent à la lecture. On en vient même à trouver certains développements trop courts, et à se dire que cette extraordinaire saga lointaine aurait pu s'étendre sur quelques volumes supplémentaires. De toute manière, une relecture s'impose pour savourer l'agencement du puzzle.

Alors, Aldiss, on remet ça pour un nouveau cycle ?



Citizen Cat's



Editeur :
 Livre de poche
 n° 7104, 7108 et 7128
 Genre : Écolo-socio-climato-sexo-politico-écono-végété-religieux

LIVRES

Gérard Klein est une des figures de la science-fiction française. A l'occasion de la sortie du quatrième tome de la Grande Anthologie de la science-fiction : la Mosaïque du temps, une interview de l'un de ses géniteurs nous semblait judicieuse. Rappelons que Gérard Klein est un écrivain français né en 1937, qu'il est diplômé de l'Institut d'Etudes Politiques et de l'Institut de Psychologie. Il publie sa première nouvelle en 1955 dans Galaxie, son premier roman le Gambit des étoiles

Interview :

Gérard KLEIN

en 1958 ainsi qu'un recueil de nouvelles intitulé les Perles du temps, et collabore à la revue Fiction. Aujourd'hui, il est (entre autres) directeur de la collection « Ailleurs et demain » des éditions Robert Laffont. Je ne saurais que trop vous conseiller de lire cette anthologie qui regroupe les auteurs marquants des différents genres, des textes de qualité, leurs biographies ainsi qu'une bibliographie.



GEN 4 : Comment devient-on écrivain de SF, et par la suite directeur de la publication ?

G. K. : J'ai commencé par être un lecteur de SF, dès mon enfance puis surtout à partir de l'apparition de la SF anglo-saxonne au début des années cinquante. J'ai rapidement eu envie d'en écrire et j'ai commencé à publier, à dix-huit ans, dans les revues *Galaxie* et *Fiction*. Une chose entraînant une autre, j'ai publié un roman, *le Gambit des étoiles* et un recueil de nouvelles, *les Perles du temps*. Devant les difficultés rencontrées par les auteurs français, j'ai eu envie de créer une collection. Cela m'a pris plus de dix ans mais, en 1969, Robert Laffont m'a permis de créer « Ailleurs et demain » qui vient de fêter son vingtième anniversaire.

GEN 4 : Quels commentaires vous inspire la SF française ?

G. K. : La SF française existe. Je viens de publier, au Livre de Poche, *les Mosaïques du temps*, le quatrième volume d'une anthologie de la science-fiction française réunie avec Ellen Herzfeld et Dominique Martel. Cette anthologie regroupe une cinquantaine de textes de quarante-trois auteurs, parus initialement entre 1950 et 1984. Cela dit, j'ai beaucoup de mal à trouver des romans français pour « Ailleurs et demain ». Les auteurs français ont tendance à se replier sur leurs fantasmes et à oublier le caractère spéculatif de la science-fiction, sa consistance et sa cohérence.

GEN 4 : Quelles sont vos influences en tant qu'écrivain ?

G. K. : J'ai été au départ influencé par Ray Bradbury et A.E. Van Vogt. Mais il y a prescription.

GEN 4 : Que pensez-vous du mouvement cyberpunk ?

G. K. : Il n'y a pas de mouvement cyberpunk. C'est tout au plus un label publicitaire qui a couvert deux ou trois romans de William Gibson et Bruce Sterling. Tout ce qui s'y trouvait, ordinateurs, réalité virtuelle, interfaces homme-machine, avait déjà été abordé par la science-fiction des dizaines d'années auparavant. Au demeurant, les auteurs et critiques américains, comme Norman Spinrad, sont tout à fait explicites sur l'inexistence d'un tel mouvement, pure invention de journalistes en mal de copie. Il ne sert à rien de chercher à subdiviser la science-fiction en sous-genres et en tendances. Il y a des auteurs et des œuvres, heureusement variés.

GEN 4 : Des projets de parution personnelle ?

G. K. : Je travaille sur plusieurs nouvelles, de nombreux articles et un essai, relevant plus de l'épistémologie que de la SF et prolongeant *Trames et moirés* (publié dans *SF et Psychanalyse*, Dunod, 1986).

GEN 4 : Pourriez-vous, dans la mesure du possible, nous donner votre classement des cinq meilleurs auteurs de SF et motiver votre choix ?

G. K. : Difficile voire absurde de choisir cinq auteurs de SF. Pourquoi cinq ? Je m'y risquerai néanmoins : Philip K. Dick, Franck Herbert, Robert Silverberg, Arthur C. Clarke, Michel Jeury. Et tous les autres.

GEN 4 : Comment vous situez-vous dans le monde de la SF ?

G. K. : Comme auteur, éditeur et critique. Lecteur aussi.

GEN 4 : Quelle réflexion vous inspire la meurtrière petite phrase « la SF est un genre secondaire » ?

G. K. : L'ignorance est sans fond, la sottise sans limites. Et qu'est-ce qu'un genre primaire ?

GEN 4 : Pourquoi une anthologie ?

G. K. : Parce qu'une anthologie permet de faire ressortir, en quelque sorte renaître les meilleurs textes. Les catalogues des éditeurs constituent du reste une anthologie permanente. Neuf textes sur dix disparaissent ; il en reste un sur dix, puis un sur cent. Ceux qui restent forment une culture.

GEN 4 : Qu'est-ce qui a présidé au choix des auteurs ?

G. K. : Nous avons, soit pour la Grande Anthologie thématique du Livre de Poche (*Histoires de...*) soit pour l'Anthologie de la science-fiction française (*les Mondes francs, l'Hexagone halluciné, la Frontière éclatée, les Mosaïques du temps*) choisi des textes et par suite des auteurs. Mais le principe a été chaque fois de retenir les meilleurs textes, les

plus actuels aussi, et non pas de constituer des compilations historiques et poussiéreuses. Le lecteur a droit à son plaisir.

GEN 4 : Vous vous intéressez à l'image de synthèse ; par goût des nouvelles technologies, de l'esthétique ou de l'art en général ?

G. K. : Je m'intéresse à l'image de synthèse pour toutes ces raisons. Je suis un amateur d'art et en particulier d'art contemporain. En 1986, invité à FAUST (Toulouse), j'avais été frappé par la très mauvaise qualité esthétique et le manque d'originalité de la plupart des images créées sur ordinateur. Comme j'aime aller au bout des choses, cela m'a donné l'idée de rechercher des artistes plus authentiques et j'ai réuni avec Jackie Paternoster, elle-même infographe, l'exposition *Les pixellistes*. Le mot de pixellistes, que j'aime beaucoup et qui rime avec aquarelliste par exemple nous a été proposé par Dominique Martel, comme par hasard mon collègue dans l'Anthologie de la SF française. Cette exposition a été présentée deux fois à Paris, au Forum des Halles et au Palais de la Découverte, puis cette année à Montréal, dans le cadre d'Images du futur. Elle ira peut-être à Reims. Elle n'a aucune prétention à l'exhaustivité mais elle reflète un moment de l'infographie française. J'aurais aimé lui donner une suite, par exemple dans le domaine de l'animation, mais je n'en ai trouvé ni le temps ni à vrai dire les moyens. Dans l'avenir, peut-être... Et si vous connaissez quelqu'un intéressé au patronage d'une telle opération...

GEN 4 : La psychologie vous influence-t-elle dans vos choix, votre méthode de pensée, votre inspiration ?

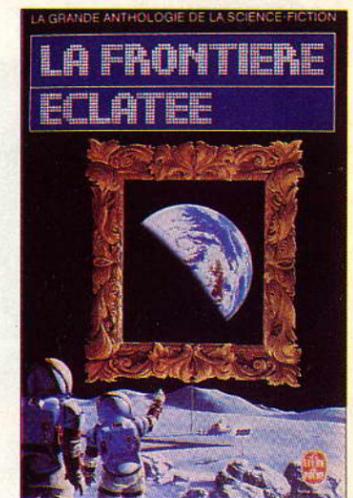
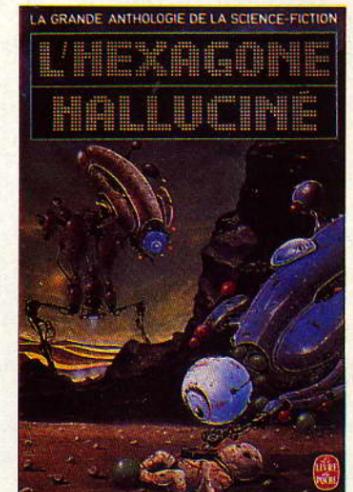
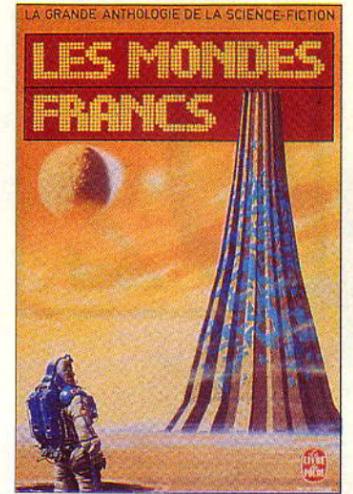
G. K. : Non, la psychologie (qu'est-ce ? Mais je devrais le savoir ; j'ai un diplôme de l'Institut de Psychologie dans mes tiroirs) n'influence pas mes choix. Ceux-ci sont essentiellement subjectifs, mais une subjectivité doit être appuyée sur une bonne connaissance d'un domaine, sur une culture. Non ? Je conclurai en disant que la science-fiction est une forme de littérature sous-estimée non pas seulement parce qu'elle serait reléguée à un rang secondaire, mais parce qu'elle est négligée par la plupart des critiques qui ont une vue très courte. C'est une des rares formes de littérature simplement actuelle, c'est-à-dire qui tient compte de la science, de la technologie et de leurs effets sociaux et psychologiques et qui traite du monde dans lequel nous vivons effectivement, un monde d'ordinateurs, de fusées, de machines et aussi d'êtres humains qui ont parfaitement appris à vivre avec.

En dehors de la science-fiction, il y a une dizaine d'écrivains dont l'œuvre survivra probablement et qui du reste sont par certains côtés proches de son esprit : je pense à Kafka, Joyce, Conrad, Beckett, Borges, Calvino, Garcia Marquez, et sur un mode un peu en retrait à Buzzati, Bioy Casares, Lawrence Durrell, William Golding et quelques

autres. Les quatre-vingt-dix-neuf centièmes de la science-fiction seront oubliés. Mais dans ce qui subsistera de la littérature de notre siècle au siècle prochain, il y aura beaucoup de science-fiction. C'est déjà le cas. *Le Meilleur des mondes*, d'Aldous Huxley, est paru en 1933, il y a cinquante-sept ans : c'est toujours un best-seller en raison de sa très grande pertinence sociale et même biologique. H.G. Wells est un auteur presque centenaire (*la Machine à explorer le temps* est paru en 1895) : on le lit davantage que ses contemporains occupés à broder autour d'une tasse de thé. On redécouvre Rosny aîné, Maurice Renard. Les lecteurs imaginatifs, et en particulier les jeunes lecteurs, seront toujours séduits par ces voies d'éveil à l'intelligence, à la découverte, à la spéculation que sont les meilleures œuvres de science-fiction.

Si l'on regarde l'histoire littéraire occidentale sur le très long terme, on s'aperçoit que l'individu, et donc la psychologie, ont été inventés dans la littérature des XVI^e et XVII^e siècles, que la société et ses problèmes ont fait leur entrée dans la littérature des XVIII^e et XIX^e siècles (Montesquieu, Voltaire, Marivaux, Beaumarchais, puis Balzac, Dickens, Hugo, Zola) ; la littérature du XX^e siècle a intégré à son tour la science et la technologie à travers la science-fiction. Celle-ci s'inscrit donc dans une très longue tradition. Chaque forme littéraire a ainsi introduit un contenu d'expérience nouveau puis s'est solidifié et est apparu comme une référence classique et indépassable. Bien à tort. Beaucoup de gens dans notre société méprisent la science et la technologie parce qu'ils en ont peur, parce qu'ils ont conscience qu'elles menacent leur petit pouvoir, jusque-là surtout fondé sur la connaissance du droit et de la langue, en bref sur des études dites littéraires. Ils rejettent la science-fiction parce qu'ils redoutent, confusément, ce qu'elle dit sur la dissolution de leur pouvoir et sur la montée de celui des techniciens, des experts. En plus d'un sens, les informaticiens ont tendu à recréer sur le même modèle, celui de l'usage de langues hermétiques, un pouvoir. Mais je crois, et j'espère, qu'avec les machines puissantes et ergonomiques récentes, ils ont perdu la partie. Sinon, ce serait sans doute assez grave.

Dans la science-fiction, science et littérature se mêlent et se complètent au lieu de s'opposer. Il faut être un très bon écrivain tout court pour espérer être un bon auteur de SF. Il faut parfaitement maîtriser la langue et de surcroît avoir une bonne culture et un bon imaginaire scientifique, c'est-à-dire actuel. C'est ce que négligent souvent les uns et les autres, les lecteurs et les apprentis-auteurs. La plupart des très bons écrivains de SF pourraient écrire autre chose, disons de la littérature générale. Certains, comme Silverberg ou Ballard ou Michel Jeury l'ont fait. Mais la plupart ne s'y intéressent pas. Ils auraient l'impression de revenir en arrière. Peut-être ont-ils raison.



propos recueillis
par Cid Dopey



SELECTION
O₂

6

SELECTION
O₂

MEILLEURS LIVRES DU
MOIS

AVENTURE

R. E. Howard

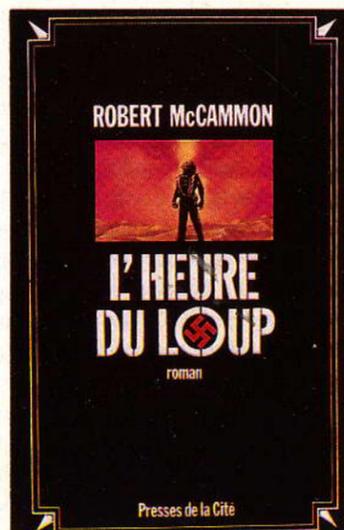
La tombe du dragon

Néomibus

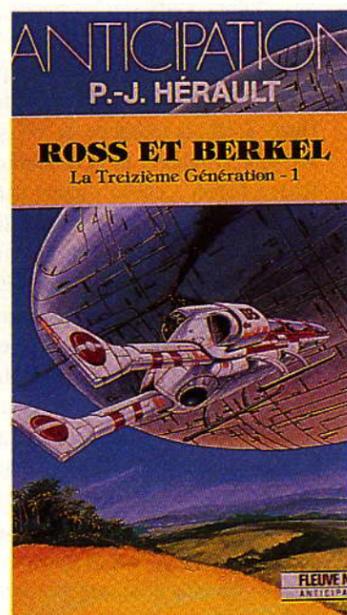
JACQUES DERGIER:

« Il n'y avait jamais eu de route à Cross Plains, petite ville du Texas. À vrai dire, cette petite ville de 1 200 habitants n'avait jamais produit d'écrivain. Et brusquement, à partir de 1925, un jeune homme appelé Robert Ervin Howard, né en 1899 à Peaster dans le Texas, se lança dans la carrière d'écrivain. Il devint une célébrité locale, car il gagnait plus d'argent que le banquier du pays... Ce jeune homme s'était mis soudain à écrire d'une façon impériale, comme un prince s'adressant à un autre prince. En voici un exemple: » Sachez, prince, qu'entre l'époque où les océans baignent l'Atlantide et les cités étonnantes et l'époque où sont venus les aravens, il y eut un âge dont on n'ose plus rêver. C'est dans cet âge imaginaire,

FANTASTIQUE



UTOPIE

**Ed Mc Bain****Quatre petits monstres**

Ils apparaissent dans la rue, dégoulinants de sang. Personne ne leur prêta attention. La ville était ainsi. Le plus grand des deux portait une



POLAR



ANTICIPATION

GEANTISSIME

LA VITESSE TUE ET VOUS POUVEZ
VOUS REGARDER MOURIR SOUS
6 ANGLES DIFFERENTS.



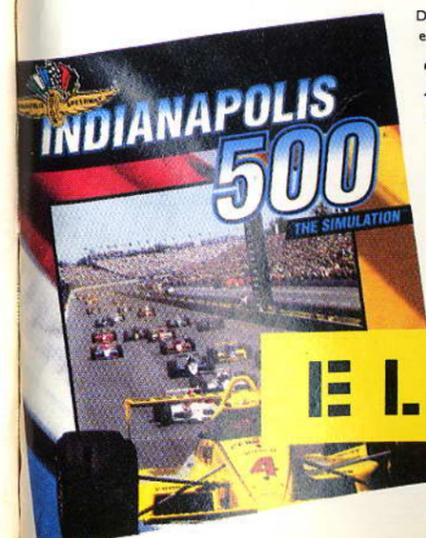
Indianapolis 500® est sans aucun doute l'expérience de course en 3D la plus rapide et la plus spectaculaire du marché. Mais, ne nous croyez donc pas sur parole, après tout, ceci est une publicité.

“Indianapolis 500 est techniquement parfait. Une jeu que tous les possesseurs d'Amiga se devront d'avoir chez eux!”

GÉNÉRATION 4.

Selon votre niveau d'adresse, choisissez entre une Penske Chevrolet, une March Cosworth ou une Lola Buick, chacune avec son tableau de bord et ses caractéristiques moteur uniques. Ou encore, créez votre propre modèle sur mesure pour vous lancer à des vitesses atteignant 320 km/h sur une réplique exacte du circuit d'Indianapolis.

Revivez ensuite vos inévitables erreurs sous six perspectives spectaculaires avec des répétitions dignes de la télévision.



Disponible sur Amiga
et sur IBM/PC.

249FF
prix conseillé

ELECTRONIC ARTS™

"ACCEPTER CETTE MISSION C'EST..."

U.N. SQUADRON™

...SIGNER UN
PACTE AVEC
LE DIABLE."



Disponible sur

CBM 64/128 cassette et disquette

Amstrad cassette et disquette

Spectrum 48/128K cassette

CBM Amiga

Atari ST/STE

CAPCOM®
USA

U.S. GOLD®