

SI VOUS NE POUEZ PAS CHOISIR...

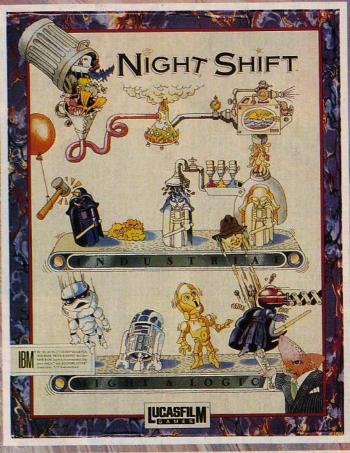


PRENEZ IS TOUS!

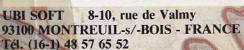
DISPONIBLES EN VERSION FRANÇAISE SUR ATARI ST/STE AMIGA PC & COMPATIBLES



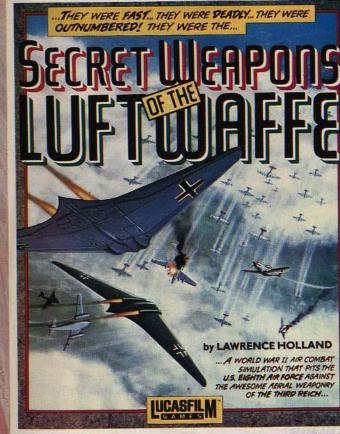
UBIOFT Entertainnt Software BIENTÔT DISPONIBLES EN VERSION FRANÇAISE ATARI ST/STE AMIGA PC & COMPATIBLES

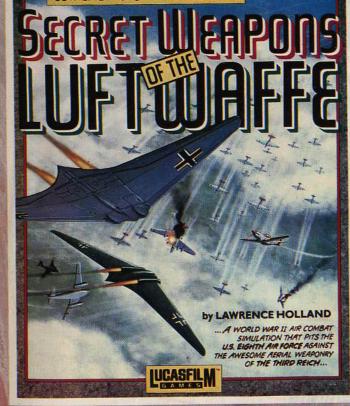














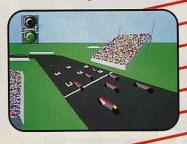
Disponible dans les FNACE et les meilleurs points de vente.

TEAM SUZUKI









 Simulation 3-D ultra-rapide.

 Contrôle moto incroyablement réaliste.

• Plusieurs points de vue possibles.

• Reprise de l'action et retransmission télévisée

 Toute la saison du Grand Prix.





Approuvé par



Disponible sur AMIGA ET ATARI ST/STE







GREMLIN - S.F.M.I., B.P.3., ZAC DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE. Téléphone: (1) 43-35-06-75

EDITO ON THE ROCKS

A l'heure où je vous parle, il est encore temps de vous précipiter chez votre libraire favori pour vous emparer vigoureusement de notre Spécial Consoles, qui vous permettra de vous faire une idée sur ce marché très concurrentiel. A la mi-décembre, vous pourrez recommencer la même opération, bande de veinards, en vous offrant cette fois-ci notre second Spécial Posters, qui sera plus gros et plus beau que le premier. S'il vous reste un peu d'argent, allez donc jeter un coup d'oeil à Ghost et Darkman, les deux bons films du moment dont nous n'avons pu parler faute de temps, mais qui méritent toute votre attention.

Je commence à vous ennuyer, je le sens bien! Alors, ruez-vous sur notre dossier des machines du futur, et revenez après. Vous y découvrirez les loisirs de demain. Et sur notre avalanche de tests (de vrais tests! Pas ceux faits à partir de photos d'écrans ou de démos non jouables, plusieurs mois avant leurs sorties, ce qui est, en plus, très frustant; tests qui sont forcément à coté de la plaque.) Je rappelle que nous ne testons que les logiciels finis à 99% ou 100%, ce qui permet de les juger vraiment.

Remercions finalement le gigantissime Moebius qui, non seulement a accepté de répondre à nos questions en rubrique Oxygen, mais qui vous offre en plus l'illustration originale de cet

On se retrouve le mois prochain, on tous les jours sur le 3615 GEN4, en rubrique *Red.

Stéphane Lavoisard



STARRING...

Producteur: Godefroy "Whisky" Guidicelli Réalisateur: Stéphane "Ouzo" Lavoisard 2ème équipe: Frank "Champagne" Ladoire 3ème équipe: Tristan "Casanis" Lathière 42ème équipe: Didier "Bojolaid" Latil Chefs de plateaux:

Sophie "Bloody Mary" Dumas, Mic "Kro" Dax Acteurs principaux: Jean "Lain" Delaite, Betty "Burp" Franchi, Robert "Vichy" Franchi. Seconds rôles: Laurent "Pinte" Katz, Sébastien "Cherry" Mougey, Anne "isette"

Cascadeurs Oxygen: Olivier "Guiness" Floc'Hic, Jean-François "Pernod" Micard, Laurent "Baron" Katz (l'Autre), Guillaume "Vodka" Saviard Effets Spéciaux: Guillaume "Vermouth"

Réparations: Françoise "Irish Coffee"

Monteurs: Michel "Heineken" Lhopitault Monteurs-adjoints: Mireille "Gin" Guérineau Titrages: Olivier "Leffe" Ferfache, Annabelle "Cuite" Tbirian

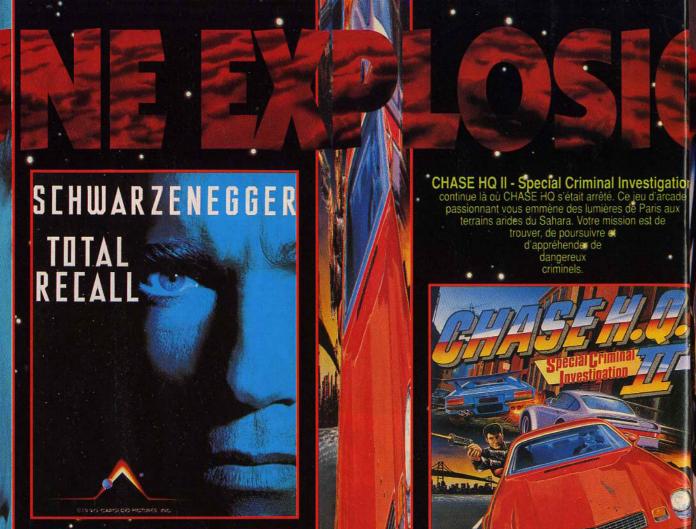
Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), 2AGS (Tours), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préphix (Paris).
Impression: Syma (Torcy).

Secrétariat et abonnements: Nicole "Rhum" Gabert Publicité: Antoine "Mort Subite" Harmel

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 4ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle est interdite. L'envoi de textes implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

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

> La fabuleuse BD Diavolo est Copyright Zenda Editions. qu'on ne louera jamais assez!







chaque nuit par un rêve qui l'entraine 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 MEMOIRE



PLUS RAPIDE

de la puissance explosive

vous projette sur divers terrains tenez 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 déchargean leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!





TAITO

Le futur est un lieu très dur. Defroit est une ville en faillite...

déchirée par les forces
déchirée par les forces
décadentes du

"Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous
voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les
rues de Detroit; si vous souhaitez vivre,
il ne vous reste qu'à prier
pour le retour de







ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!

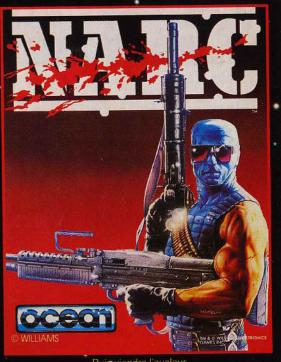
Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bassions du crime et recherchez le chef de l'organisation crimile de Mr. Big ... enfin, si vous Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocèros et l'haleine d'un bousier, des tennes de chiens

méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas







Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac un spècimen raie prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant la complètement essoutlé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour ... vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai di que c'était Mr. Big? Non, il est Mr. BIG!

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

CENTURY SOFT

ACCOLADE

A.M.I.E.

AMSTRAD

SOMMAIRE

3615 GEN4	16 à 20
AVENTURIER FOU	152-154
BD: DIAVOLO	232 à 236
BIDOUILLEUR MALADE	130 à 133
CONCOURS KICK OFF 2	126-127
CONCOURS SODIPENG	146
COIN DES PROS	22 à 26
COMPAGNIES ETRANGERES	XIV à 172
COMPAGNIES FRANCAISES	176
DOSSIER	157 à XII
EDITO / OURS	5
EN BREF	122-124
GUIDE DES TESTS	10
HIGH-TECH	32-33
INDEX TEST / INDEX PUB	8
NEWS	12-14-28-29
	128-129
OXYGEN	238 à 258
PETITES ANNONCES	174
PREVIEWS	34-179 à 230
TESTS	36 à 120
TESTS CONSOLES	134 à 150

INDEX DES TESTS

INDEX DES LEST	0
A.D.S.	88
ALTERED DESTINY	54
AWESOME	7.6
BATTLE COMMAND	114-115
BATTLESTORM	64-65
CELICA GT4 PALLY	112
CRIME DOES NOT PAY	7.0
CRIME WAVE	104-105
CRYSTALS OF ARBOREA	96-97
DEATHTRAP	78
DRAGON'S BREED	100
DUCK TALES	75
EXPLORA 3	80
FINAL CONFLICT	118-119
GOLDEN AXE	84-85
JAMES POND	40-41
LOOPZ	92
MASTERBLAZER	106
M1 TANK PLATOON	116
M.U.D.S.	102 82-83
MURDER IN SPACE	
MYSTICAL	86 36
	52-53
PANZA KICK BOXING	38
ROGUE TROOPER	42
SCI: CHASE NO 2	9.6
SPEEDBALL 2	108-109
SPELLCASTING 101	68-69
SUPER SKWEEK	98
TEAM YANKEE	90-91
TEST DRIVE 3	48-50
TUNNELS & TROLLS	120
WONDERLAND	110-111
XIPHOS	56
Z-OUT	60-61

INDEX DES ANNONCEURS

199

93-95

79-185-231

105-212-213

AVE SOFT 19 BRODERBUND 29-53 CANAL 4 37 C.I.E.P. 229 CEUB EUROPEEN DU LOGICIEL 62-63 COCONUT 58-59-137-139-141 COKTEL VISION 57-131 COMMODORE 194-195 CREPUSCULE 203 DELPHINE 209 DEIGITAL DREAM 25 DOMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELLETE 101 FRAC 133 FRAC 133 FRAC 133 FRAC 133 GAMES 27 GEMERAL VIDEO 71 à 74 GREMLIN 4-49 INAGENE'S 21 JESSICCO 193 ILANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROLDS 215-217-219 MICRO-VIDEO 198-111-119-189 MICRO-VIDEO 199-191 MICRO-	AMSTRAD	93-95
CANAL 4 C.I.E.P. CLUB EUROPEEN DU LOGICIEI. COCONUT COKTEL VISION COMMODORE CREPUSCULE DELPHINE CORPUSCULE DELPHINE DELPHINE DELPHINE DELPCTRON ELECTRON ELECTRON ELECTRON ELECTRON ELITE 101 FRAC 133 FRAC LOGICIELS GAMES GRENERAL VIDEO GRENERAL VIDEO TI à 74 GREMLIN MICROLS MICRO-VIDEO MINDSCAPE MICRO-VIDEO MINDSCAPE MICRO-VIDEO MINDSCAPE MICRO-VIDEO MINDSCAPE SALE'S CURVE SALE'S		
C.I.E.P. 229		
CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL 62-63 CCCONUT 53-59-137-139-141 CORTEL VISION 57-131 COMMODORE 194-195 CREPUSCULE 203 DELPHINE 209 DEGITAL DREAM 25 DOMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRONIC ARTS 173 ELITE 101 FNAC 133 FNAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GENERAL VIUEO 71 a 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICRO APPLICATION 17 MICROPE 11 MICRO-VIDEO 199-191 MINDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 DIREL 1924 SODIPENG 143-145 SILMARILS 55 SNK 149 SULTE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSBOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1	CANAL 4	37
COCONUT 58-59-137-139-141 COKTEL VISION 57-131 COMMODORE 194-195 CREPUSCULE 203 DELPHINE 209 DEGITAL DREAM 25 DOMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRONIC ARTS 173 ELITE 101 FRAC 133 FRAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GENERAL VIDEO 71 à 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICRO APPLICATION 17 MICRO-VIDEO 196-191 MICRO-MICRO-MICRO-MICRO-MICRO-	C.I.E.P.	229
CONTEL VISION 57-131 COMMODORE 194-195 CREPUSCULE 203 DELPHINE 209 DELPHINE 25 DEMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRON 173 ELITE 101 FNAC 133 FNAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GENERAL VIUEO 71 & 74 GREMLIN 4-49 TMAGINE'S 21 TMAGI	CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL	62-63
CONTEL VISION 57-131 COMMODORE 194-195 CREPUSCULE 203 DELPHINE 209 DELPHINE 25 DEMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRON 173 ELITE 101 FNAC 133 FNAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GENERAL VIUEO 71 & 74 GREMLIN 4-49 TMAGINE'S 21 TMAGI	COCONUT	58-59-137-139-141
COMMODORE CREPUSCULE CREPUSCULE DELPHINE DELPHINE DECTABL DREAM DELPTAN ELECTRON ELECTRON ELECTRONIC ARTS ELITE 101 FURAC 133 FURAC LOGICIELS GAMES GAMES GRAMELIN INAGINE'S JUSSICCO 193 LANKHOR CREMILIN INCROLOS MICROMANIA MICRO-VIDEO	COKTEL VISION	
CREPUSCULE 203 DELPHINE 209 DIGITAL DREAM 25 DOMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRONIC ARTS 173 ELITE 101 FRAC 133 FRAC LOGICIELS 135 GASES 27 74 449 FRAC 134 74 74 74 74 74 75 75 7		THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF T
DELPHINE 209 DEGITAL DREAM 25 DOMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRONIC ARTS 173 ELITE 101 FBAC 133 FBAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GERBRAL VIDEO 71 a 74 74 74 74 74 75 75 75		
DISTIAL DREAM 25 DOMARK 197 ELECTRON 175 ELECTRON 175 ELECTRONIC ARTS 173 ELITE 101 FRAC 133 FRAC LOGICIELS 135 GASES 27 GENERAL VIDEO 71 a 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICRO APPLICATION 17 MICRO-VIDEO 190-191 MIDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIEZE 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SULTE 1024 23 SODIPENG 143-145 SILMARILS 55 SNK 149 SULTE 1024 23 SODIPENG 143-145 171 IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD VIDEOSBEOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1		
DOMARK		
ELECTRON 173 ELETE 101 FRAC 133 FRAC LOGICIELS 135 GARES 27 GENERAL VIDEO 71 à 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROIDS 215-217-219 MICRO-VIDEO 198-191 MICRO-VIDEO 199-191 MIDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIREL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 1SI US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
ELECTRONIC ARTS ELITE 101 FRAC 133 FRAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GERREAL VIDEO 71 a 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROIDS 215-217-219 MICRO-VIDEO MINDSCAPE VI OCEAN 0-7-260 PIYEL 95YGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 BLTENA GAMES US GOLD VIOEOSHOP VIDEOGSHOP VILEO TECHNOLOGIE 115-1		
ELITE 101 FNAC 133 FRAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GENERAL VIUEO 71 a 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROIDS 215-217-219 MICRO-VIDEO 199-191 MICRO-VIDEO 199-191 MINDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIXEL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ELTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1		
FRAC LOGICIELS 135 GAMES 27 GEMERAL VIDEO 71 à 74 GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROIDS 215-217-219 MICRO-VIDEO 199-191 MIDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIYEL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 SULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1	ELECTRONIC ARTS	173
FRAC LOGICIELS GAMES GAMES GAMES GENERAL VIDEO 71 à 74 GREMIN IMAGINE'S JUESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION MICROIDS MICROMANIA 17 MICRO-VIDEO MINDSCAPE OCEAN PIEEL PSYCNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE 165 SEQUENCE SEQUENCE SILMARILS SSNK 149 SUITE 1024 SODIPENG TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VI	ELITE	101
FRAC LOGICIELS GAMES GAMES GAMES GENERAL VIDEO 71 à 74 GREMIN IMAGINE'S JUESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION MICROIDS MICROMANIA 17 MICRO-VIDEO MINDSCAPE OCEAN PIEEL PSYCNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE 165 SEQUENCE SEQUENCE SILMARILS SSNK 149 SUITE 1024 SODIPENG TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VI	FRAC	133
GAMES GENERAL VIDEO GREMLIN IMAGINE'S JESSICCO 193 LANKHOR LORICIEL MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION MICROHOMARIA MICRO-VIDEO MINDSCAPE OCEAN OCEAN PIEL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE SEQUENCE SILMARILS SSILMARILS SODIPENG TITUS UBI SOFT UBI SOFT GENERAL VIDEO 71 à 74 4-49 193 147 223-225-227-259 166-67 17 17 17 17 111-119-189 111		
GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROIDS 215-217-219 MICROMARIA 41-43 à 47-69-86 III-119-189 MICRO-VIDEO 190-191 MINDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIXEL 147 PSYCNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 I25-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 I17-121-123-153 I55-159-163-167 I69-171-177-181 I83-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSBOP XIII		
GREMLIN 4-49 IMAGINE'S 21 JESSICCO 193 LANKHOR 223-225-227-259 LORICIEL 66-67 MICRO APPLICATION 17 MICROMANIA 41-43 à 47-69-85 III-119-189 MICRO-VIDEO 190-191 MIDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIEEL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 23 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-3-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 VIDEOSHOP XIII VIDEOSHOP XIII VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
IMAGINE'S		
JESSICCO		
LANKHOR LORICIEL LORI		
LORICIEL MICRO APPLICATION MICROIDS MICROMANIA 41-43 à 47-69-85 111-119-189 MICRO-VIDEO MINDSCAPE MINDSCAPE OCEAN PIXEL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS SNK 149 SULTE 1024 SODIPENG TITUS UBI SOFT UBI SOFT UBI SOFT DETIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VIDEOSHOP VIDEOSHOP VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 177 1111 117 117 118 117 121-123-153 151 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-1		
MICRO APPLICATION 17 MICROIDS 215-217-219 MICROMARIA 41-43 à 47-69-85 IIII-119-189 MICRO-VIDEO 190-191 MINDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIXEL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 23 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 I25-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 I17-121-123-153 I55-159-163-167 I69-171-177-181 I83-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		223-225-227-259
MICROIDS MICROMARIA MICRO-VIDEO MICRO-VIDEO MINDSCAPE MINDSCAPE OCEAN PIXEL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE SEQUENCE SILMARILS SOLITE 1024 SODIPENG TITUS UBI SOFT UBI SOFT DETIMA GAMES US GOLD VIDEOSBOP VIDEO TECHNOLOGIE 111-119-189 MICRO-43 & 47-69-85 IIII-119-189 MICRO-49-85 IIII-119-189 MICRO-49-18 IIII-119-189 MICRO-49-19 IIII-119-189 II	LORICIEL	66-67
MICROMARIA MICRO-VIDEO MINDSCAPE MICRO-VIDEO MINDSCAPE OCEAN PEREL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE SEQUENCE SILMARILS SILMARILS SODIPENG TITUS MICRO-VIDEO MINDSCAPE MICRO-VIDEO MINDSCAPE XI 6-7-260 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SRQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SULTE 1024 23 SODIPENG TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-IIII IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 BELTIMA GAMES US GOLD VIOROSBOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-1	MICRO APPLICATION	17
MICROMARIA 1-43 à 47-69-85 111-119-189 MICRO-VIDEO 190-191 XI OCEAN 6-7-260 PIKEL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-111 IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 USI GOLD VIOROSBOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-1	MICROIDS	215-217-219
III-119-189 MICRO-VIDEO 190-191 MINDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 23 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I	MECROMARIA	
MICRO-VIDEO 190-191 MINDSCAPE XI OCEAN 6-7-260 PIEEL 147 PSYGNOSIS 35-VII-XV RAINBOW ARTS 178 SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 23 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
MINDSCAPE OCEAN OCEAN OCEAN PIREL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE SEQUENCE SILMARILS SNK SUITE 1024 SODIPENG TITUS UBI SOFT UBI SOFT UBI SOFT ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VIDEOSHOP VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 147 147 147 147 148 155 155 158 35-VII-XV 148 165 36-31 35-VII-XV 148 35-VII-XV 148 35-VII-XV 148 35-VII-XV 148 35-VII-XV 148 35-31 35-31 35-31 35-31 35-31 35-31 317-121-13-15-39 125-161-211-III 1X	MTGON_UTDON	
OCEAN PIREL PIREL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE SEQUENCE SEQUENCE SILMARILS SILMARILS SILMARILS SODIPENG TITUS 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-111 IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
PINEL PSYGNOSIS RAINBOW ARTS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
PSYGNOSIS RAINBOW ARTS SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		THE REPORT OF THE PROPERTY OF
RAINBOW ARTS SALE'S CURVE SEQUENCE SEQUENCE SILMARILS SILMARILS SONK SUITE 1024 SODIPENG TITUS 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-111 IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIOROSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
SALE'S CURVE 165 SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 23 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIOKOSHOP XIII VIOKOSHOP XIII		35-VII-XV
SEQUENCE 30-31 SILMARILS 55 SNK 149 SUITE 1024 23 SODIPENG 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-111 IX IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD VIOEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-1	RAINBOW ARTS	178
SILMARILS 149	SALE'S CURVE	165
SNK SUITE 1024 SODIPENG TITUS 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIOEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I	SEQUENCE	30-31
SNK SUBTE 1024 SODIPENG TITUS 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIOROSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I	SILMARILS	55
SUBTE 1024 SODIPENG TITUS 143-145 TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
SODIPENG		
TITUS 9-11-13-15-39 125-161-211-III IX UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES US GOLD VIOROSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIOROSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIOEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I	11105	
UBI SOFT 2-3-51-65-77-81 87-89-91-99-103 117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD VIDEOSHOP VIDEO TECHNOLOGIE 115-1		
## 100		The Section of the Control of the Co
117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1	UBI SOFT	2-3-51-65-77-81
117-121-123-153 155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1		87-89-91-99-103
155-159-163-167 169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIOKOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-1		
169-171-177-181 183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
183-187-200-201 205-207-237 ULTIMA GAMES 151 US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
205-207-237		
US GOLD 151 VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		
US GOLD 220-221-V VIDEOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I	THE MANCE CONNECTS	
VIOSOSHOP XIII VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		The state of the s
VIDEO TECHNOLOGIE 115-I		220-221-V
		XIII
	VIDEO TECHNOLOGIE	115-I
	VIRGIN GAMES	
CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF		



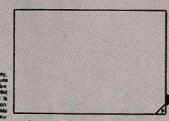
LES TESTS DE GENERATION 4

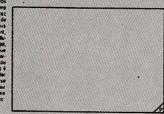
Sont testés dans Génération 4 uniquement les jeux qui nous ont paru avoir un intérêt assez élevé. Les autres jeux, ainsi que les nouvelles versions, sont détaillés dans la rubrique En Bref.

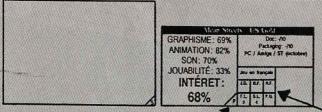
Chaque jeu est testé par plusieurs personnes, afin de bien contrôler les critiques de nos testeurs, mais un seul d'entre eux écrit l'article, celui dont vous voyez la tête en début d'article. Selon ses expressions, vous verrez tout de suite si le jeu l'a enchanté, ou si il lui a seulement plu.

TEST AVENTURE

MEAN STREET







Dans les coins du tableau de notes, vous trouverez des lettres comme sur les photos, qui indiquent les versions testées. Lorsque deux versions d'un jeu sont différentes, nous n'hésitons pas à mettre deux pavés de notes, afin de bien les distinguer.

Le genre du jeu est indiqué dans le bandeau de couleur, en haut de page. Les genres sont au nombre de 6: Arcade/Action, Sport, Simulation, Aventure, Réflexion, Educatif.

En dehors du texte principal, vous trouverez de temps à autre des encadrés. Ces textes secondaires peuvent être la description d'un point particulier du jeu, une note sur la maison éditrice, ou encore sur les programmeurs...

Le coin en bas à droite des photos indique la version photogra-phiée: A pour Amiga, P pour PC, S pour ST.

Quand il n'y a pas de coin, c'est qu'il s'agit d'une photo de jeu d'arcade, ou encore d'une photo ne représentant pas un jeu micro.

LE PAVÉ DE NOTES

C'est lui qui vous résume toutes les indications sur le jeu. En tête du pavé, vous trouvez le nom du jeu, et la société éditrice. Ensuite, viennent les notes, exprimées en pourcentage. GRAPHISME indique la qualité des graphismes vis-à-vis de l'ordi-

nateur sur lequel le jeu est testé.

ANIMATION se rapporte à la qualité des animations des sprites, mais aussi des scrollings.

SON regroupe la musique et les effets sonores.

JOUABILITE est une note très importante. Plus la note est élevée, plus le jeu est jouable. Attention, pour les jeux d'aventure et de réflexion, cette note indique le degré de difficulté du jeu. Plus la

note est grande, plus le jeu est complexe!

INTERET est la note globale que donne la rédaction au jeu.

Les jeux obtenant 90% et plus sont Gen d'Or, ce qui signifie qu'ils sont excellents, et que vous pouvez vraiment les acheter en fer-

Les jeux obtenant entre 80% et 89% sont Gen Hit. Cela veut dire que dans leur catégorie, ils sont parmis les meilleurs. Si vous aimez le style de jeu, il y a beaucoup de chance que celui-ci vous

Enfin, au centre du pavé de notes, se trouvent des cases avec les initiales des autres testeurs de Génération 4. Ceux qui auront vu le jeu donneront également une note, de 1 à 5 (1=nul, 2=moyen, 3=sympa, 4=Gen Hit, 5=Gen d'Or). Vous pourrez ainsi avoir une meilleure idée de ce que vaut le jeu, surtout si vous avez un tes-

LES NEWS. LES PREVIEWS LES INFOS JOURNALIERES C'EST UNIQUEMENT SUR 3615 GEN4



punks et tueurs du clan adverse en évitant les flics... Chargez votre 45 automatique, il vous sera utile... SOFTWARE

200 pièces de la ville...

miller 03220 CAGNY Tel - (1) 43 32 10 92

12 NEWS

WING COMMANDER 2

L'auteur de Wing Commander, Chris Roberts, a avoué que dès qu'il aurait terminé le premier scenary-disk pour Wing Commander, il s'attaquerait à la suite. Le jeu comportera plus d'armements, plus de personnages, un ralenti, plus de variétés de bases et de vaisseaux ennemis et alliés. Le jeu pourrait être prêt pour l'été prochain. En attendant, des versions Amiga, CDTV et Super-Famicon sont en cours de développement, ce qui promet, ce jeu étant le plus beau que nous ayons eu cette année!

4 D'OR 1990

Nous vous avions promis la liste des nominés pour les 4 d'Or, ainsi que le bulletin de vote pour ce numéro, mais la plupart des titres de Noël étant en retard, nous n'avons pu les voir, et nous avons préféré reporter ceci au mois prochain. Sachez que vous aurez la possibilité de gagner des places pour assister à la grande soirée de la remise des prix, qui aura lieu fin février!

OCEAN CHEZ LES SIMPSON

Ocean vient d'obtenir les droits du dessin animé les Simpson, et de leur héros légèrement débile: Bart. Le jeu devrait être près pour l'été prochain, le but étant de faire quelque chose de drôle.

US GOLD ET SEGA

US Gold vient d'obtenir un bon paquet de licences Sega, dont les adaptations seront faites pour le début de l'année prochaine. Parmi les titres, on sait déjà que se trouvent G-Loc, Shadow Dancers et Super Monaco Grand Prix. En dehors de Shadow Dancers, les deux autres titres paraissent très complexes à adapter, mais nous verrons bien d'ici quelques mois...

US GOLD ET CAPCOM

Encore US Gold, et encore des adaptations de jeux d'arcade. Chez Capcom cette fois-ci, la compagnie anglaise vient d'acheter les droits de Final Fight, la suite de Street Fighter, et de Mercs, un commando pas mal fait mais sans grande originalité.

SALON DE LA MICRO: BRAVO UBI!

Ubi Soft était le seul éditeur présent au Salon de la Micro et présentant des nouveautés. Bravo à eux, grâce à qui les visiteurs pouvaient découvrir Speedball 2, Teenage Ninja Mutant Turtles, Secret Of The Monkey Island, Nightshift, Narco-Police, Ninja Remix, Dino Wars et j'en oublie.

Le stand Ubi édition était également un lieu d'intérêt pour tous,

avec Jupiter Masterdrive, Pick', N Pile et d'autres. Enfin, une animation d'arts martiaux était organisée à l'occasion de la sortie des tortues ninjas.

Sur notre stand, nous avons offert 4 Megadrive, 4 Coregrafx, 2 lecteur CD, une chaîne Hi-Fi et une Neo-Geo qui a déchaîné les passions! On y découvrait aussi des previews sur grand écran, dont la plus remarquée fut Agony, le nouveau jeu de l'équipe Art & Magic, qui ont fait Unreal pour Ubi Soft, et travaillent sur ce projet pour Psygnosis.









LES KIDS SUIVENT LES BALLS

Wizkid est le nom de la suite de Wizball. Le jeu sortira l'année prochaine, et devrait être aussi jouable et aussi original que le premier du nom. Un hit en perspective, certainement.

MICROPROSE A L'AN 2000

Gunship 2000 est la suite de Gunship. Etonnant, non? L'hélicoptère sera quelque peu amélioré, et le jeu comportera des scénarios plus actuels, en rapport avec la lutte contre les empires de la drogue... Le jeu est prévu pour PC l'année prochaine, avec des adestations. des adaptations Amiga et ST pour plus tard.

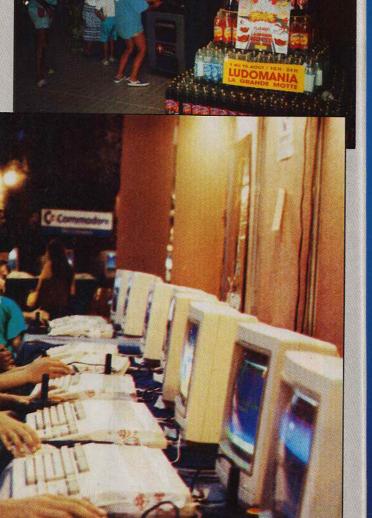


CORPORATION 2

C'est annoncé! La suite de Corporation sortira très certainement en septembre, sur Amiga et ST. Bonne nouvelle, puisque le premier jeu était déjà excellent. Parmi les nouveautés, on parle d'effets de transparence particulièrement saisissants!

LUDOMANIA: ÇA MARCHE! Du 1er au 15 août, vous étiez nombreux cet été à affluer à

Ludomania, le premier salon de jeux vidéo ayant lieu à la Grande-Motte, et où étaient présents Titus et Commodore. De nombreux ordinateurs et des bornes d'arcade ont permis à tous les visiteurs de se détendre et de découvrir de nombreux jeux. Cette initiative a connu un tel succès que les organisateurs comptent bien recommencer, mais avec une formule plus longue et visant encore plus de personnes. Plus de détails





Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

grande ingéniosité, simple et génial. Avec PIPE MANIA, vos réflexes sont mis à

nésitation et vous serez nové dans un céan de liquide gluant

PIPE MANIA est un jeu d'arcade si captivant que celui qui y touche ne

Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST! ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale.

Retrouvez le célèbre barbare et la arcade héroique. Après avoir luré vengeance, vous partez affronter le sorc Drax dans son domaine préhistorique. Mais la route sera longue, dangereuse et... parsemée de monstres terrifiants: Larves Géantes, Gnomes de Cave, Bêtes

Plus la peine de présenter TITAN. Retrouvez ,dans sa version intégrale, le plus fantastique

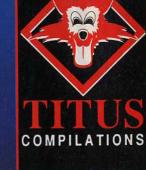
casse-briques jamais créé! La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité Commencez à y jouer... vous ne pourre

















28 Ter Avenue de Versailles 93200-GAGNY, TFL; (1) 43 32 10 92

Voici la liste des nouveautés en téléchargement sur notre serveur. En plus de ces jeux ou démos de jeux, vous trouverez également en téléchargement les meilleures démos que nous avons reçues pour notre incroyable Concours Démos. A ce propos, les gagnants de lots sont priés de ne pas s'impatienter...

On s'occupe d'eux!

Pour ceux qui n'ont pas encore de quoi télécharger sur notre fabuleux 3615 GEN4, vous trouverez au bas de cette page un coupon permettant de commander soit le soft uniquement, soit le câble de téléchargement et le soft! Attention, le téléchargement ne fonctionne que sur ST actuellement. Les versions Amiga et PC sont en développement.



ATOMIC ROBOKID / ACTIVISION

Ce jeu, testé dans notre précédent numéro, ne nous avait pas trop impressionné. Cependant, les fans de shoot'em'up pourraient bien l'apprécier, alors, avant de l'acheter les yeux fermés, testez donc cette démo, qui est totalement jouable et comporte l'ensemble du niveau 1. Vous y jouez le rôle du Robokid, et devez détruire tous les ennemis. De temps à autre, vous collectez de nouvelles armes, qui viennent s'ajouter à votre liste en bas de l'écran. Pour changer d'arme, pressez la barre espace ou le bouton feu pendant quelques secondes! Attention, ce jeu est difficile! Bonne chance.

CHRONICLES OF OMEGA / ARC

Voici un nouveau jeu de plates-formes, ce dernier étant un peu dans le genre de Mario Bros. Spécialement programmé pour ST-E (il marche cependant sur un ST classique). C'est le genre de jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un magicien devant tuer des monstres pour récupérer de l'argent, afin d'acheter un meilleur équipement pour tuer de plus gros monstres et... Bref, un jeu assez classique, avec sur ST-E un meilleur son et de plus beaux graphismes. Cette démo n'est que le premier niveau de ce jeu qui en compte beaucoup plus!





ATARI WORLD: 590 F BOUCLEZ VOS VALISES!



STARTER PACK: la valisette contenant tous les produits indispensables pour découvrir et aller loin, très loin dans l'univers Atari. Jugez-en plutôt:

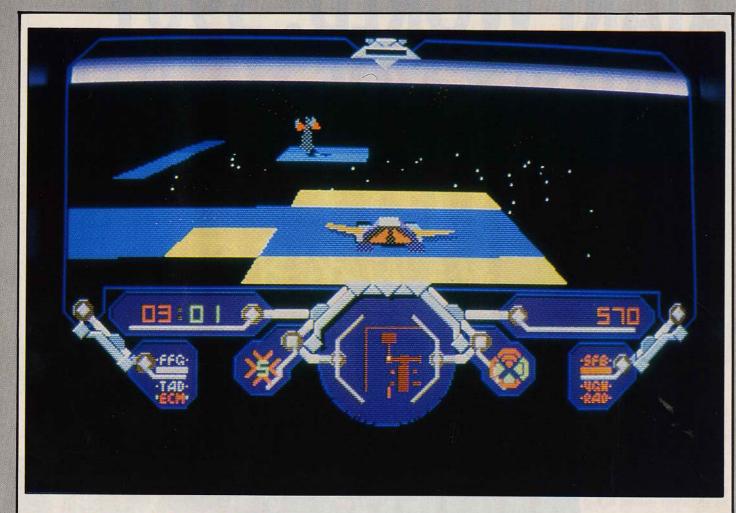
- BIEN DÉBUTER : véritable best-seller, l'ouvrage idéal pour acquérir facilement les notions de bases.
- TEXTOMAT (traitement de texte), DATAMAT (gestion de fichiers) et CALCOMAT (tableur graphique) : trois logiciels de bureautique performants pour améliorer sa productivité.
- AUTOFORMATION AUX LANGAGES BASIC : le livre et la disquette, une méthode d'apprentissage efficace à la programmation en GFA BASIC, OMIKRON et STOS.
- LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX : trucs, astuces, et solutions bien souvent inédites vous sont proposés sur les derniers hits.
- LA DISQUETTE DES MEILLEURS LOGICIELS DE GRAPHISMES ET DE SONS DU DOMAINE PUBLIC.

Pour 590 F, offrez-vous le tour du monde ATARI en 1ère classe à prix charter.

☐ Je désire recevoir le STARTER PACK ci-joint mon règlement de 590 F par :	
□ mandat □ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION	Adresse
□ carte bleue	Ville
date d'expiration	Code postal
Date	Signature
FDITIONS MICH	RO APPLICATION

COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT

VELLDONE



SIMULCRA / MICROSTYLE

Simulcra vient seulement de sortir, et cet excellent jeu que nous avons testé, il y a maintenant quelques numéros, mérite vraiment l'attention du public. Du coup, nous vous proposons cette démo qui vous propose un niveau jouable du jeu. Un niveau dans Simulcra, c'est tout de même assez long pour vous donner une idée du jeu, et vous amuser un bon bout de temps. Je rappelle qu'il-s'agit d'un jeu en 3D, mélange de Virus et de Battlezone. C'est très bien fait (les auteurs en sont Graftgold, à qui l'ont doit Rainbow Islands ou Off-Road Racer), la difficulté est bien dosée, bref, c'est amusant. Le but est de détruire les barrières rouges de chaque niveau, et pour ce faire, détruire tous les générateurs!

Au niveau des déplacements, gauche et droite font aller à gauche et à droite. Le joystick vers l'avant permet d'accélérer. Vers l'arrière, il permet de vous faire aller vers l'arrière si vos ailes sont rentrées, ou de décoller si les ailes sont sorties et que votre vitesse est suffisante. Une fois en l'air, cela vous permet de monter! Le bouton de feu permet de tirer vos lasers, ou un missile, si vous en avez, en laissant appuyer longtemps.

F1 permet d'avoir une carte sur le tableau de bord, à condition d'avoir ramassé le module correspondant auparavant. F2 vous donne la carte générale de la région. F3 active l'ECM, qui détecte les ennemis. F4 permet de rentrer ou de sortir vos ailes. F5 permet de décoller ou d'avoir de nouvelles ailes (vous perdez alors un peu de vos écrans en échange).

HARDBALL / ACCOLADE

Alors là, nous faisons très, très fort, en vous proposant non pas une démo, mais le jeu complet Hardball. Eh oui, si vous aimez le base-ball, vous apprendrez avec plaisir que ce jeu est l'un des meilleurs du genre, et que nous vous le proposons dans son intégralité. Impossible d'en télécharger le package, mais un manuel en fichier texte est téléchargeable pour obtenir les règles complètes, trop importantes pour tenir ici. Que dire d'autre, si ce n'est que nous essaierons le plus souvent possible de vous proposer ainsi d'anciens jeux, mais qui restent bons aujourd'hui. C'est le cas de Hardball, qui vous fera même découvrir l'intérêt du base-ball si vous n'en avez pas encore saisi les règles.





NOUVEAU! ALLCOPY SYSTEM COPIE TOUT SUR AMIGA

Enfin un systeme 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.

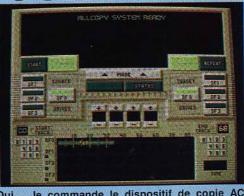
L'équipement fonctionne comme si la copie était faite avec deux unités de disque, d'une disquette sur l'autre. ACS (AllCopy System) ignore les systèmes de codage les plus sophistiqués destinés à entraver le copiage de sécurité. ACS accepte tous les formats.

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 oû? 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.

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:		

NOTE

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.



HI-TEC INVENTIONS

PL 65 SF-33721 TAMPERE FINLANDE

SAPRISTI!

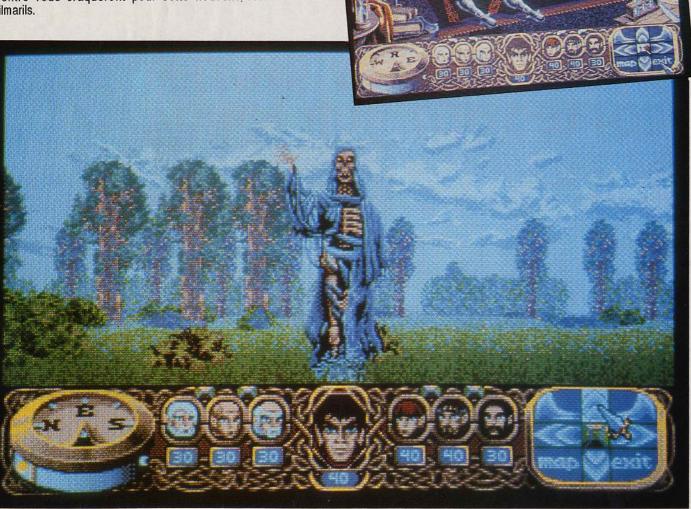
CELICA GT4 RALLY / GREMLIN

A nouveau une démo jouable qui vous entraîne, au volant de votre bolide, sur 2 des circuits de Celica GT4 Rally, testé dans ce même numéro. Mélangeant sprites et 3D, Celica GT4 Rally est une simulation de rallye comme il n'en existait pas auparavant, ce qui risque fort de plaire à tous les amoureux de courses automobiles.



CRYSTALS OF ARBOREA / SILMARILS

Attention, voici la seule démo non jouable de ce mois-ci. Il s'agit d'un slide-show présentant diverses pages écrans de cet excellent jeu de stratégie testé dans ce numéro. A la vue de la qualité graphique des écrans du jeu, je suis sûr que la plupart d'entre vous craqueront pour cette nouvelle réalisation de Silmarils.





BIDOUILLE TECHNIQUE

JOUEZ EN RÉSEAU!

Devant l'abondance des questions des lecteurs sur les liaisons série, nous vous proposons aujourd'hui un article exclusivement sur ce sujet. En effet, combien d'utilisateurs utilisent cette interface, alors qu'elle existe sur la quasi-totalité des micro-ordinateurs? A notre connaissance, il n'y a vraiment que les compatibles PC qui l'emploient, et ce, grâce aux souris. C'est vraiment dommage, puisqu'elle offre de nombreuses autres possibilités, dont la plus intéressante, le NULL-MODEM.

Cette liaison un peu particulière permet de relier deux ordinateurs entre eux, afin de les faire communiquer. Le principe est simple, puisqu'il suffit de faire croire à chaque micro qu'il est relié à un modem (modulateur/démodulateur, interface destinée à brancher un ordinateur sur le réseau téléphonique). En fait, seul un câble est nécessaire, qui porte le nom de NULL-MODEM, puisqu'il simule deux modems reliés.

C'est grâce à lui que vous pourrez passer de longues heures à jouer contre un concurrent, avec des logiciels comme "Flight Simulator", qui offrent des modes "multijoueurs" !

au modem l'ordre d'appel (générer une porteuse).

- Clear To Send, Prêt A Emettre. Le modem répond à la demande RTS, il est prêt.

- DataSet Ready, Poste de Données Prêt. Le modem est prêt, ce signal est actif à la mise sous tension du périphérique.

Data Terminal Ready, Terminal de Données Prêt. L'ordinateur est prêt, et comme pour le DSR, ce signal est actif à la mise

- Data Carrier Detect, Détection de Porteuse. Le modem a reçu une porteuse, donc le signal émit par son correspondant.

Ring Indicator, Indicateur d'Appel. Le MODEM est appelé (le téléphone sonne...).

PROBLEMES

En fait, le point noir de cette liaison réside dans la difficulté de Les LIAISONS se procurer un câble adapté aux deux appareils. La normalisation étant très floue, voire inexistante, il n'y a pas un unique complète, et l'autre minimale. Pour celle-ci, c'est à vous de veiller, connecteur! Pour s'en rendre compte, il suffit de regarder l'arrière au bon déroulement des opérations, donc de mettre le d'un compatible PC. Sur les anciens modèles, les XT, le destinataire en réception avant de commencer la transmission. connecteur était du type SUB-D 25 (25 broches), alors qu'aujourd'hui, les AT sont équipés de connecteurs SUB-D 9, qui n'ont plus que 9 broches.

Puisque les bits sont transmis à la suite, une liaison série devrait comporter seulement deux fils, celui de transmission et la masse. Cependant, pour contrôler le bon déroulement de la communication, une voie de retour a été prévue, ainsi que divers signaux annexes.

Voici les principaux signaux utilisés (définis dans la recommandation V24 du CCITT) avec les positions sur les connecteurs 9 et 25 broches:

Nom	Sens	Fonction	SUB25	SUB9
FG	Della	Frame Ground	1	
			1	1
SG	-	Signal Ground	7	5
TxD	>	Transmit Data	2	3
RxD	<	Receive Data	3	2
RTS (DPE)	>	Request To Send	4	7
CTS (PAE)	<	Clear To Send	5	8
DSR (PDP)	<	DataSet Ready	6	6
DTR (TPD)	>.	Data Terminal Ready	20	4
DCD (DP)	<	Data Carrier Detect	8	
RI (IA)	<	Ring Indicator	22	9
< du périphé Signification:	teur ver rique ve	rs le périphérique ers l'ordinateur asse du châssis.		

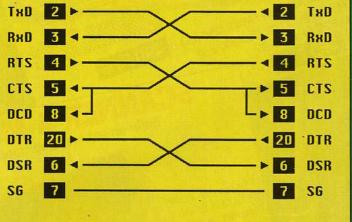
Signal Ground. Masse électrique (ou retour commun).

Transmit Data. Emission des données.

Receive Data, Réception des données.

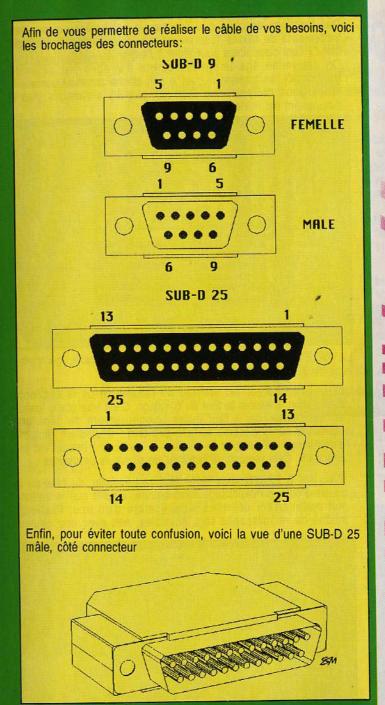
Deux liaisons NULL-MODEM peuvent être réalisées, Vune

Cable Null-Modem complet



Cable Null-Modem Minimum

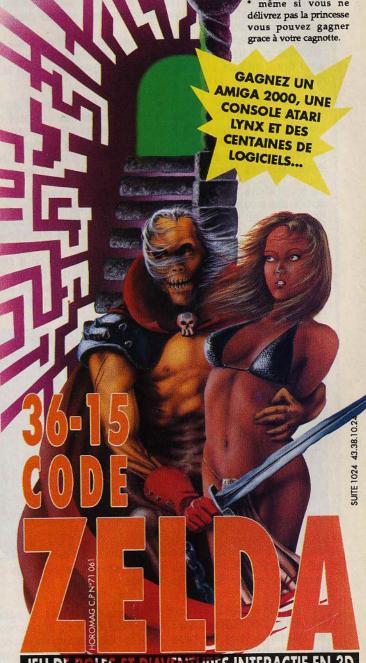




LISTE DE JEUX UTILISABLES EN RÉSEAU

-Days Of Thunder -Falcon -Flight Of The Intruder -Flight Simulator -Hard Drivin'2 -Populous -Powermonger -Stunt Car

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



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

		Prénom
~	Adresse	

DISNEY ANIMATION STUDIO

Que tous ceux qui n'ont pas vu Blanche-Neige et les 7 nains ou imité Donald se lèvent!

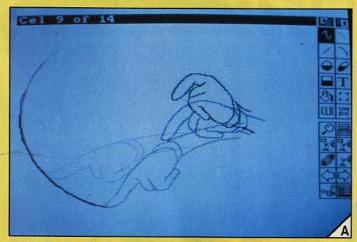
C'est bon, rasseyez-vous, Walt Disney vous offre maintenant tout son savoir-faire pour créer vos propres dessins animés sur Amiga. DISNEY ANIMATION STUDIO est un logiciel tout à fait original en son genre, qui reprend les techniques d'animations traditionnelles utilisées depuis de nombreuses années dans ses studios d'animation.

L'arrivée des packages complets en version PAL et française est attendue pour très, très, bientôt, incessamment sous peu (c'est vous dire!), mais en voici quand même un apéritif pour vous faire

Animation Studio peut tourner sur n'importe quel Amiga disposant d'un minimum de 512 Ko de mémoire. Le logiciel est composé de trois modules représentant les trois étapes principales dans la création d'une animation. Le premier est destiné au dessin, le second à la mise en place des séquences d'images et des déclenchements sonores, et le troisième à la mise en couleur.

Le secret d'une bonne animation réside en grande partie dans la fluidité des mouvements. Les animateurs tracent les contours d'un personnage sur des feuilles de calque qu'ils superposent au fur et à mesure, et profitent ainsi du repaire des images précédentes pour dessiner la suivante.

Le PENCIL TEST reprend la même logique. Quand on a créé une image, on passe à l'image suivante à l'aide des flèches du clavier. L'image précédente s'affiche maintenant en gris. On peut visualiser jusqu'à 4 images antérieures, qui seront affichées dans un gris de plus en plus clair.



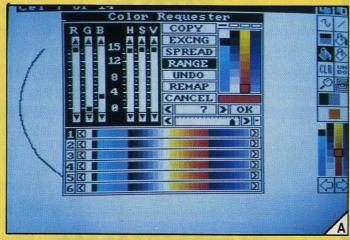
LE PENCIL TEST: on peut voir les images précédentes par transparence pour dessiner la suivante.

Pour faciliter le dessin, on peut choisir plusieurs modes de traits. des droites, des courbes, des formes géométriques... et pourquoi pas rajouter du texte. On trouve aussi un remplissage, une loupe, et un découpage de brosses. On sélectionne ces outils dans une rangée verticale d'icônes situées à droite de l'écran. D'autres fonctions permettent de modifier l'emplacement d'une image, d'en effacer, d'en insérer d'autres...

L'EXPOSURE SHEET permet de gérer sous forme de script le déroulement chronologique des images. On peut également y rajouter des séquences musicales ou des sons synchros, car le logiciel peut relire les fichiers au format SMUS. Une petite place est également prévue pour inscrire des repères de dialogues ou des commentaires

Des fonctions de base que l'on trouve habituellement sur des traitements de textes (comme couper/coller, déplacement de bloc...) sont disponibles pour aider à l'édition du script.

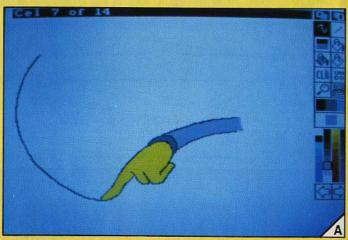
On détermine également le nombre d'images par seconde (jusqu'à 30), en fonction duquel le soft affiche automatiquement le temps global de l'animation. Bien sûr, plus il y a d'images, plus le mouvement est fluide!



LA PALETTE: on organise les couleurs de la palette, qui peut avoir de 2 à 32 couleurs.

Quand l'animateur est satisfait de l'ensemble de la séquence d'animation, il envoie le tout au coloriage. C'est une étape longue et fastidieuse, car il faut éviter soigneusement de déborder, conserver sur une même surface une teinte strictement identique d'une image à l'autre, et le nombre de surfaces à remplir est très important. Cela représente le travail de plusieurs personnes.

Avec INK & PAINT, vous faites tout ca tranquille, du bout de la souris. Pour un remplissage sans bavure, il suffit que la surface soit parfaitement délimitée sans l'ombre d'un trou. Plusieurs modes de remplissages sont possibles, soit avec une couleur



INK& PAINT: dans le module de coloriage on remplit les surfaces avec des aplats de couleur.

unie, soit avec une trame.

C'est aussi dans ce module que l'on 'habille' l'animation en important une image de fond sur laquelle évoluera le personnage animé. On merge ensuite le fond et le personnage avec la fonction "Frisket" qui s'apparente au "Stencil" de DPaintIII

DISNEY ANIMATION STUDIO est un logiciel très simple d'emploi, qui reprend quelque peu l'interface utilisateur de DPaint III. Si vous avez l'imagination débordante, un minimum de dons pour le dessin, et une connaissance dans la décomposition du mouvement, c'est un outil idéal pour matérialiser vos idées en couleur et en musique.



DIGITAL ACCESS

Ouvert de 9h30à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 4

Warlock Quest

Action Service

Tie Break

Italy 90-Winners ..

Rainbow Island

Tintin sur la Lune

Double Dragon II ...

Bridge Simulator

Scrabble de Luxe

Les COMPILS

Les Aventuriers

Les Justiciers I

Edition One ...

La Collection

Budokan

Italy 90 Winners Tintin sur la l'une

Les Justiciers II

Monde des Merveilles

T.N.T. (Hits Tengen)

12 ieux fantastiques

La Secte Noir .

Heavy Metal ...

Sim City

Escape from the Planet ...

Wanted Spidertronic

CONSOLES NEC

Coregrafx+1 jeux	1290 Frs
Coregrafx+CD Rom + 1 jeu	_ 3990 Frs
Supergrafx+1 jeu	1990 Frs
CD Rom unit	2990 Frs
Turbo Express GT	prix N.C.

Pour tout achat d'une Console NEC+2 jeux en cadeau une Boite de rangemen

Adaptateur 2 joueurs	199 Fr
Adaptateur 3 joueurs	249 Fr
Adaptateur 5 joueurs	299 Fr
CD Rom system card	. 349 Fr
Adaptateur SGX/CD	. 399 Fr
Joypad Nec	299 Fr
Joypad Nec+adaptateur 2 j	349 Fr
Joystick BX 149, Joystick HORI .	199 Fr
Joystick XE-1 Pro	850 Fr
Boite de rangement 15 jeux Ne	
Doute do rangoment to Joan tro	-

Les NOUVEAUTÉS à 349 Frs

Ninja Spirit Afterburner II Power league Baseball III
W-Ring
Operation Wolf
Momo Show Final Blaster Rabio Lepus Special F-1 Circus Devil Crush Super Star Soldier Super Volleyball

Les HITS à 399 Frs

F-1 Triple Battle Ninja Warrior
Cyber Core
Strange Zone
Heavy Unit
Mister Heli
Son Son 2
Ordyne
Bloody Wolf
Chase HQ **World Court Tennis** PC Kid Psycho Chaser Rastan Saga II Image Fight HellExplorer New Zealand Story Splatter House

Les CLASSIQUES à 299 Frs

World Beach Volley

Jeux CD ROM à 449 Frs

CD Ultra Space Story CD Side Arms **CD Altered Beast** CD Death Bringer CD Final Zone II CD Golden Axe

DIGITAL ACCESS

est une marque

Super Spy

CD Super Darius CD Shangai 2 CD Wonderboy II et III

Jeux SUPER GFX à 449 Frs

SG Strider SG Darius Plus SG Ghoulst 'n' Ghosts SG Grand Zork

CONSOLES SEGA

•	Master Contam	749 Frs
	Master System Plus	1149 Frs
	Megadrive Fr.+ Altered Beast	1890 Frs

Jeux MASTER SYSTEM

99 Fr
295 Fr
329 Fr
399 Fr
329 Fi
329 Fr
295 Fr
329 F
320 F

L.... MECADDIVE

JEUX MEGADKIYE	
Alex Kid	299 Fi
BaseBall	
BasketBall	
Forgotten World	369 Fi
Ghostbusters	369 F
Ghoulst'n'Ghosts	449 F
Golden Axe	349 F
Golf	349 F
Last Battle	369 F
Mystic Defender	369 F
Moonwalker	369 F
Rambo III	299 F
Space Harrier II	
Super Hang On	369 F
Super Shinobi	369 F
Super ThunderBlade	369 F
Thunder Force II	369 F
Truxton	369 F
World Cup Soccer	299 F
Zoom	299 F

CONSOLE NEO-GEO

Console NEO-GEO _____3490 Frs Jeux NEO-GEO 1890 Frs

Nam 1975 Magician Lord Riding Hero BaseBall Stars Top Player Golf

Nouveautés NEO-GEO 2000 Frs Cyber lip

Pour toutes les autres consoles

Shadow Warriors	
Killing Games Show	229 Frs
Matrix Marauder	229 Frs
Italy 90-Winners	225 Frs
Shadow of the Beast II	329 Frs
Legend Of Faerghail	269 Frs
Lost Patrol	229 Frs
F-29 Retaliator	
Rainbow Island	225 Frs
Operation Stealth	269 Frs
Maupiti Island	249 Frs
Fire & Forget II	

Les COMPILS	
Les Aventuriers	275 Fr
Les Justiciers II	225 Fr
Monde des Merveilles	239 Fr
Edition One	235 Fr
Les Vainqueurs	275 Fr

Wanted Spidertronic Operation Jupiter Action Service

	Shadow Warriors	
	Italy 90-Winners	175
ĕ	Shadow of the Beast	225
8	Legend Of Faerghail	2751
	F-29 Retaliator	229
	Rainbow Island	175
	Operation Stealth	279
	Maupiti Island	269
	Fire & Forget II	249
	Venus	179
	BSS J.Sevmour	229
	Tie Break	229
	Midnight Resistance	229
	Gold of the Aztecs	199
	Beach Volley	200
	Indiana Jones Adventure	229
	Dragon Breath	279
	Sim City	279
	Drakhen	239
	Double Dragon II	175
	Kick Off II	229
	Los COMBILC	

Les Aventuriers	225 F
Les Justiciers I	229 F
Les Justiciers II	229 F
Monde des Merveilles	
Edition One	Account the second
Les Vainqueurs	
Heroes	275 F
T.N.T. (Hits Tengen)	279 F
Greatest Collection	190 F

Macadam Bumper Turbo GT

Pour la première fois à Marseille la NED-GED en démonstration Venez la décourir sans tarder ...

PROMOS MICRO

AMIGA

CHOUNT FIGHTUID monnemoniacomon	414	200
Killing Games Show	229	Frs
Matrix Marauder		
Italy 90-Winners	225	Frs
Shadow of the Beast II	329	Frs
Legend Of Faerghail		
Lost Patrol		
F-29 Retaliator	229	Frs
Rainbow Island	225	Frs
Operation Stealth	269	Frs
Maupiti Island		
Fire & Fornet II	229	

es COMPILS	
es Aventuriers	275 Frs
es Justiciers II	225 Frs
Aonde des Merveilles	239 Frs
dition One	235 Frs
es Vainqueurs	275 Frs

SUPER PROMOS à 69 Frs

Captain Blood

ATARI

Shadow Warriors	179 Fr
Italy 90-Winners	175 Fr:
Shadow of the Beast	225 Fr
Legend Of Faerghail	275 Fr
F-29 Retaliator	229 Fr
Rainbow Island	175 Fr
Operation Stealth	279 Fr
Maupiti Island	269 Fr
Fire & Forget II	249 Fr
Venus	179 Fr
BSS J.Seymour	229 Fr
Tie Break	229 Fr
Midnight Resistance	229 Fr
Gold of the Aztecs	199 Fr
Beach Volley	200 Fr
Indiana Jones Adventure	229 Fr
Dragon Breath	279 Fr
Sim City	279 Fr
Drakhen	239 Fr
Double Dragon II	175 Fr
Kick Off II	229 F
THOIL OIL I	

Les COMPILS

Les Aventuriers	225 Frs
Les Justiciers I	
Les Justiciers II	
Monde des Merveilles	
Edition One	
Les Vainqueurs	
Heroes	
T.N.T. (Hits Tengen)	
T.I. I. It it's forigotif summing	400 F

SUPER PROMOS à 69 Frs Captain Blood

185 Frs 185 Frs Double Dragon II .. 225 Frs 229 Frs Fire & Forget II .. Legend of Faerghail Drakhen 275 Frs AMSTRAD CPC . 95/135 Frs

MATERIELS

JOYSTICKS

. 89/139 Frs

89/139 Frs

. 99/179 Frs

119/169 Frs

95/145 Frs

89/139 Frs

89/139 Frs

129/179 Frs

139/189 Frs

119/189 Frs 109/189 Frs

109/189 Frs

ND/169 Frs

ND/139 Frs

ND/135 Frs

125/175 Frs

125/175 Frs

. 125/175 Frs

125/225 Frs

145/195 Frs

145/245 Frs

139/189 Frs

139/189 Fr

115/165 Frs

225 Frs

239 Frs

ATAILAICA	
JY2 Amsoft	99 Frs
SpeedKing Konix	
Phaser one+une montre	149 Frs
Zipstick Superpro autofire	
Zipstick Superpro std	
Control Stick	
Captain Grant	
Turbo Blaster	99 Frs
Quick Gun Turbo pro	
Quick Gun Turbo profi	
QuickGun Turbo VI	119 Frs
QuickGun Turbo III	139 Frs
Turbo Junior	69 Frs
Wico Ergostick	220 Frs
Wico The Boss	169 Frs

SOURIS et TAPIS

Turbo Mouse IBM Luxe	450 Frs
Turbo Mouse AMIGA	350 Frs
Turbo Mouse ATARI	319 Frs
Souris PILOT PC	490 Frs
Souris PILOT ATARI	365 Frs
TrackBall ANKO ATARI	439 Frs
TrackBall ANKO AMIGA	. 469 Frs
Tapis Mouse Mat gris/bleu	50 Frs

DITERU	
Cordon doubleur joystick	. 55 Frs
Prolongateur ATARI	35 Frs
Boite de rangement 3,5- 40 dk	. 69 Frs
Boite de rangement 3,5-80 dk	. 79 Frs
Roite de rangement 5 4-50 dk	79 Frs

DISQUETTES VIERGES

Diddoning intro-
3*1/2 Neutres DF/DD (les 10) 39 Frs
Konica 3"1/2 MF-2DD (les 10) 99 Frs
Konica 5*1/4 MD-1D (les 10) 79 Frs
Sony 3"1/2 MFD2-DD (les 10) 119 Frs
Pack Sony 20 MFD2-DD+boite 239 Frs
3"-DF PC Land (les 10) 289 Frs



IBM et COMPATIBLES

Commander les nouveautés au 91.81.26.44

> Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titles	Aotte Maciline	1.11
N SHEELEN THE STREET		
SHOOTING STREET		
Participation aux frais de port : (Etrar - 20 Frs Accessoire, consommable, 6 - 20 Frs Frais contre remboursement	0 Frs Matériels	

- Frais de port gratuit pour les Logiciels FRANCE & C.E.E.

DISK	CASSETTE	Total:
n ·		

Réglement : Chèque Bancaire C.C.P. Mandat lettre

Code Po	ostal:		1	√° Té	l. :	
CE		سا		11	ıl	111
PARMENT PARCARTES EANEARES	Date d'expir	ation :	/	Signa	ature:	

DELUXE PAINT ST

Pour le plus grand plaisir des Ataristes amateurs ou professionnels de l'image, Electronic Art vient de porter Deluxe Paint sur ST. Ce logiciel de dessin 2D et d'animation en pseudo 3D avait su faire l'unanimité des graphistes de tous bords sur l'Amiga. Complètement remanié pour l'occasion, notamment au niveau de l'interface utilisateur, il a conservé la philosophie de son aîné. De nouvelles fonctions viennent encore augmenter ses performances, principalement dans la partie animation. DeluxePaint apporte surtout de nouvelles méthodes de travail, et de nouvelles possibilités, à ce qui était disponible jusqu'à présent sur ST.

DPaint ST travaille en 16 couleurs parmi 512 sur ST, STF ou Méga, et 16 parmi 4096 sur STE ou TT. Il reconnaît les formats images IFF, PC1, PI1 et NEO, ce qui vous permet de récupérer vos anciens dessins réalisés sur d'autres logiciels ST Degas, Neochrome...), ou même d'échanger des fichiers images avec l'Amiga.

lci pas de menus déroulants, tout se gère par icônes dans la page principale. Un clic gauche sur l'une d'elles active la fonction choisie, et un clic droit ouvre un sous-menu permettant son paramétrage. Une fois la sélection effectuée, la barre d'icônes peut s'escamoter pour profiter de la totalité de la page, le tout de facon extrêmement rapide, ces manipulations devenant instinctives au bout de quelques heures, d'autant que toutes les commandes ont un raccourci clavier.

LE DESSIN

Le clic gauche permet de dessiner avec la couleur sélectionnée, et le clic droit avec la couleur de fond, donc d'effacer.

On peut choisir différents modes de tracé: libre, droite, arc, cercle, ellipse et rectangle. Chacun possède ses propres caractéristiques, trait plein ou pointillé, forme pleine, etc. La diversité des combinaisons possibles permet de trouver un tracé adapté aux besoins du moment, esquisse, retouche, finition... On trouve aussi un aérographe, dont les couleurs diffusées, la taille et le taux de diffusion sont réglables, et où l'on peut utiliser n'importe quel pinceau ou brosse.

La brosse peut être utilisée comme un pinceau ordinaire, dans l'un des neuf modes disponibles. Ils permettent d'agir de différentes manières sur les couleurs de l'image de fond situées sous le passage de la brosse: dispersion des pixels, changement de couleurs, transposition de Range...

Quoi d'autre encore? Un Grid pour espacer régulièrement un pinceau, une brosse ou du texte, paramétrables en largeur (x) et en hauteur (y). Pour entrer du texte, on peut choisir n'importe quelle fonte au format DFT, ou créer sa propre fonte.

La fonction "Miroir" permet quant à elle de repositionner une brosse et son "reflet" symétriquement par rapport à un axe paramétrable.

LES COULEURS

La palette propose de nombreuses fonctions pour l'organisation des couleurs. "Spread" permet d'obtenir un dégradé d'une couleur donnée à une autre. Le "Range" représente la fourchette des couleurs qui seront actives dans le cyclage. Le sens et la vitesse



de défilement des couleurs sont réglables. Le Range est aussi utilisé dans le mode de remplissage dégradé. Chaque palette peut avoir 4 Range différents.

D'autres fonctions permettent de copier ou d'intervertir des couleurs. On peut aussi visualiser les couleurs utilisées dans l'image, et donc celles restant disponibles.

Le remplissage d'une surface offre de multiples possibilités de textures. L'estompage du dégradé définit dans la palette est réglable. L'angle d'affichage est variable, et peut même épouser les contours de la surface à emplir.

Autre fonction très pratique, le "Stencil". Il s'agit d'un genre de filtre, qui permet de protéger certaines couleurs pour éviter de les recouvrir. Il peut agir indépendamment sur les couleurs de premier plan ou de fond.

L'ANIMATION

L'une des principales formes d'animation de DPaint ST consiste à animer une brosse sur une image de fond fixe.

L'animation d'une brosse est d'une simplicité enfantine. Après avoir déterminé le nombre d'images désirées, on indique le point de départ et le point d'arrivée de la brosse. Le logiciel calcule alors automatiquement les positions intermédiaires. La pseudo 3D est obtenue en jouant sur les paramètres de profondeur de l'axe z: plus la brosse s'éloigne, plus sa taille diminue.

Aux déplacement linéaires viennent s'ajouter des possibilités de rotation autour des 3 axes x, y et z.

Ces fonctions d'animations sont extrêmement puissantes et rapides. La gestion des points de départ et d'arrivée, directement à la souris sur l'écran, permettent des déplacements très précis.

DELUXEPAINT ST apparaît dès à présent comme le meilleur logiciel de ce type sur ST. L'assimilation des fonctions de base ne pose aucun problème majeur, même pour un débutant. La combinaison de ces fonctions offre des possibilités de création quasi-illimitées. Chacun pourra y trouver sa propre méthode de travail. Les applications sont nombreuses, tant pour l'amateur que pour le professionnel: création de sprites, animations de logo, images fixes, habillages en tout genre pour la vidéo, etc.

Enfin, l'aspect très convivial de l'interface utilisateur permet de se concentrer sur la création pure, sans être contraint par des manipulations lourdes.

GAMEIS

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

NOEL90

TORTUES NINJA

Atari ST 249 F

Amiga 249 F

CPC disque 149 F

1 MANETTE DE JEU GRATUITE POUR TOUT ACHAT DE 3 JEUX MICRO.

CONSOLES SEGA

MASTER SYSTEM + 1 jeu + 2 manettes 690 F

MASTER SYSTEM PLUS

+ 2 jeux + 2 manettes + le pistolet 990 F

CONSOLES NINTENDO

GAME BOY portable

+ 1 jeu + écouteurs + câble video-link

590 F

CONSOLE BASE

+ 2 manettes 690 F

ACTION SET

+ 2 ieux + 2 manettes

+ le pistolet

990 F

SEGA MEGADRIVE 16 bits Console + 1 jeu

+ 1 manette

1790 F

ADAPTATEUR POWERBASE

permet d'utiliser les jeux

de la console MASTER SYSTEM

329 F

CAGNES-SUR-MER

67, bd du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU

Centre commercial Tél. 78627030

ST-QUENTIN-YVELINES

Centre commercial Tél. 3057 1343

VELIZY 2

Centre commercial Tél. 3465 1881

PARLY 2

Centre commercial Tél. 3955 1920

A Baraiela





Fnac Logiciels, vous connaissez? Il est certain que la grande majorité d'entre vous repondrait par la négative ou penserait qu'il ne s'agit ni plus ni moins que le nom donné à l'espace réservé à la micro-informatique dans toutes les Fnac traditionnelles. En fait, il en est tout autrement et Fnac Logiciel est un concept complètement indépendante géographiquement du réseau principal Fnac dont l'initiative revient aux responsables de la filiale Fnac Service, spécialisée dans la photo.

principal Fnac dont l'initiative revient aux responsables de la filiale Fnac Service, spécialisée dans la photo.

Fnac Logiciels reprend d'ailleurs les mêmes principes que cette dernière en matière de distribution et de services offerts à la clientèle. En effet, pour assoir son succès dans le domaine de la photo, Fnac Service a developpé un réseau de distribution national constitués d'environ une centaine de magasins. Et c'est bien là le propre des Fnac Service, ouvrir des magasins dits de proximité (n'excédant pas 50 m2 de superficie), tous basés sur le même concept (homogénéité au niveau du visuel), permettant aux consommateurs de bénéficier près de chez eux des prestations de la Fnac en terme de conseil, de service et d'acceuil. Cette expérience donnant d'excellents résultats, la Fnac à donc décidé de mener une opération similaire au niveau de la distribution de logiciels, secteur dans lequel beaucoup, pour ne pas dire tout, reste à faire.

C'est ainsi qu'un premier point de vente s'est ouvert en septembre 89, 6 boulevard de Sébastopol à Paris, animé par deux personnes, puis un second dans le tout nouveau centre commercial de Bercy comptant trois personnes en avril 90. Ces deux magasins vont permettent aux responsables de l'opération, via la clientèle, de receuillir de nombreuses informations afin de confectionner ce que l'on pourrait appeler un "service à la carte" en matière de distribution de logiciel.

Ces points de vente offrent déjà par rapport à leurs concurrents certains avantages, le plus remarquable étant la possibilité de

bénéficier d'une démonstration d'un jeu ou de tester toutes les dernières nouveautés et les logiciels composant la sélection Fnac. En ce qui concerne les consoles, cela va encore plus loin puisqu'il est possible d'essayer n'importe quel logiciel, quel qu'il soit, avant d'acheter. En plus de ce service, le client peut à tout moment demander conseil aux vendeurs, ces derniers étant de véritables passionnés et connaissant sur le bout des doigts toute l'actualité des jeux et des logiciels utilitaires ou professionnels. Pour plus de précisons, au niveau des supports, les Fnac Logiciels vendent des logiciels pour Atari ST, Commodore Amiga, Amstrad 8 bits, PC et Compatibles, Nintendo, Sega (Megadrive et Master System), Gameboy, Lynx et tout récemment Neo-Geo. Elles proposent également à la vente toute les consoles citées. Concernant la Neo-Geo, il est bien sûr possible d'acheter la machine et les logiciels, mais en vertu du prix assez élevé des cartouches Neo-Geo, un service de location des cartouches de jeu est proposé au client. Toujours dans le domaine des services, sachez que Fnac Logiciels (tout comme la Fnac, d'ailleurs) remplace sans discuter tout logiciel défectueux pendant un durée de six mois après l'achat.

De plus, si jamais vous ne trouviez pas le programme souhaité, dans le domaine du jeu ou utilitaire, le magasin (dans la mesure du possible) s'empressera de le commander. Même remarque sur certaines catégorie de périphériques, scanner à main, extensions mémoires... les plus courants, carte joystick pour PC et compatibles, manettes... étant disponibles sur place.

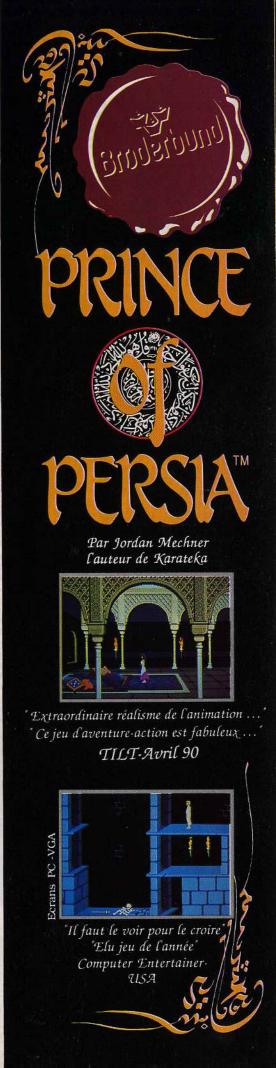
En bref, si vous passez dans une des Fnac Logiciels, n'hésitez à leur faire part de votre sentiment sur leur action et leurs moyens. Ces informations serviront à améliorer les prochains magasins, à les modifier si besoin était, toujours dans le souci d'offrir aux consomateurs le meilleur service possible.

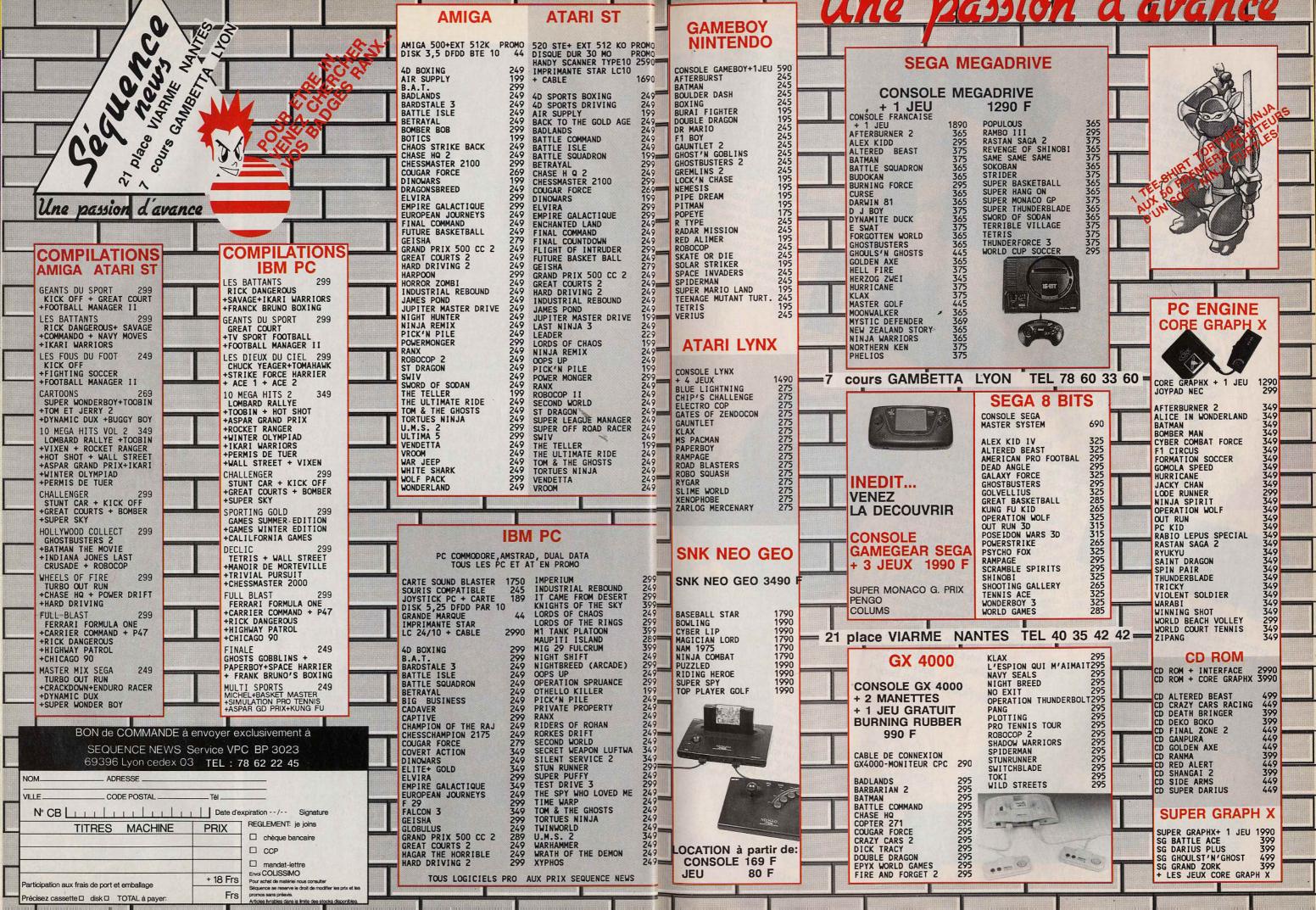
Et surtout n'oubliez pas votre carte d'adhérent Fnac!













HIGH TECH



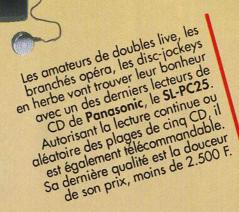
Le CD n'a pas fini de nous étonner. La dernière déclinaison en alette vide de la galette lus par un nouveau type de la galette lus par un nouveau DIA, PAPIER OU CD : LE CHOIX KODAK

d'ajouter des clicnes a un aisqui existant, à concurrence d'une centaine. En revanche, pas centaine. question de revenir sur son choix

question de revenir sur son crioix une fois la gravure faite. Heureusement, la programmation du lecteur permettra d'omettre sa du lecteur permettra d'ometre sa

La qualité sera excellente, quatre fois supérieure amie en disgrâce.

La qualité sera excellente, quatre fois supérieure à celle de la monte de petite amie a celle de la petite amie à celle de la petite amie à celle de la petite de la petite amie à celle de la petite amie à celle de la petite de la petite de la petite de la petite amie a celle de la petite de la peti



OURA ORDANIA



PAUL GASCOGNE KICK'S OFF

Toujours amateurs de football, les Anglais sortent des logiciels traitant de ce sport environ tous les deux mois, et pour ne pas déroger à la règle, le dernier en date nous provient donc d'Angleterre. Surprise! En regardant les photos du jeu, on pense se retrouver devant Kick Off 3, mais en fait il n'en est rien et ce logiciel se nomme Gazza II, surnom donné par les Anglais à leur international Paul Gascogne.

international Paul Gascogne.

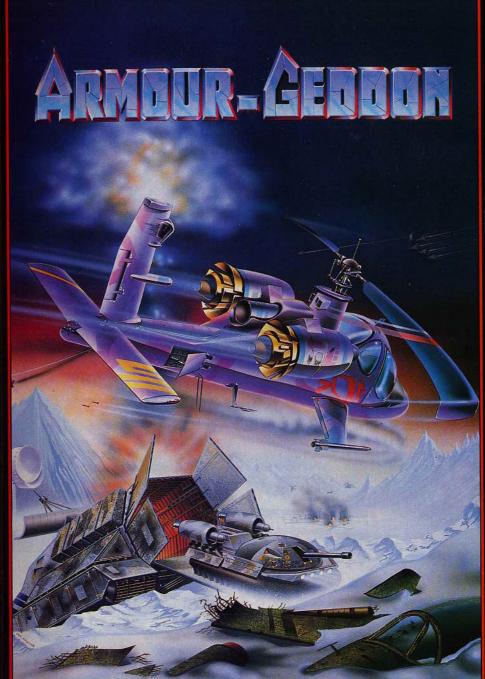
Dans la forme, le jeu ressemble donc énormément à Kick Off avec une différence de taille: le terrain ne scrolle plus verticalement mais horizontalement, comme dans les retransmissions télévisées. A noter que Gazza II intègre directement deux phases de jeux, une simulation de management (ce qui correspond à Kick Off: Player Manager) et le jeu proprement dit. Techniquement, c'est également très proche de Kick Off première version. A noter que le championnat rassemble les 64 meilleures équipes d'Europe (c'est-à-dire pratiquement toutes) regroupées en quatre divisions et qu'il est prévu de définir ses propres tactiques.

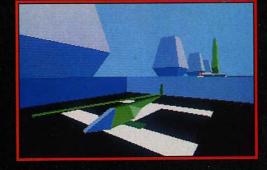
Dans l'ensemble, Gazza II possède tous les atouts pour réussir à devenir l'un des grands jeux de football sur micro et peut-être même à surpasser Kick Off. Reste maintenant à juger de la jouabilité, ce qui n'était pas encore réglé. Tous les détails le mois prochain!



EMPIRE Décembre Amiga / PC / ST













PSYGNOSIS BP 114 VALBONNE

VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS TEL: (16) 92 94 36 00







ARMOUR-GEDDON

Post-holocauste: une entité puissante désire prendre le contrôle de la Terre. Ils ont développé un faisceau d'énergie et ont l'intention de le lancer sur la Terre à bord d'un satellite. Toute vie non protégée serait anéantie.

Vous sélectionnez et contrôlez jusqu'à six véhicules high-tech dans une course contre le temps pour trouver et détruire les lignes de la puissance ennemie et anéantir leur générateur.

Développez votre arsenal en récupérant les ressources ennemies et créez votre propre système de défense.

Pour plus de réalisme, ce jeu inclus une option "connection " entre 2 joueurs.

Armour-Geddon: un jeu de stratégie et une simulation amenés à la perfection.

Photos d'écran de la version Amiga LE VOIR POUR LE CROIRE

TEST ARCADE / ACTION

MYSTICAL

Infogrames se lance dans le shoot'em'up, ce qui pourrait étonner à première vue, mais Mystical est le fruit du travail acharné d'une équipe de programmeurs et de graphistes de talent. Cela suffira-t-il à faire des aventures de cet apprenti magicien gaffeur un logiciel intéressant? Frank Ladoire sort de sa télévision pour vous le dire!



Après bien des péripéties, Mystical sort enfin! Sous une réalisation originale, ce jeu est en fait un shoot'em up à scrolling vertical vous proposant de diriger un apprenti magicien très gaffeur. En effet, alors que vous suiviez un cours sur les portes dimensionnelles en vue de votre examen final, vous avez détruit par erreur le laboratoire du Grand Sorcier et tout ce qu'il contenait, c'est-à-dire fioles et parchemins rassemblés

depuis plus de trois cent cinquante ans de service. Dorénavant le seul moyen de réussir votre examen passe par l'obligation de retrouver la majeure partie de ces sorts. La tâche sera rude car d'après le Grand Sorcier, les fioles et parchemins ont été projetés dans un monde parallèle dominé par des créatures cruelles et sans scrupule, envieuses depuis toujours du pouvoir du Grand Sorcier. Dans sa légendaire bonté, le Grand Sorcier décide tout de même de vous aider dans votre quête et vous donne l'autorisation d'utiliser les potions contenues dans les fioles et les sorts écrits sur les parchemins. De plus, il veillera sur vous durant tout votre périple grâce à sa boule de cristal, et fera appel à son immense pouvoir pour vous amener d'un monde à l'autre et parfois même, pour vous ramener à la vie si vous veniez à mourir. Attention toutefois, il ne pourra vous ramener du monde des morts qu'en deux seules occasions!

Le but du jeu est donc simple, ramasser le maximum de fioles et de parchemins, et atteindre le bout de chacun des mondes pour y affronter un dieu, gardien d'une grande partie des sorts. L'action débute dans le Jardin d'Eden. Si vous parvenez au bout, vous parcourerez les Marais de l'Eternelle Puanteur, puis Aqualand pour finir par les Déserts Brûlants de l'Ogre Skaubha (chaque monde comporte sept niveaux). Les ennemis rencontrés sont de plusieurs sortes et possèdent tous une technique de combat particulière (en corps à corps, à l'aide de projectiles, avec une massue...). C'est ainsi que se dresseront devant vous des curés lanceurs de râpes à fromage, des monstres, des arbres animés et même des jeunes filles. Pour se battre, le joueur doit donc utiliser les sorts préalablement ramassés (vingt-quatre au total).

Vous pouvez utiliser les potions ou les formules magiques: les premières libèrent un génie, font apparaître un bouclier de réflexion, vous entoure d'une aura enflammée, multiplient par deux ou trois la fréquence de votre tir... alors que les seconds vous permettent certaines métamorphoses, l'emprisonnement d'un ennemi, son changement en statue de pierre... Bien évidemment, chaque ennemi en fonction de son niveau d'énergie, encaissera plus ou moins le coup. De même pour le magicien, s'il est touché, son niveau baissera aussi, ralentissant ses déplacements. Pour récupérer de l'énergie, il existe plusieurs tactiques: manger un hamburger (40% de vie en plus), ramasser un sort (2%) ou bien

encore utiliser un sort particulier comme les balles vampires (l'énergie captée de l'adversaire s'ajoute à celle du magicien).

Mystical permet également le mode deux joueurs, ces derniers apparaissant simultanément à l'écran. Dans ce mode, l'un des deux joue le magicien et l'autre son familier. Ce dernier est capable de prendre deux formes distinctes, mais en aucun cas il ne mourra, le familier étant immortel: si le niveau d'énergie est élevé, le familier aura l'apparence d'un golem, mais dès que son niveau de vie baisse, il se transforme en taupe, passant inaperçu aux yeux des monstres et récupérant de l'énergie petit à petit.

La réalisation de Mystical est de qualité avec des graphismes très travaillés et des animations particulièrement détaillées. En bref, Mystical est un shoot'em'up original et un des très bons softs d'arcade de cette fin d'année.



Mystical / Infogrames

GRAPHISME: 93% ANIMATION: 86%

SON: 85% JOUABILITÉ: 85%

INTÉRET:

Doc: 7/10 Packaging: 7/10

Amiga / PC / ST (en vente)

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



Vous êtes aux commandes de votre micro, d'autres joueurs, comme vous, sont déjà connectés.

Vous ne connaissez ni leur nom, ni leur nombre...

Une seule chose est sûre :

ils ne vous veulent aucun bien



ux commandes de votre vaisseau, vous partez à la conquête des minéraux disséminés sur une ceinture d'astéroïdes. Les autres joueurs - inconnus de vous - ont les mêmes ambitions. Embusqués, leurs vaisseaux arrivent sur votre écran. Une partie de bras de fer s'engage. Votre position de leader dépend de votre talent; la cote de votre minerai en Bourse galactique aussi! Une situation à vous donner envie "d'intersidérer" ces rivaux qui veulent votre peau!

ASTROID est un jeu de réseau micro interactif unique ! Vous jouez en temps réel avec des joueurs de la France entière. Vous communiquez avec eux pour créer des alliances, les espionner ou les anéantir.

Pour jouer, il vous faut un micro, (PC, ATARI ST), un Minitel et un câble micro-Minitel ou un modem et bien sûr la disquette ASTROID. Commandez-la tout de suite et retournez le Bon cicontre pour profiter de son prix de lancement.



Pour en savoir plus, faites 3615 code ASTROID.

BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner à G4 CANAL 4 - ASTROID, 24 rue du Sentier, 75002 Paris

OUI, envoyez-moi le tout nouveau jeu de réseau ASTROID au prix spécial de lancement de 49 F.

□ Envoyez-moi le jeu ASTROID avec le câble de liaison Minitel micro-ordinateur au prix de 149 F.

Je possède un : □ PC compatible □ ATARI ST Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble : □ 9 broches □ 25 broches.

Je joins mon chèque bancaire ou postal à l'ordre de CANAL 4.

(merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)

Nom		
Prénom	Valley by the second transfer of the second	3
Adresse		de
Code Postal	Ville	li li

rofession ______ Age___

TEST SPORT

Frank est un tel athlète qu'il passe son temps à vouloir taper tous les gens qu'il croise. Manque de chance, la dernière fois qu'il s'est mis à frapper violemment son prochain, il est tombé sur André Panza, champion du monde de boxe thaï. Il nous communique ses impressions depuis la salle de réanimation!

> Premier logiciel à sortir sous le label Futura, Panza Kick Boxing est une simulation de boxe thaīlandaise. Edité en collaboration avec André Panza, trois fois vainqueur des championnats du monde de cette catégorie, ce jeu vous propose de le rejoinde au dirmament des boxeurs thaïs et peut-être même de le battre, sur micro bien

Le challenge est attrayant et vous fera gravir les échelons de la boxe mondiale petit à petit. Vous commencerez "à tirer' contre des adversaires, valeureux certes, mais assez modestes, surtout techniquement, pour ensuite combattre des boxeurs de renommée internationale, et peut-être terminer en apothéose dans un combat final contre André Panza: c'est le mode championnat. A noter que pour mettre tous les atouts de votre côté, et vous en aurez besoin croyez-moi, il est possible de s'entraîner, et ce dans différents secteurs. Dans une salle de gymnase, vous combattrez un adversaire imaginaire représenté par des morceaux de bois et de cuir articulés, placés en haut, au milieu et en bas du corps, simulant un coup de manière aléatoire. Pour progresser, il vous faut réagir très vite et frapper le morceau de bois en mouvement afin de le parer. Nul ne vous empêche de travailler plus particulièrement une technique (de poings ou de jambes) plutôt qu'une autre. Cet entraînement spécifique a pour but d'augmenter vos réflexes. Pour améliorer votre force physique, il est également possible de soulever de la fonte. Enfin, pour la résistance, rien ne vaut le saut à la corde.

Le jeu permet aussi à deux joueurs de s'affronter de manière directe comme un simple combat de jeu d'arcade. Avant cela, vous aurez le loisir de décider de la durée du match (de trois à neuf rounds) et de sélectionner votre gamme de coups. En effet, via un tableau, il est possible d'affecter sur chacune des positions du

joystick un coup particulier.

La réalisation de Panza Kick Boxing est de bonne qualité, des efforts énormes ayant été accomplis sur l'animation des personnages: près de 600 digitalisations d'André Panza en plein exercice ont été nécessaires. Le résultat est surprenant; les mouvements effectués sont d'un réalisme encore inconnu jusqu'alors pour ce type de logiciels. Vous avez vraiment l'impression de regarder André Panza (la ressemblance est bien là)

et un de ses sparring-partners se donner la réplique. Le jeu comporte cependant quelques défauts... Les joueurs ne se déplacent qu'horizontalement, ce qui limite quelque peu la partie approche. D'autre part, bien qu'ils soient sur une même ligne, les combattants peuvent se croiser, ce qui n'est pas bien pratique!

Cependant, grâce à sa réalisation de qualité, Panza Kick Boxing reste un soft clé du genre, pour ceux qui n'ont pas peur de vite se lasser d'une simulation de combat de ce genre.



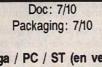


Panza Kiek Boxing / Loriciel

GRAPHISME: 87% ANIMATION: 94%

SON: 76%

JOUABILITÉ: 85% INTÉRET:



Amiga / PC / ST (en vente)







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 votres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengeance a sonné.

Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

- 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



STRAD CPC/CPC+ GX 4000 SPECTRUM G 64/C 64 GS



AMIGA Version

James Pond est le nouveau logiciel de chez Millennium, et n'est autre qu'un jeu de plateau rappelant par moment l'excellent Pupple Popple.
Philippe Querleux, fan des aventures du célèbre agent pritannique, pavait déjà à l'idée de tester ce logiciel ô combien parodique, et vous explique maintenant si le jeu est pon ou non!



96 6 00039330



James Pond l'agent secret du fond des mers vient d'arriver. Et comme il se doit, il a besoin de vous pour mener à bien ses multiples missions. Ce nouvel agent est en fait un poisson, et vous découvrirez que les fonds sous-marins ne sont pas aussi tranquilles qu'on le croit

Votre première mission, si vous l'acceptez, mais si vous avez acheté ce jeu, c'est en connaissance de cause, alors il faut vous jeter à l'eau, votre première mission donc, consiste à délivrer de pauvres poissons emprisonnés dans des cages. Mais pour ouvrir ces cages, il vous faut des clés. Vous avez un certain nombre de poissons à délivrer et tous ceux que vous libérerez en plus vous apporteront des bonus supplémentaires. Regardez bien partout dans les décors, car ceux-ci cachent un grand nombre de tableaux secrets pleins de bonus... et autres choses. N'hésitez pas à y retourner une seconde fois, vous aurez peut-être des surprises. La deuxième mission est beaucoup plus écologique, puisque vous devrez sauver de gentils poissons hors d'atteinte de la pollution. Le troisième niveau reprend le principe du deuxième, et ainsi de

Le jeu est très coloré et plein d'ennemis très variés. Certaines fois, ce seront des poissons qui vous ennuieront, d'autres fois ce seront des plongeurs ou encore des pieuvres. L'animation est de bonne qualité et le héros se déplace facilement... sauf quand vous êtes attiré par des aimants! Le jeu est peut-être simple au début, mais dès le deuxième niveau, cela se corse énormément

et le quatrième niveau devient très dur.
Au final, James Pond est un jeu rappelant quelque peu Bubble
Bobble, et dont la réalisation est très bonne, aussi bien sur Amiga que sur ST. Un jeu très drôle, très prenant, qui ravira jeunes et moins jeunes!

James Pond / Millennium

GRAPHISME: 76% ANIMATION: 85% SON: 72% JOUABILITÉ: 90%

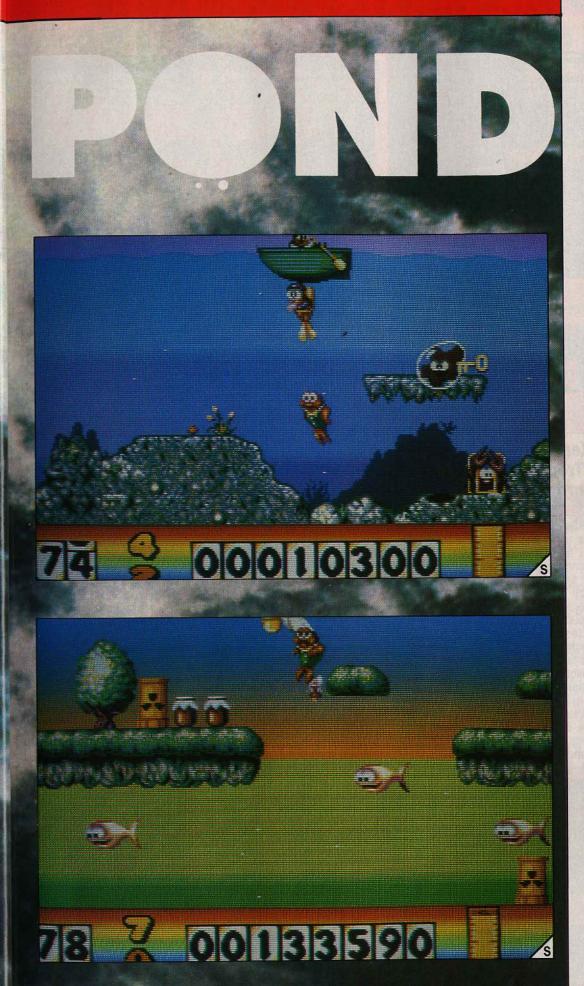
INTÉRET:

Jeu en français J.D. B.F. R.F.



Doc: 7/10 Packaging: 7/10

Amiga / ST (en vente)





e S	TITRE	Der
	ROBOCOP 2 Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEV
2	TOTAL RECALL Ocean (ST, Amigo, Amstrad)	NE
3	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NE)
1	COLDEN AVE	

Tél. 42.56.04.13

TEST ARCADE / ACTION





Après Rank Xerox, et en attendant Robocop et Judge Dredd, Krysalis nous propose Rogue Trooper, d'après une BD très inconnue en France. Robert, grand fan de super-héros, vous donne son avis sur le jeu.



Aucun rapport avec le jeu du même nom sorti, il y a trois ans sur 8 bits, si ce n'est qu'ils sont tous les deux tirés de la BD 2000 AD.

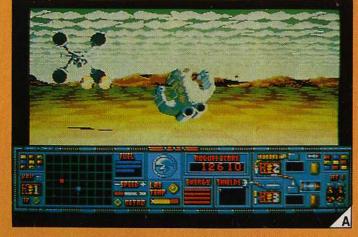
La guerre continue sur Nu-Earth. Vous êtes le dernier GI sudiste; les autres ayant été exterminés du fait de la trahison d'un général. Un esprit de vengeance vous habite, mais pour châtier le coupable, et battre les nordistes, il vous faut les trois puces électroniques

biologiques de vos ex-compagnons.

Le jeu se divise en quatre parties. La première mission consiste à retrouver les puces électroniques cachées dans les sous-sols, et les informations permettant de démasquer le traître. Les sentinelles ennemies, les armes cachées, les manettes des murs et les tapis électrifiés seront votre lot quotidien.

Les niveaux deux et trois se déroulent à bord d'un vaisseau spatial, dans un décor en 3D qui scrolle à la manière de Space Harrier. Au départ vous prenez en chasse le vaisseau d'un commandant nordiste, pour lui dérober le dispositif IFF qui vous guidera jusqu'à la base sudiste. Entre-temps, vous pourrez dégommer un maximum d'ennemis et acheter des pièces détachées chez Bland et Brass pour améliorer les capacités de votre machine volante. Puis le troisième niveau vous conduira à la base sudiste où vous dévoilerez l'identité du traître. La dernière partie consistera à se frayer un passage jusqu'aux défenses extérieures de la base sudiste pour amener la preuve de la trahison du général.

Quel boulot! Je dois vous avouer que je n'ai pas eu le temps d'aller jusqu'au bout, mais les deux premiers niveaux, d'une conception totalement différente, m'ont donné du fil à retordre. Le premier est du genre puzzle et action: un coup sur les manettes au mur, un coup de pied dans la tête des sentinelles; mais au bout d'un moment, la figure de Rogue, située au bas de l'écran commence à se décomposer et à saigner; j'ai dû poser le pied sur un tapis électrique, ou la main sur une mine murale! Bref, une fois sorti de ce guêpier, on croit souffler avec le superbe jeu de tir de la mission deux, mais là, les jolis nuages et le sol carrelé réservent encore de grosses surprises. Moi qui voulait mourir en héros, je suis comblé.



Rogue	Trooper / Krysalis
GRAPHISME: 70 ANIMATION: 70	Dackaning: 7H0
SON: 66%	Amiga / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 80)% Jeu en anglais
INTÉRET:	J.D. B.F. D.L
A 65%	S F.L S.L P.Q.

courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et artouches de jeux à des prix déments pour la fin de l'année

Non stop en décembre

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS... NINJA TURTLES POWERMONGER

ST et Amiga 299F 199F

WHEELS OF FIRE

+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift Amstrad Disc 249F 199F ST et Amiga 299F 199F Amstrad Disc 159F 119F

EDITION N°1

+ Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing Amstrad Disc 249F 179F ST et Amiga 249F 179F

Ne manquez pas l'événement le 1er décembre. MICROMANÍA ouvre un nouveau magasin !

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps-Niveau 2 Rotonde des Miroirs - RER La Défense Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux Nouveau Raye 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) Nouveau Ray 84, avenue des Champs Elysées en Libre Serv Métro George V. Tél. 42.56.04.13 de Décembre de 13h à 20

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, Bd Haussmann . Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris Métro Havre Caumartin - Tél. 42.82.58.36

PRINTEMPS VELIZY 2 **CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2**

Niveau 1 . Rayon Musique-Micro . Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes . 4º étage . 75020 PARIS Métro RER Nation . Tél. 43.71.12.41

A GAGNER CHAQUE SEMAINE

GENIA

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 · Livraison garantie par Colissimo PON 40 COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

D	OH de COMMANDE EXPRESS	a ciivoy	VOU	
EN 16	TITRES	PRIX	NOM	
			Code postal	
articipation au	x frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F	PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	T.Shirt PLA
	(attention ! Consoles : 50 F) Disk Cartouche Total à payer =	F	Date d'expiration — / — Signature :	☐ T.Shirt HIG M. L. XL. (er ☐ Montre MI



La montre jeu vidéo à cristaux liquides 149 Fou GRATUITE

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad, Amiga ST, PC. Jeux disponibles : (Course Auto, Tennis,

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY

H SCORE



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur



ADAPTATEUR MASTER HOU SYSTEM/MEGADRIVE **CONTROL PAD MEGADRIVE 119F** ARCADE POWER STICK MEGADRIVE

TOP 10 MEGADRI	VE
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
World Cup Soccer 90 (Sim. Foot)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F

AUTRES TITRES A VENIR: Atomik Robokid (Arcade) Baseball (Sim.) Basketball (Sim.) 389F 349F Battle Squadron (Arcade) Budokan (Arts Martiaux) 389F Burning Force (Arcade) 389F Columns (Réflexion) 389F E Swat (Arcade) 349F 449F 389F 389F 389F 369F 349F Ghostbusters (Action) Golf (Sim.) Hard Drivin (Course Auto) Hell Fire (Arcade) J Buster Boxing (Sim.) Klax (Réflexion) Moonwalker (Arcade) Populous (Strategie) 389F 389F 369F 389F 389F Road Blasters (Course Auto) Shadow Blasters Space Harrier 2 (Arcade) Stormlord (Plateforme) Strider (Arcade) Super Thunderblade (Arcade) 369F Super Monaco GP (Course F1) 389F 349F 369F 389F Sworld of Sodan (Arcade) Thunderforce 2 (Arcade) Wrestler War (Catch)

LES NOUVEAUTES D'ABORD Non stop en décembre Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

LA CONSOLE GX 4000 990



295F

295F

COULEUR	
FLY	U.S.
LA CONSOLE	9 00
LYNX 1490 F	AATARI
+ 4 JEUX (Surf, Bmx, Skateboard,	
(Surf, Bmx, Skateboard,	AUTRES TITRES A VENIR : Road Blasters 275F

LA LYNX, LA 1^{re} CONSOLE DE JEUX

PORTABLE AVEC ECRAN

	Fooibagi	
	TOP LYNX	
	Blue Lightening (Arcade)	275F
	Chip Challenge (Arcade)	275F
	Electrocop (Arcade)	275F
	Gates of Zendocon	275F
	Gauntlet (Arcade)	275F
166	Clima Would (Amada)	STEE

Klax (Réflexion)

AUTRES TITRES A VENIR:

Koad Blasters	2/3F
Zarlord Mercenary	275F
Rampage (Larry the lab)	275F
Shangai	275F
Xenophobe	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninia Gaiden	275F

Robocop 2 (Action) Navy Seals (Action) 295F Pang (Arcade) 295F 295F Shadow Warriors (Karaté) Batman (Action) 295F Opération Thunderbolt (Arcade) 295F Barbarian 2 (Combat à l'épée) 295F Fire and Forget 2 (Course Auto) 295F Tennis Cup (Simulation) 295F 295F Klax (Réflexion)

No Exit (Action)

Switchblade (Plateforme)

TOP GX 4000

	AUTRES TITRES A VEN	П
	Chase HQ 2(Course Auto)	2
	Strider 2 (Arcade)	2
	Plotting (Réflexion)	2
	Dick Tracy (Action)	2
	Epyx World of Games (Sports)	25
	Wild Streets (Kung fu)	2
	Crazy Cars II (Course auto)	2
	Tintin sur la Lune (Action)	2
	L'espion qui m'aimait (Arcade)	2
7	Spiderman (Arcade)	2
. 17	Toki (Arcade)	2
	Battle Command (Simul. Vol)	2
	Badlands (Arcade)	2
	Stunrunner (Arcade)	25
	Copter 271 (Simul Helico)	2

NOUVEAUTES A VENIR TOP 15 GAMEBOY 245F Double Dragon (Arcade) 245F 245F Teenage Mutant Turtle Ninja 245F

245F Spiderman (Arcade)

245F Boulder Dash(Arcade)

245F Skate or Die (Skateboard)

After Burst (Action)

245F Fortress of Fear (Action)

Beetle juice (Arcade) Subble Ghost (Plateforme) 245F Batman (Plateforme) Chase HO (Course Auto) hessmaster (Echecs) Curtis Stranges Golf (Sim.) 245F Ghostbusters 2 (Arcade) Days of Thunder (Course Auto) 245F Vampire Killer/Castle Vania Dragon's Lair (Action) F1 Race (Course Auto) Ghost'n Gobblins (Arcade) Junt for Red October (s/marin) 245F Paperboy (Arcade) 245F Dr Mario (Nouveau Tetris) rdan VS Bird (Basketball) laxx (Réflexion) Kung Fu Boy (Arts Martiaux) Korodice (Réflexion) Mechanoids (Arcade)

245F Tennis (Sim. tennis) 245F Nemesis (Shoot'em up) 245F Alley Way (Casse Brique) onster Truck (T.Terrain 4X4) 245F Mr Chin's Gourmet Paradise Pro Wrestler (Simul, Catch) obocop (Arcade) R Type (Arcade) logun Force Side Pocket (Billiard) Soccer Mania (football)

The Gremlins (Arcade) Burning Rubb PROMOTION Card Games (Jeux de Dextérity (Réflexion)

(Course Auto Asmik World (Plateforme) Cosmo Tank (Arcade) Dead Heat Scrambble (Course) 145F | Final Fantasy (Aventure) Pinball Party (Flipper) 145F Flipull (Ident. Plotting) Solar Striker (Shoot'em up)

245F Amida 245F Alien Heiankvo (Plateforme) 245F Baseball (Sim. Baseball) Baseball Kids(Sim. Baseball) Battle Ping Pong (Sim.) 245F Beach Volley (Sim.volley) 245F Blodia (Réflexion) per Chinese Land (Plateforme) 195F Boxing (Sim. Boxe) Bugs Bunny (Plateforme) 245F Burai Fighter (Arcade) Card Games (Jeux de Cartes) Duck Tales (Plateforme)

F 1 Boy (Course Auto) 145F Flappy (Réflexion)

245F 245F Othello(Réflexion) 245F 245F Palamedes (Réflexion) Pipe Dream (Réflexion) 245F Gargoyle's Quest (Plateforme) 245F 245F Super Marioland (Plateforme) 195F Pitman (Plateforme) Popeye (Labyrinthe) 175F Puzznik (Réflexion) 245F Billion (Réflexion) 245F Qix (Réflexion) 175F Quarth (Arcade/Réflexion) 195F Ranma 1/2 (Arcade) 175F Revenge Gator (Flipper) 245F Road Star (Action) 245F Rupan Sansei 195F Saki Dai Boken (Kung fu) 195F SD (Wargame) 195F SD Rupan 3 (Tableau) 195F Snoopy (Arcade) 195F Soccerboy (Sim.Football) 195F Sokoban/ Boxxle (Réflexion) 245F Space Invaders (Shoot'em up) 245F Space Warrior (Tableau) 245F Tasmania Story (Plateforme) 195F Volley Fire (Arcade) 195F Wars 245F World Bowling (Sim.bowling) 195F

590 F

le câble vidéo link permettant

SPECIAL MICROMANIA

1 AN DE GARANTIE SUR **TOUTES LES CARTOUCHES**

CHEZ MICROMANIA PLUS **DE 70 TITRES DISPONIBLES**

les écouteurs stéréo

de relier 2 Gameboy.

Hyperload Runner (Plateforme) 195F Lock'n Chase (Type Pacman) 195F Lunar Lander (Arcade Espace) 245F Master Karateka (Act./Combat) 195F Mickey Mouse (Plateforme) Motocross Maniacs (Motocross)195F Northstar Ken (Kung Fu) Penguin Land (Plateforme) Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion) 195F 195F Puzzle Road/Daedalian Opus 245F 195F 175F 195F 195F 245F 245F 245F 245F 195F 195F 175F 195F 195F

195F

195F

245F

La GAMEBOY. une qualité de jeu incomparable!! LA CONSOLE + TETRIS

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA LA CONSOLE

Double Dragon, Tétris, Super Marioland

+ les écouteurs stéréo

+ le câble vidéo Link permettant

de relier 2 Gameboy.







Double Dragon

Achetez ces 4 Hits et recevez **GRATUITEMENT** la sacoche MICROMANIA d'une valeur OFFRE EXCLUSIVE de 199 F

CARTOUCHES les 4 jeux et la sacoche

Turtle Ninja



Paperboy





Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

boutique du Gameboy



BOITIER NEXOFT 199F

otre Gameboy 4 jeux casque vidéo et





MICROMANIA publie le 1er catalogue des jeux sur GAMEBOY Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

POUR COMMANDER 92.94.36.00

> depuis Paris composer le 16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1^{re} page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

COMPILATIONS

299F

POWER CRASH

+Out Run +Thunderblade

+Forgotten Worlds +Strider

+Last Duel EPYX SPORTING GOLD

21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX 10 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh

olongeon de haut vol,ski de vitesse. PC GOLD HIT 2

+ E Motion+Indiana Jones Action +Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299F

Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH MURDER 249F NIGHTBREED (Avent.) 299F LES VOYAGEURS DU TEMPS ...LA MENACE 299F ITALY 90 249F INFESTATION 299F FIRE AND FORGET 2 269F MIDWINTER 349F 349F SILENT SERVICE 2 299F STORMOVIK

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F

+ Shinobi + Double Dragon 2

+ Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD

249F

Batman The Movie + Indiana Jones

Action + Roboccop + Ghostbuster 2

+ Black Tiger + Dynasty Wars

+ Strider + Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F

Turbo Out Run + Crackdown

Super Wonderboy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F

21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX

110 mètres haies lancer du marteau

saut à la perche, barres assymétriques

bobsleigh, plongeon de haut vol,

LE MONDE DES MERVEILLES

249F

LES CHEVALIERS

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BARD'S TALE 3 299 BETRAYAL 349F 399F COVERT ACTION CRIME WAVE 299F DICK TRACY 249F EPIC 249F **F29 RETALIATOR** 299F **GOLD OF THE AZTECS** 299F IT CAME FROM DESERT 349F KING QUEST V 399F LEGEND OF B BOULDER 299F LEMMINGS 249F **MEAN STREETS** 299F NARC 299F **OPERATION STEALTH** (256 COULEURS) PANG 299F SIMEARTH 2991 RICK DANGEROUS 2 SLIDERS 249F SECRET WEAPONS SPACE QUEST IV 399F STUN RUNNER SUPER OFF ROAD RACER IIMS 2 349F

VAXINE

MANETTE KONIX

MANETTE KONIX

QUICKJOY M5

+CARTE

10 DISQ 51/4 DF.DD.

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE

+ ZAC MAC CRACKHEN

299F

Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT

SHADOW OF THE BEAST 2

AWESOME

SECRET AGENT

GOLDEN AXE

PI OTTING

CADAVER

SHADOW WARRIORS

OPERATION STEALTH

GOLD OF THE AZTECS

NIGHT BREED (ACTION)

LEGEND OF FAERGHAIL

M 1 TANK PLATOON

VOODOO NIGHTMARE

COMPACT DISC

F29 RETALIATOR

LOST PATROL

Z-OUT

BATTLE COMMAND BATTLESTORM CAPTIVE EMPIRE(COCKTEL)

AUTRES NOUVEAUTES' 289 299F 269F 299F 349F FALCON V 3 0 349F IMPERIUM 299F LA BANDE A PICSOU 249F LE CRIME NE PAIE PAS 299F LORDS OF THE RINGS 349F 249F MASTERRI AZER MIG FULCRUM 399F MONKEY ISLAND 299F 249F MUDS MURDERS IN SPACE 249F 249F MYSTICAL. NIGHTBREED ACTION 299F NIGHTBREED JEU ROLE 299F IGHT SHIF OPERATION HARRIER 249F

TEEN AGE MUTANT TURTL 299F

FLIGHT OF THE INTRUDER 349F

249F

349F

299F

249F

2991

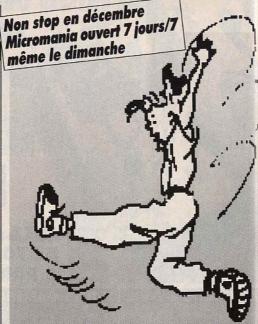
249F

299F

249F

249F

249F



985F 11 385F 1

1.1 349 ILLING GAME SHOW



BP 114 - 06560 VALBONNE Tél. 92 94 36 00

NTERPHASE 3D	249F	PANZA KICK BOXING
EGEND OF FAERGHAIL	299F	RA 🐛
HX ATTACK CHOPER	399F	TV SPORT BASKETBA
11 TANK PLATOON	399F	ULTIMA VI
IONTY PYTHON	249F	WONDERLAND

LES CHEVALIERS 249F

STRIDER GHOULS'N GHOST + DYNASTY WARS + BLACK TIGER NOUVEAU LES STARS DE HOLLYWOOD 249F

BATMAN LE FILM + INDIANA JONES ACTION + ROBOCOP + GHOSTBUSTERS 2

299F 199F MERVEILLES WHEELS OF FIRE

SEGA ARCADE TURBO 199F

249

299

249F

249F

249F

249F

249F

249

249F

249

249F

249F

249F

249

249F

2491

249

199F

249F

249F

2491

249

249F

249

249F

249F

JUDGE DREDD

LOST PATROL

MASTER BLAZER

MONKEY ISLANDS

MURDERS IN SPACE

MIG FULCRUM

MUDS

MYSTICAL

NIGHTSHIFT

OBITUS

SIMULCRA

NINIA TURTLES

SAINT DRAGON

OPERATION HARRIER

KILLING GAME SHOW

LE CRIME NE PAIE PAS

MATRIX MARAUDERS

LA BANDE A PICSOU

TURBO OUT RUN + CRACKDOWN + SUPER WONDERBOY + THUNDERBLADE

ES AVENTURIERS

ATTLE COMMAND

FLICA GT4 RALLY

ETRAVAL

II I Y THE KID

RIME WAVE

ICK TRACY

OLDEN AXE

INE OF FIRE

249POWERMONGER

249FiCI (CHASE HQ 2)

MEAN STREETS

SWAT

349 FMMINGS

URDER

IARC

349PUZZNIC

249 LIDERS

249FOKI

249FAXINE

249Fà paraître

249F TRIDER 2

249FEAM SUZUKI

249FOTAL RECALL

249 НОВОСОР 2

iana Jones Action The Strider Forgotten Worlds

NOUVEAUTES

A NE PAS MANQUER

GEGEND OF BILLY BOULDER 249F

- Chase HQ + Turbo Out Run

+ Hard Drivin + Powerdrift

> LES JUSTICIERS 2 + Ghostbuster 2

+ Opération Thunderbolt

249F EPYX SPORTING GOLD 299F 21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX 110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

LES GUERRIERS NINJA 275F

249

299

NOUVEAU SHINOBI + DOUBLE DRAGON 2 + NINJA WARRIORS

LE MONDE DES

+ New Zealand Story + Rainhow Island

+ Super Wonderboy + (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

249F LES JUSTICIERS 249F + Dragon Ninja

> + Rambo 3 EDITION SPECIALE INDY AVENTURE

+ Robocop

+ ZAC MAC CRACKHEN

Texte à l'écran et manuel en français

AUTRES NOUVEAUTES 2991

AUTRES NOUVEAUTES SPEEBALL 2 Art de la Guerre 289F Advanced Destroyer simul. 2691 STUNRUNNER AMAZING SPIDERMAN SUPER OFF ROAD RACER 249F APPRENTICE 249F SWAP ARMOUR-GEDDON 249F 249F SWIV BAD LANDS 299F BATTLESTORM 269F UMS 2 249F WOLF PACK 299F CARTHAGE 249F Z-OUT COLIGAR FORCE 249I CUTIPOO TOP 20 ATARI ST/STE 249F LOTUS TURBO ESPRIT FLIGHT OF INTRUDER 2991 SHADOW OF BEAST 249F **GEISHA** 199F HARD DRIVIN'2 SECRET AGENT IT CAME FROM THE DESERT 299F 199F

249I

2491

299

249F

1991

249

2491

249F

SHADOW WARRIORS **GOLD OF THE AZTECS** NIGHT BREED (AVENT.) **NIGHT BREED ACTION** PLOTTING LEGEND OF FAERGHAIL TURRICAN

249F

249F

249F

249F

299F

2491

249F

2991

249F

249F

249F

289F

269F

299F

249F

249F

VOODOO NIGHT MARE OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC **F29 RETALIATOR** NITRO

NIGHTBREED (JEU/ROLE) 249F CADAVER F19 STEALTH FIGHTER FIRE AND FORGET 2 M 1 TANK PLATOON 249F 249F THE IMMORTAL BATTLE MASTER

LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ANARCHY BACK TO THE FUTURE 2 249F MAGICIAN 249F 299F MAGIC FLY BATTLE OF BRITAIN BSS JANE SEYMOUR 249F MAUPITI ISLAND 289F MIDNIGHT RESISTANCE 249F CAPTIVE 249F MIDWINTER CHUCK YEAGER 2.0 279F DE LUXE PAINT FRANCAIS 599F MONTY PYTHON 199F DUNGEON MASTER+CHAOS 299F PANZA KICK BOXING 289F 249F 299F RA **EXPLORA 3** 249F RICK DANGEROUS 2 249F FINAL BATTLE 199F 249F SNOWSTRIKE IMPERIUM 199F 249F SPELLBOUND INTERNAT, 3 D TENNIS 299F INT. SOCCER CHALL. 249F SUPREMACY 249F ITALY 90(LES CHAMPIONS) 199F UN SQUADRON 199F 199F VENUS IVANHOE 249F KICK OFF

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

WHEELS OF FIRE **EDITION N°**

POWERMONGER ST et Amiga 299F - 199F

ST et Amiga -299F - 199F ST et Amiga 249F - 179F

Golfa Mania Alex Kidd in Shinobi World 325F

2998+ le jeu Alex Kidd in Miracle World





TOP 15 SEGA Double Dragon

Rastan Saga Altered Beast Wonderboy M.L. Fire and Forget 2 After Burner

Alien Syndrome Alex Kid Lost Star Alex Kid H.T.V. Aleste Powerstrike American Baseball American Pro Football Assault City Basketball Nightmare California Games Captain Silver Dynamite Dux

Fantazy Zone 2

Golvellius Great Basketball Lord on the Sworld Out Run 3D Psycho Fox R Type Space Harrier Thunderblade Wonderboy 3 World Soccer 285F 325F Zaxxon 3D

POUR COMMANDER : 92.94.36.00

295F

295F

295F

depuis Paris composer le

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon

NITRO + New Zealand Story Rainbow Island + Super Wonderboy MIDNIGHT RESISTANCE + Bubble Bobble F19 STEALTH FIGHTER **INDY 500**

LES JUSTICIERS N°2 249F + Ghostbusters 7 + Cabal + Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F

ana Jones Action + The Stride + Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 249F 179F + Silkworm + Double Dragon

+ Xenon + Gemini Wing WHEELS OF FIRE 299F 199F Chase HQ + Turbo Out Run + Hard

Drivin + Powerdrift

1 an de garantie sur tous les logiciels

BILLY THE KID

SUPREMACY

BATTLE CHESS 2

BLADE WARRIOR

COLOSSUS CHESS X

DE LUXE PAINT 2 FRANC

FIGHTER

BUDOKAN

INDY 500

SWAP

249F

249F

195F

295F

199F

249F

349F

349F

249F

249F

249F

299F

249F

249F

249F

2491

249F

2991

249

249F

289F

249F

299F

249F

249F CELICA GT4 RALLY 249F CRIME WAVE 249F DICK TRACY 249F 249F E - SWAT EPIC 249F LEGEND OF BOULDER 249F LEMMINGS LINE OF FIRE **MEAN STREETS** MURDER NARC NAVY SEALS NIGHTBREED (ROLE) NIGHT BREED(AVENT.) OBITUS PANG **POWERMONGER PUZZNIK ROBOCOP 2** SCI (CHASE HQ 2)

249F 249F 249F 249F 249F 249F 249F 249F 349 249F 199 249F 249F 249F

> 249F CAPTIVE 249F 249F 249F EXPLORA 3 FINAL BATTLE

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

POWERMONGER ST et Amiga 299F - 199F WHEELS OF FIRE ST et Amiga 299F - 199F EDITION N°1 ST et Amiga 249F - 179F

NOUVEAUTES **AUTRES NOUVEAUTES**' 299F LE CRIME NE PAIE PAS 299 AVY SEALS 249F ANG A NE PAS MANQUER Art de la Guerre Advanced Destroyer simul, 2891 BATTLE COMMAND 249F

HIDGE DREDD

688 ATTACK SUB

FIRE AND FORGET 2

INT SOCCER CHALL

KILLING GAME SHOW

APPRENTICE

BUDOKAN

IMPERIUM

IVANHOE

KICK OFF 2

MAGIC FLY

MAUPITI ISLAND

249F METAL MASTERS ALPHA WAVES MENTAL 259F AMAZING SPIDERMAN 269F MONKEY ISLANDS AMNIOS 199F MURDERS IN SPACE AQUAVENTURA ARMOURGEDDON BAD LANDS BARBARIAN 2 (PSYGN) RATTLE STORM BETRAYAL CARTHAGE CHAOS STRIKES BACK COUGAR FORCE CUTIPOO EMPIRE/COCKTEL FLIGHT OF INTRUDER GEISHA

349F MUDS 249F MYSTICAL 249F NIGHT SHIFT 249F OPERATION HARRIER 269F SAINT DRAGON 299F SIMULCRA 249F HARD DRIVIN' 2 KILLING CLOUD

SPEEDBALL 2 SPINDIZZY 2 269F STUN RUNNER 249F SWAP 299F SWIV 299F NINJA TURTLES 279F ULTIMA V 249F IIMS 2 199F WOLF PACK 249F Z-OUT

ENSEMBLE DU CATALOGUE 249F MIDWINTER 249F MONTY PYTHON 299F PANZA KICK BOXING

MIG FULCRUM

BATTLE OF BRITAIN 249F POLICE OUEST 2 249F POPULOUS **CHUCK YEAGER 2.0** 249F PRINCE OF PERSIA DE LUXE PAINT 3(FR) 749F RA 299F RICK DANGEROUS 2

249F SLIDERS 269F SNOWSTRIKE 249F SPELLBOUND 249F SUPER OFF ROAD RACER 249F ITALY 90 (LES CHAMP) 199F SUPREMACY 240F THE IMMORTAL

249F TURRICAN 249F 249F UN SQUADRON 249F 249F WINGS

Console Sega + le pist. 2491 Pistolet Sega Control Stick Sega 2401 Rapid Fire Sega Lunettes 3D 249F Manette Quick Joy

System/Megadrine

1049F 269F 139F 145F 309F 199F Adaptateur Master

329F

Aérial Assault **Battle Squadron** Double Hawk 325F 325F

Gauntlet Impossible Mission II 325F Indiana Jones (Action) 325F Paperboy 295F 325F Parlour Games RC Grand Prix Ultima IV

325F 285F

NOUVEAUTES

Chase HQ Batlle Out Run Ghostbusters Opération Wolf Spell Caster

Cloud Master

295F

16.92.94.36.00

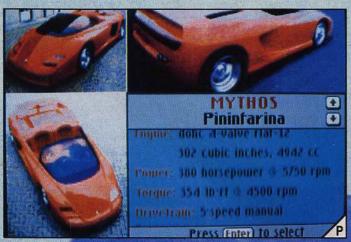
de commande de la 1^{re} page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 . 06560 VALBONNE

STRIDER 2 **TEAM SUZUK** TOKI TOTAL RECALL VAXINE

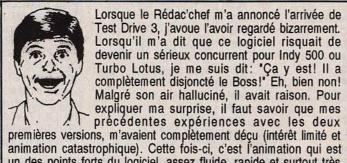
TEST SIMULATION

1254-DINEZZZ THE PASSION

Il aura fallu trois versions de Test Drive à Accolade pour que nous obtenions enfin un jeu superbe. Il semblait donc logique de donner à Didier le test de cette magnifique simulation de conduite, puisqu'il lui faut toujours trois essais avant de réussir n'importe quoi! Quand il était petit (enfin, je veux dire jeune), il lui fallait toujours trois essais pour sauter en hauteur, les 45 centimètres (c'est son record!).







premières versions, m'avaient complètement déçu (intérêt limité et animation catastrophique). Cette fois-ci, c'est l'animation qui est un des points forts du logiciel, assez fluide, rapide et surtout très réaliste. Ainsi, lorsque vous sortez de la route, votre voiture se met à cahoter, rendant la conduite assez difficile. Vous pouvez cependant continuer à couper à travers champs et montagnes, ce qui peut être en fait une excellente tactique pour passer certaines portions de routes trop sinueuses, mais votre vitesse chute vertigineusement. Il y a pour l'instant cinq courses, mais en fait, le but du jeu rappelle énormément celui de Crazy Cars 2 et chaque course en comporte plusieurs. Il s'agit en effet de rallier la ligne d'arrivée par tous les moyens, ou par toutes les routes possibles. Ce qui est vraiment super, c'est qu'il existe en fait des raccourcis, non indiqués sur les cartes, qu'il faut bien sûr découvrir. Vous êtes donc totalement libre de choisir le chemin qui vous convient le mieux, du moment que vous évitez les arbres, les plans d'eaux et divers obstacles tels que maisons, vaches, poteaux, lampadaires, voitures... Comme dans les précédents Test Drive, un problème supplémentaire se pose avec les flics, qui contrôlent en permanence les routes principales et qui vous collent des contraventions. En plus de tout cela, quelques petites surprises viennent perturber les conducteurs. Des moucherons ou des gouttes de pluie viennent s'écraser sur le pare-brise, nécessitant un bon coup d'essuie-glace; à la



GREMLIN - S.F.M.I., B.P.3., ZAC DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE. Téléphone: (1) 43 35 06 75



Disponible surt AMIGA, ATARI ST/STE, SPECTRUM, AMSTRAD -Cassette et Disquette.

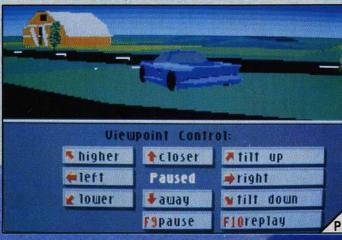
TEST SIMULATION

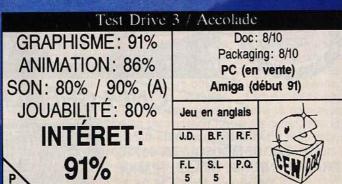


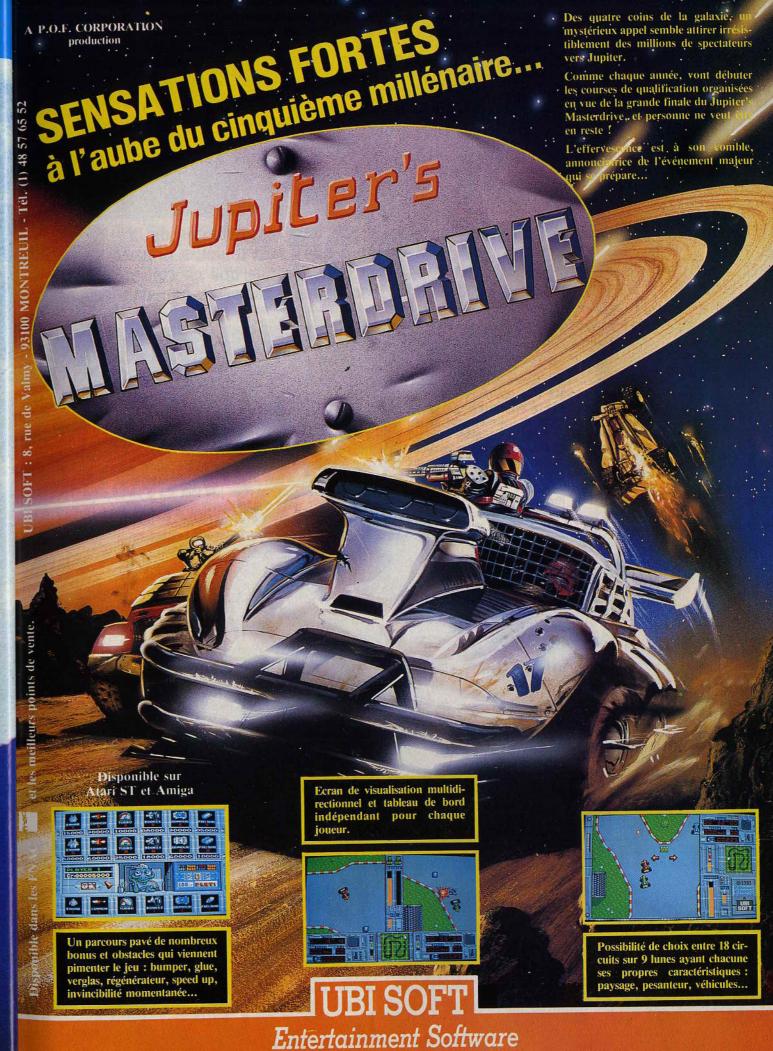
tombée de la nuit ou dans le brouillard, il faut allumer les phares. Très agréable à piloter, votre voiture devient assez incontrôlable à trop grande vitesse, et il faut savoir lever le pied. Vous avez droit à cinq "vies" pour chaque course, et vous pouvez jouer au choix contre la montre ou contre des concurrents.

Vous pouvez bien sûr revoir un accident ou un passage particulier à tout moment, grâce au ralenti, des effets de rotations et de zooms autorisent alors la visualisation de la scène sous tous les angles possibles et imaginables. Un peu trop facile, Test Drive 3 reste cependant une superbe course, originale, prenante et d'un réalisme jamais atteint à ce jour, surtout au niveau des paysages rencontrés.









NIGHT SHIFT

Travailler de nuit, c'est quelque chose que tous les membres de la rédaction connaissent bien, sauf Didier, à qui il faut toujours près de 12 heures de sommeil par nuit. Il semblait donc logique que ce soit un peu à lui d'en baver, et nous lui avons donc donné à tester ce nouveau jeu Lucasfilm.



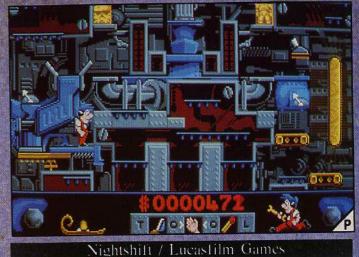
Lucasfilm, société très appréciée dans le domaine des jeux d'aventures, se lance courageusement dans un nouveau type de jeu avec Nightshift. Il s'agit à l'origine, plus ou moins, d'un jeu d'escalade de tableaux. Vous êtes employé de nuit à l'IML (honte à ceux qui n'ont pas compris le clin d'oeil), usine spécialisée dans la fabrication de poupées (Dark Vader, Zak MaK Kraken...). La première nuit, il vous faut créer cinq Dark Vader. Si vous réussissez, ou

dépassez ce quota, vous passez alors au niveau deux, plus difficile... Toute la fabrication est assurée par une gigantesque machine, appelée 'The Beast', entièrement automatisée. Comme tout robot industriel qui se respecte, cette satanée machine n'arrête pas de tomber en panne ou de se dérégler. Ici, c'est un boulon à revisser, là un tapis roulant qui tourne dans le mauvais sens. Là encore, il faut pédaler pour alimenter toute la machine en électricité. Et puis, ce n'est pas tout. Il y a en plus quelques petits parasites, voire d'autres employés qui font tout pour vous empêcher de remplir votre mission. Heureusement, pour vous

aider dans votre tâche, divers outils et bonus apparaissent à l'écran. La clé à molette permet de revisser ou dévisser un écrou. Les allumettes servent à allumer des becs benzènes. L'aspirateur et le piège à "poux", très utiles, vous débarrassent de toutes les petites bestioles qui viennent perturber le bon fonctionnement de la machine. Le ballon permet d'atteindre rapidement les étages supérieurs de la machine, alors que le parapluie vous fait redescendre. En effet, tout l'intérêt du jeu est que la machine fait, en tout, plus d'une dizaine d'écrans de haut. Et si au début du jeu, seules quelques parties du monstre mécanique sont accessibles, au 30e et dernier niveau, il faut courir dans tous les sens, escalader, descendre, réparer, remonter, tourner une manette, pédaler... C'est l'enfer! Facile à diriger, votre ouvrier doit en plus éviter les chutes, car il reste alors KO pendant un certain temps. Or, celui-ci est limité, bien évidemment, même si parfois des bonus de temps vous laissent quelques secondes de répit. Assez amusant et prenant, Nightshift fait partie de ce type de jeu, qui au début moyen, devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure du jeu. En effet, au début, vous ne savez pas trop comment fonctionne la machine, ni comment reconnaîtré une panne. Même après plusieurs parties, il est courant de se planter complètement, et vous vous faites virer au petit matin. Recommencez deux, trois, voire dix fois, le même niveau peut, au bout d'un moment, devenir crispant. Heureusement, un système de code permet de recommencer directement au dernier niveau que vous avez parcouru.

Sinon, les graphismes sont mignons et l'animation du personnage correcte. Un jeu d'arcade-réflexion réussi, sympathique, mais un

peu trop difficile selon moi.



GRAPHISME: 69% Packaging: /10 ANIMATION: 72%

SON: 55% / 75% (A) JOUABILITÉ: 70%

> INTÉRET: 81%

Jeu en français



Doc: /10

MICROS. LE WARGAME ENFIN SUR

AMSTRAD CPC DISK CBM AMIGA ATARI/TANDY IBM PC ET COMP.

Au niveau stratégique : gérez vos armées sur les cartes des lieux des plus grandes batailles de l'Histoire. Au niveau tactique : combattez au corps à corps à la tête de vos escouades.

L'ART DE LA GUERRE est non seulement un défi pour l'esprit, mais aussi pour vos réflexes (Batailles en temps réel), pour votre intelligence tactique et pour votre capacité au commandement.

Ce Wargame est un défi à votre honneur lancé par les plus grands génies militaires de l'Histoire : ATHENA : Déesse de la Grèce antique. ALEXANDRE-LE-GRAND : Conquérant de l'Empire Perse. GERONIMO: Chef Apache indomptable. CESAR: Veni Vidi Vici... A part un petit Village... GENGIS KHAN : La puissance des Armées Mongoles et... Subotai. NAPOLEON: L'Empereur et ses Grognards. SUN TZU: L'inventeur Chinois de

L'ART DE LA GUERRE







TEST AVENTURE

ALTERED DESTINY

Didier était ravi de voir un jeu se déroulant dans une dimension parallèle, où même les petits êtres peuvent être particulièrement grands. Imaginez sa joie! Enfin, voici son avis sur le nouveau jeu d'aventure d'Accolade.

Deuxième tentative de jeu d'aventure à la sauce Sierra, la première ayant été "Search for the King", "Altered Destiny" est un logiciel assez étrange, de par son scénario tout d'abord. Suite à un malentendu, vous venez d'hériter d'une mission très particulière demandant plutôt l'intervention d'une montagne de muscle. Le problème, c'est que vous êtes normalement constitué, et il va falloir par conséquent faire mal d'astruces pour récoudre le problème pour

preuve de pas mal d'astuces pour résoudre le problème pour lequel vous avez été "engagé". Il s'agit de retrouver une gemme magique détenue par un personnage particulièrement dangereux. Simple en théorie, sauf que vous vous retrouvez dans un monde complètement dingue, avec des personnages et des créatures bizarres, avec pour seule "arme", un bol rempli de pop-corns. Vous déplacez votre personnage à travers des écrans graphiques, et il se déplace aussi bien latéralement qu'en profondeur. Parfois, il y a des passages délicats qui demandent de bien maîtriser les déplacements et de réfléchir un peu. Sinon, le gros de l'aventure consiste à taper des ordres au clavier. C'est à ce niveau d'ailleurs que se pose le principal problème que j'ai pu relever. En effet, le vocabulaire utilisé est trop restreint, et l'analyseur syntaxique limite beaucoup trop les actions envisageables. Associé à des descriptions plutôt sommaires, à peu d'objets à prendre ou à examiner, et à des dialogues avec des créatures elles aussi trop superficielles pour ne pas dire plus, vous comprenez que l'intérêt du jeu n'est pas à la hauteur d'un très bon soft d'aventure. C'est d'autant plus regrettable, que l'environnement sonore du jeu est réussi, totalement intégré aux

différentes scènes du jeu et aux écrans, magnifiques. En fait, les graphismes sont impressionnants, aussi bien par leur qualité, que par l'utilisation judicieuses de couleurs correspondants aux décors complètement fous de ce jeu d'aventure. Les créatures sont étranges, aussi bien physiquement que par leur comportement. Les arbres et les fleurs sont complètements tordus, la plupart du temps à moitié vivants. Bref c'est superbe! Quel dommage que le système de commande et que l'ambiance du jeu (dans les descriptions) soient aussi peu performants, car Altered Destiny aurait pu faire un carton chez les fans des jeux du type Sierra On Line.





Altered Destiny / Accolade

GRAPHISME: 76% ANIMATION: 70% SON: 60% / 84% (A) JOUABILITÉ: 55%

INTÉRET:
70%

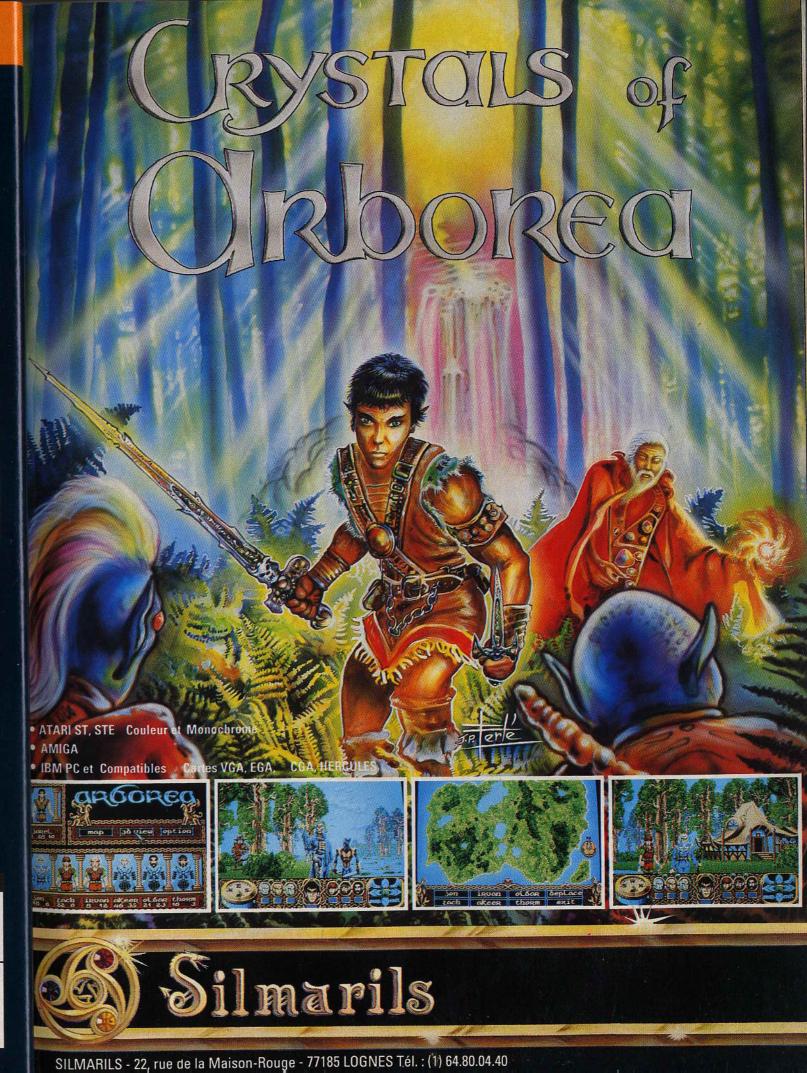
Doc: 7/10 Packaging: 8/10 PC (en vente) Amiga (début 91)

Jeu en anglais

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

F.L S.L P.Q.

3



TEST SIMULATION



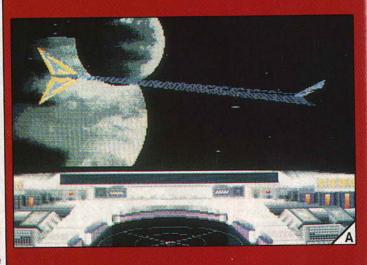
Comment imaginer un produit meilleur qu'Elite dans le domaine des simulations spatiales? C'est pourtant ce que pense avoir fait Electronic Zoo avec ce Xiphos sur lequel Betty s'est longuement penchée...

> Xiphos est une aventure-arcade intergalactique, au scénario si tordu, que je me demande encore comment quelqu'un a pu avoir l'idée d'imaginer ça! Je vais essayer de vous résumer l'histoire, mais c'est tellement irrationnel que l'on voyage en plein délire.

Le système Xiphon défie nos notions de l'espace; en se dirigeant vers le sud on emmagasine de l'énergie, tandis que vers le nord on en perd. Il y a six portes menant à six univers, plus un univers primaire. Dans l'univers central (U6) se trouve le cerveau artificiel (Xiphos) qui gouverne tout le système. Mais Xiphos s'est déconnecté de lui-même, et il faut qu'un volontaire (devinez qui?) aille remettre les choses en place. Les Xiphons se sont réfugiés sur les quelques planètes encore viables, mais deux clans rivaux, les Pios et les Qons s'en disputent l'accès. Pour arriver jusqu'à Xiphos, il faut traverser les portes qui mènent aux différents univers. On arrive à localiser ces portes, en cherchant des renseignements (traduits en français, heureusement!) et du ravitaillement (arme, énergie et fuel) auprès des bases qui accepteront de vous accueillir. En aidant les Pios à lutter contre les Qons (ou le contraire), vous gagnerez les crédits nécessaires

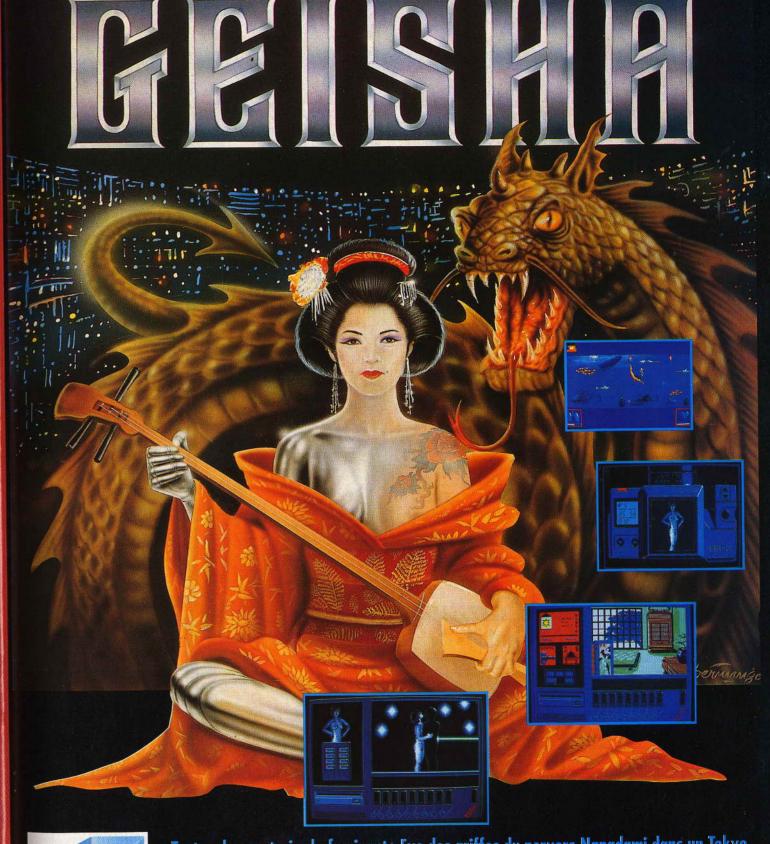
Je ne suis pas une fan des aventures spatiales, ni des graphismes de style vectoriel, mais je dois avouer que la rapidité de l'action durant les combats m'a bien plue. Pour ce qui est de l'aventure, la première fois que j'ai "atterri" sur une base pour acheter l'armement de mes rêves, je me suis aperçue, au moment de passer à la caisse, que mes poches étaient vides... Les habitants de la base M118 l'ont très mal pris; ils m'ont vidée des lieux et m'ont tiré dessus, jusqu'à ce que mon vaisseau se

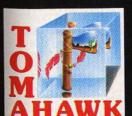
Au cours d'une autre partie, j'ai voulu intervenir dans une bagarre entre un Pio et un Qon, mais comme je tirais tantôt sur l'un, tantôt sur l'autre, j'ai l'impression qu'ils m'ont pris pour un Qon! Mais je ne perds pas espoir de pénétrer un jour au coeur de



Xiphos / Electronic Zoo GRAPHISME: 75% Doc: 7/10 Packaging: 7/10 ANIMATION: 88% SON: 65% Amiga / ST (en vente) JOUABILITÉ: 80% Jeu en français INTÉRET: J.D. B.F. D.L. 74% F.L S.L P.Q.

UNE AVENTURE TROUBLANTE, SENSUELLE, ENVOÛTANTE...





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 1 er 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

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire75011 PARIS Tél : (1) 43.55.63.00 Métro Oberkampf ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...~

COCONUT MONTPELLIER

M ET COMPATIBLES

B.A.T..... BARD'S TALE III

BATMAN THE MOVI BATTLE MASTER ... BATTLECHESS II ...

C.C^{ial} 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 CAC

COMPILATIONS: 10 JEUX SPECTACULAIRES	145/105
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/105
EDITION N°1	125/245
EDITION N°1	145/105
GAME SET & MATCH 2	120/160
GAME SET & MATCH 2	145/105
HEROES	160/245
LA COLLECTION II	145/240
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS DE NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ARMALYTE	99/159
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
ESWAT CYBER POLICE	95/145

COCONUT ETOILE

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

F16 CUMBAI PILUIE	
FIRE & FORGET 2	129/169
FI IMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GREAT COURTS	145/195
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF 2	99/149
A SECTE NOIRE	ND/179
LINE OF FIRE	95/145
LINE OF FIRELOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	
NEW YORK WARRIORS	95/145
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRITORIENTAL GAMES	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PANZA KICK BOXING	165/195
PLAYER MANAGER	129/169
RAINBOW ISLAND	95/145
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SATAN SECRET AGENT (SLY SPY)	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

145/190	CUMPILATIONS:	
GAME SET & MATCH 2 139/189 HEROES 145/195 LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245 LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245 OCEAN DYNAMITE (INCROWD 139/189 STARWARS TRILLOGY 160/195 TAITO COIN OP HITS 125/165 TAITO COIN OP HITS 125/165 TAITO COIN OP HITS 125/165 WHEELS OF FIRE 149/249 ADIDAS CHAMP FOOTBALL 129/189 AFTER THE WAR 140/180 ALTERED BEAST 140/189 BA T. NO195 BA T. NO195 BA T. NO195 BARD THE FUTUR II NO195 BARD STALE 3 ND1/245 BERTAYAL 149/199 BARD STALE 3 ND1/245 BETRAYAL 199/199 BLOOD MONEY 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND1/249 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND1/249 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND1/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 199/199 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 ENGAND TRIKE 109/169 ENGAND FRIKIT 152/165 ENGAND FRIKIT 152/165 ENGAND STRIKE 109/169 ENGAND FRIKIT 152/165 ENGAND FRIKIT 109/169 ENGAND FRIKI 109/169 ENGAND FRIKI 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 120/189 ENGOES OF THE LANCE 120/169 ENGUISHEP 139/149 ENGOES OF THE LANCE 120/169	100% DYNAMITE	145/190
GAME SET & MATCH 2 139/189 HEROES 145/195 LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245 LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245 OCEAN DYNAMITE (INCROWD 139/189 STARWARS TRILLOGY 160/195 TAITO COIN OP HITS 125/165 TAITO COIN OP HITS 125/165 TAITO COIN OP HITS 125/165 WHEELS OF FIRE 149/249 ADIDAS CHAMP FOOTBALL 129/189 AFTER THE WAR 140/180 ALTERED BEAST 140/189 BA T. NO195 BA T. NO195 BA T. NO195 BARD THE FUTUR II NO195 BARD STALE 3 ND1/245 BERTAYAL 149/199 BARD STALE 3 ND1/245 BETRAYAL 199/199 BLOOD MONEY 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND1/249 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND1/249 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND1/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 199/199 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 ENGAND TRIKE 109/169 ENGAND FRIKIT 152/165 ENGAND FRIKIT 152/165 ENGAND STRIKE 109/169 ENGAND FRIKIT 152/165 ENGAND FRIKIT 109/169 ENGAND FRIKI 109/169 ENGAND FRIKI 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 109/169 ENGAND PRIKI CIRCUIT 120/189 ENGOES OF THE LANCE 120/169 ENGUISHEP 139/149 ENGOES OF THE LANCE 120/169	CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
HEROES	GAME SET & MATCH 2	139/189
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245 OCÉAN DYNAMITE (INCROWD 139/189 STARWARS TRILOGY 150/185 STARWARS TRILOGY 150/185 STARWARS TRILOGY 150/185 STARWARS TRILOGY 150/185 STARWARS TRILOGY 160/185 STARWARS TRILOGY 125/165 STARWARS TRILOGY 125/165 STARWARS 140/185 STARWARS 149/249 ADIDAS CHAMP FOOTBALL 129/189 AFTER THE WAR 140/185 ALT 140/185 BACK TO THE FUTUR II IND/195 BACK TO THE FUTUR II TO THE	HEROES	145/195
STARWARS TRILOGY 160/195 TATIO COIN OP HITS 125/165 TNT (HITS TENGEN) MO/295 WHEELS OF FIRE 149/249 ADIDAS CHAMP FOOTBALL 129/189 AFIER THE WAR 140/190 ALTERED BEAST 140/195 ATOMIC ROBOKID ND/195 BAT ND/195 BACK TO THE FUTUR II ND/195 BARD'S TALE 3 ND/195 BARD'S TALE 3 ND/195 BARDANAN (LE FILM) 95/145 BATMAN (LE FILM) 199/189 BLOOD MONEY 109/189 BLOOD MONEY 109/189 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/145 CHASE HO 95/145 BETRAYAL 199/199 BLOOD MONEY 109/189 BETRAYAL 199/189 BESCAPE FROM THE PLANET 109/189 BESCAPE FROM T	LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
STARWARS TRILOGY 160/195 TATIO COIN OP HITS 125/165 TNT (HITS TENGEN) MO/295 WHEELS OF FIRE 149/249 ADIDAS CHAMP FOOTBALL 129/189 AFIER THE WAR 140/190 ALTERED BEAST 140/195 ATOMIC ROBOKID ND/195 BAT ND/195 BACK TO THE FUTUR II ND/195 BARD'S TALE 3 ND/195 BARD'S TALE 3 ND/195 BARDANAN (LE FILM) 95/145 BATMAN (LE FILM) 199/189 BLOOD MONEY 109/189 BLOOD MONEY 109/189 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/145 CHASE HO 95/145 BETRAYAL 199/199 BLOOD MONEY 109/189 BETRAYAL 199/189 BESCAPE FROM THE PLANET 109/189 BESCAPE FROM T	OCEAN DYNAMITE (INCROWD	139/189
TAITO COIN OP HITS 125/165 TNT (HITS TENGEN) ND/295 WHEELS OF FIRE 149/249 ADIDAS CHAMP FOOTBALL 129/189 AFTER THE WAR 140/180 ALTERED BEAST 140/189 BA T. ND/195 BA T. ND/195 BA T. ND/195 BA T. ND/195 BARD STALE 3 ND/245 BARD STALE 3 ND/245 BARD STALE 3 ND/245 BETRAYAL 149/199 BLOOD MONEY 109/189 BLOOD MONEY 109/189 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 DRAGON NNINA 95/145 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON SPIRIT 15/2165 ESCAPE FROM THE PLANET 109/189 ENCOUNTY 109/189 ENCOUNTY 120/189 EROESS OF THE LANCE 120/189 EROESS OF THE LANCE 120/189 ENCOUNTY 120/189 ENCO	STARWARS TRILOGY	160/195
TNT (HITS TENGEN) MD/295 WHEELS OF FIRE 149/249 ADIDAS CHAMP, FOOTBALL 129/189 AFTER THE WAR 140/180 ALTERED BEAST 140/195 B.A.T. ND/195 B.A.T	TAITO COIN OP HITS	125/165
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL 129/189	TNT (HITS TENGEN)	ND/295
AFTER THE WAR ALTERED BEAST ATOMIC ROBOKID NOTES B A T. N	WHEELS OF FIRE	149/249
ALTEREO BEAST 140/195 ATOMIC ROBOKID ND/195 BACT ND/195 BACT 10 THE FUTUR II ND/195 BACK 10 THE FUTUR II ND/195 BARD STALE 3 ND/1245 BATMAN (LE FILM) 95/145 BETRAYAL 19/199 BLOOD MONEY 109/169 BLOODWYCH 109/169 BLOODWYCH 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/140 CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON NINJA 95/145 BEAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIS COMBAT PLOT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 FIS COMBAT PLOT 109/169 FIS COMBAT PLOT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/169 UNLSFER 109/160 GRAND FIRE LANCE 120/169 HULL SEAR	ADIDAS CHAMP, FOOTBALL	129/189
ATOMIC ROBOKID MD/195 BACT ND/195 BACK TO THE FUTUR II ND/195 BARD STALE 3 ND/195 BARD STALE 3 ND/245 BETRAYAL 149/199 BLOOD MONEY 109/169 BLOOD MONEY 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/265 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 199/169 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIG COMBAT PLOT 1 180/169 FIG PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT	AFTER THE WAR	140/180
ATOMIC ROBOKID MD/195 BACT ND/195 BACK TO THE FUTUR II ND/195 BARD STALE 3 ND/195 BARD STALE 3 ND/245 BETRAYAL 149/199 BLOOD MONEY 109/169 BLOOD MONEY 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/265 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 199/169 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIG COMBAT PLOT 1 180/169 FIG PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT PLOT	ALTERED BEAST	140/195
BACK TO THE FUTUR II NDI/195 BARD'S TALE 3 ND/245 BATMAN (LE FILM) 95/145 BATMAN (LE FILM) 95/145 BETRAYAL 149/199 BLOOD MONEY 109/169 BLOOD MONEY 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN NDI/249 CHASE HO 95/145 CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON SINIA 95/145 DRAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIE COMBAT PLOT 109/169 FIE COMBAT PLOT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 2 109/160 GRAND FIRST CIRCUIT 120/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HILL SEAB	ATOMIC ROBOKID	ND/195
BACK TO THE FUTUR II NDI/195 BARD'S TALE 3 ND/245 BATMAN (LE FILM) 95/145 BATMAN (LE FILM) 95/145 BETRAYAL 149/199 BLOOD MONEY 109/169 BLOOD MONEY 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN NDI/249 CHASE HO 95/145 CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON SINIA 95/145 DRAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIE COMBAT PLOT 109/169 FIE COMBAT PLOT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 1 109/169 GRAND FIRST 2 109/160 GRAND FIRST CIRCUIT 120/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAB	B.A.T.	ND/195
BARDS TALE 3. NDI/245 BATMAN (LE FILM)	BACK TO THE FUTUR II	ND/195
BATMAN (LE FILM) 95/145 BETRAYAL 19/199 BLOOD MONEY 109/169 BLOODWYCH 109/169 BLOODWYCH 109/169 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON NINJA 95/145 DRAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIS COMBAT PLOT 109/169 GHOSTBUXTERS 2 109/160 GHAND PRIX CIRCUIT 120/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/169 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR	BARD'S TALE 3	ND/245
BETRAYAL 149/199 BLOOD MONEY 109/189 BLOOD MONEY 109/189 BLOOD MONEY 109/189 BLOODWYCH 109/189 CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN NID/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON NINIA 95/145 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 159/145 EMLYN HUGHES INTL SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/189 FIG COMBAT PLOT 109/189 FIG COMBAT PLOT 109/189 FIG GOMBAT PLOT 109/189 GREAT COURTS (2/F) 490/590 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 25/245 GRUSHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HILL ISFAR ND/25/2	BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY 109/169 CABAL 195/145 CHAMPION OF KRYNN NU7249 CHASE HO 95/145 CURSE OF THE AZUR BOND NU7269 DRAGON NINIA 95/145 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 159/145 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIS COMBAT PLOT 180/169 FIS COMBAT PLOT 180/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/169 GRAND FRIX CIRCUIT 120/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/169 GREAT COURTS 25/245 GUNSHIP 139/169 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR	BETRAYAL	149/199
CABAL 95/145 CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON MINIA 95/145 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIG COMBAT PLOT 180/245 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590 GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GRIAST COURTS 225/245 GUNSHIP 139/189 HILL SEAR ND/25/25	BLOOD MONEY	109/169
CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/259 DRAGON NINIA 95/145 DRAGON SYRIKE 198/249 DRAGON SYRIKE 198/249 DRAGON SYRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL SOCCER 95/145 FIS COMBAT PLOT 109/169 FIS COMBAT PLOT 180/245 FIG GOMBAT PLOT 180/245 FIG GOMBAT PLOT 190/590 GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUINSHIP 139/189 HILL SEAR ND/25/25	BLOODWYCH	109/169
CHAMPION OF KRYNN ND/249 CHASE HO 95/149 CURSE OF THE AZUR BOND ND/259 DRAGON NINIA 95/145 DRAGON SYRIKE 198/249 DRAGON SYRIKE 198/249 DRAGON SYRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL SOCCER 95/145 FIS COMBAT PLOT 109/169 FIS COMBAT PLOT 180/245 FIG GOMBAT PLOT 180/245 FIG GOMBAT PLOT 190/590 GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUINSHIP 139/189 HILL SEAR ND/25/25	CABAL	95/145
CHASE HO	CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CURSE OF THE AZUR BOND ND/269 DRAGON MINIA 95/145 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 159/165 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 F16 COMBAT PLOT 180/245 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590 GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUNSHIP 139/168 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR	CHASE HO	95/149
DRAGON NINIA 95/145 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 F16 COMBAT PILOT 180/245 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590 GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GUNISHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HUI L SEAR ND/2/25	CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON STRIKE 169/249 DRAGON SPIRIT 125/165 EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 FIG COMBAT PLOT 180/264 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590 GHOSTBUSTERS 2 109/169 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUNSHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HILL SEAR ND/275	DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT. 125/165	DRAGON STRIKE	169/249
EMLYN HUGHES INTL SOCCER 95/145 ESCAPE FROM THE PLANET 109/169 F16 COMBAT PILOT 180/245 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590 GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUINSHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR N0/2/25	DRAGON SPIRIT	125/165
F16 COMBAT PILOT 180/245 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF). 490/590 GHOSTBUSTERS 2. 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUINSHIP. 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR. ND/2/25	EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
F16 COMBAT PILOT 180/245 FLIGHT SIMULATOR 2 (VF). 490/590 GHOSTBUSTERS 2. 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUINSHIP. 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR. ND/2/25	ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF). 490/590 GHOSTBUSTERS 2. 1.094/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUINSHIP. 1394/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR ND/2/5	F16 COMBAT PILOT	180/245
GHOSTBUSTERS 2 109/160 GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUNSHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HUIL SEAB ND/275	FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT 120/189 GREAT COURTS 225/245 GUNSHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HULL SEAR ND/225	GHOSTBUSTERS 2	109/160
GREAT COURTS 225/245 GUNSHIP 139/189 HEROES OF THE LANCE 120/169 HUI SEAR ND/225	GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP		
HILL SEAR ND/225	GUNSHIP	139/189
HILL SEAR ND/225	HEROES OF THE LANCE	120/169
INDY (ARCADE) 115(169	HILL SEAR	ND/225
	INDY (ARCADE)	115/169

INTERNATIONAL DE TENNO	
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/16
KICK OFF	140/19
KICK OFF 2	140/19
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/16
LAST NINJA III	ND/16
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	
MANCHESTER UNITED	ND/24
NEW ZEALAND STORY	95/14
NINJA SPIRIT	99/14
NINJA WARRIOR	110/16
OPERATION THUNDERBOLT	
PIPE MANIA	ND/18
POOL OF RADIANCE	ND/26
Q 8	129/14
RAINBOW ISLAND	120/18
RICK DANGEROUS	99/14
RICK DANGEROUS II	109/16
SAINT DRAGON	109/16
SATAN	145/18
SCRAMBLE SPIRIT	95/10
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/10
SECRET OF SILVER BLADE	
SERVE AND VOLLEY	95/1-
SHADOW WARRIOS	109/1
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/2
SKI OR DIE	ND/1
SNOW STRIKE	99/1
SPEEDBALL	99/1
STRIDER	95/1
TEST DRIVE 2	145/1
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/
TIE BREAK	129/1
TURBO OUT RUN	110/1
TURRICAN	109/1
TUSKER	129/1
TV SPORT FOOTBALL	ND/1
TWINWORLD	109/1
VENDETTA	109/1
WILD STREET	120/1
70MBI	149/1
70MBI	mmmm TY

CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	399
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DAYS OF THUNDER	295
DOUBLE DRAGON 2	
DRAGON'S LAIR	450
DUNGEON MASTER	395
FLVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC.	249
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FOUNTAIN OF DREAM	295
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS II	245
HERO'S OLIEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	249
KLAX	245
I 'ESPION QUI M'AIMAIT	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
MONTHY PYTHON	245
NIGHTBREED	295
NIGHT HUNTER	269
NIN IA TURTLES	295
NO EXIT	229
OPERATION STEALTH	295
POPIJI DIJS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
RINGS OF MEDUSA	295
DODICE DDIET	249
SATAN	240
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
STARFLIGHT II	245
STORMI ORD	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325

MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS,

NOUS OFFRONS UN CADEAU	
ATARI .	
520 STE 520 STE + ECRAN MONO	PROMO
520 STE + FCBAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 CTE	3990
1040 STE 1040 STE+ ECRAN MONO	4000
DIGOUE DUD OF MECA	2000
DISQUE DUR 30 MEGA LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	000
LECTEUR EXTERNE 3 5 DF	2000
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	
AMIGA 500	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
CABLE PERITEL EXTENSION MEMOIRE 512 KO	
+ HORLOGE A501 LECTEUR EXTERNE 3"5	950
LECTEUR EYTERNE 3"5	990
IMPOIMANTES .	
IMPRIMANTES: STAR LC10 II	1000
STAR LUTUTI	2400
STAR LC 10 COULEUR	2430
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800 EPSON LQ 400 25 AIG	1890
	3190
CABLE	150
JOYSTICKS:	
OHICKINY 2 +	69
UTITURE TO A 3	89
DITICK IOA 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICDO DI ACTED	130
MICRO BLASTER SPEEDKING KONIX PC	245
SPEEDKING KUNIA FC	240
DISQUETTES VIERGES: 3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	en
3"5 NEUTHES DE/DD, LES 10	100
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM,

CUMPILATIONS:	
100 DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	185
LES BEST US GOLD	14
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	16
TAITO COIN OP HITS	
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	11
ALTERED BEAST	16
ARMALYTE	11
BATMAN (LE FILM)	12
BLOODWYCH	11
CABAL	11
DOUBLE DRAGON	9
DOUBLE DRAGON II	11
DRAGON NINJA	9
DRAGON STRIKE	29
GUNSHIP	12
HARD DRIVIN'	14
INDY (ARCADE)	9
INTERNATIONNAL 3D TENNIS	11
ITALY 90	12
KICK OFF	12
KICK OFF 2	14
LAST NINJA 2	14
LORD OF CHAOS	14
OPERATION THUNDERBOLT	11
RAINBOW ISLAND	11
ROBOCOP	
SECRET AGENT (SLY SPY)	1
SHADOW WARRIORS	1
STORMLORD	
TURBO OUT BUN	
VENDETTA	1
VIGILANTE	
WILD STREET	1

ATARI STE/STE

Amiga 500

COMPILATIONS .	205	F19 ST
ALL TIME FAVOURITES	293	F29 RE
CARTOONS	205	FALCO
DECLIC DRAGON'SLAIR + SPACE ACE	445	FALCO
DRAGON'SLAIR + SPACE ALE	245	FINAL
EDITION N°1	205	FIRE &
HEROES	290	FIRE &
LES AVENTURIERS	243	FI IGH
LES BATTANTS	295	FLIMB
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	243	FLOOD
LES FOUS DU FOOT	200	FORM
LES GEANTS DU SPORT	295	GEISH
LES GUERRIERS NINJA	269	
LES JUSTICIERS	245	GOLD
LES JUSTICIERS II	245	GOLDI
LES STARS D'HOLLYWOOD	245	GREAT
LE MONDE DES MERVEILLES	245	GREM
SEGA ARCADE TURBO	245	INTER
TNT (HITS TENGEN)	295	IT CAN
WHEELS OF FIRE	295	KICK (
		KICK (
ILS SONT FOUS !!!	STATE OF STATE	KILLII
		L'ESP
MOONWALKER	99	LEGE
MR HELI	99	LINE (
GALAXY FORCE	99	LOOM
WARP	99	LOTU
MOTOR MASSACRE	99	M1 TA
PASSING SHOT	99	MAUF
SLAYER	99	MIDW
EXOLON	99	MONT
INTERPHASE	99	NO EX
PERSIAN GULF INFERNO	99	OPER
		PANZ
ADIDAS CHAMP, FOOTBALL	249	PLAY
APPRENTICE	245	PLOT
ATF 2	245	POUP
BAT	349	POPL
BATTLE ISLE	249	PWE
BATTLE OF BRITAIN	285	ROBO
BETRAYAL	295	RICK
BLADE WARRIOR	259	RORE
BLITZKRIEG MAY 1940	280	SAIN
BOMBER	289	SHAD
BOMBER MISSION DISK 1	105	SHAE
BUMBER MISSION DISK I	245	SIML
CADAVER CAPTIVE	245	STOP
CAPITYE	245	STRI
CELICA GT4 RALLY	205	S.W.I
CHAMPION OF KRYNN	293	TEAN
CHESS CHAMPION 2175	293	THE
CHASE HO II	345	THE
CHUCK YEAGER II	243	TOKI
CODENAME ICEMAN	345	TOR
COLONEL BEQUEST	395	
CONQUEST OF CAMELOT		TOTA
CORPORATION	245	TUR
COUGAR FORCE		TVS
DAYS OF THUNDER	260	ULTI

WAT CYBER POLICE	.245
STEALTH FIGHTER	249
OCTALIATOR #	249
CON (VF)	295
CON (VF)	.195
IAI COMMAND	245
RE & BRIMSTONE	249
E & FORGET 2	269
GHT SIMULATOR II (FRA)	.345
MRO'S DUEST	.245
OOD	245
DMIII A 1 3D	295
ISHA	.269
I D OF THE AZTECS	245
I DEN AYE	.245
REAT COURTS II	.245
REMI INS II	195
ILD OF THE AZTECS	.249
CAME FROM THE DESERT	295
CV OFF 2	.195
CK OFF 2	245
LUNC CAME SHOW	245
LLING GAME SHOW	195
CENID OF EVEDCHAII	295
NE OE CIDE	245
NE OF FIRE	295
OUM DTUS TURBO ESPRIT	245
1 TANK PLATOON	245
AUPITI ISLAND	260
IDWINTER	260
ONT IN DUTION	195
ONTHY PYTHON	225
D EXIT PER, STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PER, STEALIR (SECHET DEFENSE)	245
ANZA KICK BOXING	260
LAYER MANAGER 2.0	195
DUPULOUS STF/STE	225
DUPULUS STF/STE	05
UPULUS UNIA UISK	245
WER MONGER	105
OBOCOP 2	240
ICK DANGEROUS II	265
ORKE'S DRIFT	2,45
AINT DRAGON	240
HADOW OF THE BEAST	100
HADOW WARRIORS	195
IMULCRA	100
TORMLORD 2	195
TRIDER II	245
W.I.V.	245
EAM SUZIKI	245
HE IMMORTAL	245
ME TELLER	19
OKIORVAK THE WARRIOR	245
ORVAK THE WARRIOR	245
OTAL DECALL	24:
URRICAN	295
V SPORT FOOTBALL	289
II TIMA 5	27
II TIMATE RIDE	24
IMC2	29
VINGS OF DEATH	28
THIS OF PERSON	24

AMIGA

SPECIAL FETES
ATARI 520 STE

The state of the s		
COMPILATIONS :	205	FALCON MISSION D
ALL TIME FAVOURITES	295	FALCON MISSION D
DECLIC	245	FIRE & BRIMSTONE
EDITION N°1		FIRE & FORGET 2
LES CHEVALIERS DE CAPCOM		FLIGHT SIMULATOR
LES CHEVALIERS DE CAPCONI	205	FLOOD
LES GEANTS DU SPORT		FORMULA 1 3D
LES GUERRIERS NINJA	260	GOLD OF THE ASTE
LES JUSTICIERS II	245	GOLDEN AXE
LES STARS D'HOLLYWOOD	245	GREAT COURTS II
LE MONDE DES MERVEILLES		GREMLINS II
SEGA ARCADE TURBO	245	INDIANAPOLIS 500
TNT (HITS TENGEN)	295	INTERNATIONAL SO
WHEELS OF FIRE	295	KICK OFF 2
WHEELS OF FIRE		KICK OFF II + WORL
ILS SONT FOUS !!!	A 2 3 - 15	KILLING GAME SHO
ILS SONT TOOS III		KING QUEST IV
WILD STREET	99	L'ESPION QUI M'AIN
BIO CHALLENGE	99	LEGEND OF FAERGH
INDOOR SPORT	99	LINE OF FIRE
GALAXY FORCE		L00M
JINKS	99	LOTUS TURBO ESP
BLASTEROIDS	99	M1 TANK PLATOON
P47 THUNDERBOLT	99	MAUPITI ISLAND
INTERPHASE		MIDNIGHT RESISTA
AQUANAUT	99	MIDWINTER
GALACTIC INVASION		MONTHY PYTHON.
313 10 110 1111 1111	ACCUSATE CONTRACTOR	NINJA TURTLES
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249	NO EXIT
AMOS THE CREATOR		OPERATION STEAL
APPRENTICE	245	PANZA KICK BOXIN
ARMALYTE	195	POLICE QUEST II
ATF 2	245	PIRATES
AWESOME		PLAYER MANAGER
B.A.T.	295	PLOTTING
BARD'S TALE III	245	POOL OF RADIANC
BATTLE OF BRITAIN	285	POWERMONGER
BETRAYAL	295	ROBOCOP II
BLADE WARRIOR	259	RICK DANGEROUS
BLITZKRIEG MAY 1940	280	RORKE'S DRIFT
BUDOKAN	245	SAINT DRAGON
CADAVER	245	SECRET AGENT (SI
CAPTIVE	245	SHADOW OF THE B
CELICA GT4 RALLY	245	SHADOW WARRIO
CHAMPION OF KRYNN	295	STRIDER II
CHASE HO II	195	SUPREMACY
CHESS CHAMPION 2175	295	S.W.I.V
CHUCK YEAGER II	245	TEAM SUZUKI
COLONEL BEQUEST	395	TEST DRIVE 2
CORPORATION		THE IMMORTAL
COUGAR FORCE		TOKI
DAYS OF THUNDER	260	TORVAK THE WAR
DRAGON FLIGHT (VF)	299	TOTAL RECALL
DRAGON STRIKE	299	TURRICAN
DUNGEON MASTER (VF)	295	TV SUPPORT BASE
ELIVRA MISTRESS OF THE DARK	295	TV SPORT FOOTBA
EPIC	249	ULTIMA 5
ESWAT CYBER POLICE		U.M.S. II
F19 STEALTH FIGHTER		UNREAL
F29 RELIATOR		WINGS (1 MA)
ENLOOM WEY	295	WOI FPACK

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :

DELUXE PAINT...
DRAGON FLIGHT (VF)....
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK...

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

COCONUT

NOM	
ADRESSI	
VILLE	CODE POSTAL
Tél	
	Linkinkinkinki
	Date d'expiration—/—
	Signature:

TITRES

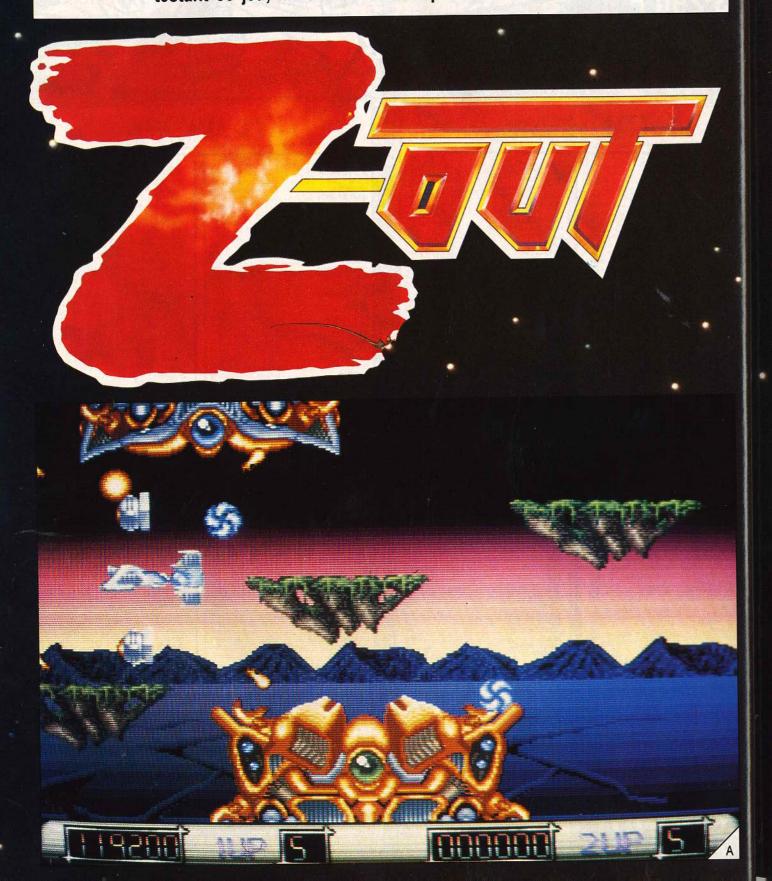
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

ATARI ST AMSTRAD CPC AMIGA C64 SPECTRUM PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

PRIX

Après Denaris et X-Out, Rainbow Arts nous propose une nouvelle fois un shoot'em'up pour passer un Noël accroché à vos joysticks. Vont-ils réussir à nous surprendre tout autant que les années passées? Frank a détruit 10 joysticks en testant ce jeu, mais vous donne quand même son avis.





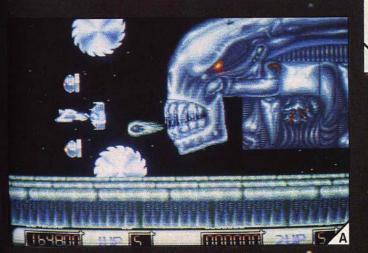
Après le succès de X-Out l'année dernière, un des meilleurs jeux de tir de l'Amiga, Rainbow Arts récidive pour les fêtes avec Z-Out, logiciel que l'on peut considérer comme la suite logique du premier. Encore une fois, les origines sont connues, et les programmeurs se sont grandement inspirés des principes de R-Type en améliorant de nombreux points. On retrouve également cette similitude dans le visuel des

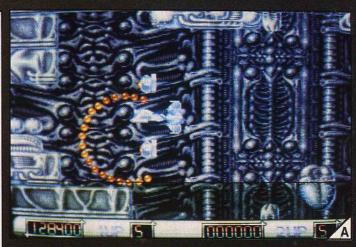
premiers niveaux. Par la suite en revanche, le visuel du jeu change du tout au tout pour se rapprocher terriblement de l'ambiance d'Alien, pour finalement, dans le dernier niveau, combattre un monstre que l'on peut assimiler à la créature du film.

Tout au long des six niveaux du logiciel, le joueur est aux commandes d'un vaisseau qu'il peut équiper en armes avec les différents bonus laissés par certains ennemis détruits. Ces armes sont de plusieurs types: le fameux bouclier de R-Type, des tirs multidirectionnels, des lasers...



Le premier niveau se veut futuriste avec un décor assez froid et métallique. Les ennemis sont d'ailleurs des robots ou des modules d'acier. Dès cette phase de jeu, on constate que la qualité technique est superbe (50 images/seconde et large surface de jeu) avec de nombreux sprites à l'écran. Le second niveau entraîne le joueur dans une séquence de slaloms à travers diverses structures, et les ennemis sont cette fois-ci des animaux (ou plus exactement des mutants). Le troisième rappelle un peu Blood Money avec des ennemis d'origine marine fort bien





animés. Ces trois premiers stages, extrêmement bien réalisés au demeurant, restent somme toute assez classique. Par contre dès le quatrième niveau, le jeu devient beaucoup plus dur et surtout beaucoup plus impressionnant. En effet, les sprites atteignent alors une taille énorme sans que l'animation n'en souffre aucunement.

L'avant-dernier niveau est sans doute le plus beau de tous, le joueur évoluant dans un décor tout droit tiré de l'imagination de Garry Giger (concepteur des décors d'Alien), superbe, avec un élément nouveau: le liquide. Ce dernier intervenant sur les déplacements du vaisseau. A noter également que ce cinquième niveau demande un très bon timing.

Enfin, on atteint des sommets techniques dans le sixième et ultime niveau de Z-Out, avec des sprites occupant pratiquement tout l'écran, toujours aussi bien animés. Il s'agit bien sûr du combat contre le monstre final, ô combien difficile!

Mais ce n'est pas tout! Z-Out permet à deux joueurs de tout destroyer simultanément, ce qui est assez rare pour être souligné, et ce qui apporte un plus à ce style de jeu, souvent un peu lassant.

En bref, Z-Out constitue un excellent programme, dans le top des shoot'em up, dont le seul défaut est d'être assez dur. Mais les amateurs apprécieront sans doute.

Z-Out / Rainbow Arts

GRAPHISME: 84% ANIMATION: 91% SON: 93% JOUABILITÉ: 85%

INTÉRET:

93%

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

Jeu en anglais

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

D.L S.L P.Q.
5 5



CHOISISSEZ



SELECTION COMPATIBLES PC

国际国际国际	PRIX		
	BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB	
PHANTOM FIGHTER (514)	89	59,90	
JUMP JET (51/4)	89	59,90	
BAD STREET BRAWLER	89	59,90	
ARAC	89	59,90	
BACK GAMMON	89	59,90	
BLACK JACK	89	59,90	
BOULDERDASH 1	89	59,90	
BOULDERDASH 2	89	59,90	
SUPER SUNDAY	89	59,90	
FOOOTBALL MANAGER	89	59,90	
HOT SHOT	89	59,90	
BALLISTIX (51/4 & 31/2)	99	59,90	
HARDBALL 2 (5 ^{1/4})	99	59,90	
BAR GAMES	99	59,90	
SPACE BATTLE	109	69,90	
DEF CON 5	109	69,90	
ROBOTRON	109	69,90	
COMBAT COURSE	109	69,90	
INFILTRATOR 2	109	69,90	
BAAL (51/4 & 31/2)	109	69,90	
BASKET BALL (514)	109	69,90	
WIZBALL	109	69,90	
STRIP POKER	149	99,90	

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB		PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX
TITAN ATAX	69 69	39,90 39,90	HIGH ROLLER LORD OF	89	59,90
GROWTH	69	39,90	CONQUEST	89	59,90
PERFECT MATCH SPACE PORT	69 69	39,90 39.90	NEBULUS RETURN TO	89	59,90
SKY FOX	69	39.90	GENESIS	89	59,90
VIRUS	69	39,90	MOTOR MASSACRE	89	59,90
SPACE STATION	69	39,90	GALAXY FORCE	109	69,90
TRIVIA TROVE	69	39.90	NORTH STAR	109	69,90
VIXEN	69	39,90	VOYAGER	109	69,90
TRASH HEAP	69	39,90	TOP GUN	109	69,90
TERRESTRIAL			SLAP FIGHT	109	69,90
ENCOUNTER	69	39,90	LEGEND	109	69,90
DEJA VU	89	59,90	OUTLAND	109	69,90
EMPIRE			RAMPAGE	109	69,90
STRIKES BACK	89	59,90	RINGS OF ZILFIN	109	69,90
EXOLON	89	59,90	APB	109	69,90

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

		PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
	COMPUTER CLASSIC	69	39,90
i	FIRETRAP	69 69	39,90 39,90
8	NEMESIS	69	39,90
	MOVIE	69	39,90
	TETRIS	69	39,90
	V	69	39,90
	VIXEN	69	39,90
	AFTER BURNER	89	59,90
	BC FOOT FORTUNE	89	59,90
9	GRAND PRIX MASTER	89	59,90
	LASER SQUAD	89	59,90
8	MINDFIGHTER	89	59,90
	PASSING SHOT	89	59,90
8	SPACE RACER	89	59,90
9	TYPHOON	89	59,90
8	VINDICATOR	89	59,90
ş	XENOPHOBE	89	59,90
Ì	BRAVE STAR	89	59,90
8	COLOSSUS CHESS	109	69,90
8	GALAXY FORCE	109	69,90
Š	TUSKER	109	69,90
8	OVERLANDER	149	99,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

		PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX
I	ACTIVATOR	39	19,90
ğ	DANDY	39	19,90
g	DON'T PANIC	39	19,90
ğ	EXPLORER	39	19,90
8	EXPLORER	39	19,90
g	GUADANACAL	39	19,90
ğ	HIGH FRONTIER	39	19,90
g	HIJACK	39	19,90
ğ	LUCAS FILM	39	19,90
I	MR WHEEMS	39	19,90
g	PRODIGY	39	19,90
i	BIGGLES	49	29,90
ğ	HIVE	49	29,90
ğ	PULSATOR	49	29,90
ğ	ROBBOTS	49	29,90
8	CIRCUS GAMES	59	39,90
i	DOMINATOR	59	39,90
ğ	RAMPARTS	59	39,90
ğ	SUPER SKI	69	39,90
ğ	MARAUDER	79	39,90
Ì	APB	79	39,90
ğ	LASER SQUAD	70	39,90
September 1	BRAVESTAR	99	69,90

SELECTION AMIGA

and a second and a second		PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
	BLASTEROID	69	39.90
8	EXCALIBUR	69	39,90
ğ	GENIUS	69	39,90
ğ	DAY OF THE VIPER	79	39,90
8	VINDICATOR	89	59,90
ă	TRACER	89	59,90
ğ	XENOPHOBE	89	59,90
8	OUTLAND	89	59,90
g	I.S.S	89	59,90
g	BATTLE VALLEY	89	59,90
ğ	EMPIRE STRIKES BACK	89	59.90
ă	FLYING SHARK	89	59.90
8	KICK OFF	89	59,90
ğ	STARRAY	89	59,90
ğ	DARK CASTLE	89	59,90
ă	SKY CHASE	89	59,90
8	GALACTIC INVASION	89	59,90
ğ	TURBO	89	59,90
ğ	RAMPAGE	89	59,90
g	N.MANSELLE		
g	GRAND PRIX	89	59,90
ğ	FUTUR SPORT	89	59,90
ă	SUPER WONDERBOY U.M.S	109 109	69,90 69,90
8	BATTLE SHIPS	109	69,90
8	TOOBIN	109	69,90
Š	WICKED	109	69.90
8	LASER SQUAD	109	69,90
8	FIGHTING SOCCER	109	69,90
8	APB	109	69,90
ğ	LOMBARD RAC		
Š	RALLYE	209	149,90
ğ			STATE OF THE PARTY

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTION

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
 Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujour-d'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ LA BOUTIQUE **LUDIC SOFTWARE PLUS DE**

10.000 LOGICIELS **EN STOCK**

82-84 bd des Batignolles 75017 Paris Tél.: (1) 42.93.24.58

CATALOGUE SUR DEMANDE

ATTENTION: LOGICIELS EN QUANTITE LIMITEE! PREVOYEZ DES TITRES DE REMPLACEMENT

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à **LUDIC SOFTWARE** 82-84 bd des Batignolles

75850 Paris CEDEX 17 accompagné de votre chèque ou mandat

ADRESSE VILLE CODE POSTAL

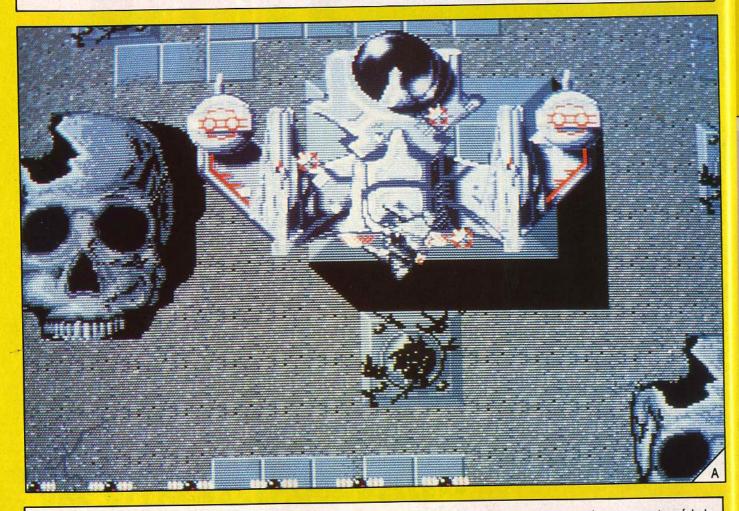
Signature des parents pour les -18 ans

PRIX TITRES Participation aux frais de port +15F et d'emballage Préciser : Cassette Disk TOTAL A PAYER

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI ST☐ AMSTRAD CPC☐ AMIGA☐ PC/COMPATIBLES☐



Tester un shoot'em'up de nos jours n'est plus un événement, mais lorsque l'éditeur est Titus, on peut se poser des questions! Frank, l'homme qui tire sur tout ce qui bouge (surtout les goélands) semble pourtant l'avoir bien apprécié.



Les jeux de tirs font toujours recette, pour peu qu'ils soient bien réalisés. C'est sûrement ce que pense Titus, puisqu'il nous propose un shoot'em up pur et dur pourvu de quelques nouveautés en la matière, il faut bien l'avouer. Le jeu est vu d'avion et le joueur doit "nettoyer huit niveaux, certains dotés d'un scrolling multidirectionnel et d'autres d'un scrolling vertical. Au niveau du maniement du vaisseau, il

ne peut se faire que vers l'avant, la marche arrière étant proscrite. Ce qui veut dire que pour effectuer un demi-tour, vous devez impérativement manoeuvrer, cette nécessité expliquant des

débuts difficiles dans le jeu. Mais après une courte période d'adaptation, cela ne posera plus aucun problème.

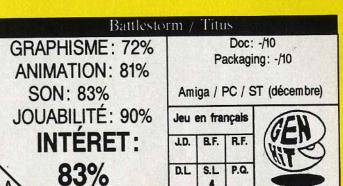
Mais la grande originalité du jeu provient des ennemis. En effet, si d'habitude la moindre collision avec ces derniers est mortelle, dans Battle Storm aucun danger, vous rebondissez contre les ennemis. En fait, seuls leurs tirs sont dangereux, de même pour ceux des canons ou des lombrics géants (à partir du troisième niveau) qui se trouvent au sol. Autres ennemis, les croiseurs dont la particularité est de vous tirer dessus dans un temps très court certes, mais de manière très intense. Enfin, dernier trouble-fête, les tourbillons, en passant dessus vous perdez complètement le contrôle de votre vaisseau durant quelques secondes.

Avant de pouvoir passer au niveau suivant, il s'agit donc de détruire plusieurs vagues d'ennemis successives, puis des vaisseaux intermédiaires (toute les huit vagues) appelés "mothership", pour enfin combattre le vaisseau de fin de niveau (après trois "motherships"). Sur le plan de la difficulté, Battle Storm se révèle assez progressif et très stressant. En effet, le joueur est sans cesse à la recherche des vies supplémentaires laissées par chaque vague d'ennemis détruite, car je puis vous assurer que c'est en fait le véritable but du joueur. C'est sans doute le premier jeu de tir où il importe plus de récupérer des



vies, et donc de détruire les ennemis, et non l'inverse. Il s'agit donc d'une double motivation pour le joueur. Au niveau des bonus, ils sont essentiellement de deux types, un turbo pour accroître la vitesse du vaisseau (attention aux erreurs de maniement) et des armes supplémentaires: tirs plus puissants, missiles autoguidés, triple tir. Petite précision, à partir du cinquième niveau, chaque vague d'ennemis entièrement détruite découvre deux vies supplémentaires, le jeu devenant beaucoup plus difficile.

La réalisation de Battle Storm est satisfaisante, même si c'est en deçà des possibilités d'un Amiga, et suffit entièrement au jeu, l'accent ayant été porté sur la jouabilité. Mission réussie!







SORCER!

Didier Latil était le testeur idéal pour ce jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un apprenti-sorcier entouré de top-models, lui qui vit avec 42 femmes... Il vous donne son avis sur ce nouveau jeu de Steve Meretzky.

> Avec un titre comme celui-là et une telle jaquette (un apprenti magicien, entouré par deux superbes femmes, très légèrement vêtues), on pouvait se poser quelques questions sur le thème du jeu. Sachant que l'auteur du soft n'est autre que Steve Meretzky (Leather Godesses of Phobos, Zork Zero, The Hitchiker's Guide to the Galaxy...), vous comprenez que ce logiciel n'est décidément pas comme les autres, avec par

exemple le scénario pour commencer. Votre beau-père vient tout juste de vous vendre à un esclavagiste, et il vous reste trois heures pour vous échapper de la maison familiale. Vous décidez

de profiter de cette occasion pour vous rendre à l'Université de Magie de la région, réalisant par là même votre désir le plus secret, devenir un grand sorcier. Après votre évasion, vous vous fait vous pouvez donner à peu près n'importe quel ordre. En haut

A CHelp CPIct BIP spell cigarette pack dorn door

the corner, deep in a game of "Malls 'n'

"We enter the croissant emporium." "A glass case filled with croissants span the emporium. The Proprietor says that chocolate croissants are 2 gold pieces, raspberry croissants are 3 gold pieces, and dragon's egg croissants are 100 gold piec

inscrivez à cette Université. Commence pour vous une vie estudiantine, caractérisée, entre autres, par de folles nuits de débauche. Mais tout ceci n'est que le commencement d'une aventure dangereuse, passionnée et passionnante. Le logiciel peut être joué à deux niveaux différents. En "nice", le langage employé est correct et les situations amorales sont omises. En "naughty" par contre, les descriptions, les dialogues, les bruitages et les dessins sont assez osés, voire plus. En fait, vous allez rapidement découvrir qu'être magicien peut se révéler fort utile pour draguer de charmantes jeunes femmes et abuser de la situation. Côté humour, là aussi vous êtes gâtés, avec des descriptions, des conversations et des scènes éclatantes. Les quelques éléments érotiques de l'aventure ne signifient cependant pas vulgarité, l'humour omniprésent venant tempérer les situations les plus chaudes. Le système de jeu employé est quant à lui une merveille. N'utilisant que la souris (ou le clavier pour ceux qui préfèrent), vous allez pouvoir donner de nombreux ordres, effectuer de multiples actions grâce à un système de menus très complet. Une première colonne à gauche, donne accès à tous les verbes (plus de 100), alors que la colonne d'à côté permet de choisir un objet ou une personne présente, à l'endroit où vous êtes. Il suffit de cliquer sur un verbe, puis sur un mot pour donner un ordre. En plus, suivant les verbes, des options vous sont accessibles. Par exemple, pour "look" vous avez alors le choix entre "under, at, in, behind, around, for, over...", ce qui donne un éventail de possibilités complètement incroyables. L'analyse des phrases que vous "tapez" est ultrapuissante, et en









rts section atonic dragon Base of Keep BIP spell cigarette pack editorial sect enhossed key fallen tree GUB spell



you, is a narrow window. Clinging tenaciou around the base of the keep are clumps of sickly ivy, climbing three or four feet up t

A plume of fire shoots past your shoulder and hits the castle wall, leaving it glowing with an unearthly color. You spin around to

see an atomic dragon closing in. A scream of distress spills from the



dirty laundry

editorial sect

news section

empty can Gretchen

ny bed

My Room

"Oh, yes you incredible (hic) mudstuffin funk, buck me! Huck me!" She starts pulling various articles of clothing, yours and hers while sucking at various parts of your anatony. She moans. Then another moan. Then another moan, deeper and longer. Then a deep long snore, as she falls into a deep, long



Examine Take Read Open Close Push Inventory Wait Undo

Save

Restore

ancient map arts section BIP spell castle cigarette pack cloak damsel editorial sect embossed key FRIMP spell GUB spell ivy lever news section notebook



Tower Prison

door is closed.

reminds you of your own bedchamber prison in Port Gekko. The only exit, besides the window is a flimsy trap door in the floor. The trap

A fetching damsel in distress is chained to the floor. Various rodents nip at her feet Her youn is torn nearly to shreds, and she looks as if she's about to faint.

A long wooden lever is mounted on the wall You see a pendulum here. .

et à gauche de l'écran, se trouvent les icônes permettant de se crucial. Rappelant Wonderlands par bien des côtés, Spellcasting déplacer, plus huit options supplémentaires. A droite de l'écran se trouvent les fenêtres graphiques et textes, qui vous donnent une description du lieu où vous êtes et de ce qui s'y passe. Les dessins sont d'ailleurs d'excellente qualité, et assez souvent accompagnés de sons digitalisés qui ajoutent un sérieux plus à certaines scènes. Une option permet de remplacer le dessin par une carte de l'endroit où vous êtes, ce qui permet de se déplacer rapidement et de bien visionner tous les lieux. Le système de commande est vraiment souple et puissant, et il sert à merveille un jeu d'aventure qui en plus est assez interactif. La documentation, ne fournit que peu de renseignements, mais durant l'aventure vous allez apprendre énormément en écoutant les gens et en regardant un peu partout. Le plus génial reste l'importance de l'heure dans le jeu, affichée en permanence à l'écran. En effet, si vous avez rendez-vous avec quelqu'un à 7h ou si un de vos cours, commence à 15h, je vous conseille de ne pas arriver en retard, car la vie continue en temps réel dans le jeu quoique vous fassiez, et vous risquez de manquer un élément

101 est un jeu d'aventure très original, prenant et très bien réalisé. Reste le problème de la langue anglaise, qui risque de rebuter quelques personnes et le côté satirique, voire amoral qui accompagne quelques situations. Personnellement, ni l'un ni l'autre ne m'ont gêné, au contraire !

Spelleaster 101 / Legend Entertainment Doc: 7/10 GRAPHISME: 93% Packaging: 7/10 ANIMATION: -SON: 90% PC (décembre) JOUABILITÉ: 75% Jeu en anglais INTÉRET: J.D. B.F. R.F.

F.L S.L

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45.08.15.78

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées Métro George V. RER Charles de Gaulle / Etoile Tél. 47.73.53.23 Tél. 42.56.04.13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2 Rotonde des Miroirs RER La Défense

93%

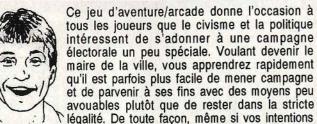


3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

TEST AVENTURE

CRIME DOES NOT PAY

Dès qu'il s'agit de quitter la légalité, Frank est notre maître à tous! Fiché par les polices du monde entier, pour agressions multiples et variées, il a découvert avec plaisir ce jeu Titus au but assez peu avouable.



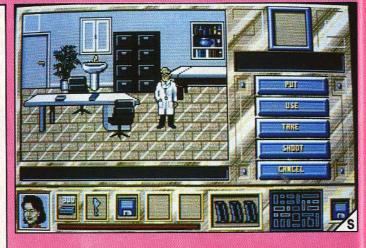
sont pures, vous serez vite corrompu par ce jeu, car en écartant toute action susceptible de choquer votre morale, vous n'arriverez à rien de concret, et surtout pas dans le fauteuil du maire.

En début de partie, vous devez choisir entre trois équipes de trois personnages (représentant vos trois essais) bien distinctes et placées en différents endroits de la ville. Ensuite, vous sélectionnez le personnage chargé de ratisser la cité, de préférence un de ceux en possédant la carte, pour glaner ici et là les éléments nécessaires à votre élection. Mais en tout premier lieu, il vous faut récupérer de l'argent (1000 dollars) pour acheter la disquette vous permettant de sauvegarder votre partie. Même si, plus tard dans le jeu, vous êtes à peu près certain d'en trouver une, c'est plus prudent. De même pour les munitions, au début de la partie il vous faut les acheter. Ces transactions se déroulent dans les Général Store, seuls magasins dans lesquels il est possible d'entrer. Dès que vous êtes équipé, commence alors une phase de tâtonnements et de recherche d'indices. Munissez-vous d'un papier et d'un crayon car il n'est pas rare de devoir noter des numéros de code, lesquels vous permettront ultérieurement d'ouvrir certains coffres recèlant souvent de précieuses informations. De cette façon, il vous sera également plus facile d'établir les liens existants entre différents individus et les movens de les faire chanter.

Bien évidemment, votre action ne plaît pas à tout le monde et surtout pas à vos opposants candidats à la mairie. Ces derniers n'hésitent pas à engager des tueurs à gages pour vous éliminer, et il faut souvent faire usage de son arme pour survivre. Même remarque pour les "skinheads", mieux vaut les éliminer avant qu'ils ne vous frappent. N'oubliez pas de fouiller chaque cadavre, il cache souvent des objets utiles.

Autre élément du jeu dont il faut tenir compte, la police. Patrouillant seul ou à deux, les policiers arrêtent tous les individus pris en flagrant délit. Interdiction formelle donc, de descendre un adversaire sous le nez des forces de l'ordre, à moins de réussir à fuir très vite, vous seriez vite poursuivi, appréhendé et emprisonné. Un conseil, pour être plus tranquille, donnez au chef de la police une enveloppe conséquente. Si elle n'empêchera pas votre arrestation, vous serez néanmoins libéré très rapidement. Autre tuyau, il existe deux façons de gagner la

mairie de la ville, à vous de jouer et de choisir. La réalisation de Crime Does Not Pay n'est pas exceptionnelle, mais tout à fait satisfaisante pour ce type de jeu avec de bons graphismes et une excellente interface joueur. En bref, un bon ieu où le gameplay prime sur la technique!



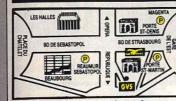


Crime Does Not Pay / Titus **GRAPHISME: 67%** Doc: -Packaging: -ANIMATION: 62% SON: 51% Amiga / ST (décembre) JOUABILITÉ: 80% Jeu en français INTÉRET: J.D. B.F. R.F.

D.L S.L P.Q.

3

75%



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS 2 42.06.50.50 ouvert tous les jours sauf dimanche

SAV: 54, rue René-Boulanger 75010 PARIS 2 42.06.77.78 ouvert du mardi au samedi

nétro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE



39-41, rue Paul-Chenavard 69001 LYON \$ 72.00.96.96

Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie

ouvert du mardi au samedi de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

LE NOUVEAU GENERALISTE: 6000 ARTICLES SUR 200 PAGES, DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. COURREZ VITE L'ACHETER.

ARCADE

AFTER THE WAR

Annee 2019 : MANHATTAN Entre les cendres surgit un héros, Jonathan RO-

GERS, sa seule chance de survie est d'atteindre la plate forme de lancement xv-238; Il doit traverser les rues dangereuses de MANHATTAN in fectées de survivants transformés en voleur et anthronophage AIDEZ LE A SURVIVRE !!! Version AMSTRAD CPC D

Réf: 4668 Version AMIGA Réf: 4665

BLACK TIGER Vous êtes Black Tiger. Armé seulement de votre fi-

dèle masse d'arme, avancez et combattez: la res auration de la civilisation est entre vos mains!! Version AMSTRAD CPC D

RAF: 0085

BUDOKAN

Apprenez quatre arts martiaux, défiez 12 maitres, apprenez la sagesse par Toki bo sensei, n'arretez pas un instant de vous entrainer car bientôt vous participerez au BUDOKAN !!!!

Version AMIGA Réf: 0285 Réf: 7313

CADAVER

CADAVER est l'aventure fantastique interactive que vous attendiez. Trébuchez le long d'un laby inthe de passages séculaires, explorez le conte nu mystique des pieces secrètes de Wulf, com-CADAVER SI VOUS EN RECHAPPEZ. CE SERA LINE EXPERIENCE OUE VOUS RIS-**QUEZ NE JAMAIS OUBLIER**

Réf: 7291 Réf: 7348

245 FTTC 245 FTTC

CRACK DOWN

Une course désespérée contre la montre. Jouez le rôle d'un des deux courageux défenseurs de la liberté qui essaient de détruire la forteresse de l'ignoble docteur K

Version AMSTRAD CPC D Réf: 0561 Réf: 0627

195 FTTC

Réf: 0564 Version ATARI S Réf: 1160

INDIANA JONES

Vous êtes parti pour une fantastique course au trésor...Pour atteindre le plus grand trésor de tous les temps - le Saint Graal, Arriverez-vous au but où l'action vous entrainera ???

INFESTATION

Réf: 7350

Etes-vous prêt à affronter un jeu dans lequel le réalisme dépasse tous les standards Comment supporterez-vous des graphismes en 3D solides Hyper rapides ? Comment surmonterez-vous L'INFESTATION ???

Version ATABL ST Réf: 0297

245 FTTC 245 FTTC

FIRE AND FORGET II

LE CONVOI DE LA MORT « e 3eme congrès international pour la paix doit se tenir cette année à Mégapolis, cependant, les autorités ont été averties qu'un groupe de terroristes fait route vers la ville

DARK SAT

Version ATARI ST

DYNASTY WARS

LA CHINE IMPERIALE

L'EPEE EST TRANCHAN-

TE ET LE SANG NE CES-

SE DE COULER. Sélec

tionnez un guerrier

sautez sur votre cheval ET

DEVENEZ LE HEROS DU

CHAPITRE LE PLUS SAN-

Version AMSTRAD CPC K7

GLANT DE L'HISTOIRE

Réf: 7312

Réf: 7304

Version ATARI ST

Réf: 7334

Réf: 7335

Réf: 7344

Version Compatible PC

Réf: 1197

Ce jeu d'arcade aventure réalisé en 3D, vous

transportera dans un univers futuriste stupéfiant.

l'aventure est constante et la stratégie nécessaire

199 FTTC

110 FTTC

149 FTTC

199 FTTC

FORGE

BONNE CHANCE... Vous en aurez besoin!!

pour la detruire.Le gouve

nement n'a plus d'autre solution que de faire appel à vous Version ATARI ST

235 FTTC Réf: 7261 235 FTTC Réf: 7262

GHOSTS "N" GOBLINS

Ce ieu est tiré d'un conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque. MONSTRES, FANTÔMES ET LUTINS sont présents pour vous montrer l'ENFER. Version ATARI ST

Réf: 1161

HEAVY METAL

Réf: 7320

Affrontez l'ennemi dans trois des véhicules de comhat les plus puissants de monde. Votre mission: élaborer une stratégie qui viendra à bout des forces en-

Version AMSTRAD CPC D

195 FTTC 245 FTTC Réf: 0563

215 FITC

AND THE LAST CRUSADE

Version ATARI ST

Réf: 3658 Réf: 3657

199 FTTC 199 FTTC

295 FTTC

195 FTTC

195 FTTC

249 FTTC

249 FTTC

249 FTTC

Version AMIGA 235 FTTC Réf: 0181

Version Compatible PC Réf: 7293

MIDNIGHT RESISTANCE

Rejoignez les combattants de la resistance voirs de KING CRIMSON Version AMSTRAD CPC I

159 FTTC Réf: 7351 225 FTTC Réf: 7358

MOON BLASTER

Réf: 7332

MOON BLASTER vous éblouira par sa perfection, tous les éléments pour faire un jeu d'arcade exceptionnel sont pré sent: la FULLVISION, procédé tout nouveau conçu par LORI CIFL des animations en 3D, une action trégidante et des gra phismes superbes... A DECOUVRIR SANS PLUS ATTENDRE. Version AMSTRAD CPC K

Réf: 7296 Version AMSTRAD CPC D Réf: 7297 Réf: 7298 Réf: 7299

Réf: 7300 195 FTTC

P 47 THUNDERBOLT

Bienvenue à bord de votre monomoteur, le P47, Votre mission: Nettoyer toutes les régions ennemies que vou survolerez et rester en vie.

L'animation est très réussie et les graphismes sont superbes. Version AMSTRAD K7

Réf: 7361 Version AMSTRAD CPC D Réf: 7362

Réf: 4923

175 FTTC

225 FTTC

RICK DANGEROUS 2

Revoilà notre héros Rick DANGEROUS, I'in omptable Super-héros est de retour après avoir aincu Fat man au cours de sa première aventure

Réf: 7314

149 FTTC 219 FTTC Réf: 7315

SATAN

En un lieu et un temps perdus dans la mémoire les forces du mal se sont rendu maître de l'Univers. Un Seul querrier neut en finir avec ce cauchemar,

VOUS !!! Version AMSTRAD CPC D

Réf: 7364 Réf: 7329

229 FTTC

169 FTTC

SHADOW OF THE BEAST

ATTENTION, la tension monte jusqu'à l'extrème limite de vos possibilités y résisterez-vous ??? 50 images/seconde, 350 ecrans, 132 monstres differents, 13

niveaux de ieu. 900 Ko de musique et 2 mega de graphiques. Il est le jeu à posseder ABSOLUMENT.

245 FTTC Réf: 7263 Version II sur AMIGA Réf: 7376 349 FTTC Version AMSTRAD CPC D

SHADOW WARRIORS

Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les des arts martiaux. Retrouvez les dans ce fantastique ieu ! SHADOW WARRIORS - IE heros des années 90 !!! Version AMSTRAD CPC D

Réf: 7349

195 FTTC

245 FTTC

SLY SPY

Réf: 7377

Réf: 7378

Réf: 7380

Un grand succès parmi les jeux d'arcade: espionnage et aventures avec 9 niveaux absolument passionnants. Il s'agit de sauver une nation entière écrasée par le régime du « Conseil de la Domination Mondiale «...

245 FTTC

Réf: 7390



PARIS 10e 42.06.50.50 LYON 1er 72.00.96.96

SOPHELIE

Déesse bannie des cieux, SOPHELIE est transformée en ALBATROS. Durant 3 longues années, elle devra errer à la recherche de son apparence d'origine

Un Somptueux shoot-them-up doté d'excellents graphismes. Version ATARI ST

Mi-homme mi-robot c'est le résultat d'un effort

combat mortel qui l'oppose aux rebelles cyborgs...

Réf: 7284 Version AMIGA Réf: 7290

Version ATARI ST

RAF: 0039

STRYX

245 FTTC

Version AMIGA Réf: 4789

scientifique considerable. Brave, fort, super-intelli gent, STRYX est la dernière chance du Dôme dans le

THE IMMORTAL

«La flamme de la bougie bouge et siffle lmm Trtal orsque vous pénétrez dans la petite antichambre menant au premier niveau du don-



sont au rendez-vous le plus extraordinaire de votre vie.

/ersion ATARI ST Rof: 7270 ersion AMIGA

Ref: 7271

235 FTTC 235 FTTC

THE LAST NINJA 2

Les ninjas furent pratiquement exterminés au cours d'une purge au XIIème siècle. Mais maintenant ils sont de retour, plus puissants que jamais .

Leur but: se venger ! Version ATARI ST Réf: 7340

245 FTTC Version AMIGA 249 FTTC Réf: 7391

THE LIGHT CORRIDOR

lovager à la vitesse de la lumière et captu rez les ravons de couleurs, vous atteindrez le defi suprême: faire briller de nou

Version ATARI ST

229 FTTC Réf: 7283 ersion AMIGA

Réf: 7319

TURRICAN

C'est un shoot'em up de science fiction avec: 13 niveaux pleins d'action et plus de 1000 séquences, des effets spéciaux dements mais sur tout 50 Aliens différents et des monstres géants. Version AMSTRAD CPC D

Ref: 7393 Version ATARI ST PAS- 7430 Version AMIGA Réf: 7431

229 FTTC 195 FTTC

229 FTTC

VENDETTA Cet homme, héros de querre dans son temps,

place son unité sur la carte . Il était le meilleur et le savait. Si quelque chose devait être fait, il le ferait

Un COMMANDO parfait pour qui aime les histoires sanglantes Version AMSTRAD K7

Réf: 7311 99 FTTC Version AMSTRAD CPC D 149 FTTC P&6- 7432 Version ATARI ST

Réf: 7438 Version AMIGA Réf: 7439

WILD STREETS

Vous, accompagné d'une panthère noire et d'un 357 Magnum contre une armada de punks. d'assassins et de géants ultra violents...

Une promenade de santé en 5 niveaux sur 47 tableaux III

179 FTTC

249 FTTC

249 FTTC

Version AMSTRAD CPC D Réf: 4825 Version ATABL ST

PAF- 4761

269 FTTC Réf: 1079

WING OF DEATH

Une nouvelle expérience de shoot'em up: sept niveaux d'action où la mort vous guette. plus ing fluide et 512

d'un mega de graphismes. Un scrol-Couleurs à l'ecran. Un nouveau MUST à s'offrir le plus rapidement.

ersion ATABL ST Réf: 7305 Version AMIGA Réf: 7345

245 FTTC

245 FTTC

WING OF FURRY

A 21600 pieds, vos oreilles résonnent du bruit des 18 cylindres qui hurlent: Vitesse 355 Knots. Tous les sens en alerte, vous savez que votre seule chance ,c'est l'anticipation Version AMSTRAD K7

Réf: 7310 Version AMSTRAD CPC D Réf: 7307

Version Compatible PC PAI: 7281

115 FTTC

195 FTTC

349 FTTC

245 FTTC

COLORADO

AVENTURES

Un ieu de rôle à la mesure du futur - visitez plus de 1000 endroits différents - Appréciez la liberté d'action grâce à une gestion totale à la souris. Laissez vous envoûter par les oraphismes et l'ambiance d'un autre monde. Version ATARI ST

Réf: 4561

BATTLE MASTER

Le WATCHER prédit l'arrivé d'un leader qui emergerait du sud. Un leader assez courageux nour faire face aux dragons et survivre dans cette civilisation tombant dans la décrépitude assez fûté pour résoudre la plus complexe des éninmes LE WATCHER A LANCE SON DEFL **OSEREZ-VOUS LE RELEVER?**

Version ATARI ST Réf: 7444 Version AMIGA Ref: 7445

299 FTTC

COLORADO

"COLORADO 1801. A la recherche de la légendaire mine d'or des

Aventures, énigmes et rehondissements yous attendent dans ce ieu

d'aventure-action, à travers une centaine de lieux différents Version ATARI ST

Réf: 0325 PM- 0328 Version Compatible PC

249 FTTC 249 FTTC



DRAGON FLIGHT

10 dongeons avec + de 14 niveaux - 12 villes et villages - plus de 150 objets à utiliser - la magie est présente au rendez vous animations remarquables

On croirait regarder un film - un son génial

295 FTTC

.

290 FTTC

290 FTTC

DRAGON FLIGHT . l'aventure vient de con Version ATARI ST

Ref: 7267

LEGEND OF FAERGHAIL

Il était une fois un monde fantastique dans lequel vivaient en paix humains et êtres mytiques: le royaujour vint, où les forces du mal envahirent le peuple des elfes et les forcèrent à

vendre leurs âmes aux puissances des ténèbres. ATTENTION : car les monstres vous quettent!

Version Compatible PC Réf: 7446 Version ATARI ST

Réf: 7324 LOOM

Dans LOOM, vous jouez lz rôle de Bobbir Threabare , un jeune garçon qui évolue dans un monde fantastique au bord de l'apocalypse Pourrez vous quider Bobbin vers la découverte des mystères du LOOM.

Version Compatible PC Réf: 0650 Version ATARI ST

290 FTTC Réf: 7331

NIGHTBREED

LE CAUCHEMAR A COMMENCE! Vous incarnez Boone alors qu'il progresse dans les cavernes de la nécropole jusqu'à la ville souterraine de midian où habitent



les créatures de la nuit. Ce sont des nonstres surnaturels qui se sont protégés de la cruauté des hommes. Vous devez non seulement affronter et vaincre ces créatures, mais aussi vous battre contre l tueur psychopathe, appelé le «MASQUE» LA NUIT A ENFIN SON HEROS. Version ATARI ST

Réf: 7265 Réf: 7264 245 FTTC

OPERATION STEALTH

Depuis sept ans . John GLAMES fait partie de la CIA, Son cursus est exceptionnel, c'est pourquoi il a été sélectionné pour de nombreuses missions périlleuses. La mission qu lui est confiée aujourd'hui est d'importance capitale car l'equilibre diplomatique du monde

Version ATARI ST PA4: 7447 RAF: 7448

285 FTTC 285 FTTC

LES VOYAGEUR DU TEMPS

La menace est là, tapie dans l'ombre, attendant son heure depuis des millions d'annees... Que pouvez vous faire, vous qui, par le basard d'une porte entre-ouverte, avez découvert I piège effroyable qui se referme inéxorable ment sur l'humanité toute entière. Version ATARI ST

Réf: 3927 R44: 4826

SIMULATEURS

688 ATTACK SUB

Il vous est donné les commandes d'un sousmarin d'attaque activé par énergie nucléaire l'arme la plus puissante et la plus versatile qui navique dans l'océan. Pour votre information Il n'y a que deux types de navires : sous-ma

Version AMIGA Réf: 0278

> Version Compatible PC Réf: 3955

245 FTTC

245 FTTC

F-15 STRIKE EAGLE II

F-15 STRIKE EAGLE II utilise un tout nouveau concent dans la simulation aérienne. Jamais la simulation n'a semblé aussi réelle. Sovez vigilant, l'attaque peut survenir à tout instant !!

Version Compatible PC Réf: 3697

F19 STEALTH FIGHTER

Vous voulez vivre des aventures exceptionnelles. Devenir le plus célèbre pilote de la US Air Force ? N'hesitez pas, prenez le commandement du F19 Steath Fighter un Bestseller signé MICROPRO SF

Version ATARI ST Réf: 7451 Version AMIGA

Réf: 7453

299 FTTC 299 FTTC

F29 RETALIATOR

Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et quatre environnements de combat différents avec des dizaines de missions tac-



R4f: 0968 Version AMIGA Réf: 0345

245 FTTC 249 FITC

FALCON

FALCON a été conçu pour simuler de manière tout à fait réaliste le F-16; il vous permet un maniement des plus facile. A mesure que vous développez vos talents de pilote, un plus grand contrôle vous est laissé sur les fonctions du si mulateur et vos capacités de combats aériens sont mises à l'épreuve. Un defi à relever !!!!!! Version ATARI ST

Réf: 2798 Version AMIGA Réf: 2960

Réf: 3610

Version AMIGA

Réf: 3607

299 FTTC 299 FTTC

FALCON MISSION DISK

Additif à FALCON ; Votre tâche , dans ce contexte de bataille totale, consiste à repousser les tanks venus attaquer votre base, couper les lignes ennemies de leur voie de ravitaillement, puis de partir à l'assaut de leur installations. Et pendant tout ce temps, vous devez vous battre contre le puissant MIG 29 Fulcrum! Version ATARI ST

219 FTTC 219 FTTC



Réf: 4568

Version ATARI ST

FIGHTER BOMBER

Préparez-vous à faire l'exnérience de la simulation a plus excitante jamais réalisée. Vous êtes sur le point de pénétrer dans l'univers de la 3D tel que vous ne l'avez jamais vu. Version AMSTRAD CPC

Réf: 1256 sion ATARI ST Réf: 4564 Réf: 7479

290 FTTC

259 FTTC

329 FTTC

FLIGHT OF THE INTRUDER

Choisissez entre deux des meilleurs -Intrider 🛸 avions à avoir jamais volé Le PHANTOM F4 est rapide , puissant et équipé d'avionics ultra perfectionnés

Réf: 7456

L'INTRUDER A6 . le premier système infor natisé de quidage d'armes tous temps. FLIGHT DE THE INTRUDER vous emmène dans le veritable monde des opérations aériennes et de ersion Compatible PC

FLIGHT SIMULATEUR

« LE BEST SELLER « « On croit avoir acheté un jeu, et l'on se retrouve aux commandes d'un veritable avi on ... (SCIENCE & VIE MICRO Nº 56) Flight Simulator est devenu tellement réaliste ... qu'il s'en faut de peu que vous n'ayer besoin d'un brevet de pilote pour l'utiliser !

Version Compatible PC P44: 7687

LHX ATTACK CHOPPER Si vous pensez avoir dela tout vu en matière de simula

teur, detrompez vous! LHX, va vous faire connaître la querre comme personne ne l'a jamais vécu, un hélicoptère hors du commun pour un jeu trop réaliste !! dignes du petit ecran , vous allez, chez rsion Compatible PC yous, pouvoir yous confronter aux plus Réf: 0625

SHERMAN M4

249 FTTC

« POUR QUE LA LEGENDE DEMEURE ! « Voilà sans aucun doute la meilleure simulation de chars. Ce jeu retrace les combats de chars célèbres de la lleme Guerre mondiale. « Une nouvelle nénération de Indiciel de simulation. «

Version AMSTRAD CPC K7 Réf: 7308 n AMSTRAD CPC D 219 FTTC Réf: 7459

Jersion ATARI ST Réf: 4877

Réf: 7461 SILENT SERVICE II

Une simulation artistique de sous marin durant la deuxième guerre mondiale. Graphisme exceptionnels. photos digitalisées, effets sonores réalistes. le tout pour en faire le meilleur simulateur de sous- marin. Version Compatible PC

SPORTS

GREAT COURTS OK les champions, voici

votre chance d'affronter les diany GREAT COURTS Vous classe parmi les 64 premiers d'entre eux et va faire de vous un pro du tennis... peut-être le Nº 1.



Version AMSTRAD CPC D 199 FTTC

CHALLENGE

International soccer challenge your propose une approche entièrement nouvelle du sport le plus populaire du monde: Le FOOTBALL . Vous aimez le foot? Alors entrez au coeur de l'action. sur un terrain au rendu superbe en 3D.

Réf: 7306 Version AMIGA Réf: 7316

ITALY 1990

vous dirigez. VOUS ALLEZ TENTER DE REM-PORTER LA COUPE DU MONDE!!!

Version AMIGA Réf: 1143 225 FTTC

KICK OFF 2

passe parfaite au pixel pret- jouabilité extraordinaire - stratégie superbe -OFF, après avoir conqui des milliers de joueurs a enfin un digne succes-

seur , il n'est autre que KICK OFF 2.

Version AMIGA Réf: 7463

grands joueurs mondiaux.

TENNIS CUP dans une nouvelle generation de simulateurs !! Un réalisme jamais atteint.

Réf: 0353 Version ATARI ST Réf: 0349

TIF BREAK

Vous avez peut être gagné ce match, mais c'etait sur gazon - pouvez-vous iouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor ??.... Avec TIE BREAK . vous allez très vite le découvrir !!!!! Version AMSTRAD CPC D

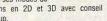
Réf: 7301 Version ATARI ST Réf: 7333 Version AMIGA RAF: 7342



259 FTTC

per jeu d'ARCADES. World Cup Soccer 1990 «

Version AMIGA Réf: 3929 Version Compatible PC



Version Compatible PC Ref : 7482

Ingénieux et rapide Bridge simulator est le

maîtiser toutes les subtilités du ieu Bridge simulator met à votre disposition huit

Version AMSTRAD CPC D

Ref : 4825 Version ATARI ST

Version AMIGA Ref : 4789

Version Compatible PC Ref : 1079

Version AMIGA

Ref : 7484

Version ATARLST Ref : 7483

Version Compatible PC 259 FTTC Ref : 7485

DAMES SIMULATOR

Avec Dames simulator, à vous de mettre en oeuvre l'art des coups et des combinaisons tactiques des grands joueurs.



Version AMSTRAD CPC D Ref : 0316 Version ATARI ST Ref : 0307

AMIGA Ref : 0348

249 FTTC

WORLD CUP SOCCER SIM CITY Adapté directement du su-Prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde. Construisez des immeubles des usines, des aéroports, des stades, des routes. Luttez contre le crime et la pollution. apporte à votre ordinateur collectez le taxes et équilibrez votre budget.

Version ATARI ST Ref: 7481

SOCIETE

BATTLE CHESS II

La suite du célébre jeu d'echec d'INTERPLAY PRODUCTION est enfin sur votre ordinateur favori: avec son algorithme excentionnel du ieu d'echec chinois, ses graphismes



249 FTTC

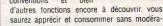
280 FTTC

280 FTTC

295 FTTC









Ref : 4761 249 FTTC

269 FTTC

CHESS SIMULATOR Toujour disponible et extrêmement performant, partenaire idéal qui s'engage à guider votre talent

259 FTTC







Version Compatible PC Réf: 1037

STRATEGIE

ACHIPELAGOS

Les anciens jouaient avec l'Univers de la pensée Le pouvoir de leurs esprits rassemblés pouvait créer cent univers. Puis ces Univers sont devenus réels, si réel qu'un jour des visiteurs en arrivèrent nour nous monter leurs puissances.

Réf: 3096 Version AMIGA

Version ATARLS

Réf: 3360

CENTURION Passez du grade de centurion et devenez César Les aventures cinématiques d'hier offraient des graphismes superbes mais peu d'action . i existe aujourd'hui une aventure cinématique qu yous offre les deux:

CENTURION Version Compatible PC 195 FTTC

> **FULL METAL PLANETE** 8 h 54, il va falloir prouver

pilote de la cobra stee

compagny. Votre mission

poser votre astronef, ra-

masser un maximun de minerai, désintégrer ou captu-

> Version ATABL ST Réf: 4838

des animations et un environnement sonore exceptionnels. Un double-écran

> 195 FTTC 249 FTTC

169 FTTC 249 FTTC Réf: 3935 Version Compatible PC

la B.D. les tuniques Bleues. Version ATARI ST Réf: 3928 Version AMIGA





Version ATARI ST 219 FTTC

Les téléspectateurs du monde entier attendent l'arrivée sur le terrain de l'équipe finaliste que

Rhythme époustouflan énorme précision. KICK ALCO SIL

Version ATARLST Péf: 7462

> **PGA TOUR GOLF** Prochaine étape : l'OPEN DE KEMPER PGA va vous faire participer aux plus grands tournois disputés lors de véritables compétitions de clubs. Avec ses vues

Version Compatible PC 290 FTTC Réf: 7292

Avec Tennis cup, entrez

qui permet à chacun des joueurs de se trouver au premier plan et de vivre pleinement les sensations d'un grand tennisman. Version AMSTRAD CPC D

Version Compatible PC Réf: 7464

195 FTTC Réf: 5956 que vous êtes le meilleur

rer le précieux matériel des compagnies adverses et decoller avant d'être englouti par la grande marée qui s'annonce.

Version AMIGA Réf: 4905

MIDWINTER

erement en français

Version ATARL ST

Réf: 0106

Jersion AMIGA

Réf: 1080

Réf: 7480

de ce ieu unique, aux nom-

breuses options, qui vous

Midwinter est un leu sensationnel de straoncept extrêmement original. Terrain 3D fractale 32 personnages, précision géographique, gestion du leu par icônes et en

> 269 FTTC 269 FTTC





320 FTT



fabuleux, et ses modes de visualisations en 2D et 3D avec conseil du meilleur coup.

BRIDGE SIMULATOR



249 FTTC

sur le chemin des grands maîtres.

269 FTTC





6 MODES DE RÉGLEMENT AU CHOIX:

- 1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez-nous sur papier libre ou encore, téléphonez-nous (demander M. BERNARD au (1) 42 06 50 50, postes 436 ou 441).
- 2) PAR CARTE BLEUE: vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande
- 3) PAR CHÈQUE OU CCP: vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GÉNÉRAL VIDÉO (voir ci-contre)
- 4) PAR MANDAT: vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le fortait transport (voir cidessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.
- 5) PAR MINITEL: TAPEZ 3615 code GVF, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une docuimentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et

6) A CRÉDIT: si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez join-dre MIle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42 06 50 50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dût rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

FORFAIT TRANSPORT: 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
 50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.

120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter). Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10 000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES Je, soussigné, déclare commander à GÉNÉRAL, les marchandises et fourniture ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre. Je choisis de régler par : Contre-remboursement Carte Bleue Chèque/CCP Mandat Créd * N° de Carte Bleue Date expir. C	Prénom	Rue L	Code	Postal L	14 12-90	
RÉF. DÉSIGNATION Pour toute comman la machine et le fo	de de logiciels, précisez le type de ormat de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITÉ	PRIX UNITA	IRE	MONTANT	S
				White and		
	The state of the s		2017 AM		The service of the se	Telvel.
THE COURSE OF TH	ALL THE STATE OF STAT		Action 1		Carrier Tolland	Trail Cal
CAN BE AND THE STREET		ALCON M	Grana 1			
Control of the Contro	We sure mile E Legal			grith	Parity S	
STATE OF STA	The Park of the			100		
Oui, je désire commander le catalogue "LE NOU	VEAÚ GENERALISTE"	1000	35₅			
BON DE COMMANDE A RETOURNER	A Avez-vous déjà command dance chez GÉNÉRAL d	dé par correspon- epuis le 01.09.90	TOTAL COMMAND	E		
GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010	OUI NON Date	ne dense	+ FORFA			1
Observations du client :	Signa	nture	+ CONTRE-REMBOURS.			
		Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.			130-045-1	he ma

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE: VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214,034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisitionde votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercises d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels. 3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprés d'instituts spécialisés qui

confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMSTI ou MIS ; 7°) une tarification étudié en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables





LA BANDE A PICSOU

Betty, malgré son âge avancé, demeure une éternelle enfant! Elle s'habille avec des vêtements toujours décorés de Mickey et autres personnages de Disney. Il était tout à fait logique de lui mettre entre les mains la Bande à Picsou!



La compagnie Walt Disney arrive enfin sur le marché de la micro-informatique avec ses adorables canards. Ce premier soft est une réussite. La musique (celle de la Bande à / Picsou) et les graphismes nous replongent parfaitement dans l'ambiance du dessin animé. Le scénario du jeu est également bien dans le ton: le célèbre journal "Dime's magazine" va élire le canard le plus riche de l'année.

Onc'Picsou est, bien sûr, dans la course. Pour éliminer son principal concurrent, il doit amasser un maximum de richesses en

Dans son Centre de contrôle, Picsou va sélectionner, parmi une trentaine de régions du monde, celles où il ira accroître sa fortune. Cela va des labyrinthes de Crète aux mines du Klondike. Il part avec Riri, Fifi, Loulou, et l'indispensable manuel des Castors Juniors. Tout ce petit monde est conduit par Flagada, l'aviateur le plus nul que je connaisse (surtout quand c'est moi qui le dirige). Les voyages en avion sont importants, car à la moindre chute, vous perdrez deux jours à réparer l'appareil, et vous risquerez de vous faire doubler par l'adversaire, s'il a choisi la même destination. Une fois sur place vous devrez, suivant le lieu: explorer un labyrinthe hanté, traverser une rivière en sautant de liane en branche, escalader une montagne en évitant les éboulis et les ours, photographier des animaux sauvages. De temps en temps, il faut penser à rentrer au bureau pour convertir ses trésors en placements boursiers, où prendre un bain d'or dans le coffre-fort, histoire de se remonter le moral en attendant le moment fatidique des comptes.

Les jeux abordés sont amusants et les voix digitalisées assez étonnantes. Par contre, l'animation est un peu lente et la maniabilité des personnages s'en ressent; les accès disques sont également pénibles quand on joue avec un seul lecteur. Mais le jeu est néanmoins très bon.



La bande à Piesou / Disney Software Doc: -GRAPHISME: 70% Packaging: -ANIMATION: 55% SON: 72% Amiga / ST (en vente) JOUABILITÉ: 85% Jeu en français INTÉRET: J.D. D.L R.F. 78% F.L S.L P.Q.

AWESOME

Lorsque l'on donne un jeu Psygnosis à tester à Frank, ce dernier ne dit rien. C'est justement ce qui frappe tout le monde, puisqu'en temps normal, il parle beaucoup, gesticule de tous les côtés, boit du champagne, et rentre régulièrement dans les coins de murs. Autant dire que c'est donc avec plaisir que toute la rédaction a reçu Awesome.

Dernière producti (Ballistix, Beast I et jeu d'arcade d'une mériterait sa place de jeu. Vous trouvant dar captez sur votre ra Homikahns, desti

Dernière production de l'équipe Reflections (Ballistix, Beast I et Beast II), Awesome est un jeu d'arcade d'une technique irréprochable qui mériterait sa place dans n'importe quelle salle de jeu.

Vous trouvant dans le système octarien, vous captez sur votre radio un message du chef des Homikahns, destiné au commandant de ses forces d'élite, et leur donnant l'ordre de mettre

en place un "canon prométhéen" afin de détruire Octaria. En analysant cette nouvelle, vous ne voyez qu'une seule solution pour vous en sortir, quitter rapidement le système avant que cette arme ne soit opérationnelle. Malheureusement, pour cela vous devez vous procurez du carburant, denrée rare dans cette région de l'univers, et tout le jeu s'articule autour de cette nécessité impérieure d'éparais.

Le jeu se décompose donc en plusieurs phases, sachant que vous devez rallier une à une les planètes du système octarien pour accomplir certains contrats et recevoir en échange du carburant. Mais vos voyages en hyperespace sont constamment interrompus par une multitude d'ennemis. C'est ainsi qu'avant de vous poser sur une planète vous aurez à combattre des vaisseaux ennemis (pensez à ramasser ce que certains laissent derrière eux, ces marchandises se revendent pour un bon prix), à vous sortir d'un champ d'astéroïdes et à affronter des serpents de l'espace. A ces phases d'action correspondent également diverses phases de jeu. Contre des vaisseaux ennemis et au milieu d'un champ de météorites, votre engin est vu du dessus et tout votre entourage tourne autour de vous sur 360 degrés. Contre les serpents de l'espace, le jeu est en 3D avec votre vaisseau vu de l'arrière à la manière de Space Harrier.

Une fois dans l'atmosphère de la planète, il s'agit, premièrement, de trouver la zone d'atterrissage, et ensuite de détruire le maximum d'ennemis, leur nombre déterminant votre réserve d'oxygène. Une fois de plain-pied sur la planète, c'est une course contre la montre qui s'engage: trouvez l'entrée du complexe avant que votre oxygène ne soit épuisé tout en ramassant des bonus augmentant votre puissance de feu. Cette quête des bonus est nécessaire car à l'entrée du complexe se dresse un dernier obstacle en la personne d'un énorme monstre. Ces deux autres phases de jeu sont également vues de dessus et légèrement en perpective avec le vaisseau ou le personnage se déplacant sur le décor.

Commence à cet instant une phase de tractation avec les commerçants présents dans le complexe. Le seul moyen de se

procurer du carburant, c'est d'accepter des contrats vous menant sur telle ou telle planète. Une fois le contrat en poche, à vous de sélectionner votre prochaine destination, en calculant le trajet au plus juste, toujours par souci d'économie. C'est également lors de cette phase de jeu qu'il est possible de vendre sa cargaison et d'acheter des armes. Ensuite le jeu recommence! Et ainsi de suite de planète en planète.

Comme précisé précédemment, la réalisation d'Awesome est exceptionnelle, avec une présentation réléguant loin derrière celle de Beast II. Les graphismes sont excellents, la musique et les bruitages sont déments, et l'animation est impeccable. Pourtant le jeu souffre d'un gros reproche: l'action est un peu trop répétitive à mon goût. Mais le jeu reste dans l'ensemble très réussi!



Awesome / Psygnosis GRAPHISME: 94% ANIMATION: 95% SON: 92% JOUABILITÉ: 75% INTÉRET: Awesome / Psygnosis Doc: 5/10 Packaging: 10/10 Amiga (en vente) Jeu en anglais J.D. B.F. R.F.

D.L S.L P.Q.



Deathtrap

Après une preview enchanteresse le mois dernier, Frank Ladoire a bien cru qu'il était encore saoul lorsqu'il a découvert la version finale de Deathtrap, nouveau jeu de chez Anco.



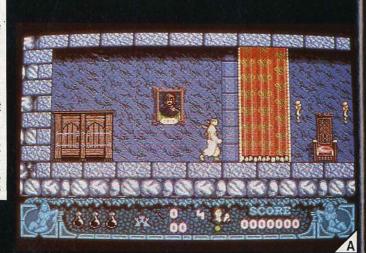
Autant vous le dire tout de suite, la preview laissait augurer d'un excellent logiciel doté d'un remarquable niveau technique. Eh bien, apprenez qu'il y a tromperie sur la marchandise! La multitude de scrollings parallax n'est présente qu'en début de partie pour épater la galerie. Ensuite plus rien de tel dans le jeu, et Deathtrap se résume être un x-ième jeu de tableau.

A l'origine de l'intrigue, Shankriya un magicien très célèbre, qui tient dans sa main le pays grâce à ses pouvoirs magiques. Ses pouvoirs lui viennent des parchemins, également magiques, qu'il a volés et qui lui permettent de dicter sa loi. Pour se mettre à l'abri des justiciers convaincus, Shankriya a caché ses écrits dans des labyrinthes peuplés de créatures hostiles à toute forme de vie étrangère. Malgré la mort des précédents jeunes guerriers de votre peuple partis en guerre contre Shankriya, vous décidez de tenter à votre tour votre chance! Avant de partir, vous recevez une formation assez complète, et c'est ainsi que l'art de la magie et la pratique des arts martiaux ne vous sont pas inconnus, loin de là.

Durant votre progression, pensez à ramasser toutes les fioles de couleur laissées par le cadavre de vos ennemis. Leur contenu est nécessaire à l'élaboration d'armes et de sorts. De même lorsque vous rencontrez des coffres, ouvrez-les, ils contiennent souvent des potions ou des armes. Toutefois, méfiez-vous car ils peuvent être piégés et renfermer des ennemis. Ces ennemis sont de plusieurs sortes: grenouille, sangsue, guerrier, sorcier, fantôme... Autre difficulté, il n'est pas rare de devoir actionner des leviers

pour ouvrir certains passages. Assez simple au début, vous serez sans doute, par la suite amené à refaire le même parcours plusieurs fois, avant de trouver le bon enchaînement des leviers à actionner. A chaque fin de niveau (cinq au total), vous devrez affronter un gardien surpuissant. Pour le vaincre, pas de mystère, il faut déceler le point faible et le matraquer de coups. Rien de plus concernant le jeu et son principe.

La réalisation de Deathtrap est donc très décevante, non pas dans l'absolu, mais par rapport aux espoirs entretenus par la présentation du jeu. Ce qui n'empêche pas l'action d'être attrayante, avec de bons graphismes et une bonne animation des personnages. Mais dans un cas comme dans l'autre, l'impression reste mitigée. A réserver aux inconditionnels du genre!





GRAPHISME: 65% ANIMATION: 62% SON: 66% JOUABILITÉ: 70%

INTÉRET:

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

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

Avertissement A L'Attention Des Embarcations Legeres

Préparez-vous pour une tempête. De balles. Gunboat.™ Huit tonnes de puissance de feu de la Marine Américaine entassées dans une coque de 10 mètres de long.

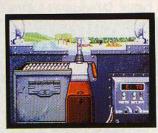


L'arsenal le plus rapide et le plus agile ayant jamais parcouru une rivière de jungle à une vitesse 29 noeuds.





vous permet de faire l'expérience de l'intensité d'un combat mortel de tout près et à plein gaz.



Combat sur rivière, où une ambuscade ennemie vous guette à chaque virage, à chaque canyon ou chaque pont. Grimpez à bord d'un patrouilleur de rivière aux détails authentiques (PBR) et obtenez une perspective directe à partir de 4 postes de combat.



Déroulez les Mitrailleuses M60 doubles et les lances grenades sur les Viet Congs renégats, les rebelles panaméens et le meurtrier cartel de la drogue colombien.

Ils sont tous sur la rivière Waldog. L'animation 3-D, et les graphismes à retransmission-vidéo, vous emmèneront dans la réalité humide de trois zones de combat étouffantes. Vingt missions vous attendent, dans des pays où le mortier est aussi dense que les moustiques.

Gunboat.™ Les eaux sont sur le point de s'agiter.

Les photos-écrans ont seulement pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphiques dont la qualité et l'apparence varient considérablement en fonction des différents formats et qui dépendent des spécifications

PC/AMIGA
SPECTRUM
CASSETTE
AMSTRAD
DISQUETTE
Le



Accolade Europe Ltd, The Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, London SW11 3SU Telephone 071 738 1391

TEST AVENTURE

EXPLORA 222

Jean est toujours en retard ou en avance, mais soyez bien sûr qu'il ne sera jamais à l'heure pile d'un rendez-vous. Du coup, il paraissait évident que c'était à lui de tester ce troisième volet d'Explora.

La saga d'Explora continue. Comme vous l'avez remarqué, tout change à chaque épisode. Cette fois-ci on se retrouve à Paris (enfin, je pense) en 1990. Vous êtes dans la peau d'un écrivain pas très doué, et qui plus est sans imagination. En effet, votre éditeur vous donne trois mois pour pondre un nouveau roman, mais l'angoisse de la page blanche est là. Vous êtes donc dans votre appartement en train de tourner en rond (profitez-en pour ramasser vos affaires) lorsque l'envie vous prend de regarder la télé, afin de trouver une idée (on ne sait immais). C'est là que votre vie bascule (dans la cinquième

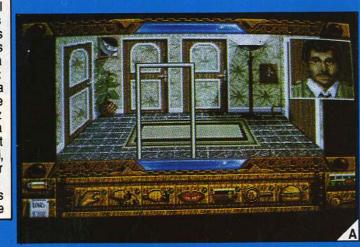
(profitez-en pour ramasser vos affaires) lorsque l'envie vous prend de regarder la télé, afin de trouver une idée (on ne sait jamais). C'est là que votre vie bascule (dans la cinquième dimension) car vous entendez votre nom. Un homme a été trouvé mort, et sur lui il y avait un papier sur lequel était griffonné votre nom. Alors là, je suis complètement perdu car une fois que j'ai ouvert la porte de mon appartement, une espèce de lézard me tombe dessus et je me retrouve au début du jeu sans rien comprendre. La deuxième fois (c'est déjà mieux), le facteur me donne un télégramme (ce qui n'existe plus d'ailleurs...) sur lequel un homme me donne un rendez-vous dans une rue, car il a des informations à me donner. Je m'y rends en empruntant le bus (car le métro ne la dessert pas), et c'est en fouillant les poubelles que je débouche sur une ruelle, où un clodo me crache à la figure parce que je touche à son "garde-manger". Et que vois-je: un cadavre. Je le fouille et je découvre une carte avec un cobra dessiné dessus et une note de restaurant. Je me rends à ce restaurant, mais je me vois refuser l'entrée car je n'ai pas assez d'argent. Je me saisis donc de mon manuel et je regarde à la rubrique: "Comment retirer de l'argent." On m'y explique qu'il faut se munir de sa carte de crédit et de son code. La carte je l'ai, mais par contre le code? J'ai cherché dans l'appartement et sur moi, mais pas de code... Je ne vous raconte pas la suite...

Du côté de la réalisation, Explora III est fort bien réussi: les graphismes sont de plus en plus beaux. Qu'en sera-t-il dans le

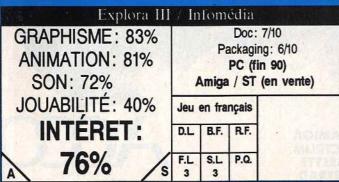
quatrième volet? En 3D? Une musique fort sympathique vous accompagne au cours de votre enquête, mais elle devient lassante à la longue. Impossible de la stopper! M'enfin! Le scénario est particulièrement bon, avec bien des surprises et pas mal d'humour.

Le hic réside dans le chargement de chaque tableau (comme d'habitude), et également du fait que le signal de la souris a du mal à parvenir à l'interpréteur, ce qui se résume par trois ou quatre clics pour se faire comprendre (ça ne vient pas de ma souris, je l'ai vérifiée). Explora III inclut une notion de temps très importante: par exemple, le facteur ne passe qu'à certaines heures. On peut ramasser beaucoup d'objets, ce qui est assez pratique.

Malgré quelques désagréments, Explora III ravira les adeptes de la série et pourra en convertir d'autres au jeu d'aventure, puisqu'il est entièrement en français.









AURDER

Etant aussi vieille qu'Agatha Christie, et fan de romans policiers (Oui-Oui contre les malfaiteurs, Nounours enquête...), Betty a absolument tenu à tester Murder, le nouveau programme de l'auteur de Blade Warrior. Voici le résultat de ses investigations...



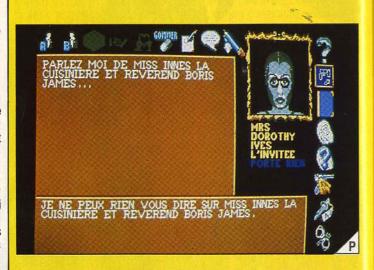
cellules grises", ce polar stratégique est fait pour vous. Sa longévité n'est même plus calculable, puisqu'il renferme presque 3 millions de meurtres à résoudre, de quoi reléguer Miss Marple et autre Sherlock Holmes aux oubliettes! Le fin limier de l'histoire se nomme Mr. Sleuth; il se trouvait dans un manoir lorsqu'un meurtre

fut commis, et en attendant la venue de Scotland Yard (prévue 2 heures après), il décide de percer

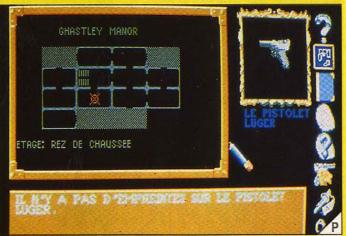
Le menu du jeu se présente sous la forme d'un journal, dans lequel, en changeant la date, le nom et le type de maison, ou le niveau de difficulté, on accède à un nouveau crime, tout aussi passionnant que ténébreux. Mais si on veut s'accrocher à une affaire non résolue, en redonnant les mêmes paramètres que précédemment, on peut rejouer l'enquête tout en ayant déjà en main les indices découverts auparavant. Murder se dirige uniquement à la souris, les boutons droit et gauche permettant de se déplacer dans la maison, d'inspecter les lieux, de relever et de comparer des empreintes, de formuler des interrogatoires et d'accéder aux icônes des différents menus.

Les éléments qui composent l'histoire sont impressionnants: vingt personnages, une quarantaine de pièces réparties sur 4 étages, et une trentaine d'armes potentielles. Mais comment avancer dans vos déductions? Tout d'abord en repérant les objets qui traînent. Au cours du jeu, ils seront ramassés puis reposés un peu plus loin. En surprenant quelques-uns de ces manèges, vous pourrez "mettre un nom" sur les empreintes relevées. Vous pouvez aussi essuyer un objet, le déposer dans un coin, et surveiller qui s'en empare... Autre élément important: les

Si vous aimez faire fonctionner vos "petites" questions. Elles peuvent être simples, du genre: "Que savez-vous sur l'objet X se trouvant dans la pièce Y?", ou franchement indiscrètes: "Quels liens y a-t-il entre M. X et Mme Y?". Et là, vous découvrirez peut-être un mobile intéressant comme la jalousie, la haine, l'amour, etc. Certains suspects ne savent rien, mais d'autres peuvent mentir effrontément. Durant ma dernière enquête, pour démasquer les menteurs, j'ai demandé à chaque personne rencontrée ce qu'elle savait sur tel ou tel objet. Quand les réponses n'étaient pas négatives, la personne interrogée









m'indiquait qu'elle avait pris ou déposé cet objet (ou qu'elle avait vu quelqu'un le faire) à telle heure et à tel endroit. Cela m'a permis d'établir une chronologie dans les déplacements des gens et des objets, et de suspecter plus précisément une personne, quand les témoignages recueillis ne concordaient pas. En fait, c'est là où Murder est génial! Il y a énormément de manières d'aborder une enquête. On commence à fureter partout, à prendre des tonnes de notes et d'empreintes, puis on se décide à interroger les gens (un carnet électronique permet d'enregister les témoignages intéressants). Et après bien des tâtonnements, on arrive à se fixer une tactique de jeu. Murder est un chef-d'oeuvre du genre, on est absolument pris dans l'enquête, et des idées vous viennent, même quand vous n'êtes plus devant l'ordinateur. On oublie très vite les graphismes en noir et blanc, qui décoivent au premier abord, pour s'apercevoir qu'ils contribuent, avec les bruitages, à l'atmosphère policière du jeu.







GOLDEN AXE

Notre nabot est aux anges! Didier va enfin pouvoir montrer que les nains savent manier les armes et avoir le dessus sur leurs ennemis, dans Golden Axe bien sûr, parce que dans la réalité...

SELECT PLHYER











Voici enfin l'adaptation Amiga d'un jeu d'arcade vieux de deux ans, mais qui reste pour moi l'un des tous meilleurs du genre, et c'est donc avec une certaine impatience que j'attendais les

La version Amiga est très bonne, mais j'appréhende un peu la version ST. Comme dans la version du Coin-Up, vous avez le choix entre trois personnages: Ax-Batler le guerrier (équipé d'une épée), Gilius-Thunderhead le nain (avec bien sûr,

une hache) et Thyris-Flare l'aventurière (possédant une épée). Vous pouvez jouer seul ou à deux en même temps (c'est plus amusant et plus facile) comme dans l'original. Le roi et sa fille ont été enlevés par Death Adder, un redoutable adversaire, qui les retient prisonniers quelque part dans son château. Il faut donc traverser les environs, puis le château lui-même, durant cinq niveaux mortels, infestés de créatures maléfiques. Des orques, des amazones, des squelettes, des orques noirs constituent l'essentiel des troupes qu'il vous faut affronter. Le problème, c'est que la plupart du temps, il faut en combattre deux, trois, voire quatre en même temps. En plus, à certains endroits, divers adversaires particulièrement puissants vous barrent le chemin (des Guerriers, de mieux en mieux équipés, qui font largement deux fois votre taille), chacun possédant bien évidemment des attaques bizarres. Il y aussi des créatures chevauchées par des ennemis qui vous attaquent. Les dragons sont de deux types. Certains crachent des flammes, d'autres lancent des boules de feu. Les "lézards-oiseaux" donnent eux des coups de queues dévastateurs. Ce qui est génial c'est que vous pouvez désarçonner le cavalier de ces créatures, et qu'il vous suffit alors de monter sur le dragon pour le diriger et le faire cracher du feu.



Sinon pour combattre, vous disposez de plusieurs coups (dont un spécial), plus la charge (vous courez vers un adversaire et lui donnez un coup de pied ou un coup d'épaule). Ils font bien sûr différentes attaques suivant que vous ayez choisi le guerrier, le nain ou l'aventurière, tout comme le type de magie pratiquée. En collectant les potions de magie, vous gagnez du pouvoir et suivant le niveau de celui-ci, votre sort sera plus ou moins puissant. Les potions de magie, comme celles de soin sont trouvées aux cours des phases de bonus. Les graphismes sont assez proches de ceux du jeu d'arcade, tout comme les superbes animations, les sons et les musiques. Le seul élément qui m'a un peu déçu est la jouabilité, et la gestion des sprites qui par moment est un peu déficiente. L'ensemble reste quand même très agréable à jouer, avec aussi une durée de vie un peu limitée pour ceux qui ont fini la version Coin Up.

Golden Axe / Virgin Games

GRAPHISME: 77% ANIMATION: 80% SON: 83%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRET: 88%

Doc: 7/10 Packaging: 7/10

Amiga / ST (en vente)

P.Q. B.F. R.F. S.L



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA **FORUM DES HALLES**

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées Métro George V . RER Charles de Gaulle / Etoile Tél. 47.73.53.23 Tél. 42.56.04.13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2 Rotonde des Miroirs RER La Défense



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MURDER IN SPACE

Infogrames lance un nouveau meurtre sur le marché, en dépassant cette fois-ci les limites de la Terre pour nous emmener dans l'espace. Jean Delaite a bravé sa claustrophobie chronique et a tout de même accepté de tester ce soft!



Jusqu'à présent, les softs de cette série ne m'ont pas plu, et c'est avec une envie de "casser" que j'ai abordé le test de ce jeu. Je tiens à rassurer Infogrames tout de suite: j'ADORE Murder in Space.

La boîte contient (comme d'habitude) une multitude d'indices qui ne servent à rien. Si j'avais une petite soeur jouant encore à la poupée, je lui donnerais plein de gadgets: des

haricots pour sa dînette, un flacon à perfusion pour soigner sa poupée, une araignée en plastique pour mettre dans la salade. En plus de la doc, un Log Book contenant d'autres indices (bien plus précieux) se trouve parmi les gadgets cités plus haut.

L'action se situe à bord de la station orbitale Pegasus le 30 juin 2005. Vous êtes un inspecteur envoyé dans la station par le Pegasus Space Consortium afin de mener une enquête discrète (j'insiste). En effet, le commandant de bord s'est plaint au Control-Sol d'être victime d'une tentative d'assassinat. Etant donné qu'un vol doit partir pour Pegasus, vous serez à son bord. On vous demande aussi de faire preuve de tact, car la station contient des occupants de huit nationalités différentes. Seul le commandant de bord sera au courant de votre mission. De plus, vous devrez prendre la navette de retour à 11 heures, le lendemain.

Le jeu commence lors de l'approche de Pegasus. Je vous recommande vivement de passer en mode manuel afin de gagner une heure, mais aussi l'estime et le respect de certains membres de l'équipage. A bord de la station, vous vous déplacerez en apesanteur. Attention aux sas fermés!

Lors de votre première heure, profitez-en pour faire le tour de la station et vous présentez à l'équipage, certains sont très bizarres (et plus même). Lorsque vous cliquez sur un personnage, sa photo d'identité apparaît, et vous pouvez la vérifier avec votre crayon optique. Les actions se font en cliquant sur votre propre photo: sur la bouche pour parler et sur le front pour penser. Le clic de droite vous permet de faire défiler plusieurs questions et celui de gauche valide celles-ci. La réponse ne se fait pas attendre. Il y a en tout huit personnes, mais l'une d'elles se trouve en hibernation, il est donc impossible de l'interroger.

Le problème vient du fait qu'à partir de minuit, les membres de l'équipage tombent comme des mouches. Attention, car si un mort est découvert ou si vous en tuez un, le Control-Sol vous retire l'enquête

En dehors du système d'enquête, mais prenant une part importante au scénario, Murder in Space comporte des parties "arcade". Tout d'abord, vous pouvez vous servir du téléscope spatial, mais avant, je vous conseille de demander à un membre de l'équipage son autorisation. Ainsi il vous donnera des indications bien utiles. Il y a aussi un laboratoire de manipulations, dans lequel vous manipulez des fioles diverses. Avant d'injecter un produit à l'un des membres de l'équipage, assurez-vous de sa nature. Le Module Cliss permet de contrôler, voire de réveiller la personne congelée.

Mais le meilleur est le M.M.U. Il s'agit de faire une sortie dans l'espace avec le siège-réacteur. Avant de vous risquer dans le vide, je vous conseille de vous entraîner sur le simulateur.

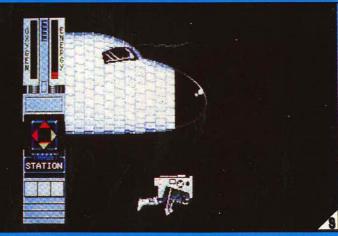
Il faut aussi transmettre vos informations à Control-Sol. Vous pouvez également prendre connaissance des messages

personnels des astronautes (à condition de connaître leur code personnel).

Si vous ne savez plus où vous en êtes, essayez de répondre au questionnaire (en mode pensée), il permettra de retrouver le fil de l'enquête.

C'est la première fois qu'un jeu de cette série me tient en éveil aussi longtemps, et je ne m'arrêterai pas de jouer tant que l'enquête ne sera pas résolue. Sans aucun doute le meilleur du genre!





Murder In Space / Infogrames

GRAPHISME: 72% ANIMATION: -SON: 78%

JOUABILITÉ: 75% Jeu en P.Q. B

87%

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

Doc: 9/10

Packaging: 9/10

Amiga / PC / ST (en vente)

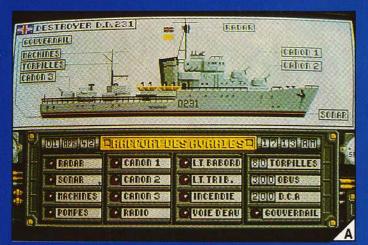


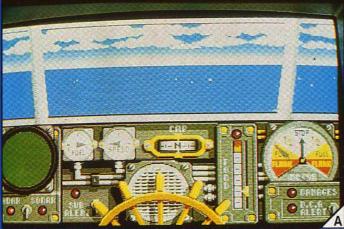


TEST ARCADE / ACTION



Bien qu'il préfère tout ce qui est alcool à l'eau, Frank n'a quand même pas hésité à se jeter sur ADS afin d'en proposer un test complet. Qu'en pense-t-il?







Tout le monde se souvient de M4 Sherman et de sa formidable réalisation?! Eh bien, apprenez que les routines de ce programme ont été largement amorties, puisque ADS ressemble à s'y méprendre à Sherman sauf que l'action se déroule sur l'eau. On ne va pas faire la fine bouche, au contraire, le mélange de 3D et de sprites donnant des résultats excellents.

Encore une fois très axée arcade, cette simulation fait la part belle à l'action et propose assez peu d'options. Excepté le réglage du niveau de réalisme comprenant les ennemis, les délais de rechargement des torpilles et des canons, la limitation du carburant et des munitions, vous ne trouverez rien à paramétrer ou à ajouter dans le jeu.

Vous prenez donc la barre d'un destroyer DD231 doté de trois canons et de huit tubes lance-torpilles. Ávec cet armement, vous êtes capable de participer à de nombreuses missions (une douzaine) toutes assez différentes: attaque de convois ennemis, escorte de convoi allié, traque de navire ennemi en mer du Nord...

Au niveau du maniement et des touches, c'est donc très simple. Une touche pour la carte, quelques-unes pour les différentes vues (de front, tribord ou babord, canons torpilles et jumelles), une autre pour le sonar, et c'est à peu près tout. Pour les machines, c'est également très simple puisqu'il suffit de pousser le joystick vers l'avant pour prendre de la vitesse. Ensuite, c'est à vous de faire vos preuves. Point important à surveiller tout de même, la profondeur des eaux traversées. Si vous négligez ce point, vous aurez tôt fait de vous échouer sur un banc de sable ou des récifs.

En cas de combat, je vous rappelle que vous disposez de senseurs pour détecter un sous-marin par exemple, vous pourrez

visualiser les dégâts via une page écran du navire avec tous les postes importants. En cas d'avarie trop sérieuse (ou de réserves de carburant bien entamées), mieux vaut ralier un port allié au plus vite et réparer (ou ravitailler).

Comme précisé précédemment, la réalisation d'ADS est superbe avec une gestion 3D formes pleines sans faille, même si elle s'effectue dans une fenêtre somme toute assez réduite, et de bons graphismes. Encore une fois, le manque évident de ce logiciel concerne l'aspect sonore avec des bruitages délivrés parcimonieusement... cela semble être une constante chez Loriciel. Curieux lorsqu'on connaît l'importance grandissante de cet élément dans un succès commercial. Malgré cela, ADS reste distrayant et plaira à tous ceux que les simulations lourdes rebutent, et peut sans aucun doute les initier à ce genre de logiciels. Quant aux autres, c'est-à-dire les spécialistes de simulation, ils trouveront ce jeu trop facile. A vous de juger!

A.D.S.	/ Loriciel	
GRAPHISME: 68% ANIMATION: 86%	Doc: - Packaging: -	
SON: 57%	Amiga / ST (décembre)	
JOUABILITÉ: 80%	Jeu en français	
INTÉRET:	P.Q. B.F. R.F.	
77% /A	D.L S.L J.D.	

A l'occasion de la sortie de la compilation "CHALLENGERS", les magasins :

AUCHAN et BOULANGER

vous invitent à participer au grand concours de cette fin d'année. Le premier prix, une console NEO GEO et trois jeux, sera attribué, par tirage au sort, sous contrôle d'huissier. Les autres prix seront décernés dans

TOUS LES MAGASINS AURONT LEURS VAINQUEURS

COMMENT PARTICIPER:

Sur chaque compilation "CHALLENGERS" disponible dans les points de vente AUCHAN et BOULANGER,

yous trouverez un bulletin de participation à remplir et renvoyer avant le 31/01/91, le cachet de la poste faisant foi, à CONCOURS CHALLENGERS BP 2 - 56200 LA GACILLY

Ce concours est sans obligation d'achat Les réponses sont possibles sur papier libre. Seuis les bulletins complets seront pris en compte

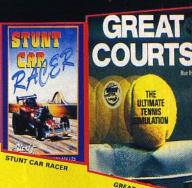
LES PRIX:

Super 1er prix : une console NEO GEO et trois jeux (valeur 9.000 F) Autres prix : 3 gagnants par magasin -ler prix : un baladeur FM + un jeu UBISOFT

-2ème prix : un sac à dos -3ème prix : un tee-shirt







GAGNEZ UNE NEO GEO

Auchan

2	ST BRIEUC BREST TOULOUSE PORTET BORDEAUX LE LAC MERIGNAC ST EMILION ECHIROLLES SAINT EGREVE ROANNE NANTES REZE ST HERBLAIN ARMENTIERES CAMBRAI DOUAI ENGLOS GRANDE SYNTHE LEERS LILLE MONS EN BAREUIL PETITE FORET RONCQ SAINT ANDRE VILLENEUVE D'ASCQ BETHOUNE CALAIS LENS NOYELLES GODAULT ST MARTIN BOULOGNE CLERMONT FERRAND LIMONEST LYON ST PRIEST 1 ST PRIEST 2 CHAMBEDY	LANGUE
9	BREST	L'HERM
1	TOULOUSE PORTET	C.C. S
3	BORDEAUX LE LAC	C.C. D
3	MERIGNAC	RTE DE
3	ST EMILION	LE BOI
B	ECHIROLLES	ESPACE
ě	SAINT EGREVE	CAP 38
2	ROANNE	RUE SA
ŀ	NANTES REZE	C.C. A
ŧ	ST HERBLAIN	ZAC DU
Ž	ARMENTIERES	RUE AL
7	CAMBRAI	20 RUE
2	DOUAI	359 BL
2	ENGLOS	C.C. E
Ľ	GRANDE SYNTHE	DUNKER
Ľ	LEERS	90 RUE
Ľ	LILLE	253/26
Ľ	MONS EN BAREUIL	1 RUE
Ľ	PETITE FORET	ANZIN
Ľ	RONCQ	C.C. B
	SAINT ANDRE	77 RUE
5	VILLENEUVE D'ASCQ	C.C. V
ξ	BETHUNE	ZAC LA
Ś	CALAIS	PLACE
5	LENS	C.C. L
5	NOTELLES GODAULT	C.C. A
į	SI MARTIN BOULDGNE	C.C. D
5	CLERMONT FERRAND	PLACE
6	LIMUNESI	KN 6 -
5	ST DRIFFT 4	318/32
ś	ST PRIEST 1	16/ RI
	SI PRIEST 2	C.C. A
3	THOMBEDA	

22 ST BRIEUC 29 BREST 31 TOULOUSE PORTET 33 BORDEAUX LE LAC 33 MERIGNAC 33 ST EMILION 38 ECHIROLLES 38 SAINT EGREVE 42 ROANNE 44 NANTES REZE 44 ST HERBLAIN 59 ARMENTIERES 59 CAMBRAI 59 DOUAI 59 ENGLOS 59 GRANDE SYNTHE 59 LILLE 59 PETITE FORET 59 RONCQ 59 SAINT ANDRE 59 LILLE 59 PETITE FORET 59 RONCQ 62 BETHUNE 62 CALAIS 62 LENS 62 NOYELLES GODAULT 63 CLERMONT FERRAND 63 CLERMONT FERRAND	LANGUEUX - 7 RUE JULES VERNE L'HERMITAGE-RTE DE GOUESNOU C.C. SECTEUR ENGLOS-BLD EUROPE C.C. DU LAC RTE DE L'ARROPORT LE BOIS DE L'OR-ESPACE VERGNE ESPACE COMBOIRE-RTE DE SISTERON CAP 38 - RUE DE LA TREMOUILLERE RUE SALENGRO-PKG HALLES DIDEROT C.C. ATOUT SUD - RTE DE PORNIC ZAC DU MOULIN NEUF - ATLANTIS RUE ALBERT DE MUN 20 RUE ALSACE LORRAINE 359 BLD DE LIEGE/RUE MOREL C.C. ENGLOS LES GEANTS DUNKERQUE C.C. AUCHAN - RN40 90 RUE PIERRE CATTEAU 253/265 RUE LEON GAMBETTA 1 RUE VOLTAIRE ANZIN - Z.A.C. AUCHAN C.C. BOULEVARD D'HALLOIN 77 RUE DU GENERAL LECLERC C.C. V2 - 1 BLD DE VALMY ZAC LA ROTONDE-RUE DR DHENIN PLACE DE L'HOTEL DE VILLE C.C. LENS 2 C.C. AUCHAN - RN 43 C.C. DE L'INQUETERIE - RN 42 PLACE GALLIENI-OUARTIER SALINS RN 6 - 1E PULY D'OR	96 61 57 08 98 42 32 73 61 76 47 61 56 43 14 61 56 47 66 10 76 56 11 22 76 56 11 22 77 72 42 42 40 04 15 63 40 92 00 82 20 77 92 00 20 77 92 00 20 77 92 00 20 77 92 52 27 88 92 43 20 93 47 47 20 93 47 47 20 83 37 84 20 54 98 75 20 56 46 46 27 30 33 33 20 03 45 95 20 54 98 75 20 56 46 46 21 28 70 70 21 28 70 70 21 28 70 70 21 28 70 70 21 29 08 28 73 93 14 06 21 29 08 28 73 93 14 06 78 35 85 86	11233444444445555555555566666677777
69 LIMONEST 69 LYON 69 ST PRIEST 1 69 ST PRIEST 2 73 CHAMBERY	C.C. DE L'INQUETERIE - RN 42 PLACE GALLIENI-QUARTIER SALINS RN 6 - LE PUY D'OR 318/320 COURS LAFAYETTE 167 RTE DE GRENOBLE C.C. AUCHAN ZAC CHAMP DU PONT C.C. CHAMNORD-AV DES LANDIERS C.C. BOISSENART - RN 6 C.C. AUCHAN - C.D. 161 C.C. PARINOR - LE HAUT DE GALY C.C. VAL DE FONTENAY	78 93 14 06 78 35 85 86 78 53 84 11 78 90 28 88 72 37 01 38	77778
77 CESSON 78 PLAISIR 93 AULNAY SOUS BOIS 94 FONTENAY SOUS BOIS	C.C. BOISSENART - RN 6 C.C. AUCHAN - C.D. 161 C.C. PARINOR - LE HAUT DE GALY C.C. VAL DE FONTENAY	64 41 16 41 30 55 25 30 48 65 44 59 48 77 36 65	9999

13	MARTIGUES ANGOULEME	ZAC DE CANTO PERDRIX
16	ANGOULEME	RN 10
24	MARSAC SUR L'ISLE	LIEU DIT "LA CROPTE"
33	BORDEAUX LE LAC	QUARTIER DU LAC
42	ST ETIENNE	QUARTIER DU LAC RUE ALEXANDRE POURCEL MONTRAVEL
42	VILLARS	MONTRAVEL
44	ST HERBLAIN	RTE DE VANNES
44	ST SEBASTIEN/LOIRE	
	TRIGNAC	RN 471
45	OLIVET	AVENUE DE VERDUN
45	ST JEAN DE RUELLE	RUE DE LA MOUCHETIERE
50	CHERBOURG	LA GLACERIE C.C. DU CO
59	ANZIN	AVENUE DE VERDUN RUE DE LA MOUCHETIERE LA GLACERIE C.C. DU CO RN 45 RUE JEAN JAURES RN 40 ENGLOS C.C. LES GEANTS RUE PIERRE CATTEAU DEPARTEMENTAL 121 BLD D'HALLUIN PLACE DU GAL HORMES
59	ESCAUDOEUVRES	RUE JEAN JAURES
59	GRANDE SYNTHE	RN 40
59	HAUBOURDIN	ENGLOS C.C. LES GEANT
59	LEERS	RUE PIERRE CATTEAU
59	LOUVROIL	DEPARTEMENTAL 121
59	RONCQ	BLD D'HALLUIN
59	VILLENEUVE D'ASCQ	C.C. TRIOLO
	BETHUNE	
62	BOULOGNE-ST MARTIN	RN 42
62	NOYELLES GODAULT	RN 43
66	PERPIGNAN	RN 42 RN 43 RN 9 - MAS GALTE C.C. HAUTE PIERRE ZAC DU CHAMP DU PONT AVENUE GABRIEL PERI RN 138
67	STRASBOURG	C.C. HAUTE PIERRE
69	LYON ST PRIEST	ZAC DU CHAMP DU PONT
69	VAULX EN VELIN	AVENUE GABRIEL PERI
72	CHAPELLE ST AUBIN	RN 138
76	LE HAVRE	ZAC DU MONT GAILLARD MELUN RN 5 - C.C. BOI CHEMIN DEPARTEMENTAL
77	CESSON	MELUN RN 5 - C.C. BOI
78	MANTES LA JOLIE	CHEMIN DEPARTEMENTAL
78	PLAISIR LES CLAYES	DEPARTEMENTAL 161
78	VELIZY VILLACOUBLAY	C.C. VELIZY 2 - AV DI
84	LE PONTET	ZAC DU ST TRONQUET
91	BRETIGNY/ORGE	ZAC DU ST TRONQUET CHEMIN DEPARTEMENTAL C.C. LES QUATRE TEMPS AV. MARECHAL FOCH
92	PUTEAUX	C.C. LES QUATRE TEMPS
94	FONTENAY SS BOIS	AV. MARECHAL FOCH

6 LA TRINITE VICTOR C.C. LA TRINITE ZAC DE CANTO PERDRIX RN 10 LIEU DIT "LA CROPTE" QUARTIER DE L'HOTEL DE VILLE QUARTIER DU LAC RUE ALEXANDRE POURCEL-CENTRE II MONTRAVEL RTE DE VANNES RUE DE LA JAUNAIE AVENUE DE VERDUN LA GLACERIE C.C. DU COTENTIN RUE JEAN JAURES ENGLOS C.C. LES GEANTS-RN 352 RUE PIERRE CATTEAU DEPARTEMENTAL 121 PLACE DU GAL HORMES C.C. LA ROTONDE-RUE DR DHENIN RN 9 - MAS GALTE C.C. HAUTE PIERRE ZAC DU CHAMP DU PONT AVENUE GABRIEL PERI ZI MANDALLAZ - EPAGNY ZAC DU MONT GAILLARD MELUN RN 5 - C.C. BOISSENART CHEMIN DEPARTEMENTAL 110 DEPARTEMENTAL 161 ZAC DU ST TRONQUET CHEMIN DEPARTEMENTAL 19

C.C. DES TROIS FONTAINES

TEAM YANKEE

Jean adore tout ce qui est militaire. Après avoir été pilote d'hélicoptère de l'armée (il s'en est fait viré après avoir traversé un vol de goélands), il rêvait de piloter un char. Grâce à Empire, c'est chose faite, et visiblement, ça lui plaît!









A la fois simulation, arcade, stratégie, Team Yankee allie les trois genres avec une jouabilité

On commence par sélectionner un chef d'équipe, vous en l'occurrence, puis on vous donne une unité de chars à diriger lors d'une mission périlleuse. Avant de vous lancer plus en avant, je vous conseille de jouer le scénario d'entraînement. Au début de la mission, on vous

fait un briefing de vos effectifs (qui seront toujours les mêmes lors de la première campagne). L'objectif de la mission est décrit en détail avec vos ordres. Vous devez prendre d'assaut une colline, puis la maintenir avec une unité et repartir à la conquête d'un village. C'est très réaliste. On vous donne aussi des renseignements sur vos objectifs. Dernière chose: avant de vous lancer dans la bagarre, vous disposez d'un barrage d'artillerie paramétrable. On détermine l'heure, le lieu et l'arme utilisée. Il y a trois bombardements à paramétrer: un d'obus hautement explosifs, un d'obus conventionnels et un barrage de fumée. A vous de bien calculer l'heure. Dernière chose: rappelez-vous exactement le lieu et l'heure, car il ne faut pas se trouver dessous (attention aux déviations de tir).

Ca y est, l'offensive est lancée. Votre écran se décompose en quatre parties. De plus, chaque unité (quatre au total) est composée de quatre blindés. Les unités peuvent être lourdes (de gros engins, type M1) ou ultralégères (unités très mobiles mais peu armées). On peut voir une unité en plein écran, mais il y a trois modes de visualisation: le mode carte sur lequel vous dirigez vos unités vers un point (on avance beaucoup plus vite sur la route mais c'est plus dangereux) mais aussi on peut visualiser l'ennemi. Cette carte représente les routes, maisons, bois, champs. Si vous zoomez sur une unité vous pourrez apercevoir les quatre blindés qui la forment. Il y a aussi des présets de formations (défense attaque, front, V, colonne). Enfin, c'est dans ce mode que vous lancerez les moteurs de vos unités. Le mode de combat en 3D (vue du char de tête de l'unité) sert exclusivement pour attaquer et repérer l'ennemi à portée de tir. Sur votre gauche, figurent deux colonnes, une américaine et une soviétique; elles représentent les forces en présence. Il y a aussi, une horloge (très utile) et une îcone d'abandon (ça va pas non?!). On dispose aussi d'une rotation de la tourelle du char, ce qui permet de tirer tous azimuts. Cette vue est agrémentée d'une loupe (ce qui permet de détruire les ennemis avant d'arriver au contact visuel) et d'un filtre infrarouge. Lorsque vous êtes repéré, larguez les gaz d'échappement de votre char ce qui fera un écran de fumée. Le dernier mode est celui des réparations sur lequel figure les dommages et le moral de votre unité. Une fois une unité détruite, l'écran se met en réparation automatiquement. Au niveau des armes, tout est là: obus HE, obus antiblindages, missiles antichars à longue portée, grenades fumigènes, mitrailleuses (généralement vous n'aurez pas à vous en servir, car lorsque vous arriverez au contact il sera trop tard, et le tout



est guidé par laser).

Au niveau de la stratégie, il faut vous mettre dans la tête que tout se joue lors du briefing. C'est à vous de calculer où vos unités iront, et par quel chemin elles passeront. Il ne faut pas hésiter à laisser des unités pour couvrir vos arrières car tous les ennemis ne figurent pas sur la carte, et certains se cachent dans les bois. Je vous conseille d'utiliser vos unités rapides en lisière de bois et en avant, afin de dégager le terrain pour que vos blindés puissent emprunter la route.

Lors du premier scénario, la technique "bourrin" marche très bien, mais est complètement inefficace à la deuxième bataille. Deuxième bataille qui me donne du mal puisque l'on vous dit de rester loin d'un village, mais qu'il s'avère que c'est depuis ce village que les Soviétiques vous déciment. Dès que mon article est terminé, je vais essayer de prendre le village à revers avec une unité légère et "banzaï!!" Si vous devez acheter un seul soft ce mois-ci et que la stratégie vous botte, ce devrait être celui-là.!



Team Yankee / Empire

GRAPHISME: 65% ANIMATION: 80%

SON: 82%

JOUABILITÉ: 85% INTÉRET: 88%

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

Packaging: 9/10

Amiga / PC / ST (en vente)



Grand spécialiste de Tetris et des bouteilles de champagne, Frank a grandement apprécié ce nouveau logiciel d'Audiogenic.



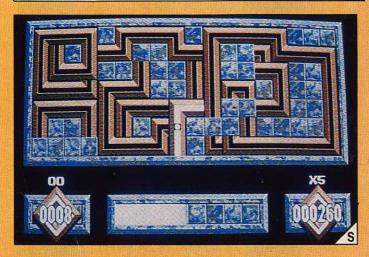
Voici encore un logiciel qui me rappelle Tetris. Le but n'est pas de faire des lignes mais des circuits (ou boucles) fermés avec les pièces que le programme vous donne dans une aire définie. Bien sûr, à chaque fois qu'un circuit est réussi, il disparaît de la surface de jeu. En fait, Loopz propose trois variantes sur le même thème.

Dans les jeux A et B, il s'agit de tenir le plus longtemps possible en sachant que les pièces

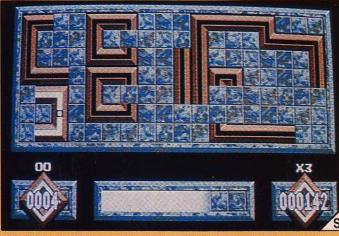
proposées le sont dans un ordre de plus en plus difficile, avec un temps de placement pour chacune d'entre elles de plus en plus court. La différence entre les deux étant la sélection du début de partie, le jeu B commençant obligatoirement au niveau 0. Vous débutez avec trois essais et toutes les 25 boucles, vous recevez une vie supplémentaire à concurrence de 10 vies maximum. Pour les points, sachez que plus la boucle est complexe, plus les points sont nombreux. D'autre part plus le niveau est élevé et plus les boucles rapportent. Dans chacun de ces jeux, le mode deux joueurs est autorisé, avec une couleur pour chaque joueur. A deux, la tactique de jeu change complètement puisqu'il est possible d'attendre, laissant votre adversaire commencer le travail, pour ensuite bénéficier de ses efforts et réaliser une boucle en placant juste la pièce manguante au bon endroit. Petite précision, si vous n'arrivez pas à placer une pièce dans le temps limite, le programme vous propose alors une autre pièce mais vous perdez une vie.

Enfin, dernier jeu disponible dans Loopz, il s'agit d'un jeu de mémoire. En sélectionnant le jeu C, le temps ne compte plus puisqu'il s'agit de reconstituer la forme apparue en début de tableau et dont certaines parties ont disparu. Dans ce jeu, le programme vous donne un mot de passe tous les dix niveaux. Dernière précision, la jouabilité est très bonne dans chacun des jeux.—

La réalisation de Loopz est satifaisante, il faut avouer qu'elle compte peu par rapport au concept du jeu. A noter tout de même une excellente musique sur ST présente pendant toute l'action. En bref, un superbe jeu de réflexion!







Loopz / A	Audi	oger	iic	
GRAPHISME: 21%				C: -
ANIMÁTION: -	100		Packa	ging: -
SON: 81%	Am	iga /	PC /	ST (en vente)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu	en an	glais	JEP CACTO
INTÉRET:	P.Q.	B.F.	R.F.	
79% /s	D.L.	S.L 3	J.D.	

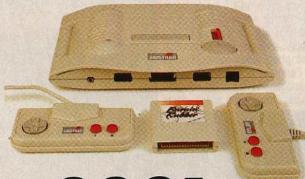


Nouvelle console de jeux Amstrad

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



990FTTC*

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 Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.











TEST ARCADE / ACTION

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS: CHASE HQ 2

Ocean donne décidément dans les suites, puisque après Robocop 2, elle nous propose ce soft qui n'est autre que Chase HQ 2. Frank, qui s'était éclaté le mois dernier sur Turbo Lotus Esprit Challenge, a eu beaucoup de mal à maîtriser ce jeu, mais vous donne tout de même son avis!

Encore une suite! Reste à voir si Ocean a pris en compte les critiques formulées lors de la première version de Chase HQ, pour nous proposer un logiciel de courses automobiles réellement attrayant. Malheureusement pour eux, Gremlin les a précédés avec son exceptionel Turbo Lotus Esprit Challenge, et leur vole pour ainsi dire la vedette dans ce type de jeu.

Dans cette seconde mouture de Chase HQ, conversion du jeu d'arcade, vous êtes toujours à bord d'une voiture de sport (italienne et rouge, cette fois-ci), extrêmement rapide, et devez rattraper une bande de gansgters, pour finalement retrouver leurs trois otages, trois jeune filles dont celle du maire. Cette fois-ci, la mairie ne vous dépêche pas seul contre l'ennemi, mais accompagné d'un coéquipier armé d'une arme de poing. Vous disposez toujours d'une option turbo (en pressant la barre d'espace), cinq pour chaque niveau, vous propulsant à une vitesse incroyable pendant cinq secondes.

Vous partez donc à la poursuite de la voiture ennemie, en essayant d'éliminer le maximum de véhicules se trouvant sur votre route, ces derniers vous rattrapant plus tard lors de votre explication avec les truands, et gênant votre action. Une fois le véhicule des gangsters repéré, il faut, comme dans Chase HQ, rentrer dedans tout en lui tirant dessus, seule manière efficace pour l'endommager et finalement le stopper. Auparavant, il vaut mieux éliminer les motards escortant l'ennemi si vous ne voulez pas recevoir une pluie de grenades, lesquelles auraient vite fait de vous projeter en dehors de la route. Pour vous aider, dans



chaque niveau, un hélicoptère allié se présente et largue une arme spéciale, beaucoup plus dévastatrice que la vôtre. A vous de la rattraper en pleine course et de l'utiliser à bon escient! Voilà pour l'essentiel du jeu.

La réalisation de Chase HQ 2 est nettement supérieure à celle du premier avec de superbes graphismes (même s'il existe des différences notables entre les niveaux) et une assez bonne jouabilité. Il en est de même pour l'animation. Mais malheureusement, ce jeu ne peut en aucun cas soutenir la comparaison avec Turbo Lotus par exemple, nouvelle référence dans cette catégorie. Dommage, Chase HQ 2 est arrivé trop tard!



Special Criminal Investigations Ocean

GRAPHISME: 78%
ANIMATION: 70%
SON: 80%

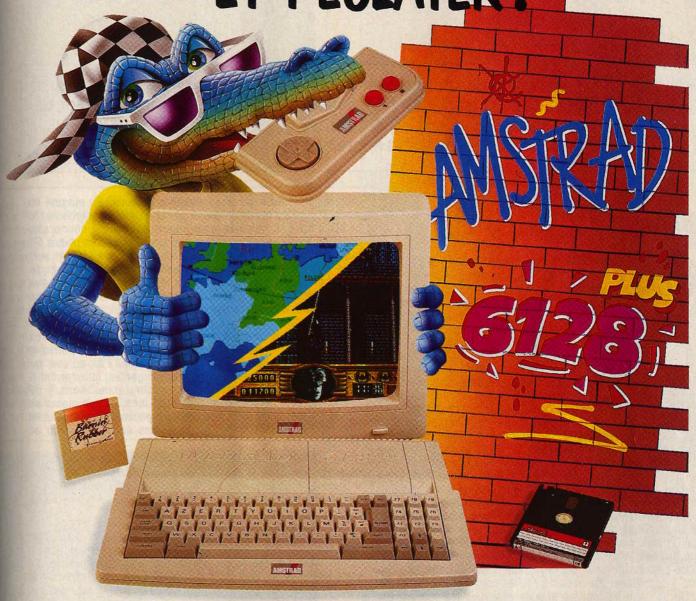
JOUABILITÉ: 80%

INTÉRET:

Doc: Packaging: Packaging:
Amiga / ST (en vente)

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

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 époustouflant 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





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	on sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.	
Nom:	Prénom :	Age :
Adresse :		Tél. :
Ville:		Code postal:
Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 7	72/78, Grande Rue 92310 SEVRES	

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

CRYSTALS OF ARBOREA

Grand fan d'heroic-fantasy, Jean essaie depuis plusieurs années de ressembler à Conan. Récemment, il s'est frotté frénétiquement le nez contre le mur en crépi de sa chambre, afin que celui-ci soit plus plat! Imaginez sa joie lorsque nous lui avons présenté Crystals Of Arborea, premier jeu de rôle/stratégie en 3D.



Avec Crystals of Arborea, Silmarils signe là sa plus belle création. A la fois jeu de rôle (par l'ambiance qui y règne) et stratégie, ce jeu vous entraîne dans des décors complètement fous.

Le scénario se déroule à une époque

médiévale-fantastique durant laquelle les Dieux du Mal et du Bien se sont un peu fâchés. Le monde a été submergé par l'eau, exceptée une petite île de 6 kilomètres sur 10. Le seul moyen

de sauver complètement ce monde du Chaos pour Jarel (le héros) est de retrouver les quatre cristaux (eau-terre-air-feu) et de les placer au sommet des quatre tours correspondantes. Les adeptes du Chaos ont aussi cette tâche. Les Orcs et les Elfes noirs seront de redoutables ennemis à combattre, mais heureusement que la stratégie est là. Vous ne serez pas seul pour combattre et explorer l'île, car votre équipe est formée d'un magicien (lanceur de sorts très efficace), deux rangers (se déplacent vite et vous renseignent sur tout ce qu'ils rencontrent) et trois guerriers (quatre avec vous). Tous les héros possèdent des caractéristiques telles que la force, l'endurance, la vitalité, bref un classique pour les amateurs du genre, mais on y trouve aussi un point peu commun: l'attribution de points d'expériences et de niveaux (nouveau précepte en stratégie). En mode carte, chaque personnage peut être envoyé dans une direction de votre choix, excepté Jarel que vous ne pouvez commander qu'en mode 3D. Sur la carte figurent les troupes ennemies (pas toutes, car les Elfes noirs disparaissent durant la nuit), ainsi que les bâtiments que vous découvrirez au fur et à mesure de votre

progression (c'est à ça que servent les rangers). En passant en mode 3D, j'ai eu le souffie coupé par la qualité du graphisme. Ici la 3D n'est pas calculée mais dessinée, ce qui donne une définition beaucoup plus précise aux graphismes. Les photos ST qui figurent dans le dernier Gen4 ont été retravaillées et sont encore plus belles. Votre vue (en terrain dégagé) porte jusqu'à 300 mètres, et vous progressez de 50 mètres à chaque mouvement. Outre les tours, et certair es maisons dans lesquelles habitent de hauts personnages, tels qu'un maître des armes qui augmente votre habileté au combat, l'Alchimiste qui vous donne des potions, le Maître du Savoir qui vous donne des renseignements, et le Moine qui vous apprend la téléportation, le terrain cache des tunnels (certains pour aller sur l'île, au sud) qui sont de véritables labyrinthes. Le danger est permanent à l'intérieur de ces galeries: on y rencontre des hordes de chauves-souris et des trolls (rassurez-vous, ils ont moins de points de vie qu'un orc). Les cristaux peuvent être partout et 'ennemi en détient même quelques-uns selon le niveau de

Le jeu comporte cinq niveaux de difficulté. A chaque niveau, la disposition des tours et des cristaux est déterminée aléatoirement, et l'ennemi est plus fort et a déjà des cristaux en sa possession. Une sauvegarde est possible à tout moment. Crytals of Arborea comporte aussi une notion de jour et de nuit.

La nuit est vraiment très sombre et il est conseillé de dormir. De plus en vous reposant, les points de vie des personnages remontent. Au début du jeu Jarel dispose de cinq potions de soins qu'il peut distribuer à ses collègues. Lorsqu'un combat a lieu, les forces en présence se retrouvent face à face sur un

damier où chaque homme est réprésenté. Ils avancent à tour de rôle (les elfes noirs sont plus rapides et se déplacent de deux







ases). Les rangers ne savent que manier l'arc, donc évitez le mbat rapproché (ils ne tirent qu'en ligne droite). Il faut un tour e concentration au magicien pour préparer un sort. Tout ersonnage étant sur une case adjacente à un ennemi peut attaquer, et vice versa. A vous d'adapter votre stratégie de ombat! Une fois les ennemis morts, des points d'expériences

a trouve que depuis trois ans la société Silmarils a évolué d'une con plus que remarquable en gardant toujours ce petit truc au weau des graphismes (un peu comme une signature). De ce it, on reconnaît leurs jeux rien qu'aux graphismes. Silmarils n'a mais négligé la présentation, et avec Crystals of Arborea elle a teint le sommet (pour l'instant). Etant musicien, je peux vous ire que la musique du générique est de grande qualité (comme habitude). En conclusion, je pense que Crystals of Arborea iérite complètement son Gen d'Or, mais qu'il devrait également uer un rôle important durant les 4 d'Or. Enfin, ça n'engage que



Crystals Of Arborea / Silmarils GRAPHISME: 93% Packaging: -ANIMATION: -SON: 74% Amiga / PC / ST (en vente) JOUABILITÉ: 85% INTÉRET: P.Q. B.F. R.F.

F.L S.L

91%

Des idées de CADEAUX

La boutique de PRESSIMAGE propose et conseille des appareils de bon rapport qualité/prix

RF 001 - 690 FRANCS TTC (581 F HT) TELEPHONE SANS FIL MASTER PHONE WT 3930

Main libre - Réglage volume - Commutateur tone/pulse - Rappel du dernier numéro -Bouton d'appel vers portable - Sonnerie électronique réglable - Montage mural - Code de sécurité - Mode d'emploi en français -Alimentation en 220 v direct - antenne souple caoutchouc - Accus rechargeables-Non agréé PTT - Notice en français -



RF 002 -1790 FRANCS TTC (1509 F HT) TELEPHONE SANS FIL REPONDEUR TELEPHONIQUE INTERROGEABLE A DISTANCE PANASONIC KX - T4200

Code de sécurité - 12 numéros en mémoire Enregistrement de la conversation éléphonique - Enregistrer un message au choix - N'écouter que la nouvelle série de messages - changer votre message à distance - Ecouter ce qui se passe dans la pièce - Eviter d'écouter le message annonce Ecouter un appel en cours d'enregistrement - Multiples automatismes et mémoires - Non agréé PTT - Notice en français - Le MUST!



RF 003 - 2490 FRANCS TTC (2041 F HT) SYSTEME DE CONTROLE VIDEO SONORE UNIDEN VM 200

Caméra: Sortie vidéo Pal/NTSC -Enregistre le son - Angle de 40° - Sensibilité minimum: 50 lux - Fonctionnement 0 à 40° - 40 cable blindé - Réglage électronique

Moniteur : Reproduit le son - Tube de 14 cm noir et blanc - 525 lignes - Tension 15 V DC - Notice en français - Technologie CCD (qualité d'image et compacité) - 220V et 12 v (accus) - Facilité d'installation - Rapport qualité/prix exceptionnel -



RF 004 - 6850 FRANCS TTC (5775 F HT) - FAX PERSONNEL SAMSUNG FX 2010 -

Fax et photocopieur personnels - 16 niveaux de gris - 10 ros accessibles par 1 touche et 90 par 2 - 7 appels successifs programmables de 1 à 7 mn d'intervalle - 10 pages en envoi automatique - Rapport 'activité programmable - Accusé de réception - Reception auto ou manuelle mpressions multiples des opérations -Transmission en différé - 96 bd compatible G2 et G3 - Polling possible - Identification de l'expéditeur et du correspondant - Non agréé PTT - Notice en français -

Je commande l'appareil suivant : Ref: Prix Je joins un chèque, CCP, mandat à l'ordre de Pressimage augmenté de 25 FF de frais d'envoi. Délai de livraison: 2 semaines maximum. Je désire une facture: oui . . . non

Facturation: Nom: Adresse

Nom: Livraison: Adresse

POUR CES 4 APPAREILS - GARANTIE TOTALE 6 MOIS - ECHANGE STANDARD PENDANT CETTE PERIODE - FRAIS DE PORT A VOTRE CHARGE POUR UN RETOUR EVENTUEL - SAV POSSIBLE AU-DELA

SUPER SKWEEK

Grand fan de tout ce qui est rose, Frank est tombé l'année dernière en extase devant les Skweekettes du jeu de Loriciel. C'est donc avec un plaisir fou qu'il s'est proposé pour tester cette suite...



Prévu depuis maintenant plus d'un an, Super Skweek sort enfin! Inutile de vous dire qu'il s'agit de la suite du célèbre Skweek, jeu d'arcade ayant marqué sa catégorie lors de sa sortie. Comme dans le premier épisode, le but du jeu est toujours de repeindre les dalles de chaque niveau en rose. Mais cette nouvelle version apporte tout de même de nombreux inédits dont le principe rappelle grandement les

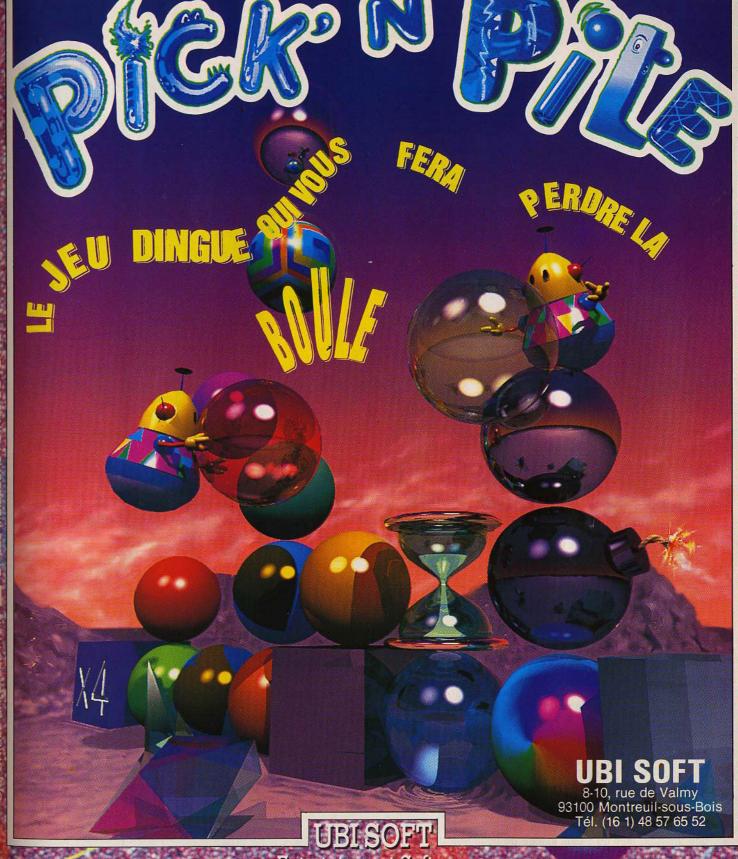
Avant de débuter, le jeu vous propose cinq îles au choix, correspondant aux cinq terres à colorier. En fait, seules trois d'entre elles sont directement accessibles. Dans le domaine des nouveautés, les monstres détruits laissent derrière eux des pièces de monnaie qu'il s'agit de ramasser. En effet, à la manière des jeux Capcom, cet argent vous servira lors de votre visite à la boutique pour acheter toutes sortes de choses: armes supplémentaires, bonus d'invisibilité... De plus, les bonus présents lors des tableaux sont beaucoup plus nombreux et il est assez facile de marquer des points. Toujours sur le plan des bonus, i est conseillé de ramasser les réveils qui apparaissent de temps en temps. Comme chaque tableau doit être terminé dans un temps limite, ils s'avèrent très utiles. Autre nouveauté de taille chaque niveau ou presque comporte des cases formant un étage Les cases en question sont translucides, mais il ne faut pas moins les colorier en rose. Pour les atteindre, rien de plus simple: passer sur une case marquée du mot "Up". Pour descendre, il suffit de sauter. A noter qu'en sautant sur un ennemi, vous le détruisez. Au niveau des cases, sachez qu'il existe aussi des cases de glace sur lesquelles il est impossible de contrôler le personnage, et des cases de couleur jaune ralentissant votre progression. De plus, dans certains niveaux vous devrez tirer sur certaines cases pour en découvrir d'autres, et établir ainsi une passerelle entre deux morceaux de terre apparemment distincts. A noter que le jeu intègre un éditeur de tableaux et qu'il est possible de pratiquer les quelques deux cents niveaux dans l'ordre ou bien alors de façon aléatoire.

Sur le plan de la réalisation Superskweek est excellent, avec de très bons graphismes et une superbe animation. Le scrolling multidirectionnel est impeccable, de même pour la jouabilité. Mais en revanche, le jeu pêche au niveau des bruitages, étrangement rares durant l'action. En bref, et même si Superskweek ne surprend pas autant que son prédécesseur, et déçoit légèrement quant à sa longue période de gestation, ce logiciel reste un très bon jeu. Avec une finition plus soignée (surtout pour les sons), il aurait sûrement intégré le top de cette fin d'année.





Super Skweek / Loriciel GRAPHISME: 72% Doc: -Packaging: -ANIMATION: 81% SON: 53% Amiga / ST (en vente) JOUABILITÉ: 80% Jeu en français INTÉRET: P.Q. B.F. R.F. 73% D.L S.L J.D.



Entertainment Software

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 achévée, Pfuit... elle s'efface; Pour passer un tableau, l'écran doit être complète-Adieu les boules..

Atari ST



TEST ARCADE / ACTION





DRAGON'S BREED

Dans ses nombreux comas ethyliques, Frank a des visions. La dernière fois (il y a 5 minutes...), il s'est vu en train de chevaucher un dragon. Ca lui a rappellé qu'il avait oublié de faire son test de Dragon Breed... et le voici donc!



Tout juste après Atomic Robo-Kid, Activision horizontalement (et dépassant la hauteur de la fenêtre de jeu) tout en chevauchant votre dragon, lequel possède sa propre autonomie d'action. Légère variante pour ce type de logiciel, cette fois-ci vous pouvez descendre de votre monture

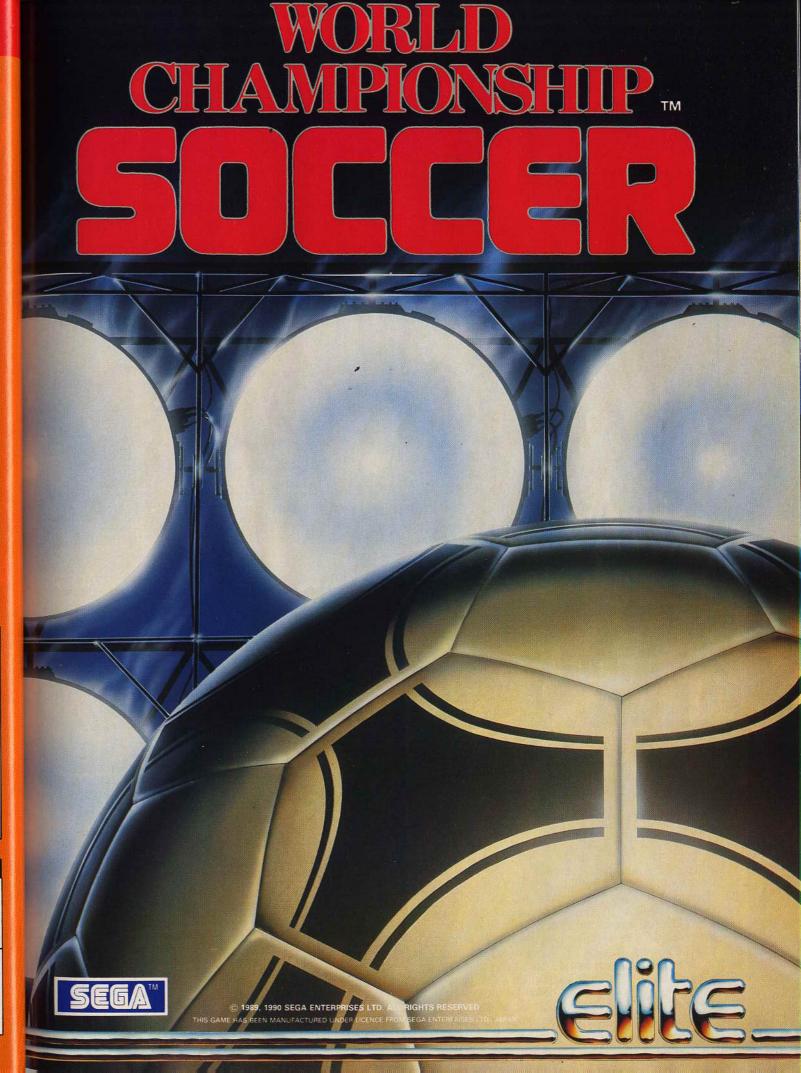
pour aller chercher des bonus par exemple, ou bien alors parcourir un niveau à pied si vous le désirez, encore faut-il en avoir la possibilité (par l'intermédiaire de plates-formes par

Pour revenir aux bonus, ils interviennent essentiellement au niveau de votre arme et du soufle de votre dragon. Ce dernier, à la manière de R-Type, étant plus ou moins puissant en fonction d'une pression plus ou moins longue du bouton de tir. Mais en aucun cas, vous ne pourrez faire face avec le seul tir ou flammes de ce dernier. Pour progresser et éliminer un maximum d'ennemis, il faut se servir du corps du dragon comme d'un rempart contre les tirs ennemis, mais aussi pour détruire les ennemis eux-mêmes en leur passant carrément dessus. De plus, lorsque la situation devient vraiment délicate, votre dragon se recroqueville sur lui-même (à la manière de Saint-Dragon) formant ainsi une carapace autour du personnage. A noter que sa protection est de tous les instants, puisque si vous décidez de faire le niveau à pied, il se placera automatiquement au-dessus de votre tête, suivant tous vos mouvements, et allant même à la rencontre des vagues d'adversaires. Cette tactique, diviser pour

mieux résister en somme, s'avère être extrêmement payante nous propose à nouveau une conversion de jeu d'arcade, Dragon Breed. L'essentiel de l'action se résume toujours à tirer sur des hordes d'ennemis dans un décor scrollant l'ennemi. Dernière précision, pour remonter à dos de dragon, il suffit de presser le joystick tout en le ramenant dans votre direction. Classiquement, chaque fin de niveau est ponctuée par un combat contre un monstre beaucoup, mais alors vraiment beaucoup plus imposant que les autres.

La réalisation de Dragon Breed, sans être au top de ce qui se fait sur Amiga, reste pourtant satisfaisante. L'animation est excellente et la musique ou les bruitages accompagnant le jeu réussis. Seuls les graphismes auraient mérité plus d'attention et de finition. Quant à la jouabilité, apprenez que le jeu est assez

Dragon's Breed / Activision **GRAPHISME: 74%** Packaging: -ANIMATION: 80% SON: 77% Amiga / ST (en vente) JOUABILITÉ: 75% Jeu en anglais INTÉRET: P.Q. B.F. R.F. 71% D.L S.L J.D.



TEST ARCADE / ACTION





M.U.D.S.

Dès qu'il s'agit de se traîner dans la boue, et si possible dans les marécages, Didier est le premier à s'empresser d'arriver. Autant dire que quand il a entendu parler de Mean Ugly Dirty Sport, il était comme fou!

étrange. Au niveau sonore par contre, avec ou sans carte, les digitalisations des applaudissements de la foule,

les cris d'encouragement, les hourras, les coups de sifflets, les divers bruitages et les musiques, donnent au jeu une véritable ambiance de match et de championnat. Dans le jeu, vous êtes l'entraîneur d'une équipe, spécialisée dans le Muds, un sport à mi-chemin entre le football américain, le basket et le pugilat. Vous devez donc gérer votre équipe, en achetant de nouveaux joueurs et en revendant ceux qui vous semblent inefficaces. Il faut aussi s'occuper de les loger, dans chacune des 16 villes qui correspondent à autant de matchs difficiles, pour gagner la coupe du monde de Ghold. Dans chacune des villes, vous pouvez faire soigner vos blessés, aller à la taverne (pour trouver de nouveaux joueurs, obtenir des informations sur les points faibles de l'équipe locale, et même corrompre certains de vos adversaires), emprunter de l'argent à la banque ou à un rentier... Le lieu le plus intéressant est bien sûr le stade; où vous pouvez vous inscrire, vous entraîner et affronter l'équipe locale. C'est à ce niveau que Muds devient vraiment intéressant. En effet, les races pouvant participer à ce sport sont au nombre de 16, certaines sont plus intelligentes, d'autres plus fortes, d'autres plus rapides. A vous de trouver ceux qui font de bons défenseurs, de bons milieux de terrain ou de bons attaquants. Un match oppose deux équipes de cinq joueurs (à vous de définir les tactiques) pendant deux mi-temps, et le but du jeu est bien sûr de gagner le match. Pour cela, deux possibilités. Ou bien vous marquez plus de

Adapter Bloodbowl sur micro n'avait jusqu'à présent pas donné grand-chose. Si Muds ne révolutionne pas le domaine de la simulation sportive, il possède cependant un certain nombre de qualités qui le rendent intéressant. Il ne s'agit pas des graphismes, d'une qualité décevante, même s'ils rendent très bien l'ambiance hostile et amusante de ce monde l'ambiance hostile et amusante de ce monde d'trange. Au niveau sonore par contre avec qui rapporte deux points que votre adversaire, ou bien vous faites en sorte qu'il n'y ait plus assez de joueurs pour finir le match. Pour marquer des points, il faut tout d'abord atteindre la ligne de but de votre adversaire, et donc éviter les charges et les attaques sauvages des joueurs ennemis. Le panier où il faut placer la balle se trouve derrière une rivière occupée par un requin. Soit vous lancez le Flonk (ballon) par-dessus cet obstacle et vous marquez un point, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) proint, s pour y déposez le Flonk, ce qui rapporte deux points. L'essentiel du jeu consiste cependant à utiliser la force pour bloquer un adversaire ou l'écarter de votre chemin. Ceci donne lieu bien souvent à des bagarres meurtrières sur le terrain, ce qui est bien sûr follement amusant. Vous avez donc intérêt à bien faire circuler le ballon, et ne pensez pas qu'à frapper vos ennemis, un jour ou l'autre, vous allez tomber sur des plus méchants que vous. Assez sympa, le jeu souffre, hélas, d'une jouabilité un peu limitée, et même après de nombreuses parties, de temps en temps, vous perdez complètement le contrôle du match pendant un laps de temps plus ou moins long.

M.U.D.S. / Rainbow Arts **GRAPHISME: 68%** Packaging: -ANIMATION: 72% SON: 85% Amiga / PC / ST (en vente) JOUABILITÉ: 70% Jeu en français INTÉRET: P.Q. B.F. R.F. 75% F.L S.L J.D.



CRIME WAVE

Un super-héros jamesbondien, en mission pour délivrer la fille du président..., voilà pour qui se prend Didier Latil depuis qu'il a joué à Crime Wave. Imaginez la tête des gardes de l'Elysée quand ce nabot a tenté de passer devant eux, en brandissant un bout de carton sur lequel il était griffonné Agent Secret...

ieu d'aventure aux images et aux sons superbement digitalisés. Crime Wave, utilise les mêmes techniques graphiques et sonores, tant impressionnant. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu d'arcade, qui, s'il est assez classique dans son but et dans le système de jeu, l'est beaucoup moins en ce qui concerne la réalisation. La fille du président des

USA vient d'être enlevée par de mystérieux criminels. La police ne possède pas le moindre indice, mais vous par contre, en génial justicier que vous êtes, arrivez à découvrir qui est l'auteur de ce rapt. Il s'agit d'un de vos plus vieux ennemis. Commence alors pour vous une difficile enquête, pour remonter la filière d'un gigantesque complot criminel et sauver la jeune femme (qui, soit dit en passant, est plutôt canon). Le jeu ressemble beaucoup aux logiciels de combats de rue habituels, tel que Ninja Warrior et plus spécialement Narc. Vous ne pouvez jouer qu'à un seul joueur à la fois. Vous possédez au début du jeu, une arme légère et un bazooka, ainsi que cinq vies. Le but principal du jeu

Crime Wave est réalisé par Access, la même est bien sûr de traverser les niveaux de part en part, en tuant un société qui avait réalisé Mean Street sur PC, un maximum d'ennemis, pour rapidement délivrer la jeune femme. En outre, vous avez intérêt à collecter le plus de bonus possibles. Il y a des munitions, mais aussi de l'énergie, de nouvelles armes, des vies supplémentaires, de l'argent et de la et si bien que le résultat est assez drogue (bonus points). En fait, les bonus les plus intéressants sont souvent dissimulés dans des caisses, dans des barils, et sous divers éléments du décor. A vous de tirer dessus pour les trouver. De même, à partir du niveau trois, certaines "salles secrètes" sont accessibles. A l'intérieur, plus d'adversaires humains, mais des pièges et des robots, pour vous empêchez de ramasser les très, très, nombreux bonus qui s'y trouvent. Les décors changent complètement d'un niveau sur l'autre, de même que certains des ennemis. Les moins dangereux vous tirent simplement dessus avec des armes à feu. Mais rapidement apparaîtront ceux qui vous lancent des grenades, des shurikens... puis viendront les robots... Votre personnage peut donc se déplacer latéralement et en profondeur sur l'écran. Il peut aussi s'accroupir, ou sauter, tout en continuant à tirer. Très jouable, très maniable, le jeu possède une bonne animation et des sons digitalisés qui apportent beaucoup à l'intérêt du jeu. Le seul



reproche que je ferais, vient de la confusion qui règne parfois à l'écran et de la difficulté à évaluer la trajectoire des tirs ennemis. Lorsqu'il y a une dizaine de sprites à l'écran et que ça explose de partout, il est parfois difficile de savoir ce qui se passe. A côté de cela, vous pouvez choisir un des trois niveaux de difficulté, sachant qu'en débutant il y a tellement de bonus, que n'importe qui peut passer les 5 ou 6 premiers niveaux. Le gros plus du jeu vient aussi de la présentation et des scènes intermédiaires (entre deux niveaux), composées de superbes écrans digitalisés mais aussi d'animations superbes. Je rappelle que les programmeurs ont mis au point un système permettant de filmer de vrais acteurs, de digitaliser les scènes et de les incorporer au jeu, le tout donnant une qualité graphique assez exceptionnelle. Il en est de même pour la musique et les sons, eux aussi digitalisés et d'excellente qualité. Ceux qui n'ont pas la chance de posséder une carte sonore sur PC ne l'apprécieront que mieux. Un très bon jeu d'action sur PC.





Crime Wave / US Gold **GRAPHISME: 89%** ANIMATION: 70%

SON: 90% JOUABILITÉ: 80%

INTÉRET:

82%

Packaging: -Amiga / PC / ST (décembre)

Jeu en anglais J.D. B.F. R.F. F.L S.L



UNIQUE EN FRANCE LA SOLDERIE-MICRO!

500 TITRES DE JEUX À 50 F 1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX! *

CAPITAIN BLOOD

CHAMP BASEBALL

CONFLICT EUROPE

CHICAGO 30

DARK CASTLE

DIZZY WIZARD

DRAGON SPIRIT

ELIMINATOR

ESPIONAGE

EXPLORA II

EYE OF HORUS

EMPIRE

ARCHIPELAGOS ARTIIRA BAAL BLOOD MONEY COLORADO DYNAMITE DUX GOLD OF THE REALM GRAND SLAM

MILLINIUM 2.2 QUADRALIEN QUARTZ ROLLER COASTER SORCERY LORD TERRORPODS TETRA QUEST THE MUNSTERS TRACKSUIT MANAGER TURBO TRAX TYPHOON THOMSON

VINDICATORS

ACTION SERVICE AFTER BURNER

ARCHIPELAGOS

BEVERLY HILLS

AMAZON

ARTI FOX

WICKED

KILLING MACHINE LAST DUEL

TRAHMA NETHERWORLD PASSING SHOT BAAL

PHOBIA STRIKES BACK PHOFNIX PINK PANTHER PRESIDENT IS MISSING

QUADRALIEN FINAL LEGACY RODEO GAMES BOY OF THE ROVERS **FLINT STONES** SCRAMBLE SPIRIT

GRAND SLAM STAR GOOSE MONSTER STAR RAIDERS HELL RAISER

TECHNOCOR TERROR PODS THE DEEP TIMESCANNER TOM & JERRY TRACKSUIT MANAGER VINDICATORS WANTED WHIRLGIG

COMMODORE 64

BAAL STIX BLOODWYCH COMPUTER CLASSICS FLYNG SHARK CONTRE ATACK MEAN STREACK NORTH STAR RETOUR DE JEDI TERRY'S THE THREE STOOGES SCRAMBLE SPIRIT SOKO BAN SPLIT PERSONNALITIES SUPERBASE 128

aMIE

SOLDERIE -	OCCASIONS -	SERVICE	TECHNIQUE
13, passage du J	leu-de-Boule - 7501	1 PARIS - Tél	:43.38.46.40

* En cas d'indisponibilité de l'un des 5 titres choisis. Indiquez-nous 2 titres

supplémentaires de votre choix.

Offre valable jusqu'au 31 Novembre 1990, dans la limite des stocks disponibles

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS NOM ADRESSE		
CODE POSTAL LILL TÉL	BAN A	
MON ORDINATEUR	nt pas cumulables	:).
DESIGNATION	PRIX	MONTANT
	10/4	
LES 2 TITRES SUPPLÉMENTAIRES		
FRAIS D'ENVOI*		
POSTE 30 F C.R. 60 F	TOTAL	
□ CHÈQUE □ CCP □ CARTE BLE	UE CARTE	CLUB AMI
DATE D'EXPIRATION		
	1111	LIE

MASTERBLAZIER

A l'époque où le Commodore 64 régnait en maître parmi les bonnes machines 8-bits, les membres de la rédaction jouaient déjà sur leur micro préféré de l'époque: l'Atari 800. Sur ce micro, l'un de leurs meilleurs souvenirs est sans aucun doute Ballblazer. C'est donc avec beaucoup de nostalgie que Frank Ladoire a testé Masterblazer, n'hésitant pas à se souvenir de son passé difficile.



Bien connu des possesseurs d'Atari 8-bits sous le nom de Ballblazer, ce jeu (intégrant en fait deux parties bien distinctes) nous arrive seulement maintenant sur 16-bits. Encore une fois, et pour le premier jeu, les règles sont assez proches de celles du football, puisqu'il fout provouer une balle entre deux pateaux. faut envoyer une balle entre deux poteaux. Le gagnant est celui qui engrange le plus de points dans le temps imparti, ou le premier à atteindre

Se jouant seul ou à deux, vous dirigez un vaisseau (un rotofoil) et le but est de récupérer la balle (le plasmorb) avant votre adversaire. En mode un joueur, vous avez le choix entre plusieurs concurrents (droïdes) possédant tous des

caractéristiques différentes.

Petite précision, le Rotofoil se place d'office en direction du plasmorb, même si ce dernier n'est pas visible. Une fois assez près de la balle, votre champ magnétique l'attirera naturellement, et il ne vous restera plus qu'à filer vers les buts adverses pour marquer. Mais les choses ne sont pas si simples, puisqu'une fois en possession du plasmorb, votre rotofoil se déplace moins vite, vous exposant ainsi aux assauts de l'autre concurrent. Ce dernier, en vous attaquant de côté, peut vous faire perdre la contrôle de la balle et tout est à recommencer. C'est la première difficulté de Masterblazer, garder la balle avec soi pour avoir une

Deuxième difficulté, les buts eux-mêmes! Ces derniers se déplacent et rétrécissent au fur et à mesure que le joueur marque des points. Enfin, dernier élément important, les points marqués (de 1 à 3) sont fonction de la distance du tir.

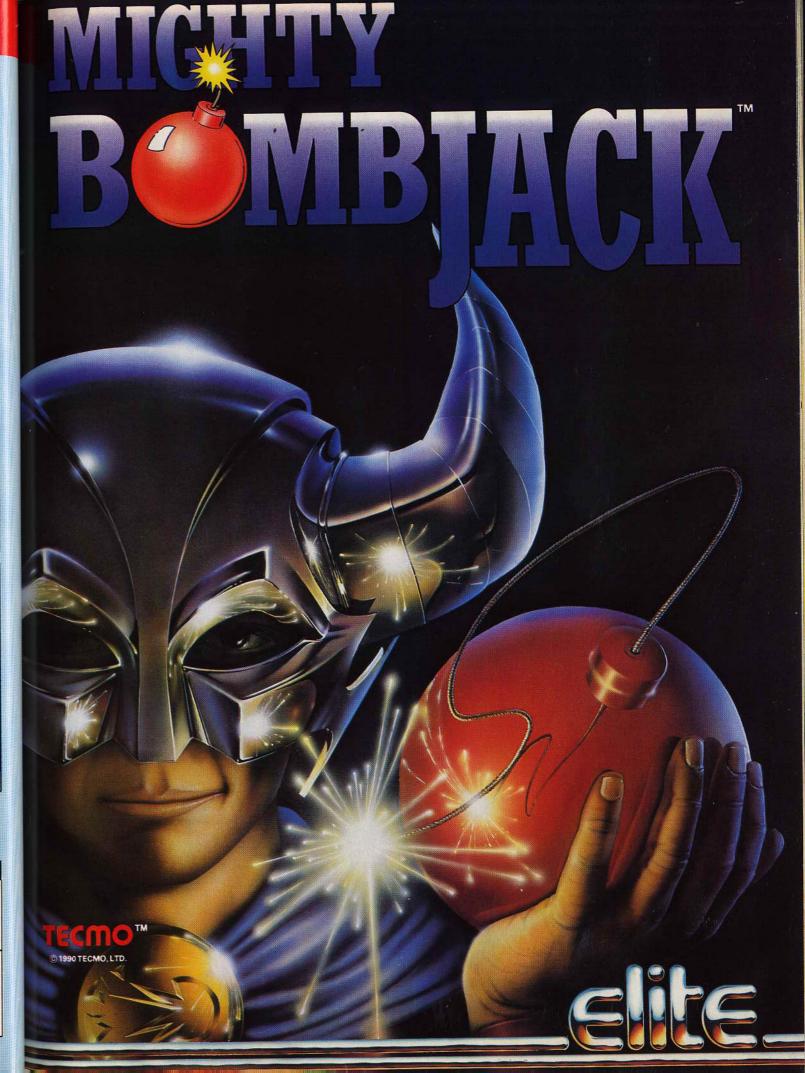
En ce qui concerne la seconde partie de Masterblazer, c'est une course, et plus exactement un slalom, dont le vainqueur sera tout simplement le plus rapide. Il existe deux possibilités de slalom: entre les buts ou entre les balle. Pour gêner l'adversaire de la freiner, il est possible de le projeter contre le mur, les dégâts apparaissant sous forme de flèches. Au bout de 10 flèches, le jeu est interrompu! Autre nouveauté, Masterblazer autorise le mode tournoi permettant à huit personnes de jouer. Enfin pour les passionnés d'histoire, une option musée, retraçant l'épopée de ce sport, est disponible.

La réalisation de Masterblazer est sans surprise et très similaire aux versions 8-bits, mais il faut signaler que le jeu, dans l'ensemble très simple, ne demande pas de prouesses techniques. A noter quand même la très belle présentation et l'expellente munique. Quai qu'il en cett l'intérêt du les confis l'excellente musique. Quoi qu'il en soit, l'intérêt du jeu suffit amplement! Masterblazer plaira aux connaisseurs et aux autres, même s'il peut paraître un peu simpliste par rapport à Sliders par





Masterblazer	/ Rainbow Arts
GRAPHISME: 73% ANIMATION: 80% SON: 92%	Doc: - Packaging: - Amiga (en vente) ST / PC (décembre)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRET:	P.Q. B.F. R.F.
79%	D.L S.L J.D. 3 4



TEST ARCADE / ACTION

SPEEDBALL

Stéphane, qui se fait régulièrement frapper par tous les membres de la rédaction qui veulent être augmentés, a enfin pu se venger avec Speedball 2. Pour le première fois, il a pu frapper et avoir le dessus sur plusieurs adversaires!

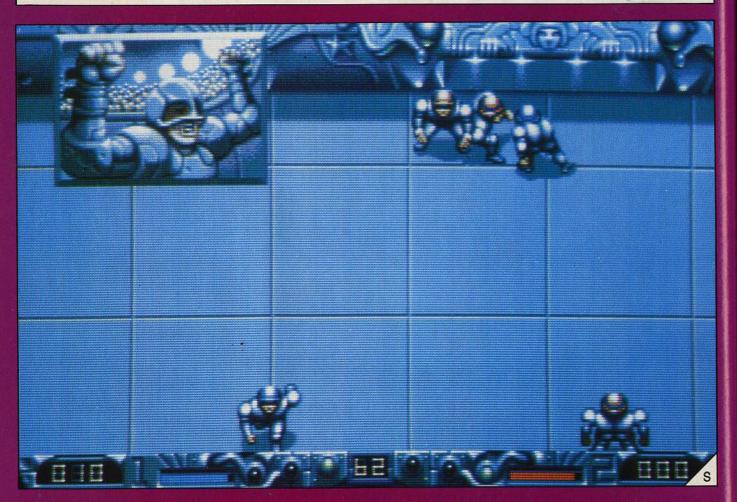
Heureux? Oui, mais le nouveau jeu des Bitmap Brothers est-il si bien?

Tous ceux qui, il y a deux ans, avaient découvert Speedball doivent encore s'en souvenir, tant ce jeu fut à l'époque l'un des meilleurs du genre, et en tout cas l'un des plus prenants. Après Xenon 2 l'année dernière, les Bitmap Brothers nous proposent maintenant ce Speedball 2, dont la version que nous testons aujourd'hui est la version ST. Il est important de le signaler, parce que la version Amiga sera

légèrement différente, avec un terrain de jeu plus grand par exemple, ou encore 32 couleurs à l'écran! Autant le dire tout de suite, on n'ose imaginer le résultat, tant Speedball 2 sur ST est déjà très bon!

Tous ceux qui, il y a deux ans, avaient découvert Speedball doivent encore s'en souvenir, tant ce jeu fut à l'époque l'un des meilleurs du genre, et en tout cas l'un des plus prenants. Après Xenon 2 l'année dernière, les

Pour marquer des points, on peut s'y prendre de plusieurs façons. La plus logique est de marquer un but, ce qui rapporte, de base, 10 points! Un nouveau moyen propre à Speedball 2 est d'allumer une des 6 étoiles (en lançant la balle dessus) se trouvant sur l'un des côtés de la moitié de terrain adverse. Chaque étoile allumée rapporte 2 points, et lorsque les 6 sont allumées, vous obtenez un bonus de 10 points, les étoiles s'éteignent, et vous pouvez recommencer! L'idée géniale est que



tant que vous ne les avez pas toutes allumées, un adversaire peut éteindre une étoile en lançant la balle dessus, ce qui vous fait perdre 2 points!

Un autre moyen est d'envoyer la balle sur l'un des deux bumpers se trouvant chacun au milieu de chaque moitié du terrain.

Enfin, le moyen le plus 'propre' à Speedball 2 est de blesser un joueur adverse, ce qui vous rapporte une nouvelle fois 10 points! A noter qu'il est possible de multiplier les points marqués. Il existe au milieu du terrain, sur chaque côté, une rampe assez particulière. Lancez-y la balle une fois, et vos prochains points seront augmentés de 50%. Une seconde fois, et vous doublerez vos prochains points!

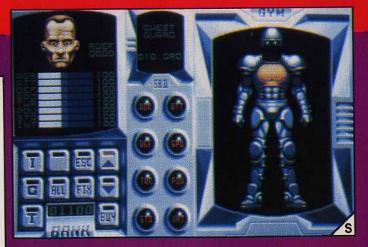
Côté jeu, le terrain est bien plus grand que dans Speedball, et scrolle donc dans tous les sens. La jouabilité est bien meilleure, les personnages se dirigeant plus facilement! Côté surprises, il faut noter qu'il est possible en deux endroits du terrain de lancer la balle sur un côté pour qu'elle ressorte de l'autre! Enfin, deux bumpers électrifiés se trouvent sur chaque côté, près des buts. Envoyez la balle dessus, et elle s'électrifiera durant quelques secondes au contact de vos ennemis, les empêchant ainsi de s'emparer de la balle!

Lorsque vous désirez récupérer la balle, vous pouvez soit l'intercepter, soit faire un tackle, soit frapper violemment votre adversaire! Speedball 2 permet en effet plus de violence que le premier.

Comme dans le premier Speedball, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran, et sont assez variés. Vous pouvez ainsi réduire les capacités de l'adversaire un certain temps, ou au contraire augmenter les vôtres. Vous pouvez obtenir le maximum dans toutes vos caractéristiques durant quelques secondes, ralentir les mouvements de l'adversaire, obtenir la balle de force,







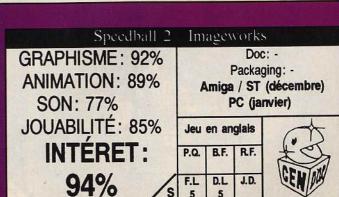


téléporter la balle à votre avant-centre, fermer vos buts avec une porte pendant un certain temps, ne pas craindre les tackles durant quelques secondes, soigner vos joueurs, faire tomber tous les joueurs ennemis, paralyser les joueurs adverses durant un certain temps, ou même inverser leurs commandes! Enfin, 8 bonus d'armure viennent augmenter les caractéristiques du joueur qui en ramasse un. Après chaque but, on dispose d'un ralenti, et des petites images viennent illustrer certaines situations.

Si Speedball 2 s'arrêtait là, il serait déjà dément! Mais cette fois-ci, il vous faut en plus gérer l'équipe (de manière très simple), ce qui devient carrément dément. Vous décidez, en tant que manager, qui entraîner, qui remplacer, etc. Vos budgets dépendent de vos victoires et défaites, et des bonus d'argent ramassés sur le terrain, durant les matchs.

En plus d'être un jeu dément, Speedball 2 est particulièrement bien fait, surtout pour du ST. Les graphismes sont encore plus beaux que dans le premier, l'aspect métallique étant mieux rendu!

Bref, Speedball 2 sera, quoi qu'il arrive, l'un des hits de Noël, et devrait enchanter tout ceux qui l'achèteront. A noter qu'il est possible de jouer un seul match, plusieurs, une coupe ou un championnat, et que le jeu à deux est possible (et même conseillé!)



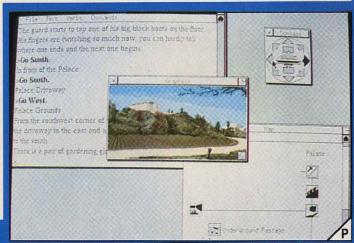
Monderland

Didier au Pays des Merveilles! Voilà un titre vraiment ridicule, mais au moins lui n'aurait pas dû, comme Alice, boire une fiole pour rétrécir et être capable de passer par des passages minuscules. Enfin, quoi qu'il en soit (42), Didier vous donne son avis sur ce jeu qui a tout de même mis 2 ans et demi à se faire!

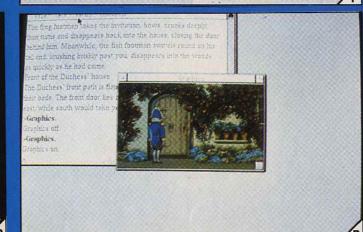
Magnetic Scroll prépare depuis de nombreux mois un jeu d'aventure, qui par bien des côtés se rapproche énormément de Spellcasting 101 testé ce mois-ci. Depuis "The Pawn" ou "Guild of Thieves", de nombreux changements ont été apportés à ce type de logiciel. Tout d'abord, et c'est là l'élément primordial du jeu, l'écran de jeu est entièrement reconfigurable par le joueur. Vous pouvez en même temps, mettre à l'écran

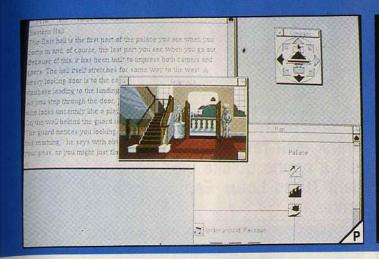
six fenêtres. L'une graphique, avec des dessins des endroits où vous êtes, l'autre texte, avec les descriptions de ces lieux, l'affichage de l'ordre que vous donnez, l'accès à divers menus.... Un petit compas permet de se déplacer et correspond à la troisième. Une autre encore représente la carte des lieux. Plus besoin de gribouiller soi-même des plans, toujours plus ou moins faux, puisqu'ici ils se dessinent d'eux-mêmes. En cliquant directement sur une des icônes représentant une pièce, vous pouvez accéder au dessin de cet endroit ou vous y rendre directement. Les deux dernières fenêtres correspondent à votre inventaire et à tout ce qui se trouve dans le lieu où vous êtes en ce moment. Il est vraiment très agréable d'avoir toutes ces fenêtres accessibles en permanence, et surtout de pouvoir organiser tout cela comme bon vous semble, en les positionnant où vous voulez et de la taille que vous voulez. Mais là ne s'arrête pas les innovations de Magnetic Scroll! Il suffit de placer le curseur de la souris sur un objet représenté à l'écran, de cliquer sur le bouton droit, et ce dans n'importe laquelle des fenêtres, pour que vous accédiez à un menu permettant d'examiner, d'ouvrir, de fermer, de boire, de manger, de prendre ou de fouiller un objet (représenté par une icône ou directement sur le dessin)... De même, vous pouvez directement accéder à tous les verbes essentiels, puis pour chacun de ces verbes, vous

n'avez plus qu'à choisir l'objet ou la personne concernée par cette action, le tout, simplement en utilisant la souris. Le système de commande est une merveille du genre, accompagné d'une excellente analyse de la syntaxe et de la sémantique. J'avoue que dans un premier temps, les graphismes m'avaient un peu décu, mais au fur et à mesure du jeu, surtout en reconsidérant leur nombre et leur beauté, j'en suis venu à les trouver géniaux. Ils apparaissent en effet dans une toute petite fenêtre, qu'il n'est pas possible d'agrandir, et parfois, cette fenêtre devient carrément minuscule. Heureusement, ils sont d'une qualité et d'une finesse exceptionnelles, avec en plus de petites animations assez incrovables, tout en respectant parfaitement l'ambiance féerique du jeu. Ils sont aidés en cela par quelques musiques (Adlib, Roland sur PC), qui une fois de plus améliorent grandement ce logiciel déià formidable. En ce qui concerne l'histoire, les auteurs ont réussi un sacré tour de force, en reprenant "Alice aux pays





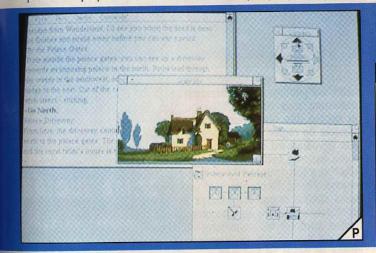


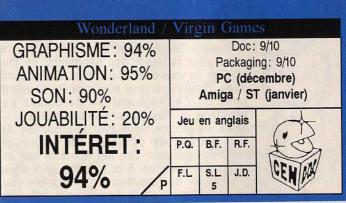


des merveilles", un conte de Lewis Carroll, célèbre pour son adaptation en dessin animé par Walt Disney. Vous devez donc diriger Alice, à travers un pays imaginaire, peuplé de créatures bizarres et mystérieuses, avec des chaises musicales qui dansent, des lapins et des chenilles qui parlent, cartes à jouer vivantes... Bref, vous retrouvez presque tous les personnages merveilleux du conte, au cours d'un scénario qui suit approximativement l'histoire du livre, tout en procurant des variations très intéressantes et parfois surprenantes. Le seul problème qui peut éventuellement rebuter quelque peu le joueur,

est le fait que tout est en anglais (le vocabulaire est assez difficile), avec en plus une aventure compliquée. Rassurez-vous cependant, une aide est incorporée au jeu. Elle permet, lorsque vous êtes complètement coincé à un endroit, d'avoir accès à des renseignements fort utiles pour avancer dans le jeu et passer

Wonderlands est un superbe jeu d'aventure, passionnant et prenant. Il possède des graphismes, des sons et surtout un système de jeu et de commande totalement convivial, pour peu que vous ayez sur le disque dur de votre PC 5.5 Mégas de libre.





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE

spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale Niveau - 2. Métro et RER Les Halles Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées Métro George V. RER Charles de Gaulle / Etoile Tél. 42.56.04.13

LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2 Rotonde des Miroirs RER La Défense Tél. 47.73.53.23



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAI

CELICA GT4 RALL'

Grand spécialiste des rallyes en ville, qu'il traverse très rapidement (en écrasant un ou deux goélands tout de même...), Frank était ravi à l'idée de tester une simulaton de rallyes, encore plus lorsqu'il a appris qu'elle était l'oeuvre de Gremlin, qui nous avait donné l'excellent Turbo Lotus Esprit Challenge le mois dernier...







Encore un jeu de voitures! Après la F1, le Cart, la formule Coupe, et les poursuites à travers villes pour rattraper des gangsters, ce jeu propose de vous initier à un rallye. C'est à bord d'une Toyota que vous allez prendre le volant pour un championnat se déroulant en Angleterre, au Mexique ou bien en Finlande.

d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en main, vous pouvez prendre le départ. A ce moment, deux choix s'offrent à vous: bénéficier de l'assistance d'un copilote peu expérimenté, celui de l'organisation de course, vous indiquant seulement la direction du prochain virage, ou bien alors reconnaître le parcours et le jalonner d'avertissements beaucoup plus précis (virage, virage serré...) aux endroits voulus. Cette technique est valable pour toutes les étapes et vous évitera de nombreuses sorties de route. A noter que chacune d'entre elles vous pénalise de vingt secondes.

Au niveau des options, vous avez la possibilité de choisir le mode de pilotage. Premièrement, pour le volant: il peut être totalement sous votre contrôle, ou bien revenir automatiquement au centre dès que vous relâchez le joystick. Ensuite, il est possible de régler la sensitivité du volant: plus il est sensible et plus la voiture est difficile à manier. Enfin, et si vous pensez que le jeu est trop facile, il est possible d'inverser les commandes. Avant de débuter, vous avez la possibilité de vous entraîner afin de prendre vos marques et d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en d'étudier les réactions de votre auto.

gauche. Assez déconcertant, je vous l'affirme!

Après chaque étape, votre temps est comptabilisé et vous assure un classement parmi les concurrents. Dans certaines étapes vous devrez affronter les conditions climatiques: les bourrasques de pluie en Angleterre, la tempête de sable au Mexique, et les chutes de neige en Finlande.

La réalisation de Toyota GT4 est bonne, avec un mélange de 3D pour la route, et de sprites bien réalisés pour les décors. L'animation est assez réussie avec une bonne impression de vitesse, en revanche les bruitages sont trop pauvres, surtout sur Amiga, pour plonger réllement le joueur dans l'action. En bref un bon logiciel, mais personnellement je préfère Turbo Lotus de la même société, même si la philosophie du jeu n'est pas la même!



Celica GT4 Rally / Gremlin Doc: -**GRAPHISME: 65%** Packaging: -ANIMATION: 78% ST (décembre) SON: 82% Amiga (en vente) JOUABILITÉ: 75% Jeu en anglais INTÉRET: J.D. B.F. R.F. 74% D.L S.L P.Q.

Stations UNIX



FORUM ATARI UTILITAIRES : DE **NOUVEAUX OUTILS DBMAN V** SUPER JEU EN GFA LE DIRECT-TO-DISK

AMIGA

DISNEY **RUBRIQUE AMOS** DE NOUVEAUX **GENLOCKS**

MAC

APPLE EXPO LES NOUVELLES OFFRES APPLE



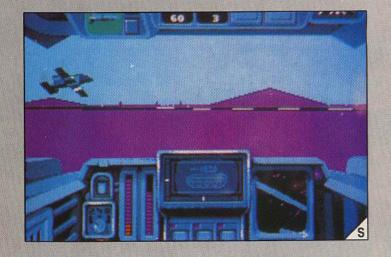




CONVECTOR:

VECTORISATION D'IMAGES BITMAP

BELGIQUE: 180 FB CANADA: 6.95SC SUISSE: 7.50 FS



BATTLE COMMAND

Après nous avoir proposé, il y a bien longtemps, l'excellent Carrier Command, l'équipe de Realtime Software refrappe à nouveau, sur la terre ferme cette fois-ci, avec Battle Command. Notre grand fan de tout ce qui est militaire, Stéphane, s'est jeté avec grand plaisir sur ce nouveau jeu Ocean.

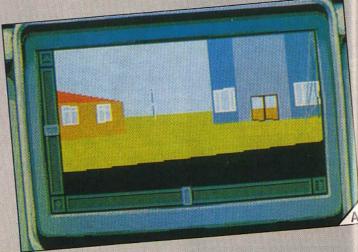


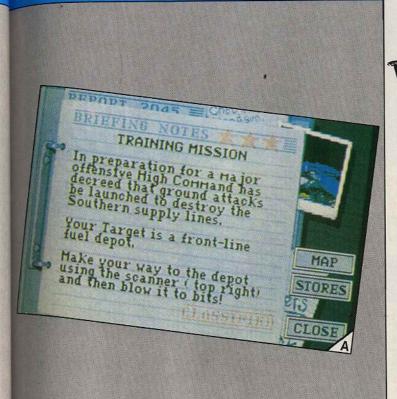
Autant le dire tout de suite, Battle Command est un jeu se situant entre Battlezone et la simulation. Au niveau jeu, cela rappelle un peu le M4 Sherman proposé l'année dernière par Loriciel, mais avec une réalisation bien meilleure, des missions plus intéressantes et tout de même bien plus d'options.

Battle Command propose même un scénario très simple où vous devez détruire vague après vague les ennemis, en faisant ainsi la meilleure adaptation de Battlezone à ce jour.

Mais Battle Command possède beaucoup plus. Lors des missions plus élaborées, vous devez déjà choisir votre équipement. Votre tank ne peut prendre que 4 types d'objets, soit des armes, soit des leurres ou je ne sais quoi encore. Une fois équipé, vous avez droit à une carte de la région, et à l'explication de votre mission. Chaque mission comporte un point de largage (votre tank est en effet parachuté!), une cible principale, et un point de récupération! Le jeu propose 16 missions différentes, et vous avez accès à chacune dès le début du jeu. A vous de tenter ce qui correspond le mieux à vos qualifications du moment. Les







missions sont de détruire des ennemis ou des installations, protéger les vôtres, escorter un convoi, partir en reconnaissance en zone ennemie, récupérer un satellite, intercepter un train, retrouver un diplomate, etc. Les missions sont originales, ce qui est l'un des meilleurs points du jeu.

Sans s'appesantir des heures sur la réalisation, on peut dire qu'elle est excellente. La 3D est rapide et fluide, que ce soit lorsque vous êtes dans votre char où sur l'une des nombreuses vues extérieures. Le jeu comporte tout de même un minimum de tactique, comme savoir être à l'abri des regards ennemis, etc.

L'armement dont vous disposez permet de téléguider des missiles, auquel cas vous obtenez une vue avec un zoom tout à fait excellente. A tout moment, vous pouvez voir sur une carte l'endroit où vous vous trouvez, ainsi que les dommages que vous avez subi.

Le plus impressionnant dans Carrier Command, les graphismes du jeu qui proposent des décors détaillés (usines, gares, ponts, aéroport, etc.), mais surtout un nombre d'engins ennemis particulièrement élevé (hélicoptères, tanks, trains, bateaux, avions, etc.).

Entre action et simulation, Battle Command ravira tous ceux que les simulations complexes rebutent, et ceux qui cherchent un jeu original. Les amateurs de simulation seront aussi aux anges, ne serait-ce justement que pour ces missions qui changent un peu de la routine habituelle. Un grand jeu!

Battle Command / Ocean GRAPHISME: 80% ANIMATION: 83% SON: 72% JOUABILITÉ: 80% INTÉRET: 92% S F.L D.L J.D. GRAPHISME: 80% Packaging: Packaging:



Pour IBM, COMPAQ,
DART, TOSHIBA, APPLE,
ATARI, COMODORE, PROWINS!

Choisissez vos disquettes!

VRAC (certifiées)

5 1/4 DFDD 48TPI par 250 1,85

5 1/4 DFHD 96TPI par 250 3,90 3 1/2 DFDD 135TPI par 50 3,20

3 1/2 DFHD 135TPI par 50 7,20

3 1/2 DFHD 1331F1 pai 30 ... 1,2

Neutres (emballées - certifiées)

5 1/4 DFDD 48TPI par 20 ____2,10

5 1/4 DFHD 96TPI par 20 4,20

3 1/2 DFDD 135TPI par 20 3,50

3 1/2 DFHD 135TPI par 20 7,60

Verbatim. (Certifiées 10 fois la Norme) Datalife (garantie 5 ans)

5 1/4 DFDD boîte de 10 69 F 5 1/4 DFHD boîte de 10 119 F

3 1/2 DFDD boîte de 10 109 F

3 1/2 DFHD boîte de 10 219 F

ECOMPUTER

LAFAYETTE 24, rue Lamartine 75009 PARIS - Tél. : 42 85 23 69 SORBONNE 22, rue des Écoles 75005 PARIS - Tél. : 40 51 04 08 BASTILLE 35, Bd Bourdon

BASTILLE 35, Bd Bourdon 75004 PARIS - Tél.: 40 27 81 07 BALARD 99, rue Balard 75015 PARIS - Tél.: 45 54 24 33/29 52

ST-LAZARE 58, rue de Rome 75008 PARIS - Tél. : 43 87 28 67 LYON 44, av. Berthelot

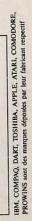
69007 LYON - Tél. : (16) 78 72 21 10

TOULOUSE Immeuble Buropolis B 150, rue Nicolas Vauquelin 31100 TOULOUSE - Tél. : (16) 61 41 74 06

PARIS SUD Z.A. des Montatons 30, rue Denis Papin - 91240 ST-MICHEL/ORGE - Tél. : 60 16 56 57

BORDEAUX 17, cours du Chapeau Rouge - 33000 BORDEAUX Tél.: (16) 56 51 00 25

MONTPARNASSE 69, rue de Vaugirard 75006 PARIS - Tél.: 45 44 86 45



Après F19 Stealth Fighter et Indianapolis 500, voici un nouveau jeu PC adapté un an plus tard sur Amiga et ST, et dont nous vous proposons le test. Stéphane, qui ne pense qu'à faire son service militaire dans un tank, a bien sûr voulu tester personnellement ce simulateur.



Le jeu ayant déjà été testé sur PC, je ne vous donnerai pas des milliers de détails sur ce jeu, bien qu'il mérite vraiment de nombreuses explications tant il est détaillé. Sachez déjà que le Abrams M1 est le tank le plus sophistiqué existant aujourd'hui, et certainement le plus suiscopt

Votre but est de compléter un certain nombre de missions, et d'évoluer ainsi parmi les grades militaires. Après 99 missions, vous prendrez votre retraite, et le

jeu évaluera si vous avez bien réussi ou non!

Chaque mission est relativement paramétrable, ce qui permet d'avoir véritablement divers niveaux de difficulté pour le jeu. Les professionnels des simulateurs s'en donneront à coeur joie, mais les débutants pourront très bien le paramétrer afin d'y jouer plus simplement.

Une partie du jeu se déroule sur la carte du lieu de la mission, et c'est important, car M1 Tank Platoon est aussi un jeu de stratégie! En effet, étant donné que vous dirigez dans ce jeu quatre tanks (chacun comportant quatre personnes), la stratégie d'attaque s'avère très importante. Sur la carte, vous pouvez donc diriger les tanks, les séparer, les regrouper ou encore faire des

Sur le terrain, il est possible de passer rapidement d'un tank à un autre, et dans chaque tank, d'un poste à un autre. Le conducteur s'occupe de diriger l'engin, et dispose d'un système infrarouge pour voir la nuit, alors que les trois autres postes sont des postes de combat. Chaque canonnier dispose également de l'infrarouge pour la nuit, mais surtout d'un zoom permettant de viser des ennemis hors de vue! Ce qui est intéressant, c'est que l'on peut choisir de tout gérer soi-même, mais aussi de laisser certains postes de certains tanks à l'ordinateur.



Côté réalisation, M1 Tank Platoon est très bon. La 3D est rapide, les objets sont détaillés et très réalistes. Cependant, son point fort est incontestablement sa profondeur de jeu. Les missions sont nombreuses et variées, et chacune peut être accomplie de bien des façons. C'est incontestablement la meilleure simulation de combat de tank disponible pour PC, mais maintenant pour Amiga et ST. Et comme d'habitude, le jeu dispose d'un packaging magnifique et d'un notice luxueuse et en français!



M1 Tank Platoon / Microprose Doc: 10/10

GRAPHISME: 78% ANIMATION: 82% SON: 67%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRET: 90%

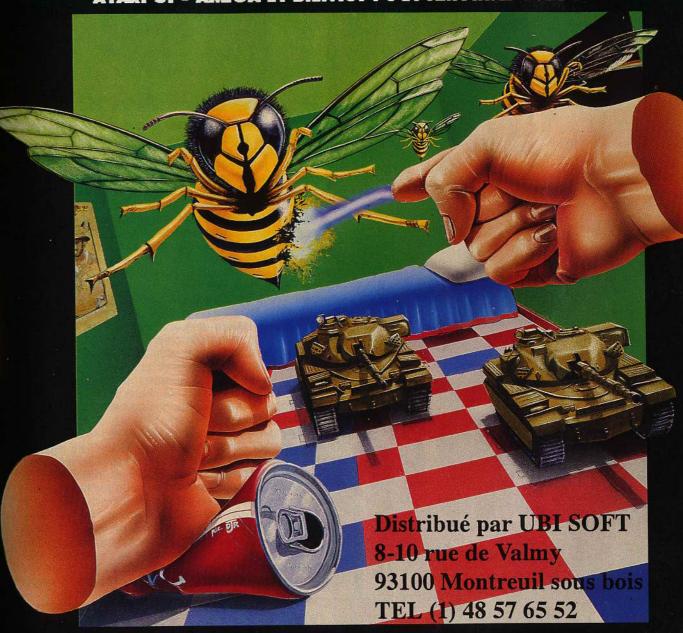
Packaging: 10/10 Amiga (en vente) ST (décembre) Jeu en français

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



M1 TANK PLATOON EXTERMINATER

ATARI ST - AMIGA ET BIENTST PC ET AMSTRAD DISC & K7



tomates, boites de Coca... Attention aux guêpes et moustiques qui piquent, au tirs des tanks à la langue des grenouilles...

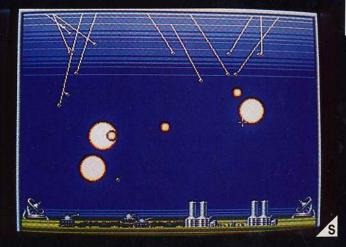


FINAL CONFLICT

Grand spécialiste des relations diplomatiques (entre la Principauté de Monaco et le Vatican), Jean a trouvé en Final Conflict un jeu très actuel. Voici son compte-rendu.









Depuis le temps que les relations économico-politiques s'envenimaient, il fallait bien que ça éclate un jour. Eh bien, le cauchemar est commencé. A vous de sélectionner la guerre de votre choix: la guerre froide mettant en opposition le Pacte de Varsovie et l'OTAN, le Moyen-Orient opposant l'Arabie Saoudite et les pays avoisinants contre l'Irak, l'Iran, la Syrie et la Libye. La Chine, la

Corée, le Pakistan et le Viêt-nam se confrontent au reste de l'Extrême-Orient. La guerre des Malouines est aussi au rendez-vous, et enfin une guerre "américaine", puisque les USA et l'Alaska s'attaquent à l'Amérique du Sud.

La première chose que j'ai regretté c'est l'absence de la guerre entre l'Irak et le reste du monde. Eh bien rassurez-vous, les programmeurs ont installé un "construction kit", et c'est en 10 minutes que j'ai pu créer mon propre scénario. Donc sur le tableau des options, après avoir sélectionné votre guerre, vous déterminez si l'emploi des missiles est permis (la véritable stratégie serait de se passer de missiles), l'envoi de diplomates et d'espions. On peut aussi choisir le niveau de difficulté (de 1 à 20). L'objectif peut être la destruction de l'ennemi ou bien la conquête du monde (pour les mégalos). La dernière option (surprise) vous permet de vous entraîner à la défense antimissile. Vous vous rappelez du jeu Missil Command au cours duquel il faut détruire des missiles qui menacent vos cités? Eh bien, c'est le même jeu. Etant donné que Final Conflict est, comme tous les jeux de stratégie, assez statique, je trouve qu'une partie arcade parfaitement bien intégrée est bénéfique. Grâce à cette option (obligatoire), le jeu vous fait doubler la tension dès que vous entendez le système sonore qui indique que des missiles arrivent dans 10 secondes. Vous en avez cinq pour abandonner toutes vos négociations en cours et vous précipiter vers les canons pour défendre vous-même vos cités et vos usines.

L'écran principal représente la carte mondiale avec des pays

Garden Ton





verts (alliés), des rouges (ennemis) et des jaunes (neutres). On peut avoir les caractéristiques de chaque pays en cliquant dessus, et le plus important consiste en l'échelle de solidarité (déterminée au hasard au début du jeu), et c'est grâce à l'envoi de diplomates que cet indice montera en votre faveur (ou inversement). Lorsque ce chiffre dépasse 64, le pays est de votre côté, inversement, s'il est à -64, il sera contre vous. De plus si vous attaquez un pays, il se retournera automatiquement contre vous. En plus de l'envoi de diplomates, vous pouvez envoyer des espions qui vous renseigneront sur les activités de chaque pays. Passons au pays cible. On peut y envoyer des espions afin de découvrir de potentielles cibles pour vos missiles (agriculture, villes, mines, troupes, postes de lancements, fabriques de chars, de missiles et de bateaux).

Dans les pays alliés, vous pouvez faire construire des équipements militaires, former des espions. Pour mettre les troupes en mouvement, il suffit de les envoyer vers un pays voisin (ou un océan voisin) d'un clic de souris. Mais là où ça se corse, c'est que dès que vos véhicules traversent un pays. celui-ci se défend, donc il faut d'abord passer par la voie diplomatique, sinon c'est la guerre. Le point noir du jeu c'est que les troupes ne peuvent pas embarquer sur les navires, et c'est bien dommage.

Comment voulez-vous que j'envoie mes blindés en Arabie Saoudite autrement qu'en traversant l'Europe, puis le Moyen-Orient (c'est très long). Un truc! Formez constamment des espions car ceux-ci se font parfois exécuter. Mais avant de renforcer continuellement vos troupes, pensez à conserver de l'énergie pour les récoltes, sinon votre pays meurt de faim et l'air de la défaite économique se fait ressentir.

En bref, Final Conflict est le premier jeu de stratégie que je teste, et je dois dire que la chance me sourit car il est vraiment génial Rien n'a été oublié, et on arrive à maîtriser le jeu en une petite demi-heure. Pas de doc à rallonge au vocabulaire technique. Avec son "plus" arcade, Final Conflict est l'un des meilleurs jeux de stratégie du moment,



Final Conflict / Impressions

GRAPHISME: 68% ANIMATION: -SON: -JOUABILITÉ: 85%

INTÉRET:

Amiga / ST (en vente) P.Q. B.F. R.F.

Doc: 7/10

Packaging: 7/10



FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux

, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale Niveau - 2 . Métro et RER Les Halles Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA **CHAMPS ELYSEES**

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées Métro George V. RER Charles de Gaulle / Etoile Tél. 47.73.53.23 Tél. 42.56.04.13

LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2 Rotonde des Miroirs RER La Défense



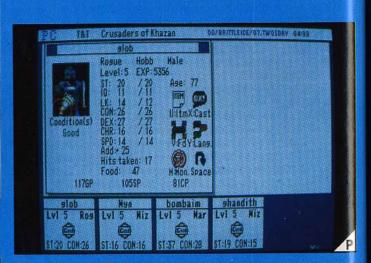
3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Dès qu'il s'agit de tunnels, Didier est toujours le premier à se précipiter... d'autant plus si les tunnels ressemblent à des terriers! Il n'y a qu'à voir son prochain appartement pour comprendre son goût pour les endroits claustrophobiques. Quoi qu'il en soit, notre éminent spécialiste des jeux de rôle vous donne son avis sur ce nouveau jeu de New-World Computing.

Au vu des photos présentées au dos de la boîte, je pensais que très rapidement et dans le meilleur des cas, ce jeu finirait aux oubliettes. Honte à moi, car si Tunnels and Trolls ne possède pas en effet des graphismes à tout casser, ceux-ci sont suffisamment variés et nombreux pour servir l'intérêt du jeu. D'autre part, les véritables points intéressants de ce logiciel sont tout autres. Tout d'abord, il s'agit d'une adaptation d'un jeu de rôle assez ancien, qui se caractérise

par une simplicité de jeu qui ravira les débutants et même les joueurs plus confirmés. L'histoire se déroule dans un pays fantastique, à une époque moyenâgeuse, où vampires, démons, orcs, nains... sont couramment rencontrés. L'aventure commence alors que les créatures maléfiques, sous l'impulsion de l'Impératrice des Ténèbres, lancent un assaut contre les royaumes humains. En fait, le scénario se complique rapidement, de nombreuses quêtes et missions venant s'immiscer dans l'aventure principale. Pour aider à un scénario prenant, les auteurs ont su incorporer des descriptions superbes et des dessins de tous les endroits importants (il y en a un bon paquet), ce qui donne du liant à l'aventure et surfout une ambiance très prenante. De même, assez souvent, vous rencontrez des personnages avec lesquels vous pouvez discuter. Vous avez alors le choix entre plusieurs phrases, qui à leur tour donnent accès à d'autres menus... Suivant vos choix, vous pouvez éviter des combats et obtenir des renseignements très importants, ou au contraire vous faire mal voir. Tout ceci laisse donc au joueur

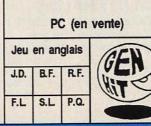
une certaine impression d'interaction sur le monde qui l'entoure, élément indispensable à un bon logiciel de jeu de rôle. Mais, ce n'est pas tout! Le système de jeu est lui aussi une réussite! Clair, logique, simple, il permet au joueur, via l'utilisation de la souris ou du clavier, de donner tous les ordres à ses héros, avec des icônes, des menus... Enfin, vous retrouvez tout ce qui fait le charme de ce type de jeu. De nombreux sorts, de non moins nombreux monstres, des objets magiques, des armes, des armures... tout ces éléments font de Tunnels and Trolls un très bon logiciel de simulation de personnages, avec une atmosphère vraiment très prenante.

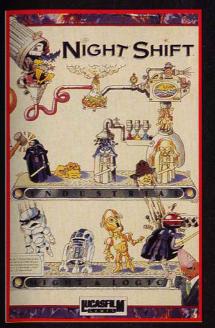




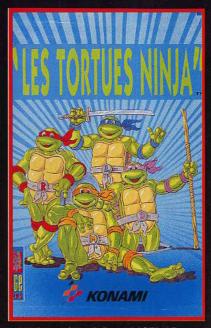
Tunnels & Trolls / New-World Computing Doc: 7/10 **GRAPHISME: 62%** Packaging: 7/10 ANIMATION: -SON: 35% PC (en vente) JOUABILITÉ: 40% Jeu en anglais INTÉRET:

85%

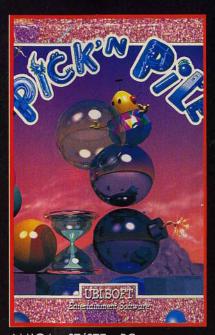




AMIGA - ST - PC - AMSTRAD



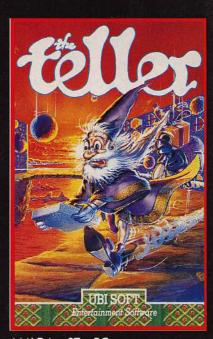
AMIGA - ST - PC - AMSTRAD



AMIGA - ST/STE - PC **AMSTRAD**



AMIGA - ST - PC



AMIGA - ST - PC



AMIGA - ST - PC - AMSTRAD

Pour que le choix d'un jeu ne soit plus le parcours du combattant



Sélection proposée dans les magasins Fnac & Fnac Logiciels

EN BREF

LES BOFS...

Magician (LORICIEL/Amiga/ST) D'abord c'est pas très beau, le héros est laid, on sait bien que certains aiment s'identifier aux monstres, mais là! L'histoire est jolie, les décors auraient pu être biens, mais ce qui me met en colère c'est que le personnage est très lent et que les trucs qui vous foncent dessus sont très rapides. Comment voulez-vous survivre après ca!



I Play 3D Soccer (SIMULMONDO/Amiga)
Un nouveau jeu de football en 3D, dans le genre de celui de Microstyle. Plus beau, un peu plus jouable, il n'en demeure pas moins relativement pénible à pratiquer. Suivant!

Pole 500 (Operasoft/Amiga/PC/ST)

Cette course de motos en 3D possède de bons graphismes, une animation correcte, mais ne présente aucune originalité, ni même une jouabilité de qualité. Du coup, on l'oublie bien vite!

Voodoo Nightmare (PALACE/Amiga/ST)
Ce jeu dans le genre de Airball semblait avoir tout pour plaire, avec son scénario un peu fou, ses graphismes très sympa et son monde gigantesque. Hélas! la jouabilité n'est pas des meilleures, en particulier pour ce qui est des déplacements de votre personnage, et ça rend le jeu difficilement jouable!



Botics (KRYSALIS/Amiga/ST)

Voici tout simplement un remake du Pong, le plus vieux jeu vidéo de tous les temps! Cette fois-ci, vous-pouez en regardant la pièce en perspective, mais ça n'apporte rien de bien intéressant, et c'est vraiment dépassé.



Spellbound (PSYCLAPSE/Amiga/ST)

Basé sur un jeu de plateau connu sur 8-bits, Spellbound aurait pu être un jeu pour deux joueurs particulièrement sympa. Malheureusement, quelques bugs empêchent les joueurs de profiter pleinement du jeu, qui devient du coup sans intérêt.

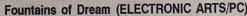
Bard's Tale 3 (ELECTRONIC ARTS/PC)

Quelle déception que ce troisième volet à ce qui fut un des logiciels phares en matière de jeu de rôle. Pour commencer, ne pas exploiter le mode VGA couleur est selon moi, à l'heure actuelle, un oubli inqualifiable pour un jeu PC qui se veut compétitif. Ensuite, ne pas modifier du tout le système de jeu, laisse augurer d'un soft bâclé. Je ne parle même pas du scénario (inexistant) ou pire du monde, puisque vous retrouvez toujours Skara Brae avec sa guilde, son temple maudit (et ses catacombes)... Une seule sauvegarde est possible, ce qui pour un jeu de ce type est un peu faiblard. Il n'en reste pas moins que ceux qui avaient aimé Bard's Tale 2 peuvent passer de bons moments sur ce jeu, puisqu'ils pourront reprendre leurs personnages pour continuer l'aventure. Bard's Tale 2.01 aurait été un titre beaucoup plus proche de la réalité.



Kings Bounty (NEW-WORLD COMPUTING/PC)
Entre le jeu de rôle et le wargame, Kings Bounty ne se différencie des autres par rien du tout. Des graphismes moyens, un système de jeu assez lourd (uniquement clavier), une durée de vie assez courte (très facile)... Le côté wargame est simplifié à l'outre de rêle. l'extrême, tout comme le côté jeu de rôle.





Ce jeu de rôle se passe dans un monde postapocalyptique et plus spécialement en Floride. Le système de jeu n'est pas assez convivial (clavier) pour rendre le jeu prenant. Les graphismes sont décevants, les animations pas terribles, et c'est dommage car le scénario et l'ambiance du jeu semblent soignés.



Ooops Up (DEMONWARE/AMIGA)

C'est la réplique du jeu d'arcade Pang, dont l'adaptation a été testée le mois dernier. Le jeu est identique: s'aider des bonus et des armes pour supprimer d'énormes boules rebondissantes, sans se faire toucher. Chacun des 100 niveaux a un code, ce qui permet de reprendre une partie au dernier tableau effectué. Ooops Up est un peu moins beau que Pang, mais tout aussi attravant.

Dino Wars (Magic Bytes/Amiga)
Dino Wars est un jeu en plusieurs parties. Une partie éducative avec une encyclopédie retraçant l'histoire des dinosaures, agrémentée de belles images et de commentaires (en anglais), et un jeu de stratégie où deux camps de dinosaures se battent sur un échiquier pour récupérer l'oeuf volé par l'autre équipe. Quand deux bêtes occupent la même case, le combat se poursuit, en gros plan, sur un autre écran. Cette phase d'action est inintéressante, car les mouvements sont limités. Dino Wars ne vaut pas le vieil Archon d'Electronic Arts dont il s'est, sans doute, inspiré.

LES GLOKS

Pro-Soccer 2190 (Vulture Publishing/Amiga/ST)

Ce football futuriste possède non seulement des graphismes simplistes, mais surtout une jouabilité lamentable qui rend le jeu franchement inintéressant.

Operation Harrier (US Gold/Amiga/ST)

Voici un jeu véritablement sans grand intérêt. La jouabilité est infernale, le joueur perd très souvent, et le système Rotoscape ne présente ici que des inconvénients!

UPDATES

Atomic Robo-Kid (Activision/ST)

Testé dans notre précédent numéro sur Amiga, Atomic Robo-Kid nous avait movennement convaincu. Sur ST, c'est encore pire, puisqu'en dehors d'une réalisation assez moyenne, le jeu devient carrément très lent dès qu'il y a trop d'ennemis à l'écran. En bref, une adaptation du jeu d'arcade vraiment décevante.

Curse Of The Azure Bonds (SSI/Amiga/ST)

Cette suite de Pool Of Radiance (voir plus loin) est décevante. Ceux qui ont apprécié Champions Of Krynn sur Amiga seront stupéfaits de voir que le système de jeu de Curse est moins bon, mais surtout que les graphismes sont vraiment mauvais. Cependant, le scénario aidant, Curse Of The Azure Bonds demeure un jeu d'aventure interactif intéressant... mais on aurait apprécié d'avoir une véritable version Amiga et ST.

Dragonstrike (SSI/Amiga)

Ce jeu nous avait comblé sur PC, mais se révèle très décevant sur Amiga, en raison d'une animation 3D vraiment trop lente et hachée. Dommage, le principe était original et très bon!

Pool Of Radiance (SSI/Amiga)
Premier volet des aventures dans les Royaumes Oubliés, Pool Of Radiance est attendu depuis près de 2 ans. Le voilà enfin, mais sa venue s'accompagne d'une grosse déception. Si le scénario

est tout aussi intéressant que sur PC, les graphismes sont réellement mauvais, ce qui ne permet pas d'apprécier le jeu à sa iuste valeur. Etonnant, d'autant plus que Champions Of Krynn, l'équivalent de Pool Of Radiance pour le monde de Dragonlance était particulièrement réussi. Un bon jeu quand même...

A.F.T. (PC)
Rien de plus que pour la version ST. Même en VGA couleur, les graphismes sont trop moyens. Peu jouable en plus, ce logiciel n'arrive décidément pas à me séduire.

Prince Of Persia (Broderbund/Amiga/ST)

Tout aussi génial que la version PC au niveau du jeu, les versions Amiga et ST sont assez différentes. La version Amiga possède de meilleurs sons, mais un graphisme semblable à la version PC, alors que la version ST possède de nouveaux graphismes, plus beaux. Quoi qu'il en soit, incontestablement le jeu d'arcade/aventure à posséder pour cette fin d'année!

Drakkhen (Infogrames/PC VGA)

La version 256 couleurs de Drakkhen vient d'arriver, et autant vous dire que c'est un véritable régal pour les yeux. Le jeu étant particulièrement bon, cette version comblera les amateurs de jeux d'aventure interactifs à la recherche d'une quête...

F29 Retaliator (Ocean/PC)

La version PC du fameux simulateur de vol arrive sur PC, un peu remaniée. Terminé les bugs! Le jeu est 20 fois plus rapide, et même sur un PC très lent, c'est aussi rapide que le meilleur simulateur de vol sur un 386! Etonnant!

Future Basketball (Hewson/ST)

Un peu moins jouable que sur Ámiga, Future Basketball demeure cependant assez sympa à jouer. Je rappelle qu'il s'agit d'un jeu dans le genre de Speedball, mais avec du basket-ball. Enfin, Speedball et sa suite sont tout de même bien mieux!

Wheels Of Fire (Domark/Amiga/ST)
Cette compilation regroupe Chase HQ, Power Drift, Turbo Outrun et Hard Drivin. Autant dire donc qu'elle est assez sympathique, particulièrement pour Hard Drivin. Pour ceux qui aiment les courses de voitures!

Light Corridor (Infogrames/PC)

Testé dans notre précédent numéro sur ST, la version PC de ce jeu étonnant vient d'arriver. Elle est très proche de la version ST, toujours aussi sympathique à jouer.

Sliders (Microïds/STE)

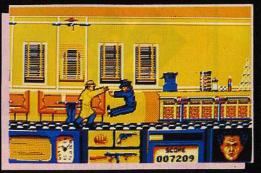
Incroyable! Ce jeu sur STE est exactement semblable à la versión Amiga. Du coup, il est aussi génial. Ce mélange de Speedball et de Marble Madness plaira à tous, surtout à ceux qui peuvent y jouer à deux.





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 a 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.







DES **CENTAINES** DE LOGICIELS A DES PRIX FOUS

ATARI-MAC-PC-AMIGA



























Trimestriel

15F

HIVER 90

GRAND CONCOURS SODIPENG

Pour les fêtes de fin d'année, Sodipeng et Génération 4 organisent un super concours doté de fabuleux cadeaux. Pour gagner, il suffit de répondre aux questions ci-dessous.

Liste des lots:

1er prix: une console Coregrafx + un jeu et son extension CD-Rom + un Tee-Shirt PC Engine + un sac PC Engine + un badge PC Engine + un feutre, un crayon et des autocollants PC Engine.

2e prix: une console Coregrafx + un jeu + un sac PC Engine + un Tee-Shirt PC Engine + un feutre et un crayon PC Engine + un badge + des autocollants.

3e prix: une console Coregrafx + un jeu + un sac PC Engine + un feutre, un crayon, un badge et des autocollants PC Engine.

4e prix: une console Coregrafx + un jeu + un Tee-Shirt + un feutre, un crayon, un badge et des autocollants Coregrafx.

5e au 10e prix: un Tee-Shirt + un crayon + un feutre + un badge + des autocollants PC Engine.

11e au 30e prix: un crayon, un badge et des autocollants PC Engine + un jeu de cartes Hudson.

31e au 50e prix: un crayon, un badge et des autocollants PC Engine.

Ouestions:

1) Quel est le nom officiel de la console portable Nec en France?

2) Capcom a réalisé une superbe conversion d'arcade sur la console Supergrafx, de quel jeu



Envoyez vos réponses à Génération 4, Concours Sodipeng, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris, sur carte postale uniquement, avant le 15 décembre 1990. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées!

128 *NEWS* 129

DICK TRACY REVIENT!

L'adaptation du film, que nous concocte en ce moment même Titus, sera dans les boutiques lorsque vous lirez ces lignes. Le jeu n'était pas tout à fait terminé au moment de notre bouclage, mais la dernière version que nous avons pu voir était prometteuse, avec des graphismes magnifiques inspirés du film, et une jouabilité à la Robocop. Test complet le mois prochain!



CHANGEMENT DE KUBRIQUE

Infogrames propose désormais une notice vidéo de Full Metal Planete au prix de 99 francs. Présentée par l'auteur du jeu, elle permet de mieux comprendre les règles de cet excellent jeu de stratégie, ainsi que les tactiques les plus efficaces.

MAXIS: TOUJOURS PLUS LOIN

Après nous avoir enchanté l'an passé avec Sim City, les programmeurs américains de Maxis nous préparent un bon début d'année avec Sim Earth, présenté dans notre précédent numéro en exclusivité. Cependant, l'année prochaine devrait voir la sortie de Sim City sur CD-Rom, mais surtout de Sim City 2 et de Sim Solar System, deux jeux dans le même genre. Un jeu totalement différent, nommé Robosports, est également prévu.

BULLFROG: OU VONT-ILS?

Les rumeurs les plus folles courent actuellement dans le monde de la micro. L'équipe de Bullfrog, créatrice de Populous et de Powermonger, quitterait Electronic Arts. La question demeure: pour aller où?

Deux rumeurs circulent. La première fait état d'un rapprochement de Bullfrog avec les Bitmap Brothers et leur nouveau label, Renegade. Quand on sait que les deux groupes s'entendent très bien, tout ceci est très plausible.

La seconde parle d'un départ de l'équipe pour rejoindre Ocean, et du coup les programmeurs de Maxis, à l'origine de Sim City. Cette nouvelle éventualité paraît également dans le domaine du possible.

Enfin, quoi qu'il en soit, l'association de Bullfrog avec l'un ou l'autre groupe risque d'être fortement explosive.

ENFIN DES JEUX LYNX!

Au moment où vous lirez ces lignes, 8 nouveaux jeux devraient être disponibles pour la Lynx.

Ms. Pac-Man est un trés vieux jeu, mais un classique de ce genre ne peut que faire du bien à la Lynx, qui manque sérieusement de jeux pour les plus jeunes.

Paperboy vous place dans la peau d'un livreur de journaux à vélo, qui doit envoyer les magazines dans les bonnes boîtes à lettres, tout en évitant les obstacles sur la route ou les trottoirs.

Rampage est un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un monstre genre King Kong ou Godzilla, et devez détruire les villes une à une.

Roadblaster est l'adaptation du jeu Tengen dans lequel vous devez conduire votre voiture de ville en ville tout en détruisant les nombreux ennemis qui vous guettent.

Robo-Squash devrait être un casse-brique en 3D, mais nous n'en sommes pas totalement sûrs pour le moment...

Rygar est une nouvelle fois une adaptation de jeu d'arcade. Vous dirigez un robot à travers un paysage qui scrolle horizontalement, et vous devez détruire des ennemis de plus en plus forts!

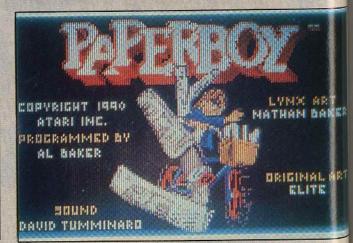
Xenophobe est l'adaptation du jeu d'arcade assez moyen du même nom. Espérons que sur Lynx, de nouvelles options viendront améliorer ce jeu.

Zarlor Mercenary est un shoot'em'up à scrolling vertical, le premier du genre sur Lynx.

D'autre part, Electronic Zoo a annoncé que Prophecy 1: The Vikking Child, serait adapté sur Lynx. Ce jeu, dans le genre de Mario Bros, sera le premier du genre sur la console Atari.

Enfin, Atari promet un total de 40 jeux pour Noël, mais on a de quoi douter, car à un mois de la sortie, il n'y en aura que 15 sur le marché!













NEO-GEO: L'ALTERNATIVE GUILLEMOT

Guillemot International, distributeur officiel de la Neo-Geo en France est totalement conscient du prix élevé de cette console, et encourage donc les revendeurs à pratiquer la location. Une idée des prix:

La console et un jeu reviennent à 249F pour un week-end et à 299F pour une semaine. Les jeux reviennent à 80F pour un week-end, et à 99F pour une semaine.

Sachant que la plupart des jeux disposent d'assez de "Continue" pour être terminés assez rapidement, l'option de location pour le week-end s'avère intéressante, pour tout ceux qui veulent goûter à la qualité Neo-Geo sans pour autant être ruiné! Une bonne initiative de Guillemot International.



MICROMANIA FORUM DES HALLES: LE TEMPLE DE LA GAME-BOY

Première boutique à proposer la Game-Boy en France, mais aussi boutique la plus fournie en nouveautés sur la console portable japonaise, Micromania Forum des Halles propose désormais le premier linéaire Game-Boy. Les jeux sont sous blister, en libre-service, et il est possible de jeter un coup d'oeil au dos de la boîte, pour se donner une meilleure idée du type de jeu auquel on a affaire. Les vendeurs et la responsable de la boutique sont en plus de cela des fans de la console, et comme ils passent leurs soirées à y jouer, ils seront les premiers à savoir vous conseiller comme il faut. A noter que la quasi-totalité des références s'y trouvent, en particulier les nouveautés de Génération 4, puisque c'est ici que nous allons nous approvisionner. Enfin, conséquences de toutes ses initiatives, la boutique Micromania est envahie de fans de la Game-Boy qui échangent trucs et astuces pour de multiples jeux.

A noter que depuis le bouclage, sont disponibles de nouveaux jeux qui seront testés dans notre prochain numéro.

Final Fantasy Legend est un jeu de rôle dément qui vous fera passer des heures et des heures sur Game-Boy, grâce à son système de sauvegarde de parties.

Godzilla est un nouveau jeu de tableau, alors que Fish War est le jeu le plus dur du moment. Vous jouez le rôle d'un moyen poisson devant manger les petits poissons et éviter les gros. C'est original, mais bigrement dur!

Roadster est une course automobile avec obstacles et concurrents sadiques à souhait, alors que Battle Pingpong est un... Ping Pong.

Enfin, After Burst est un mélange de jeu de tableaux et de shoot'em'up.

LE BIDOUILLEUR MALADE

ATATRUCS

Toubab, dolemment, obtient les vies infinies: remplacez 11 53 40 E9 par 11 4E 71 E9 puis C0 53 51 2C par C0 4E 71 2C, c'est au secteur 364 de la disquette que ça se passe. Charmante disquette...

MIDNIGHT RESISTANCE

Silver Knight, admirablement, a trouvé les vies infinies: piste 54 secteur 8, face 0, remplacez la chaîne 53 78 10 3A par 60 04 10 secteur 8, tace 0, remplacez la chaine 53 78 10 3A par 60 04 10 3A. Silver Knight est un membre de THE KRYSTAL UNION, l'unique, la vraie, la grande THE KRYSTAL UNION, que tout le monde appelle gentiment "THE KRYSTAL UNION", pour embêter ceux qui n'aiment pas THE KRYSTAL UNION. Comment peut-on ne pas aimer THE KRYSTAL UNION, c'est une question que je

TORVAK THE WARRIOR

Arioch, ardemment, a trouvé les vies infinies: cherchez 53 39 00 00 9A 0E et remplacez 53 39 par 60 08. Pour l'énergie infinie, cherchez 91 39 00 00 9A 0F et remplacez 91 39 par 60 0E. Pour choisir le niveau, cherchez 13 FC 00 01 00 00 9A 12 et remplacez 01 par une valeur de 02 à 05. C'est au tour de la puissance de frappe: cherchez 53 39 00 00 9A 11 6A 00, remplacez 53 39 par 60 0E. Et ça ne marche qu'après avoir perdu une vie: la puissance de frappe ne change plus. On continue (si!) avec la magie infinie: cherchez 53 39 00 01 FC 50 et remplacez 53 39 par 60 04 (Il faut quand même trouver le bonus Magie). A présent, le bouclier infini: cherchez 53 39 00 01 FC 51 et remplacez 53 39 par 60 04 (Pareil, il faut trouver le bonus). Pour finir (si!), obtenez 99 points de Bouclier et 99 points de Magie (dès le début du jeu), cherchez 42 39 00 01 FC 50 42 39 00 01 FC 51 42 39 00 01 FC 52 4E 75 et remplacez par 13 FC 00 63 00 01 FC 50 13 FC 00 63 00 01 FC 51 4E 71 4E 75.

> XERV VHBI

Toubab, impudemment, a trouvé les vies infinies: remplacez E2 72 01 par E2 72 00. Ça se trouve au début du secteur 524. Sinon, c'est seulement la DEUXIEME chaîne trouvée qui est à remplacer.

ROGUE TROOPER

Arioch, fièrement, vous propose le choix du niveau auquel vous

Vous devez trouver la chaîne 4E 73 4F FA ED BA 61 00. Pour commencer au niveau 2, remplacez 4F FA ED BA par 60 00 00 54. Pour commencer au niveau 3, remplacez 4F FA ED BA (ou 60 00 00 54 si vous aviez déjà fait la modif pour le niveau 2, je n'ai pas besoin de vous faire un dessin) par 60 00 00 B6. Finalement, je vous fais un dessin:



Arioch, énergiquement, modifie le fichier BOXEUR.00A (sur le disque 2). Modifiez les caractéristiques de ce joueur. Force: remplacez l'octet de l'offset 01 par une valeur de 01 à 63. A l'origine, vous devez trouver 28. Résistance: faites la même chose pour l'octet de l'offset 02. Vous deviez avoir 14. Réflexes: même chose avec offset 03. Avant, c'était 1E. Attention toutefois à ne pas mettre toutes ces caractéristiques au maximum, vous tomberez sur LE boxeur, quasiment imbattable.

Toubab, minutieusement, vous conseille de remplacer 52 79 00 00 0C AE par 4E 71 4E 71 4E 71. Puis 52 78 0C AE par 4E 71 4E 71, et enfin 4E B9 00 03 29 7A par 4E 71 4E 71 4E 71. J'ai complètement oublié ce que ça faisait, flûte de flûte. Crédits infinis, je crois. De toute façon, c'est super (super!), puisque c'est de Toubab (super!)

MOONBLASTER

Arioch, généreusement, utilise DISCPAC (en vente à la Boutique de Pressimage) pour modifier le fichier TEST.PRG. Cherchez la séquence suivante: D0 41 33 C0 00 01 5C 4A 4A 40. Remplacez D0 41 par 4E 71. Vous obtenez le bouclier infini, chouette,

SOPHELIE

Arioch, dignement, édite le fichier SOPHELIE.PRG, toujours ave Discpac. Pour les vies infinies, cherchez 53 79 00 00 CB 53 e remplacez 53 79 par 60 04. Puis cherchez 04 79 00 01 00 0 CB 58 et remplacez 04 73 par 60 06. Cette dernière manip est faire deux fois. Pour le temps infini, cherchez 53 79 00 00 BC 6A 6E 00 et remplacez par 60 04 00 00 BC 6A 60 00.

TURRICAN

Toubab, délibérément, a trouvé les vies infinies: remplacez 4E 75 70 02 par 4E 75 60 12. Et le temps, les munitions infinis: remplacez 67 14 70 01 par 67 14 60 12.

Arioch, turbulemment, modifie le fichier A SQUAD.RAW. Pour l'énergie infinie, cherchez 53 68 00 1E 4C DF et remplacez 53 68 par 60 02. Pour l'argent infini, cherchez 21 7C 00 00 0B B8 00 16 et remplacez 00 0B B8 par 01 86 9F. Faites la même opération une seconde fois (recherche + remplacement). Modifiez la puissance de feu du canon: cherchez 31 7C 00 01 00 36, remplacez 01 par une valeur de 02 à 07.

Arioch, innocemment, m'a filé l'énergie infinie. Cherchez la longue séquence suivante: 91 79 00 01 A6 D6 4A 79 00 01 A6 D6 6C 06 42 79 et remplacez 91 79 par 60 04.



Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

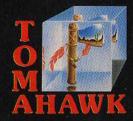
les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;

les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains.

Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme;

le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont

Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS 5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX sur Amiga, Atari et compatibles PC



LE BIDOUILLEUR MALADE

Arioch, éperdumment, a déniché l'énergie infinie, mais accrochez-vous, c'est du boulot... Cherchez 04 79 03 84 00 00 FB 00 et remplacez 04 79 par 60 06. C'est à faire 10 fois: 5 + 5. Ensuite, cherchez 33 C0 00 00 FB 00 et remplacez 33 C0 par 60 04, c'est à faire 4 fois: 5 - 1. Cherchez 04 79 02 1C 00 00 FB 00 et remplacez 04 79 par 60 06. Cherchez 04 79 00 00 FB 00 et remplacez 91 79 par 60 04. Cherchez 04 79 00 B4 00 00 FB 00 et remplacez 91 79 par 60 04. Cherchez 04 79 00 B4 00 00 FB 00 et remplacez 04 79 par 60 06. Même chose avec la séquence 04 79 01 68 00 00 FB 00. On recommence avec 04 79 00 5A 00 00 FB 00. 00 FB 00, c'est à faire trois fois en tout pour cette chaîne-ci). Cherchez 04 79 00 0C 00 00 FB 00, remplacez 04 79 par 60 06. Même chose avec 04 79 00 2D 00 00 FB 00. Enfin (si!), cherchez 53 79 00 00 FB 00 et remplacez 53 79 par 60 04.

SHADOW WARRIOR

Toubab, inconsciemment, a cherché les crédits infinis. Remplacez 53 39 00 00 2 B 4E par 4E 71 4E 71 4E 71, et c'est à faire deux fois. Sinon, ça marche pas,

RANK XEROX

Arioch, diligemment, modifie le fichier XEROX.PRG. Pour l'énergie électrique infinie, cherchez 90 B9 00 00 64 F2 23 60 et remplacez 90 B9 par 60 04. Pour gonfler votre somme d'argent (9999\$), cherchez 33 FC 00 00 00 64 F8 42 79 et remplacez 33 FC 00 00 par 33 FC 27 0F. Pour l'argent illimité, cherchez 91 79 00 00 64 F8 64 D2, remplacez 91 79 par 60 D8. Puis cherchez 33 C0 00 00 64 F8 30 2E et remplacez 33 C0 par 60 04. Et je ne vous fais pas de dessin.

NITRO

Arioch, fervemment, a dégoté le fuel infini: cherchez 0C 6E 00 64 00 34 64 00 00 30, remplacez par 3D 7C 07 D0 00 34 60 00 00 30. Pour les 99 points d'argent, cherchez 3D 7C 00 00 00 46 et remplacez par 3D 7C 00 64 00 46. L'achat gratuit (sauf pour le hi-speed), on l'obtient en cherchant 53 6E 00 46 66 00 00 18 et en remplacent 53 6E par 60 06 Puis se character 57 6E 00 et en remplaçant 53 6E par 60 06. Puis en cherchant 57 6E 00 46 06 6E et en remplaçant 57 6E par 60 02. Puis cherchez 55 6E 00 46 06 6E et remplacez 55 6E par 60 02. Cherchez 53 6E 00 46 06 6E et remplacez 53 6E par 60 02. Cherchez 53 6E 00 46 3D 7C et remplacez 53 6E par 60 02. Cette dernière opération est à faire deux fois.

Pour le hi-speed, cherchez 3D 7C 00 00 00 C0 et remplacez le 4e zéro (en partant de la gauche) par une valeur de 1 à 9. Exemple: 3D 7C 00 05 00 CO. Même chose avec la chaîne 3D 7C 00 00 00 C2 (pour l'accélérateur) et avec 3D 7C 00 00 00 C4 (pour la traction).

Autre chose, si vous tapez "JMH" quand on vous demande votre nom, vous obtiendrez 5000 points de fuel et 50 points d'argent.

DEFENDER OF THE EARTH

Toubab, éloquemment, obtient l'énergie infinie en cherchant sur le disque 1 la séquence 53 79 00 00 A6 EE et en remplaçant 53 par 52. C'est à faire deux fois, les p'tits gars.

COMMUTRUCS

PRINCE OF PERSIA

Castorax, lamentablement, n'a pas trouvé les seringues infinies. C'est bien dommage. Enfin, consolez-vous avec l'énergie infinie, en remplaçant 44 80 23 C0 00 04 en par 4E 71 23 C0 00 04. Si ça va toujours pas, il y a bien le temps infini: remplacez 53 B9 00 04 79 78 par 4E 71 4E 71 4E 71. Puis cherchez 53 92 23 FC 00 00 02 CF et remplacez 53 92 par 4E 71. Ne recalculez pas le

Castorax, aimablement, refuse que l'eau puisse continuer à monter. Pour faire comme lui, cherchez 6A 1A 4A 78 00 01 E0 4E et remplacez 6A par 60. Pour les vies infinies, cherchez 53 78 22 54 6B 62 60 28 21 F9 et remplacez 53 par 4A. Pour l'énergie infinie, cherchez 53 78 22 56 31 F8 32 62 et remplacez 53 par 4A.

Castorax, subrepticement, a trouvé, là encore, les vies infinies: remplacez 53 78 03 18 par 4E 71 4E 71 et 6B 00 00 A4 par 4E 71 4E 71. Pour choisir le niveau, cherchez 00 00 03 16 61 00 F8 F2 41 FA et remplacez 00 00 par 00 10 (niveau 2), ou par 00 20 (niveau 3). Ne recalculez pas le checksum

WINGS OF DEATH

Castorax, superbement, a trouvé les vies infinies: cherchez 53 78 1A C6 6A 18 42 78 et remplacez 53 78 1A C6 par 4E 71 4E 71 6A 18 42 78.

Castorax, imperturbablement, a trouvé les vies infinies, mais oui, mais oui. Paf, vous cherchez 53 79 00 02 4D B4 67 00 00 0C et vous remplacez 53 79 par 60 08. Ne recalculez pas le checksum.

STREET ROD

Castorax, fébrilement, modifie le premier nom de la liste, avec

streetroda.sav 50000 [Return] (on note la deuxième adresse donnée, que nous baptisons adr'), e 50012 [return], FFFF [Return] [Return], S streetroda.sav 50000 adr [Return]. Vous voilà avec 65535 dollars.

Castorax, interminablement, a trouvé le temps infini: cherchez 4E B9 00 05 2B CA 4A 79 et remplacez 4E B9 par 60 04. Vies infinies? Cherchez 53 6D 00 12 67 00 00 04 4E 75 et remplacez 53 6D par 4E 75. Ne recalculez pas le checksum.

Catsorax, délicatement, a trouvé les vies infinies: cherchez 53 2D 05 48 4A 79 00 07 et remplacez 53 par 51. Même chose avec 53 2D 05 48 66 00 00 1A. Pour obtenir l'énergie illimitée, remplacez 4A 2D 05 47 66 6E 4A 2D par 60 00 00 72 66 6E 4A 2D. Ne recalculez pas le checksum

CK DANGEROUS II

astorax, diamétralement, a trouvé les vies infinies: cherchez 00 00 01 78 AE 33 FC FF FF 00 01 78 AC et remplacez le emier 01 par 00. Pour les tirs infinis: cherchez 00 01 00 01 78 33 FC FF FF 00 01 78 90 et remplacez le premier 01 par un Même chose avec 00 01 00 01 78 A0 33 FC FF FF 00 01 78

Ne recalculez pas le checksum

YOLANDA
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cherchez 04
Castorax, inévitablement, a trouvé les vies infinies: cher

Castorax, décidément, vous donne les tirs infinis: remplacez 55 6D 00 40 32 2D 00 40 par 4E 71 4E 71 32 2D 00 40 (canons). Puis changez 55 6D 00 3E 32 2D 00 3E en 4E 71 4E 71 32 2D 00 3E (lasers). Pour les vies infinies: remplacez 3B 42 00 62 4E 75 0C 6D 00 02 par 4E 75 00 62 4E 75 0C 6D 00 02. Ne ecalculez pas le checksum.

COMPATRUCS

SUPERMAN

Wolf, résolument, vous donne le moyen d'accéder aux niveaux que vous n'aviez jamais vus parce que vous étiez trop nul. Ce sont des choses qui arrivent. Créez un fichier .BAT que vous mettrez sur la disquette A.

mettrez sur la disquette A.
Dans JEU.BAT, écrivez les lignes suivantes ([CR] représente l'appui sur la touche Retour Chariot):
S0 [CR], COMIC [CR], S1 [COMIC], S2 [COMIC], S3 [COMIC], S4 [COMIC], MODE CO80 [CR]. Lancez ce fichier BAT, et vous pourrez jouer aux 4 niveaux, même si vous mourez...
Dans SUP.BAT, écrivez: S0 [CR], COMIC [CR], DISKSWAP [CR], S5 [CR], S6 [CR], S7 [CR], S8 [CR], MODE CO80 [CR]. Lancez, et vous jouerez aux niveaux 5 à 8. N'oubliez pas de mettre le disque B en B:

STARQUAKE

Wolf, partialement, vous offre 90 vies (au lieu de 3) et l'énergie maximale. Sous PCTOOLS, éditez le fichier STARQUAKE.EXE. Au secteur 32 (décimal), offset 436, remplacez 05 par 09. A l'offset 442, remplacez 05 par 57. A l'offset 448, remplacez 39 par 34. A l'offset 470, remplacez 34 par 3D. Et voici maintenant les codes à utiliser dans les zones de téléportation: BAGEL, RUBIA, QUAND, PULSE, NUGAE, ABYSS, MARIA, MOIST, LOUSE, LIMMA, KYANCY, RAPID, CLOUD, HIDEE; WATER.

Petite erreur de ma part le mois dernier, mea culpa, je suis allé trop vite, et j'ai plein d'excuses, et puis ça peut m'arriver, et je n'ai pas à me justifier, d'abord! Donc, on reprend: dès le début du jeu vous sauvenardez une partie vous sortez vous la contratte du jeu vous sauvenardez une partie vous sortez vous la contratte du jeu vous sauvenardez une partie vous sortez vous la contratte du jeu vous sauvenardez une partie vous sortez vous la contratte de l n'al pas a me justifier, d'abord! Donc, on reprend: des le debut du jeu, vous sauvegardez une partie, vous sortez, vous lancez PCTOOLS, et vous éditez le fichier RRO.SVE, Secteur 27, aux offsets 328-329, vous écrivez FF 7F. Voilà.

La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

WING COMMANDER

Origin / PC VGA

EXPLORA III

Infomédia / ST, Amiga et PC

ROBOCOP 2

Ocean / ST, Amiga et Amstrad

PICK'N PILE

Ubi Soft / ST et Amiga

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Mirrorsoft / ST, Amiga, Amstrad, PC

NIGHT SHIFT

Lucas Film Games / ST, Amiga et PC

HARD DRIVIN' 2

Domark / ST, Amiga, PC, Amstrad

BLADE WARRIOR

Mirrorsoft / PC, ST et Amiga

POWERMONGER

Electronic Arts / ST, Amiga et PC

PANG

Ocean / ST et Amiga

GOLDEN AXE

Sega / Megadrive, ST, Amiga et NEC

ULTIMA IV

Sega / Sega Master System

ROBOCOP

Nintendo / Nintendo

SPEEDBALL 2

Mirrorsoft / ST et Amiga

SUPER SKWEEK

Loriciel / Amiga, ST, Amstrad

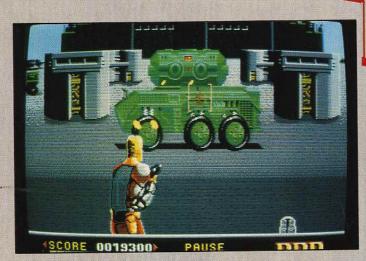
Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.

BURNING FORCE

Se rapprochant énormément de Space Harrier dans le style, Burning Force est néanmoins plus intéressant que ce dernier. Encore une fois, le but du jeu est de survivre à une horde d'ennemis organisée en vagues successives. Le jeu comporte six niveaux et pour passer au suivant, il faut non seulement, dans un premier temps, résister aux différentes vagues représentant les différents stages, mais aussi par la suite détruire le monstre de fin de niveau après l'avoir atteint, et shooter au passage encore quelques ennemis. Ces deux phases, assez semblables dans l'action, se distinguent par la forme. En effet, dans la première, vous chevauchez une moto à la manière de Mach 3, et dans la seconde, après un arrêt par la base, vous vous retrouvez à bord d'un vaisseau. Pour égayer quelque peu l'action, des bonus sont présents ici et là, et certains, placés en hauteur, nécessitent de passer sur des geysers d'air. Sans quoi, rien de bien passionnant!

La réalisation est assez moyenne, un Atari ST fait largement aussi bien, avec des graphismes tout juste corrects et des bruitages classiques. Seule l'animation est au-dessus du lot, et encore! Un soft qui n'apporte rien au jeu de ce style.

5/10









DYNAMITE DUKE

Présenté en preview dans notre numéro spécial console, Dynamite Duke est maintenant disponible. Le jeu reprend le principe d'Operation Wolf sans y apporter de réelles modifications ou améliorations, la différence majeure étant la vision de votre personnage à l'écran.

Il s'agit donc de descendre le maximum d'adversaires dans chacune des missions (sept au total) pour finalement atteindre votre objectif, le chef de la bande qui s'apprête à faire exploser un réacteur nucléaire. Au fur et à mesure de votre progression et en détruisant certains objectifs, vous récolterez une multitude de bonus. Des munitions supplémentaires, des armes plus puissantes, un gilet protecteur, des soins, un tir automatique, des vince.

A chaque fin de mission, vous devrez combattre un adversaire plus puissant qu'à l'accoutumée dans un affrontement en corps à corps. Vous pourrez alors vous servir de vos poings pour le repousser! A vous d'utiliser les "superpunchs" matérialisés par la lettre "D". La réalisation est très proche de l'arcade avec des graphismes assez réussis même s'ils manquent de couleur. En revanche les ennemis sont assez grossiers surtout dans leur déplacements. En bref, de l'action pure et dure qui plaira aux amateurs.

7/10

ARROW FLASH

Comme les trois quarts de jeux disponibles pour cette machine, Arrow Flash est un shoot'em up! Autant vous le dire tout de suite, plus classique, cela n'existe pas! A bord de votre vaisseau, vous partez à l'assaut d'envahisseurs ayant jeté leur dévolu sur la planète Terre. Comme d'habitude, il est possible de récolter des bonus vous octroyant des tirs plus puissants, des modules suiveurs, ou des armes spéciales. Dernière option, votre vaisseau peut se tranformer et adopter deux apparences distinctes, chacune possédant une arme spéciale et correspondant à un type d'ennemi différent.

À part cela, la pauvreté du jeu est affligeante avec des graphismes curieusement absents de l'écran (à une exception près) si ce n'est un fond coloré. Le seul point positif de ce jeu, c'est l'animation, mais c'est bien peu! De plus, la jouabilité est trop grande et un joueur moyen termine le jeu rapidement. A côté de Thunder Force III, le bilan s'avère bien maigre.

SE DE COMPANY DE COMPA

3/10



le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2

Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80

FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL

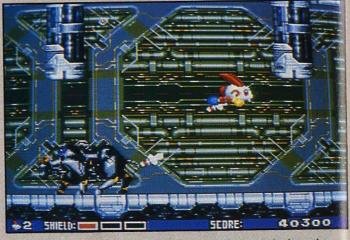
6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

TEST PC ENGINE

RABIO LEPUS

Sous ce nom étrange se cache le Shoot'em'up du mois de novembre. Idée originale: votre vaisseau est un lapin et les bonus des carottes. Sans quoi, le jeu reste le même que tous ceux du genre. Vous devez tirer sur tout ce qui se présente devant vous sans cesse. De temps à autre, vous devez slalomer entre des murs. Quand vous voyez une carotte, vous tirez dessus, et elle se transforme en un bonus d'armement qui vous permet d'améliorer les caractéristiques de l'animal que vous dirigez. Certains bonus vous transforment en un fantôme invincible et vous permettent d'en profiter pour passer les endroits difficiles. Mais la plupart des bonus vous réaprovisionnent en missiles téléguidés, car vous pouvez, grâce au deuxième bouton de tir, lancer plusieurs missiles qui se dirigent vers les divers ennemis qui sont à l'écran. Méfiez-vous toutefois, car certains ennemis peuvent eux aussi lancer des missiles téléguidés, et alors gare à vous!

Rabio Lepus est très beau graphiquement, accompagné par une musique très sympa. Les scrollings sont comme la plupart du temps parfaits, bref, tout fait que ce jeu se place dans la liste des meilleurs du genre. Je vais quand même vous dire que



personnellement, je le trouve un peu dur, mais je vais me pencher dessus et j'espère bien passer le premier niveau avan Noël 1990.

8/10

GOMOLA SPEED

Pour commencer ce jeu, vous devez mettre les deux pieds en canard et la chenille prendra le départ. Une autre solution consiste en la manipulation suivante: presser le bouton start. Je dis la chenille, mais je devrais dire la boule, car tant que vous n'avez pas récupéré les autres boules qui composent votre corps, vous n'êtes pas une chenille. Toujours est-il qu'une fois que vous êtes assez long, vous devez manger des boules de nourriture qui traînent dans l'écran. Pour ce faire, le moyen est des plus curieux, car vous devez encercler ces boules, et une fois celles-ci complètement emprisonnées, vous récupérez un bonus. Méfiez-vous toutefois car l'ennemi rôde. Cet ennemi prend plein de formes différentes mais est topujours reconnaissable rassurez-vous. Si un ennemi touche votre corps, les boules qui le composent se détachent à partir du point de contact. Si malheureusement l'ennemi vous atteint à la tête, vous perdez alors une vie.

Heureusement pour vous, vous avez un autre moyen que votre habileté pour vous défaire des méchants: vous pouvez déposer des genres de bombes qui attirent les ennemis et qui leur explosent à la figure. Mais ceux-ci étant des durs à cuire, ils ne sont qu'assommés et ne tardent pas à revenir à eux.

Une fois que toutes les boules de nourriture sont mangées, une sortie apparaît et si vous parvenez à l'atteindre, vous passez alors au tableau suivant.

Voilà un jeu qui possède un scénario original et amusant. Les tableaux sont très variés et certains ne sont vraiment pas évidents à finir. Heureusement, vous avez un code qui apparaît dès que vous avez perdu. Il y a aussi une option Continue pour vous permettre d'aller plus loin dans le jeu. La chenille est vraiment hypermaniable et vous la conduisez aisément où vous voulez. Un superieu





à vous de jouer...



COCONUT MONTPELLER

GOLDEN AXE

HELLFIRE

INSECTOR X

KLAX 445

GOULS N GHOSTS

HURRICANE 1943

KEN LAST BATTLE

MYSTIC DEFENDER

C.Cial Le Triangle-Nic Bas 34000 MONTPELLIER

375

375

395

POWER DRIFT

RADIO LEPUS SPECIAL

SHINOBI 390
SHOW MOMOTARO 340
SPLATTER HOUSE 340
SUPER STAR SOLDIER 290
SUPER VOLLEY BALL 340

325

325

325

Tél: 67.58.58.88

BATTLE OF THE FOUR MEN 380

BURNING FORCE

BASEBALL STADIUM

COLUMNS

CYBERBALL

375 DYNAMITE DUKE

425 FINAL BLOW BOXE

395 DJ BOY

395 FS-WAT

380 FATMAN

GOLF NAXAT OPEN 390

HONEY IN THE SKY 2 399

NEW ZEALAND STORY 390

BUACK BELT

CHASE HQ

CHOPLIFTER.

CALIFORNIA GAMES

CAPTAIN SILVER

CLOUD MASTER

DOUBLE HAWK

DYNAMITE DUX

DOUBLE DRAGON

IMAGE FIGHT

LODE RUNNER*

OPERATION WOLF

OUT RUN new

COCONUT GRENOBLE

450

375

445

SUPER SHINOBI

TATSILIIN

WHIP RUSH

XDR

SUPER MASTER GOLF

WORLD CLIP SOCCER 375

SUPER GRAFX 1890 F

ROADSTAR

WORLD GAMES

WORLD SOCCER

ZILLION 2

270 KEN NORTH 240 SNOOPY 240 195 MICKEY MOUSE 240 SPACE INVADERS 240

THUNDERFORCE 3

8, cours Berriat 38000 GRENOBLE

Tél: 76.50.99.41

MOONWALKER

POPULOUS

SAME SAME

390

375

375

WORLD COURT TENNIS 290

CD ALTERED BEAST 390

CD DEATH BRINGER 390

ZIPANG nev

CD CRAZY CAR

CD FINAL ZONE 2

CD GOLDEN AXE

CD GANPURA

GHOSTBUSTER

GOLFAMANIA

GOLVELLIUS

KENSEIDEN

GREAT VOLLEY BALL

LORD OF THE SWORD

MIRACLE WARRIOR

OPERATION WOLF

PARLOUR GAMES

PHANTASY STAR

GOLDEN AXE

NEW ZEALAND STORY

PHANTASY STAR 2

RAINBOW ISLAND

SHADOW DANCER

CD WONDERBOY 3

DARIUS + SG

R.C GRAND PRIX

R TYPE

RAMPAGE

SHINOBI

325

395

SPELLCASTER

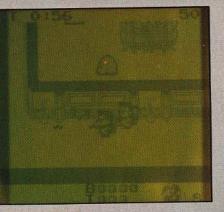
TENNIS ACE

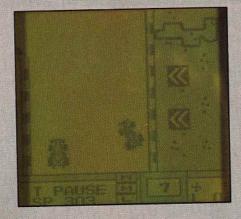
ULTIMA IV

VIGILANTE

WONDERBOY 1

GRAND ZORK SG







GHOSTBUSTER 2

Même la gameboy possède maintenant une version ludique de ce film. Contrairement au jeu Megadrive, ce jeu est vu de dessus et n'a en fait pas grand-chose à voir avec les autres versions. Après une petite introduction durant laquelle vous voyez des fantômes s'en prendre à une femme qui conduit une poussette, le

Vous devez tout d'abord choisir deux des quatre membres de l'équipe des chasseurs de fantômes, et puis c'est parti. Pourquoi deux personnages me direz-vous? En bien parce que l'un doit tenir le fameux fusil qui lance un rayon et l'autre doit lancer le

piège qui aspire les fantômes. Maintenant que l'équipe s'est répartie la tâche, vous êtes prêt à affronter les créatures du mal et à être lâché dans les couloirs et les pièces d'une maison qui regorge de monstres. Vous dirigez le premier personnage et le deuxième se contente de vous suivre. En cas de mauvaise rencontre, vous devez tirer sur le fantôme et quand celui-ci est immobilisé, vous pressez le deuxième bouton et l'autre personnage jette alors le piège et aspire le démon. Un compteur vous indique le nombre de fantômes que vous avez à attraper et une fois votre contrat rempli, vous passez au niveau suivant avec de plus en plus de fantômes. Parfois, vous rencontrez des personnages amis qui vous fournissent des armes plus puissantes ou bien alors prennent la place de votre coéquipier. Le fait de controler deux personnages est original et plaisant. Du coup, le jeu est très sympa.

F1 BOY

Enfin une simulation de course automobile sur cette petite console! Le jeu peut se jouer seul ou à deux, pourvu que vous avez un ami qui possède une gameboy et le même jeu que vous. Après avoir pressé la touche "start", vous arrivez au menu

Tout d'abord, le type de l'épreuve, F3000, F1 ou Super. Après, vous choisissez le nombre de grands prix que vous désirez courir, entre un et seize. Ou encore trial ou test! Après avoir choisi votre course, vous sélectionnez la voiture parmi neuf véhicules qui possèdent des moteurs différents ou des boîtes de vitesse automatiques ou manuelles.

Et c'est parti! La course est vue de haut, et vous êtes en dernière ligne derrière sept concurrents. Dès le départ, vous devez vous frayer un chemin et choisir la meilleure trajectoire pour sortir des virages en bonne position. Mais attention, car si vous sortez un tout petit peu de la route, vous ralentissez et les autres ne mettent pas longtemps à vous rattraper. De même, si vous ratez un virage, vous partez en tête à queue et mettez beaucoup de temps à retrouver votre vitesse de pointe. Evitez aussi de vous frotter aux autres véhicules, la sanction serait la même. Quand vous franchirez la ligne d'arrivée, vous pourrez participer à la course suivante, pourvu que vous ayez selectionné l'option au préalable, sinon, le jeu est terminé et en cas de place d'honneur vous vous retrouvez sur l'une des trois marches du podium

9/10

SAKI DAI BOKEN

Nous avons ce mois-ci droit à un superbe petit jeu de plates-formes dans le genre de Mario Bros ou Ghouls & Ghosts. Classiquement, vous dirigez un personnage qui peut tirer sur les ennemis, et dans le premier niveau, vous avez des petits chevaux et autres bêtes à tuer. Chaque fois que vous en éliminez une, un petit bidule s'échappe alors (NDLR: un bonus, quoi!) et vous devez le récupérer. Après avoir parcouru votre chemin, vous vous retrouvez devant un monstre que vous devez éliminer. Jusque-là, pas grand-chose de nouveau, mais après

vous être débarrassé du deuxième adversaire, vous changez de pays, vous vous retrouvez en plongeur et devez tuer des requins pour continuer le jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir la

Si au premier niveau le jeu n'est pas nouveau, au second vous pouvez vous déplacer en bas ou en haut de l'écran, ce qui est gênant au début mais fort utile pour combattre le monstre de fin du niveau. De même pour le bouton select qui vous permet de changer d'arme si vous en possédez plusieurs bien sur. Un bon petit jeu!

7/10

BIENTOT DISPO: Jer REVENDEUR DE LA TURBO CONSOLES EN FRANCE! EXPRESS Pour mieux te servir...

COCONUT

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 PARIS

Tél: (1) 45.00.69.68 - MO Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

JOYSTICK XE 1 SG

ADAPTATEUR 8 BITS

ALTERED BEAST

ARROW FLASH

RASKET RALL

BATTLE OF AXIS

BATMAN

DUNGEON

FXPI ORFR

DRAGON SPIRIT

FINAL BUSTER

FORMATION

SOCCER

590

13, bd Voltaire75011 PARIS Tél: (1) 43.55.63.00 MO Oberkampf

PC ENGINE COMPLETE 990

+ CD ROM 2

+1 JEU

CD BOM 2

+ CRAZY CAR CD

TURBO FYPRESS

JOYSTICK BX

CONSOLE SEGA

ACTION FIGHTER

BLADE FAGLE 3D

ENDURO RACER

FANTASY ZONE

MAGICIAN LORD NAM 1975

REPRISE DES JEUX POUR 'ACHAT D'UN NEUF LE MATERIEL EST IMPORTE. IOTICE ETRANGERE.

DEAD ANGLE

MASTER SYSTEM PLUS 1049



PC-ENGINE 990

SEGA 8 BITS

NEO-GEO SNK

+ ALTERED BEAST JOYPAD SIMPLE

MEGADRIVI

JAPONAISE

EN DECEMBRI

EN MAGASIN

PLEIN DE PROMOS

EXCLUSIVEMENT

OUVERT LE DIMANCHI

MEGADRIVE FRANÇAISE

AFRO BLASTER BATMAN BIG MAN WORLD

BLUE BLINK ROMBER MAN new

RESCUE MISSION

F1 TRIPLE BATTLE GALAGA 88 GOLBAL DEFENCE

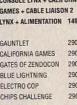
AERIAL ASSAULT AFTER BURNER ALFX KIDD IN SHINOBI WORLD ALTERED BEAST AMERICAN BASEBALL

SCRAMBLE SPIRIT SECRET COMMAND SUPER TENNIS AMERICAN PRO FOOT. TEDDY BOY ASSAULT CITY WORLD GRAND PRIX RASKET KNIGHTMARE 295 BATTLE OUT RUN

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2 LYNX + ALIMENTATION 1490 GALINTI FT CALIFORNIA GAMES GATES OF ZENDOCON BLUE LIGHTNING

1490F LYNX







ATARI 2600

+ 3 JELIX

MONSTERTRUCK 245 SOCCER BOY(FOOT) 240 190 MOTOR CROSS 240 SOLARSTRIKER 175 BEACH VOLLEY 245 NAKAIMURA 240 SUPER MARIOLAND 195 BOULDER DASH 245 NEMESIS 240 TENNIS 195 195 NINJA TURTLES 245 TWIN BEE DOUBLE DRAGON 245 NINUA ADVENTURE 240 FLIPPER RADAR LOCK RAMPAGE REAL SOCCER

590 GHOSTBUSTERS 2 245 QUIX

HYPER LODE

GRO RUNNER

NINTENDO

BATMAN BURBLE BORBLE DOLIBLE DRAGON 2 DOLIBLE DRIBBLE DRAGONBALL FESTER'S OUEST

FIGHTING GOLF

CONSOLE NINTENDO

KID ICARUS KING NEPTUNE'S ADV 330 LEGEND OF ZELDA 425 LEGEND OF ZELDA II ADVENTURES OF LOLO 330 MEGA MAN METAL GEAR

GHOST'N GOBLINS

IMPOSS, MISSION II

GRADIUS

SECTION Z SIMON'S QUEST SOCCER 330 SOLOMON'S KEY SUPER MARIO II

NINJA TURTLES

RUSH'N ATTACK

CALIFORNIA GAMES CHOPPER COMMAND COMMANDO DESERT FALCON DOUBLE DRAGON ENDURO

BATTLE ZONE BOXING REAL TENNIS RIVER RAID ROAD BUNNER SKATE BOARDING SPRINT MASTER POLE POSITION SUMMER GAMES F14 TOMCAT WINTER GAMES GALAXIAN

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13. bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

ADRESSE	
VILLE	CODE POSTA
Tél	

N° Carte Bleue Date d'expiration Signature:

PRIX CONSOLE TITRES +15F Participation aux frais de port et d'emballage

* TOTAL à payer Réglement : je joins

chèque bancaire

CCP

Mandat -lettre

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

Chaque mois, nous avons droit à un nouveau jeu de réflexion. Voici celui du mois de novembre. Je vais tenter une fois de plus de vous dire en quoi consiste le jeu. Mais comme ce n'est pas très évident à raconter, je ne vous promets rien.

Imaginez un écran plein de cases et sur certaines de ces cases, des dalles. Sur chaque dalle, il y a un numéro qui correspond en fait au nombre de dalles qui sont les unes sur les autres. Par exemple, si sur une dalle il y a le chiffre 1, c'est qu'il y a une seule dalle. S'il y a le chiffre 2, c'est qu'il y a... deux dalles.

Le but du jeu est de ne plus avoir aucun tas de dalles mais juste une dalle avec le chiffre 1 dessus. Mais là où est la difficulté, c'est que pour pouvoir atteindre la dalle du dessus, si vous avez deux dalles l'une sur l'autre, vous devez monter sur une dalle, car vous êtes trop petit pour atteindre la deuxième. Vous devez donc faire glisser une dalle, monter dessus lorsqu'elle est près de deux autres superposées, et une fois que vous êtes contre cette pile de deux dalles, pousser celle de dessus afin qu'il n'y ait plus que deux tas d'une dalle.

Rassurez-vous, il est plus facile de jouer au jeu que de lire ce test (NDLR: Bonne nouvelle! Moi j'y comprends que dalle!). Sauf quand vous arrivez au quatrième ou cinquième niveau car là, vous avez des tas de quatre voire cinq dalles, et il est assez difficile de toutes les étaler. Ce jeu est plus particulièrement destiné aux amateurs de Sokoban et autres casse-tête chinois. Vous n'êtes pas limité par le temps ou par quoi que ce soit d'autre d'ailleurs, à vous de jouer! Bon courage.

PALAMEDES

7/10

C'est la première fois que je trouve un jeu de réflexion du genre de Tetris qui ne me plaît pas trop. Ce jeu rappelle Quarth qui a été testé dans le numéro Spécial Console. Vous dirigez un petit personnage qui se déplace horizontalement en bas de l'écran. En haut, des rangées de dés arrivent sur vous, et votre rôle est de lancer des dés sur ces rangées. Ce serait un peu trop simple, alors il faut lancer des dés dont les numéros correspondent à ceux qui sont sur ceux que vous visez. Dès que les rangées de dés arrivent au bas de l'écran, vous avez perdu. Le jeu se joue seul, à deux, ou encore contre la console. De temps en temps certains dés ont des lettres à la place des chiffres, et suivant le cas, les rangées arrêteront d'avancer ou disparaîtront.

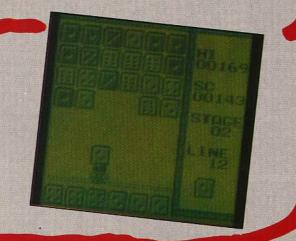
L'un des boutons sert à lancer les dés, et l'autre à changer le numéro qui se trouve sur ceux-ci. Le jeu aurait pu être une complète réussite s'il n'avait été si difficile dès le début. Enfin, les

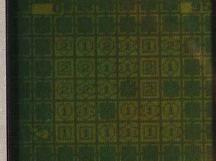
fans de ce genre de jeu apprécieront le challenge

LUNAR LANDER

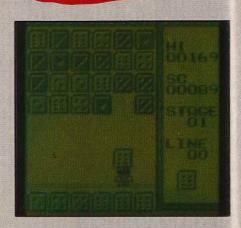
En voilà un jeu qu'il est beau et amusant. En fait, il y a trois jeux en un! Dans le premier, vous devez piloter une navette spatiale et la maintenir sur le bon chemin. Faute de quoi, elle ne parvient pas à monter. Le fuel est très juste, c'est pourquoi vous devez atteindre la bonne altitude le plus vite possible. Heureusement, un compteur vous indique à l'aide d'une flèche le sens dans leguel vous devez aller pour retrouver le droit chemin. Pour cette scène, le graphisme est superbe, et on est surpris des possibilités de cette petite console. La deuxième partie du jeu est de loin la plus délicate. Une fois que votre navette est en orbite autour de la Lune, vous devez vous poser sur cette dernière. Dans cette séquence, vous pilotez un petit vaisseau et devez vous poser exactement sur les plates-formes prévues à cet effet. Le hic, c'est la traversée d'une pluie d'astéroïdes dont la moindre collision avec l'un d'entre eux causera votre perte. Deuxième difficulté, vous ne pouvez mettre les gaz que par à-coups, vous imaginez les problèmes pour doser votre vitesse et vous poser

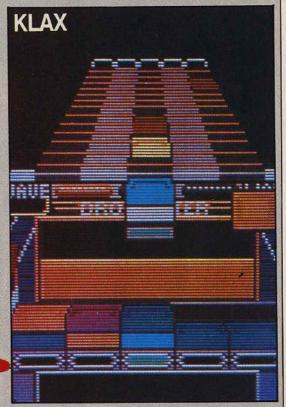
La troisième partie de ce jeu est toute différente. Vous êtes sur la Lune, qui est loin d'être déserte comme nous le pensions, et votre rôle consiste à en explorer le sol pour extraire les minerais dont vous avez besoin. Mais comme la Lune est grande, vous possédez un détecteur qui vous indique à la manière d'un compteur Geiger la position de ces minerais. Quand le détecteur se met à fonctionner, vous approchez de l'endroit, et plus le son est aigu, plus vous êtes proche. Il est bien sûr évident que les "Luniens" vous sont hostiles et dès que l'un d'eux vous touche, il vous fait perdre un peu d'oxygène. Ce jeu est superbe graphiquement, accompagné d'une bande son de très bonne qualité et de plus il est très varié. Décidément, cette petite console n'a pas fini de m'étonner.











Au lycée, vous ne faisiez rien, vous étiez nul, vous ne faisiez rien, ou grève. Alors vous avez fini manutentionnaire dans une briquerie, vous ne saviez pas faire autre chose. Votre boulot consiste à ranger des briques qui vous arrivent sur cinq tapis roulants. Vous réceptionnez chaque brique grâce à une palette que vous pouvez déplacer d'un tapis à l'autre, ce qui vous permet aussi de choisir au bas de quel tapis vous rangerez la brique. Vous pourrez donc faire cinq piles, de cinq briques de hauteur. Si vous placez vos 25 briques, poum, vous perdez. Chouette, les briques sont de différentes couleurs! Chouette, quand vous en alignez trois (ou plus) de la même couleur, elles disparaissent, en laissant leur place à celles qui se trouvaient au dessus! Ca a l'air compliqué, à première vue, mais ce n'est pas tout; votre patron possédait il y a quelque temps un beau magasin de fringues à Montparnasse, un dont il n'était pas peu fier. Apprenant que vous êtes un ancien lycéen, donc un hooligan, il se venge en vous fixant des objectifs à atteindre, de plus en plus sadiques, naturellement. Un coup vous devrez aligner horizontalement 15 briques de la même couleur, un autre coup ce sera 10 diagonales, une autre fois il faudra réaliser un certain score, ou encore vous débrouiller pour ranger 50 briques. L'horreur! Heureusement, l'équipement dont vous disposez est moderne: la palette peut supporter plusieurs briques à la fois (vous rangerez la dernière arrivée), vous pouvez accélérer la vitesse des tapis, renvoyer une brique pour la reprendre un peu plus tard, et vous avez droit à une marge d'erreur, mais petite petite, vous êtes autorisé à laisser tomber quelques briques si vous n'arrivez pas à les réceptionner.

Oui, il s'agit bien d'un jeu inspiré de Tetris, vous avez trouvé. Klax demande la même concentration et le même sens de l'anticipation, c'est ce qui a fait le succès de Tetris, mais, vous avez pu le voir, les extensions sont nombreuses. Et ces voix et ces applaudissements digitalisés, vous les entendez? Non, vraiment, Klax est un bon jeu, mis à part quelques défauts: il n'y a pas de système de codes, il faut jouer pendant une bonne vingtaine de minutes avant de pouvoir accéder aux niveaux vraiment intéressants: il faut tenir la console verticalement, je ne m'v ferai iamais. Par contre, la cartouche se retire facilement, Atari a adopté le modèle essayé sur Gauntlet et Slime World, mes ongles ne remercieront jamais assez Atari.

Signature



NUE

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

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

GA

MONSTER LAIR MEGADRIVE FRANCAISE + STAR CRUISER CARTOLICHES FRANCAISES DISPONIBLES APPELEZ LE 67 65 05 89 NOUVEAU DANGEROUS LAND ALEX KID (FIN DEC) TRE SHARK (15 NOV) GAIN GRAND GRANADA (FIN NOV)

ADAPTATEUR 8 BITS SHADOW DANCER DYNAMITE DUKE ARROW FLASH ALTERED BEAST BASEBALL (JAP) BASKETBALL

SAME SAME SAME

MOONWALKER COLUMNS PHANTASY STAR 2 RAINBOW ISLAND FINAL BLOW BOXE FORGOTTEN WORLDS SHINOBI SUPER MASTER GOLF GOLDEN AXE THUNDERFORCE 3 **GOULS N GHOSTS** TRUXTON WORLD CUP SOCCER INSECTOR X MYSTIC DEFENDER

ENGINE PC NEC

PC ENGINE + 1 JEU 1890 2690 CD ROM 2 + 1 JEU PROMO: RASTANSAGA 2 DEEP BLUE WAREHOUSE GUY

BLUE BLINK CHASE HQ DEVIL CRASH DRAGON SPIRIT DOWN! OAD DUNGEON EXPLORER FINAL RUSTER F1 CIRCUS F1 TRIPLE BATTLE GONOLA SPEED

HELL EXPLORER IMAGE FIGHT NEW ZEALAND STORY NINJA WARRIOR OPERATION WOLF PC KID POWER DRIFT PUZNIC

SHOW MOMOTARO SPLATTER HOUSE SUPERSTAR SOLDIER SUPER VOLLEYBALL VIGILANTE WORLD BEACH VOLLEY WORLD COURT TENNIS JEUX SUPER GRAFX RADIO I EPIIS SPECIA

G .

GAMEBOY + 2 JEUX CADILLAC 2 F1 SPIRIT

GHOSTBUSTERS 2 LEGEND MAKAIMURA MICKEY MONSTERTRUCK MOTOR CROSS

NEMESIS NINJA ADVENTURE PINRALL SNOOPY SOCCER BOY

SPACE INVADERS SUPERMARIOLAND ROADSTAR TRUMP BOY 2 TWIN BEE WORLD BOWLING

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

CONSOLE PRIX ADRESSE. CODE POSTAL Frais de port et d'emballage: * TOTAL à payer : N° Carte Bleue Réglement :

CB CCP Mandat -lettre Date d'expiration chèque bancaire paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)

+ Frais de port consoles forfait de 100F





PREVIEWS CONSOLES

PREVIEWS MEGADRIVE

Bimini Run est une sorte de Road Blasters, mais se déroulant sur l'eau, et où vous devez combattre diverses créatures et détruire de nombreux ennemis. Super Volleyball est la version Megadrive du jeu Nec du même nom, et qui n'est autre qu'un excellent volley. Hellfire est un shoot'em'up se déroulant sur 6 niveaux et comportant de nombreuses armes, à utiliser avec stratégie selon les endroits. Burning Force est un remake de Space Harrier, sans rien de bien nouveau visiblement. Lakers vs. Celtics & the NBA Playoffs est le titre d'une simulation de basket-ball qui s'annonce véritablement excellente, aussi bien au niveau de l'animation que des graphismes.

niveau de l'animation que des graphismes.

Dick Tracy arrive sur Megadrive! Le jeu est un croisement entre Cabal et Operation Wolf. Côté vue et jouabilité, c'est en effet dans le genre de Cabal, puisque vous voyez Dick de dos, au premier plan de l'écran. Côté jeu, c'est plutôt ressemblant à Operation Wolf, puisque l'écran scrolle horizontalement, dévoilant peu à peu les décors et les ennemis.

Il s'agit bien sûr d'un shoot'em'up sur 6 niveaux, et possédant des graphismes de qualité, une animation irréprochable et réservant quelques surprises aux joueurs, comme la poursuite en voiture!

Après Batman, voici que **Spiderman** fait son apparition sur Megadrive, dans un jeu ressemblant fortement à la version Game-Boy, mais avec des couleurs et une réalisation fantastique. Vous y retrouverez tous les mauvais habituels, du Dr. Octopus à Electro en passant par Hobgoblin.

Mickey Mouse est un jeu dans le genre de Ghoul's & Ghosts, mais avec des graphismes et des personnages plus Disney que Gore. Réalisé par Sega, le jeu s'annonce quand même des plus intéressants et sympathiques à jouer, avec des animations parfois surprenantes!



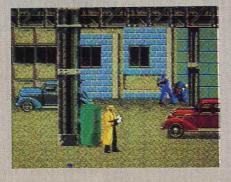






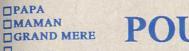




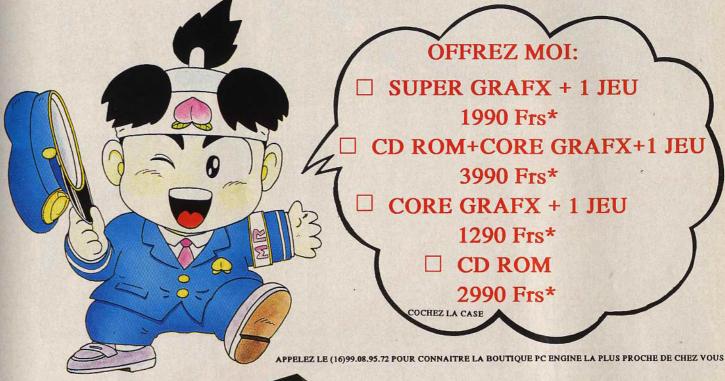




SODIPENG PC ENGINE



POUR NOEL JE VEUX JOUER!!





PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299Frs A 399 Frs!

COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX LA SUPER GRAFX LA PC ENGINE GT



"LA SUPER GRAFX EST INCONTESTABLEMENT LA CONSOLE DU FUTUR" TILT supp.No83

> "...LA VEDETTE DE L'ANNEE 91" JOYSTICK Juillet 90

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41 HOT LINE(16)99.08.95.72

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

ESPAGNE: TOUR VISION SA BENELUX: J.PELECTRONICS SUISSE: LOGICOSOFTWARE
358 55 86 (02)720.93.80 212 65 212

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

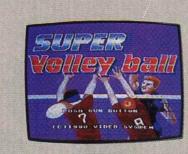
*Prix publics conseillés

Distributeurs à l'étranger:

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

PREVIEWS CONSOLES





PREVIEWS PC ENGINE

Nous vous présentons de nouvelles photos de TV Sport Football, qui devrait ne plus trop tarder maintenant.

La grosse nouveauté du mois prochain devrait être Legendary Axe 2. Le jeu se compose de 7 niveaux, de 12 types d'ennemis différents, et bien sûr de monstres de fin de niveau assez impressionnants. Le jeu s'annonce bien plus beau que le premier, mais tout aussi prenant.











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

BOUTIQUE PC ENGINE SODIPENG

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

05 PAPETERIE BURLE
30, Rue Pasteur
05000 Gap
Téi: 92.52.30.14
PAPETERIE GENERALE
Bd du General De Gaulle
05100 Briançon
Téi:92.21.11.37

06 ESPACE SORBONNE 22, rue Masséna 06000 Nice Tél: 93.88.31.32 GAME'S 67, Bd du Maréchal Juin 06800 Cagnes s/ Mer

OSBOO Cagnes s/ Mer Tél: 93.22.55.21

13 C.I.M

59, Bd Jean Mermoz Impuble 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 Férreol 13006 Marseille Tél: 91.55.55.00

BIRD'S

58, Bd Baille 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 Stepnanopoli 20000 Ajaccio Tel: 95.21.07.62 26 ETS JOLIVET 113, rue P. Julien 26200 Montélimar

Tel: 75.51.05.74

27 LABYRINTH

13, rue du Quai

27400 Louviers

Tel: 32.40.28.61

CHIC CHIC VIDEO

C.C La Rocade

27500 Pont Audemer

Tél: 32.41.36.08

33 MEGASTORE

Tél: 32.41.36.08
33 MEGASTORE
Place Gambetta
33000 Bordeaux
Tél:56.51.10.98
34 COCONUT

C.C Le Triangle niveau bas 34000 Montpellier Tél: 67.58.58.88 34 SORO 8/9, rue Fourrier 34500 Beziers Tél: 67.28.40.56 35 RALLYE RENNES

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 CARREFOUR DOUAL Ancienne RN 43 59128 Flers en Escrebieux Tél:27.96.00.09 CONTINENT 59, Av. du Grand Cottigny 59290 Wasquehal Tél: 20.72.44.21 AUCHAN ENGLOS RN 352 59320 Haubourdin Tél:20.92.92.33

AUCHAN ANZIN RN 45 59410 Anzin Petite Forêt Têl:27.46.86.54. DIGIT CENTER C.C V2 59650 Villeneuve D'Ascq Têl: 20.47.44.23

60 MAJUSCULE
20,rue St Pierre
60000 Beauvais
Tél: 44.45.50.50
PIQUANT BUROTIC
Point PIBI Rue Arago
ZAC Dether
60000 Beauvais
Tél:44.05.28.28
QUENEUTTE
22, rue de la République
60105 Creil
Tél: 44.25.04.26

Tél: 44.25.04.26
62 MAJUSCULE DUMINY
48, rue Faidherbe
62200 Boulogne

Tél: 21.87.43.44
AUCHAN NOYELLES
GODAULT RN43
62950 Noyelles Godault
Tél: 21.20.36.36

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

Tel: 78.41.81.18
74 NEURONES BOUTIQUE
11, rue de la Préfecture
74000 Annecy
Tel: 50.51.58.70
TEMPS X
Galerie Royal Center
74000 Annecy
Tel: 50.45.46.19

161: 30.49.46.19
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)42.05.50.50
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)40.38.02.38

31001 AGAIN
145, rue des Flandres
75019 Paris
Tél: (1)40.38.02.38
76 ALPHA 01
8, rue Félix Faure
76430 St Romain
(ouverture fin novembre)
UNIVERS INFORMATIQUE
21, rue de Verdun
76600 Le Havre
Tél:35.24.20.93

77 BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 Monterau Fault Yon
Tèl:(1)64.32.22.10
HYPERMEDIA
C.C Les Villiers
77195 Dammarie les Lys
Têl: 64.87.64.87
HIGH SCORE
C.C Boissenart 13 rue du Fer
77176 Melun Sénart
Têl: (1)64.41.88.98
CONTINENT TORCY
Route de Croissy
77200 Torcy
77200 Torcy
Têl:(1)60.05.90.05

78 CONTINENT RN 13 78240 Chambourey T6!: (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 ne 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 92 HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Billancourt Têl: (1)48.25.39.83 AUCHAN LA DEFENSE C.C Les 4 Temps 92800 Puteaux Têl:(1)47.76.43.03

94 AUCHAN FONTENAY Av. Charles Garcia 94120 Fontenay sous Bois Tél:(1)43.94.84.0 CONTINENT ORMESSON Route nationale 4 9490 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

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE CONTACTEZ LA HOT LINE AU (16)99.08.95.72
POUR CONNAÎTRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE.



Disponible sur ATARI - AMIGA

BM PC - CBM 64

AMSTRAD

A GENEVE LE SPECIALISTE DU LOGICIEL DE JEUX

PIXEL SOFTWARE **Brico Loisirs Meyrin** 7 Riantbosson 1217 MEYRIN-GENEVE TEL (022) 785 03 13

TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES-REPRISE DES CARTOUCHES-SERVICE NEWS (022)785.03.10

SEGAMEGADRIVE: AVEC 1 JEUX : 399 FRS

40 JEUX DISPONIBLES DE 69 A 99 FRS

NEC PC ENGINE: AVEC 2 JEUX : 399 FRS

70 JEUX DISPONIBLES DE 59 A 99 FRS

NEO GEO SNK: 799 FRS

> 6 JEUX DISPONIBLES LOCATION DES JEUX

GAME BOY: AVEC 1 JEUX: 179 FRS

50 JEUX DISPONIBLES A 49 FRS

SEGAMASTERSYSTEM - LYNX -AMIGA -ATARI ST - IBM PC - C64

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE



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

GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOEL 90



GAME BOY
SEGA - NINTENDO
PC ENGINE - SUPERGRAFX
MEGADRIVE - NÉO-GÉO - LYNX
METRAD GYADOO - TUDROEY DE



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

Disponible par correspondance ou par téléchargement. Tous les renseignements dans

> DOM PUB magazine

N°1-Le 18 octobre en kiosque

TRUCS PC ENGINE



The Last Battle

Pour continuer une partie là où vous avez perdu, pressez A, B, C et Start en même temps quand vous voyez le mot Start à l'écran.

TRUCS GAME-BOY

PITMAN (par Yann et Ludo)

PITM	IAN (par	Yann et l	Ludo)			
1	0000				67	
2	08AA		35	8UYG	68	
3	OHMN		36	8KM5	69	
4	ORYZ		37	9B3J	70	
5	119B		38	939V	71	
6	1931		39	9VQ4	72	
7	1JXY		40	9LXF	73	
8	1TQM		41	A8RC	74	
9	22KP		42	AOK6	75	
10	2ARW		43	ARCT	76	
11	2K63		44	AH6L	77	
12	2UC9		45	В9J7	78	
13	33VX		46	B1VE	79	
14	3BJQ		47	BTSK	80	CONTRACTOR OF THE PERSON OF TH
15	3LG8		48	BJGR	81	
16	3V52		49	CGGQ	82	
17	455E		50	C75X	83	
18	4EG7		51	CZV2	84	
19	4NJR		52	CQJ8	85	
20	4XVK		53	EF6W	86	
21	54C6		54	E6CP	87	
22	5C6C		55	EYK9	88	
23	5MRL		56	EPR3	89	
24	5WKT		57	FEX1	90	
25	67QV		58	F5QB	91	
26	6GXJ		59	FX9M	92	
27	6Q3F		60	FN3Y	93	
28	6Z94		61	GCMA	94	
29	76YH		62	G4Y0	95	
30	7MFU			GWOZ	96	
31	7PA5		63	GMAN	97	
32	7Y0G		64	HMNN	98	
33	8AAU		65	HWZZ	99	
34	820H		66	TW77	??	RGIH
1						



5 Rd Voltaire **75011 PARIS** Tel (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86 metro Republique

72/74 Rue de Paris 59000 LILLE Tel. 20 42 09 09 Fax. 20 57 09 29 metro gare

35, rue du Taur 31000 TOLL OUSE Tel. 62 27 04 38/37 Fax. 62 27 10 97

ATARI

520 STE 520 STE couleur

2990F 4990F

520STE + 2 barettes 256Ko pour extension à 1Mo 3290F

520 STE 1040 STE 3290F 3990F

le 520 et le 1040 STE ci-dessus sont livrés avec sourts, cable péritel, 1 joyslick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, tr. de texte, dessin...) le basic Omikron et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences

520 STE couleur SC1435

5490F

le 520 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, cablé péritel, I. jdystlick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaines public (utilitaires, jeux, fr. de texte, dessin...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 18 lantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences

1040 STE couleur SC1435

5990F

le 1040 STE en configuration cauleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, coble péritet 1 jaystick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaines public (utilitaires, jeux, fr. de lexte, dessin...), le basic Omikron, l'apis souris et la frantastiques jeux d'arcades à decouviir dans nos agences.

1040 STE monochrome

4990F

Le 1040 STEM es livré avec 50 disquettes (y compris une quarantaine de logiciels du

per promo 1040 STF (quantiti tee, depechez-vous)

1949 STF

4999F

Disque Mégafile 30

3690F

Carte d'extension de 512Ko pour

530F

Console de jeux ATARI LYNX

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, Colums, Pengo)

> Amstrad GX4000 + 1 jeu 990F

> > Paiement

possibilité de paiement en 4 fois, crédit Cételem 23,74% après acceptation du dossier.

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

ement par chéque au C8

Désignation	Prix	Qlé	Montan
	1 183	-300	
		-	
		100	
	10000		

transport logicies 20F, materies 14CF Les prix sont Rc, les promos ne sont pas cumulables.

Demander Marie-Hélène au (1) 43 38 96 31

COMMODORE AMIGA

AMIGA 500

3290F

AMIGA 500 Couleur 5290F

livré avec moniteur Commodore et 100 disquettes

AMIGA 2000

5990F

Livré avec 100 disquettes

7990F

AMIGA 2000 Couleur Livré avec moniteur couleur Commodore, 150 disquette

PRO 24

2490F

CONSOLE NEC

PC ENGINE/COREGRAPHX + 2 JEUX

COREGRAPHX + 3 JEUX

COREGRAPHX + CD ROM

SUPERGRAPHX + 3 JEUX

CD ROM

1290F 1390F

3890F 1990F

2790F

venir découvrir la Gameboy jeux à partir de 1997

CONSOLE SEGA

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes † 2 jeux AU CHOIX*

1690F

possibilité d'acquérir la console seule.

"les cartouches à chosir sont présentées dans nos agr

SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes

+ 1 jeu SEGA MÉGADRIVE SEULE

1490F PRIX CANON

CONSOLE NEO GEO SNK

LA NEO GEO SNK

3490F

Console + 2ème manette

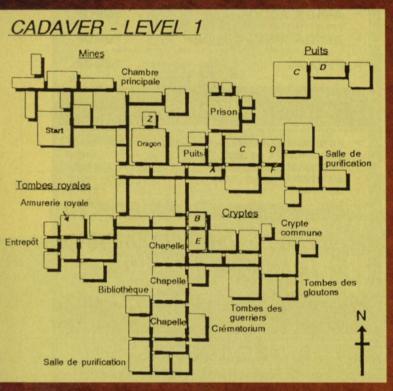
3880F

Console + 1 jeu

4490F

JEU À PARTIR DE 1490F

La solution qui suit est une des plus simples. Certains éléments secondaires ont volontairement été omis, pour que vous ayez encore le plaisir de découvrir par vous-même quelques petites choses et surtout le scénario. N=sortir par la porte nord; E=est, S=sud, O=ouest, SE=sud-est...



- 1) Salle de départ. Prenez la PIOCHE, le CALEPIN et la PIECE DE MONNAIE. Poussez le levier (il ouvre la porte nord). N. 2) Ramassez le SAC DE PIERRES (sur le sol à gauche, c'est
- une arme). O.
- Tuez la créature, puis poussez un tonneau contre le mur pour prendre le CHARME. S.
- 4) Ramassez la PIERRE RUNIQUE, tuez l'araignée. N.
- 5) N. Déplacez les sacs, pour prendre la GEMME VERTE qui est dissimulée derrière. Tuez le ver. S.
- 6) E. E. S. Vous êtes dans la chambre principale.
- 7) Prenez la corde. Tuez le ver. E. E. 8) Prenez la CLEF. Retournez dans la salle de départ.
- 9) E. Videz le coffre. Poussez le levier. Ce mécanisme ouvre la porte sud dans la chambre principale. Tuez (ou évitez) le ver. S. 10) Utilisez la PIOCHE sur le mur, tant que vous ne pouvez pas
- sauter par-dessus. S. 11) Fouillez le squelette, pour trouver un JOURNAL. Lisez-le attentivement, vous y découvrirez de nombreux indices. E
- 12) Les boutons servent à ouvrir la porte de la salle au Dragon. La combinaison est 1, 4, 3, 2 (le bouton le plus à gauche est le 1, le suivant le 2...). Inutile d'essayer de tuer le dragon, vous n'en
- avez pas encore le pouvoir!

 13) Se rendre en A. N. O, dans le puits.

- 14) Prenez la CLEF, cachée sous les ossements. Attention au monstre marin. E.
- 15) O, dans l'entrepôt. Ouvrez le coffre et prenez tout (POULET, PAIN, PIECE DE MONNAIE). E.
- 16) Prenez la PIECE sur la table. Utilisez la clef sur la serrure dans le mur ouest. NO dans la cellule 1, la plus à gauche. S.
- 17) NE dans la cellule 2. Donnez toute votre nourriture au prisonnier, il vous dévoile alors des informations importantes. S. 18) E dans cellule 3, la plus au nord. O. 19) E dans cellule 4. Ramassez la CLEF. O.
- Retournez au point A. E.
- Prenez la GEMME VERTE. Appuyez sur le bouton (pour ouvrir la trappe dans l'entrepôt à cadavres). N.
- 22) Faire descendre la CORDE dans le puits, puis descendez-y
- (il suffit de marcher sur l'ouverture). 23) Attention au monstre marin. Fouillez le rat. Prenez la CLEF, pour ouvrir la porte E. Ramassez l'autre CLEF. Ouvrez le coffre et prenez l'URNE. E.
- 24) E, dans la petite salle. Prenez toutes les GEMMES VERTES. Retournez à la salle du puits.
- 25) Lancez les six GEMMES dans la grande mare, vous êtes alors téléporté en B. Si vous n'avez pas les six GEMMES, prenez le couloir E. Sautez pour attraper la chaîne qui pend du plafond. Vous êtes alors en D. S, pour arriver en F. 26) Si vous avez été téléporté, attention, en prenant la sortie sud.
- vous allez aussi vous retrouver en F (bizarre, mais c'est normal).
- 27) Donc, quoi qu'il arrive, vous êtes en F! E, dans la salle d'embaumement.
- 28) Fouillez le squelette pour trouver une CLEF. Ne touchez pas à l'autre corps, sinon un monstre apparaît. N.
- 29) Ramassez les POTIONS. a) Soigner Empoisonnement
- b) Protection contre les missiles (Shot Shield)
- Endurance (croix rouge sur la fiole)
- d) Poison (acrid)
- 30) Ramassez la CLEF si vous voulez l'utiliser sur la serrure dans cette pièce. Le seul résultat est l'apparition de trois
- 31) S. E dans la salle de purification. Ramassez le SORT DE CONNAISSANCE DES POTIONS et la POTION DE SAUT DE GEANT (frogskin). O.
- 32) La pièce au sud ne contient pas grand-chose d'intéressant.
- 33) Retournez dans la salle avec les quatre boutons sur le mur.
- 34) S. Tuez le cerveau-sauteur en utilisant un SAC DE PIERRE. Utilisez la CLEF trouvée sur le squelette pour débloquer la
- 35) S. O. Tuez la créature (profitez-en, elle dort). Prenez le CHARME et la FIOLE D'EAU BENITE. S.
- 36) Tuez le cerveau-sauteur. Prenez alors la CLEF. O. Ne prenez pas la couronne, elle est factice.
 37) N, dans l'armurerie royale. Prenez les objets ayant appartenus au roi (ARMURE DE BRONZE, EPEE, LE BOUCLIER AVEC DES RAYURES ROUGES, LE HEAUME EN BRONZE). S. O, dans l'antichambre.



Déja disponible sur PC et bientôt sur ST et AMIGA

Distribué par

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 ÉT RETROUVEZ-VOUS DANS LE RÉALISME D'UN FACE A FACE STRATÉGIQUE A L'ÉCHELLE ET EN TEMPS RÉEL.







Compatible avec la carte



Caractéristiques

Plusieurs scénarios différents Armements et instruments précis superbes graphismes Option 1 ou 2 joueurs Mission diurnes et noctures des sensations uniques!





LICENSED FROM

© 1990 MIRRORSOFT LTD, IRV

LA RUBRIQUE DE L'AVENFOU

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

Je m'abonne Génération

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

France: 225 francs Europe: 285 francs

Deste 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

Deste du monde: 675 francs

Je choisis:

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

Envoyez votre demande d'abonnement à: PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210. Que du faubourg Saint-Martin 75010 DADIS

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)

38) Appuyez sur le bouton. Si vous avez toutes les possessions du roi, vous serez téléporté dans la salle secrète des trésors.
Ramassez LES PIECES, la COURONNE ROYALE et le
CHARME, puis appuyez sur le levier pour revenir dans
l'anticambre. S.

39) S. Ouvrez le coffre (grâce à la clef du cerveau-sauteur).

Prenez la PIECE et le MORCEAU DE VIANDE.

40) N. E. E. N. E. E. S. Vous êtes alors dans la première salle de la chapelle. Tuez les deux scarabées. Il faut monter sur les deux bols, pour éteindre les flammes. Cela ouvre la porte est. E.

41) E. E dans la crypte commune. Faire le ménage sur les autels (pierres et urnes) en les poussant sur le sol. Vous trouvez alors une POTION DE SOIN, une CLEF, un SORT DE DESTRUCTION DE DES DE PIEGE et un BONUS pour les points d'expériences. E, dans le tombeau.

42) Ramassez LES PIECES et le SAC DE PIERRES. Retournez

dans la crypte.

43) S dans le tombeau des gloutons. Déposez le MORCEAU DE VIANDE en offrande sur le tombeau. Vous êtes alors récompensé par l'apparition d'une POTION DE SUPER RAPIDITE. Prenez-la. N. O.

44) N dans la crypte secondaire. Sous le tas de pierres se trouve une PIERRE RUNIQUE (un sort). S. N dans la crypte des

une PIEHRE HUNIQUE (un sort). S. N dans la crypte des prêtres. Fouillez la grande urne pour trouver un CHARME et... un ver. Prenez le CHARME. S. S, dans la crypte des guerriers.
45) Déposez la PIECE DE MONNAIE FUNERAIRE en or sur la tombe de Kazah. Prenez la POTION DE RESISTANCE AU FEU (à n'utiliser que contre le souffle du dragon) qui apparaît alors. N. 46) O. S. Prenez la CLEF. N. N dans la crypte des seigneurs. N. Lancez un SORT DE DESTRUCTION DE PIEGE sur le coffre. Ouvrez alors le coffre et prenez le CHARME et l'URNE qui s'y trouvent.

47) Retournez dans la première salle de la chapelle. S dans la deuxième partie de la chapelle. Tuez ou évitez le scarabée. Déposez l'URNE de Lord Carolus sur son autel. Ramassez alors le SORT qui apparaît (pour l'instant inutilisable et inconnu). S dans le sanctuaire intérieur. 48) W dans le crématorium. Déposez l'URNE de Ragnar (maître

alchimiste) sur le piédestal approprié. Ramassez la FLASQUE DE

49) E dans le sanctuaire. Déposez la FLASQUE DE SANG sur l'autel principal. Ramassez la CLEF et le SORT DE LECTURE DE LA MAGIE. Utilisez la CLEF sur la serrure. O. Jetez un SORT DE DESTRUCTION DE PIEGE sur le coffre. Ramassez la PIERRE RUNIQUE (sort de lecture des langages).

50) N. dans la bibliothèque. Ramassez la CARTE. Retournez au

sanctuaire.

51) Déposez le sort inconnu. Vous pouvez alors jetez dessus le SORT DE LECTURE DE LA MAGIE pour l'identifier. Il s'agit d'un SORT DE MASSACRE, seul moyen de tuer le dragon. S. O dans

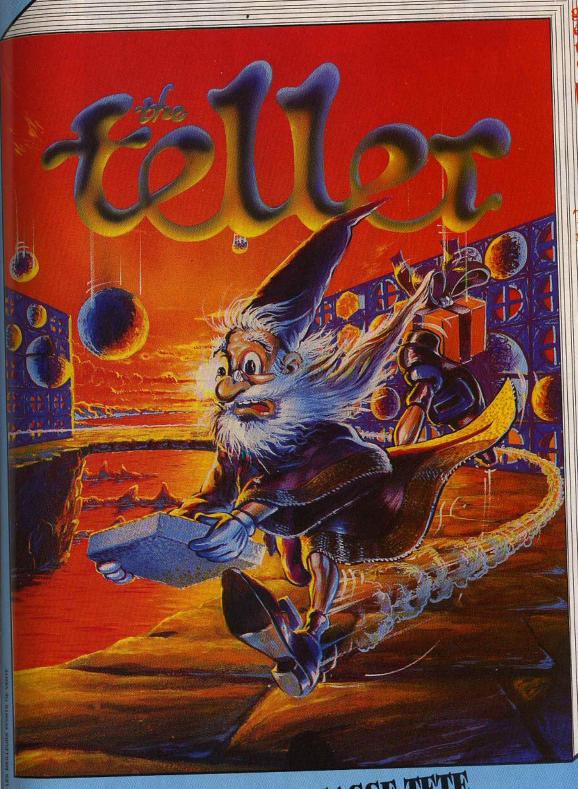
la salle de purification.

52) Déposez une FIOLE D'EAU BENITE dans le bol. Vous êtes alors téléporté dans une salle secrète. Poussez le levier. Ramassez l'objet qui apparaît. Appuyez à nouveau sur le levier. Vous vous retrouvez alors dans la pièce contigue à la salle de purification. Recommencez l'opération tant que vous avez des profits de profits. FIOLES D'EAU BENITE

FIOLES D'EAU BENITE.
53) Vous avez donc, si tout va bien le SORT DE MASSACRE, la POTION DE RESISTANCE AU FEU et la vraie COURONNE ROYALE. Vous pouvez donc affronter le dragon. Retournez dans le couloir avec les, 4 boutons et appuyez dessus, dans le bon ordre (rappel: en 1er le plus à gauche, puis le plus à droite, puis le centre-droit et enfin le centre-gauche).
54) W. N. dans l'antre du dragon. Buvez la POTION DE RESISTANCE AU FEU pour vous protéger des boules de feu. Utilisez le SORT DE MASSACRE sur le dragon, qui s'écroule, mort. Poussez le bouton sur le mur pord.

mort. Poussez le bouton sur le mur nord. 55) N dans la petite salle et poussez le levier pour être téléporté au niveau 2... le mois prochain.

UBI SOFT Entertainment Software présente.



Teller est très bien alisé et possède des hismes de toute ité. Le seul danne pas arriver à idre l'ordinateur le jeu est prenant. 4 (93%)



rapide, superbeconçu, ce jeu est on avis le meilleur a catégorie. TICK (98%).



out est superberéalisé avec un n dosage distribué e action et réon. Prenant, pre-RONEWS





UN EXTRAORDINAIRE CASSE-TETE ALLIANT A LA PERFECTION HUMOUR, IMAGINATION, ACTION ET REFLEXION

UBI SOFT

INTERTAINEMENT' 90

Du 29 au 31 octobre dernier, se tenait à New York le troisième "Intertainement 1990", un salon typiquement américain, spécialisé sur les nouvelles technologies interactives et les multimédias (CD-ROM, CDI...) Génération 4 ne pouvait se permettre de manquer cette réunion, et courageusement, Didier Latil s'est dévoué pour aller recueillir quelques informations sur ce qui va déferler dans nos foyers, au cours des prochaines années.

Le Salon se déroulait en plein coeur de Broadway, à l'Hôtel Marquis, de la chaîne Mariotts, superbe bâtiment d'une quarantaine d'étages, ultramoderne et aux intérieurs somptueux. Le cinquième étage, constitué de plusieurs salles de conférences, accueillait donc tous les professionnels de l'informatique interactive. Avec seulement une dizaine de stands dans une petite salle, mais plus d'une trentaine de conférences en trois jours (souvent deux en même temps dans deux salles différentes), de très nombreux sujets ont été abordés. Ne pouvant assister à toutes les conférences, il a donc fallu se limiter à quelques-unes. Voici, en quelques lignes, ce qu'il en ressort.

LES CONSOLES

Nec

La TurboGrafx (nom américain de la CoreGrafx), console 16-bits de chez NEC était présentée, avec son lecteur CD, mais aussi divers accessoires. A noter le "TurboBooster" qui permet d'améliorer la qualité de l'image ou de la sortie son sur une télévision ou sur une chaîne hifi, et de mémoriser quelques-uns de vos jeux favoris. Enfin, une nouvelle manette de jeu, plus grosse, plus complète, et plus précise que la précédente, se tenait fièrement sur une table.

La TurboExpress, console de poche avec écran couleur, était elle aussi présente. Avec elle, était proposé l'adaptateur TV, petite

boîte s'incorporant à droite de la console, qui permet de capter la télévision sur la console! Si cette option est excellente, il semble tout de même que l'écran de la TurboExpress soit trop petit et ne permette pas une bonne visibilité sur tous les jeux de la console...

Les softs américains pour la Super Grafx commencent à pulluler, avec des jeux CD comme Camp California ou des adaptations de jeux d'arcade comme Cadash.

Le lecteur CD Supergrafx

Les grosses nouveautés concernent bien sûr les premiers jeux sur CD, avec des graphismes, des animations et des musiques qui font plus penser à des dessins animés interactifs qu'à des jeux sur consoles. Il est possible en effet de stocker plus de 70 minutes de dessins animés sur un CD, avec en plus musiques et sons, et croyez-moi, le résultat est plus que génial. En fait, pour adapter un jeu sur CD, les compagnies (Cinemaware avec "It Came From the Desert" ou "Wings" par exemple) n'hésitent plus maintenant à filmer les personnages et les scènes sur un plateau de cinéma, incorporant alors ces éléments à des décors et des fonds dessinés. Inutile de vous préciser que la qualité des graphismes et de l'environnement musical sont exceptionnels. En fait, les jeux, pour la plupart, bénéficient de synthèse vocale de très bonne qualité, ce qui rend tout les jeux beaucoup plus réalistes et crédibles. Des jeux d'aventures et même des simulateurs sont prévus dans les mois à venir. NEC lance donc une mégacampagne de promotion, les dirigeants de la compagnie ne se contentant pas en effet de toucher le milieu ludique,









puisque de très nombreux logiciels éducatifs interactifs sont déjà prêts, concernant aussi bien les enfants que les étudiants en université et les entreprises (logiciel de formation, de remise à niveau...). Impressionnant, surtout quand on pense à la concurrence de Nintendo.

Sega

Assez discret, Sega ne présentait pas grand-chose de nouveau, si ce n'est quelques nouveaux jeux et un nouveau joystick sur leur stand Genesis (Megadrive en Europe). On y parlait quand même du lecteur CD de la Megadrive, pour dire qu'il était dément. Ce dernier peut en effet charger les données pendant qu'un jeu continue, ce qui permettra de jouer à **Dragon's Lair**

sans que le jeu ne s'arrête toutes les 5 secondes. Quelques logiciel utilisant le CD de la Mégadrive étaient annoncés et présentés, dont **Joe Montana Football**, un jeu de football américain dont je n'ai pu voir qu'une seule scène animée digitalisée, le reste n'étant pas fini.

Nintendo

Encore moins présent que Sega, seules quelques allusions à de nouvelles cartouches sur consoles 8-bits, et une démonstration d'un jeu éducatif (avec comme thème, la rue Sésame), utilisant une synthèse vocale correcte, nous ont été révélés. Rien sur la Super Famicon ou sur de nouvelles extensions, si ce n'est la confirmation de la rumeur, comme quoi un lecteur CD serait très vite disponible pour la console Super Famicom.

LE CDTV

Il était possible de voir sur le stand Commodore essentiellement le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision pour ceux qui ne connaissent pas), un nouveau système interactif incorporant les capacités d'un Amiga et celles d'un CD-Rom, pour environ 700\$. Le CDTV reste le gros événement annoncé pour le début de l'année prochaine, et dont la présentation officielle se fera en janvier 1991, au CES de Las Vegas (le lancement aura lieu deux

ou trois mois après). D'ores et déjà, de nombreux produits sont prêts ou en voie de finition (25 seront finis en janvier, plus de 100 au mois de juin!). Là encore, les compagnies vont utiliser les 540 Megabytes (environ 620 disquettes Amiga classiques) du disque laser pour mélanger paroles, musiques, images vidéo et dessins animés. Une grande partie des produits à venir sont de type éducatif ou professionnel, touchant écoles, universités, entreprises, musées, salles d'expositions... Mais, rassurez-vous, côté jeux, nous ne sommes pas en reste, de nombreuses compagnies développant des produits pour cette machine.



CD-I PHILIPS

Philips annonçait la sortie de son CD-l pour l'automne 1991, avec 25 produits, et plus 45 àutres d'ici la fin de l'année 1991, pour un prix avoisinant les 1000\$. Parmi les produits prévus, citons Wings (Cinemaware), Dark Castle, Déjà Vu, Uninvited, Space Lords, Hot Seed, Sargon Chess..., et au moins un jeu basé sur Donjons et Dragons. Le moyen de contrôler les "logiciels" est pour l'instant une espèce de télécommande, avec une dizaine de boutons et une sorte de manette (cf. photo), qui permet de cliquer sur des icônes.

Il faut rappeler que le CD-I, utilise la technologie laser pour intégrer un élément interactif aux capacités classiques d'un CD. Il est donc possible de mixer audio, vidéo, graphismes et textes sur un même support. Sachant que 6% du disque est nécessaire pour reproduire la voix humaine, il reste suffisamment de place pour incorporer dessins animés, textes et digitalisations, et rendre le tout assez interactif.

En démonstration, étaient présentés:

"A Visit to Sesame Street", un logiciel éducatif, permettant aux enfants de se familiariser avec les lettres et les chiffres. Tout est proposé sous forme de dessins animés. Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez par exemple cliquer sur la télévision. Après un superbe effet de zoom sur celle-ci, vous pouvez choisir une des trois chaînes, avec sur chacune un programme différent. Le tout bien sûr, avec des voix digitalisées et des musiques d'excellente qualité.

"Cartoon Jukebox" est un autre logiciel éducatif, avec tout un

"Cartoon Jukebox" est un autre logiciel éducatif, avec tout un dessin animé à vivre, ou si vous préférez, des musiques à écouter. Mais ce n'est pas tout. A tout moment vous pouvez arrêter le dessin animé, revenir en arrière, et même recolorier les personnages ou les décors. Le dessin animé continuera alors avec les nouvelles couleurs. C'est magnifiquement bien fait, et ces produits semblent annoncer la véritable naissance des logiciels éducatifs.

"Soap Opera", est le premier "simulateur de drague" du genre. Il



Entertainment Software 8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois Tél.: 16.1.48.57.65.52



s'agit en fait d'un véritable film, dans lequel vous essayez de faire connaissance avec une des trois charmantes créatures accoudées au comptoir d'un bar. Après avoir choisi votre "victime", vous avez le choix entre plusieurs phrases pour l'aborder. Le film se poursuit alors, et vous continuez à sélectionner minutieusement vos phrases. En fait, la plupart du temps, votre tentative va se solder par une gifle, une insulte, ou par l'intervention du videur. Premier film interactif qu'il m'ait été donné de voir, j'avoue avoir été complètement conquis (peut-être plus par le sujet que par le reste d'ailleurs). C'est amusant, beau, pas très intéressant soit, mais les conversations se font bien sûr de vive voix (et en anglais) et le résultat est très sympa.

"Action Adventure", ou comment faire soi-même un clip.

Engagé le temps d'un clip, vous devez absolument faire remonter l'Audimat d'une chaîne de TV. Sur une bande son bien précise (un titre du groupe YES), avec une qualité digne d'un CD audio, vous devez mixer des images, à partir de quatre vidéos, pour créer un clip. Les résultats sont absoluments époustouflants, souvent mal coordonnés et donc drôles, mais d'une qualité incroyable, et largement mieux que la plupart des clips nuls que l'on nous impose à la télé.

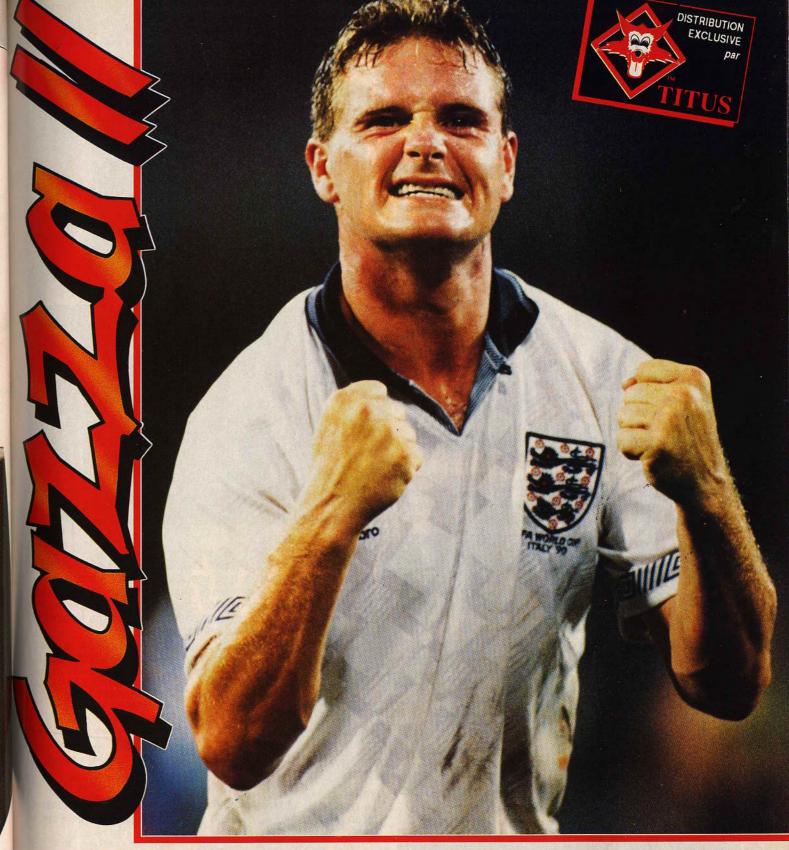
"Sherlock Holmes", tout le jeu est filmé avec des vrais acteurs et actrices, c'est une enquête policière où les témoins et les suspects vous répondront de leurs voix digitalisées.

LES CD-ROMS

Il faut bien voir que l'intérêt de tout les produits CDªRom, CDTV, CDI est d'être très facilement transportable d'une machine sur une autre. En effet, la partie code machine pour chacun des supports ne représente qu'une toute petite partie de l'ensemble supports ne représente qu'une toute petite partie de l'ensemble des produits. C'est pourquoi les compagnies adapteront leurs produits sur pratiquement toutes les machines utilisant la technologie des disques laser. Les CD-Roms sont désormais couramment employés pour Macintosh, PC (et FmTowns) pour proposer des logiciels interactifs de qualité. Des sociétés telles que Microsoft, Apple, Commodore, IBM, NEC, Lucasfilm, Sierra-On-Line, Cinemaware, Mediagenic, Tiger Media, Interplay...



Un des tous premiers du genre fut Cosmic Osmo, un "jeu" dans lequel vous déplaciez un petit extraterrestre à travers tout un monde imaginaire, avec des animations, des effets de zoom et de rotation d'angle de vue assez incroyables. Le tout était accompagné de dialogues et de musiques superbement digitalisés, exploitant les possibilités audio des CD. Le plus amusant était le fait que vous pouviez cliquer sur n'importe quel élément du décor, une petite animation répondant à votre geste. Manhole, jeu dans le même genre, est lui aussi proposé en CD pour Macintosh.



THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ...KICK OFF!!



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

CINEMAWARE

It Came From The Desert est en train d'être adapté sur CD pour TurboGrafx et CDTV. Cette fois-ci, de vrais acteurs ont été filmés dans des scènes correspondant au jeu, puis retranscrites sur le CD. Le même procédé est utilisé pour Wings. La qualité des graphismes obtenue ainsi est exceptionnelle, avec en plus des qualités sonores largement supérieures aux versions disquettes

Les auteurs de King Of Chicago par exemple, ont créé un nouveau système appelé Dramaton, qui permet de filmer des acteurs sous divers angles, de les digitaliser et de les incorporer à un jeu. Les personnages animés grâce à ce système possèdent donc réellement trois dimensions, et lorsqu'ils se retournent dans le jeu, vous les voyez sous divers angles, comme dans la réalité. Le premier produit de ce type à sortir est une enquête policière (le nom actuel semble être Detectron). Les auteurs ont engagé des scénaristes professionnels et ils ont élaboré tout un système rendant le jeu réaliste, interactif et facile à utiliser, grâce à des icônes.

SIERRA-ON-LINE

Mixed-Up Mother Goose, que nous vous avions déjà présenté, est en vente aux USA. King Quest 5 lui, n'est pas encore fini, mais la version CD pourrait être le premier jeu tenant sur deux CD (soit plus de 1000 Mégas de données!!!). Pas de panique, une version en disquettes sera également en vente, mais on ose à peine en imaginer le nombre!

INTERPLAY

Battlechess ne devrait plus trop tarder. La version CD ne fonctionnera qu'en VGA 256 couleurs, avec 2 Mégas de données pour chaque animation, ce qui promet quand on sait que c'est approximativement la taille du jeu en entier dans sa version en





disquettes. Une option permettra à chaque pièce de se présenter au cours d'une animation, avec une voix expliquant son nom, ses déplacements... De même des musiques superbes accompagneront le jeu et elles changeront suivant que vous jouez bien ou mal (cela ressemble alors à une marche funèbre). Une version CDTV (Commodore) devrait suivre.

Lord of The Ring, un jeu de rôle basé sur la fameuse oeuvre de J.R.R. Tolkien, "Le Seigneur des Anneaux", suscite lui aussi une version CD.



VIRGIN

La compagnie proposera Spirit Of Excalirur sur CDTV, ainsi qu'un jeu à caractère éducatif, basé sur l'exploration du Pole





BATISSEZ VOTRE AVENIR SUR DU SOLIDE

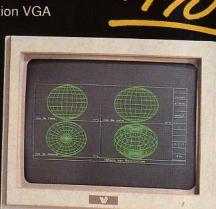
286 $_{\scriptscriptstyle CA}$

CARACTERISTIQUES :

Boitier universel dessiné en France - Carte mère 80286/12 Mhz. avec 1 Mo de RAM extensible - Lecteur de disquettes 5"1/4 1,2 Mo ou 3"1/2 1,44 Mo au choix - Sortie imprimante parallèle et port série - Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA

Clavier 102 touches - Manuel et DOS - Disque dur **20 Mo** (Option professionnelle : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : **990.00** FHT)

9 990 FTTC



CES ORDINATEURS SONT DISPONIBLES CHEZ AZ COMPUTER

AZ COMPUTER LAFAYETTE
24, rue Lamartine - 75009 PARIS
Tél.: 42 85 23 69
AZ COMPUTER SORBONNE
22, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél.: 40 51 04 08
AZ COMPUTER BASTILLE
35, Bd. Bourdon - 75004 PARIS
Tél.: 40 27 81 07
AZ COMPUTER BALARD
99, rue Balard - 75015 PARIS
Tél.: 45 54 29 52/24 33
AZ COMPUTER ST. LAZARE
58, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél.: 42 93 24 67

Tél.: 42 93 24 67

AZ COMPUTER MONTPARNASSE
69, rue de Vaugirard - 75006 PARIS
Tél.: 45 44 86 45

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30, rue Denis Papin
91240 ST MICHEL SUR ORGE
Tél.: 60 16 56 57

AZ COMPUTER I VON

44, avenue Berthelot - 69007 LYON
Tél: 78 72 21 10
AZ COMPUTER BORDEAUX
17, cours du Chapeau Rouge
33000 BORDEAUX
Tél: 56 51 00 25
AZ COMPUTER TOULOUSE



OFFRE VALABLE DU 1/10/90 au 31/12/90 DANS TOUS LES MAGASINS AZ COMPUTER







On sait que la compagnie prépare normalement de nombreux titres pour CDTV, dont Shadow of the Beast 2, mais ils n'ont pas encore reçu les kits de développement...

TIGER MEDIA

Airwave Adventure: The Curse Of The Cautious Condor est un logiciel d'enquête policière pour FM Towns, se déroulant dans un dirigeable dans les années 30, et semblant particulièrement impressionnant. Ce produit s'inspire largement des BD, avec un système de dessins apparaissant au fur et à mesure, suivant vos actions (il y en a plus de 700). Grosse différence, il n'y a pas de bulles pour les dialogues, mais de véritables voix d'une qualité volontairement diminuée, pour rappeler les sonorités des radios d'avant-guerre. Trois heures de dialogues et de musiques CD audio, mais une petite demi-heure pour mener l'enquête à son terme. Il y a 12 personnes à interroger, dans un logiciel que les auteurs présentent comme un véritable "Drame interactif".



CURIOSITÉS DU SALON

Un stand se différenciait largement des autres. Trois chaises longues étaient en effet occupées par des personnes portant ce qui ressemble au premier abord à des lunettes de soleil, et révélant à tous, leur splendide dentition, dans des sourires béats et extatiques. Ces curieuses lunettes sont en fait la toute dernière nouveauté d'une société américaine (Light & Sound Research, Inc.), un système qui, d'après les publicités, permet de se relaxer, de refaire le plein d'énergie, d'augmenter ses capacités d'apprentissage, de se motiver..., grâce à divers programmes proposés. La durée d'un programme varie de 15 à 75 minutes. Il suffit de mettre ces lunettes ainsi qu'un casque de walkman, et de fermer les yeux. Des diodes clignotent alors devant vos yeux, leur empreinte lumineuse agissant directement sur votre système nerveux et votre cerveau. En même temps, des sons ou des musiques possédant des fréquences et des rythmes particuliers sont émis, vous plongeant très rapidement dans un état de relaxation total, sans pour autant vous endormir. Encore un gadget me direz-vous? Pas vraiment, puisque d'un sceptiscisme à toute épreuve, je me suis confortablement installé (malgré le bruit environnant), et je me suis lancé pour un programme de quinze minutes. Entre le voyage en avion, le décalage horaire et un mal de crâne épouvantable, j'avoue que j'étais alors dans un état de fatigue avancé. Quoi qu'il en soit, à mon "retour" plus de migraine, et en effet une certaine impression de bien-être et de calme. Solution au stress ou gadget inutile, je préfère réserver mon opinion à plus tard, après avoir essayé tous les programmes, dans de bonnes conditions, et plusieurs fois. Cela ne devrait pas tarder, puisque le lancement aux USA est prévu pour la mi-novembre. Une affaire à suivre !



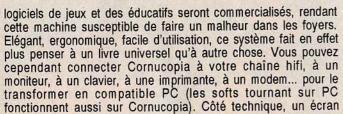
DVI Cornucopia

Présenté comme le livre de l'an 2000, cet appareil est construit autour d'un microprocesseur 386, cadencé au minimum à 20 MHz, et utilise la technologie électronique du DVI développée par Intel. Incorporé à cet appareil, entre autres choses, un CD-Rom qui permet de stocker par disque plus de 2 millions de pages textes, 4 heures de vidéo (avec dialogues, musiques...), 40000 images ou mieux, un mélange avec: 15000 pages de texte + 20000 images + 80 minutes de film vidéo + 6 heures de musiques et de commentaires (qualité CD audio). Les possibilités de cette machine sont impressionnantes, et jusqu'à cet été, les seules applications présentées étaient des encyclopédies, des "logiciels" de formation, ou des produits commerciaux et industriels. A partir de la fin de l'année 1991, de nombreux



HAVE







VGA en 16 teintes de gris avec une résolution de 640x480, pour le texte. Un petit écran couleur en 480x240, pour tout ce qui est film, photo, dessins... Une quinzaine d'icônes accessibles grâce à une espèce de joystick amélioré et deux haut-parleurs de très grande qualité rendent cet appareil réellement très convivial. Le prix, environ 4500\$ (soit 23000 francs), n'est pas encore définitif, et devrait sérieusement baisser d'ici sa commercialisation.

Les télévisions interactives

Quelques systèmes sont déjà distribués aux USA et au Canada. Les premiers commercialisés concernaient essentiellement l'armée, les écoles et universités, et les entreprises. Désormais, les systèmes de télévisions interactives sont en train d'envahir les fovers américains.

Présentons rapidement un de ces systèmes, qui est en cours d'installation en Angleterre, malgré le faible succès de la télévision câblée chez nos amis d'outre-Manche.

Videoway de chez Videotron

Cet appareil permet d'accéder au système de télévision interactive, pour les possesseurs de TV satellite ou câblée. Vous pouvez dans un premier temps utiliser de nombreux services "classiques". Le teleshopping pour acheter tout ce que vous voulez sur des catalogues informatiques, des bases de données pour obtenir des renseignements sur tous les sujets (encyclopédies, actualité, météo...), le courrier électronique pour communiquer avec d'autres personnes, les programmes TV pour connaître les horaires et même programmer votre magnétoscope, ou encore les renseignements généraux... En fait, vous retrouvez presque toutes les possibilités et services du Minitel, sauf que tout est filmé, présenté par une personne, ce qui rend tous ces services beaucoup plus intéressants. Précisons que les temps d'accès aux informations sont quasiment instantanés, contrairement au Minitel. Vous pouvez aussi télécharger des jeux pour vous détendre un peu (80 pour l'instant), certains vous opposant même à un humain (au Black Jack, au Poker...) en temps réel. De même, pour certaines émissions et feuilletons, vous pouvez faire des choix qui influenceront la fin du

programme en conséquence. Le type d'émission le plus classique est du type "jeu télévisé", où le téléspectateur peut répondre à des questions concernant divers sujets, et gagner des prix. Une autre possibilité, assez intéressanté sur certaines émissions de variétés et surtout des retransmissions de matchs de base-ball, de football..., est le choix que vous pouvez faire de la caméra qui retransmet l'événement. Le téléspectateur n'est plus obligé de supporter les fantaisies du cameraman, et il peut choisir parmi quatre caméras, suivant ses préférences. Le téléspectateur n'est plus uniquement passif, il peut intervenir dans une certaine mesure sur ce qu'il voit.

Commodore

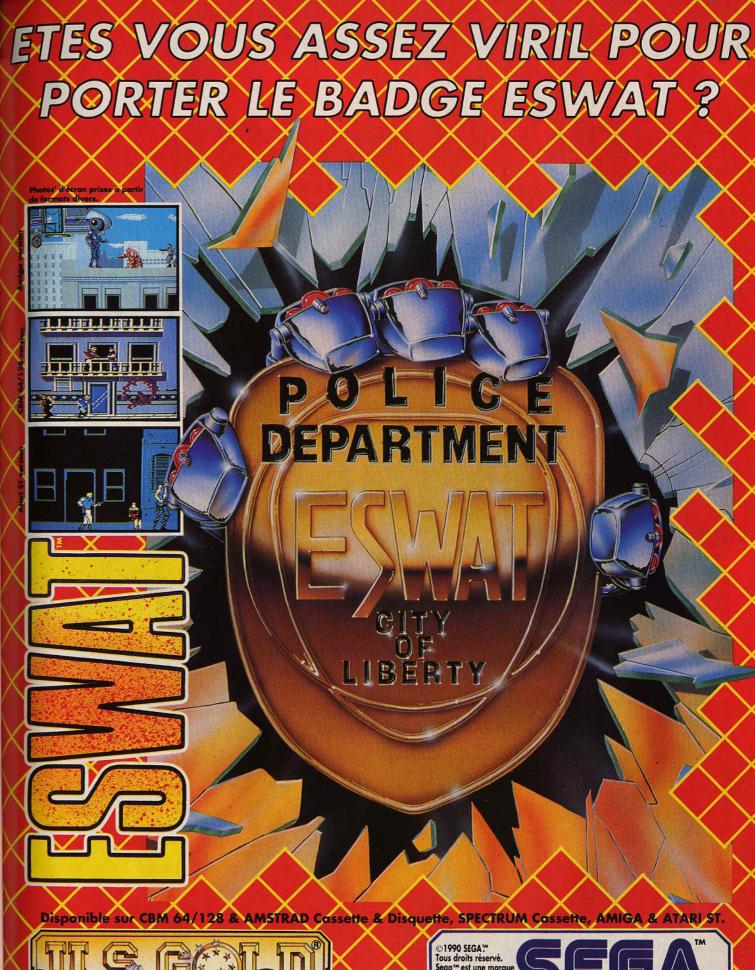
L'Amiga 3000 était lui aussi présenté, une machine professionnelle très puissante. Des haut-parleurs dédiés à l'Amiga, ainsi qu'un nouvel écran couleur Multiscan de 14 pouces (Amiga, MDA, Hercules...VGA, Super VGA) étaient eux aussi

Autre nouveauté, le système multimédia, AmigaVision. Ce logiciel assez exceptionnel permet aux possesseurs d'un Amiga (avec au moins 1 Méga et si possible un disque dur), d'utiliser au mieux les capacités audio et vidéo de leur ordinateur. Vous pouvez facilement créer vos propres show et enchaînement d'images, pour vanter un produit, créer un "logiciel" éducatif...

DEMAIN, C'EST POUR QUAND?

Il faut savoir que toutes les dates annoncées pour l'instant correspondent au marché américain, de même pour les prix. L'Europe, et plus spécialement la France, devront sûrement attendre quelques mois supplémentaires, pour bénéficier de cette révolution technologique. De même, le problème de la traduction des produits en français n'est pas encore réglé. Il est certain que, pour ce qui est des logiciels éducatifs ou de formation, cela ne posera pas de gros problèmes, mais pour les jeux la question

Techniquement, toutes ces nouveautés sont merveilleuses, avec de véritables films ou dessins animés interactifs, le tout avec de vraies voix et des musiques de la qualité des CD actuels. Mais attention, ne jetez pas encore vos micros à la poubelle, car s'ils semblent menacés à long terme, ils ont encore de belles années devant eux.

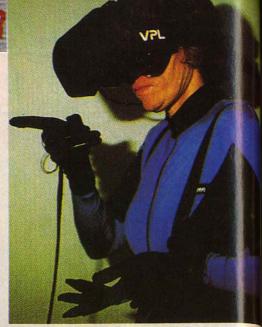






S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

MONDES VIRTUELS ET CYBERSPACE



Une partie de l'Intertainement 90 était consacrée aux applications dans le domaine des loisirs informatiques ou non du Cyberspace et des mondes virtuels. Un sujet dément qui laisse présager un futur fabuleux pour les jeux!

Les mondes virtuels sont des mondes imaginaires certes, mais grâce aux progrès technologiques il est désormais possible de leur donner une réelle consistance. Vous ne vous contentez plus de voir un héros déambulant dans les couloirs d'un mystérieux château et de le diriger, vous êtes vous-même dans ce mystérieux endroit.

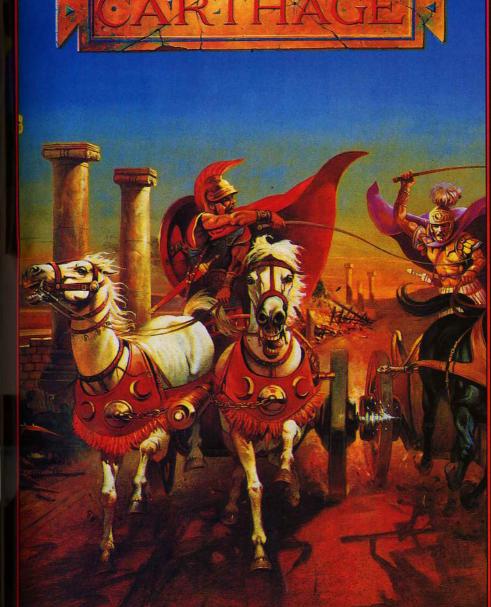
Déjà, avec le Power Glove et le casque optique pour la console Nintendo, un nouveau pas avait été franchi dans le domaine de l'interaction du joueur sur le logiciel. Il ne s'agissait en fait que des modèles simplifiés de deux systèmes complémentaires existant déjà: le "Data Glove" et le "Eye Phone" mis au point par VPL Research, une société californienne.

"Eye Phone" est un casque ultrasophistiqué, ressemblant à des lunettes futuristes, avec deux écrans couleur à cristaux liquides (un pour chaque oeil), avec des "lentilles grand angle", qui permettent d'occuper la totalité du champ de vision du joueur avec des images et des animations. Il faut ajouter à ceci un système électronique détectant les mouvements de la tête, un ordinateur ajustant alors automatiquement ce que vous "voyez". Ainsi par exemple, en levant la tête, vous verrez dans votre champ de vision le plafond, un oiseau qui passe dans le ciel. Un microphone et deux écouteurs permettent d'assurer l'échange de communication auditive entre le joueur et l'ordinateur. Il suffira de





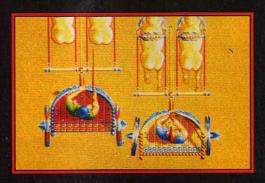
donner des ordres simples par l'intermédiaire du micro. Les bruits et les musiques arriveront directement aux écouteurs en stéréo. Mais ce n'est pas tout, des senseurs détectent en permanence les contractions musculaires du visage, permettant de faire réagir un programme en fonction des réactions émotionnelles du joueur! "Data Glove" est un système comparable au Power Glove, à la puissance dix. Le gant incorpore des fibres optiques qui permettent de détecter les mouvements des doigts et de la main, pour que le programme puisse les interpréter et envoyer les données appropriées à l'Éyephone. Le plus incroyable vient de l'intérieur du gant, recouvert de stimulateurs tactiles, qui font que lorsque vous prenez un objet dans un monde virtuel, vous le percevez physiquement. Vous allez réellement tendre votre main pour prendre un objet et resserrer vos doigts autour de ce que vous voyez comme un objet, alors qu'un observateur vous voit dans un accoutrement étrange, faire des gestes dans le vide qui n'ont pour lui aucun sens. Vous êtes dans un monde qui n'existe que pour vous, mais suffisamment crédible et palpable pour que vos sens et votre esprit soient abusés. Voici ce que sont les mondes virtuels... Ils constitueront sans aucun doute les jeux de demain, mais nous en sommes encore bien loin!











CARTHAGE

Un Jeu d'Action et de Stratégie

En tant que héros Carthaginois, vous devez non seulement repousser l'invasion Romaine en développant des stratégies appropriées mais aussi assurer la logistique de vos armées en parcourant le pays avec votre char.

Etudiez les cartes détaillées de l'Afrique du Nord et zoomez sur vos troupes pour mettre en place vos stratégies. Décidez lesquelles de vos armées ont besoin d'argent et attrapez les rênes de votre char pour une folle course en 3D. Attention, car les garnisons Romaines tenteront tout pour vous barrer le passage.

Revivez l'épopée des Guerres Puniques à travers ce fantastique jeu de stratégie qui intégre d'uniques séquences d'arcade-action!

Photos d'écran de la version Amiga

LE VOIR POUR LE CROIRE

PSYGNOSIS BP 114 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS TEL: (16) 92 94 36 00







• CGA - EGA - VGA - CARTE AD LIB •

BATTLETECH CENTER

Ce centre est une première application des mondes virtuels dans le domaine du jeu. Nous étions donc obligés de vous le présenter, histoire de vous faire baver un peu...

Le 1er août 1990, à Chicago aux USA, s'est ouvert le premier centre BATTLETECH, un parc d'attraction révolutionnaire, permettant à certains visiteurs de participer à une aventure interactive les plongeant dans un monde virtuel futuriste.

Dès l'entrée dans le centre, vous êtes plongé dans l'ambiance, avec des décors relevant des classiques de la science-fiction (Starwars, Galactica...). Un peu partout, des écrans qui retransmettent les dernières nouvelles du monde, inspirés par le jeu de rôle et les dessins animés Battletech, ainsi que des scènes présentant ce monde hyperévolué. Le centre de Commande (autrement dit la réception), ainsi que les boutiques et le bar, sont complètement intégrés aux décors futuristes. Vous pouvez y achetez des tickets pour partir en simulation, livres, bandes dessinées, vidéos..., et même siroter un verre en regardant sur un écran les performances des joueurs actuels. Sur le pont d'observation, des films présentent aux futurs joueurs le monde dans lequel ils vont jouer, la situation politique, économique et militaire... Enfin, sur le pont d'embarquement, les huit joueurs se voient expliquer leur mission, choisie suivant votre niveau, parmi plusieurs centaines. Ils peuvent se renseigner sur le terrain, sur les véhicules (des Mechwarriors essentiellement) amis et ennemis, sur les conditions météos..., après quoi ils choisissent leur type de robot. Les huit joueurs sont alors séparés en deux équipes, et ils ont dix minutes pour élaborer des tactiques de combat. Après quoi, commence la véritable





EAL YOU CAN QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL..!!

SOREAL, YOU CAN SMELL THE SMOKE

ET MANUEL EN FRANCAIS

"ROMEO 25- ICI MIKE 77- COMPTE-RENDU DES OPÉRATIONS - 5 TANKS T72- AVANÇONS EN DIRECTION DE L'EST- FIN DE LA COMMUNICATION."

Le Capitaine Sean Bannon tourna son regard vers la droite. L'ennemi ne pouvait être que dans cette direction, sur la colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Yankee allait enfin savoir si le jeu en valait vraiment la chandelle...

Team Yankee a été concu pour tester vos capacités stratégiques de dirigeant. Vous contrôlez 4 bataillons de chars que vous pouvez visualiser

simultanément à l'écran.



Vous disposez d'une carte d'étatmajor reproduisant le champ de bataille, d'une visualisation en 3D, et d'un écran d'état reproduisant la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles d'ordre stratégique vous sont divulguées pendant le jeu.



SMOKE: Grenade lumigène qui permet de troubler la vue de HEAT: Cartouche très explosive,

Le rôle principal des SABOT: Obus anti-char en lungstène cartes d'état-major est de modifier le mouve

des bataillons. Le plan peut être visualisé dans son ensemble. Vous pouvez aussi zoomer sur une partie du champ de icônes prévues à cet effe

Boussole, cinq icônes illustrent les différents

types d'armes





troupes. Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis

> breux pièges. Restez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protegez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.
>
> 5 scenarios

de guerre géniaux inspirés du roman à grand succès.



par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos peuvent vous tendre de nom-

Team Yankee

est une simula tion hyper-réal-iste de char. Dif-

férents scenarios

de guerre vous sont

Icône de déplacement Les quatre flèches sous

vous permettent de

l'évolution de votre

proposés. Contrôlez

l'action de 4 unités de

chars à l'aide d'une vue

Aile droite.

direction correpondant à les en ligne de front la flèche. Icône «Arrêt complet».

sur une diagor gauche à droite

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99



troubler la vue de Icône de rotation

aggrandie dix fois.

réflectrice si le curseur de tir est placé

Permet d'augmenter la distanc séparant les véhicules de

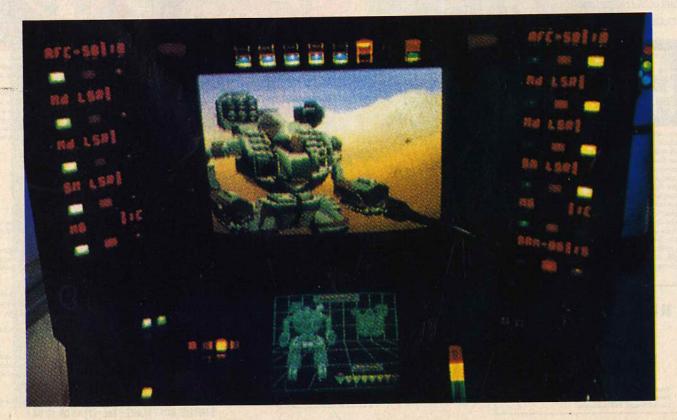
Réduit l'espace entre les

ormation en V. Aile gauche. Place vos véhicules sur une gauche à droite (relativement



simulation. Chaque joueur pénètre dans son "cockpit", s'installe sur son siège et ferme la porte. Il est alors complètement isolé du monde, mis à part un micro qui lui permet de communiquer avec les trois autres membres de son équipe. En face de lui un écran couleur 65 cm qui lui retransmet une vue en 64000 couleurs (parmi 16 millions), avec une résolution de 320 sur 200, du monde extérieur. En dessous de cet écran principal, vous trouvez un "petit" radar (320 sur 200 en 16 couleurs, choisies parmi 4096), qui vous indique la position de vos ennemis, les dégâts que vous avez subi, les problèmes de surchauffe, plus diverses informations en temps réel. Quatre haut-parleurs entourent le joueur, ce qui autorise une restitution de tous les

sons dans le cockpit, avec un effet Surround absolument remarquable, sans oublier une excellente qualité. Pour diriger votre Mechwarrior vous avez deux pédales pour conduire votre machine, une manette à gauche pour avancer et reculer, une à droite pour tout ce qui est gestion des armes (sélection, tir...), s'orientant dans huit directions, avec trois boutons. En plus, de nombreux boutons (60 différents, entièrement reconfigurables par le joueur) et voyants (plus de 128), de part et d'autres des deux écrans, donnent aux habitués la possibilité d'affiner leur maîtrise du robot. Après quelques minutes qui laissent aux joueurs le temps de comprendre le maniement du Mechwarrior, commence la véritable simulation en temps réel, avec des ennemis qui vous





DOSSIES

surprennent par derrière, des messages de détresse de vos coéquipiers, des missiles qui dans quatre secondes vont vous pulveriser si vous ne réagissez pas, une maison qui explose à dix mètre de vous... Bref, c'est l'enfer, mais surtout c'est hyperréaliste et prenant (mais pour une durée de 10 minutes seulement) comme jamais aucun jeu ne l'a été. Imaginez que chacun des cockpits renferme un superordinateur avec 19000 images en mémoire, 34.5 Mégas de Ram (extensibles jusqu'à 130), des processeurs et coprocesseurs pour tout ce qui est animation, rotation, distorsion des images, 26 cartes mères PC... Toutes ces prouesses technologiques autorisent une restitution hyperréaliste et hyperinteractive du monde futuriste Battletech, les joueurs se prenant complètement à ce qui "reste" en fait un jeu vidéo. Les participants ont entre 17 et 35 ans en moyenne, et inutile de vous dire que le succès remporté par ce centre est assez phénoménal. Premier centre d'attraction interactif de ce genre, il ne fait aucun doute qu'il n'est que le premier d'une longue liste. D'autant plus que la conception même de ce centre permet de changer assez facilement les données et donc le type de jeu, les constructeurs ayant prévu une rapide évolution dans ce type de centres. Espérons que l'Europe ne sera pas oubliée, car faire le voyage jusqu'aux USA pour participer à ce genre d'expérience reste une solution un peu trop élitiste.













Vous présente toute sa gamme de consoles et jeux chez ses différents adhérents loisirs

ESPACE MICRO 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris 42.85.25.20

RUN INFORMATIQUE

60, rue Gérard, 75013 Paris

Tél. 45.81.51.44 Tél. 42.86.03.44 251, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. 43.21.54.45

260, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. 43.43.00.64

50, rue de Richelieu, 75001 Paris.

VIDEO SHOP:

de la console de jeux

Magasins ouverts du lundi au samedi de 9 h à 19 h uverture exceptionnelle les dimanches 16 et 23 décembre

20 modèles de consoles 1000 cartouches en stock permanent!

REMISE 10 % Adhérents Club

290 DEAD EAGLE 290 GLOBAL DEFENSE ROCKY 290 VIGILANTE ALTERED BEAST 690 F Console WORLD GAMES DOUBLE DRAGON 320 GOLDEN AXE 320 **OPERATION WOLF** 320 SLAP SHOT BATTLE OUT RUN 320 Master System 990 F WORLD SOCCER SCRAMBLE SPIRIT 285 DYNAMITE DUX 320 GOLVELIUS 320 PSYCHO FOX 320 290 BASKETBALL Super System 290 F PHANTASY STAR WORLD GRAND PRIX 99 ENDURO RACER GREAT GOLF NIGHTMARE GREAT BASKETBALL 285 BC GRAND PRIX 320 SECRET COMMAND WONDERBOY BLACK BELT **FANTASY ZONE** ACTION FIGHTER WONDERBOY 2 290 GREAT VOLLEY BALL 285 RASTAN SUPER TENNIS AFTER BURNER 320 CALIFORNIA GAMES 290 **FANTASY ZONE 2 WONDERBOY 3** 320 FANTASY ZONE 3 265 KUNG FU KID 265 TENNIS ACE 265 CHASE HQ 320 ALEX KIDD THUNDERBLADE Y'S 395 LORD OF THE SWORD320 R TYPE 290 320 325 CHOPLIFTER GALAXY FORCE ALEX KIDD 2 290 MIRACLE WARRIOR 395 RESCUE & MISSION 99 TEDDY BOY 320 ZILLION 2 285 CLOUD MASTER 290 GHOSTBUSTERS 285 ALEX KIDD 3



NO EXIT **TENNIS CUP OPERATION THUNDERBOLT** BATMAN DOUBLE DRAGON ARBARIAN II 299

AMSTRAD GX 4000

990 F

NEO-GEO SNK CONSOLE MAGICIAN LORD 1790 F NINJA COMBAT 1990 F BASEBALL STARS 1790 F TOP PLAYER GOLF NAN 1975

Garantie totale

2 ans

GHOST'N GOBLINS 320 RUSH'N ATTACK SIMON'S QUEST 390 GRADIUS AI PHA MISSION SOLOMON'S KEY IKARI WARRIOR AIR WOLF ICE HOCKEY SECTIONZ 290 340 COBRA TRIANGLE SOCCER 290 LINK ZELDA Z CASTLE VANIA 340 SUPER MARIO 2 390 LIFE FORCE DRAGON BALL 390 LEGEND OF ZELDA TRACK & FIELD 2 DONKEY KONG CLASSIC 290 MAGAMAN TIGER HELI RIGHTING GOLF WIZARTS & WARRIORS 340 RYGAR 340 320 GALAGA ROBOT WARRIOR

MEGADRIVE

Console + 2 jeux 1690 F BASKETBALL Megadrive + moniteur 2290 F AFTER BURNER 2 AIR DIVER ALTERED BEAST 345 ALEX KID

390 KLAX

329

329

390

220

160

220

160

220

220

RATMAN COLUMNS CURSE DARWIN 4081 DIBOY ES-WAT 290 FINAL BLOW BOXING

345 SOKOBAN 345 SPACE HARRIER II 345 SUPER HANG ON MOTO GHOULS AND GHOSTS **GOLDEN AXE** 345 SUPER MASTER GOLF 345 SUPER MONACO GP 345 HFR70G 2 390 SUPER SHINORI HURRICANE 1943 KEN LAST BATTLE 350 TATSWIN 345 LEYNOS THUNDERFORCE II MOONWALKER TURBO OUT RUN 345 NEW ZEALAND STORY 345 WHIP RUSH 345 WORLD CUP SOCCER 345 345 PHELIOS 345 ZOOM 345 RAMBO II

390 SPACE INVADER

TIGER ROAD

VIGIL ANTE

W-RING

290 XEVIOUS

390

329

329

290

390

329

390

SPLATTER HOUSE

SUPERSTAR SOLDIER

SUPER VOLLEYBALL

WORLD BEACH VOLLEY

WORLD COURT TENNIS

329

390 329

329

390 290 340

329

ENGINE

CORE GRAPH X + 2 jeux CD ROM CORE GRAPH X + DC ROM SUPER GRAPH X + 1 leu 1990 BATMAN

GAMEBOY

590 F

160

220

CONSOLE

ALLEYWAY

BATMAN

BOXING

CHESS

BLUE BLINK CHASE HQ DEVIL CRUSH DIE HARD DOWNLOAD DRAGON SPIRIT 329 F1 CIRCUS

DOUBLE DRAGON

MICKEY MOUSE

MOTOR CROSS

NAVY BLUE

SOCCER BOY

PINBALL

POPEYE

Je préfère paver au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de rembt.)

HYPER LOAD RUNNER

220

220

220

220 220

220

220

HEAVY UNIT HELL EXPLORER HONEY IN THE SKY II IMAGE FIGHT 329 KING OF SWORD II SOLAR STRIKER 220

SPACE INVADERS

TENNIS

TETRIS

VOLLEYBALL

WORLD BOWLING

SUPER MARIOLAND

F1 TRIPLE BATTLE

GALAGA 88

GUNHED

GONOLA SPEED

FORMATION FOOTBALL

NINJA SPIRIT 329 NINJA WARRIOR 329 OPERATION WOLF 329 P 47 329 PC KID 160

MRHELI

LEGENDARY AXE

NAXAT OPEN GOLF

NEW ZEALAND STORY

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX* * Pour tout achat minimum de 2000 F

329 PUZNIC

390

390

329

390

390

POWER DRIFT

RASTAN SAGA 2

ROAD RUNNER

SHOW MOMOTARO

SHINOBI

SIDE ARMS

SPACE HARRIER

POWER LEAGUE BASEBALL

RADIO LEPUS SPECIAL

DISQUETTES 3"1/2 DF DD par 10 : 3,90 F l'unité par 100 : 3,50 l'unité

LYNX

CONSOLE 1390 F GAUNTLET CALIFORNIA GAMES 290 290 290 290 GATES OF ZENDOCON BLUE LIGHTING **ELECTRO COP** CHIPS CHALLENGE

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

CONSOLE PRIX NOM. TITRES ADRESSE CODE POSTAL VILLE + 15 F Participation aux frais de port et d'emballag · TOTAL à payer Date d'expiration/... N° Carte Bleue èglement : je joins 🗌 chèque bancaire 🗆 CCP 🔲 Mandat-lettre 🔲 CB

ALLIANCE VPC

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser uniquement à :

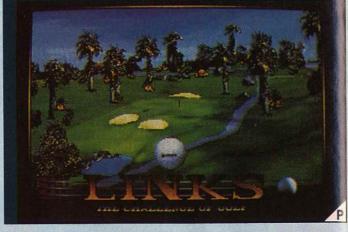
BP 105 75749 PARIS CEDEX 15

ACCESS

La compagnie américaine, dont les produits sont actuellement distribués par US Gold en Europe, sortira très prochainement une simulation de golf très poussée, encore meilleure que Leader Board, mais utilisant surtout les possibilités VGA des compatibles PC. Nommée Links, cette simulation possède des graphismes déments et d'un réalisme étonnant qui, alliés au système sonore Realsound, devraient faire de ce jeu LA référence en matière de golf. Admirez les photos!

golf. Admirez les photos!
Enfin, Countdown est un jeu dans la lignée de Mean Street,
mais s'annonçant être un jeu d'aventure encore meilleur. Il devrait
sortir l'année prochaine sur PC.







ACTIVISION

Deuteros, la suite de Millenium 2.2, dont nous vous parlions dans notre précédent numéro, sortira finalement sur Amiga, PC et ST en janvier.



ACCOLADE

Le mois prochain, nous devrions enfin être en mesure de tester Elvira: Mistress Of The Dark. Depuis le temps que nous annonçons le jeu, il serait temps qu'il sorte pour de bon! Il semble que décembre soit la bonne date, sur Amiga, PC et ST. Sans quoi Stratego devrait également arriver sur Amiga et PC, plus des adaptations Amiga d'Ishido, Jack Nicklaus..., Gunboat et Star Control.

En janvier, viendront les adaptations Amiga de Search For The King et Altered Destiny, et les premiers scénarios pour Test Drive 3.



AVATAR CONSULTING

Cette compagnie américaine, totalement inconnue, commercialisera bientôt un jeu nommé Heart Of The Dragon, jeu d'arcade/aventure prévu uniquement pour Amiga ayant la caractéristique d'utiliser souvent 4096 couleurs! Voilà qui devrait combler les amateurs de jeux d'arcade, si le jeu en lui-même est réussi, et un jour distribué en Europe.



COMMODORE AMIGA, COMMODORE CDTV, ATARI ST AND PC COMPATIBLES

DYNAMIX

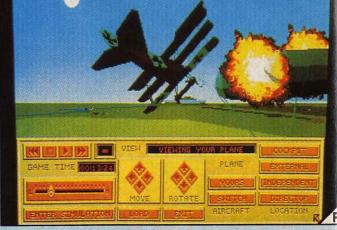
L'éditeur américain, dont les jeux sont commercialisés par Sierra-On-Line proposera sous peu **Red Barron**, une nouvelle simulation de combats de coucous durant la Première Guerre



mondiale. Des graphismes VGA splendides, de l'action non-stop, voilà qui promet vraiment de longues heures d'amusement sur PC rapidement, puis sur Amiga en 91.







SYSTEM 3

Ninja Remix est présenté en rubrique previews, mais Last Ninja 3, qui sortira en décembre sur Amiga et ST devrait également faire parler de lui. Jouabilité parfaite, graphismes d'enfer et intérêt diabolique. Voilà ce qu'on nous promet!





DINAMIC

African Trail Simulator sera disponible d'ici la fin du mois sur PC. Il s'agit d'un simulateur de courses en motos dans le genre de Paris/Dakar.



DOMARK

S.T.U.N. Runner, présenté le mois dernier en previews, sera testé dans notre prochain numéro, et sortira courant décembre sur Amiga, PC et ST.

Hard Drivin'2 devrait subir le même sort, mais est quant à lui

présenté ce mois-ci en rubrique previews.

NAM est une simulation historique retraçant la guerre du Viêt-nam, oeuvre de l'auteur d'Imperium, et sortira début 91.

Il en est de même pour Mig-29 Fulcrum, dont la sortie a été repoussée au début de l'année. Présenté le mois dernier en rubrique previews, ce simulateur de vol s'annonce assez

sympathique.

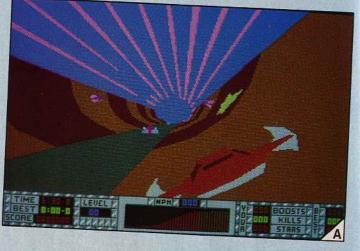
Enfin, en avril, nous aurons droit à 3D Construction Kit, un programme qui permettra de réaliser des jeux d'aventure, d'arcade ou des simulations utilisant le système Freescape, encore plus rapide pour l'occasion. L'interface semble si incroyable et performante que ce soft sera sûrement utilisé pour faire de la 3D également.

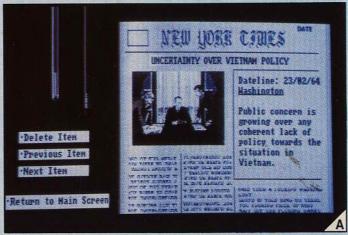
Tous ces softs sont prévus pour Amiga, PC et ST





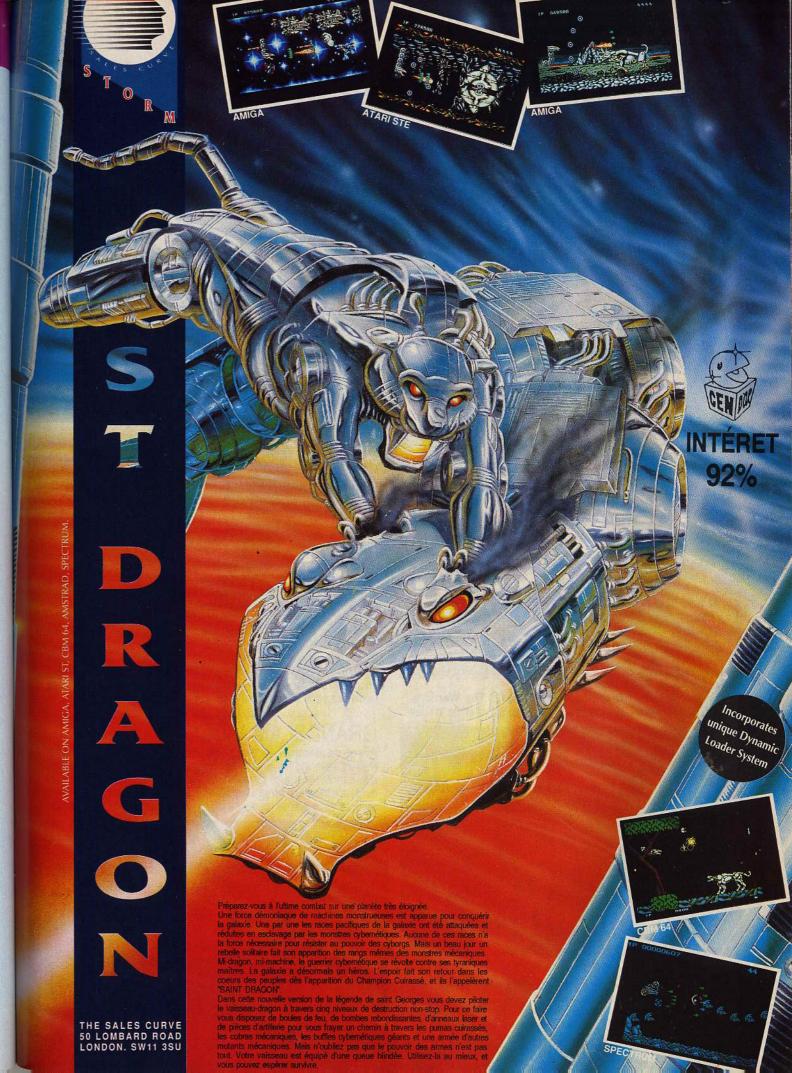












ELECTRONIC ARTS

Hard Nova est un nouveau jeu pour PC qui devrait sortir courant décembre. C'est un jeu d'aventures spatiales, dans lequel vous jouez le rôle d'un mercenaire qui devra constituer une équipe, et accepter toutes les missions proposées afin de gagner de l'argent. Mi-jeu de rôle, mi-simulation, Hard Nova s'annonce assez grandiose!







ELECTRONIC ZOO

Nous avons découvert pas mal de projets intéressants chez cette compagnie, et devrions être en mesure de vous les présenter d'ici quelques semaines.

En décembre, sortira **Eco Phantoms** sur Amiga, PC et ST, que certains reconnaîtront peut-être comme étant l'ancien Terrarium annoncé pendant bien longtemps chez Mirrorsoft. Le scénario du jeu a changé, mais il s'agit toujours d'exploration et d'action.

jeu a changé, mais il s'agit toujours d'exploration et d'action. Fin décembre, **Orcas** arrivera sur Amiga seulement. Il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling horizontal.

Pour janvier, sur Amiga, PC et ST devrait sortir **Tracksuit**Manager League, un nouveau programme dans lequel vous gérez une équipe de football.

En janvier également, devrait sortir Prophecy 2: The Warrior's Wrath. Toujours pour Amiga et ST, le second volet de ce jeu



s'annonce dans le même genre, avec de nouveaux ennemis et une réalisation un peu meilleure.

Epidemic est un jeu très original, puisqu'il s'agit d'un wargame se déroulant dans un corps humain, et mettant en opposition les

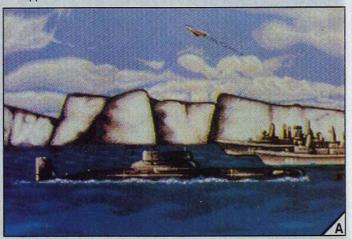
virus et les vaccins. Le jeu s'annonce assez sympa, pour Amiga et ST.

C'est Electronic Zoo qui possède la licence du jeu de rôle Warhammer, et c'est en février que devrait sortir sur Amiga, PC et ST, Warhammer Part 1: The Inheritance. Il s'agira d'un jeu de rôle visiblement assez dément, dans lequel vous pourrez même séparer votre groupe en plusieurs, et continuez à diriger votre partie pendant que l'ordinateur s'occupera des autres! Bref, ça a l'air assez géant!

Magic Garden est un jeu prévu pour Amiga, PC et ST et se voulant d'un genre nouveau. Le projet est pour le moment assez secret, mais on sait simplement qu'il s'agit de s'occuper d'un jardin magique dans lequel il se passe bien des choses!

GRANDSLAM VIDEO

Avant de déposer le bilan, les responsables de Grandslam avaient revendu les droits des films qu'ils avaient achetés à une compagnie nommée Grandslam Video, et qui leur appartenait évidemment. Du coup, les derniers survivants de Grandslam réapparaissent sous ce label, et on devrait ainsi voir un nouveau



LE TEMPLE DES COMPILS



ST/A RICK SAV/ NAV IKAR COM

OTBALL MANAGER 2

ST/AMIGA RICK DANGEROUS SAVAGE NAVY MOVES IKARI WARRIORS COMMANDO



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



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



ET PLUS DE

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



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



TRIVIAL PURSUIT
WALLSTREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS
CPC
CHUCK YEAGER
STRICKE FORCE HARRIER
ACE
ACE



20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

08 CHARLEVILLE: INFORMATHEQUE 8 rue du Petit Bois

13 AUBAGNE: AUCHAN Route de Gemenos

13 MARSEILLE: VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Férréol

27 EVREUX: PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Caer Normanville

31 PORTET SUR GARONNE: CARREFOUR Bld de l'Europe

33 BORDEAUX: VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta

33 MERIGNAC: BOULANGER Route de l'aéroport

45 SARAN: HYPERMEDIA Zone Franck Lieu Dit les 100 Arpents

56 LORIENT: LA BOUQUINERIE 17 rue du Port

59 HAUBOURDIN: BOULANGER ENGLOS C.C. Englos les Géants

62 ST OMER: MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuenesse

65 IBOS: LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau

67 VENDENHEIM: HYPERMEDIA Route de Strasbourg

69 ST PRIEST: AUCHAN ZAC du Champ du Port

73 CHAMBERY: BOULANGER C.C. Chaumond 1097 av. des Landiers

74 ANNECY: AUCHAN La Balme de Sallingy Z.I. de Mandalla 3

75 PARIS 8e: VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées

77 TORCY: CONTINENT Route de Croissy

77 DAMMARIE LES LYS: HYPERMEDIA C.C. Villiers

77 DAMMARIE 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

83 LA GARDE: LA BOUTIQUE S.I.A. C.C. Grand Var Est

83 TOULON LA VALETTE: PHONOLA C.C. du Grand Var

92 PUTEAUX: AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps -

93 BONDY: CONFORAMA RN3 53 av. Galliéni

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 Thiais Belle Epine

95 ERMONT: CORA Av. G. Pompidou

95 ST BRICE SOUS FORET: CONTINENT Avenue Robert Schumann

Sullivan Bluth présente

jeu basé sur **Hunt For The Red October**, pour Amiga, PC et ST. Comme Grandslam possédait également les droits de **Die Hard 2**, on peut espérer une adaptation micro pour le début de l'année prochaine...



SPECTRUM HOLOBYTE

Falcon 3 arrive, sur PC dans un premier temps, mais on devrait avoir des versions Amiga et ST un peu plus tard. Plus beau, plus rapide, plus réaliste, se déroulant dans des contrées réelles, représentées d'après des plans d'état-major, Falcon 3 vous permettra de diriger d'un avion à une escadrille complète. De quoi rêver, non? En plus de cela, Falcon 3 fait partie de la série Electronic Battlefield, ce qui veut dire qu'il sera interfaçable avec d'autres jeux de la série, pour jouer à plusieurs aux commandes de différents appareils (tanks, hélicoptères, bombardier, etc.) et s'entraider! Falcon 3 doit sortir en décembre sur PC.



CORE

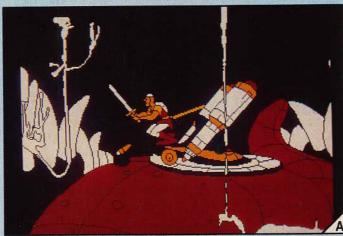
Nous vous présentons Car-Vup, le prochain programme de la compagnie anglaise, en rubrique previews. Corporation Mission Disk est une disquette comportant 16 niveaux supplémentaires de Corporation, et sera disponible en décembre sur Amiga et ST.

READYSOFT

Dragon's Lair 2: Time Warp, arrive ce mois-ci sur Amiga, PC et ST, et s'annonce dans la lignée des précédents, soit particulièrement bien fait! Le jeu compte près de 50 scènes, et tient sur 6 disquettes. Reste à espérer que la jouabilité sera meilleure, mais on peut en douter!









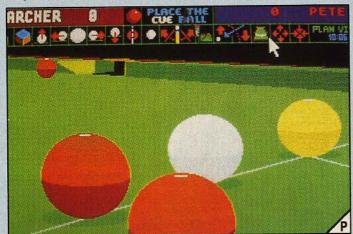


DISTRIBUÉ DANS LES FNAC

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

VIRGIN

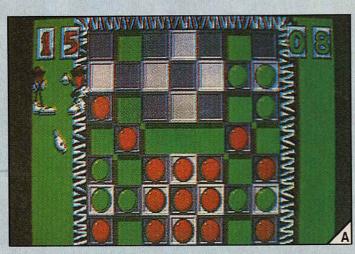
Cette compagnie semble continuer à penser que la France est un pays peuplé de débiles, et continue à ne pas nous envoyer d'informations, de previews, etc. Fort heureusement, nos contacts américains nous permettent de vous présenter en previews le magnifique Spirit Of Excalibur, et de vous proposer ici des



photos de **Spot**, jeu de stratégie dans le genre de l'Othello, mais surtout d'un **Snooker** n'ayant pas encore de nom, mais s'annonçant grandiose, ne serait-ce que par la rapidité de ses animations 3D et les nombreuses vues possibles du jeu. Les dates de sorties en Europe? Téléphonez vous-même à Virgin à Londres, nous on a tout essayé, mais on n'a rien obtenu.

Sans quoi, Judge Dredd devrait être testé dans notre prochain

numéro!



THALION

L'équipe allemande a bien des projets pour 91. Enchanted Land est un jeu de plateau au scrolling multidirectionnel parfait sur ST, et tout aussi bon sur Amiga. Techniquement dément, le jeu à l'air également sympa à jouer.

A Prehistoric Tale est déjà moins impressionnant. Ce jeu de plateau n'est en effet ni très beau ni très prenant, à première vue en tout cas, sur Amiga et ST.

Un peu plus tard, viendront Tower FRA, une simulation dans laquelle vous jouez le rôle d'un contrôleur de l'air. Ce jeu n'est prévu que pour Amiga.

No Second Prize, annoncé depuis plus d'un an, est dans sa phase finale, et devrait voir le jour bientôt. Le jeu, prévu pour Amiga, PC et ST pour le début d'année, est une simulation de courses en motos futuriste, et devrait surtout comporter la 3D la plus rapide à ce jour...

Un autre jeu en 3D, Trex Warrior, est prévu pour Amiga et ST, c'est une simulation sportive futuriste où vous devez détruire les véhicules ennemis.

Amberstar sera la suite de Dragonflight, mais devrait être bien meilleure au niveau interface et réalisation.

Enfin, quatre autres jeux sur lesquels nous n'avons pas ou peu de détails seront également de la fête, et se nomment Calchadorom, Ghost Battle, Apidya (c'est un shoot'em'up) et Australian Pioneers.

MICROPROSE

Le mois prochain, nous devrions avoir en test **Lightspeed** et **Knights Of The Sky**, présentés tous les deux en rubrique previews dans notre précédent numéro. Nous aurons également Covert Action, un jeu d'espionnage comportant 4 jeux différents et des missions assez variées. Ces trois jeux ne seront disponibles que sur PC dans un premier temps, Knights Of The Sky devant arriver courant 91 sur Amiga et ST.



KRYSALIS

La compagnie anglaise prépare l'adaptation pour Amiga, PC et ST du feuilleton Hill Street Blues. Le jeu devrait sortir en février.

OCEAN

Mauvaise nouvelle pour tous ceux qui attendaient avec impatience **Epic**. La sortie de ce soft est repoussée jusqu'au mois de mars minimum. L'attente va être encore plus dure! Robocop 2 sera testé dans notre prochain numéro, ainsi que Sim Earth, la suite de Sim City présentée en exclusivité dans notre numéro précédent, qui sera on l'espère terminée sur PC.





Transformez les Faiblards en tueurs dans le gymnase.



Seulement deux divisions et 15 équipes vous séparent du championat.

Distribué par





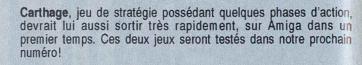


Célébrez ce moment de gloire.

PSYGNOSIS

Obitus, que nous vous avions présenté il y a plusieurs mois sous le nom Tempus arrive en décembre sur Amiga, et début janvier sur ST. C'est un jeu dans le genre de Dungeon Master, mais avec une réalisation à la Psygnosis, et des phases d'arcade de temps en temps. Très impressionnant, Obitus devrait permettre aux joueurs débutants et à ceux que le jeu de rôle n'attire pas de découvrir le genre!













ORIGIN

Le mois prochain, nous vous proposerons le test de **Savage Empire**, premier jeu de la série World Of Ultima, qui sort en décembre sur PC.

VOUS DEVREZ AVOIR DE L'ADRESSE,

DE L'IMAGINATION, ET HMM... 1.000 F*

POUR UNE MACHINE DE 1MEGA.



* 1,000 F est le prix estimé pour augmenter la mémoire de votre Amiga ou St de 512 Ko à l Mega Si vous avez déjà une machine de l 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 l Mega ou qui approchent de leur anniversaire et ont vieille tante célibataire monstrueusement riche, vont pouvoir se régaler.

Utilisant un angle de trois quarts époustouflant 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 traitrise, de mystère et d'une violence à vous glacer le sang, vous étes confronté aux adversaires les plus effroyables que vous ayez jamais redouté de recontrer.

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





PETITES ANNONCES

ATARI

Vends Atari 520 STF + péritel + manette + souris + nbrx softs le tout TBE 3000F. Ecrire à Vincent et Marc Golebiowski, 3 rue Charles Lemaire 60440 Nanteuil le Haudouin.

Je vous propose des cours d'assembleur sur ST par correspondance pour les débutants. Demander une doc à Cédric Javault, 82 rue de l'Université, Paris 7°. Tél: 45-44-21-05.

Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur + souris et tapis + jeux originaux. Le tout TBE 3400F. Tél: 42-02-90-79 (demander Yann).

Vends Atari 1040 STF: 2500F, moniteur monochrome SM 124: 800F. Tél: 46-47-87-30 (le soir).

Vends Atari 520 STF DF + joystick + boîte de rangement + nbrx jeux, 3000F. Tél: 60-47-10-41 après 18H.

Stop! Vends Atari 520 ST DF + moniteur couleur + joystick + freeboot + 50 jeux + diskettes vierges (sept 89) 4000F. Tél: 47-88-95-05.

Vends originaux sur ST, liste sur simple demande. Mr Guerchon, BP 78, 94320 Thiais. Tél: 46-87-23-15, demander Patrick, laisser message même si absent.

Urgent! Vends pour Atari 520 ST-STE le logiciel de musique FM Melody Maker (T... d'or 89) 500F. Alexis au 45-74-59-75.

Stop! Affaire très sérieuse. Vends 520 STF (gonflé à 1 Mo) + souris + nbrx logiciels + manuels: 1490F. Tél: 47-32-30-85.

Vends Atari 520 STF lecteur DF + souris + nbrx jeux + 2 joysticks + très nombreuses revues + démos, le tout 3000F. Tél 42-23-96-04.

Stop! Affaire! Cède 1040 STF + freeboot + moniteur couleur Philips + jeux, utilitaires avec boîte de rangement + 4 joysticks + nbrx livres & revues: 4800F. Tel à Nicolas dès 19H au 47-81-53-84.

Vds 1040 STF + moniteur coul 1224 et mono SM 124 + Epson LX 800 + diskettes + commutateur couleur/mono + 3 joysticks + revues + tapis + prises, TBE 6500F. Greg 41-58-62-54 (après 17H) 63, rue Pineau 49300 Cholet.

Elève ingénieur vend Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + utilitaires et jeux, le tout 3800F. Tél: 48-85-91-44.

Vds nbrx originaux sur ST, de 50 à 150F. Nbreuses nouveautés dont Kick Off 2, Opération Stealth, Block Out, Dragons Breath, etc. Appeler André Schubnel au 45-26-99-43.

Vends pour Atari ST lecteur externe TBE sous garantie: 700F, hardcopieur rapide et très performant 300F, multiface ST (non compatible STE): 400F, original Shadow of the beast 120F. Frais de port inclus. Pivet Eric, aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél: 74-45-16-77 (le soir).

AMIGA -

Vds Amiga 500 (version 1.3) TBE + cable péritel + livres + 10 jeux récents + diskettes vierges + joystick 3200F. Marengo Gaëtan, 132 rue de Charlieu, 42300 Roanne. réponse assurée.

Vends Amiga 500 + extension, mémoire 512 Ko avec horloge + joystick + jeux. Tél: 42-57-69-38. 2750F

Recherche pour Amiga jeu original Elite (Firebird) ou tout autre semblable. Tél: 98-21-09-69 après 19H. Demander Olivier.

Vends Amiga 500 + écran 1084 S + extension A 501 + 2 joysticks + jeux originaux (Budokan, F29, Kick Off II, TV sports, Midwinter...) + logiciels dom-pub, utilitaires, boîte de rangement, revues, le tout sous garantie 8000F. Tél: 43-45-35-56 après 19H. Demander Hugues.

Vds originaux Amiga: F29, Bomber Falcon, Mission 1 et 2, 140F. Kick off II, Gunship, Warhead, 688 Attack Sub, Wings, Italy 90, 125F chaque. Tél 78-76-37-68. Demander Tony.

PC

Vends jeux PC 3,5 pouces. Rick dangerous, Blood money, Xenon 2, double dragon, Battle chess, Donjons et Dragons, Dragon Ninja, Captain Blood, et autres (65 à 145F). François au 48-87-30-31.

Urgent! Vends PC 1512 DD, 512K, écran couleur + joystick + souris + nbrx jeux, TBE : 6000F à débattre. Tél: 46-66-47-28.

Vds PC 1512 DD couleur + nbrx jeux et utilitaires + souris + joystick + docs + revues + emballage d'origine. TBE (89): 5990F. Tél: 64-41-10-58 (17H).

Vends Amstrad PC 1512 SD couleur TBE + jeux + utilitaires + joystick + carte joy. + doc + revues 6500F. Tél: 47-90-80-74 après 18H30. Demander Yves.

Vends Amstrad PC 2086 VGA 256 couleurs haute résolution + disque dur 20 Mo + nbrx jeux, utilitaires, langages, logiciels de travail, à débattre. Tél: 55-32-22-61.

DIVERS

Affaire à saisir. Greg vend console Nintendo de base + accessoires: pistolet, 7 jeux, NES advantage, TBE. 2000F. Tél: 53-57-50-59.

Vends Nintendo neuve (1 an) + 4 jeux + 2 joysticks le tout 1700F. Tél: 61-53-01-18 sur Toulouse si possible.

Vends console Séga + light phaser: 880F, consolstick 80F, 5 jeux: Shinobi, Rastan, Galaxy Force, Rambo III, After burner: 230F pièce. Demander Godefroy au 47-51-91-30. TBE.

Vends console Nintendo + 6 jeux (Zelda 1, Ghost'n goblins 1, Mario bros 1, Wrestlemania, Castelvania). Prix 3480F, vendu 2200F. Tél à Jean au 78-89-85-42 à partir de 19H30.

Vds console Lynx + 1 jeu: 1050F + TO9 avec jeux + crayon optique + lecteur cassettes 1100F. Olivier Duncas 48-86-40-69.

Vends console Néo-Géo + 2 jeux: Nam et Besball garantie 11 mois 6000F. Tél: 76-21-43-51.

LES PETITES ANNONCES SONT DÉSORMAIS GRATUITES.
Envoyez votre annonce (5 lignes max.) à:
Génération 4, Service Petites Annonces
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83 Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 5 Offre n° 3 Offre nº 4 Offre n° 2 Offre n° 1 ATARI 130 XE ATARI 130 XE ATARI 520 STE ATARI 1040 STE ATARI 520 STE étendu à 1M Ram Lect DF Peritel + Lect K7 + Joy + Lect K7 512K Lect DF + Imprimante 1027 + 50 Disquettes 100 Disquettes + Flight Simulator + 50 Disquettes 3290F 3990F 490F 790F 2990F Offre n° 8 Offre n° 9 Offre n° 10 Offre n° 6 Offre n° 7 ATARI 1040 STE AMIGA 500 AMIGA 500 ATARI 520 STE ATARI 520 STE + Monit Couleur HR Monit Couleur HR 1 M Ram, M Coul HR M. Couleur HRS 50 Disquettes + 1 Pack au choix + 1 Pack au choix Cable Peritel + 1 Pack au choix + 1 Pack au choix 5990F 3290F 5290F 5490F 5490F PACK N°5 PACK N°2 PACK N°3 PACK N°4 PACK Nº1 ATARI 130 XE 100 Disquettes Jeux, Utilitaires, 10% de produits Extension 512K Lect K7 + Joy ST ou AMIGA Tapis de Souris Joystick, Tapis gratuits au choix + Flight Simulator Disquettes Konica Lecteur externe Extension 1690F STAR LC10 3.5 DF DD Dble face ST/AMIGA 512K AMIGA STAR LC2410 2790F 200 Frs les 50 2290F 10 Disquettes Konica STAR LC10C 380 Frs les 100 **EPSON LX800 1990F** 650F 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F CONSOLES Konica **PORTABLES** LES Paiement en 4 fois DFDD sans frais, 5 boîtes/10 GAMEBOY GAMEBOY LYNX SEGAGEAR Crédit CETELEM, 350F 3 Jeux, Alim, Piles SOFINCO, 1 Jeu + Piles 3 Jeux + Piles 5 Jeux, Alim, Piles 10 boîtes: Carte Aurore, CB. 1990 F 590 F 890 F 1490 F 590F * * * * **** CONSOLES LES SNK NEC NEC SEGA MEGADRIVE **NEO GEO** CORE GRAFX SUPER GRAFX + Housse 16bits (Japon) + 2Jeux de Transport + 1 jeu au choix +1 jeu au choix 1490 F 3490 F 1290 F 2490 F Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris Prénom:..... Age : Désignation ou Offre n°

Mode de réglement : Chèque Bancaire Cadeau Pack N° et/ou N°

Signature

.....

Total Port.....

Total Commandé

Port Materiel: 150F, Accessoire: 50 F

■ Ville :

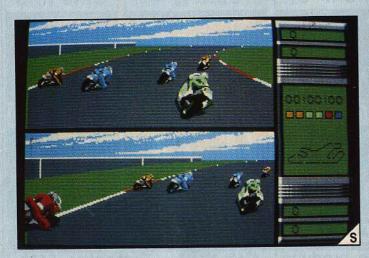
CB : N°/....../....../

■ Date Validité: .../... Mandat Crédit

MICROIDS

Décidément très prolifique, après Sliders, Swap, et très bientôt Grand Prix 500 2, la société Microīds prépare maintenant trois

Le premier est un jeu de sport violent basé sur un film, mais comme ils n'ont pas encore la licence, on ne peut pas vous en donner le titre.



A propos de GP 500 II, il a été complètement remanié avec une partie simulation très allégée et un nouveau choix d'écrans. Dorénavant, le jeu propose deux écrans de même taille, celui du haut pouvant servir, en mode un joueur, à visualiser sa moto sous plusieurs angles. De plus, les motos ne sont plus en 3D mais en bitmap, ce qui permet au logiciel de gagner en vitesse. Ce qui reste inchangé, c'est la présence de tous les circuits du championnat du monde de motos, avec leurs dénivellations et leurs exacts tracés. A poter que la version 1040 sera plus rapide leurs exacts tracés. A noter que la version 1040 sera plus rapide que sur 520, de même pour l'Amiga. Petit scoop, les dirigeants pensent sérieusement sortir un GP 500 III très axé simulation



Ensuite devrait apparaître Hyper Soldiers, une simulation de jeu de combat et de stratégie en 3D. Les missions seront nombreuses et de difficulté progressive.

Enfin, ce sera le tour de Bowenda, un grand jeu d'aventure traitant d'espionnage et dans lequel vous incarnez un personnage ayant perdu la mémoire. L'histoire se déroule à Vienne dans les appéres 50.60 en plaine guerre freide. Tous ces titres cent prévue années 50-60 en pleine guerre froide. Tous ces titres sont prévus pour le début de l'année 91.

LANKHOR

Allez! Génération 4 prend des risques et vous annonce la sortie prochaine de Vroom, c'est-à-dire en 1991!! Sérieusement, ce logiciel de courses automobiles devrait logiquement sortir début 91... en tout cas c'est probable. A noter que la photo présentée est tirée d'une ancienne version de Vroom qui a bien évolué depuis. Quant au reste, on vous en reparle ultérieurement, en espérant que ce soit avant la rentrée 91.

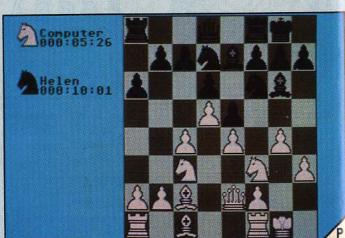


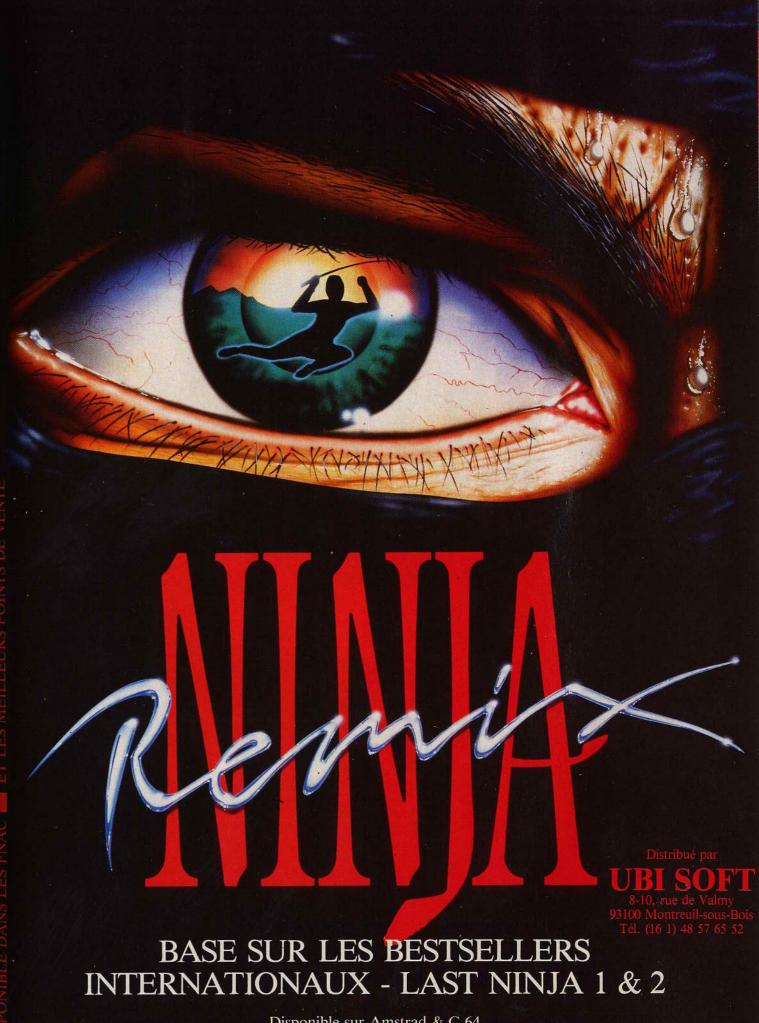
COKTEL VISION / TOMAHAWK

Tout juste après Empire Galactique devrait sortir rapidement Baba Yaga, un logiciel destiné aux enfants et issu des contes de

INFOGRAMES

En attendant Metal Master fin novembre, Achitecture 1 et 2 mi-décembre et Alcatraz mi-janvier, est sortie la collection Classic comprenant Bridge Simulator, Dame Simulator, Chess Simultor et Billiard Simulator. A noter également la sortie prochaine de Genghis Khan, un wargame de chez Koei.





Disponible sur Amstrad & C 64 Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga

Masterblazer, la version 16-bits du célèbre Ballblazer de Lucasfilm Games, n'est pas une simple adaptation, mais un jeu améliore qui tire parti des possibilités des machines 16-bits

Laissez-vous fasciner par ce sport futuriste, une sorte de football hyper-rapide joue sur des hydroglisseurs (des Rotofoils) et affrontez des adversaires, diriges par l'ordinateur ou par un ami, dans des courses endiablées et achamées.







1990 RAINBOW ARTS

Ballblazer (c) 1985 Lucasfilm Games.

Disponible sur ATARI ST & AMIGA et bientôt sur IBM-PC compatibles



- * Graphismes 3D avec 50 images par seconde (Amiga)
- * 1 ou 2 joueurs
- * Jusqu'à huit joueurs peuvent participer au tournoi
- * Chaque format a été programmé séparément, afin de profiter
- * au mieux des différentes possibilités des machines.
- * Graphismes excellents et intro impressionnante (Amiga).
- * Musiques sublimes et bruitages futuristes.

LES PREVIEWS

BETRAYAL

Betrayal, c'est le mot anglais pour dire trahison, et croyez-moi, ce jeu porte bien son nom. En effet, il s'agit d'un jeu de stratégie se déroulant en Angleterre, à l'époque où le pays n'était pas encore très uni.

Vous commencez le jeu en étant le gouverneur d'une province, et votre pouvoir se mesure en fonction du nombre de villes sous votre commandement. Vous pouvez investir votre argent dans des terres, afin de développer les villes qui vous rapporteront alors plus d'argent, ce qui vous permet de grimper rapidement les degrés de l'échelle sociale.

Vous devez gérer votre argent, et ne pas oublier les taxes que le Roi et l'Archevêque demandent régulièrement, sans quoi votre importance se fera moindre. Devenez assez connu, et vous serez peut-être invité à la cour du roi. Une fois parmi les personnalités importantes, vous pourrez utiliser tous les moyens honnêtes et moins (corruption, assassinat...) pour obtenir 13 sièges au Parlement, qui en comprend 24. Arriver à vos fins ne sera pas facile, puisque trois autres adversaires tentent de faire de même. Ceci est la partie "politique" de Betrayal, mais elle comporte bien plus de possibilités, sur lesquelles nous reviendrons dans notre test. La seconde partie est la partie "wargame", qui arrive lorsque deux armées parviennent sur un même lieu. Les batailles peuvent être jouées en mode arcade ou stratégie, selon vos préférences. Des graphismes et des sons de qualité, un mélange d'arcade et de stratégie qui plaira à tout le monde, mais surtout une ambiance et des possibilités nombreuses, font que Betrayal devrait être l'événement en matière de jeu de stratégie de la fin d'année









ALAMBIC

Ce logiciel est l'oeuvre d'une équipe en mal d'éditeur, dont certaines personnes sont pourtant bien connues, puisqu'elles participèrent dernièrement au projet de Mystical, et à l'élaboration de bien des programme d'Exxos ou d'Ere Informatique précédemment.

Alambic est un logiciel de réflexion se rapprochant à la fois de Pipe Mania et d'Extase. Le principe est simple, il s'agit de remplir une ou plusieurs (suivant les niveaux) fioles avec des gouttes de différentes couleurs pour arriver à la potion désirée et la présenter au grand maître. Ce remplissage s'effectue à travers un circuit tubulaire assez tordu et truffé d'éléments ayant tous une influence directe sur le jeu.

Les gouttes de couleur arrivent donc dans un entonnoir matérialisant le début du circuit, et les mener à la fiole, après sélection des bonnes couleurs, s'avère un véritable casse-tête. Car vous imaginez bien qu'il existe souvent plusieurs moyens de parvenir à la fiole, à vous de trouver le meilleur, c'est-à-dire celui qui vous fera perdre le moins de temps, mais aussi celui qui n'agira pas sur la goutte, à supposer que vous disposiez d'une goutte de bonne couleur.

Les mécanismes perturbateurs du jeu, cités plus haut, sont des changeurs de couleurs (les colorateurs), les éponges (elles retiennent jusqu'à trois gouttes), les dédoubleurs (d'une goutte, on en obtient deux ou plus, de même couleur ou non), le congélateur (la goutte est tranformée en glaçon, le bec Bunsen

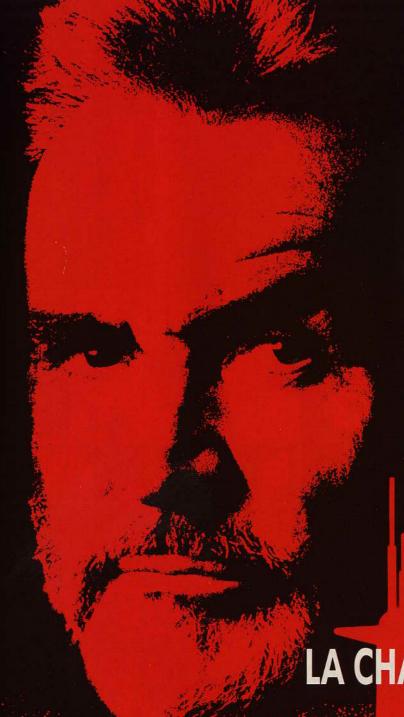
(en ouvrant le gaz, on chauffe la goutte qui est vaporisée et remonte dans le circuit), la pipette (permet d'aspirer ou de rejeter une goutte), et les robinets (que l'on peut ouvrir ou fermer) laissant tomber une goutte toute les trente secondes, chaque fois de couleur différente. Autre élément très important du jeu, le Démon. Ce dernier nécessite une attention toute particulière de votre part. Si vous le négligez et ne le nourrissez pas assez (avec des boules des couleurs correspondantes à ses besoins), il déclenchera des malus: temps s'écoulant plus rapidement, souris incontrôlable, fiole brisée...

A noter que la souris peut vous servir de pince pour déplacer une goutte d'un endroit à un autre, ou bien de chalumeau pour allumer le bec Bunsen par exemple, ou assécher l'éponge et la

Techniquement le jeu est bien réalisé, et devrait au final compter 32 couleurs sur Amiga, sur PC en version VGA, et même sur Atari. A prévoir également de nombreux sons et bruitages (surtout sur Amiga), accompagnant et illustrant les actions du joueur. Nous vous donnerons de plus amples nouvelles d'Alambic dans

Amiga / PC / ST





A LA **POURSUITE** D'OCTOBRE ROUGE

Vous êtes décisionnaire dans ce superbe nouveau jeu basé sur le célèbre film

LA CHASSE A COMMENCÉ!

Bientôt disponible sur : AMIGA - ST - PC AMSTRAD











Distribué par UBI SOFT

8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL-s/-BOIS - FRANCE

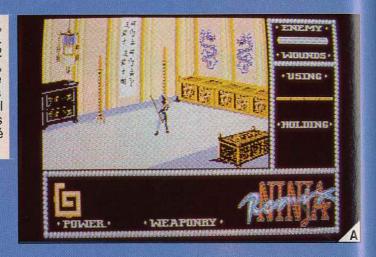
et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC

Ninja Remix

Ce jeu sera certainement en vente lorsque vous lirez ces lignes, mais il était important d'en parler avec le test du mois prochain. La compagnie System 3, déçue des adaptations de Last Ninja 2 faites par Activision, a décidé, maintenant qu'elle est autonome, de proposer ce Ninja Remix largement meilleur. Vous jouez le rôle d'un guerrier ninja qui part seul, sur une île, combattre les assassins de son frère. Le jeu mêle arcade et aventure, puisqu'il vous faut utiliser certains des objets ramassés en des endroits particuliers, afin d'ouvrir des passages, etc. Le jeu est composé de 6 niveaux.

SYSTEM 3 Décembre Amiga / PC / ST







PREVIEWS



Le premier se déroule en pleine nature, et réserve bien des surprises au joueur. Le second se déroule près de précipices dans lesquels il faudra éviter de tomber. Les jardins du palace cachant les ennemis sont les décors du troisième niveau, alors que le quatrième niveau commence dans les donjons du palace en question, et se termine dans le palace. Finalement, au coeur du donjon, vous devrez, au cours du niveau 8, affrontez votre ennemi juré, après avoir découvert son sanctuaire!

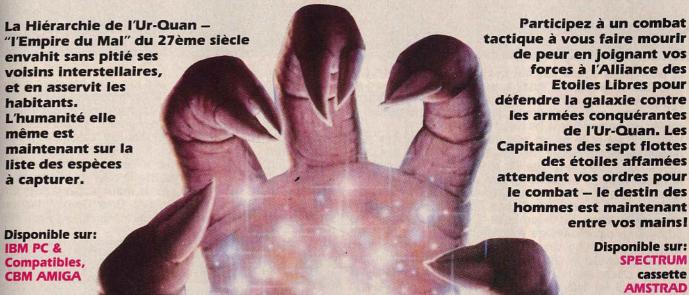
Ninja Remix bénéficie de graphismes de qualité et d'une bonne animation, ce qui devrait l'aider à se glisser parmi les meilleurs ieux du genre!







L'ESCLAVAGE ETERNEL, CAVOUS PLAGRAIT?



Disponible sur: **SPECTRUM** cassette **AMSTRAD** cassette & disquette

CBM 64/128

casssette & disquette En vente bientôt.

STAR ONTROL



Photos-écrans de la version IBM PC.





The best in entertainment software.

Unit 17, Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, London SW11 3SU. Tel: 071-738-1376.

GREAT COURTS 2

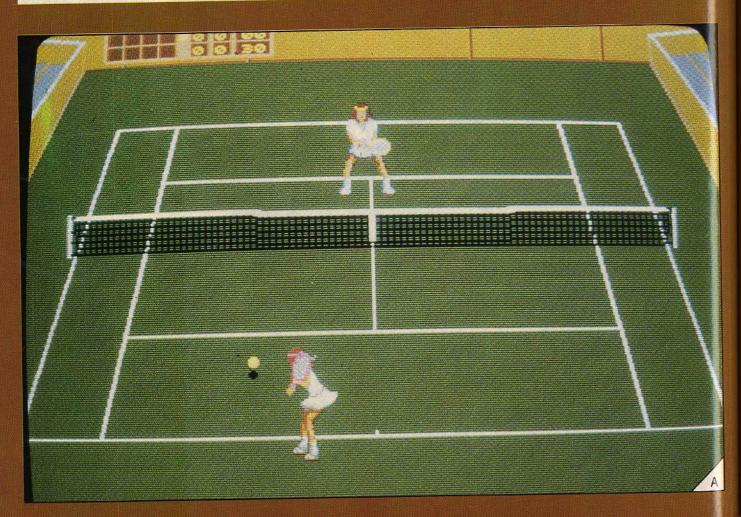
Le premier était à peine sorti que tout le monde pensait déjà à la suite! Les programmeurs aussi, puisque Great Courts II est en préparation depuis maintenant près de neuf mois. Pour résumer le jeu, sachez qu'il est beaucoup plus jouable que le premier, et autorise véritablement tous les coups du tennis.

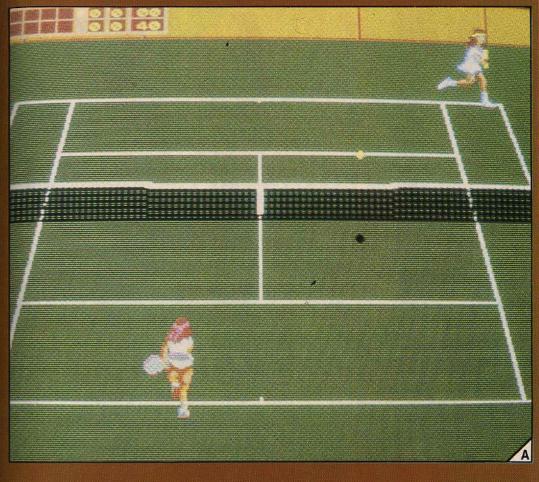
L'accent a été porté sur les animations des personnages et le résultat est époustouflant, car encore mieux réussi que dans Tennis Cup. A noter que cette fois-ci, il est possible de pratiquer le tennis féminin. La vision du jeu a aussi été légèrement modifiée, et le résultat apporte beaucoup plus de lisibilité au jeu. Autre ajout, et comme dans Tennis Cup, une voix digitalisée annonce le score à chaque point. De même, pendant les échanges, le public manifeste en fonction du spectacle offert par les joueurs. En ce qui concerne le maniement de ceux-ci, il est fonction du niveau de difficulté (en mode débutant, l'ordinateur prend en charge les déplacements des joueurs). Autre différence, le service: il est dorénavant beaucoup plus facile de placer la balle à l'endroit désiré. Enfin, grande nouveauté, pour donner une direction à la balle il suffit d'incliner le joystick dans le sens souhaité. Le toucher de balle n'est donc plus essentiellement basé sur le placement du joueur, trop difficile à gérer même pour

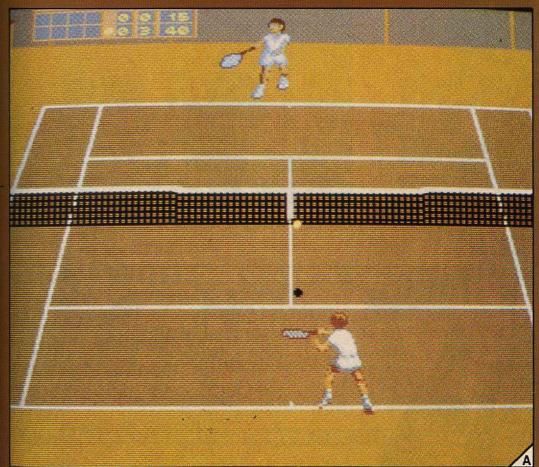
un habitué

Sur le plan des options, encore une fois, c'est beaucoup mieux que dans Great Courts. S'il est toujours possible de jouer les quatre tournois du Grand Chelem, le joueur peut aussi s'inscrire dans tous les tournois de l'ATP pour viser une qualification au Masters. Bien sûr, au fur et à mesure des tournois, le joueur progresse dans chaque secteur. Il est d'ailleurs possible de travailler un coup en particulier à l'entraînement. Dernière nouveauté, il est maintenant possible de créer un personnage à sa mesure, de le sauvegarder pour le recharger par la suite. En bref, dernier logiciel de tennis en date, Great Courts II fait une synthèse de tout ce qui s'est fait jusqu'à présent, et semble être la nouvelle référence dans le domaine.

UBI SOFT Fin décembre Amiga / PC / ST









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."

Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimu-

lante. Un must!

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

JOYSTICK

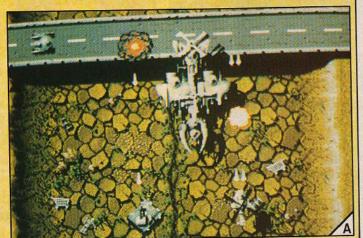


ALBIN MICHEL

UBI SOFT

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

S.W.I.V.



Nous jetons aujourd'hui un dernier coup d'oeil à SWIV avant le test complet du jeu, que nous ferons le mois prochain. SWIV est, pour ceux qui ne le sauraient toujours pas, le nouveau programme des auteurs de Silkworm, et il ne faut donc surtout pas s'étonner du nom étrange de ce jeu.

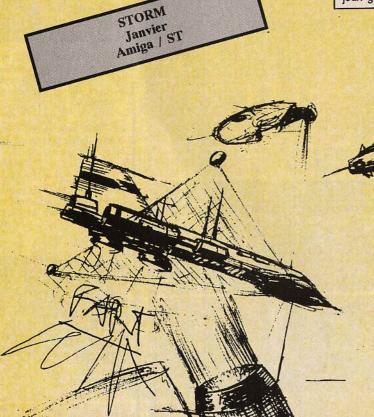
Il s'agit donc toujours d'un shoot'em'up, vu cette fois-ci de dessus, et vous avez une nouvelle fois la possibilité de jouer à deux, l'un manoeuvrant une jeep, le second un hélicoptère.

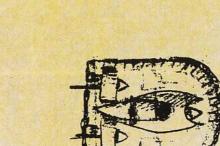
Le jeu se compose d'un seul niveau, très, très long, puisqu'il faut près de 40 minutes pour le terminer. Grâce au système utilisé dans Ninja Warriors et Saint-Dragon, l'ordinateur charge donc au fur et à mesure le jeu, et ceci sans l'interrompre, les décors et sprites dont il a besoin. sprites dont il a besoin.

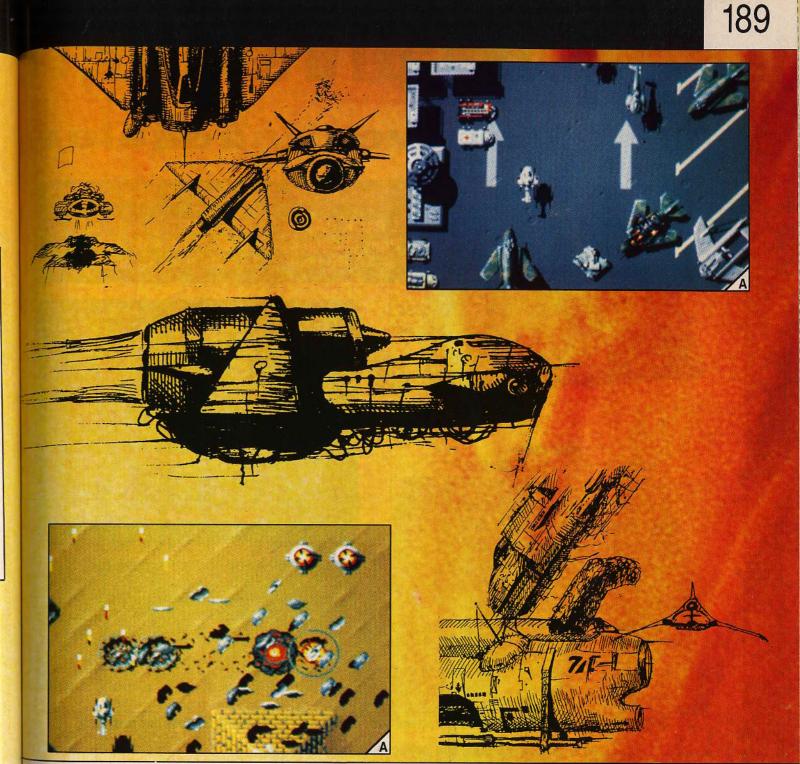
sprites dont il a besoin.

Le résultat est dément, puisque les décors ne sont jamais répétitifs, et pourtant si importants en taille!

Le jeu en lui-même semble être ce qui s'est fait de mieux depuis Silkworm. Aussi maniable, plus beau, avec une jouabilité parfaite, laissant toujours au joueur la possibilité de s'en tirer. A certains niveaux, la jeep se transforme en bateau, ce qui change alors complètement le maniement de l'engin. Il est donc intéressant de noter qu'un joueur pourra terminer le jeu seul avec l'hélicoptère et vouloir le recommencer entièrement avec la jeep. Du coup, on peut dire qu'avec SWIV, on n'a pas un jeu dément, on a deux jeux géniaux!







LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale

Niveau - 2. Métro et RER Les Halles Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA **CHAMPS ELYSEES**

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées Métro George V . RER La Défense RER Charles de Gaulle / Etoile Tél. 47.73.53.23 Tél. 42.56.04.13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Nivegu 2 Rotonde des Miroirs



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAIN

Le plus dur, dest de rêver.

Pour vous, nous aves déjà fait le reste



our vos achats de Noël, 2 SOLUTION

 * 1 PACK CADEAU SURPRISE (consultez-nous) Pour chaque configuration de + de 4500 F. • ** De bons prix (sans pack cadeau)

PACK AMIGA 500

AMIGA 500 + EXTENTSION 512 KO 3490 F.

AMIGA 500 + EXTENTSION 512 KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES NOIR & BLANC 5180 F.*/4990 F.**

AMIGA 500 + EXTENTSION 512 KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES COULEUR 5680 F.*/4980 F.**

AMIGA 500 + EXTENTSION 512 KO + MONITEUR COULEUR STEREO 5690 F.*/5490 F.** Possibilité avec imprimante : N.C.

SUPER PRIX

Vous voulez un disque dur sur votre AMIGA 500 OFFREZ-VOUS NOTRE SAVOIR FAIRE

DISQUE DUR 590 pour AMIGA 500 avec 2 Mo en plus de votre mémoire machine

sans les 2 Mo 2990 F.

PACK ATARI ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES 4980 F.*/4790 F.**

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO + MONITEUR COULEUR 5490 F.*/5290 F.**

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES + MONITEUR COULEUR 6990 F.*/6790 F.**

SUPER ILS SONT LES SEULS A LE FAIRE

CONSOLE MEGA DRIVE + 1 JEU = 1490 F.

Reprend votre console 8 Bits (VCS 2600, SEGA MASTER SYSTEM NINTENDO 8 Bits) pour l'achat d'une MEGADRIVE AVEC MONITEUR :

- MEGADRIVE + 1 JEU + MONITEUR STEREO VCS 2600 = 3290 F.
- MEGADRIVE + 1 JEU + MONITEUR STEREO NINTENDO = 3190 F.
- MEGADRIVE + 1 JEU + MONITEUR STEREO SEGA SYSTEM = 3190 F. SANS MONITEUR:
- MEGADRIVE + 2 JEUX + PAIRE D'ENCEINTE STEREO VCS 2600 = 1990 F.
- MEGADRIVE + 1 JEU + PAIRE D'ENCEINTE STEREO NINTENDO = 1890 F.
- MEGADRIVE + 1 JEU + PAIRE D'ENCEINTE STEREO SEGA SYSTEM =



• NEO GEO de SNK REPRISE DE VOTRE AMIGA 500 OU ATARI ST/STE **POUR L'ACHAT** D'UNE NEO GEO **CONSULTEZ-NOUS**

• ENFIN UN SUPERBE CONSOLE PORTABLE TELEPHONEZ VITE **SUPER PRIX**

 SUPER des super PACK de jeux pour Noël à partir de 490 F. VENEZ VITE disponible pour AMIGA/PC & ATARI

• DE BONS PRIX **IMPRIMANTE 9 AIGUILLES** = 1490 F. **IMPRIMANTE 9 AIGUILLES** COULEUR = 1990 F.

COMPATIBLE PC (un super cadeau vous attend pour l'achat d'un PC 20 ou PC 35 dans nos magasins)

PC 20 8088 avec DISQUE DUR MONOCHROME VGA PC 20 8088 avec DISQUE DUR COULEUR VGA PC 35 80286 avec DISQUE DUR COULEUR VGA PC 35 80286 avec DISQUE DUR MONOCHROME VGA

12990 F.

NOS PROMOTIONS SONT DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES TOUTES LES OFFRES NE SONT PAS DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS



LA PASSION D'UN SPÉCIALISTE, LA PUISSANCE D'UNE CHAINE.

- BORDEAUX: 3, Cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux Tél. 56 44 47 70
- DAX: 56, Avenue Victor Hugo 40100 Tél. 58 74 18 63 LYON: 11,12, Cours Aristide Briand 69300 Caluire
- MONTPELLIER: 7. Rue Raoux 34000 Tél. 67 58 39 20
- NANTES: 6, Rue Mazagran 44000 NANTES TéL. 40 69 15 92
- PERPIGNAN: 8, Av. de Grande Bretagne 66000 Perpignan Tél. 68 34 24 40
- TOURS: 81, Rue Michelet 37000 Tours Tél. 47 05 78 50



EXTERMINATOR

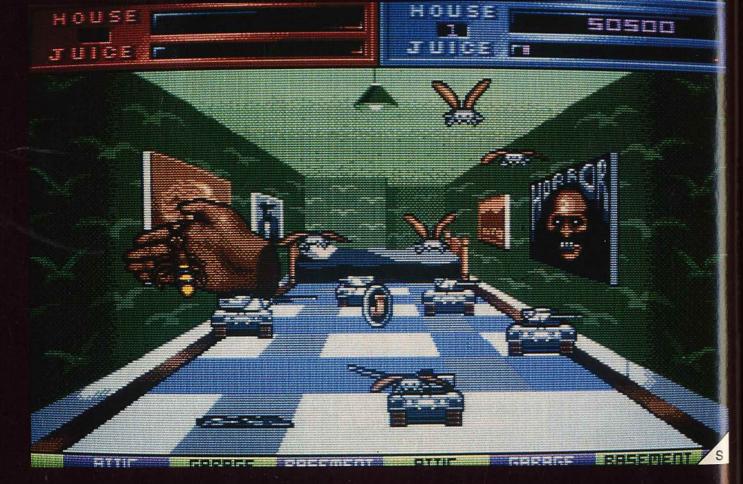
Cette conversion d'arcade effectuée par Audiogenic devrait sortir très rapidement. Le jeu est en 3D et chaque niveau est illustré par un décor différent, et plus exactement par une pièce de maison (salle à manger, cave, chambre...). Les ennemis (mouches, moustiques...) arrivent du fond de l'écran, et le but est de les broyer au creux de votre main. Mais ce n'est pas la seule action possible. En plus de ces bêtes volantes, toutes sortes d'ennemis peuplent également le tableau et plus particulièrement le sol des pièces. Pour les éliminer, vous pouvez taper du poing et par la même occasion les écraser. Si au début, négliger cette partie du jeu ne porte pas à conséquence, par la suite il sera impératif de les éliminer avant qu'ils ne parviennent à votre hauteur. En effet, les chars, pour ne citer qu'un exemple, ont la possibilité de vous tirer dessus!

Pour compliquer les choses, une abeille viendra troubler votre action en essayant de vous piquer. Inutile de l'écraser, ce serait précipiter la piqure. Pour s'en débarrasser, il suffit juste d'agiter votre main. Enfin, dernière option, en vous plaçant complètement sur le bord de l'écran, vous avez la possibilité de tirer. Très utile pour les phases de bonus!

La réalisation d'Exterminator s'annonce excellente et assez proche de l'arcade sur tous les plans. Reste à juger de la ouabilité, ce qui sera normalement fait le mois prochain.



AUDIOGENIC Décembre Amiga / PC / ST



3615 JESSICO **CPC-ST-PC-AMIGA** les prix sont si . 292 292 292 LES FOUS DU VOLANT 260 269 LES AVENTURIERS SEGA 8 BITS CONSOLE SEGA S BITS 740 CONSOLE SEGA + PISTOLET — 1040 CONTROL STICK SEGA 200 LUNETTES 30 300 PISTOLET SEGA 3 JEUX 306 QUICKJOY SEGA 192 AFPIGE FIES SEGA 193 AFPIGE FIES SEGA 200 AFPIGE SEGA NINTENDO GAMEBOY

CHASE HQ
CLOUD MASTER
CYBORG HUNTER
DEAD ANGLE
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DRAGON
DOUBLE HAWK
FANTASY STAR
FANTASY Z ONE II
FIRE AND FORGET
GALAXY FORCE
GHOSTRIJISTERS

MONOPOLY
OPERATION WOLF
OUT RUN
OUT RUN 3D
PHANTAZY STAR
PSYCHO FOX
RC GRAND PRIX
B TYPE

BASE BALL BASKET BALL BATMAN

BLUE LIGHINING

MYSTIC DEFENDER NEW ZEALAND STORY

KENSEIDEN

GUERRIES NINJA NDY-ZAC MC CRACKEN LES GRANTS DU SPORT LES BATTANTS LES FOUS DU POOT HEROES WHELS OF FIRE 10 MEGA HITS	260	280	269	LES AVENTURIERS SEGA ARCADE TURBO SPORTING GOLD STARS D'HOLLYWOOD EDITION N° 1 MONDE DES MERVEILLES INT LES JUSTICIERS 2 ACTION D'ENFER	242		242	
LES GEANTS DU SPORT	342	342	342	SPORTING GOLD	242	63	242	
MASTER 2000	342	342	342	EDITION Nº 1	242		242	
LES FOUS DU FOOT	292		292	MONDE DES MERVEILLES	242		242	
WHEELS OF FIRE	292		292	LES JUSTICIERS 2	292		292	
TO MEGA HITS	342	302	342	ACTION D'ENFER	239	239	239	
		LO	HIMID	LS JEUX				
ADVANCE DEST. SIMUL ALPHA WAVES. AMOUR GEDDON ANARCHY APPRENTICE ART DE LA GUERRE ATF 2 AVESOME AVESOME AVESOME ALPHA WALLER AVESOME AVESOME ALPHA WALLER AVESOME AVES AVES AVES AVES AVES AVES AVES AVE	282	282	282	LOST PATROL	242		242	
ALPHA WAVES	252	252	252	LOTUS ESPRIT TURBO	242		242	
ANARCHY	192		242	MAGIC FLY	242		292	
ARMALYTE	192		192	MASTER BLAZER	252	242	252	
AFT DE LA GUERRE	292	292	292	MATRIX MARAUDERS	192	242	242	
AVESOME	242		342	METAL MASTERS	242	792	242	
BADLANDS	242	242	242	MONTY PYTHON	192	342	192	
BATTLE COMMAND	242	292	242	MURDER	242	242	242	
BATTLE MASTER	242	292	292	MYSTICAL	242		242	
BILLY THE KID	242	242	242	NEW YORD WARRIOR	192		192	
BSS JANE SEYMOUR	242	202	242	NIGHT BREED	192	242	242	
CADAVER	192	242	192	NIGHT SHIFT	242		242	
CAPTIVE	242	292	242	NO EXIT	242	242	242	
CELICA GT4 RALLY	242	202	242	LOST PATROL LOTUS ESPRIT TURBO M1 TANK PLATOON MAGIC FLY MANIX MASTER BLAZER MARIX MARAUDERS MEAN STREETS MENTAL MASTERS MEAN STREETS METAL MASTERS MIDNIGHT RESISTANCE MONTY PTHON MUDS MYSTICAL MYSTICA	342 242	342	342	
AVESOME BACK TO THE FUTURE 2 BADLANDS BATTLE OF BRITAIN BATTLE OF BRITAIN BATTLE COMMAND BATTLE COMMAND BATTLE COMMAND BATTLE COMMAND BATTLE MASTER BETRAYAL BETRAYAL BETRAYAL BETRAYAL BETRAYAL BETRAYAL BETRAYAL BETRAYAL BILLY THE NID BILLY	242	242	242	OPERATION HARRIER	242	242	242	
CHESS SIMULATORCHUCK YEAGER 2.0	252	252	252	ORIENTAL GAMES	242		242	
COLORADO	242	259	242	OUT BOARD	192	192	192	
COUGAR FORCE	262	272	242	PARADROID 90	242	272	242	A
CRIME WAVE	242	292	242	PINBALL MAGIC	192	192	192	
DICK TRACY	242	242	242	PLAYER MANAGER	2622	262	262	
DRAGON BREATH	242	242	242	PLOTTING	242	202	242	
DRAGON FLIGHT	319	319	319	PROJECTYLE	242	202	242	
DYNASTY WARS	1922	242	242	QUADRELE	242	242	242	
ELVIRA	242	242	242	Q8	242	292	242	
EMELYN HUGHES	242		242	RANK	242	242	242	
EPIX	242	292	242	ROBOCOP II	192		192	
F1 MANAGER	242	292	242	ROLLERBALL	242	282	242	
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282	SECRET AGENT	192	242	242	
F15 STRIKE EAGLE 2		342	242	SHADOW OF THE BEAST 1	242		342	
FALCON MISSION 1	192		192	SHADOW WARRIORS	192		242	
FINAL COMMAND	242		242	SIM CITY	292	292	292	
FIRE AND FORGET 2	262	262	262	SPACE HARRIER 2	192	242	242	
FLIMBO'S QUEST	292		242	SPEEDBALL 2	242	292	242	
FOOTBALL SIMULATOR	242		242	STARLORD	292	292	292	
FORMULE 1 3D	292	292	292	STRIKER	192	292	192	
GOLDEN AXE	192		192	STUNRUNNER	242	292	242	
GRAND PRIX 500CC 2	242	292	242	SUPER OFF ROAD RACING	192	242	192	
GREAT COURTS 2	242	242	242	SUPREMACY	192	242	192 292	
HAGAR THE HORRIBLE	192	242	192	TEAM SUZUKI	242	282	242	
I PLAY 3D SOCCER	192	192	192	TENHERO TURTLES	242	242	242	
INFESTATION	2422	42	242	THE IMMORTAL	242	242	242	
INT. SOCCER CHALLENGE	242	292	242	THE LIGHT CORRIDORTHUNDERSTRIKE	252	252	252	100
IVANHOE	192	Will.	192	TOTAL RECALL	192	242	192	
JUDGE DREDD	192		192	TURRICAN	242	242	242	
KILLING GAME SHOW	242	292	242	TWINLORD	242	242	242	56
LAST NINJA 3 REMIX	192	242	192	UMS 2	292	342	292	25.0
LEGEND BILLY BOULDER	242	292	242	UN SQUADRON	242		242 242	100
L'ESPION QUI M'AIMAIT	192	242	192	VAXINE	192		192	
LINE OF FIRE	242		242	WAR JEEP	242		242	1
	-		IICH	E GX4000	442	242	242	1
BAD LANDS	CA	289	JUCINI	NO EXIT		289		
BARBARIAN 2		289		OP. THUNDERBOLD				1
CHASE HQ	1	289		PANG PANZA KICK BOXING		289 289 289		1
COPTER 271		289		PRO TENNIS TOUR		289		
CRAZY CARS 2		289		ROBOCOP 2 SHADOW OF THE BEAST2		289 289		1
FIRE AND FORGET 2 289 SHADOW OF THE BEAST2 289								
KICK OFF		. 289		SPY WHO LOVED ME	975	289		10
MIDNIGHT RESISTANCE		289		STUN RUNNER		289 289		
NAVY SEALS		289		TENNIS CUP		289 289		
BY. TYPE	-		_					0,00
AFFAIR	E	5	FAI	NTASTIQUES!	A			5
EXT. MEMO	IR	E 11	MR	AMIGA 59				5
				Jy				

XT. MEMOIRE 1MB AMIGA EXT. MEMOIRE 1MB+HORLOGE AMIGA. 690

DELUXE PAINT III ST NOUS LIVRONS TOWOURS LES DERNIERES VERSION

BON DE COMMANDE EXPRESS

à retourner à

DAGNEZ DU TEMPS I Commandez par 2	3.31.0	71.30 - 73.1	11.22.00
TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
PORT : LOGICIEL JEUX 20 F		S/ TOTAL	
IMPRIMANTES 60 F ORDINATEUR 120 F UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25,F		PORT	25

dansent

COMPETITION PRO. BURAI FIGHTER
CARD GAMES
COSMO TANK
DEAD HEAT SCRAMBBLE
DEXTERITY
DOUBLE DRAGON
DR MARIO QUICKIOY 2 QUICKJOY 2.

QUICKJOY TURBO 2.

QUICKJOY 5 SUPERBOARD.

QUICKJOY 18 INFRANCUGE.

QUICKJOY M5 IBM XT/AT.

QUICKJOY M5 IBM XT/AT.

QUICKJOY YOPSTAR.

QUICKJOY MEGABOARD.

QUICKJOY SEQA FIGHTER DUCK TALE QUICKJOY SEGA FIGHTER. HYPER LOAD RUNNER LOCK N CHASE REVENGE GATOR SAKIDAI BOKEN .

PCW 8256/8512... STAR LC10STAR LC10 COULEUR

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2 - SYNCHRO EXPRESS nécessite un deuxième - Sélection par menu des débuts et fins de piste (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect.

SOCCERBAY SOLAR STRIKER SPACE INVADERS SPACE WARRIOR

BOTTER DD50L BOTTER DS100L BOTTER DS40LB BOTTER JSY80

 Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc. PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR! SYNCHRO EXPRESS ST SYNCHRO EXPRESS AMIGA

3" CF2 175 F DISQUETTES 3" 1/2 DFDD 75 F 142 F 5" 1/4 DFDD | 56 F 105 F

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

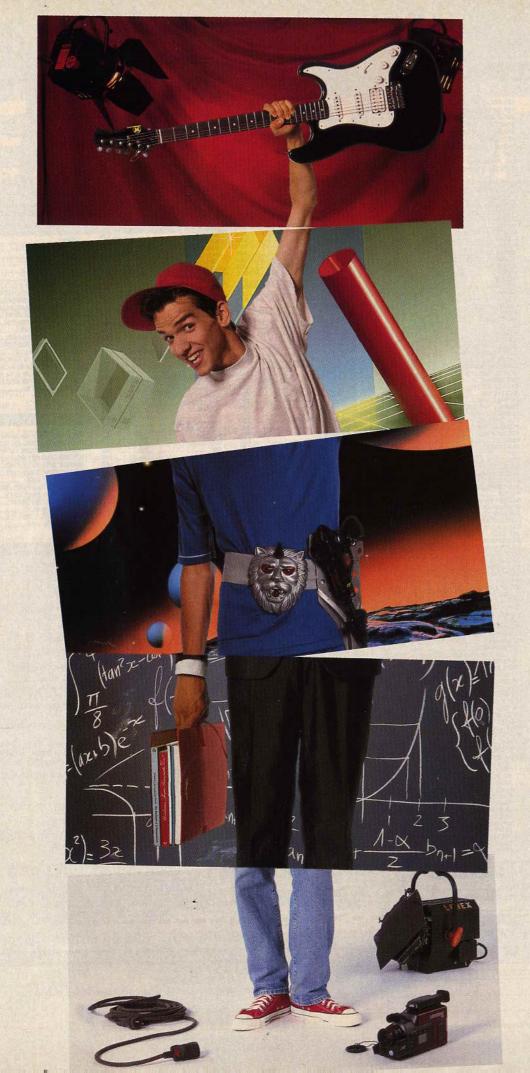
BOITIER PLASTIQUE 3" ou 3.50"..... 30 F Les dix

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

JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8	H à 20 H
☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre	0
☐ Je paie à réception au facteur	6
☐ Je paie par carte bleue et le complète les 2 lignes ci-dessous	10 15 11 11

Je paie	par carte bleue e	t je complète les 2 lignes ci-dessous			
arte bieue	date d'expiration				
OM	odie dexpiration	PRENOM			
ET RUE		CODE POSTAL			



AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui,

le dialogue s'instaure très vite; une

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

Pour tout renseignement, tapez 3614 Code Commodore.



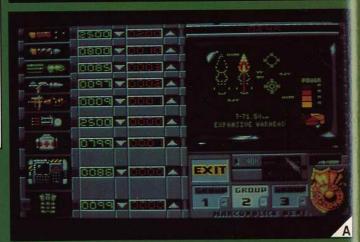
PREVIEWS

Ce tout nouveau programme mêle stratégie et arcade et n'est pas sans rappeler Operation Jupiter, le scénario et la réalisation étant très proches. Le jeu se déroule dans un futur proche, sur une île tropicale. Votre but est de coordonner les actions de trois groupes de policiers jusqu'au centre d'un dédale de couloirs infestés d'ennemis. Vous avez à votre disposition bon nombre d'armes et des ordinateurs vous simplifiant les combats. Vous avancez dans les couloirs un peu comme dans Line Of Fire de Sega, mais il y a bien sûr moins d'ennemis à tuer. Ces derniers sortent de derrière des pylones, tombent du plafond, bref... arrivent de partout! A vous d'utiliser les bonnes armes sur les bons ennemis, selon qu'ils sont humains ou robots. Graphiquement, Narco-Police est tout à fait réussi, et les sons sont particulièrement adaptés à l'ambiance tendue de ce soft. Un

sont particulièrement adaptés à l'ambiance tendue de ce soft. Un jeu qui s'annonce vraiment prenant!

> DINAMIC Novembre Amiga / PC / ST









ELEMENTAL FORCE



EXPONENTIA Début 91

Second logiciel d'Exponentia, Elemental Force est sans aucun doute le plus impressionnant! Il y a très longtemps vivait un peuple heureux au sein d'une cité éternelle, protégée par une gemme, qui donnait à la vie son caractère paisible et inéluctable. Malheureusement, un être vil et cruel s'empara de cette gemme et la cacha dans un des quatre mondes basés sur l'eau, le feu, l'air et la terre, plongeant la ville dans une lente agonie. Afin de retrouver l'éclat d'antan, la population décide de sélectionner un homme, capable d'affronter les pires dangers et surtout de vaincre le personnage détenteur de la gemme lors du dernier

Le jeu comporte deux phases, la première étant une sélection dans laquelle le joueur est confronté à diverses épreuves destinées à estimer ses capacités. S'il parvient à franchir ce cap, c'est qu'il est apte pour la quête de la gemme. Ensuite le joueur doit choisir un des quatre mondes proposés et partir à l'aventure. A noter que l'ordre du choix des mondes est important, puisqu'il agit sur la difficulté du jeu. Dans chacun de ceux-ci, il faut récupérer des fioles de couleur pour remplir une autre fiole et abattre le monstre de fin de niveau. Les bonus sont également fonction de chacun d'entre eux, c'est-à-dire qu'ils apporteront au



joueur des options en rapport avec le décor. Par exemple, dans le monde du feu, le joueur aura la possibilité de plonger dans la lave jusqu'à mi-corps, se protégeant ainsi de certains projectiles. A noter que la terre est inaccessible sans avoir réussi dans les trois autres mondes.

La réalisation d'Elemental Force est superbe et fait fatalement penser à Shadow Of The Beast. Les animations sont excellentes et les graphismes de toute beauté. Reste maintenant à juger de la jouabilité. Réponse dans un prochain numéro!









OTRE JEU 48 H CHRONO

EN T

AU 70.46.20.48 POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO

ADV HUGBY SIMULATOR	139		10
AFTER THE WAR	189	JAMES POND	23
APPRENTICE		JET + SCENARY	32
AQUANAUT	249	KICK OFF 2 + SCENARIO.	17
BAT	340	KILLING GAME SHOW	23
BACK TO THE FUTURE 2	230	LAST NINJA 2	23
BATAILLE D'AUSTERLITZ	270	LES VOYAGEURS DU TEMP	23
BATTLE COMMAND	2/9	LOOM VF	
BATTLE COMMAND	239	LOTUS TURBO ESPRIT	40
BLITZKRIEG MAY 1940	269		
BLOCK OUT	199	M1 TANK PLATOON	
BLOODWYCH	229	MANIAC MANSION VF	
BOMBER	285	MAUPITI ISLAND	23
BOMBER MISSION	185	MIDWINTER	23
CADAVER	239	MURDER	18
CAPTIVE	235	NITRO	23
CARTHAGE	230	NITROOCEAN BEACH VOLLEY	16
CHASE HQ 2	230	OPERATION STEALTH	26
CHESS SIMULATOR	240	ORIENTAL GAMES	
CHUCK YEAGER 2	220	POPULOUS	19
CONQUEDOD	239	PLAYER MANAGER	2/
CONQUEROR	239	PLOTTING.	2:
DAMES SIMULATOR	269	PDO JECTAL E	+0
DAMOCLES	239	PROJECTYLE	10
DAMOCLES DARK CENTURY DAY OF THE THUNDER	259	ВА	18
DAY OF THE THUNDER	245	RED STORM RISING	26
DRAKKEN	269	RESOLUTION 101	23
DUNGEON MASTER VF	235	RICK DANGEROUS 2	
E- MOTION	169	RINGS OF MEDUSA	28
EXPLORA 3	289	ROBOCOP 2	
F 16 COMBAT PILOT	239	ROCK STAR	22
F 19 STEALTH FIGHTER	259	SHADOW OF THE BEAST.	23
F 29 RETALIATOR	100	SIM CITY	24
FALCON MISSION 2	105	SPEEDBALL 2	23
EIENDICH EDEDDY	100	STUNT CAR	18
FIENDISH FREDDY FLIGHT SIMULATOR 2 VF	209	TENNIS DE TABLE	19
FLIGHT SIMULATOR 2 VF.	369	THE IMMORTAL	
FLOOD	239	TIE BREAK	10
FOFT	220	TOWER OF BABEL	13
GOLD OF THE AZTECS	189	TOWER OF BABEL	23
GREAT COURTS	235	TURRICAN	18
GUNSHIPINDIANA JS AVENTURE VF	220	TV SPORTS FOOTBALL	22
INDIANA JS AVENTURE VF	199	TV SPORTS BASKETBALL.	
INFESTATION	239	ULTIMATE GOLF	23
INTER SOCCER CHALLEN.	235	VAXINE	
INTERPHASE 3 D		WATERLOO	23
IRON LORD.		WELLTRIS	23
IT CAME FROM THE DESERT	235	WOI FPACK	26
ITALY 90		ZAC MAC CRACKEN	19
ITALT 90	199	End and Controlled	500

PC COMPATIBLES BUDOKAN 199 BATTLE CHESS. 199 FERRARI F1. 199 GREAT COURTS. 199 INDIANAPOLIS 500 199 MANORI DE MORTEVIELLE 199 THE STRIDER. 199

XENON 2.

MANGE DE MORTEVIELLE / TETRI TRIVIAL / WALLSTREET / CHESSM WHEELS OF FIRE...... CHASE HO / TURBO OUT RUN HARD DRIVIN / POWER DRIFT

	_///
ACTION D' ENFER	245
ALBUM EPYX 2	239
10 MEGA HITS VOL 2	
CHALLENGERS	299
DECLIC	299
EPYX SPORTING GOLD	289
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	
MASTER COLLECTION	
PC GOLD HITS	
SILVER COLLECTION	280

1	688 SUBMARINE
	BATTLE OF BRITAIN
	BOMBER
0)	CENTURION
9	CHUCK YEAGER 2
9	COLONY
š	DAS BOOT
	DUNGEON MASTER
9	EXPLORA 3
3 l	EXPLORA 3
9	F 19 STEALTH FIGHTER
	F 15 STRIKE EAGLE 2
3	F 29 RETALIATOR
-	FLIGHT SIMULATOR 4
	FLIGHT INTRUDER
	INDIANA JS AVENTURE VE
5	KICK OFF 2
	KING QUEST 4
	LES VOYAGEURS DU TEMP.
	LHX ATTACK CHOPPER
	LOOM VF
	MI TANK PLATOON
	OPERATION STEALTH.
	POPULOUS
	RAILROAD TYCOON

9	WATERLOO 26	۱
9	WELLTRIS25	Š
9	WING COMMANDER 29	
5		
9		í
5	120	
9	DISQUETTES	
9		١
5	DISQUETTES M	1
9	2111/2 DT DD	į
9	3"1/2 DF DD	
	A FO D	
9	4.50 Fpar 100	
5		
9	5.90 F piéce par 50	
9		
5	6.40 F piéce par 10	

RED STORM RISING.
RICK DANGEROUS 2
SECRET MONKEY ISLAND
SILENT SERVICE 2.

SIM CITY TEST DRIVE 3 . U.F.O.

AMIGA	688 S
100	AWES
REAT COURTS	BUDO CADA CAPT CART CHAM CHUC DEAT DRAK
0 MEGA HITS VOL 2 345 CHALLENGER 289 DECLIC 289 PYX SPORTING GOLD 269 FULL BLAST 289 HOLLYWOOD COLLECTION 239 ES BATTANTS 289 ES JUSTICIERS 2 239 ES JUSTICIERS 2 239 ES WERVELIERS 239	DRIVIDUNG EXPLO F 29 F FALCO F
VHEELS OF FIRE 249	INDIA

THE STRIDER	99
10 MEGA HITS VOL 2	345
CHALLENGER	289
DECUC	289
EPYX SPORTING GOLD	269
FULL BLAST	289
HOLLYWOOD COLLECTION	239
LES BATTANTS	289
LES JUSTICIERS 2	239
MONDE DES MERVEILLES.	239
WHEELS OF FIRE	249

SUBMARINE	229	INDIANA JS AVENTURE VF	245
RENTICE	239	IRON LORD	289
SOME	220	IT CAME FROM DESERT	289
MBER	285	JEI months and a second	329
OKAN	235	LOOM VF	280
AVER.	239	LOTUS TURBO ESPRIT	220.
TIVE			
THAGE	239	MAUPITI ISLAND	
MBERS OF SHAOLIN	269	OPERATION STEALTH	
ICK YEAGER 2	239		
TH TRAP	269	RICK DANGEROUS 2	
		RVF HONDA	
		SHADOW BEAST 2	
IGEON MASTER VF	269	SIM CITY	239
		SPEEDBALL 2	
		TEST DRIVE 3	
		THE CYCLES	
CON MISSION 1	189	THE IMMORTAL	239
CON MISSION 2	189	TOTAL RECALL	239
		TV SPORTS BASKETBALL	
OD	239	UNREAL	239
IND OF THE SHADOW	249	WINGS	279
ANAPOLIS 500	199	WOLFPACK	285

A RETOURNER A : CENTUR	Y SOFT B.P. 454	03004 MOULINS CEDEX
NOM:		70.46.20.48
ADRESSE :		CONTRE REMBOURSEMENT - 24 F
		CHEQUE _ CARTE BLEUE
VILLE	N° CB	DATE DEVINITATION
TYPE D'ORDINATEUR	TELEPHONE	SALE DEA MARION
TITRES :		NORMAL 15 F COLISSIMO 25 F Livraison garantie sous 48 H PORT 50 DISCS 25 F
G4 28 FRAIS DE POF	TOTAL:	SIGNATURE:

Les GEANTS DU SPORT la compilation des champions





AMIGA

GREAT COURTS



- **AMSTRAD**



UBI SOFT présente :

CONTIENT:

COURTS: primé 89,

KICK OFF 🎇 89.

catégorie Simulation Sport

Les DIEUX DU CIEL: les simulations qui décoiffent !



à tout sser :

CINEMA ACTION

SPORT

- FLIGHT TRAINER
- STRIKE FORCE HARRIER

Version AMSTRAD Disc + K7

- FLIGHT TRAINER ** STRIKE FORCE HARRIER



Les BATTANTS:

pour ceux qui ont le combat dans le sang !



compilation des hits de la catégorie

Entertainment Software

CLAP CINÉ:

pour les branchés sall<u>es</u> obscures.



UBI SOFT

apilations

niales créées





Entertainment Software

PREVIEWS









TURRICAN 2

Turrican vient tout juste de sortir sur ST (cette version étant superbement réalisée d'ailleurs), et Rainbow Arts présente déjà

Dans un univers lointain, il y a bien longtemps, des guerriers détruisirent les hordes d'ennemis envoyées par la Machine, un satellite artificiel s'agrandissant régulièrement, sur la planète Landorin. Hélas! ils n'eurent pas le dessus sur les nombreux engins et robots envoyés par la Machine, et tous finirent par mourir. Avant que le dernier d'entre eux ne se fasse tuer, ils envoyèrent un message de demande d'aide... un message qui arriva finalement jusqu'au Turrican.

Turrican 2 est difficile à décrire tant le jeu est étonnant. Il y a cette fois-ci cing mondes, séparés sur 12 niveaux, bien plus grand chacun que ceux de Turrican. Il y a d'ailleurs 1500 écrans pour 2 Mégas de graphismes. Côté son, c'est également meilleur, avec 20 musiques, 50 effets sonores, 10 phrases digitalisées, 400 Kb de sons! L'animation n'est pas en reste, puisqu'en plus d'un scrolling parallax à 50 images seconde, tous les sprites, en commencant par le Turrican, sont bien mieux animes. Ainsi, quand ce dernier utilise son très puissant Laser et le fait tourner autour de lui, il bouge les bras en arc de cercle, alors que dans Turrican, seul le rayon bougeait.

Turrican 2 s'annonce dément, avec des effets que d'on a rarement l'habitude de voir sur micro, et ce, aussi bien sur Amiga que sur ST. Turrican était déjà considéré par beaucoup comme le meilleur shoot'em'up du genre... Que dire alors de Turrican 2, si ce n'est que nous l'attendons avec beaucoup d'impatience!



RAINBOW ARTS Amiga / PC / ST

0042700





COMMANDER PAR TELEPHONE AU (16.1)64.30.34.83

ETRANGER / DOM-TOM NOUS CONTACTER

nous contacter pour : MEGADRIVE , NEC , LYNX', NEO-GEO, GX 4000

PC.compatible * A PARATTRE * A PARAITRE D BOXING* 4D BOXING* AlO TANK KILLER 339 ADDIDAS C.FOOT * 239 BATTLE COMMAND* 239 BABAYAGA BATTLE CHESS 2 BATTLE COMMAND BETRAYAL* BILLY THE KID* BATTLE MASTER 289
BATTLE OF BRITAIN 289
BETRAYAL * 289 BLADE WARRIOR BLOODWYCH * CADAVER * CASTEL MASTER CENTURION HAMPION OF RAJ* 239 CAPTIVE * CENTURION 239
CHAMPIONS OF KRYNN 289
CIRCUIT EDGE * 289
DAS BOAT* 389 RAGON FLIGHT DAS BOAT* 389
DAY OF THUNDER 239
DAVID WOLF 389
DRAGON'S FLIGHT* 335 | DAY OF THUNDER 239 | DAYIN WOLF 389 | ELVIRA 285 | EMPIRE GALACTIQUE 289 | DAYIN WOLF 389 | ELVIRA 235 | EPIC * 235 | EXPLORA III 239 | FISTRIKE EAGLE2* 269 | EMPIRE GALACTIQUE 289 PICK'N PILE
POPULOUS
POPULOUS DATA DISC 89
PA*
239
RA*
239 ROBOCOP2* SAINT DRAGON * SHADOW OF BEAST 2 SHADOW WARRIORS SPEEDBALL 2 * 339 RA* 23
189 RAIROAD TYCOON 32
239 REACH FOR SKIES 33
289 RED BARON* 43
239 RICK DANGEROUS 2* 23 SUPREMACY STRIDER 2* 239 RICK DANGEROUS 2 4 3 9 239 S.OF MONKEY ISLAND 2 8 9 SECRET W.LUTFWAFFE 2 8 9 239 SILENT SERVICE 2 3 9 PEDBALL 2 * 2 8 9 2 3 9 SPEEDBALL 2 * 2 8 9 2 3 9 STELLAR 7 4 3 9 2 7 9 2 7 9 2 7 9 THE BLUE MAX THE IMMORTAL TIE BREAK TOTAL RECALL* TOKI* TORVAK TURTLES* SWAP*

ATARI ST/STE 4D BOXING
500CC 289 ADDIDAS CH.FOOT 239
ALTERED DESTINY 289
BABAYAGA 239
BABAYAGA 239
BATTLE CHESS 2 289 BATTLE COMMAND 239
BATTLE CHESS 2 289 BATTLE COMMAND 239 BATTLE OF BRITAIN 27
BETRAYAL* 28
BOMBER M-DISC 14 CADAVER CADAVER
CAPTIVE *
CENTURION*
(DUNGEON+CHAOS) CHAMPION OF RAJ 239 CHASE HQ2*
COORPORATION
DRAGON'S FLIGHT
DRAGON'S STRIKE POWERMONGER
RA
RAILROAD TYCOON* RICK DANGEROUS 2 SHADOW WARRIORS SPEEDBALL 2* STRIDER 2* SWAP* SMIN'
THE BLUE MAX'
THE IMMORTAL
TIE BREAK
TOTAL RECALL'
TOKI'
TORVAK'
TURTLES'
UMS2'
UM 2011AND ON UMS2* UN SQUADRON VENUS WELLTRIS 289 WAR JEEP*

NGS (500 KO)	289 WING COM	MANDER 339 NO	LEFACK
	REPUSCULI M		400 LAGNY
DRESSE		CODE POS	STAL
TITI	RES	PRIX	TEL
			PAIEMEN'
RAIS DE P	ORT	+15f	CHEQUE BANG
'OTAL			C.REMBOURS

UMS2*
TEST DRIVE 3
TENNIS CUP

TURTLES

239 TV SPORT BASKET

239 TWINWOLD*

289 ULTIMA VI

□AMIGA □ PC. □ATARI

UNREAL

UN SQUADRON VROOM * WAR JEEP *

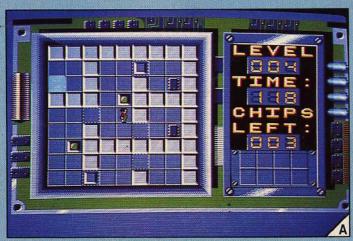
WELLTRIS

WOLFPACK *

PREVIEWS



CHP'S CHALLENGE



US GOLD Début 90 Amiga / ST Voilà une idée vraiment bizarre! US Gold a racheté les droits de

Voilà une idée vraiment bizarre! US Gold a racheté les droits de Chip's Challenge, l'un des premiers jeux de la Lynx, afin de l'adapter sur micro. Ce n'est pas particulièrement bête, puisque ce jeu était dans son genre particulièrement sympathique. Dans Chip's Challenge, vous dirigez un petit personnage dans un labyrinthe composé de divers éléments. Pour passer au niveau suivant, vous devez ramasser tous les microprocesseurs se trouvant à chaque tableau, et trouver la sortie. Si ceci est assez simple au début, le jeu se complique très vite par la présence de nombreux pièges et obstacles. Les portes de couleur d'abord, qui ne s'ouvrent qu'avec une clé semblable. Ensuite, les cours d'eau, qu'il faut passer en y poussant des blocs afin de faire des ponts. Viennent après les flammes, la glace, les tapis roulants, les ennemis, les voleurs, les téléporteurs, les boutons, et j'en oublie... Rapidement, Chip's Challenge devient bien plus complexe, et si les premiers niveaux tenaient sur un seul écran, ils prennent les premiers niveaux tenaient sur un seul écran, ils prennent rapidement un espace bien plus large (l'écran scrolle dans la direction où vous allez).

Jeu de tableau particulièrement sympathique, jouable et agréable, Chip's Challenge est assez bien adapté sur Amiga et ST. Les graphismes sont aussi simplistes que sur Lynx, mais permettent une meilleure lisibilité de chaque niveau. A noter qu'un système de code permet de retourner à n'importe quel niveau déjà joué auparavant!



HARD DRIVING

Alors que Tengen s'apprête à sortir Race' Drivin, la suite officielle de Hard Drivin, Domark proposera pour Noël une seconde version de son hit de l'année dernière.

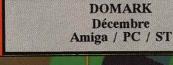
Tout d'abord, le jeu propose quatre nouveaux circuits, chacun comprenant une piste de courses et une piste de cascades. Une nouvelle fonction est le Nitro-Boost, qui permet une fois par course de rouler très, très, très vite durant quelques secondes.

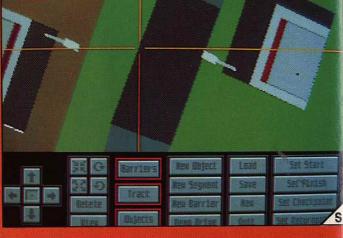
En plus de cela, il est désormais possible de relier deux machines (Amiga, PC ou ST) entre elles pour jouer à deux, l'un contre l'autre, en même temps, chacun sur son propre écran. Autant dire que cette option, qui avait fait le succès de Stunt Car, est particulièrement appréciable.

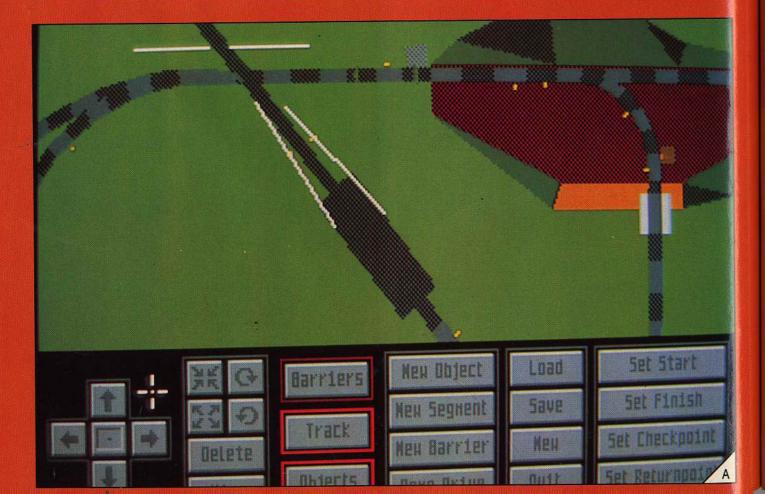
Côté réalisation, Hard Drivin'2 est meilleur que la première mouture. La vitesse est plus élevée, tout comme la fluidité des animations, et les quelques bugs d'affichage du premier ont été

Enfin, histoire qu'Hard Drivin'2 vaille vraiment le coup, on y trouve un éditeur de courses, entièrement en 3D, particulièrement pratique et performant. Cette option vous permet de faire les courses que vous voulez, en plaçant également les obstacles et les éléments de décor comme vous le voulez! Il faut le voir pour le croire, tant ceci est pratique et facile d'emploi.

Hard Drivin'2 devrait donc combler les amateurs du premier, d'autant plus qu'il possède une durée de vie illimitée désormais, grâce à l'éditeur de circuits!





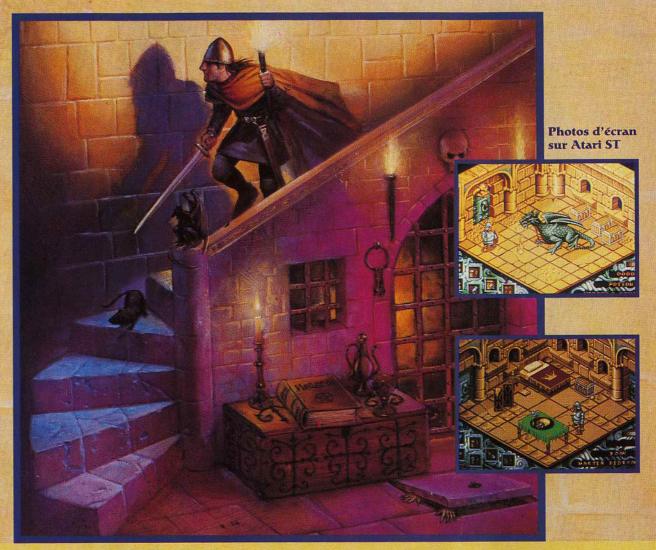


CadaveR









Un marécage enfoui dans l'obscurité. Au milieu du marécage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Nécromancien attend.

Tout son passé se résume à du sang. Un fief hérité du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentèrent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie. Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage menteur, mercenaire et voleur: Karadoc le nain. Sa mission: aller là où les humains ont échoué pour affronter le Nécromancien et enquêter sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.

Quel est l'objet de ce mystère? Non pas l'honneur ou l'amour, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Nécromancien. Mais un trésor! Et Castle Wulf en est plein à craquer...

CADAVER est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps.
Trébuchez à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystique des chambres secrètes de Wulf, battez vous à mort contre des monstres hideux, luttez contre des pièges surnaturels et réfléchissez sur les sorts énigmatiques du Nécromancien.

 Un jeu complexe et intéractif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.

Des énigmes difficiles.
Une grande variété d'armes.

 Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.

impressionnant.

• Une armée de monstres,
y compris de rats transformés,
de lézards acquatiques de taille
humaine et de gigantesques
dragons cracheurs de feu.

95 % dans GÉNÉRATION 4

Distribué par UBI SOFT 8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois Tél.: 16 (1) 48.57.65.52

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

CAR-VUP

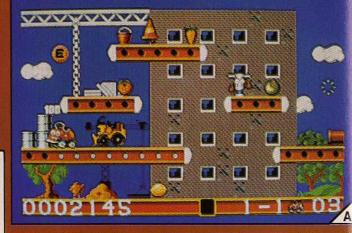
Troisième jeu à sortir chez Core, après Corporation et Torvak The Warrior, Car-Vup ravira les amateurs de jeux de tableaux. Que ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt du jeu, Car-Vup m'a en effet rappelé fortement Rainbow Island, ce qui n'est pas un mince compliment.

Car-Vup m'a en effet rappele fortement Hainbow Island, ce qui n'est pas un mince compliment.

Le jeu se déroule sur 48 niveaux qui scrollent horizontalement.

Vous y dirigez une voiture se nommant Arnie, et qui vivait dans le monde des dessins animés. Un jour, un méchant, du nom de Captain Grim, captura Arnie et ses amis, et les enferma dans des mondes laids, peuplés de créatures abominables, avec à chaque fin de niveau un monstre incroyable. Chaque monde est composé de 6 niveaux, pour un total de 48 niveaux! Le but est de faire redevenir bon tout ce que le Captain Grim a rendu mauvais, et de le vaincre à la fin du jeu.

CORE Décembre Amiga / ST



Arnie roule vers la gauche ou la droite, sans jamais pouvoir s'arrêter, ses freins étant hors d'état de marche depuis bien longtemps. Il faut sauter de plate-forme en plate-forme, le but étant de toutes les recolorier avant le temps limite à partir duquel un diablotin vous rattrape peu à peu pour finalement vous faire perdre une vie.

perdre une vie.

Il y a bien sûr des bonus à récupérer, ainsi que des accessoires variés et loufoques, comme le siège éjectable, qui se révèle être un poing frappant les ennemis alentours. Mais il y a aussi les pneus cloutés, les flaques d'huile, le pistolet, les méga-amortisseurs, le mortier, les bombes, le tir arrière et j'en oublie... Bref, Car-Vup est vraiment un jeu original, qui reprend les atouts qui ont fait de Bubble Bobble un jeu dément! Vivement sa sortie!



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









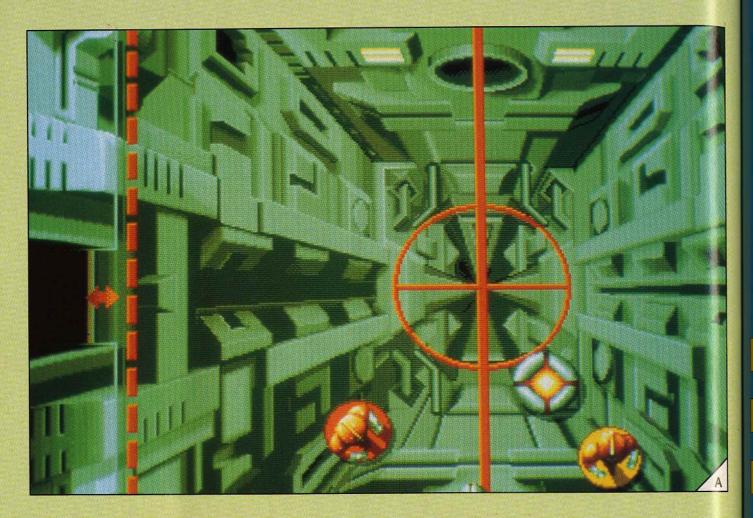
Bientôt : le livre des Solutions incluant la disquette avec sauvegardes

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



DELPHINE SOFTWARE - 150 BOULEVARD HAUSSMANN - 75008 PARIS ● TÉL. 49.53.00.03 - FAX 42.89.19.22 ● DISTRIBUTION: S.F.M.I.

PREVIEWS



ADRENALYNE

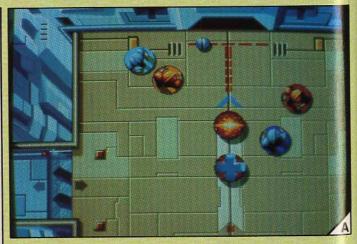
Chronologiquement le premier logiciel de la toute jeune société Exponentia, Adrénalyne, est un jeu de sport futuriste qui tire ses sources du football. Ce jeu oppose deux teams de deux joueurs et autorise toutes sortes d'équipe, c'est-à-dire un joueur dans chaque équipe ou deux joueurs contre l'ordinateur.

Le jeu est vu d'avion, et se déroule sur des terrains comprenant un de leurs côtés ouvert sur le vide. Tout comme dans Speedball, tous les coups sont permis et même conseillés! C'est ainsi que vous nouvez housculer un adversaire, mais énalement

Le jeu est vu d'avion, et se déroule sur des terrains comprenant un de leurs côtés ouvert sur le vide. Tout comme dans Speedball, tous les coups sont permis et même conseillés! C'est ainsi que vous pouvez bousculer un adversaire, mais également l'amener près du bord et le projeter dans le vide. En revanche, la balle reste emprisonnée dans l'enceinte du terrain et ne peut tomber dans le vide. Au contraire, et encore à la façon de Speedball, elle rebondit contre les bords. Classiquement, pendant le jeu, de nombreux bonus viendront perturber l'action.

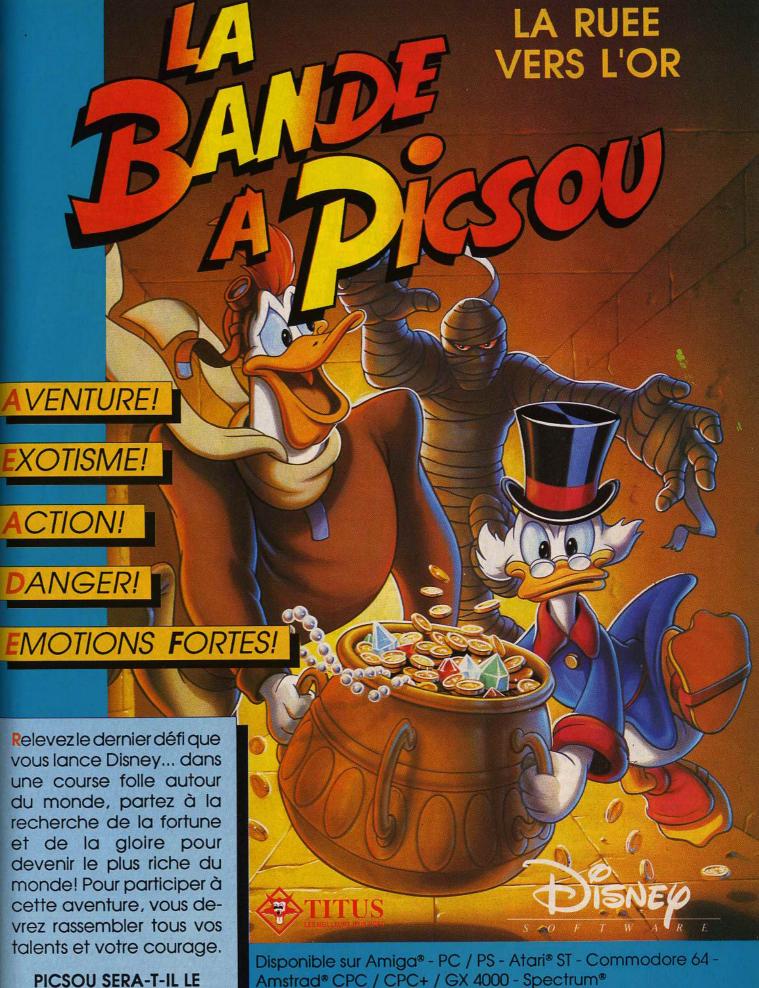
Si le but du jeu est bien sûr de gagner, sachez qu'il existe deux façons de le faire. Premièrement et comme à l'accoutumée, il suffit d'engranger plus de buts que son adversaire. Deuxième méthode, un joueur peut gagner en ayant à creuser un écart important au niveau du score. Car à chaque fois qu'une équipe marque, elle augmente son score, mais fait également baisser celui de son adversaire.

Adrénalyne comporte trois terrains différents et trois niveaux de difficulté. La réalisation est excellente avec un scrolling impeccable et un excellent maniement des joueurs. Test très rapidement!



EXPONENTIA Début 91 Amiga

CANARD DE L'ANNEE?



Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum

ont des marques déposées

© The Walt Disney Company

LE PRO.









PERIPHERIQUES AMIGA

PRINT TECHNICK A4 4.990 F

SCANNER COUL. 5.490 F

SOURIS OPTIQUE. 590 F

PROMO 3.490 F

7.990 F

290

350

MEGA FILE 44

CARTOUCHE

MONITEURS

TABLETTES

GRAPHIQUES

PRINT CRP A3

COULEUR SC 1425 2.490 F

MULTISYNCHRO 4.990 F

PRINT CRP A4 PROMO 3.490 F

PRINT TECHNIC. 4.990 F

HANDY SCANNER 2.990 F

MEGA FILE 44

TABLETTES

GRAPHIQUES

COUNTRIVER

CRPA3.

SOURIS

NAKSHA

8	FENIFHENIQUES	A JUU
	LECTEURS	
	3" 1/2 Ext. PROMO	650 F
	5" 1/4 Ext. PROMO	990 F
	EXTENSION MÉMOI	RE
	512 Ko PROMO	550 F
ı	512 Ko	
	+ Horloge PROMO	690 F
	DISQUES DURS	
ä	A 590 20 Mo 2	2.990 F
	+ 1 Mo Mémoire 1	.190 F
	MONITEURS	
ă	1084 S 2	2.590 F
	PHILIPS 8832 2	2.290 F
8	MULTISYNCHRO 4	1.990 F
	SON	
81	INTERFACE AND LOUG	F00 F

NITEURS		THACK BALL.	390
14 S	2.590 F	DIVERS	
LIPS 8832	2.290 F	MOUSE MASTER	270
LTISYNCHRO	4.990 F	MINI AMP 3.	390
V		MINI AMP 4.	530
ERFACE MIDI BUS	S + 500 F	NORDIC POWER	875
RFACE MIDI GOI		POWER PC	
FECT SOUND 3.0		BOARD 500.	3.690
ÉO			
IVIEW GOLD	1.490 F	PÉRIPHÉRIQUES	A 200
AL OCK			C 1971

INTERFACE MIDI GOI	D 570 F	POWER PC	
PERFECT SOUND 3.0	790 F	BOARD 500.	3.690
VIDÉO		PÉRIPHÉRIQU	EC 4 2000
DIGIVIEW GOLD	1.490 F	PENIPHENIQU	ES A ZUUL
GENLOCK			
GST GOLD VP	6.790 F	EXTENSION 2 M	lo 2.990
GENLOCK		DISQUE DUR 45 I	No 4.990
GST GOLD SP	5.500 F	LECTEUR INT. 3"1	/2 990
HOME VIDEO KIT	4.490 F	CARTE XT PRO	MO 1.900 I
MINI GEN	1.390 F	CARTE AT	4.990

PERIPHERIQUES ATARI

3"1/2 Ext. PROI 5"1/4 Ext. 3"1/2 HD 1,44 M	990 F 0 1.290 F	ST REPLAY 4 ST REPLAY PRO MASTER SOUND FM MELODY MAKE	670 F 1.300 F 540 F R 790 F
DISQUES DURS			
MEGA FILE 30. MEGA FILE 60.	3.990 F 6.990 F	VIDÉO PRO 89	2.290 F
WILLIA FILL OU.	0.0001		0500000000

8.000 F

990 F

1.200 F

8 490 F

VIDI ST

ÉMULATEURS

SOURIS ANCO

TRACK BALL

SOLIBIS BMC

COMMUTATEUR

NB COULEUR

COMMUTATEUR

LECTEUR

PC SPEED

+ ZZ DIXIMAGE 2.300 F

SUPER CHARGER 2.890 F

SPECTRE GCR 3.890 F

2.490 F

390 F

390 F

895 F

200 F

43 57 48 20

SUPER PROMO AMIGA 500 + moniteur couleur 1083 S + extension mémoire 512 Ko SANS MONITEUR: 3.490 F 5450 F SUPER PROMO ATARI 520 STE + moniteur couleur SC 1435 + extension mémoire 512 Ko SANS MONITEUR: 3,390 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

5490 F

LES "PLUS" d'amie

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt* REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 %
- de sa valeur* REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
- Après acceptation du dossier Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER

	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	100111 0110	
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

SPECIAL NOËL EXCEPTIONNELLE 3 ANS*

*Sur ordinateurs AMIGA et ATARI, sauf lecteur de disquette garanti 1 an. *Offre valable jusqu'au 15 janvier 1991.

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES

DIMANCHE 23 et 30 DECEMBRE

10 h à 12 h - 13 h à 19 h



AMSTRAD CPC



CPC 6128 + MANETTE 2 990 F

2 990 F CPC 6128 + 3 990 F

CPC 464 +

COMMODORE 64



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

2 990 F C64 3 990 F

+5 JEUX + MANETTE

C64

LECTEUR L

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 4 F l'unité

CONSOLES DE JEUX



LYNX 1 490 F NINTENDO **GAME BOY**

590 F

NINTENDO **ACTION SET** 990 F

1 149 F

2 490 F

GX 4000

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	2.290 F

NOUVEAU

UNIQUE EN FRANCE!

SOLDERIE et SERVICE **OCCASIONS**

13,passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

IMPRIMANTES

CITIZEN		
120 D SWIFT 24	- 4%	1.590 F 3.990 F
STAR LC 10 LC 10 COULEUR LC 24-10	SUR PRIX INDIQUES	1.890 F 2.300 F 3.190 F
EPSON LX 800-400		2.400 F
LQ 500-400 COMMODORE		3.790 F
MPS 1230 MPS 1500 COULEUP		1.590 F 2.300 F

ACCESSOIRES JOYSTICKS COBRA CPS ULTIMATE

240 F

JET FIGHTER	INDIQUES	140 F
MEGABLASTER	INDIQUEO	85 F
NAVIGATOR		150 F
POWER MULTI COLO		130 F
QUICKJOY INFRA-RE	:D	350 F
SPEED KING	ND MODULE	110 F 160 F
SURESHOT COMMAI		150 F
SURESHOT STANDA SURESHOT SUPREM		170 F
TURBO PEDAL	IE .	200 F
VOLANT RACE MAKE	D	345 F
WICO COMMAND CO		290 F
ZIP STICK SUPER PE		150 F
BOITES DE RANGEM		
50 DISKS	Lier (avou olou)	50 F
90 DISKS		90 F
POSSO POSSO		130 F
HOUSSES		
CLAVIER		70 F
MONITEUR		80 F
IMPRIMANTE		80 F
CABLES		
IMPRIMANTES		150 F
PERITEL		150 F
RS 232		150 F
PROLONGATEUR JO	YSTICK	50 F

LILLI DATE D'EXPIRATION

DATE_

NOM ADRESSE		101 S	
		Tanul E	
VILLE	46		
CODE POSTAL LLL	LLL TE		
MON ORDINATEUR		Chings.	
(Tous nos prix sont TTC, les pron	notions ne sont pa	s cumulables)	
(Tous nos prix sont TTC, les pron DESIGNATION	notions ne sont pa	s cumulables) PRIX	MONTANT
(Tous nos prix sont TTC, les pron DESIGNATION			MONTANT
			MONTANT
			MONTANT
DESIGNATION			MONTANT
	QUANT.	PRIX	

SIGNATURE

0

Ce jeu est totalement inspiré de la légende des Chevaliers de la Table ronde, du roi Arthur et de son épée, Excalibur. Le jeu ressemble énormément dans son principe à Defender Of the Crown, puisqu'il s'agit de réunir tous les royaumes anglais sous votre seule autorité, plus quelques ressemblances avec War in Middle Earth. Au cours de la partie, vous allez avoir à signer des alliances avec d'autres seigneurs, en combattre quelques-uns, en aider d'autres et à gérer votre empire grandissant. En fait, très rapidement vous allez dirigez plusieurs personnages, le jeu offrant alors quelques notions de jeu d'aventure et de jeu de rôle, de par les caractéristiques des chevaliers et la façon de fouiller les endroits, d'utiliser des objets, d'obtenir des renseignements... Vous pouvez regrouper vos hommes ou les séparer, suivant le



but recherché. Lors des combats, vous donnez directement les ordres à chaque héros et à chaque unité. Charger, attaquer, défendre, fuir, utiliser la magie font partie des possibilités offertes. défendre, fuir, utiliser la magie font partie des possibilités offertes.

Quoi qu'il en soit, le système de jeu a l'air assez pratique, avec la possibilité de sauvegarder plusieurs parties. Au niveau des graphismes, les quelques photos qui suivent vous donneront une excellente idée de leur qualité en VGA couleur. Des écrans comme ceux-là, il y en beaucoup, beaucoup, beaucoup. Côté musique, les cartes Roland et Adlib permettront d'écouter, pour chaque endroit et chaque situation, une petite musique différente.

Pour ce qui est de l'intérêt et de la jouabilité, je vous en reparlerai le mois prochain, mais sans trop m'avancer, je crois que nous p'allons pas trop être décu que nous n'allons pas trop être déçu.





NOUVEAUTE MICROIDS:

titre de champion du monde de vitesse 500 CC. GRAND PRIX 500 CC. 2 authentiques circuits du Entièrement en 3 D. ATARI ST

Battez vous contre les six motos pilotées par l'ordinateur ou un autre joueur pour le

Championnat du monde de vitesse 500 CC.

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00





PSYGNOSIS Fin 90 Amiga / ST

Voici un nouveau titre surprise de Psygnosis, un titre en tout cas dont nous n'avions jamais entendu parler auparavant. Armour-Geddon, c'est un jeu de stratégie/simulation, rappelant fort Carrier Command, mais étant bien mieux réalisé et apparemment

beaucoup plus intéressant. Le but du jeu est de détruire un canon gigantesque, capable de détruire toute vie sur Terre. Vous allez devoir mener une attaque contre tous les véhicules ennemis, détruire plusieurs bases, et contre tous les véhicules ennemis, détruire plusieurs bases, et affronter bien des dangers pour arriver jusqu'au canon et avoir une chance de réussir votre mission. A la manière de Carrier Command, vous avez la possibilité de diriger jusqu'à quatre véhicules en même temps, mais là où le jeu de chez Rainbird ne proposait que deux types de véhicules, celui de Psygnosis en propose huit foncièrement différents. Plusieurs types d'hovercrafts, un tank rapide à la puissance de feu faible, un tank lent à la puissance de feu élevée, un hélicoptère, un bombardier, un jet, et des puis les chaques de feu faibles qui plus est de i'en oublie. Chaque véhicule peut être équipé, qui plus est, de diverses armes, comme des rayons lasers, des explosifs, des bombes, des missiles, des roquettes... et d'accessoires utiles, comme la vision de nuit, le téléporteur, un réservoir supplémentaire, un radar, un brouilleur de radar... Côté stratégie, vous devez décider des endroits à attaquer en priorité. Ce qu'il faut savoir, c'est que pour avoir un véhicule, il





faut le fabriquer, tout comme les armes et les accessoires, ce qui se fait à partir de trois ressources principales. Il est donc conseillé de prendre rapidement les endroits où l'on trouve de ces ressources, afin de pouvoir se construire une petite armée. Soit dit en passant, avant d'être fabriqués, véhicules, armes et accessoires doivent être "inventés" par votre équipe de chercheurs. A vous de répartir les tâches pour qu'ils créent plus vite les armes dont vous aurez besoin.

Côté simulation, Armour-Geddon se rapproche vraiment d'une simulation, et la jouabilité est aussi bonne que dans Carrier

Command ou Battle Command. Ce qui change, en étant vraiment appréciable, c'est la différence de maniabilité d'un appareil à l'autre. Les aéroglisseurs ont tendance à déraper dans les tournants, les tanks à être peu maniables, l'hélicoptère est un véritable enfer à diriger, etc. Le réalisme est saisissant, chaque engin démarrant de la base à sa propre façon! Armour-Geddon devrait sortir en fin d'année, s'il n'y pas trop de

retard, et devrait s'imposer rapidement comme un des meilleurs jeux du genre, si le scénario du jeu est jouable et possède une

bonne durée de vie!



NOUVEAUTE MICROIDS:



tout faire disparaitre en permuttant 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 combinaison

ATARI ST AMIGA PC & COMPATIBLES AMSTRAD



TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00





Lemmings, c'est le produit surprise de Psygnosis, celui dont personne n'avait jamais entendu parler, et pourtant celui qui va certainement connaître le succès le plus important en début d'année prochaine.

Aussi étonnant que cela puisse être, Lemmings n'est pourtant pas un jeu au look Psygnosis. Le jeu est simple, les graphismes sont très simplistes, les sprites minuscules... Bref, on est loin de Shadow Of The Beast.

Les Lemmings, ce sont des petits animaux débiles, mi-lapins, mi-hamsters, qui vivent dans les pays nordiques. Particulièrement idiots, ces animaux sont assez étonnants, puisqu'en cas de surpopulation, ils se suicident en se jettant à la mer. Au contraire, dès qu'ils sont moins nombreux, ils se reproduisent très vite! Quoi qu'il en soit, les lemmings sont idiots, et c'est surtout ce qui compte dans ce ieu.

Le but, à chaqué niveau, est de sauver un certain pourcentage des lemmings qui tombent à l'écran. Afin d'y réussir, il faut les guider jusqu'à la sortie, qui peut très bien se trouver très loin, l'écran de jeu scrollant horizontalement. Les lemmings tombent un à un d'une trappe et arrivent ainsi sur le tableau de jeu. Le problème est que vous ne les dirigez pas vraiment, et qu'ils courent ainsi là où ils veulent. Pour les aider, vous pouvez leur apprendre un certain nombre de tâches. Vous pouvez apprendre à un lemming à grimper un obstacle, à se parachuter d'une grande hauteur, à empêcher les autres lemmings de passer devant lui, à construire un pont, à creuser horizontalement, vers le bas, ou en diagonale vers le bas, ou enfin à exploser. Chaque tâche ne peut être accomplie qu'un certain nombre de fois, variable selon les niveaux. Le maniement est simple, à la souris,

PSYGNOSIS Janvier Amiga / ST

puisqu'il s'agit de cliquer sur la tâche, puis sur un lemming, et il exécute la tâche s'il le peut!

L'intérêt du jeu provient de la débilité profonde des animaux, et surtout des nombreux pièges que proposent chaque niveau. A chaque fois que vous commencez un niveau, vous l'examinez, et pensez toujours avoir trouvé le moyen de le franchir... Hélas! il n'en est souvent rien. Ici vous oubliez de mettre un stoppeur, et les lemmings se mettent à sauter dans la lave, ici vous ne détruisez pas un pont et les lemmings se jettent un à un du haut d'une falaise, s'écrasant délicatement en bas. Le jeu est d'autant plus complexe que pour franchir un niveau, vous ne pouvez perdre qu'un très faible nombre de lemmings. Or, lorsque vous utilisez des stoppeurs (ce qui est souvent le cas, pour empêcher ces dégénérés de sauter n'importe où), le seul moyen pour qu'il laisse ensuite passer les autres est de le faire exploser... et donc vous en perdez déjà un! Enfin, il ne doit plus rester un seul lemming à l'écran, afin de terminer réellement le tableau. Les pièges sont nombreux, on croit à chaque partie être capable de passer un niveau puis on découvre que l'on s'est trompé. Un système de code permettra de reprendre à n'importe quel niveau déjà joué, ce qui sera bien pratique, d'autant plus que Lemmings comportera 100 niveaux. Les huit niveaux que nous avons vus laissent espérer un jeu réellement exceptionnel, peut-être un des plus drôles et des plus prenants à venir!









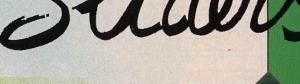




Suspense, intensité, vitesse, violence ; SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- •1 ou 2 joueurs simultanés
- •1 ou 2 écrans
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

ATARI ST AMIGA
PC & COMPATIBLES AMSTRAD



TAPEZ 36 15 MICROIDS



12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00



CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique déposée de Capcom U.S.A Inc; U.N Squadron W © 1990 Capcom U.S.A. Inc; Tous droits réservés.

CAPCOM®

CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique déposée de Capcom U.S.A Inc; Strider II ¹¹ © 1990 Capcom U.S.A. Inc: Tous droits réservés.

SEGM

STRIDER II

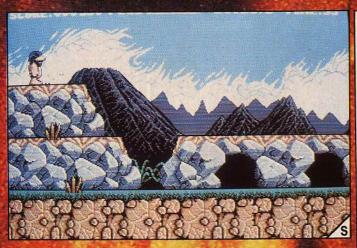
U.N. SQUADRON

P & L I & E
DEPARTMENT

CSUM

U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

NEANDER

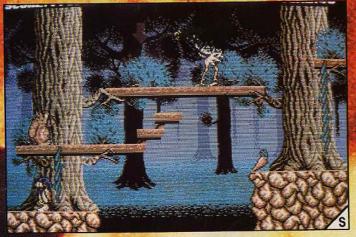


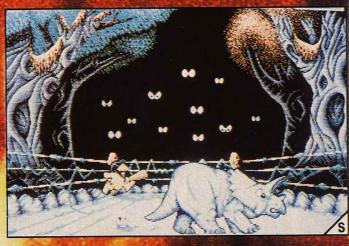
Attention, il s'agit d'un grand soft! Ne possédant pas encore de titre définitif, je puis vous affirmer que ce logiciel (fruit d'une ieune équipe, Cybel) fera beaucoup d'envieux chez les éditeurs lors de sa sortie. Si vous aimez les jeux amusants, prenants, pleins de vie, bien réalisés et nécessitant un minimum d'astuce, ce soft est fait pour vous.

L'action prend date dans l'ère préhistorique et le héros n'est autre qu'un homme ressemblant fortement à celui de Cromagnon, c'est-à-dire avec de larges pieds, une peau de bête sur le corps et une massue à la main (certains responsables de Titus y voient aussi une certaine ressemblance avec notre patron!!!).

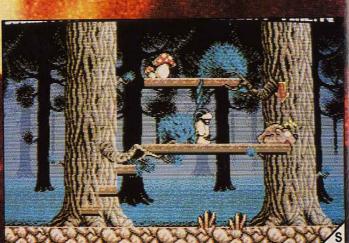
Le but est de le mener au bout de chaque niveau, tâche extrêmement périlleuse, vous vous en doutez! En cette époque en effet, la domination de l'homme sur son entourage n'était pas encore aussi marquée que de nos jours, et survivre demandait d'abord un peu de chance, mais aussi un bon entraînement. Les animaux vous regardaient en effet comme un simple congénère, appliquant par là même les saintes lois de la nature. Votre premier souci est donc de tuer tous les prédateurs de votre espèce, plus particulièrement de votre personne, et ils sont nombreux: ours bruns, ours blancs, dragons, pingouins, oiseaux, serpents, plantes carnivores... Autre difficulté, le relief des régions rencontrées, il n'est pas rare de devoir éviter des pointes, des









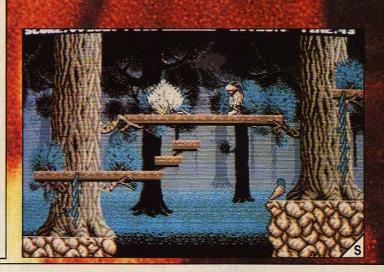




cours d'eau et d'emprunter des chemins de traverses pour finalement trouver le meilleur et souvent unique moyen de se rendre à l'endroit désiré. Bien sûr, toutes ses aventures, cela épuise et il est donc nécessaire de manger régulièrement afin de récupérer de l'énergie. Rien de plus simple, de nombreux fruits et morceaux de choix sont cachés dans les nombreuses grottes (près de 200) parsemant chaque niveau. Bien évidemment, ces grottes comportent également des pièges. Pour gagner des points, il existe deux solutions: tuer des ennemis ou bien taper sur tout ce qui se trouve à l'écran, des oeufs aux champignons. A la fin de chaque niveau, un énorme ennemi se dressera devant

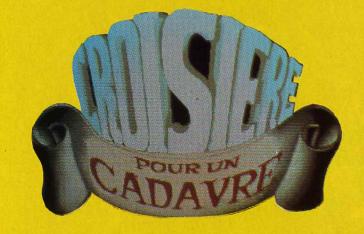
vous, possédant toujours un point faible, c'est-à-dire une partie du corps. Par exemple, le dragon craint énormément pour ses

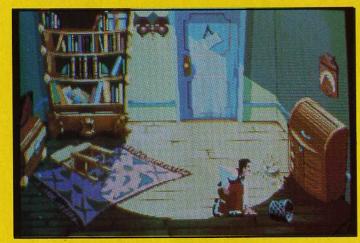
En bref, un logiciel typiquement japonais, mais beaucoup plus beau que ceux nous venant de nos amis nippons, et que ces derniers pourraient bien rapatrier dans leur pays, si jamais ils ont l'occasion de l'apercevoir! Dommage qu'il faille patienter encore quelques mois avant sa sortie.

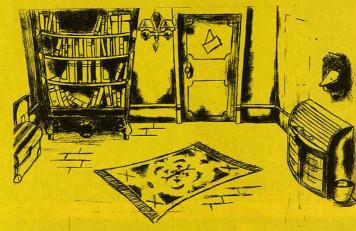


COURSE A PLUS TTENDUE











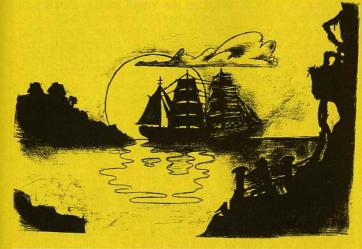




Présenté il y a très longtemps dans Génération 4, ce logiciel a été depuis totalement remanié, et il y a deux mois de cela nous vous présentions le nouveau visuel de ce jeu. Toujours prévu pour le mois de janvier, nous vous en parlons dès ce mois-ci en publiant de nouvelles photos du jeu. Et comme les graphismes sont tout simplement exceptionnels, nous revenons sur le mode de travail du graphiste. Premièrement, il dessine sur une feuille de papier, puis il digitalise ses croquis en noir et blanc, pour ensuite les retoucher avec un logiciel de dessin (en 32 couleurs). Avouez que le résultat est somptueux!

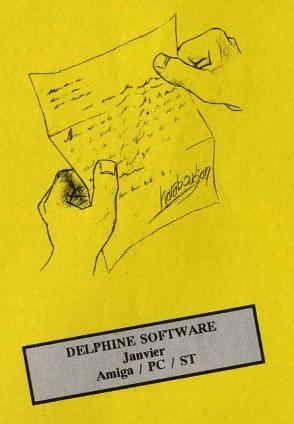
L'histoire du jeu est assez courte, puisque les auteurs du programme ont décidé de fournir le moins d'informations possibles au joueur, le laissant seul avec ses incertitudes. Vous incarnez donc l'inspecteur Raoul Dusentier, domicilié à Paris, et vous recevez une lettre d'invitation du très célèbre et extrêmement riche armateur grec Niclos Karaboudjan pour une croisière. Vous partez donc rapidement et embarquez sur son navire. A peine arrivé dans votre cabine, le majordome du bateau entre précipitamment dans votre chambre et vous apprend que Niclos Karaboudjan vient d'être retrouvé mort dans son bureau. Alors que vous constatiez les faits de visu avec ce domestique, vous êtes tous les deux assommés. A votre réveil, le corps de l'armateur a disparu... Et l'aventure commence. Des éléments supplémentaires dans le prochain numéro. supplémentaires dans le prochain numéro.













LIGHTQUEST

UBI SOFT Janvier Amiga / ST

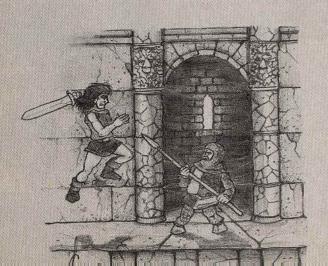


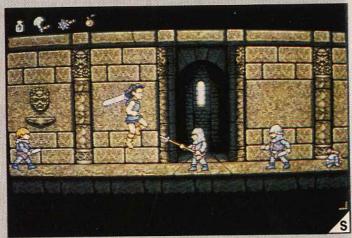
Comme annoncé le mois dernier, Génération 4 revient sur Lightquest en traitant cette fois-ci du guerrier. Je vous rappelle que ce logiciel comporte trois niveaux de jeux via trois personnages différents: guerrier, magicienne et farfadet. Le choix de l'un d'entre eux conditionnant bien sûr le déroulement de l'aventure et les actions possibles ou nécessaires. Si pour le farfadet, la ruse est le facteur dominant du jeu, avec le guerrier, le joueur se retrouve devant un jeu orienté arcade, dans lequel son habileté à manier les armes sera la clé de sa réussite.

Pour en savoir un peu plus sur le guerrier, sachez qu'il peut adopter 45 positions parmi lesquelles ramer, plonger, nager, pour les plus étonnantes, et dispose de plusieurs armes différentes: l'épée, la hache, le fouet ardent et la masse. En plus de tout cela, le joueur peut à tout moment, c'est-à-dire dans une situation délicate, faire appel au dieu, son action variant selon l'arme en sa possession. Avec l'épée apparaîtra une boule de feu, la masse provoquera un tremblement de terre, et le fouet amènera l'éclair. Seule la hache est dépourvue d'effet spécial, mais en contrepartie, c'est la seule qui puisse être utilisée comme un projectile. Concernant l'épée, dernière précision, celle-ci est magique (elle devient plus grosse et plus dévastatrice), et il est possible grâce à une position du joystick, d'en tirer parti pendant un court moment. A noter que cette action entame le niveau d'énergie du personnage. Au niveau des objets à ramasser, des potions de soin sont disponibles, et ont pour effet de remonter à bloc l'énergie du guerrier, de même pour les pommes, nourriture ponctuelle.















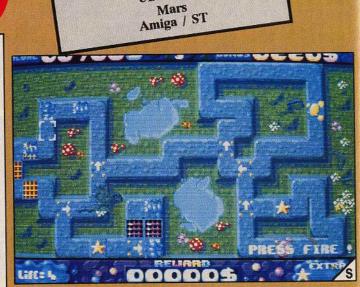


Dernière production de l'équipe Ancel-Choukroun, déjà auteur de Intruder, The Teller et Pick'n Pile, Le Jeu des Bêtes (il s'agit d'un titre provisoire) est un nouveau jeu de réflexion/arcade. Le principe est simple: il faut ramener dans leur cage respective un certain nombre de bébêtes au moyen d'un circuit complètement tordu et truffé d'aiguillages matérialisés par des flèches. Pourquoi leurs cages respectives? En bien tout simplement parce que ces cages sont de différentes couleurs et qu'il est impossible d'emprisonner une bestiole rouge dans une cage bleue par exemple. Voilà pour l'essentiel du principe de jeu, maintenant il existe de nombreux autres paramètres venant compliquer l'action.

Premièrement, il faut éviter à tout prix que deux bêtes se rencontrent sans quoi le joueur perd une vie. Deuxième difficulté, très souvent le nombre de bestioles d'une couleur donnée ne correspond pas au nombre de cages de même couleur. Pour contourner ce problème, il existe des pots de couleurs disséminés sur le ou les parcours changeant la teinte des bestioles au moment de leur passage. Autre problème, la







UBI SOFT

présence de parasites dans certains niveaux. Bien sûr, au moindre contact, le joueur perd également une vie. Mais ce n'est pas tout. A terme le joueur devra emprunter des téléporteurs lui permettant d'atteindre certaines régions inaccessibles de l'aire de jeu, faire face à des chenilles obstruant une partie du tracé, éviter de passer sur le symbole DDT, ce dernier empoisonnant les bêtes (il existe une parade: passer sur le symbole représentant une trousse de secours)... Autre paramètre très important, la vitesses de déplacement des bestioles varie en fonction de leur couleur. Ainsi, les bleues s'avèrent les plus lentes et les rouges les plus rapides. L'essentiel du jeu consiste donc à bien étudier le circuit et les priorités au niveau de l'acheminement des bestioles en jouant sur les flèches directionnelles. Attention à bien étudier toutes les possibilités sans quoi on se retrouve très vite piégé.

La réalisation de ce logiciel est prometteuse avec d'excellents graphismes et de bons bruitages. Au final, la jeu devrait compter une centaine de niveaux, de quoi vous occuper un certain temps.



Sous le sisne du Sezpent







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

ATARI ST, AMIGA, PC Photos d'écran Amiga

Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures, le générique habituel annonce le journal télévisé.

pent, et vous retrouverez enfin EXPLORA.

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..



DISTRIBUTION // 'EXCLUSIVE

25 bis RUE DUGUAY 95 100 ARGENTEUIL

39 47 29 29

En vente dans les fnac et chez tous les spécialistes

aideront à affronter les horribles membres de la secte du Ser-

PREVIEWS

UBI SOFT Mars Amiga / ST

Décidément, beaucoup de sociétés ont dans leurs cartons des logiciels basés sur le monde des Vikings. La dernière en date à nous proposer un jeu traitant de ce sujet n'est autre que la société Ubi Soft. Vous incarnez un grand guerrier viking bani, encore une fois, de sa contrée à la suite d'un duel. Avant de partir vers l'inconnu, vous avez tout de même eu le temps de rassembler vos ultimes ressources, un équipage, et d'armer un drakkar. Maintenant votre objectif est de vivre une grande aventure dans tout le nord de l'Éurope.

Dans un premier temps, il s'agit de survivre (éviter le Kraken, monstre des mers, par exemple) et de subvenir aux besoins de l'équipage. Tous les coups sont permis, c'est ainsi qu'il est possible de commercer avec les navires marchands ou, une fois sur terre, avec les hommes rencontrés. Autre méthode plus radicale pour obtenir les biens recherchés, l'attaque. Le jeu autorise les combats entre navires et il est même possible d'aborder un vaisseau ennemi. Sur terre, l'affrontement se déroule à la manière de North & South, si l'on veut faire une comparaison, avec des cavaliers et des hommes à pied. Les querriers coursant alors les villageois du village investi. Ces phases de jeux constituent les scènes d'action du logiciel.

Dans une seconde partie, il vous faudra effacer vos fautes et recouvrer votre honneur en colonisant de nouvelles régions et en amassant un trésor de guerre. Pour réaliser chacune de ces actions, vous pouvez diriger jusqu'à trois drakkars, une troupe de guerriers et disposer d'armes et d'un nombre restreint de chevaux. Au niveau de l'aventure, il s'agit de veiller en permanence au moral des hommes, de tracer votre route, de gérer vos vivres et les armes.

La réalisation s'annonce excellente avec de très bons graphismes (Dominique Sablons et son équipe ne sont pas étrangers à tout cela) et surtout d'excellentes animations ponctuant les scènes d'actions. Nous aurons l'occasion de vous en reparler d'ici sa



The Way of Stones



APRES DES MILLIERS D'ANNEES, LES PIERRES SONT DE RETOUR.



HASARD

ESSAYEZ DE

VIDER LA

BOURSE ET

DECOUVRIR

LE SECRET

STRATEGIE UTILISEZ UN JEU PUISSANT POUR AMASSER DES POINTS ET VOUS BATTRE CONTRE LA MONTRE.



PATIENCE JOUEZ AVEC ELEGANCE, EN MEDITANT SUR CHAQUE COUP AVEC LA MESURE D'UN GRAND MAITRE



DE 4 SENS INTUITION LAISSEZ L'ORACLE Vous RECOMPENSER

DE SA PERSPICACITE ET REPONDRE A Vos QUESTIONS LES PLUS PROFONDES



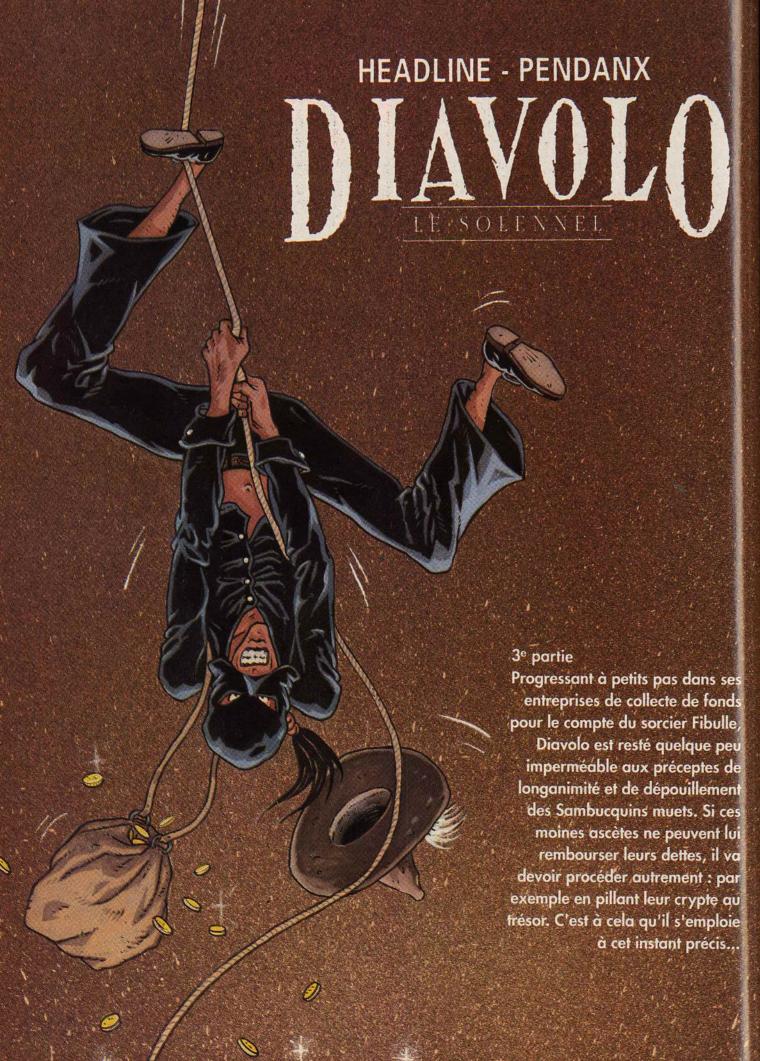
Disponible sur:

Les Chinois l'appelait Shih Tao, les Celtes de l'Antiquité l'appelait Runa futhark, les Mayas l'appelait Kami a hota, et les Japonais l'appelait Ishido. Cependant, quelqu'en soit l'origine, une fois traduits ces noms veulent tous dire la même chose. The Way of Stones. Dès le premier coup, ce jeu antique, et merveilleux casse-tête rappelle l'intensité des échecs et la simplicité de Go. Ishido fera appel à vos capacités de stratégie et de concentration les plus profondes lorsque vous devrez faire correspondre 72 pierres sur un échiquier de 96 cases. Alors que vous recontrerez les innombrables possibilités du jeu, vous avez l'occesion de viatter en ceur de l'Ibrida et de décourair.





EN VENTE BIENTOT!



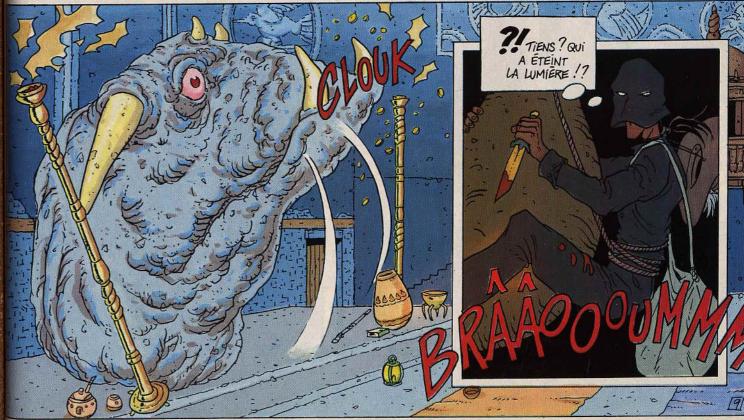






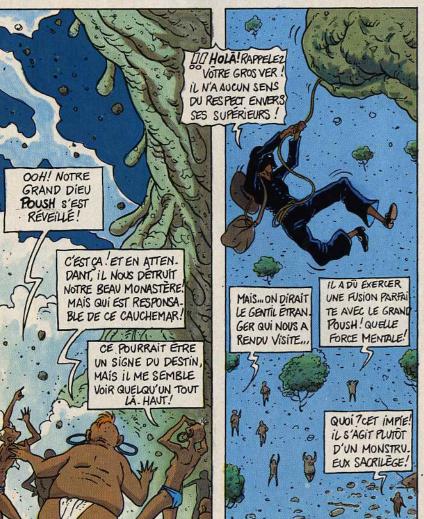


















C'EST PAR
ici!
GLUTO!

JE TE SUÍS VILPO!

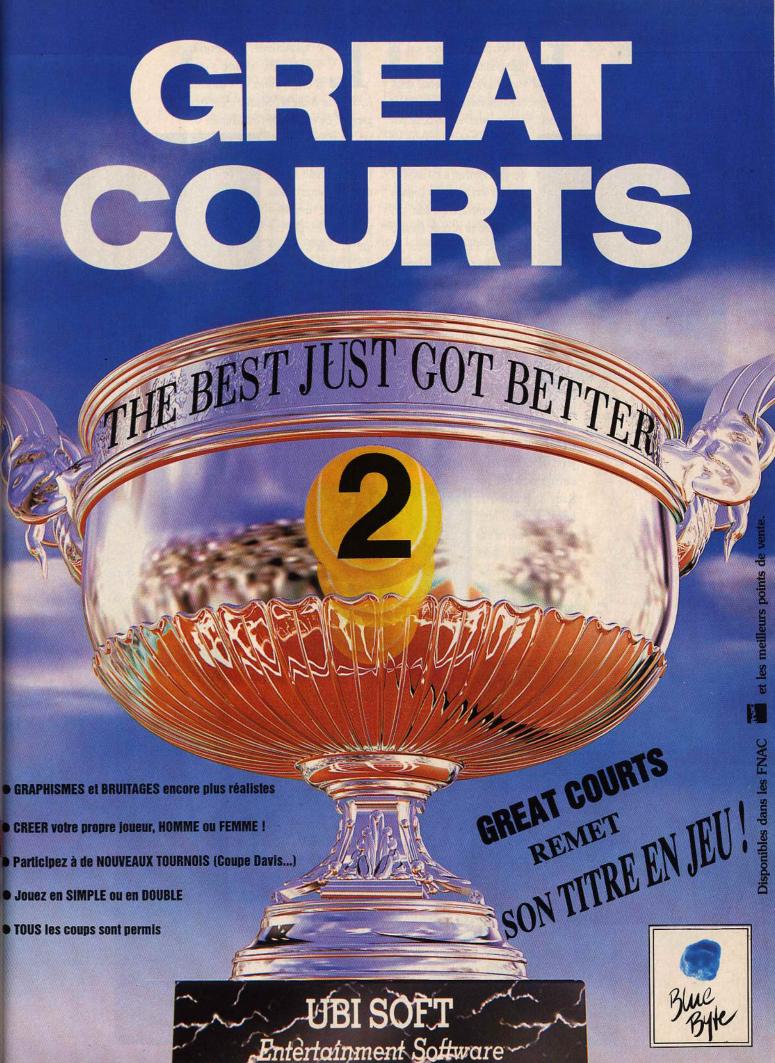












HÉROIC **FANTASY**

es terres d'ombres est le nouvel album de Gibson, nous vous l'avions annoncé dans notre précédent numéro avec réserve; i'admets que nous avons eu tort de ne pas

le faire avec fanfare et tambours, car voilà un album qui l'est bon, qu'il est drôle et remet à leur place les coincés de la membrane qui leur sert de cerveau au sujet de l'heroic fantasy. Parodique est le premier mot qui le caractérise. Vous y retrouverez tous les poncifs du genre: gros guerrier, prince en fuite, royaume en feu, blonde guerrière, magicien et crapaud qui sont les mêmes

d'ailleurs... Un feu d'artifice d'archétypes, c'est voulu et c'est très drôle. Tout commence par l'invasion du royaume de Haven, gouverné par le roi Ranald, lawful good (loyal et bon) qui décide au vu du

carnage orchestré par Kang de protéger la fuite de son fils Eric et de la reine Jade en leur attribuant pour gardes du corps un valeureux guerrier, Quanah, et un magicien frais émoulu d'origine crapoïde, Genghis Grimtoad. Les dessins

sont beaux, efficaces et témoignent de la parfaite maîtrise de cet art par Gibson. Le récit de John Wagner et Alan Grant est soutenu par un rythme effréné et tombe dans la crème du genre qui n'est pas sans rappeler par son côté "second degré" l'excellent film Prin-cess bride du génia-

lissime Rob Reiner. Toutes les deux pages survient un rebondissement dû au

fait que cette BD était publiée à ce rythme, gage en tout cas que vous ne pourrez pas y trouver de longueur. A lire absolument.

e quatrième et dernier volume de Slaine vient d'être publié; il s'intitule La Déesse Blanche. Slaine, c'est fini, aargh!! Et oui, vous comtemplez de

vos yeux esbaudis le dernier volet de cette fantabuleuse saga d'heroic fantasy, sans nul doute une des plus belles de cet univers, de la vie et du reste. Le sort semble décidément s'acharner sur nous autres pauvres lecteurs; l'avant-dernier tome de Liberty vient lui aussi de sortir, c'est affreux, qu'allons-nous devenir? La fin est proche! Cet ultime volume ter-

mine en apothéose le récit flamboyant

de Pat Mills, à qui I'on tire notre chapeau pour avoir mené de main de maître le destin de ce personnage hors du commun et de ses acolytes; je pense surtout au nain Ukko, nar-

rateur du récit. Que

dire des dessins époustouflants de Simon Bisley, sinon qu'il m'a rarement été donné d'en voir de plus beaux et de plus étranges. La couleur est encore une fois à l'honneur; c'est réellement superbe, je ne sais quoi vous dire, d'autant plus que nous avions déjà bavé d'envie sur les épisodes précédents. Le mieux est encore que vous touchiez avec vos petits doigts boudinés cette preuve manifeste de la formidable santé de la BD contemporaine.





Genre: heroic fantasy Editeur :



Willy RAIVASKY

hristian Lacroix, qui signe sous le pseudonyme de Lax, est à la fois dessinateur et scénariste; il a collaboré entre autres avec des récits complets aux magazines Métal hurlant et Circus. En 1987 il illustre dans

> le style réaliste La marquise des lumières aux éditions Vents d'Ouest. Franck Giroud, enseignant deprofession, s'est lancé dans la bande dessinée en 1978 comme scénariste chez Larousse avec "La Découverte du Monde". En 1984 il signe les scénarios de Chaman pour Ab' aigre, récits qui paraîtront dans la revue Ice crimes. Cet album, Les oubliés d'Annam, est un récit de fiction; pourtant il se base sur des faits

historiques. Le personnage principal présumé, Nicolas Valone, un vieux journaliste en mal de scoop, décide de retrouver la trace d'Henri Joubert, jeune

soldat porté disparu en Indochine à la fin de l'année 1946, et étrangement condamné à mort par l'Armée française. Le fait de découvrir, peu à peu, la vie de cet ancien résistant ayant combattu l'occupant nazi (comme le propre père

de Lax), habilement leurré par les instances dirigeantes et militaires lors de



genre: Fiction s'articule autour de ce personnage bistorique Editeur: attachant et étrange, abusé, s'étant Dupuis Collection retrouvé en Indochine à la place des Aire libre envahisseurs haïs et combattus jadis. Décédé, traître à la patrie, ou encore "rallié", comme le disent si bien les militaires pour les soldats ayant rejoint les lignes viêt-minh, le mystère reste entier. Un album passionnant, qui donne envie de connaître la vérité.

effet).

e denierné des éditions AVENTURE

Delcourt est une petite merveille de style et d'originalité intitulée Jordan-Le cycle des deux horizons-T1; il saura vous tenir en haleine, croyez-moi! Mêlant

adroitement ésotérisme, LE CYCLE DES DEUX HORIZONS - 1 aventure et sensualité, le scénario possède la qualité indéniable d'avoir une ambiance à vous faire dresser les cheveux sur la tête ainsi qu'un rythme de tous les diables. Jordan est un personnage hors du commun: solitaire, ténébreux et désabusé, il est plutôt rare de rencontrer ce type de personnalité tourmentée, instable et pourtant si attachante dans le monde de

la BD, même si cette tendance se généralise dans le genre "adulte". Les 'dessins sont d'un bon classicisme et servent à merveille le récit que l'on doit

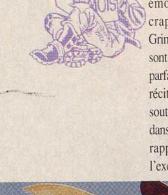
à Pierre Fournier, beaucoup plus connu sous le pseudonyme de Makyo, scénariste et à l'occasion dessinateur dont on n'arrête pas de vous vanter les mérites. Même si parfois on exagère un peu, il est



Genre : fantastique Editeur: Delcourt



Fanny RUBOL



Genre : heroic

Editeur : Zenda

fantasy

Cid DOPEY

Evariste HASARD

n article par mois sur Moebius, vous étiez habitués. L'escalade continue avec cette interview qu'il nous a accordée dans son refuge parisien. Son bébé Raphaël sur les genoux, une vue de rêve sur la table à dessin, un en-cas constitué de champignons de Paris crus; la réalité fait corps avec la légende. Extraits d'une rencontre avec un homme remarquable.

Génération 4: Comment avez-vous débuté?

Jean Giraud: J'ai commencé la bande dessinée dès que j'ai pu tenir un crayon. En tant que professionnel, j'ai commencé à vendre mes premiers dessins à la fin des années 50, ce qui fait que je me suis libéré de l'école avant la date normale. Depuis cette époque je passe mes journées sur la table à dessin. C'est un job chouette, d'autant plus que ca a bien marché; j'ai toujours reçu un bon accueil du

public et des éditeurs, et cela même du temps où je n'étais pas vraiment au point. A l'époque l'exigence des éditeurs était moins grande, ce qui fait que j'ai progressé au fur et à mesure de l'amélioration de la qualité générale; je me suis toujours trouvé plus ou moins à niveau. A force d'en faire, de devenir comme vous dites un "grand ancien" j'ai fini par être mondialement connu. Mais il y a toujours la difficulté à remplir la page avec de la qualité, faire coïncider ce que l'on fait avec ce que l'on a rêvé, puisque plus la technique s'améliore et plus les ambitions sont grandes, ce qui fait que l'on est toujours en-dessous du rêve.

Gen4: Comment vivez-vous cette notoriété mondiale?

JG: Je la vis comme quelque chose d'assez simple, je suis un peu comme un épicier connu dans sa rue. On se demande comment faire pour garder la clientèle et mordre sur celle des autres.

Là où cela change de l'épicier, c'est que, du fait qu'on est un artiste, on s'aperçoit vite que ce qui va donner une meilleure pénétration sur le marché, un meilleur pouvoir, ce n'est pas la devanture, l'étalage, mais c'est quand même ça aussi, c'est-à-dire aller chez les bons fournisseurs, avoir toujours des produits frais, respecter le client dans l'attitude et aussi dans l'éthique. Cela signifie avoir des pensées et des émotions vraies, vivantes, et s'appliquer à être toujours dans un état de sincérité, faire une recherche constante pour aller vers le plus beau, le plus profond, le plus haut dans la connaissance de soi, du monde et des autres; penser sa technique d'expression, ne jamais être dupe de ses illusions. C'est une attitude d'épicier transposée dans le domaine artistique; c'est du métier. Ce qui fait que la notoriété est simplement la réponse logique à une action délibérée. On en est heureux, mais pas spécialement fier ni étonné.

Gen4: Dans cette optique, un journaliste a dit de vous que vous aviez trois idées d'avance sur les autres...

JG: Quais, c'est ce qu'il faut! C'est vrai dans un certain sens, parce que j'ai des idées d'avance sur les lecteurs. Ce qui m'a toujours plu, c'est surprendre le lecteur. A

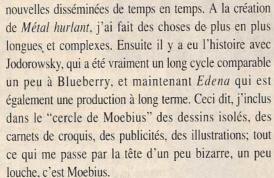
partir du moment où l'on a ce postulat, on peut utiliser diverses techniques. On peut surprendre le lecteur en mourant, en faisant des crottes, des trucs nuls; on peut également les surprendre avec des choses toujours nouvelles,



inattendues, en ne tombant dans aucune routine, mais aussi en étant capable d'être stable, de donner à une série une continuité, un style, une cohérence sur 10 ans, 25 ans...

Gen4: Vous qui êtes au centre du problème, pouvez-vous nous éclairer sur une éventuelle jalousie entre Gir et Moebius?

JG: Il v a eu conflit à un moment donné, car pendant quelques années Gir avait pris tout le temps disponible; ma partie Moebius souffrait. Elle existait, mais ne pouvait pas s'exprimer vers le public; à l'époque j'aurais pu travailler à Hara-Kiri ou à Pilote, mais en fait je voulais d'abord me prouver que je pouvais réussir un truc sur une certaine distance. Une série comme Blueberry a commencé à être vraiment mythique à partir de dix ou quinze albums. A partir de ce moment-là j'ai commencé à injecter dans la production tout l'aspect Moebius, d'abord sous forme de



JG: Il y avait une commande de l'éditeur, ferme et pressante; il fallait produire chaque semaine deux pages.

C'est vrai que le style a évolué durant la série; c'est dans

le seul qui procède ainsi en littérature populaire. Je ne raffole pas beaucoup de A CETTE CITCHE SEGME CLOSER II EINT CHILU PETT GARG San-Antonio, quoique ce soit parfois marrant. Mais il a écrit quelques bouquins vraiment remarquables. Ce qui est sympa, c'est qu'il s'adresse directement au lecteur; il lui parle! Dard est un drôle de personnage; chaque fois que je le rencontre, je me dis qu'il est à la limite du ghetto culturel.

celui-ci que j'ai essayé de travailler à la

plume; au début j'ai même eu des

finesses telles que le trait était bouffé à

l'impression! C'est un

peu naïf, il y a beaucoup

de maladresses; mais

c'est sympa, il y a une

Gen4: La ressemblance

entre Blueberry et

Belmondo se fait de plus

JG: Au début, c'était un peu

le but que je m'étais fixé,

mais j'avais du mal! J'avais

un problème de style. A

cette époque ça commençait

à venir tout doucement. De

temps en temps il y avait un dessin superbe

très bien réussi, et des moments où je

souffrais terriblement; à mon avis j'avais

des passages à vide. Mais ça se laisse

Gen4: En 1976 paraît Arzach, qui à

mais il s'établit très vite une complicité

grâce au dessin. Un écrivain peut obtenir

ca aussi, avoir une prose qui s'adresse

directement au lecteur. Frédéric Dard est

l'époque fait grand

bruit par l'absence

JG: Je me suis apercu

que cette absence crée

un mystère qui se

dégage des dessins.

C'était une façon de

jouer avec le public; la

BD, ça n'est pas

vraiment interactif

de texte.

en plus frappante...

bonne ambiance...

un peu comme était Sacha Guitry. Ca ne me plairait pas d'être comme ça; je veux être vu comme quelqu'un de bien intégré, comme tout le monde, mais avec des idées qui sont les miennes, des idées vraiment folles et étranges sur le monde,

sur la façon de bien vivre, de bien être. Je n'ai pas envie de détailler, mais tout le monde le sait, c'est même un sujet de plaisanterie: "oh, Moebius, il bouffe végétarien, il bouffe cru, il va dans des sectes, il va à Tahiti...". C'est ce qui apparaît en surface, mais en vérité je suis encore plus fou! Et en même temps je suis très ordinaire, tu vois, j'ai un appartement, je m'habille simplement, je n'ai pas un comportement excentrique. Mais la plupart des auteurs de BD sont des gens bizarres.

Gen4: Vos projets?

JG: J'ai un projet génial que j'espère voir aboutir; il s'agirait de faire un film d'1H20 entièrement en simulation 3D; je travaille avec une boîte française. Le titre est Starwatcher, on voit où on en est.

Gen4: Vos expériences du cinéma?

JG: Je n'en pense pas grand-chose; je n'ai jamais été sur un plateau de cinéma. C'est ce qui m'aurait plu, voir les vedettes s'embrasser sur la bouche! J'ai

> toujours fait des dessins pour les préproductions et vu les résultats à la première. C'est un boulot comme un autre, qui a une répercussion plus grande au niveau professionnel; mais cela n'est pas très

gratifiant. Au sujet de Dune, c'est différent. C'était sympa, car j'ai rencontré des gens de cinéma. Ils ont

une autre approche qui n'est pas toujours confortable, car du fait qu'ils travaillent en équipe ils ont tendance à considérer que l'apport de chacun doit s'effacer devant l'ensemble. Bien sûr c'est l'attitude juste, mais pour un dessinateur de bande dessinée habitué à être maître chez lui, c'est parfois douloureux.



Gen4: Après l'opinion très tranchée de Jodorowsky le mois dernier, votre vision du projet Dune et du film? J.G.: O'Bannon est entré dans une crise

profonde, mais il en est ressorti



Gen4: La période Blueberry, ce devait être dur... (Je sors de mon sac un exemplaire du Cheval de fer...)

vainqueur puisqu'il a fait Alien par la suite. Moi, ça m'a surtout fait rencontrer Alessandro, une personne merveilleuse et géniale. D'un certain côté il est simplement sympa, c'est un bon auteur, avec des qualités et des défauts en tant qu'artiste. Il a fait une série de films aux particularités les rendant uniques. En tant qu'artiste, on le connaît surtout en France par la bande dessinée, et il faut reconnaître que son travail n'est pas mal; il a produit plusieurs cycles dont celui de l'Incal qui tient la route. La série avec Arno est chouette aussi, et deux ou trois trucs à droite à gauche. Mais maintenant, il est vraiment en train d'exploser; il a des projets avec Boucq, peut-être même avec Otomo; la série avec Bess est vraiment bien, il risque de finir par être considéré comme un véritable auteur de BD. Mais ce que l'on voit à travers ses scénarios c'est un goût pour l'ésotérisme, les connaissances traditionnelles, le rêve, la magie, la mystique, et aussi une certaine sagesse, c'est-à-dire que ses personnages évoluent au cours de la BD. Pas mal d'auteurs ont leur petite philosophie; même des gens comme Pratt ont un goût très net pour la métaphysique, expriment une certaine sagesse, du moins une éthique, une pensée. Même moi; à travers mes bandes dessinées, on retrouve un peu ce goût pour le fantastique... La plupart des auteurs, ça ne surprend

personne, ont des prises de position en faveur de la paix, de l'écologie, mais enfin c'est banal, c'est facile... Mais en même temps c'est bien car il y a des auteurs qui sont uniquement préoccupés de remplir du papier; ce ne sont d'ailleurs pas forcément les plus mauvais. A ce niveau, Alessandro est dans le bon créneau, mais il a quelque chose en plus, que l'on connaît peu et qu'on ne pourrait pas soupçonner de la

part d'un auteur de bande dessinée. Un auteur de BD, c'est quelqu'un qui n'a pas pu faire autre chose; c'est un peu l'opinion sous-entendue. C'est un écrivain raté, un auteur de théâtre raté, un cinéaste raté, un artiste raté; c'est en train de changer, mais peu d'auteurs écrivent en grand sur leur carte de visite "auteur, scénariste de BD". C'est pas encore vraiment gratifiant, mais Alessandro et beaucoup d'auteurs (dont je suis) s'élèvent contre cette opinion, bien qu'il y ait longtemps eu une mode de l'autodépréciation. Mais Alessandro n'est pas seulement ça, il a eu une troupe de théâtre au Mexique. Il a fait du mime avec Marceau, il lui a écrit des sketsches; il a écrit des livres, les musiques de ses films. En plus de cela, c'est un thérapeute qui a pendant dix ou quinze ans dirigé une école de massage. C'est aussi une autorité dans le domaine du tarot; ça peut paraître peu sérieux, mais c'est un art majeur, c'est très beau. Mais il a quelque chose d'encore plus étrange: c'est un voyant capable de se mettre en état de voyance d'un moment à l'autre.

Gen4: Il faut que je retourne le voir...

J.G.: Mais oui, à mon avis c'est un génie rare dans la

tradition de la renaissance ou de l'antiquité, il n'est pas un produit moderne spécialisé avec un battage médiatique, il pourrait tenir une rubrique. Ce qui m'amuse beaucoup, c'est que dans tous les domaines dans lesquels il travaille, il est vu comme quelqu'un de normal, mais quand on fait la synthèse...

Gen4: Vous travaillez sur un projet avec lui...

J.G.: Oui, c'est un projet de BD réaliste, une histoire contemporaine, je vais avoir des bagnoles à dessiner... Mais je me débrouillerai. Je vais essayer de me surprendre moi-même, ce sera déjà pas mal! Il est plus facile de surprendre le lecteur avec le choix de l'histoire. La folle du Sacré-Coeur sera une surprise. Je ne choisis pas les sujets, on s'impose à moi. Les auteurs ont pris l'habitude de se dire "tiens, voilà une histoire bizarre, ce serait bien pour Moebius"! Me voilà condamné à la qualité; à faire de gros efforts pour casser l'image que l'on a de moi, pour arriver à décevoir. J'ai aussi prévu un prochain Blueberry et la suite de La déesse.

Gen4: Votre opinion sur la BD, vos auteurs préférés ?

J.G.: Oui, j'aime bien Cabanes, Boucq, je trouve le dernier album de Mandryka génial, et il y a constamment des jeunes qui sortent des trucs formidables, comme le fabuleux Origines de Mathieu qui arrive à surprendre le lecteur avec

> un travail soigné et des idées folles. Le gars qui a fait ça a réussi à exprimer merveilleusement sa vision du monde, de façon riche et très personnelle.

Gen4: La bédé par ordinateur, ça vous intéresse?

J.G.: Qu'importe le moyen, ce qui compte, c'est l'imagination, le respect de soi et des autres, l'expression de sa colère, de sa peine, de son émerveillement, de son contentement

d'être, de sa rage devant la bêtise du monde, la lourdeur, l'intolérance... Il y a un avenir formidable, si la Terre survit aux dix prochaines années. Sur ce sujet je ne suis ni pessimiste ni optimiste, je crois qu'on a une petite chance de passer; mais si l'on passe dans ces conditions, on n'en a que plus de mérite!

Gen4: Et la peinture?

J.G.: C'est un exutoire; je m'étais donné comme objectif de faire une exposition, mais je n'ai pas eu l'énergie ni le temps nécessaires. Alors l'album m'a servi de salle d'exposition. Je continue, mais je ne vois pas dans les deux ans à venir comment je pourrais trouver une semaine pour peindre!

Gen4: Votre opinion sur Avant l'Incal?

J.G.: C'est vraiment génial; le dessin est parfois un peu maladroit, mais l'histoire est tellement émouvante, presque mieux que L'Incal. Je regrette un peu de ne pas l'avoir fait, mais Janjetov a fait des trucs donc je n'aurais pas été capable, même avec son graphisme un peu approximatif. Il a eu des trouvailles plus radicales que les miennes

Gen4: What about la suite du Garage?

J.G.: Comme tout ce qui est fait aux USA, c'est un peu



bizarre. Les conceptions américaines en matière de BD sont assez curieuses. J'étais très content du scénario, et le graphisme d'Eric Shanower l'a fait dévier. Mais quand j'ai vu le résultat, i'ai trouvé qu'il y avait quelque chose.

succès aux Etats-Unis. Gen4: N'auriez-vous pas rencontré plus de facilités pour financer et réaliser le film en images de synthèse aux USA?

En plus, cela a eu du

J.G.: Et bien non, car je n'y ai rencontré personne qui soit autant

capable d'enthousiasme. C'est un pays assez décadent à ce niveau-là, où les grosses sociétés d'argent ont mis la main sur la production des films; ils ont fait une coupe rationnelle du marché. Il reste donc peu de place pour la surprise. Pour que ça arrive, il faut être vachement dans le système, avoir une énergie terrible, ce qui n'est pas du tout mon cas; je dépense toute mon énergie à la BD. Je n'ai pas envie d'aller cavaler dans les bureaux des producteurs, dans les dîners à Hollywood.



En revanche ici j'ai rencontré Alain Guyot qui s'est enthousiasmé pour le projet. Comme un visionnaire il a envie de faire un long métrage d'animation sur ordinateur; il connaît mon boulot, et quand il m'a rencontré, il a eu le réflexe que tu avais tout à l'heure du Moebius "mythique", ce qui n'est pas du tout le cas aux USA. J'y suis connu dans les milieux professionnels, mais je ne fais pas partie de l'univers culturel des décideurs. Aux Etats-Unis, la bande dessinée est très méprisée, considérée comme un art de psychopathes et d'immatures (ce que c'est d'ailleurs).

Gen4: Les adaptations de BD au

JG: Je n'ai pas trouvé Dick Tracy terrible. La plupart des BD adaptées sont celles que lisaient les producteurs quand ils étaient gamins; ils ont la nostalgie de leur propre enfance, bien qu'ils aient longtemps résisté à cette envie car les choses qui leur plaisaient leur semblaient

très suspectes. Les héros actuels comme Elektra seront adaptés au cinéma dans trente ans, quand les jeunes lecteurs d'aujourd'hui auront le fric.



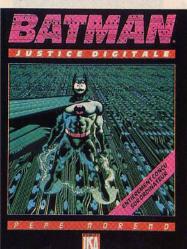
Par Oscar LOMBRIK Spécial Guest STAR S.D.



HUMOUR

ANTICIPATION

ntéressant défi que celui d'une BD entièrement réalisée sur ordinateur, il a été relevé par Pepe Moreno, dessinateur d'origine espagnole travaillant depuis 1977 aux



Genre

comics/SF

Editeur

A RUE M'APPARTIENT, A PRESENT. ET TU LE DIRAS

A TOUS TES POTES.

Glénat/Comics

fascinant qui donne une nouvelle jeunesse à ce héros au regard si doux: Batman. Les graphismes sont franchement étonnants; les images les plus réussies sont à mon avis les paysages, où l'on découvre des couleurs et des effets de matière et de relief inconnus à ce jour. Une telle qualité révèle une réelle maîtrise des possibilités d'un Mac II.

Etats-Unis. Le résultat est

Justice digitale, un album

Certaines scènes sont carrément superbes, même si l'on voit parfois un plan être réutilisé. Le scénario est quant à lui digne des plus grandes aventures de ce héros

galactiquement connu, et reste fidèle à l'esprit des anciens comics. L'action se déroule bien évide mment à Gotham City, mais dans un XXI° siècle aux allures de Blade runner. Le vra



histoire captivante, dont le

Joker n'est bien entendu pas

absent. A découvrir.

aureline et Valérian, les \$ deux agents spatiod temporels les plus célèbres de la galaxie, sont de retour dans de nouvelles aventures; si si vous m'avez compris, après une absence de deux ans ils réapparaissent, toujours aussi fringants et pleins d'humour. Ils se trouvent cette fois-ci confrontés aux aléas du trafic d'armes et autres billevesées que Christin nous a concoctés avec talent, enfin

presque! Le scénario est trop léger pour que le lecteur soit ferré comme le poisson devant l'appât, même si les personnages sont attachants, très attachants. Bon, on aime quand même, mais on est frustré par cet album qui nous paraît court, très court; malgré son nombre de pages que je qualifierai d'usuel, on a visiblement l'impression d'une historiette illustrée pour ne pas tomber dans l'oubli. Mais trève de

> reproches, Laureline est toujours aussi jolie et pleine de caractère; quant à Valérian, son charme et sa détermination parlent pour lui. On les retrouve avec d'autant plus de plaisir que leur absence a été longue, mais deux ans pour faire ça! Malgré

tout ce que j'ai pu dire sous les affres de la passion, c'est un bon album (on est toujours plus sévère avec les grands); un petit rappel pour ceux qui ne connaîtraient pas le père de ces deux personnages culte : Jean-

Claude Mezières est né à Paris en 1938, il suit les cours des Arts Appliqués à partir de 1953 et publie sa première BD en 1966, déjà en collaboration avec Pierre Christin, scénariste de haut vol qui vous est présenté

dans ce même numéro pour la réédition des oeuvres complètes de Bilal. Pour conclure, un mois de décembre qui va vous appauvrir, car riche en événements dans le monde étrange et merveilleux de la BD!







Genre: SF classique Editeur : Dargand

Genre : bumour

après-histoire est la suite (logique?) d'Echec et Audimat, paru dans la même collection. Bodet et Bigotto sont les auteurs de ce récit pittoresque ayant pour Futuropolis cadre une modeste bourgade périgourdine. Le héros est toujours égal à lui-même; l'Arthur se retrouve une nouvelle fois au

> coeur de sombres et minables magouilles municipales, après qu'il ait découvert en allant à la cueillette aux champignons un biface (une pierre taillée, quoi) préhistorique. Cette nouvelle richesse n'échappe pas à Mr le maire, qui tient bien entendu à en faire profiter la municipalité. C'est à ce moment que l'histoire et l'équilibre mental de notre héros basculent, lorsque la découverte du site débouche

sur un projet délirant de parc d'attractions muni de dinosaures-toboggans. Le clou de

ce haut lieu de culture s'il en fut est bien évidemment l'ami Arthur, qui pour faire couleur locale est affublé d'un déguisement grotesque d'homme de Croma gnon. Le brave Arthur se prête de bonne grâce à cette masca-

rade dégradante, mais ces bouleversements dans ses habitudes ont tôt fait de le perturber, et le rôle dépasse rapidement l'acteur, je vous laisse découvrir la suite. Le ton authentique et les graphismes dépouillés mais percutants font de cette oeuvre en noir et blanc un vrai moment de plaisir. Humour et tendresse pour ce personnage piétiné par les plus "grands" que lui sont intimement mêlés, sans complaisance pour les autres personnages. Un coup de coeur.

Mr WONDERFUL



isponible à partir de dorénavant, le nouvel album de Tronchet s'appelle Jean-Claude Tergal garde le moral! et a dépassé mes espérances les plus folles. Tronchet, c'est le pseudonyme de Didier Vasseur, journaliste de formation qui a débuté

au Matin où il fut responsable de la page du Nord. Il est entre autres l'heureux papa de l'ineffable Raymond Calbuth (3 tomes parus chez Glénat) et l'auteur des Damnés de la Terre associés (toujours 3 tomes, mais chez Delcourt). L'ami Tergal est la nouvelle créature de Tronchet, héros misérable de cet album dans lequel l'auteur adopte un ton et un style sensiblement différents.

Les lecteurs attentifs noteront que Calbuth et Tergal sont voisins de

palier dans cette belle ville de Ronchin...La ressemblance s'arrête là: certes, les vies de ces deux héros pathétiques sont également sordides, mais Raymond, lui, est "heureux" tandis que Jean-Claude vit un véritable cauche-

mar au quotidien. La raison en est banale à pleurer: Isabelle l'a plaqué. Depuis ce jour, sa vie est un enfer, et chaque histoire est une facette de sa profonde dépression. Tronchet utilise cet intéressant cobaye pour dépeindre avec talent l'univers de la solitude; il a choisi (avec raison à mon avis) le noir et blanc pour dessiner cette grisaille et pousse l'analyse à un point de cruauté insoupconnable. Bien sûr, le délire et l'humour décalé font de ce récit un véritable monument du rire, mais un arrière-goût amer traverse cet écran protecteur, et envahit peu à peu le lecteur. Assurément un chef-d'oeuvre, le meilleur de Tronchet qui tient avec l'homme à la houppette et à la

doudoune un héros inoubliable.



Genre: humour très noir Editeur : Fluide glacial



Oscar LOMBRIK

Cid DOPEY

IMAGES SUR IMAGES

LES TUNIQUES BLEUES



Genre: bumour Editeur : Dupuis une histoire d'esvous en dire davanqu'il est à con-

cieront.

en pleine Guerre de Sécession, et relate pionnage. Inutile de tage, si ce n'est seiller aux jeunes lecteurs ou aux inconditionnels de la série qui appré-

Edmond TURPIGNON

LE VIOLON ET

L'ARCHER

Exercice de style pour six

dessinateurs talentueux. Le violon et

actuelle à la compilation et réunit

des signatures prestigieuses. Le

thème en est le musée Ingres de

Montauban, et chacun communique

à travers huit planches ses

impressions d'une visite collective,

sans autre hiérarchie que l'ordre

alphabétique. Clin d'oeil cocasse à

Hergé pour Baru, lyrisme tendre et

délirant de Boucq, portrait du peintre

l'archer confirme la tendance

Genre: compil Editeur: Casterman

au violon par Cabanes, pirouette fantastique de Ferrandez, émotion muette de Juillard, aventure nocturne signée Tripp; l'ensemble est un ouvrage superbe et je me garderai bien d'établir un classement!

Mr WONDERFUL

THEO

Théo est le fruit d'une collaboration toute neuve entre Claire Wendling et

> Christophe Gibelin que nous avions déjà remarqués dans l'excellent recueil de nouveaux talents: Les Enfants du Nil. Ce nouveau récit est le premier tome d'un cycle intitulé "Les lumières de l'Amalou" qui sem-

ble prometteur. Un petit mot de l'histoire: deux aviateurs sur une île ou deux communautés: des furets doués de la parole et les transparents humains, invisibles dans l'obscurité, vivent en paix. Pourtant un danger les menace, un danger dont les furets seuls sont conscients et dont ils tentent de se protéger sans pour autant prévenir les membres de l'autre communauté. Nos deux aviateurs sont heureusement là pour les aider à s'entraider. Les dessins sont remarquables et très agréables à regarder, que demander de mieux? Un seul regret : l'intrigue évolue trop vite sans suffisamment de points de repère à mon goût.





Genre: érotique/bumour Editeur: Humanoïdes associés

Hector PRULLE

NOELS FRIPONS

Genre: estampes Editeur : Albin



Genre: western

Editeur: Alpen

publishers

Noël comme vous ne l'avez (peutêtre) jamais vu, c'est ce que proposent les Humanos avec cet ouvrage collectif signé par seize auteurs de renom. Noëls fripons aborde le thème de cette fête traditionnellement réservée aux mouflets sous un angle plus audacieux, alliant érotisme et humour dans quinze saynettes très différentes. Un album réjouissant à plus d'un titre, d'une lubricité de bon aloi, qui vous redonnera envie de croire au Père Noël.

Mr WONDERFUL

JAPON INTIME

Albin Michel va loin avec Japon intime, une oeuvre forte de Toshio Saeki où transparaît la violence d'un pays hors-limites. Cet ouvrage

superbe et provocateur (qui a fait le tour de Pres-simage à la vitesse de la lumière) est une sélection de planches à la ma-nière des fameuses estampes. abordant la vie quotidienne au Japon par le biais des

phantasmes sado-maso de l'auteur. Intéressant mais très dur.

Oscar LOMBRIK

IERRY SPRING

Colère apache est le premier épisode des nouvelles aventures de Jerry Spring, un nom qui doit vous dire quelque chose, car son créateur Jijé lui en a fait baver des rondelles de Stetson dans une vingtaine d'albums mouvementés parus chez Dupuis. Franz et Festin ont repris le flambeau sans trahir l'esprit de la série; ce justicier de l'Ouest aux allures de play-boy mal rasé n'a pas pris une ride, et a fort à faire pour calmer les esprits dans un Arizona à la lourde atmosphère de racisme.

Une manière comme une autre de traiter un sujet d'actualité.

Loretta FREUD

LIBERTY

Le troisième tome de Liberty est encore une fois plus beau que le précédent et toujours aussi surprenant; la cadence de parution de cette série frise le surnaturel et mérite un coup de chapeau aux éditions Zenda. Notre héroïne au destin toujours aussi sombre et à la rage de vivre toujours aussi farouche ne cesse d'être confrontée à de nouvelles expériences pas toujours très douces, comme vous aurez pu le constater dans les albums 1 et 2. Je précise que cette saga est en quatre tomes; "la fin est proche" et Martha Washington arrive au bout de ses péripéties pour notre plus grand désespoir. Nous

attendons malgré tout le dernier volet avec nervosité (pourvu qu'il soit à la hauteur du reste), pour ceux qui ne l'auraient pas encore découverte, je vous conseille de vous y mettre dès maintenant: c'est vraiment le genre de

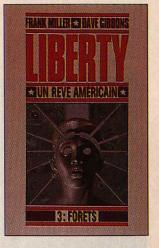
BD qu'il ne faut pas laisser passer.

Evariste AZARD

AQUABLUE

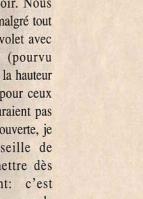
La suite d'Aquablue vient d'être publiée; j'en vois qui poussent des soupirs de soulagement à cette nouvelle extraordinaire, ils seront contentés au-delà de toutes leurs espérances; les dessins sont toujours aussi beaux, le scénario toujours aussi palpitant; de la bonne BD, quoi, qui ne provoque peut-être plus la surprise de ses premières parutions, mais le contentement du chat à côté du feu.

Ginette STROMBOLI

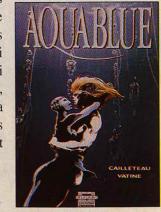


UXYGEN

Genre : anticipation Editeur: Zenda



Genre: aventure Editeur: Delcourt



LES ANGOISSES D'ANGUS

Cet album d'Angus McKie comprend trois récits très différents. Le premier, "Bédéaste", subtil et ironique à souhait, est sans doute à l'origine du titre de l'album, car il relate les affres d'un dessinateur clandestin traqué par la police secrète d'un régime totalitaire. Ce même "Bédéaste", Eddy, se retrouve du jour au lendemain propulsé au titre de héros national, car il est l'instigateur involontaire d'une révolution populaire grâce à ses oeuvres anciennement subversives. Instantanément incorporé dans la nouvelle Genre : inclassable usine artistique destinée à abreuver le Éditeur: Comics USA peuple de BD débiles avec "du bon réalisme social et de jolies couleurs", il devient l'artiste d'État n° 2859874; il semblerait qu'il supporte très mal la situation. Les autres récits baignent dans la même ambiance. Toutes les

> illustrations sont superbes; sans nul doute une réussite dans le genre.

Willy RAIVASKY



cataclysmique.

LAGUNE

Les Editions Delcourt sont prolifiques ce mois-çi. Il faut le noter avec bonheur, puisque la quasi globalité de leurs ouvrages est d'une qualité appréciable, voire excellente. Lagune fait partie de ces bons ouvrages mêlant adroitement mystère, aventure et anticipation. Des enfants et des adolescents d'une communauté vivant sur le littoral sont confrontés aux aléas d'une vie dans un monde en pleine mutation où les adultes essaient de faire face à une catastrophe imminente et où les industries tentent toujours de se débarrasser de leurs déchets toxiques. Alors que la mer se déchaîne sur un monde livré aux pillages et à la désertification, la communauté devra faire front pour enfin découvrir les raisons de ce cataclysme que tout le

Georgie BLUCOW

monde attend et pressent.

LES REMPARTS

D'ECUME

Cet album signé Turf et Mouclier est certainement une des meilleures BD du mois; alors vous me direz: pourquoi ne pas lui consacrer une place plus importante? Eh bien, tout simplement parce que nous venons de la recevoir et que nous sommes dans les dernières minutes du bouclage! Nous l'avons lu ou plutôt dévoré. C'est beau, très beau et l'histoire est fantastique. C'est le genre de BD à faire rêver les plus rationnalistes d'entre vous et à faire naviguer les autres sur la mer de Lamantine, personnage ô combien attachant de ce récit à lire encore plus que tous les autres ; on en reparlera pour les plus sceptiques d'entre vous, c'est promis!

Cid COPEY

ECHEC NUCLEAIRE

La bande dessinée de super-héros n'en finit plus d'exploser. Après Batman (Dark knight 'de Frank Miller), Daredevil et Elektra de Bill Sienkiewicz, c'est au tour de Serval de bénéficier du traitement new-wave de John J. Muth, Walther Simonson et Kent Williams dans les quatre volumes de la ghraphic-novel Echec nucléaire. L'histoire commence à Tchernobyl, un certain samedit 27 novembre 1986, juste avant que le réacteur ne s'envole en fumée radioactive. Serval en profite pour retrouver une identité étouffée sous le carcan « BD préadolescente ». Entraînés tous deux dans un engrenage de violence, où les fusils à pompe des tueurs remplacent l'habituelle panoplie de pacoltille des super-vilains, ils devront devenir aussi violents que l'ennemi. Construite comme un

> thriller, cette BD au suspense haletant vous tiendra en éveil jusqu'à sa conclusion

> > SOUAL 88



Genre : super béros Éditeur : Comics USA



Genre fantastique/ontrique Éditeur : Delcourt



aul Gillon est un ténor de la bande dessinée française. Né en 1926, il débute en tant qu'illustrateur. Après-guerre il entre à "Vaillant" où il signe entre autres Capitaine Cormoran et Lynx blanc. Il lance en 1972 la célèbre série des Naufragés du temps en collaboration avec le scénariste Jean-

> Claude Forest, série qui paraît notamment dans le regretté "Métal hurlant". Sa production en solo est également importante, et il réalise seul la présente saga des Léviathans.Le premier tome Le plan aspic est paru en 1982, mais cette réédition a été revue et augmentée. La suite est quant à elle une des nouveautés à retenir de ce mois-ci, et est intitulée La dent de l'alligator.Gillon maîtrise incontestablement

son sujet, et sai rendre les aventures rocambolesques d'Olivier Decan aussi agréables à lire qu'à regarder. Le trait sûr et classique sait créer une ambiance propice aux tribulations du héros et de ses

> acolytes, sur un rythme qui laisse peu de répit au lecteur. Decan, archétype de l'aventurier-play boy des temps modernes, travaille dans une société d'import-export après une courte carrière au cinéma. Il va bien vite se retrouver au milieu d'une intrigue mêlant magouilles économiques, politiques et vengeances personnelles. Sur son chemin parsemé d'embûches, de cadavres et de jolies filles qui le conduira

Genre: aventure jusqu'au Brésil, il ne trouvera d'aide qu'auprès de la belle Victorine et de son chat Méduse. Une histoire très associés distrayante qui se lit à cent à l'heure.

Loretta FREUD

eof Darrow est un talentueux dessinateur américain résidant actuel-

venir dispenser son ombre gigantesque sur notre rédaction; une discussion amicale nous a vus tomber d'accord sur la démence du voleur de Bagdad et la nullité de la télé française (entre autres). Vous en saurez plus dans le prochain numéro. Il est le co-auteur de Hard boiled, la bédé qui contient le plus d'armes à feu au centimètre carré. Le scénario du fameux Frank Miller est à la hauteur de sa

ne laisse pas une bulle de répit au lecteur cloué sur place. A mi-chemin entre rêve et réalité, un personnage à la fois

quelconque et insolite est le héros et la victime d'aventures ultraviolentes dont il sort à peine vivant après avoir semé son chemin de centaines de victimes. Les dessins de Darrow (superbement mis en couleur par Claude

Legris) sont à couper le souffle, fourmillants de détails avec des cadrages recherchés, et présentent une ville à l'architecture postmoderne où circulent des véhicules à la fois rétro et futuristes.

Il utilise avec raison la pleine page pour donner de l'ampleur ses fresques hénaurmes. Son style s'adapte parfaitement à la perception très cinématographique de

Miller. Le résultat est d'une qualité hors du commun, une preuve que les USA ne se cantonnent pas à des genres depuis A partir du 21 nov 1990 longtemps essoufflés. Tout bonnement magnifique.

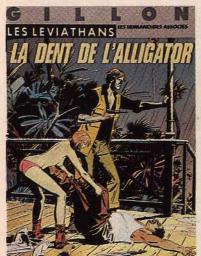
exposition Hard boiled à la librairie La Hune 170 bd St Germain

75006PARIS

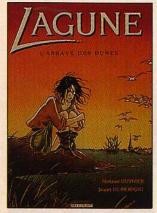
lement en France. Il en a profité pour



Genre: futuriste sanglant Editeur: Delcourt Collection Conquistador



Oscar LOMBRIK



Genre: anticipation Editeur : Delcourt

RAN CORVO VOUS PARLE ?

1er EPISODE

DOCTEUR CORVO ET MISTER RAN

- Clic - Bzzt!!

"Bonjour Monsieur (ou: Madame) (ou: Mon jeune ami). Vous êtes bien chez RAN CORVO, le Maître de l'Impossible, Agent Secret Génial, mais je suis en ce moment même en mission secrète nautique dans mon bain. Si vous désirez me laisser un message de la plus haute importance, veuillez parler posément après le -MUP- sonore..."

-MUUUP!!-

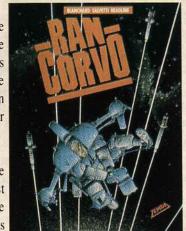
"- Allô, Mr Corvo? Ici c'est Sophie Dumas de Génération 4, le célèbre magazine... Voilà, c'est pour une interview à l'occasion de la sortie de votre premier album autobiographique aux éditions Zenda..."

- Clic!! -

- Allô? Parlez mademoiselle, je vous écoute.
- Eh bien, nous aurions aimé passer votre profil dans le journal, pour faire découvrir à tous vos fans potentiels l'étendue de vos beaux exploits... Vous pouvez passer chez nous? Mercredi en 8 à 13H30, par exemple?...
- Attendez, je consulte mon planning... euh... blub -Clic- maudite machine -je vais- argfh! J'ai du savon dans l'oeil! Non, ne raccrochez pas, madame... mon calepin est tombé dans la bonde --Clic- ""Bonjour Monsieur (ou: Madame) (ou: Mon jeune am -clic- BZZZTT!! KRAKAZAM!!!

Ainsi commença, par un court-circuit fulgurant, la plus belle interview de ma carrière à moi, Ran Corvo l'intraitable, agent-vedette du M.I.F. (Missions Impossibles Force). Quelques jours après, je me rendis au lieu indiqué et pénétrai, accompagné de mes trois acolytes fidèles, Barney Black, homme-miracle de l'électronique, Hoppy Harmstrong, colosse brutal mais opiniâtre, et Sulfura Sokolov, femme fatale aux yeux de braise, dans l'immeuble de Génération 4...

- Bonjour Madame. Je viens pour une interview. Je me nomme RAN CORVO.
- L'entrée fournisseurs, c'est là-bas, deuxième à gauche, à côté des poubelles.
- Attendez, c'est une pénible erreur. Je suis RAN CORVO, voyons!...
- C'est ça, je vous crois, et moi je suis John Difool. Allez, dégagez, ou j'appelle les vigiles...



Rassurez-vous, mes amis, j'ai la situation bien en main! Passons par l'ascenseur de service! Nous nous infiltrerons d'autant mieux dans les locaux!

- Mais, chef! L'ascenseur est trop petit pour nous
- Silence, Hoppy! Tu es muet! Et d'ailleurs nous ne sommes que quatre! Voyons un peu... Trente-sixième étage! Voilà...

—Clic— Vizzzzz!! — CLONGGG—

- Chef! L'ascenseur est coincé!
- Je le vois bien, Barney! Mais l'heure de mon rendez-vous est arrivée! Je vais prendre la situation par les cornes! Je ferai moi-même ma propre interview! Quel talent! A l'assaut et commençons sans plus tarder!

RAN CORVO: Amis décérébrés et lecteurs de Gen4! Je me trouve aujourd'hui en compagnie du fameux Agent Spécial Ran Corvo, Major de sa promotion, volontaire pour les missions secrètes les plus audacieuses, connu à travers la galaxie toute entière. Monsieur Corvo, vous êtes déjà connu sur la plupart des mondes connus. Toutefois pour ceux qui n'auraient pas encore acheté votre bel album et manqué le début de l'émission, pouvez-vous nous récapituler brièvement vos plus beaux exploits?

RAN CORVO: Ah non, désolé, il s'agit de renseignements confidentiels...

RC: Mais...

ASSAUT!

RC: N'insistez pas, mon jeune ami! Puisque je vous dis que c'est non!

RC: Hum... Ceci n'est guère constructif (passons à un autre angle d'attaque! Je réussirai bien à le faire parler!)... Un premier album retraçant vos aventures épiques vient de paraître aux édirtions Zenda. Pouvez-vous nous en expliquer la genèse?...

RC: C'est là pure oeuvre altruiste de ma part. Les jeunes générations (4 et suivantes) méritent de profiter de mon exmeple grandiose. Le monde était prêt pour ce vibrant témoignage de mes performances au service du Bien...

HOPPY HARMSTRONG: Chef! Pourquoi vous ne dites pas que c'est parce qu'on vous a offert beaucoup d'argent!

RC: Silence Hoppy! Tu es muet! Et de plus tu ne sais pas compter!



Il est des rencontres qui vous marquent à tout jamais. Découvrir (dévorer?) un roman d'Orson Scott Card en fait partie. Après vous avoir présenté lors d'un précédent Gen4 l'auteur et deux de ses oeuvres, nous nous attaquons aux autres publications parues chez "Présence du futur".

Une planète nommée Trahison a l'avantage de vous emmener dès le début loin de votre fauteuil, voire de votre univers. On ne peut en effet rester de glace face aux événements que doit affronter Lanik Mueller. Descendant de rebelles exilés (comme il se doit) sur la planète Trahison, les Familles n'ont d'autre but que retourner "chez eux". Il leur faut construire des astronefs, et donc avoir du fer, métal totalement absent de Trahison. Il s'est donc développé un système de troc entre les Familles et les "Ambassadeurs", qui réclament de bien étranges denrées contre du fer. Chez les Mueller, on fait commerce de la chair humaine. Tout cela ne poserait aucun problème si l'héritier, Lanik, n'était devenu à son tour un "radic", individu dont le corps produit des organes et membres supplémentaires que l'on récolte. Sic! Lanik doit quitter son foyer et la belle Saranna pour vivre une aventure passionnante et sauver la population de Trahison d'un grave danger. Mazette!

Qui aurait pu imaginer que Mikal le Terrible, dirigeant d'un empire conquis à la force du pistolaser, serait capable de venir un jour "pleurer" pour obtenir un "Oiseau Chanteur". Il faut dire que sa voix, fruit d'un travail acharné, est capable de détruire un individu en lui faisant oublier tout maintien et maîtrise de soi. C'est au palais du Chant sur Tew que l'on forme les enfants au chant. Le rêve de chacun d'entre eux est de devenir un jour un de ces Maîtres chanteurs, un individu capable d'émouvoir, de créer ou de détruire. C'est à Ansset qu'il incombe de servir d'Oiseau à Mikal. Mais vivre auprès d'un monarque, avec ce que cela implique comme complots et

injustices, peut avoir de lourdes conséquences sur un enfant qui n'a connu que les murs de pierre du palais du Chant. Ansset va faire un dur apprentissage; moments de tendresse intense et de joie inégalée. Ce roman sait allier douceur et poésie à une rare



cruauté. Card nous montre encore une fois que le talent n'est pas un accident.

Espoir-du-cerf est un conte que l'on pourrait lire à des enfants -pas trop jeunes quand même. Il comporte hauts faits d'armes, trahisons, magie et actes de barbarie. A l'occasion de la fête des biches, Palicrovol reçoit la visite d'un homme de Dieu qui lui annonce une étrange prophétie: il serait le prochain roi du Burland à la place de Nasilee, cruel et abhorré par son



DOSSIER: ORSON SCOTT CARD



mas, le bras droit du roi, va le rejoindre; fait qui se trouve vérifié. Il se lance donc à la conquête du Burland, ce royaume "offert" par les dieux. Il devient roi légitime en violant publiquement Asineth, la fille de Nasilee.

N'écoutant pas les conseils de Sleeve, le magicien aux yeux roses, Palicrovol épargne celle-ci. Mais Sleeve qui avait sa garde commet l'erreur de laisser ses grimoires à la portée d'Asineth, qui devient la terrible et cruelle reine Beauté. Elle se venge des personnes à l'origine de son humiliation, sans oublier les dieux eux-mêmes qu'elle enchaîne sans leur laisser la possibilité de riposter. Mais même dans les situations les plus dramatiques, l'espoir peut renaître... Un chefd'oeuvre; j'en veux pour preuve la profondeur donnée aux personnages à l'aspect psychologique particulièrement soigné. Derrière le nom de Card se cache un troubadour de l'heroic fantasy.

A signaler enfin un recueil de jeunesse de onze nouvelles intitulé Sonate sans accompagnement. Fin de partie est une d'elles et peut être pour les moins courageux une sorte de résumé de La stratégie Ender (cf Gen4 n° 24). La dernière s'intitule -surprise!-Sonate sans accompagnement. Il y est question d'un élève compositeur. A cette fin, le voeu d'isolement qu'il a rompu sera puni de façon... exemplaire. Pour ceux qui préfèrent les récits courts, et bien entendu les fans de Card.

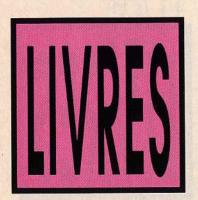


Genre: classique SF Editeur : Denoël Collection Présence du futur



Erwan KNEBELER

52 OXYGEN



erge Brussolo, auteur populaire et très à part dans le monde du fantastique, est un invité régulier d'Oxygen pour plusieurs raisons; tout d'abord il écrit énormément, mais surtout nous sommes des fans complets! A l'occasion de la sortie imminente de son dernier roman intitulé Les emmurés, dont yous trouverez la critique dithyrambique dans notre rubrique "Oxygen a lu pour vous", il a bien voulu nous accueillir dans le capharnaum bigarré qui lui sert de bureau.

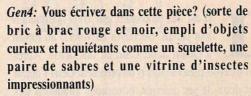
Interwiew:

SERGE BRUSSOLO "l'obsession d'écrire"

Génération 4 : Qui êtes-vous?

Serge Brussolo: L'écriture est une maladie qui m'a pris très tôt. Ma sensibilité fantastique m'est venue du fait de rencontres, d'anecdotes. L'une d'elles que je raconte souvent est relative au jardin de ma grand-mère, situé dans un pays qui a été pas mal ravagé par la guerre, où eurent lieu des combats très durs. Dans ce jardin se trouvait un puits, et quand j'étais gosse on me disait de ne pas m'en approcher, car les cadavres des soldats Allemands avaient été balancés au fond. Le puits avait depuis lors été condamné à l'aide d'une chappe de bois fermée par une chaîne et un cadenas... J'ai donc tout de suite eu l'obsession d'écrire: entretemps, j'ai fait des études, mais avec l'idée fixe que, dès que je pourrais vivre de ma plume, je le ferais.

Gen4: Vos lectures vous ont-elles influencé? SB: C'est-à-dire que quand j'étais adolescent, il n'y avait pas du tout de littérature fantastique; c'était très dur, on était un petit noyau de fondus, on passait pour des débiles; maintenant il y a une explosion totale du genre fantastique, mais à l'époque, les lectures que j'ai eues étaient très classiques: Frankenstein, Dracula et Lovecraft, et encore, il fallait ramer pour trouver ce genre de bouquins. Ce qui m'a surtout influencé, ce sont les films-culte avec Christopher Lee, qui nous apparaissaient déjà comme complètement ringards, mais qu'on allait voir avec vénération car c'étaient les seuls films du genre sur le marché. C'était un peu comme une drogue à laquelle on était accoutumés, c'étaient les instruments du culte.



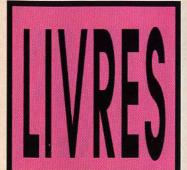
SB: Oui, c'est un clin d'oeil aux greniers et aux brocantes de mon enfance; j'aimais me ballader au milieu de ces entassements d'objets dingues et incongrus. C'est ausi une manière de ne pas se prendre au sérieux.

Gen4: D'où vient votre inspiration?

SB: Ca me vient par flashes; d'un seul coup, l'idée me submerge. Je ne me casse pas la tête, je ne suis pas quelqu'un qui phosphore pendant des heures entre l'aspirine et le café pour essayer de trouver quelque chose. En général j'écris avec beaucoup de facilité, et sans gros travail; sinon je n'aurais pas autant écrit. Tout à coup je vois tout le roman, je suis envahi par un postulat de départ, je me dis: "ce serait un monde où il se passerait ceci et cela". Généralement, ce sont des choses assez horribles... Par bonheur, les idées me sont données. Je ne connais d'ailleurs pas les secrets de cette mécanique que beaucoup d'auteurs m'envient, mais il est vrai que les gens qui me connaissent sont atterrés de voir comment je travaille. Je suis en train de faire tout autre chose, et tout d'un coup ie me dis "tiens, j'ai une idée". Je pars la noter, et deux heures après j'ai bâti le synopsis du bouquin. Ca me facilite grandement la vie.

Gen4: Le fantastique, la SF, c'était donc une sorte de fatalité...

genres, c'est plutôt le fait des éditeurs. J'ai toujours écrit du Brussolo. Dans certains cas j'ai mis plus l'accent sur une pseudo-technologie, dans d'autres sur un irrationnel. Mais ce qui m'intéressait toujours à la base, c'est le culte de l'angoisse, de la peur, faire de parfaites mécaniques à cauchemar, essayer d'attraper le lecteur par la peau du cou, le secouer et lui dire "maintenant tu vas voir ce que tu vas voir". Je veux l'étonner, lui faire connaître une série de flashes qui vont l'héberluer, lui montrer des choses qu'il n'a jamais vues ni lues autre part. C'est une mécanique de l'émerveillement, de la stupeur, tout ça coulé dans le moule du suspense. J'ai toujours été un fan de suspense; pour moi, l'idéal c'est le livre très speed qu'on prend, auquel on se cramponne et que l'on ne peut lâcher avant la fin. Avec la nouvelle collection commencée

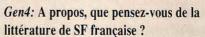


depuis un an, je peux vraiment faire ce que j'appelle des "livres nuit blanche".

Gen4: quand on parle de votre oeuvre, le mot folie revient souvent... Vous sentez-vous fou?

SB: La folie fait partie de mon trajet, j'ai rencontré des gens qui étaient mentalement déréglés, qui avaient l'étiquette de fou, qui étaient dans des asiles; j'ai suivi ces gens-là, et c'est vrai que cela a nourri ce que j'écris. Même les écrits de fantastique sont le fruit d'expériences personnelles. Ce que j'essaie de faire, c'est aller de plus en plus loin, surprendre le lecteur, car je trouve que la SF et le fantastique sont un petit peu tristounets. J'ai souvent l'impression que les auteurs se censurent un peu, alors que je crois qu'il faut faire sauter tous ces verrous et aller chaque fois un peu plus loin. Il est certain que cela terrifie certaines personnes qui en deviennent

> carrément malades, mais c'est ce que les autres attendent: en prendre plein la gueule. J'écris en fait ce que je voudrais lire et que je ne trouve pas beaucoup sur le marché.



SB: Pour commencer, il n'y a pratiquement pas de littérature fantastique française. On est forcé de se retourner vers les anciens, comme Jean Ray... Visiblement, c'est un genre qui n'intéresse pas les auteurs français. Auprès des éditeurs, je sais que j'ai été l'un des premiers ces dix dernières années à annoncer l'avenement du fantastique. Personne ne voulait me croire, jusqu'au jour où King est arrivé. La SF française existe, mais elle se prend très au sérieux; cette volonté d'intellectualisation ne me satisfait pas

et je m'en suis très vite écarté, car je veux faire des livres d'une superbe distraction. Je veux Éditeur: Gérard de Villiers qu'on prenne son pied en les lisant, pas qu'on attrape une migraine. Malheureusement, j'ai l'impression que dans la SF française, c'est souvent le contraire: on ne cherche pas à atteindre le grand public, à distraire les gens, on écrit pour un petit noyau de connaisseurs. Je n'écris pas pour quarante pelés, ce qui fait que je me suis très vite éloigné de collections intellectuelles comme "Présence du futur" pour aller vers des collections populaires comme "Fleuve noir" et maintenant

"Gérard de Villiers" qui sont reprises sur un grand marché et un grand lectorat. Chez "Présence du futur", j'ai très vite rué dans les brancards en faisant des choses comme Sommeil de sang ou Le carnaval de fer qui étaient une rupture dans le ton de la collection. Et comme j'avais besoin d'écrire beaucoup, car je ne peux me restreindre à un bouquin par an, il me fallait un éditeur capable d'absorber une large production, et donc travailler avec de grosses machines; il n'y en a pas cinquante. A l'heure actuelle j'ai trouvé "Gérard de Villiers", c'est-àdire Hachette, et la collection marche très bien, je suis très content. C'est vraiment un défi qui a fonctionné alors que beaucoup de gens pensaient qu'il n'y avait pas de place pour une littérature fantastique française.

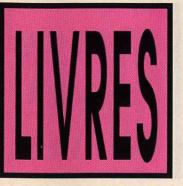
Gen4: Certains personnages comme David et le Docteur squelette, ou bien des lieux comme le théâtre Varnoussi, se retrouvent dans nombre de vos romans. Pourquoi?

SB: David a un côté fétiche; c'était un personnage

comme les autres à l'origine, puis je l'ai fait revenir. Il lui arrive de mourir, ce n'est jamais le même et toujours le même, c'est parfois un enfant, c'est le symbole de l'homme tiré de la foule. Mon protagoniste moyen n'est jamais un superhéros barraqué du genre Punisher, mais plutôt un type qui se trouve d'un seul coup dans un merdier épouvantable. Il ne tente pas de sauver le monde ou de devenir le roi, il essaie de survivre. S'il y arrive, ce qui n'est pas toujours le cas, il est content. David est devenu le symbole du type qui fait des pieds et des mains pour se sortir de la mélasse. Les lecteurs l'ont bien aimé et maintenant c'est devenu un jeu; ils attendent son retour. D'autres personnages sont toujours les mêmes, comme par exemple le professeur Mikovsky. Les lieux sont toujours des endroits magiques; à force de les répéter, on finit par y croire, très souvent ils ont des noms qui chantent à l'oreille et qui font que l'on sait que la malédiction y rôde. Quand on entend prononcer ce nom-là, on se dit qu'il ne peut rien se passer de bon dans une ville qui porte un nom pareil. J'ai donné dans des livres précédents des explications sur certains noms, mais je m'aperçois qu'il faudra que je le refasse, car les gens n'ont pas toujours lu les romans en question! En même temps des noms comme Almoha ont un côté clin d'oeil; on sait qu'on arrive chez soi, le lecteur se doute que ca ne va pas bien se passer pour le héros, et c'est ce qu'il veut!



S. BRUSSOLO









Gen4: Une proportion importante de vos héros sont des personnages féminins, souvent un tantinet maso et soumises. Une raison spécifique?

SB: C'est vrai, mais il y a aussi beaucoup d'enfants et de vieillards; j'essaie de passer en revue toutes les catégories de personnages. Je prends en cela le contrepied des auteurs de SF. Pourquoi des femmes et des enfants? On considère a priori qu'ils sont plus faibles, donc que ce sont de parfaites victimes. Il est intéressant de les faire se mouvoir et de montrer comment ils vont s'en sortir (ou non). Je cherche toujours à rompre avec ce qui se fait. Le personnage masculin habituel m'emmerde à un certain moment. Pour le côté maso, il faut replacer le roman dons son contexte de crise extrême, de folie, dans lesquel se tissent des drames épouvantables; les personnages ne peuvent pas être complètement sains ni sereins. Dans une histoire fantastique, il est certain que je présente des personnalités plus sensibles que d'autres à l'atmosphère qui s'en dégage. Les enfants sont en prise directe avec le surnaturel et l'acceptent très bien; les femmes sont quant à elles très souvent plus sensibles que les hommes au fantastique. Mes personnages sont toujours un petit peu névrosés, inquiets; leur psychisme déséquilibré va les rendre particulièrement perméables aux manifestations du fantastique et à l'atmosphère d'angoisse. Si c'est quelqu'un de très carré, équilibré, qui a les pieds sur terre, il va nier toutes les manifestations ou même ne pas s'en rendre compte, alors qu'une sorte de médium comme ces enfants ou ces femmes un peu dérangées va tout de suite percevoir les émanations diaboliques. C'est pour ça que les personnages ne sont jamais très nets, mais je ne sais pas si je suis très net moimême. Je n'écris pas des romans à thèse, mais ce qui m'a toujours intéressé, c'est essayer de voir comment les gens réagissent dans des situations extrêmes. Je me suis toujours interrogé sur la volonté de survie, et aussi sur les situations aberrantes générées par toutes sortes de fanatismes. C'est ce que j'ai fait dans mes romans. de SF où je me suis penché sur les fanatismes religieux, politiques ou même scientifiques. Ce sont des romans d'interrogation qui n'apportent pas de réponse. J'ai aussi étudié comment il est facile de basculer dans des situations fantastiques, comment le monde qui nous entoure est lui-même assez fantastique; par exemple par la vision des fous, en vivant dans un certain climat, on peut très

vite se décaler et avoir une vision des choses qui n'est plus la vision normale. Je l'ai éprouvé moimême, et il y a une part de cette expérience dans mes bouquins.

Gen4: Votre oeuvre prolifique comporte déjà plus de cinquante titres, et le rythme s'accélère! N'avez-vous pas de mal à garder la cadence?

SB: C'est moi qui ai déterminé le rythme que je suis capable de tenir, soit cinq à six bouquins par an. Quand je travaillais au Fleuve Noir, j'en sortais quatre par an, ce n'était pas assez pour fidéliser les lecteurs sur un type de personnage qui revient et évolue, ce que je compte faire à partir de l'année prochaine.

Gen4: Vos réalisations et vos intérêts en dehors du fantastique?

SB: J'ai fait des polars, notamment Le murmure des loups cette année chez Denoël. Mais cela se place dans une continuité du suspense et de la terreur. Par certains biais je rejoins le fantastique; j'aime bien m'installer dans un genre existant et le pervertir de l'intérieur. J'aime beaucoup le policier qui est un genre un peu moribond, qu'il faudrait revivifier. Peut-être faudrait-il mélanger tous les genres pour arriver à faire sauter les catégories. On est venu me voir pour écrire des scénarios de cinéma ou de télé, mais l'audiovisuel est un domaine tellement aléatoire... C'est dans le roman que je m'éclate.

Gen4: La micro vous intéresse?

SB: J'ai beaucoup joué à une certaine époque, et le traitement de texte est un outil phénoménal sans lequel je ne pourrais pas écrire autant. La microinformatique est entrée dans ma vie d'auteur, et je m'en sers en tant qu'ouvrier du livre. On m'a même demandé de travailler sur des adaptations de jeux micro, mais cela ne s'est pas fait pour des raisons extérieures.

Gen4: La littérature cyberpunk?

SB: C'est un genre intéressant, mais qui a déjà été beaucoup exploité. Je ne vois pas ce que je pourrais apporter de neuf; je suis plutôt dans la mécanique du vivant que dans la technologie.

Kirall ZERO

Invité Surprise T.L.



"L'écriture est une maladie qui m'a pris très tôt."

"Ce qui m'a surtout influencé, ce sont les films-culte avec Christopher Lee...c'étaient les instruments du culte."

"Je ne me casse pas la tête, je ne suis pas quelqu'un qui phosphore pendant des heures entre l'aspirine et le café pour essayer de trouver quelque chose."

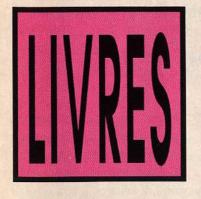
"Ce qui m'intéressait toujours à la base, c'est le culte de l'angoisse, de la peur, faire de parfaites mécaniques à cauchemar."

"La SF française existe, mais elle se prend très au sérieux..."

"Je n'écris pas pour quarante pelés..."

"David est devenu le symbole du type qui fait des pieds et des mains pour se sortir de la mélasse."

"Peut-être faudrait-il mélanger tous les genres pour arriver à faire sauter les catégories."



e grand mérite d'Isaac Asimov fut d'avoir doté les robots d'un cerveau positronique et d'avoir énoncé trois lois qui en régissent le comportement et qui font référence dans l'univers de la SF. La première veux qu'un robot ne puisse, volontairement ou du fait de sa passivité, blesser un humain. La deuxième le force à obéir à un humain, pourvu que la première loi soit respectée, tandis que la dernière lui intime de préserver son existence, tou-

hilip José Farmer, dans le Monde du Fleuve, faisait renaître des personnages célèbres de l'histoire du Monde. Silverberg utilise le même artifice mais avec l'humour en plus, dans les propos comme dans les situations. « Robert... je t'en prie », la phrase serait anodine dans un roman banalement ordinaire, mais ici, c'est Robert H. Howard (Conan) qui s'adresse à H.P. Lovecraft pour lui demander de rouler moins vite. Et quand un docteur soigne le héros, Gilgamesh, l'ancien roi des Summérien. c'est ce bon vieux Dr Schweitzer!

Toutes ces rencontres sont possibles dans l'Au-delà,

OXYGEN A LU POUR VOUS





jours dans le strict respect des deux premières. Quand on sait que notre Code civil et pénal, qui comporte des milliers d'articles laisse la porte ouverte à d'infinies interprétations juridiques, on imagine facilement qu'un ensemble de trois lois est une porte largement ouverte vers une problématique que l'on peut ainsi résumer : comment détourner la loi dans son strict respect.

Asimov s'est donc attaché, dans des cycles de nouvelles, les Robots, un Défilé de robots... et des romans mêlant polars et SF, les Cavernes d'acier, Face aux feux du soleil, de jongler avec les interprétations tendancieuses. Avec la Cité des robots, il calme son ardeur littéraire pour laisser à de jeunes auteurs le soin de délirer sur les 3L. Il définit une Cité des robots, y place deux humains, l'un amnésique et l'autre incurablement malade.

Si vous aimez savoir si « le libre-arbitre » d'un robot représente ou non « une aberration du rôle de la positronique dans la structure éthique de l'univers », alors le second roman du livre, Prodige de Mike McQUAY, vous intéressera sûrement, de par ses développements philosophiques sur l'évolution d'une communauté de robots livrée à elle-même et sur l'adaptation de toute entité à son environnement. On peut aussi le lire au premier degré, et c'est plutôt agréable, avec des scènes quasi oniriques, comme une représentation d'Hamlet par des robots ou la constitution du groupe de jazz, les Trois Fêlés du Bocal.

Quant aux premières deux cents pages, Cyborg, de William F. WU, il n'y a rien à en dire, sauf qu'elles présentent un intérêt certain pour la gymnastique oculaire.

> Citizen CAT's Band Genre: robotique Editeur : l'ai Lu - nº 2875

où bons et méchants se retrouvent, se battent, s'aiment, complotent, mangent, vivent, meurent et renaissent sans fin. Pour Gilgamesh, comme pour nombre de héros « silverbergiens », la quête de soi, de la vérité ou du pouvoir est un puissant moteur existentiel. Mais que désirer dans un Au-delà en folie? Une immortalité sans cesse renouvelée, ou alors une nouvelle éthique ? Redevenir le roi d'Obrouk ou parcourir le pays pour chasser à l'ancienne avec Enkidou, son ami de toujours? Franchir la Porte vers le monde des vivants est peutêtre la solution pour mieux accepter celui des morts. Les romans de Silverberg sont toujours profondément originaux, et souvent à l'opposé des canons de la science-fiction classique. Les personnages sont d'une épaisseur qui n'est pas que musculaire. Quand leurs agissements sont baignés d'un humour de situation jubilatoire, que demander de mieux ?

Mad MARX

Genre : variable

Paliteur : Robert Laffont

ans le policier, l'intrigue est bien entendu ce qu'il y a de primordial mais, comme toujours, ce sont les à-côté qui font que l'on aime un roman ou pas. L'apprenti du diable d'Ellis Peters a un intérêt certain -et non pas un certain intérêt. En effet, d'une part l'action se déroule au XIIe siècle, mais en plus l'un des intéresés en premier chef pour ce qui se trame n'et autre que frère Cadfael, un moine bénédictin. C'est lui qui mène l'enquête. De quoi s'agit-il?

Mi-septembre 1140, l'abbaye de Shrewbury reçoit en oblation un jeune noble du nom de Meriet Aspley. Il désire prononcer ses voeux afin de rentrer dans la communauté, et ce le plus rapidement









possible. Or bien vite, il apparaît que ce garçon a quelque chose à se reprocher. Mais de quoi peut-il

Là-dessus se rajoute une affaire bien sombre. Un émissaire de l'évêque de Winchester disparaît subitement. Sont-ce deux événements bien distincts l'un de l'autre ou bien...

En ce temps-là, l'Angleterre est déchirée par des guerres intestines et il est fort compliqué de tirer les choses au clair. Pour vous, il n'y a qu'une chose à faire, plongez-vous dans ce polar sauce Moyen-Age qui a à mon goût une saveur un rien comparable à un chili con carne préparée par maman. Sans autre commentaire.

> Esteban M. Genre: policier historique Editeur: 10/18

ames Ellroy est de ces auteurs dont la vie est un roman. Il avait six ans lorsque sa mère fut assassinée par un inconnu que l'on ne retrouva jamais. Clochard, alcoolique au dernier degré, il a trouvé sa rédemption en se lancant dans l'écriture de polars. Et quels polars! De la trilogie du Sergent Lloyd Hopkins aux (pour l'instant) trois volumes qui composent son cycle du Los Angeles criminel (le Dahlia noir, le Grand Nulle part, L.A. confidential), il a mis sur pied un univers angoissant où, plus que contre des truands, les flics se battent contre leur propre folie, contre leur propre passé.

Dans L.A. confidential, Ellroy revisite un des crimes non-résolus les plus célèbres de Los Angeles. Il nous conte l'ascension de trois flics chargés de l'affaire que rien n'unit, à part la haine et la peur de l'autre : Ed Exley, jeune policier ambitieux, prêt à tout pour oublier sa lâcheté et évincer la gloire de son père ; Bud White, fou homicide, adepte de l'ultra-violence et Jack Vincennes, héros médiatique qui s'en prend aux stars pour le compte d'un journal à scandales. Ces trois hommes vont se retrouver entraînés dans un cauchemar qui les poussera dans leurs ultimes retranchements.

Thriller épique, à en perdre le souffle, LA confidential amène parfois au bord de la nausée, tant est cru son réalisme. Si vous en avez assez des romans policiers manichéens, plongez-vous dans ce livre, ébouissante peinture

du double jeu et de la corruption... Plus jamais vous ne regarderez un polar comme avant.



incent, ancien cambrioleur de génie, a sombré dans l'alcoolisme et la petite déliquance après la mort violente de son complece Tino. Aujourd'hui voleur de voitures, il sera sauvé de l'oubli par son mentor, Bolo, un « vieux de la vieille » lui aussi, qui veut réaliser avec Vincent le « casse du siècle » chez un grand ponte de la mafia de Chicago. Un coup impossible, face à la mafia et à leurs propres fantômes.

Cette histoire de loosers, de laissés-pour-compte, nous est contée avec sensiblilité par Eugène Izzi qui parvient à rendre poignants les doutes de Vincent et touchantes les errances du vieux Bolo, perdu dans les souvenirs d'une époque où il était le meilleur. Beaucoup d'autres personnages, tout aussi attachants (flics désabusés au bord de la retraite, ancien tueur à gages suicidaires...) viennent peupler le Petit Truand, récit en apparence classique, mais néanmoisn tout en demi-teintes.

> David Rondalk Genre: Thriller Editeur : Polar USA

rederik Pohl, auteur américain né en 1919, n'est plus à présenter; sa bibliographie le fait pour lui. Parmi ses romans parus en français, on peut entre autres citer la Grande Porte et les Pilotes de la Grande Porte. Avec l'Homme-Plus, l'auteur ne quitte pas les étoiles, pour mettre le doigt sur un point très important en matière d'espace, à savoir le problème d'adaptabilité de l'être humain à son environnement. En l'occurence, il s'agit d'adapter un homme tout ce qu'il y a de plus normal au climat, à la vie... sur Mars. En d'autres termes, d'en faire un cyborg, un être mi-homme mi-machine.

Toutes les opérations nécessaires aux changements de structure d'un individu ne se passent pas sans petits accrocs, tels que la mort du cobaye numéro un. C'est là qu'intervient Roger Torraway, ancien cosmonaute qui avait été « désactivé » et se trouve ainsi réembauché.

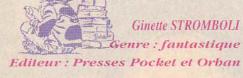
La motivation principale à l'origine du programme Homme-Plus ni plus ni moins la survie des Etats-Unis. En effet, les statisticiens ont montré que, dans un bref délai, les chances qu'un conflit mondial éclaté sont très élevées, et ce d'autant plus que chaque jour la situation internationale se dégrade. Ce projet est-il la seule solution pour enrayer cette guerre qui semble inévitable? Y a-t-il quelqu'un qui, au dessus des gouvernements, agit dans l'ombre pour jouer en quelque sorte le rôle du destin? Je serai tenté de vous dire la suite dans notre prochain épisode, mais il me semble plus raisonnable de vous dire « A vos livres ? Prêts ? ...»

> Hector PRULLE Genre: SF Editeur: Presses-Pocket

ntretien avec un vampire est le

premier tome d'une trilogie sur cette race si particulière de mortsvivants qui a fasciné des générations d'humains bien portants et bien pensants, qui ne rêvaient peut-être que d'immortalité et de pouvoir. Pourtant ici, rien à voir avec les célèbres films du genre; le Comte Dracula et son château des Carpathes n'est qu'un aspect (désuet mais attachant) de cette terrifiante renaissance à la mort. Ces trois romans: Entretien avec un vampire; Lestat le vampire et La reine des damnés sont d'une qualité époustouflante en comparaison de ce type de littérature, souvent bâclée au profit d'un récit spectaculaire mais sans âme, même si je reconnais à la collection "Terreur" des éditions Presses Pocket le choix d'une publication de qualité. Mais revenons-en à ces sombres et si fascinants personnages dont nous suivrons le destin du XVIème siècle à nos jours (encore que pour certains, tout commence dès l'Antiquité). Cette découverte se fera aux travers d'un petit nombre d'entre eux, qui vous deviendront aussi familiers que vos meilleurs amis. Tout commence à New York par l'interview de l'une de ces créatures de la nuit. Entretien avec un vampire est le compte-rendu de cette entrevue avec Louis, de sa vie d'humain et de sa rencontre avec Lestat qui lui fera le don de l'immortalité, de l'éternelle beauté, de l'amour de la nuit, du sang, de l'ennui et du mal de non vivre. Il me faudrait des pages et des pages pour vous révéler la teneur de ces romans exceptionnels. J'espère pouvoir parler à son auteur, Anne Rice, pour notre prochain numéro; quoiqu'il en soit, je vous en reparlerai. D'ici-là lisez-les.

Les deux premiers volumes sont parus chez Presses Pocket, le troisième La reine des damnés est publié aux éditions Orban.



'Amérique fantastique de Poe à Lovecraft est une anthologie de Jacques Finné publiée chez NéO. Quinze nouvelles sont réunies dans ce livre grandiose que tout un chacun devrait posséder, histoire d'en savoir plus sur le fantastique made in USA et ses lettres de noblesse; vous y découvrirez Irving, Bloch cela va de soi, Melville, Chambers et bien d'autres encore parmi les meilleurs. Tous ceux qui sont réunis dans ce recueil ont pour seul et unique point commun l'irréel, ou plus précisement le fantastique; les nouvelles parfois terrifiantes vous emmeneront au bord du rêve, de la folie. A lire absolument.

> Fanny Ruböl Genre : fantastique Editeur : NéO

space, frontière de l'infini... Si ces quelques mots ne vous rappellent rien, passez votre chemin! Les éditions ArenA ont fait preuve d'une heureuse initiative en traduisant les romans parus aux Etats-Unis et reprenant les héros incontournables de la non moins inoubliable série télé Star Trek. Les trois premiers tomes: Entreprise - la première mission, Le fils du passé et L'effet entropie restent dans l'ambiance pittoresque et kitsch de cette saga interminable qui a bercé l'imaginaire d'au moins deux générations. Le premier et le troisième sont signés Vonda N. McIntyre, dont le style efficace dans le classicisme sert un récit soutenu. Le deuxième est quant à lui l'oeuvre d'Ann C. Crispin. Mais c'est l'amie Vonda qui est l'auteur de Star Trek III - A la recherche de Spock, novellisation du troisième film. Il ne s'agit plus d'histoires originales mais de l'adaptation écrite du long mét rage réalisé par Léonard Nimoy lui-même. Le format en est d'ailleurs différent, plus luxueux; de plus des







JEAN-MARC LIGNY

RASALGETHI
La Suga d'Onp Tao - 1

photos du film viennent agrémenter le récit. Les fans apprécieront, les trekkies se l'arracheront; gageons que cette série mythique portera chance à une maison d'édition naissante et entreprenante dont vous aurez des nouvelles prochainement.

Mr WONDERFUL Genre : Star Trek!!! Editeur : ArenA

ean-Louis Foulquier, vous connaissez si vous êtes un auditeur attentif de France Inter; ce chantre de le chanson française sévit sur les ondes depuis 25 ans. A l'occasion de cet anniversaire, la station avait organisé une surprise de taille: son émission "Pollen" eut lieu dans le grand hall de la maison de la radio. Nombre des "petits jeunes" qu'il a contribué à lancer étaient présents. C'est ainsi que j'assistai à un boeuf mémorable entre Philippe Léotard et Higelin, sur le refrain parfois très lointain de "happy birthday". Mais Foulquier, c'est aussi un homme à la vie bien remplie, entre autres créateur des Francofolies de La Rochelle, qui en a profité pour sortir une autobiographie avec la complicité de son camarade radioteur Didier Varrod. Au large de la nuit retrace l'itinéraire de ce baroudeur sensible, ses rencontres, ses émotions, et bien sûr son retour depuis l'enfer de l'alcool. Un style étonnant, fort, un voyage au pays de la nuit parisienne.



Oscar LOMBRIK
sehre : autobiographie
Editeur : Denoël

e titre Le chaos final ne laisse pas de glace, d'autant plus que la couv n'a pas un air bien chaotique. Et si l'on iette un oeil au titre anglais The men in the jungle, on ne comprend plus... Il ne reste qu'à commencer par le commencement, c'est-à-dire la première page. Il n'est jamais facile de quitter un endroit où l'on est très bien installé pour cause de revers de fortune. C'est le sort de Bart Fraden -Président Fraden, s'il vous plait-, Sophia, sa petite amie et Willem Vanderling, son acolyte, qui doivent fuir l'Etat de la Ceinture Libre. Ce sont des personnages peu recom-mandables; leur spécialité est l'élaboration de plans de bataille en vue prendre le pouvoir sur les planètes où ils se trouvent. Cette fois, leur repli stratégique les amène sur Sangre. Ils

s'efforceront d'y mener une guerre de libération. Etrange planète, où l'on distingue trois classes sociales: les Frères, qui sont les maîtres; les Tueurs, leurs gardes du corps et les Animaux, des êtes humains traités comme des bêtes mais résignés. C'est avec eux que Bart et Willem veulent faire la révolution... Plus facile à dire qu'à faire! Norman Spinrad sait se montrer cruel avec humour et pour une fois, maman est d'accord avec moi, c'est bien!



ne nouvelle saga de Jean-Marc Ligny vient de débuter dont le premier tome Rasalgethi démontre la qualité. Entre le space opéra et la SF bon teint, une histoire rocambolesque de baroudeur de l'espace. On rit, on est captivé par le récit et on en redemande. A quand le deuxième épisode? A cette occasion nous vous en dirons plus, c'est promis.

Ginette STROMBOLI

Genre: SF

Editeur : Anticipation Fleuve noir

yerdal et P.-J. Hérault sortent ce mois-ci les suites respectives de La bohème et l'Ivraie (t4) et La treizième génération (t2): Ces deux romans confirment leur talent. Certainement parmi les meilleures sagas de l'année 90 et des suivantes. Impatience, quand tu nous tiens!

Evariste AZARD

Genre: anticipation!

Editeur: toujours Fleuve noir

es emmurés est le petit dernier de Serge Brussolo (cf interview), on a dévoré, on adore. Une jeune femme aux prises avec une demeure très particulière, puisque son concepteur a enfermé dans ses murs plus que de simples chats. Une histoire à vous faire cailler le sang dans les veines, et sonder les cloisons de votre chambre. Sortie le mois prochain, on en reparlera.

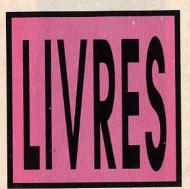
Kirall ZERO

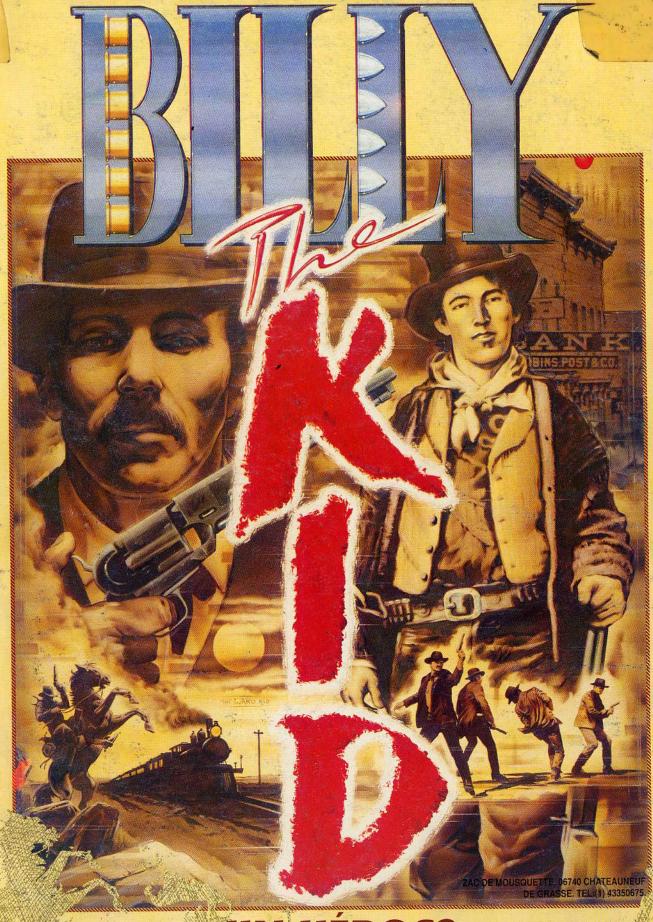
Genre : fantastique

Gerard de Villiers









ATARI ST

UN HÉROS?

CBW AWIGA





