

TOUS LES JEUX VIDÉO

GÉNÉRATION 4

AVRIL 91

ARACHNOPHOBIE:
LE FILM. LE JEU

EXCLUSIF!
LA PANTHER
D'ATARI

NOUVELLE
FORMULE!

M 4681 - 32 - 25,00 F





AMIGA,

J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quel-
qu'un de très ouvert. Avec lui,

le dialogue s'ins-
taure 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?

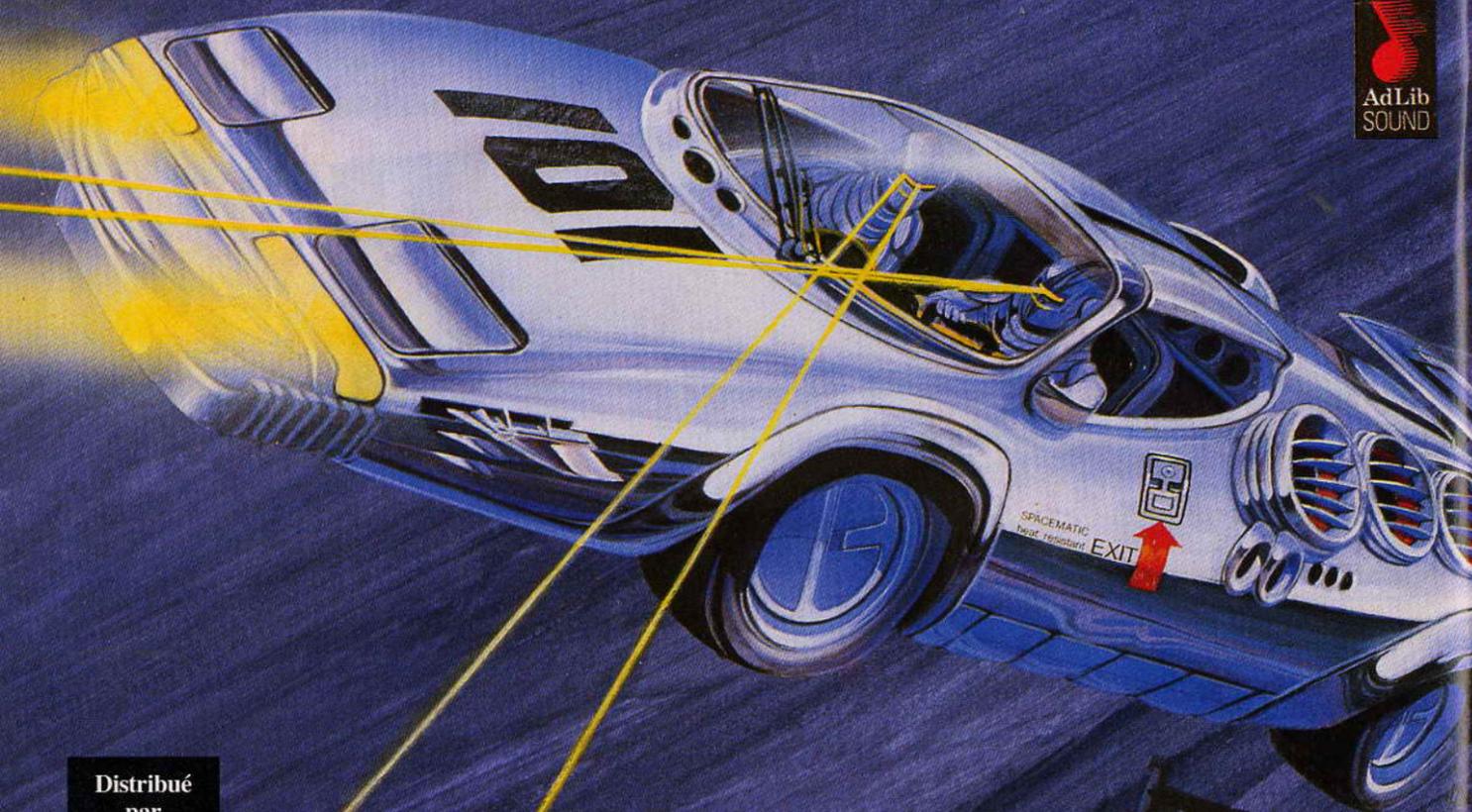
Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.



Commodore

S P O R T S D R I V I N G

Voulez-vous piloter dans la 4^e Dimension?



Distribué
par
UBI SOFT

Les créateurs de "Test Drive" et de "The Duel": "Test Drive II" vous transportent une nouvelle fois dans la 4^e Dimension.

Après "4D Sports Boxing" voici "4D Sports Driving". Au volant d'une Porsche, d'une Ferrari ou d'une Lamborghini, vous repousserez les limites de pilotage autorisées sur circuits.

Vous disposez d'une large sélection de circuits étonnamment futuristes ainsi que d'une option pour créer les parcours les plus terrifiants et les plus fous. Alors saisissez l'opportunité que vous offre MINDSCAPE de piloter les bolides les plus prestigieux sur des circuits hors du commun.



MINDSCAPE

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

E D I T O

"Qu'est-ce que c'est que cette pagaille? Je suis perdu! Mourquoi? Où sont leurs têtes de débilés? **Where's the Fish?** T'aurais pas vu les previews? Quand est-ce qu'on mange? C'est qui lui? T'as pas l'heure? Qu'est-ce que je fais là?"

La liste des questions qui vont vous venir à l'esprit, lorsque vous allez découvrir notre nouvelle maquette, est longue. Comme pour tout changement, cela demande de l'habitude, d'autant plus que **RIEN n'est plus comme avant**. On vous en parlait depuis des mois, mais cette fois-ci, ça y est, le nouveau Génération 4 est arrivé, avec la venue d'un directeur artistique en la personne de **Hervé Hadmar**. Une présentation plus pro et plus agréable était vraiment devenue nécessaire, tout comme un retour de l'actualité.

Comme par miracle, les news sont arrivées par centaines ce mois-ci, et vous avez donc **plus de tests**, de news et de previews par rapport aux mois précédents, un peu tristes. Vous remarquerez aussi que les tests sont **plus détaillés**, afin que vous trouviez encore plus facilement les jeux correspondant à vos goûts. Pas de nouvelles têtes ce mois-ci, mais on fait tout pour qu'elles arrivent le mois prochain.

Tenez, pendant que nous parlons du numéro de mai, sachez que vous aurez droit à un reportage sur **Predator 2**, à toutes les news du **Trade Show**, et à plusieurs dossiers passionnants.

Stéphane Lavoisard

SOMMAIRE

5	Edito
6	Sommaire / Index
101	Abonnement
9	Micro
10	Tests
41	Concours Killing Cloud
48	En Bref
52	Aventurier Fou
56	Bidouilleur Malade
59	Concours Super Skweek
74	Sapristi
62	Previews
81	Consoles
82	Tests
91	Concours Parasol Star
98	Express
102	Previews
118	La Panther
121	Mag
122	Les 4 d'Or Fnac / Génération 4
132	High Tech
134	News
141	Oxygen
142	News
144	Cinema
146	BD Diavolo
151	Animage
154	BD
170	Livres
177	Jeux

RÉDACTION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire
Secrétaire de Rédaction: Françoise Germain
Chefs de Rubrique: Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax

Conseiller en balistique lourde: Tristan Lathière
Rédacteurs: Jean Delaite, Laurent Duvault, Olivier Floc'Hic, Betty Franchi, Philippe Querleux, Karine Tuchming
Guest Star: Rex Hamilton, as Abraham Lincoln

Directeur Artistique: Hervé Hadmar
Fabrication, découpages, collages, maquette et photo-gravure: Michel Lhopitault, Mireille Guérineau

PAO: Guillaume Saviard

Photogravure: GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préphix (Paris), Plaisance Photogravure (Neuilly/Seine)
Impression: Syma (Torcy)

INDEX DES ANNONCEURS

20TH CENTURY SOFT	29
AMIE	25
COCONUT	37-38-39-40
COMMODORE	2-3
DIGITAL ACCESS	97
DOMARK	15-179
ELECTRON	80
ELECTRONIC ARTS	13
FNAC	35
FNAC LOGICIELS	93
GAME'S	19-21
GNI	89
IMAGINE'S	45
INFOGRAMES	63
JESSICO	51
LANKHOR	71
MICROMANIA	31-49-61-65-66-67
	68-83-99
MICRO VIDEO	116-117
MINDSCAPE	4
OCEAN	180
SILMARILS	47
SODIPENG	95
SWEET MICRO	8
TERRI'S GROUP	11
UBISOFT	53-79-120
ULTIMA	7-137
ULTIMA GAMES	85

ADMINISTRATION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel: (1).45.22.38.60.

3615 Gen4: Mic Dax (coucou à Mathieu Brizoo), STJC et Arioch
Abonnements: Nicole Gabert
Services Comptables: Claudine Clément, Charles Convalot, Alain Tatem
Gestion Commerciale: Jérôme "le breton" Forneris
Service des ventes: Olivier Le Potvin

PUBLICITÉ

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

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francz et dont le siège social se situe au 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes et documents est formellement interdite sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés. La bande dessinée Diavolo est Copyright Zenda.
 Dépôt légal: premier trimestre 91.

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



INDEX DES TESTS

Brat	AM	26
Chuck Rock	AM	22
Death Knights of Krynn	PC	30
Eye Of The Beholder	PC	42
Gem'X	AM	46
Gods	ST	16
Leisure Suit Larry 3	PC	28
Metal Mutant	ST	18
Midwinter 2	ST	10
Moonshine Racer's	AM	20
Sim Earth	PC	32
Technoball	AM	36
Pri-Pri	Gameboy	83
Legend Of Hero Tonma	CoregrafX	82
Dead Moon	CoregrafX	84
World Court Tennis	CoregrafX	86
Parasol Star	CoregrafX	88
Aldynes	SupergrafX	90
Dick Tracy	Megadrive	92
Joe Montana Football	Megadrive	94
PGA Golf	Megadrive	96

MEGA DRIVE

INCROYABLE!

ECHANGE CARTOUCHE GRATUIT*

Vous avez fait le tour de votre jeu.

Vous désirez échanger l'un des titres Mégadrive ou Génésis suivants:

AERO BLASTER, AIR DIVER, AFTERBUNNER II, ALESTE, ALEX KIDD, ARROW FLASH, BATTLE OF AXIS, BATMAN, COLUMNS, CRACK DOWN, CYBER BALL, DANGEROUS SEED, DARIUS II, DICK TRACY, DJ BOY, DYNAMITE DUKE, ELEMENTAL MASTER, FATMAN, FORGHOTTEN WORLD, GAIN GROUND, GHOST N GHOULS, GOLDEN AXE, GYNOUG, HARD DRIVIN, HEAVY UNIT, HELL FIRE, HURRICANE, INSECTOR X, KLAX, KEN LAST BATTLE, MAGICAL BOY, MICKEY, MONACO GP, WONDERBOY III, MOONWALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR III, PHELIOS, POPULOUS, RAINBOW ISLAND, RAMBO III, RASTAN SAGA II, RING SIDE ANGEL, SHADOW DANCER, STRIDER, SUPER SHINOBI, SUPER HANG ON, SUPER REAL BASKETBALL, TATSUJIN, NEW ZEALAND STORY, THUNFORCE II, THUNDERFORCE III, VOLVIEF, WORLD CUP SOCCER.

NOUS L'ECHANGEONS CONTRE UN DES TITRES MEGADRIVE SUIVANTS:

ZOOM <small>stratégie</small>	<input type="checkbox"/>	Cochez 2 titres parmi les 6 ci-contre que vous ne voulez absolument pas recevoir et notez les autres par ordre de préférence (de 1 à 4).
XDR <small>shoot em up</small>	<input type="checkbox"/>	
JUNCTION <small>stratégie</small>	<input type="checkbox"/>	
E SWAT <small>arcade</small>	<input type="checkbox"/>	
SPACE HARRIER II <small>shoot em up</small>	<input type="checkbox"/>	
GHOSTBUSTER <small>plateaux</small>	<input type="checkbox"/>	

ATTENTION OFFRE LIMITÉE AU MOIS D'AVRIL

(1 seul échange possible par personne).

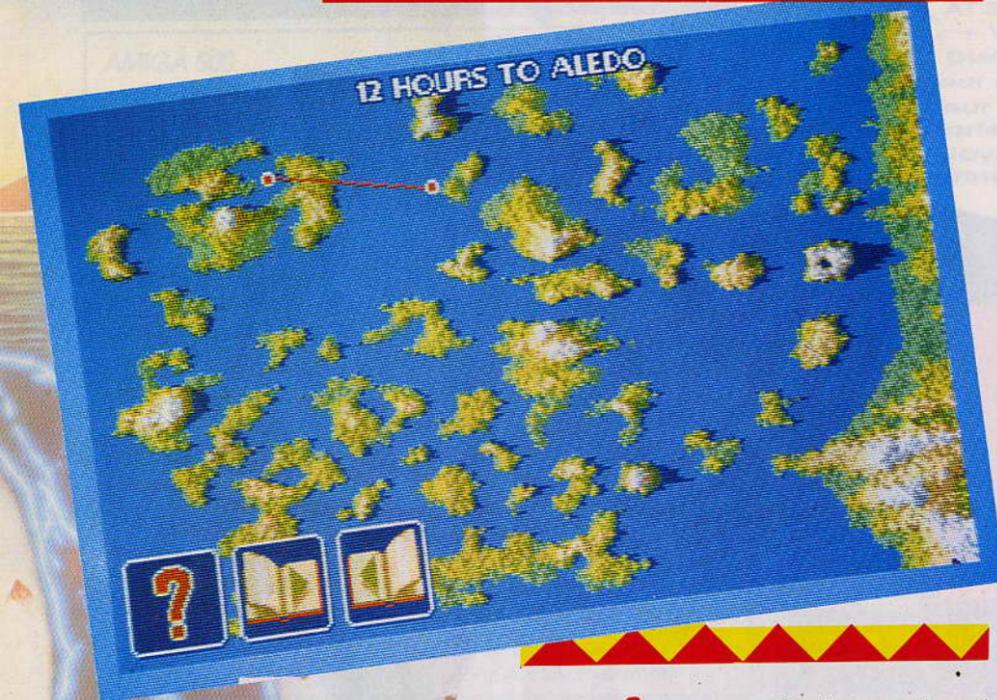
Envoyez votre cartouche (avec son emballage) accompagnée de cette page et 25F en timbre ou en chèque (pour les frais de port) à

ULTIMA VPC
5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

indiquez vos nom, prénom, adresse complète et téléphone:

* sauf frais de port participation de 25F demandée (l'échange lui est gratuit).

MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM



Nous vous l'avions présenté de nombreuses fois en previews, en vous prévenant régulièrement que ce nouveau jeu de Microprose s'annonçait grandiose. **Meilleur et plus important** que Midwinter, Flames Of Freedom est carrément étonnant.

LE SCÉNARIO

65 ans après la glaciation qui était le point de départ de Midwinter, le climat se réchauffe et l'île de Midwinter est partiellement détruite. Peu après, se crée la **Fédération Atlantique**, regroupant les anciens habitants de Midwinter et ceux de Verde, renommée Agora par la suite. Cette île est l'une des 41 qui s'étendent au large de la côte ouest de l'Afrique, contrôlée par l'**Empire Saharien**, dirigé par un dictateur féroce. A peine installé sur cette nouvelle île, un rapport vous indique que l'Empire Saharien va rapidement tenter de prendre le contrôle des îles de la Fédération, et surtout d'Agora. Sur les îles déjà occupées par l'Empire, les habitants sont capturés et envoyés sur le continent afri-

cain où ils travaillent comme esclaves. Fort heureusement, sur toutes les îles, la Fédération possède des agents qui renseignent constamment Agora sur les événements. Sur chaque île se trouve des **mouvements de résistance**, des terroristes, et il suffirait de les aider pour empêcher l'Empire d'arriver à ses fins.

Comme vous êtes le meilleur des agents de la Fédération, vous allez devoir accomplir de **nombreuses missions** pour libérer les îles occu-



Votre jeep vue de l'extérieur!

pées par l'ennemi. Sur chaque île, vous devrez accomplir plusieurs missions afin de faire perdre le pouvoir aux troupes et l'Empire, qui sera repris par la résistance. Il faut agir de manière **secrète**, sans quoi l'Empire attaquerait immédiatement **Agora**, et la Fédération n'est pas prête pour la bataille. Quoi qu'il arrive, l'attaque sera lancée tôt ou tard, et votre victoire dépendra du nombre d'îles libérées, et donc de la résistance rencontrée par l'ennemi.

LE JEU

On distingue en fait deux parties différentes dans le jeu. Les missions, qui sont des phases d'action et de simulation, et la préparation en vue de l'attaque finale, qui est la partie stratégique. Il faut en effet contrôler les îles intelligemment, afin que le chemin qu'em-



En biplan, on se croirait dans Wings

pruntera l'ennemi pour envahir Agora soit le plus long possible, et qu'il rencontre la résistance la plus dure.

Au début du jeu, vous avez la possibilité de créer votre personnage,

ce qui consiste à choisir ses points forts dans les caractéristiques nombreuses qui vous définissent. A chaque fois que vous augmentez une caractéristique, celle opposée diminue, faisant ainsi de votre personnage un caractère toujours équilibré. Une fois ceci fait, vous avez la possibilité de donner un visage à votre personnage, grâce à un éditeur des plus pratiques. C'est bien la première fois que l'on peut créer la tête de son héros.

Une fois ceci fait, vous pouvez soit commencer la campagne de jeu, soit vous entraîner à la partie stratégique et aux divers moyens de locomotion, ou encore effectuer une seule mission, histoire de s'habituer au jeu.

LA CAMPAGNE

Lorsque vous choisissez cette option, vous allez devoir tout d'abord choisir l'île que vous désirez libérer. Votre chef vous expliquera alors le but général des missions pour cette île, et vous



Une vue d'hélicoptère

donnera une brève description des forces en présence, de l'intérêt de cette île, etc. Avant d'accepter la mission, vous pourrez regarder le



Le bureau de renseignement

plan de l'île, apprendre par quel moyen de locomotion vous allez arriver, connaître les objectifs des nombreuses missions (entre 4 et 8) à accomplir pour libérer l'île, apprendre la localisation de vos contacts, le relief de l'île, l'équipement dont vous disposerez et du temps imparti pour accomplir le tout. Si vous acceptez la mission, vous voilà parti pour l'île en question, et le jeu commence réellement.

Les déplacements dans Midwinter 2 sont exactement comme dans le premier jeu, si ce n'est qu'afin d'éviter de longs moments à ne rien faire, il est possible de tracer son chemin sur la carte et de l'effectuer à très grande vitesse. Mais là où Midwinter ne proposait que 4 moyens de trans-

port, Midwinter 2 en propose carrément 24, sur terre, mer et dans les airs! Eh oui, Midwinter 2 ne se passe pas que sur la terre. Les combats aériens seront fréquents, que vous soyez en hélicoptère, biplan, ballon, zeppelin ou bateau-volant et même sous-marin volant! Sur l'eau, bateaux, jetski et autres hors-bords seront à votre disposition, et sous l'eau les sous-marins sont plus nombreux que l'on ne croit!

Ce qu'il y a de fou, c'est que chaque moyen de transport possède son propre look, son propre tableau de bord, et surtout sa maniabilité personnelle. Passer d'un ballon à un sous-marin volant n'a rien d'évident, croyez-moi.

Attention! Aux Commerçants et Distributeurs de Jeux Vidéo

Nous sommes une compagnie américaine avec un bureau européen de Jeux Vidéo. Nous vous envoyons directement le chargement de votre commande des Etats Unis.

Nous vous proposons:

- De nombreux titres de jeux
- Des prix intéressants
- Notre disponibilité

Pour plus de renseignements:

Terri's Group,
22 Station Square,
Petts Wood,
Kent BR5 1NA,
Angleterre.

Tel: 19 44 689 821694
Fax: 19 44 622 766002

SI L'IDÉE DE VOUS COMPARER AUX 60

MEILLEURS PROFESSIONNELS DU GOLF VOUS

INTIMIDE, CELA N'A RIEN D'ÉTONNANT



A gauche vous, à droite un contact

Une fois dans cette partie du jeu, les chargements sont assez rares et surtout rapides. L'interactivité avec le monde est incroyable, puisqu'il est possible de sauter d'un véhicule à un autre, et même de s'emparer des moyens de transport de l'ennemi!

Les missions sont assez classiques, et consistent à assassiner des personnalités et à faire sauter des endroits importants. Tout se com-



Les forces en présence sur l'île

plique avec les contacts, que vous devez trouver, et qui sont parfois des traîtres. Combien de fois allez-vous tuer un résistant sur un conseil d'un traître, qui n'hésitera pas à vous attaquer à votre retour! Lorsque vous rencontrez quelqu'un, il est bien sûr possible de lui parler. Pour ce faire, vous devez choisir le type de langage à employer: agressif, apitoyant, raisonnable, etc. Selon leur personnalité, vous obtiendrez plus ou moins de renseignements et d'aide. Certains vous confieront une mission, d'autres en effectueront pour vous, d'autres encore vous feront rencontrer des personnages importants. A ce propos, le jeu comporte plus de 4000 personnages. Chacun a un visage, une histoire et des caractéristiques propres... On croit rêver!

De temps en temps, vous serez capturé, et il vous faudra alors vous évader. Chaque jour, vous avez droit à une tentative d'évasion, en employant une caractéristique qui vous semble être forte. Vous pouvez ainsi vous échapper en frappant votre gardien, en le séduisant, en l'apitoyant et j'en passe...

LA RÉALISATION

Autant le dire tout de suite, Midwinter 2 est époustoufflant. Graphiquement pour commencer, les écrans de présentations sont



N'écrasez pas vos contacts!



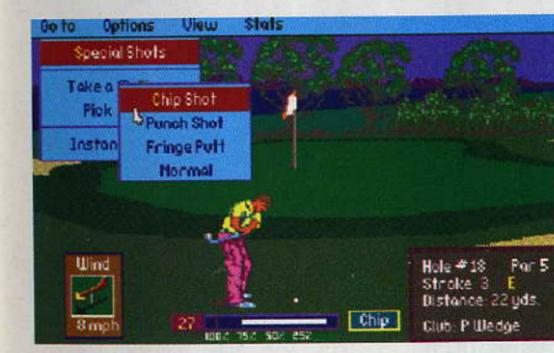
On voit les vagues en hélicoptère



La très belle vue sous-marine

superbes, tout comme les fonds d'écrans, mais ce qui frappe le plus, c'est la 3D qui est particulièrement détaillée et réussie. Les objets ont tous des formes différentes, et sont tout à fait reconnaissables. Les cartes, qui sont en fractales, sont particulièrement impressionnantes.

Devant une telle précision de la 3D, l'animation est par contre un peu lente et saccadée, ce qui heureusement ne nuit en rien à la jouabilité, qui demeure tout de même correcte. D'autant plus que



LEADERBOARD							
	PAR	MOLE		PAR	MOLE		
1	STEVE JONES	-3	10	10	DAVE RUFFELL	-1	4
2	MARK O'MEARA	-2	5	14	PHIL BLACKWATER	-1	6
3	HOWARD THRENT	-2	9	15	PAUL AZINGER	-1	6
4	JOEY SINDELAR	-2	9	16	ROBERT ADREN	-1	7
5	LANCE TRN EKHEN	-2	9	17	ROGER MULLER	-1	7
6	MARK MCCUMBER	-2	13	18	BRUCE LIETZKE	-1	8
7	BOBEN MACKINER	-2	14	19	FRED COUPLES	-1	8
8	KENNY IRWIN	-2	15	20	MIKE SULLIVAN	-1	10
9	VER HULST	-2	15	21	JOE HARG	-1	10
10	BILL BRITTON	-2	16	22	SCOTT CAMPBELL	-1	11
11	RAT MCGRATH	-1	3				
12	DOCK HILBERT	-1	0	23	DAN FORSTMAN	0	2

PGA TOUR® Golf n'est pas tout à fait l'idée qu'on se fait d'une petite balade dominicale.

Il s'agit plutôt pour vous de jouer contre 60 champions de golf sur le circuit U.S. PGA TOUR, dans des conditions de compétitions réelles, et sur quatre des parcours les plus difficiles du monde.

PGA TOUR Golf vous montre comment vos rivaux, tels que Fuzzy Zoeller, Craig Stadler et Paul Azinger, se sont comportés face à chacun des trous. Vos succès ou échecs relatifs sont alors affichés sur le Leaderboard constamment remis à jour et le commentateur vous annonce vos résultats.

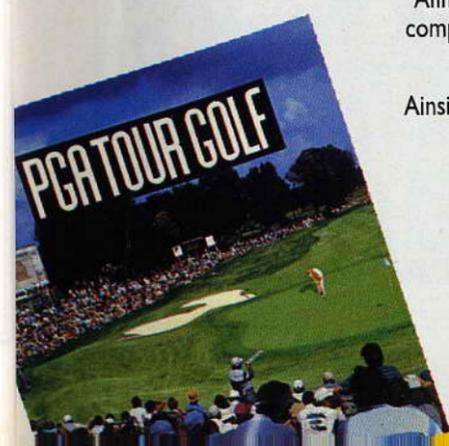
Afin de rendre les choses encore plus difficiles pour vous PGA TOUR Golf vous demande de prendre en compte à la fois la direction du vent et la topographie du terrain. Grâce à un point de vue style hélicoptère muni d'une caméra, vous pourrez voir chaque trou en trois dimensions.

Ainsi, si vous pensez que le golf n'est qu'un jeu pour des gens comme votre oncle Bob, PGA TOUR Golf va vous faire changer d'avis.

Disponible sur IBM/ PC, AMIGA et MEGA DRIVE

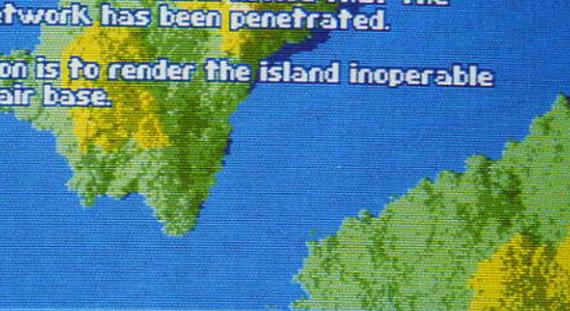
La pile de réserve du MEGA DRIVE permet de conserver les jeux et les statistiques jusqu'à 22 golfeurs.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenel, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open sont des marques déposées



ALEDO
 Used by the Imperial Airforce as a forward base for aerial surveillance on AGORA. Enemy units include high level bombing zeppelins commanded by Major Nathan Owen. Underwater bases receive weapons by submarine from the Secret Weapons Establishment on THAR. Take notice that the resistance network has been penetrated.

Overall mission is to render the island inoperable as an enemy air base.





Tous les détails sur l'île d'Aledo

tout est tellement beau et réaliste que c'est vite oublié. Par exemple, lorsque vous êtes au-dessus de la mer, vous voyez les vagues, ce qui est superbe en 3D. Sur le bord de mer, on voit l'eau monter et descendre, et il y a même des marées! Il est possible d'aller sous l'eau, et lorsque la profondeur n'est pas éle-



La nuit, on y voit assez mal...

vée, vous voyez à la fois les fonds marins et la surface de la mer; sublime! Les sons sont corrects, avec des musiques nombreuses et variées, correspondant aux différentes situations.

MIDWINTER 2: LE MUST

Au final, nous sommes devant le jeu le plus complet que nous ayons reçu depuis bien longtemps.



Un village inondé!



Une base sous-marine secrète

Avec nombre de missions, de personnages et de moyens de transport proposés, il doit falloir plusieurs mois pour terminer une campagne de Midwinter 2, ce qui ne veut pas dire la gagner! Le jeu est techniquement incroyable, et vous place vraiment au centre de l'action. Les paysages sont si réalistes que vous vous prendrez très vite au jeu, et ne pourrez le lâcher qu'au petit matin, pour partir travailler.

Si vous voulez un jeu qui vous en donne vraiment pour votre argent, et si vous aimez vivre des aventures passionnantes, alors Midwinter 2 est pour vous, d'autant plus qu'il sera disponible entièrement en français! Merci Microprose...

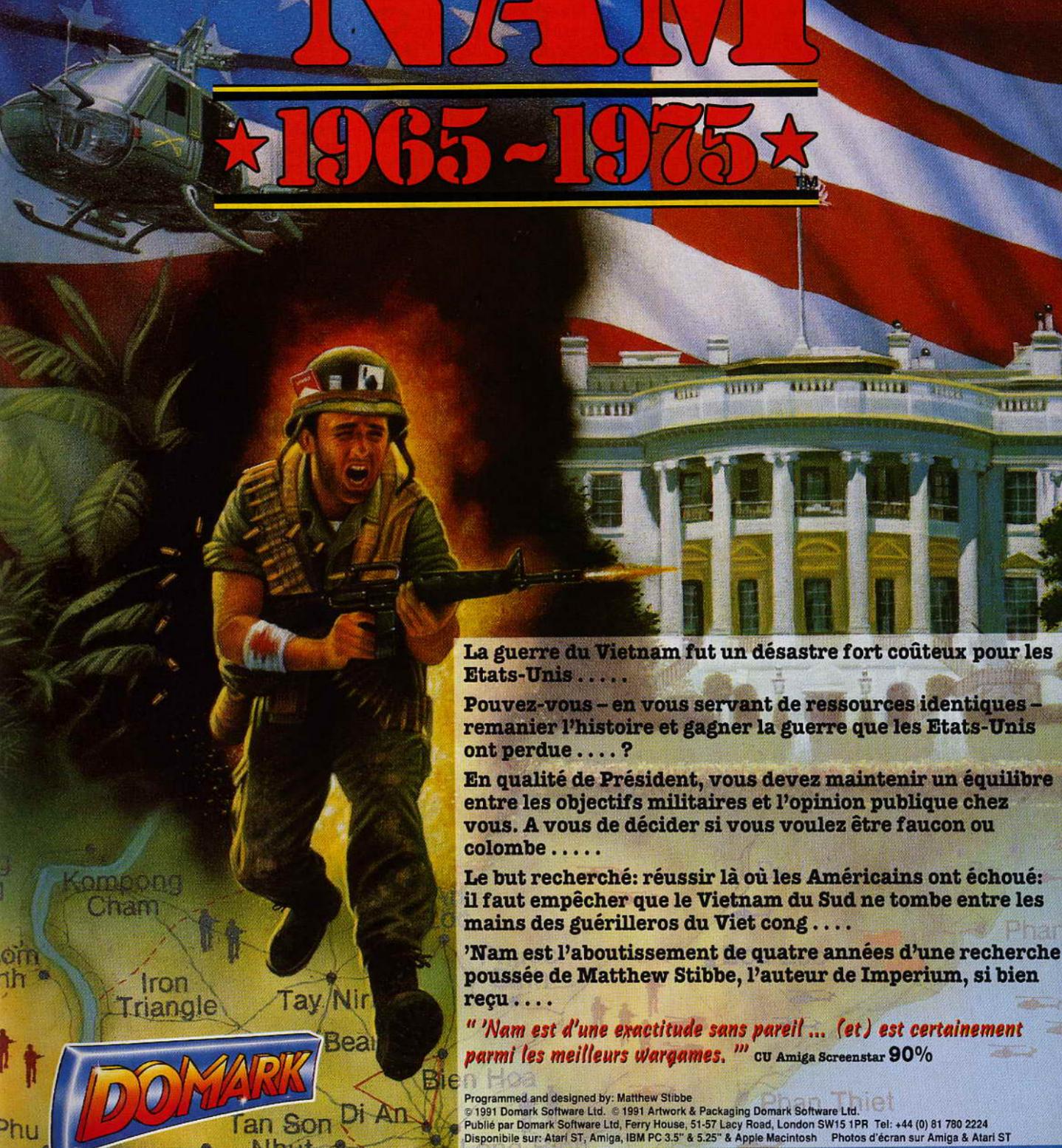


Stéphane Lavoisard

ST: 95%

'NAM

★ 1965-1975 ★

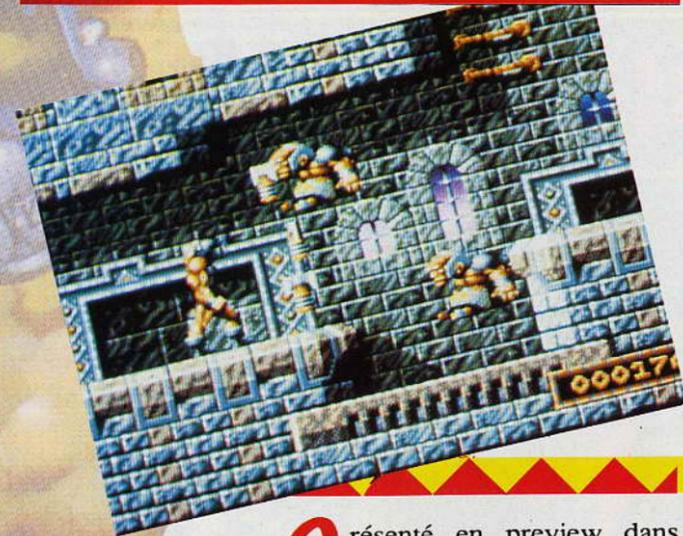


La guerre du Vietnam fut un désastre fort coûteux pour les Etats-Unis
Pouvez-vous - en vous servant de ressources identiques - remanier l'histoire et gagner la guerre que les Etats-Unis ont perdue . . . ?
En qualité de Président, vous devez maintenir un équilibre entre les objectifs militaires et l'opinion publique chez vous. A vous de décider si vous voulez être faucon ou colombe
Le but recherché: réussir là où les Américains ont échoué: il faut empêcher que le Vietnam du Sud ne tombe entre les mains des guérilleros du Viet cong . . .
'Nam est l'aboutissement de quatre années d'une recherche poussée de Matthew Stibbe, l'auteur de Imperium, si bien reçu . . .
"'Nam est d'une exactitude sans pareil ... (et) est certainement parmi les meilleurs wargames." CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe
 © 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
 Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44 (0) 81 780 2224
 Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Photos d'écran sur Amiga & Atari ST



G O D S



Présenté en preview dans notre précédent numéro, **Gods** faisait également notre précédente couverture. Rappelons qu'il s'agit du premier jeu des "Bitmap Brothers" sous leur nouveau label "Renegade". Il faut bien avouer que ce logiciel représente le "must" en matière de jeu d'arcade tant sur le plan de la jouabilité que de la réalisation.

Le joueur joue le rôle d'un grand et fort guerrier, genre barbare, et doit se débarrasser d'une horde d'ennemis tous plus mutants les uns que les autres. Le scénario est directement inspiré de la légende d'Hercule et le décor dans lequel évolue le personnage est celui d'un cha-



Dure mission que d'être un super-héros !

teau, facilitant bien sûr les situations labyrinthiques et pièges en tout genres.

Avant de dissérer plus avant sur l'action du jeu, sachez que **Gods** innove dans bon nombre de domaines ayant trait au jeu de tableaux. Ce type de logiciel étant généralement soit trop simple soit trop compliqué, les "Bitmap Brothers" nous ont concocté un **soft évolutif**, capable de s'adapter au talent de chaque joueur. En fait, cela dépend des coups reçus et de la vitesse à laquelle le joueur termine chaque section d'un niveau. Si celui-ci s'avère redoutable, le programme ne lui délivre aucune vies supplémentaires et le nombre de monstres apparaissant à l'écran est important. Dans le cas inverse, c'est à dire s'il trébuche dès les premiers obstacles, le jeu lui accordera des icônes d'énergie, des vies supplémentaires et le nombre de monstres à combattre sera bien moindre.

Si au début de la partie, le joueur ne possède aucune arme, il en trouvera dès ses premiers pas et



Attention aux serpents !

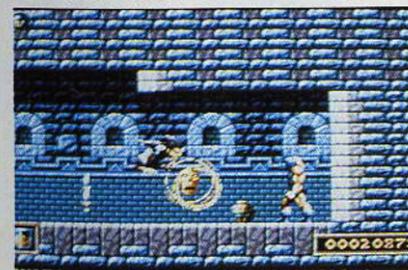
pourra, au gré de sa progression, augmenter sa puissance de feu via divers bonus. C'est ainsi que d'un **seul couteau**, il est possible d'amasser jusqu'à **quatre coutelas** bien aiguisés. Par la suite, après avoir effectué un détour par la



Une tranquillité toute relative !

boutique (en fait l'armurier), il sera possible de posséder deux ou trois types d'armes différentes. Toutes cumulatives bien sûr ! L'achat de ces armes est fonction de l'argent ramassé en cours de jeu. Encore une fois, on en revient au caractère évolutif du jeu : si le joueur est excellent, le programme révélera des bonus cachés donnant de nombreux points et crédits.

Comme dans le jeu Dungeons et Dragons, chacune des **armes** possède des **points de dégâts** spécifiques, de même pour les ennemis plus ou moins résistants. En plus des classiques combats contre les ennemis, le jeu comporte aussi **quelques phases de réflexion** (il s'agit plus exactement de recherche) avec des combinaisons de leviers à trouver pour dégager certains passages. En effet, des halberdes coiffées de massues aux pointes acérées sortent du sol, obstruant littéralement le chemin. Ces mêmes leviers peuvent aussi servir à autre chose, comme ouvrir ou refermer des portes ou des trappes. Mais ce n'est pas tout, certaines portes demandent, en plus, des clés pour être ouvertes. Sachez-le ! Le plus souvent, elles sont placées à la fin de chaque section d'un niveau (trois sections par niveau. A noter que le jeu compte quatre niveaux). Dans chaque section est également présente une **salle au trésor**. En y accédant, le joueur fait le plein de richesses, de clés et de fioles, dans la mesure de ses moyens bien sûr ! En effet, notre guerrier ne peut **emporter plus de trois objets** à la fois et devra donc choisir entre les (bonnes) clés, certaines pouvant



Les combats sont rudes !

être utilisées rapidement pour ouvrir un coffre par exemple, et les fioles.

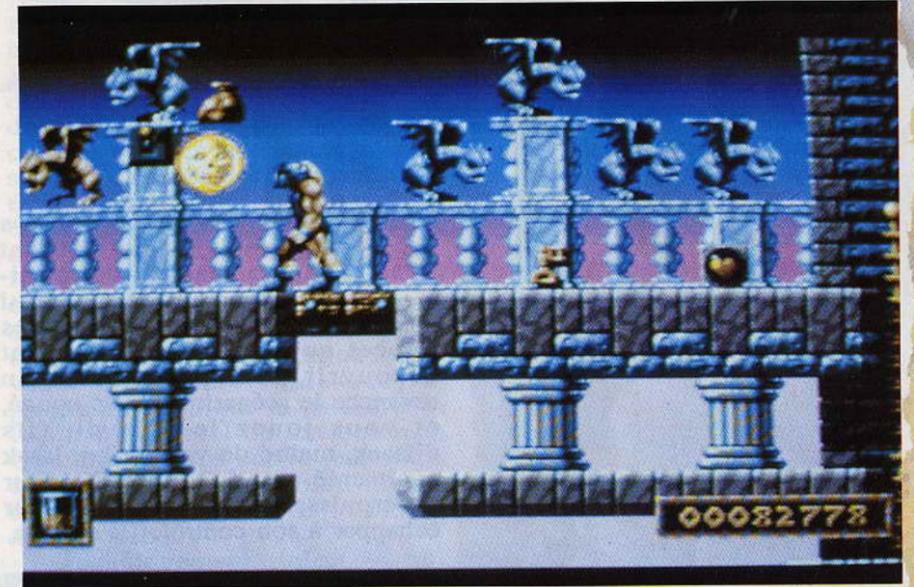
Le rôle de ces fioles est bien précis. Lors d'une rencontre avec un **druide**, il suffira de déposer

l'une d'entre elles sur le sol pour **l'apâter** et ensuite le tuer. C'est le seul moyen d'acquérir les richesses qu'il détient !

Parmi les nombreux bonus apparaissant lors de la mort des ennemis, certains sont plus intéressants que d'autres. La nourriture est naturellement très prisée, mais d'autres s'avèrent quasiment indispensables à la progression du joueur : il s'agit des **pierres téléportées**. Elles permettent d'accéder à des salles cachées ou bien d'être projeté plus avant dans le tableau.

Autre type de bonus collectable : dans une partie reclusse de la troisième section se trouve un icône autorisant des sauts d'une demi-hauteur d'écran.

En plus de tout ces dangers, le joueur doit échapper aux **habituels pièges** d'un jeu de tableau, sauter sur des plate-formes mouvantes, éviter de tomber de trop haut... Et comme à l'accoutumée, avant d'accéder au deuxième niveau, il faut



combattre un monstre de... fin de niveau.

Dans le deuxième niveau, les choses deviennent réellement intéressantes avec une **action** toujours plus **trépidante** mais également avec des notions de réflexion plus importante. Vous ne me croyez pas, lisez plutôt ! Au début de deuxième niveau, il faut **appuyer** sur une des **briques** du mur pour faire apparaître un voleur, lequel ira subtiliser une clé placée dans un endroit inaccessible, pour ensuite le tuer et récupérer la clé. Ce genre d'opération sera à renouveler dans d'autres circonstances. Autre différence, cette fois-ci les ennemis libèrent des pierres de couleur (grisâtre, jaunâtre ou bleuâtre) au nombre de trois. C'est avec ces pierres que le joueur peut par la suite obtenir la fameuse clé nécessaire à sa

progression. Mais pour l'acquérir, il s'agit de placer correctement ces pierres sous trois signes gravés dans un mur après avoir trouvé la **bonne combinaison**. Ensuite, à vous de le découvrir, n'ayant pas moi-même réussi à aller plus loin. Sur le plan de la **réalisation**, **Gods** mérite encore **tous les honneurs** surtout pour la version ST. Les **graphismes** sont **somptueux** et

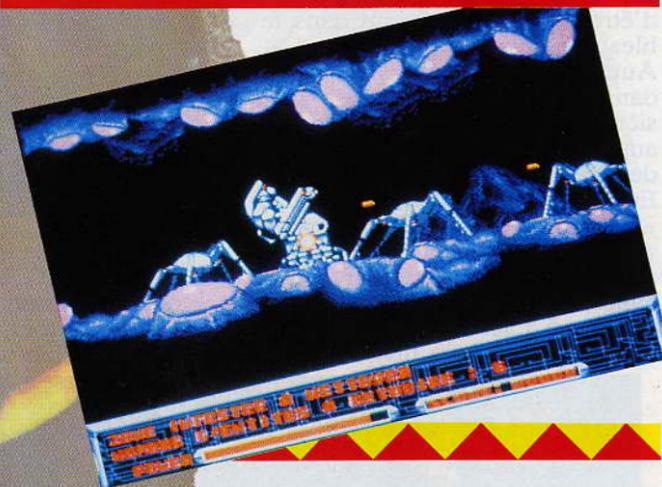


l'**animation** des personnages est carrément **exceptionnelle**. La décomposition de leurs mouvements, tout comme leur explosion, révèlent un travail très soigné.

Quant aux bruitages, même remarque, ce qui est assez rare sur ST ! A noter aussi la présence d'un très bon **scrolling différentiel** intégrant un très joli dégradé de couleurs. Le seul véritable reproche provient en fait d'une de ses principales qualités : les graphismes. Cet aspect du jeu est tellement soigné que parfois l'écran peut paraître légèrement "chargé" et le joueur risque de passer à côté d'un élément déterminant. Hormis ce léger problème (mais il faut vraiment chercher la petite bête), **Gods** est très certainement **l'un des meilleurs jeux édités sur ST !**

Frank Ladoire

M E T A L M U T A N T



Présenté en previews il y a sept mois, **Metal Mutant** a bien changé, tout particulièrement en ce qui concerne la grandeur du jeu et les astuces qu'il faut nécessairement découvrir pour progresser. En revanche le scénario n'a pas bougé, et vous jouez le rôle du fils d'Isaak, maître de votre tribu. Isaak avait créé **Arod 7**, un ordinateur superpuissant, mais qui a fini par échapper à son contrôle (la routine,



Affrontez le dragon métallique des marais

quoi!). Depuis, Arod 7 fait régner la terreur sur le royaume, qu'il a rebaptisé **Kronox**, et c'est bien sûr



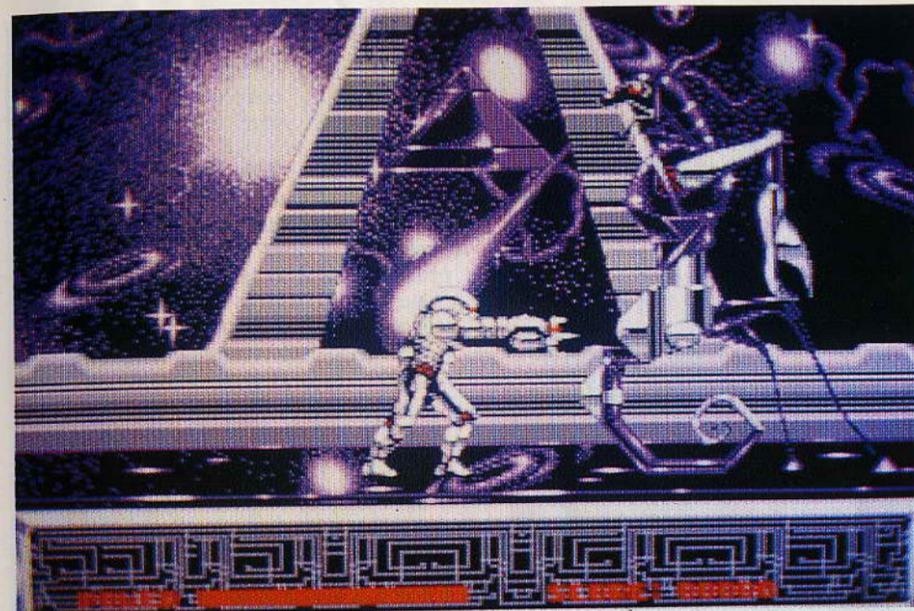
Le cyborg face à un robot tueur

à vous qu'incombe la difficile mission de le détruire. Pour mieux pénétrer ce milieu, le fils d'Isaak a fait transplanter son cerveau dans la carcasse d'un **Metal Mutant**, robot transformable, puis il a été largué à la surface de la planète Kronox.

Le jeu se découpe en cinq parties correspondant en fait aux cinq niveaux de jeu. Dans un premier temps, le joueur devra se sortir des marais, dans lesquels il devra en découdre avec des gremlins, des lézards volants, des monstres préhistoriques...

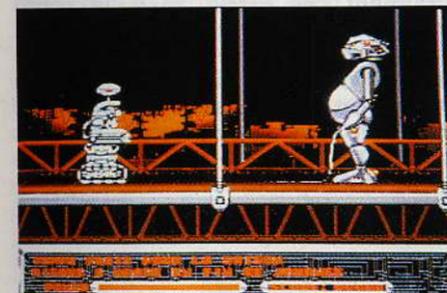
Ensuite, s'il survit, il entrera dans la cité de tous les dangers. Dans cette phase il s'agit toujours de combattre l'ennemi (des cyborgs), mais également de procéder à une exploration minutieuse des cinq étages pour retrouver Pol-4, le chef des cyborgs. Dans la cité, le joueur pourra se connecter aux consoles pour obtenir des renseignements, et devra emprunter des transporteurs comme moyen de locomotion.

Dans une troisième partie du jeu, les souterrains, le danger essentiel sera d'échapper aux



Dans la cité de tous les dangers... tin tin tin tin

robots prédateurs tels des araignées géantes, des chauve-souris ou des rats. Puis une fois dans l'usine, tout en se jouant des adversaires (mutants, humanoïdes-zombis...), le but sera d'ouvrir les bonnes vannes de sécurité afin d'éviter l'explosion. Dans cette phase du jeu, il



L'un des 3 robots: le tank

sera préférable de faire des plans, sans quoi bonjour la galère! Enfin, dans l'avant-dernière partie, les pyramides, il s'agira de passer quatre épreuves pour enfin, dans une ultime phase, affronter Arod 7.

Vous l'aurez compris après ce descriptif, **le jeu est immense** (terminer le premier niveau demande déjà un long moment) et l'action, quoique toujours guerrière, est assez variée. Mais la principale originalité de ce jeu provient du personnage, ou plutôt des personnages, interprétés par le joueur. En effet, comme précisé auparavant, le Metal Mutant est un **robot modulable** et c'est ainsi que d'une apparence de cyborg, il peut se transformer en un dinosaure, ou bien encore un module chenillé.

L'aspect est d'une importance capitale, car chacun de ces robots possède des armes différentes, toutes nécessaires bien sûr à la bonne progression dans le jeu. Pour plus

de précision, sachez que le robot "humain" possède une hache, un filin, peut sauter et qu'il est le seul à permettre une sauvegarde du jeu. Le dinosaure crache du feu, donne des coups de gueule et possède des dons d'hypnose. Enfin, le tank est capable de tirer en diagonale, possède un radar et des torpilles. Bien évidemment, toutes les possibilités énumérées ci-dessus ne sont pas disponibles dès le début du jeu, et le joueur devra les acquérir au cours de la partie en ramassant diverses cartouches trouvées en chemin. A noter qu'à chaque nouvelle cartouche ramassée, le programme indique la nature et la façon d'utiliser l'option obtenue. Que dire de plus sur le jeu, sinon que la difficulté est bien dosée, même si cela paraît légèrement ardu au début.

Techniquement... c'est du Silmarils! Cela veut dire **graphismes somptueux** (surtout sur ST), musique réussie, bons bruitages et animation réaliste des personnages. En bref, de nouveau un **excellent logiciel** de cette société qui semble réussir dans n'importe quel domaine de jeu!

Frank Ladoire

ST: 87%

Jeu d'action
Édité par SILMARILS
Amiga / PC / ST (avril)

GAMEIS

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. 3955 1920

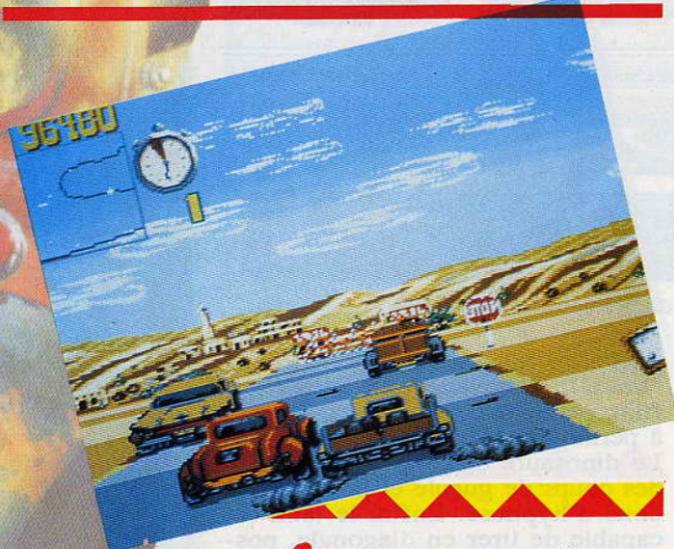
VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. 3465 1881

ST-QUENTIN
YVELYNES
Espace St-Quentin
Tél. 3057 1343

LYON
LA PART-DIEU
Centre Commercial
Tél. 78627030

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard
du Maréchal Juin
Tél. 93225521

MOONSHINE RACERS



Millennium nous offre sa première course automobile et donne franchement dans l'originalité. Programmé par l'équipe responsable des conversions de **Continental Circus** et **Chase HQ**, ce jeu est en fait un anti-Chase HQ. En effet, au lieu de diriger la police, vous jouez les **truands**, et devez ainsi éviter de vous faire rattraper et arrêter... c'est bien plus drôle!

Vous dirigez la voiture d'Ike et Billy Joe qui, pour gagner leur vie,



Ike et Billy dans les rocheuses

ont accepté de **délivrer de l'alcool prohibé** des entrepôts où il est stocké jusqu'au différents bars que contrôleur employeur, le vieux **Tucker**. Ils sont accompagnés de leur chien **Scraps**. Remplir une mission pour Tucker n'a rien de très facile, car ce dernier est toujours pressé, et vous demande d'arriver au point de rendez-vous de manière rapide. Du coup, vous disposez d'un temps limité pour faire votre livraison, ce qui n'est pas aisé, car les routes sont parfois dangereuses, d'autant plus qu'il y a de la circulation et des obstacles... Et puis votre voiture, bien qu'elle soit quelque peu trafficotée, n'a rien d'un bolide. Mais surtout, il y a le **Sheriff "Gros" Sam**, qui ne pense qu'à vous trouver pour vous jeter en prison. Il est accompagné de **Rommel**, son chien plus que méchant, puisqu'il mord même son maître! La fille de Sam reste constamment en contact radio avec lui, et Ike a très intelligemment réussi à capter sur sa CB leurs discussions. Du coup, pendant le jeu, vous entendez leurs conversations, ce qui ajoute un peu d'ambiance au jeu.

Vous disposez d'une voiture à deux vitesses, ce qui ne permet pas vraiment des excès, mais la route est parfois bien difficile à suivre, ce qui complique votre tâche. De plus, votre moteur est un peu vieux, et a tendance à chauffer pour un rien. N'importe quel choc contre un obstacle ou une voiture, et le voilà qui chauffe encore plus! Evitez qu'il prenne feu, sans quoi Tucker sera furieux contre vous, et vous serez immobilisé pendant de **précieuses secondes**.

Précieuses? En effet, non seulement le temps est limité, mais vous savez que le shériff est à vos



Méfiez-vous de "Big" Sam!

trousses, et si jamais il vous rattrape, le jeu va méchamment se compliquer. Ce dernier emploie en effet la même tactique que la police dans Chase HQ. Il vous rentre dedans avec sa voiture, ce qui fait chauffer votre moteur, et si jamais vous vous retrouvez arrêté près de Sam, vous terminerez en prison! Résister aux attaques de Sam est **bien plus drôle** que de foncer dans la voiture des truands comme dans Chase HQ. Il faut en effet essayer d'éviter les chocs, mais surtout, lorsque vous en prenez un, éviter de sortir de la route!



Une partie de la présentation!

Si jamais vous arrivez à temps à votre destination, vous gagnez de l'argent que vous allez pouvoir dépenser au garage, afin d'**améliorer votre voiture**. Vous pouvez, si vous disposez de beaucoup d'argent, changer de voiture pour une plus moderne et plus rapide, voire même pour un véritable bolide! Le garage propose aussi **deux moteurs**, le premier permettant d'accélérer plus rapidement, le second donnant une vitesse de pointe plus élevée. Vous pouvez également acheter un **Turbo**, bien pratique pour échapper à Sam. Si vous en disposez, durant la course, il suffira d'appuyer sur la barre d'espace pour l'utiliser. Vous roulez à

fond tant que vous laisserez la barre d'espace enfoncée. Seulement, le Turbo fonctionne avec de l'alcool, et quand vous n'en avez plus, il ne sert plus à rien... si ce n'est que des recharges sont disposées de loin en loin sur la route, et permettent d'en récupérer un peu. Deux types de **Superchargeurs** améliorent encore les caractéristiques de votre moteur, mais sont à utiliser correctement pour éviter l'explosion! Changez vos pneus pour une meilleure adhérence dans les tournants et sous la pluie. Achetez une carte, et vous verrez pendant le jeu les différentes routes, et votre coéquipier pourra ainsi vous indiquer le meilleur chemin.

Le jeu comporte un nombre étonnant de niveaux, avec des **graphismes différents** à chaque fois, ce qui est bien agréable. Au niveau jouabilité, Moonshine Racers est **sympa**: le fait d'être le truand change vraiment le jeu par rapport à Chase HQ. Par contre, la réalisation est sans surprise! Les graphismes sont moyens et **manquent un peu de couleur**, l'animation n'est **pas très fluide** et ne restitue pas vraiment l'impression de vitesse (souvenez-vous de Turbo Challenge!).

Au final, un jeu qui se laisse jouer, avec pas mal d'options et une musique country frénétique, mais qui aurait pu être vraiment dément avec une réalisation un peu plus soignée, la partie la plus réussie étant la **très bonne présentation**.

Stéphane Lavoisard

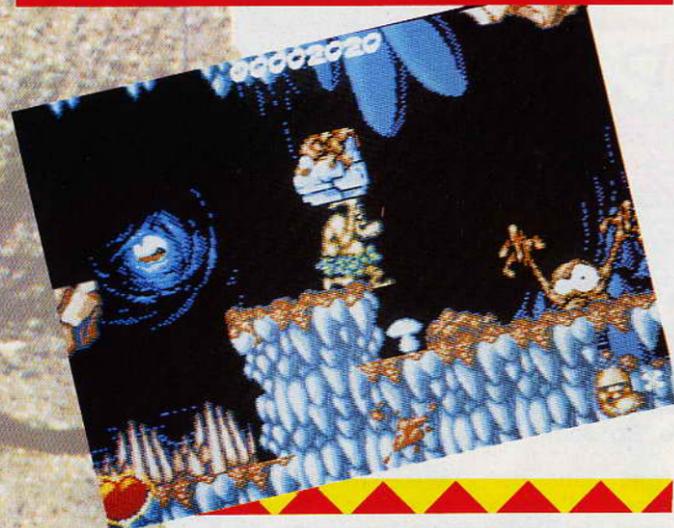
AMIGA: 71%



GAMES
PROMOTION
CONSOLE SEGA
MASTER SYSTEM
+ 2 JEUX
+ MONTRE SEGA
690 F
CONSOLES
JEUX
POUR MICRO
JEUX
ELECTRONIQUES
JEUX
DE ROLES
JEUX
TRADITIONNELS
CIBLES
ET BILLARDS

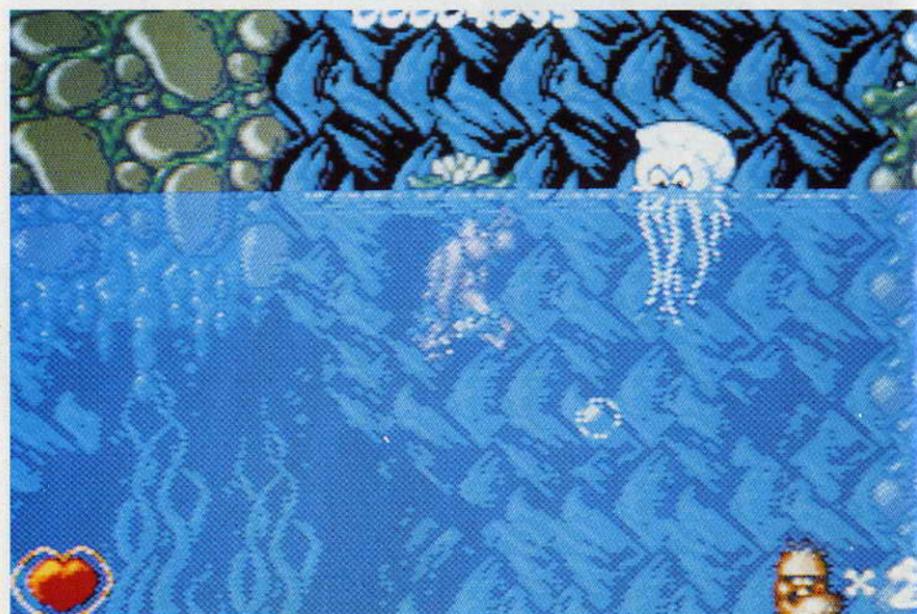
Dans la limite des stocks disponibles.

CHUCK ROCK



Voici un jeu qui annonce la couleur avec son slogan: "plus téméraire que Zorro, plus époustouflant que Superman, plus fort que Conan, plus beau que Gary Cooper...", c'est vous l'aurez compris **Chuck Rock**, homme préhistorique grotesque à souhait, le héros du nouveau jeu de Core Design, qui après **Corporation**, **Torvak The Warrior** et **Car-Vup**, retourne au style de jeu qui nous a fait découvrir cette équipe anglaise avec **Rick Dangerous**!

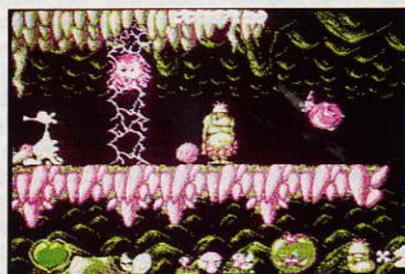
Le jeu commence par une présentation vous expliquant le pourquoi du comment! **Chuck**



Chuck retourne en surface pour reprendre son souffle

regardait son feuilleton favori dans sa grotte alors qu'**Ophelia**, sa délicieuse épouse, étendait le linge. Soudain **Gary**, mâle primaire de la tribu voisine, assomma la pauvre Ophelia et la traîna par les cheveux jusqu'à son repaire. **Chuck** va devoir maintenant traverser plus de 500 écrans formant 5 niveaux de jeu afin de pouvoir la sauver. Histoire débile... héros grotesque... Notre pauvre **Chuck** dans sa précipitation pour retrouver sa femme a oublié de s'habiller, et n'est donc revêtu que d'une feuille de vigne, ce qui lui donne un look terrifiant, d'autant plus que son ventre est quelque peu gonflé par les litres de bière qu'ils consomment tous les jours devant sa télévision!

Pour progresser à chaque niveau, et éliminer une à une les créatures féroces qu'il va devoir affronter, **Chuck** dispose de plusieurs modes d'attaque. Son attaque personnelle consiste en un **coup de ventre** qui est certes par-



Dans les cavernes

ticulièrement efficace, mais demande un bon timing pour toucher l'adversaire. Plus pratique est le coup de pied en l'air, qui permet d'atteindre plus facilement les ennemis. Mais ce que **Chuck** préfère sans aucun doute, c'est le **lancer**



Méfiez-vous des armes chimiques...



Lancer de pierre sur un hérisson

de rochers. Quelle que soit leur taille, Chuck est capable de soulever un rocher et de le jeter à la face de ses adversaires, ce qui est bien utile. Une fois qu'il porte un rocher, il a même la possibilité de le transporter avec lui, ce qui le ralentit plus ou moins et l'empêche souvent de sauter bien haut! Les rochers servent également parfois à atteindre des parties du niveau inaccessibles en temps normal.

Certains obstacles ne pourront être franchis qu'avec l'aide d'autres personnages du jeu, qui ne sont pas offensifs. Pour atteindre certaines plate-formes élevées, il vous faudra monter sur **Clive le crocodile**, et une fois sur sa queue, lâcher un rocher sur sa tête pour qu'il vous envoie dans les airs. **Brian le brontosaurus** vous aidera à passer les marais si, une fois sur son dos, vous lui balancez un rocher à la tête. **Terry le ptérodactyle** vous emmène d'un endroit à un autre du tableau dès que vous lui donnez un coup de ventre. **Sylvia le serpent** vit enroulé au bord des ravins. Ecrasez-le sous un rocher, et en se déroulant, il vous servira de tremplin pour atteindre l'autre côté du fossé! **Derek le petit dinosaure** est toujours vautré à terre, mais un coup lui fera relever la tête, ce qui peut servir d'ascenseur. Enfin, **Tony le démon de Tasmanie**, dès qu'il est touché par Chuck, reste à ses pieds et attaque tous les ennemis qui pourraient atteindre son héros favori.

Chaque niveau est composé de plusieurs parties, d'où vous repartez lorsque vous perdez une vie. Vous commencez le jeu avec 3 vies, mais il vous suffira de récupérer les coeurs que l'on trouve à chaque niveau pour reprendre de

l'énergie.

Le jeu débute dans les **plaines verdoyantes**, peuplées d'animaux aussi étranges que loufoques. Les plus petits monstres s'avèrent souvent être les plus dangereux, soit parce qu'ils sont difficiles à toucher, soit parce qu'ils se révèlent très agressifs au contact. Ainsi ce petit serpent dont la gueule devient énorme juste au moment où vous l'attaquez, ou cet animal étrange qui cache dans son dos un énorme marteau! En fin de niveau, vous devrez affronter **Steve le tigre à longues dents** qui tentera de vous mordre si vous êtes sur la même plate-forme que lui. S'il est sur celle juste au-dessus de vous, il plantera ses dents dans le sol pour essayer tout de même de vous toucher. Steve est aussi capable de pousser un cri terrifiant qui glacera le sang de Chuck et l'empêchera de bouger pendant quelques secondes s'il lui fait face!



Chuck joue à Pengo

Le second niveau vous emmène dans des **cavernes** également dangereuses. Des tremblements de terre secouent l'écran, des cratères crachent de grosses pierres qu'il vous faudra éviter. Parmi les monstres, il y a de terrifiantes araignées, des monstres volants plus ou moins difformes et j'en oublie. Pour en terminer avec les cavernes, vous devrez éliminer **Frank le triceratops**,

qui traverse régulièrement l'écran en chargeant. Vous disposez d'une plate-forme de chaque côté de l'écran, d'où vous pouvez lancer un rocher. Mais une fois chaque rocher lancé, il faut descendre pour aller les rechercher, et là, tout se complique...

Au niveau 3, vous allez très souvent vous retrouver **sous l'eau**, où les poissons voraces, les crabes, écrevisses, espadons, balaines et autres pieuvres tenteront de vous arrêter. Sous l'eau, Chuck est capable de donner des coups de pied quasiment tout le temps, ce qui aide à passer ce niveau. Par contre, il lui est impossible d'y rester très longtemps, une barre indicatrice vous donnant l'état de **Chuck**, qui devra remonter prendre de l'air en surface pour continuer. Sous l'eau, notre héros peut encore lancer des pierres, mais dès qu'il en saisit une, il tombera... comme un rocher qui coule! C'est **Nessy le monstre marin** qui vous accueillera en fin de niveau. Pour le combattre, il faudra prendre son souffle en surface et plonger régulièrement. Nessy se défend en soufflant des bulles dans votre direction à l'aide de son tuba. Vous devez les éviter et aller rapidement lui donner un coup de pied dans la tête avant qu'il ne recommence. Pour compliquer le tout, Nessy remue sa queue, ce qui entraîne des tur-



Chuck n'aime pas les monstres bleus



Chuck, ça va faire mal!

balances. Si Chuck se trouve pris dedant, il sera violemment repoussé en arrière.

Le quatrième niveau se déroule dans les **plaines glacées**. A ce niveau, la plupart des ennemis se promènent enfermés dans un glacon... Comme au niveau précédent, il vous faudra régulièrement plonger et combattre des ennemis sous l'eau afin de pouvoir continuer votre chemin. En fin de niveau, un terrible combat contre **Wayne le Mammouth** va faire rage. Wayne saute à l'écran ce qui fait trembler fortement l'aire de jeu. Pour attaquer, il aspire de la neige par la trompe pour la relancer soit vers vous, soit en l'air afin qu'elle vous retombe dessus! Il lui arrive aussi d'aspirer de l'air, ce qui vous entraîne vers lui... et si jamais vous êtes à sa portée, il vous embroche sur ses défenses.

Enfin, le dernier niveau vous fera découvrir le **cimetière des dinosaures**, et au bout d'un moment, vous devrez entrer dans l'un d'entre eux, et c'est donc à l'inté-



Chuck nous refait les dents de la mer...

rieur d'un de ces géants que le niveau se terminera! Autant dire que les monstres de ce niveau sont aussi crades que les décors que vous traverserez! Sorti de cet univers dégoûtant, vous affronterez **Tim le tyranosaure**, qui se tient face à vous. Vous disposez de trois plates-formes pour éviter ses coups. Sur la plus basse, il tentera de vous donner un coup de queue, sur celle du milieu, de vous donner un coup de poing, et au dernier niveau, un coup de tête. Il faut lancer des rochers et donner des coups de pied dans la tête de Tim afin de le tuer. Voilà, il ne vous restera plus qu'un **dernier effort** et vous tiendrez bientôt **Ophelia** dans vos bras.

Chuck Rock est une **totale réussite**. Le scénario loufoque, le héros grotesque, le nombre de niveaux et d'ennemis, la jouabilité parfaite et la durée de vie en font assurément un des meilleurs jeux d'action de ce début d'année. Mais en plus, Chuck Rock dispose de graphismes très réussis (dans le genre Toons), de bruitages à **mourir de rire**, d'une animation fluide et d'un scrolling tout aussi bien fait. Un scrolling différentiel multi-directionnel dans un jeu de ce genre, c'est rare et donc d'autant plus appréciable, surtout lorsqu'il est aussi beau. Entre **Toki et Chuck Rock**, mon cœur balance... Un grand bravo à Core qui présente ici son meilleur jeu!

Stéphane Lavoisard

AMIGA: 95%

Jeu d'action
Édité par CORE
Amiga / ST (avril)

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

- PACK N° 1 : 5 JEUX + 1 MANETTE ou 20 DISQUETTES VIERGES
- PACK N° 2 : 10 JEUX + 1 MANETTE ou 40 DISQUETTES VIERGES
- PACK N° 3 : 12 JEUX + 1 MANETTE ou 50 DISQUETTES VIERGES

SPECIAL ANNIVERSAIRE AMIE

10% DE PRODUITS GRATUITS

*Sauf sur produits en promotion
*Offre valable jusqu'au 30 avril 1991

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500 20 Mo 2.990 F 40 Mo 3.990 F 52 Mo 4.490 F	DISQUES DURS A 2000 40 Mo 2.990 F 52 Mo 3.690 F 100 Mo 5.990 F
EXTENSIONS MEMOIRE A 500 512 K sans horloge 340 F 512 K avec horloge 390 F	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000 0 Mo 990 F 2 Mo 1.490 F 4 Mo 2.390 F 6 Mo 3.290 F
MONITEURS Couleur 1083 S 2.290 F Couleur 1084 S 2.490 F	EMULATEURS XT 2.990 F AT 4.990 F
SAMPLER MUSIC PERFECT SOUND 3.0 MK2 790 F 580 F	DIGITALISER DIGIVIEW GOLD 1.490 F

LECTEURS EXTERNES

3"1/2 550 F 5"1/4 990 F

OPERATION REPRISE SOURIS MECANIQUE

Pour l'achat d'une souris mécanique CHIC à 290 F, reprise 70 F

souris optique GOLDEN IMAGE à 490 F, reprise 100 F

PROMO

NOUVEAU ATARI MEGA STE 2 MO + Ecran monochrome 9.990 F + Ecran couleur 10.990 F	NOUVEAU ATARI MEGA STE 4 MO + Ecran monochrome 10.490 F + Ecran couleur 11.490 F
ATARI 520 STE + Pack cadeau N° 1 2.990 F	ATARI 1040 STE + Pack cadeau N° 2 3.990 F
ATARI 520 STE + Moniteur couleur + Pack cadeau N° 2 5.190 F	ATARI 1040 STE + Moniteur couleur + Pack cadeau N° 3 5.490 F
AMIGA 500 + Pack cadeau N° 1 3.190 F	AMIGA 500 + Ext. mémoire 512 K 3.490 F
AMIGA 500 + Moniteur couleur + Pack cadeau N° 2 5.190 F	AMIGA 500 + Moniteur couleur + Ext. Mémoire 512 K 5.490 F
AMIGA 2000 + Logiciel graphique 5.990 F + Moniteur couleur 7.290 F	AMIGA 2000 + Ext. mémoire 2 Mo 7.200 F + Moniteur couleur 9.000 F

LES "PLUS" d'AMIE

- REMISE 2% pour paiement comptant
- 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 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

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

PERIPHERIQUES ATARI

EMULATEURS MAC : Spectre GCR 3.790 F PC : SUPER CHARGEUR 2.890 F	DISQUES DURS PROFILE 40 3.990 F PROFILE 80 6.990 F
MONITEURS SM 124 1.200 F SC 14 35 2.490 F	COMMUTATEURS MONITEUR 180 F LECTEUR 260 F
EXTENSIONS MEMOIRE STE + 512 Ko 390 F + 1 Mo 1.190 F + 2 Mo 2.490 F + 4 Mo 2.890 F	SAMPLER MUSIC ST REPLAY 8 820 F ST REPLAY PRO 1.230 F
SCANNERS Golden Image 1.990 F	MODEMS CAP 23 - V 23 630 F CAP 225 V 21 - V22 - V 23 1.590 F
HORLOGE EXTERNE 395 F	

DISQUETTES

3"1/2 DF - DD 4 F l'unité

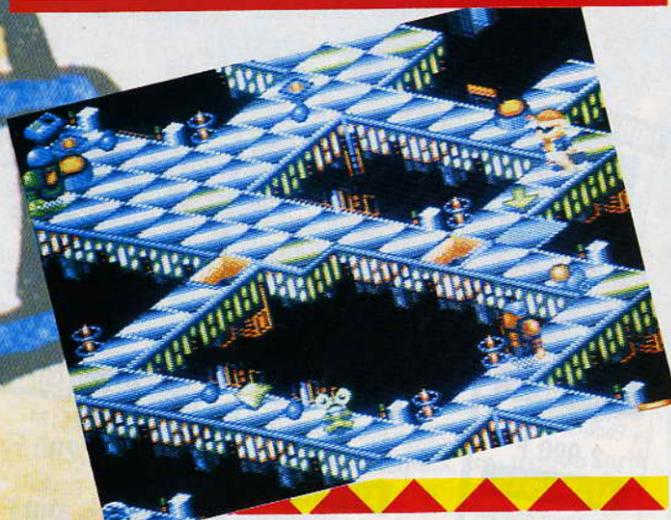
A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____ TEL _____
MON ORDINATEUR _____

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

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI* _____
POSTE 50 F/TRANSPORTEUR 90 F par colis/C.R. 70 F TOTAL
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION _____
DATE _____ SIGNATURE _____

B R A T



Bientôt sur vos écrans en technicolor, le **bambin** le plus rock'n roll de l'univers du jeu va faire son apparition, j'ai nommé **Nathan Brat**, mouflet directement issu des **Crados** et qui n'est autre que le héros du nouveau jeu d'Image-works.

Il ressemble à un bébé cadum la journée et à une véritable teigne à la tombée de la nuit; vous incarnez son ange gardien et devez le protéger des chutes, des pièges et autres **réjouissances** de la vie dès qu'il quitte son berceau pour parcourir le monde (genre magicien



Attention à l'autruche!

d'Oz), dont l'aspect va du jardin d'enfant à une base lunaire en passant par bien d'autres, toujours plus dingues dans des couleurs **psychédélices** aux graphismes plus soignés que sa tenue.

La présentation du soft sort des sentiers battus: on y découvre Brat et sa méchante humeur qui **écrase** ses jouets, met son cuir (style perfecto), ses lunettes noires et sa casquette rouge pour partir déambuler dans divers tableaux de type labyrinthique. Joie et douleur, c'est ce que l'amour engendre... C'est là que les vraies difficultés commencent, car Brat est aussi intelligent et agile qu'une **amibe**, c'est vous dire! Il avance tout droit, fier de lui, se jouant des obstacles, des précipices, etc. le etc voulant dire qu'il meurt à tous les coups si vous ne l'aidez pas, sa mort étant représentée par une chute dans un gouffre que vient recouvrir sa casquette endeuillée. Lorsqu'il en ressort il ne manque pas de vous agonir d'**injures** impubliables.



Brat se moque bien des requins

Hé oui, c'est à vous qu'il incombe, à l'aide d'**icônes** (flèches multi-directionnelles, stop, pont...), de le guider sur son parcours digne du combattant lobotomisé. Brat se jette dans tous les pièges comme la mouche dans la **confiture** (il est



Dans le vaisseau et sur la planète Interditte, c'est dur!

encore petit, il faut lui pardonner!); s'il survit à vos manip, ce qui n'est pas évident croyez-moi (le diriger et le garder en bonne santé est un véritable **challenge**), il en profitera pour ramasser toute sortes d'objets qui vont du jouet (sous-marin, **pétards**...) lui permettant de faire disparaître certains obstacles, au **biberon** qui vous autorisera à reprendre le tableau à l'endroit où Nathan a expiré son dernier **rot**. Ne pas oublier les pierres précieuses et autres objets financièrement intéressants qui vous permettent de posséder suffisamment d'icônes de stationnement ou de progression pour sauver la mise de ce bébé **érupteur**. Chaque pas de Brat ne fait pas que vous coûter des efforts titanesques, mais aussi de l'argent, gardez-le à l'esprit! Sinon...



Attention aux tourniquets!

Le cher mioche peut thésauriser une dizaine d'objets dans ses **farfouilles**, lesquels disparaissent au fur et mesure de leur utilisation. Beaucoup d'astuce et de rapidité seront nécessaires pour le garder en vie. Je conseille dès l'apparition du tableau d'effectuer une **pause** pour échafauder les premiers pas à lui faire faire et de recommencer aussi souvent que nécessaire.

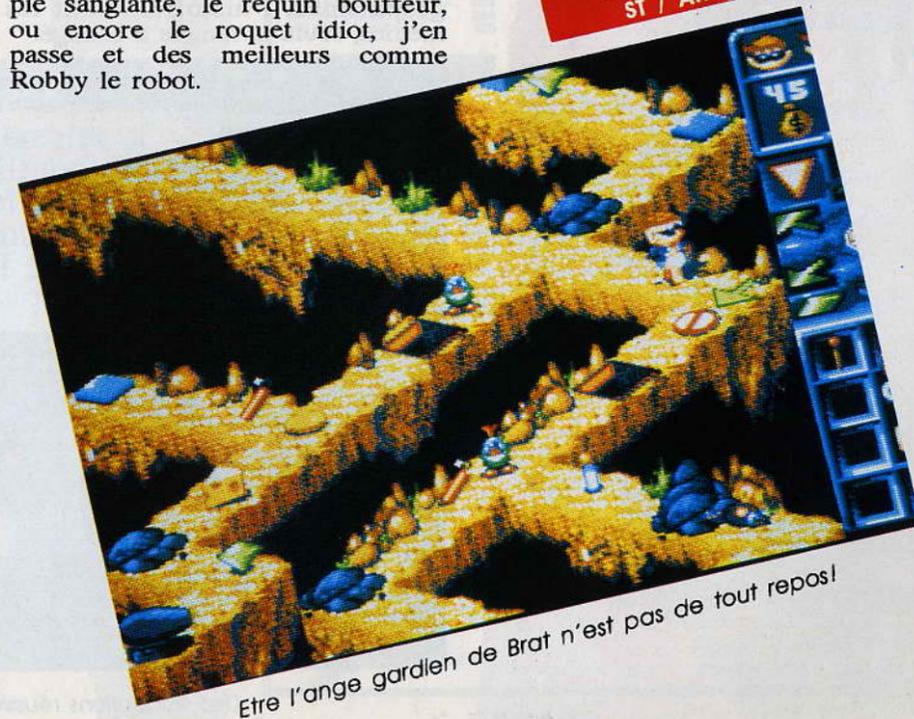
Reprenons: sur le côté droit de votre écran, vous trouverez **cinq tableaux**. Le premier contient au début trois têtes de Bratounet (en pleine forme, le cher ange). Celles-ci procurent le suprême avantage de recommencer au début du niveau, bande de petits veinards. En dessous se trouve à gauche le montant de vos trouvailles pécuniaires, juste à côté le nombre de biberons trouvés dont la fonction est donnée plus haut; de nouveau en dessous, on peut voir, sans chercher dans l'ordre, un icône Céder le passage, suivi du nombre de secondes restant avant que le scroll ne reprenne, et enfin une flèche de demi tour n'apparaissant qu'en cas de nécessité. Toujours plus bas, les flèches directionnelles sur lesquelles il suffit de cliquer pour les sélectionner, et de recliquer pour les déposer à l'endroit désiré. Au milieu, le panneau Stop, qui s'utilise de la même manière. Enfin pour terminer, les dix emplacements correspondant à la contenance des poches du blouson de Nathan, au milieu le nombre de ponts en Légo ramassés.

Brat peut être assimilé à un jeu d'arcade-réflexion, certains diront puzzle, d'autre crieront au génie... Brat est un bon jeu, drôle et prenant, dans la lignée de Lemmings sans être aussi dément.

Sophie Dumas

AMIGA: 87%

Jeu de réflexion
Édité par IMAGEWORKS
ST / Amiga (avril)



Etre l'ange gardien de Brat n'est pas de tout repos!

LEISURE SUIT LARRY 3



Déjà testé à l'époque de sa sortie en version anglaise, **Leisure Suit Larry 3** bénéficie d'un nouveau test, puisqu'il est désormais disponible **EN FRANÇAIS**! Grâce à cette excellente initiative, tout le monde va pouvoir enfin profiter de ce jeu humoristique, rendu célèbre par son personnage principal, **Larry Laffer**, un don Juan des temps modernes, complètement loufoque. Le système de jeu, les graphismes, l'histoire... sont les mêmes, seule la langue a changé.



Des traductions réussies de Leisure Suit Larry 3

Les personnages se déplacent en 3D dans des écrans aux graphismes sympa et colorés. Pour vous déplacer, vous utilisez la souris ou le clavier, mais les ordres sont eux tapés au clavier, avec des **phrases complètes** (sujet, verbes, adverbes, compléments...) Ainsi, vous pouvez vous servir de phrases telles que: "Regarder le savon", "Demander à Suzi l'acte de propriété"...

L'histoire tourne autour du personnage principal, Larry Laffer. Abandonné par sa femme, ruiné, Larry décide de profiter au maximum de la vie et des femmes. Comme pour le jeu original, vous pouvez y jouer à plusieurs degrés, du plus **soft et romantique**, au plus **hard et scabreux**, mais vous n'accédez au plus scabreux qu'après avoir répondu correctement à une série de questions de culture générale. En plus de Larry, vous dirigerez au bout d'un certain temps, **Passionate Patti**, une superbe jeune femme, qui curieusement est tombée folle amoureuse de notre malheureux héros.

La traduction est absolument incroyable. Les auteurs de la version française ne se sont pas contentés en effet de retranscrire bêtement les dialogues en anglais. Ils ont au contraire complètement récrit les textes, les blagues et les descriptions, pour qu'ils fassent référence à la culture française et non plus à la culture américaine. Les accents sont même pris en compte et ainsi, l'analyseur syntaxique comprendra le mot "télévision" mais pas le mot "television". Le résultat est **fabuleusement drôle** et réussi.

En outre, il est possible de reconfigurer le jeu. Vous pouvez y jouer entièrement en français, taper



La superbe Cherri Baba

les ordres en français et avoir les descriptions en anglais, voire les descriptions en français et les ordres en anglais, ou jouer entièrement en anglais. Cette initiative rend le jeu **accessible à tous**, si ce n'est la difficulté (toute relative), inhérente aux jeux Sierra On Line. Elle permet en outre de bien se rendre compte de la correspondance entre une phrase anglaise et son équivalent en français. Seule la traduction des ordres est parfois surprenante (très, très, rarement). Pour "couper" de l'herbe, il faut utiliser le verbe "sculpter". "Boîte aux lettres" a été traduit par "lettres"... Les musiques sont, elles, toujours aussi géniales, d'un genre tout à fait dans le style du jeu, exotiques et drôles.

Au final, il est évident que la **réussite de cette version** laisse rêssager désormais, pour les jeux d'aventures anglophones, de très bonnes traductions, tant dans la forme que dans le fond.

Didier Latil



Une avocate charmante: Suzi

PC: 92%

Jeu d'aventure
Édité par SIERRA-ON-LINE
PC (En vente)
Amiga / ST (Avril)

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
SWIV, TURRICAN 2, GP 500, LEMMINGS...

ATARI

PROMO

PASSING SHOT..... 69
XENON 2..... 99
INTERPHASE 3D..... 99
INDIANA AVENTURE 149
DRAGON SPIRIT..... 99
RICK DANGEROUS..... 99
STRIDER..... 99

CHALLENGER..... 289
GREAT COURTS / SUPER SKI
STUNT CAR / KICK OFF / BOMBER
FULL BLAST..... 289
RICK DANGEROUS / P 47
CARRIER COMMAND / CHICAGO 88
HIGHWAY PATROL 2 / FERRARI F1
LES ASTUCIEUX..... 289
SIR FRED / TWINWORLD / TETRIS
SUPER WONDER BOY / PUFFY SAGA
DECLIC..... 289
MANOIR DE MORTEVILLE / TETRIS
TRIAL / WALLSTREET / CHESSMASTER
POWER PACK..... 289
LOMBARD RALLY / BLOODWYCH
XENON 2 / TV SPORTS FOOTBALL
TRIAD 3..... 199
SPEEDBALL..... 199
ROCKET RANGERS
MIND GAMES..... 289
WATERLOO AUSTERLITZ
CONFLICT EUROPE
FISTS OF FURY..... 259
DOUBLE DRAGON 2 / SHINOBI
NINJA WARRIOR / DYNAMITE
INDIANA JS AVENTURE VF +
ZAC MC KRAKEN VF..... 289
10 MEGA HITS VOL 2..... 345
EPYX SPORTING GOLD..... 289
HOLLYWOOD COLLECTION..... 239
LES BATTANTS..... 289
N.R.J..... 289
LES CHEVALIERS..... 239
MONDE DES MERVEILLES..... 239
FESTIVALIA..... 289
LES JUSTICIERS No 2..... 289

4D SPORT BOXING..... 239
LAST NINJA 3..... 239
AMOUR GEDDON..... 239
B.A.T..... 239
BACK TO THE FUTURE 2..... 239
BADLANDS..... 239
BATTLE COMMAND..... 239
BATTLE OF BRITAIN..... 239
BETRAYAL..... 239
BLITZKRIEG 1942..... 239
BOMBER MISSION..... 185
CADAVER..... 239
CAPTIVE..... 239
CAR VUP..... 239
CELICA GT4 RALLY..... 239
CHAMPION OF RAJ..... 239
CHESS CHAMPION 2175..... 289
CRIME WAVE..... 239
CRYSTALS OF ARBOREA..... 239
CHUCK YEAGER 2..... 239
CURSE OF AZURE BOND..... 239
DAMES SIMULATOR..... 289
DAS BOOT..... 289
DELUXE PAINT VF..... 490
DUNGEON MASTER VF
ESCAPE FROM COLDITZ..... 239
EXPLORA 3..... 289
ELVIRA..... 289
F 19 STEALTH FIGHTER..... 265
F 29 RETALIATOR..... 265
FALCON VF..... 289
FALCON MISSION 1 ou 2..... 185
FEUDAL LORDS..... 289
FINAL CONFLICT..... 289
FINAL WHISTLE (KICK OFF)..... 139
FLIGHT OF THE INTRUDER..... 289
FLOOD VF..... 289
FUJ METAL PLANE..... 289
GETTYSBURG..... 289
GRAND PRIX 500CC 2..... 239
GREAT COURTS 2 VF..... 245
HARD DRIVIN' 2..... 239
ICE HOCKEY..... 289
INTER SOCCER CHALLENGE..... 235
JAMES POND..... 245
JUPITER'S MASTERDRIVE..... 245
KICK OFF 2 - SCENARIO..... 220
KILLING CLOUD..... 239
LEISURE SUIT LARRY 3..... 589
LEMMINGS..... 235

LES VOYAGEURS DU TEMP 245
LAST NINJA 3..... 239
LOOM VF..... 289
LOST PATROL..... 239
LOTUS TURBO ESPRIT..... 220
MI TANK PLATOON VF..... 289
MANIAC MANSION VF..... 280
MAUPITI ISLAND..... 239
MEAN STREET..... 239
MIDWINTER..... 259
MIG 29 FULCRUM..... 299
MURDER VF..... 235
MURDERS IN SPACE..... 239
NARC..... 239
OBITUS..... 299
OFF ROAD RACER..... 235
OPERATION STEALTH..... 289
TOURNAMENT 3..... 239
POPULOUS..... 199
POWERMONGER..... 239
POWERMONGER SCENAR..... 139
PRINCE OF PERSIA..... 289
RAILROAD TYCOON..... 289
RED STORM RISING..... 265
RICK DANGEROUS 2..... 235
RIDERS OF ROHAN..... 289
SHADOW OF THE BEAST..... 235
SIM CITY..... 285
SLIDERS..... 239
SPEEDBALL 2..... 235
SPINDIZZY WORLD..... 249
SUPREMACY..... 289
SWIV..... 239
THE IMMORTAL..... 239
THE LIGHT CORRIDOR..... 239
TEAM SUZUKI..... 239
TERRAINMENT 3..... 289
THE BLUE MAX..... 289
THE ULTIMATE RIDE..... 239
TOKI..... 239
TOTAL RECALL..... 220
TOURNAMENT GOLF..... 245
TURRICAN 2..... 239
TV SPORTS BASKETBALL..... 289
U.M.S. II VF..... 285
WELLTRIS..... 239
WOLFPACK..... 239
WRATH OF THE DEMON..... 299
Z - OUT..... 199

PC COMPATIBLES

PROMO

BUDOKAN..... 199
FERRARI F1..... 99
INDIANAPOLIS 500..... 199
AUSTERLITZ 5p 14..... 149
CONFLICT EUROPE 5p 14..... 149
WATERLOO 5p 14..... 149
CARTE AD-LIB 1150F
SOUND BLASTER 1490F

ALBUM EPYX 2..... 239
10 MEGA HITS VOL 2..... 345
CHALLENGERS..... 289
DECLIC..... 289
EPYX SPORTING GOLD..... 289
FULL BLAST..... 289
LES BATTANTS..... 289
MASTER COLLECTION..... 289
SILVER COLLECTION..... 289
POWER PACK..... 320

AMIGA

PROMO

GRAVITY..... 99
SKYCHASE..... 99
FERNANDEZ MUST..... 99
INTERPHASE 3D..... 99
EXTENSION 512 K
+HORLOGE..... 450

10 MEGA HITS VOL 2..... 345
CHALLENGER..... 289
DECLIC..... 289
EPYX SPORTING GOLD..... 289
FULL BLAST..... 289
HOLLYWOOD COLLECTION..... 239
FISTS OF FURY..... 259
POWER PACK..... 289
MONDE DES MERVEILLES..... 239
NRJ..... 289
LES ASTUCIEUX..... 289

AMOUR GEDDON..... 239
AWESOME..... 239
BAT..... 239
BATTLE COMMAND..... 239
BETRAYAL..... 239
CADAVER..... 239
CAPTIVE..... 239
CARTHAGE..... 239
CHAOS STRIKE BACK..... 239
DUNGEON MASTER VF..... 289
ELVIRA VF..... 289
ESCAPE FROM COLDITZ..... 239
EXPLORA 3..... 289
F 19 STEALTH FIGHTER..... 269
F 29 RETALIATOR..... 235
FALCON VF..... 289
FALCON MISSION 1 ou 2..... 185
FINAL WHISTLE..... 139
FLIGHT OF THE INTRUDER..... 289
GENGHIS KHAN..... 289
GREAT COURTS 2..... 245
WINGS..... 289
INDIANAPOLIS 500..... 220
NRJ..... 289
KICK OFF 2 + SCENARY..... 220
KILLING CLOUD..... 239

LEMNINGS..... 235
LOTUS TURBO ESPRIT..... 220
MI TANK PLATOON..... 280
MAUPITI ISLAND..... 239
MIG 29 FULCRUM..... 299
OBITUS..... 299
OPERATION STEALTH..... 289
POPULOUS..... 199
POWERMONGER..... 239
RAILROAD TYCOON..... 289
RICK DANGEROUS 2..... 235
SHADOW BEAST 2..... 235
SIM CITY..... 285
SPEEDBALL 2..... 239
SWIV..... 239
TEAM SUZUKI..... 239
THE BLUE MAX..... 239
TOKI..... 239
TURRICAN 2..... 239
TV SPORTS BASKETBALL..... 245
UNREAL..... 289
WOLFPACK..... 285
WRATH OF THE DEMON..... 299
Z OUT..... 239

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

NOM : ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : CONTRE REMBOURSEMENT + 25 F
 CHEQUE CARTE BLEUE

VILLE : N° CB

TYPE D'ORDINATEUR : TELEPHONE : DATE D'EXPIRATION :
NORMAL 15 F
COLISSIMO 25 F

TITRES : PRIX : FRAIS D'EXPEDITION :
Livraison garantie sous 48 H
PORT 50 DISCS 30 F
100 DISCS 50 F

GA 32 FRAIS DE PORT TOTAL : + SIGNATURE :

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

DEATH KNIGHTS OF KRYNN



Non content de nous proposer l'excellent **Eye Of The Beholder**, SSI édite un second jeu ce mois-ci, et c'est un deuxième succès incontestable avec ce jeu de rôle, basé sur les règles de AD&D.

Death Knights Of Krynn est la suite de **Champions of Krynn**, un jeu qui nous avait particulièrement intéressé, il y a de cela déjà un an. Vous pouvez bien sûr reprendre vos sauvegardes faites avec Champions Of Krynn, et jouer avec vos



Une très mauvaise rencontre.

aventuriers. A noter d'ailleurs qu'ils auront alors la plupart de leurs possessions (objets magiques, armes, parchemins...) Sinon, vous avez la possibilité de créer vos personnages, avec un système de tirage au hasard pour définir vos caractéristiques. Presque toutes les races, ainsi que les classes (professions) présentes dans les règles avancées de **Donjons et Dragons** sont utilisées. Les personnages commencent alors au niveau 8, avec un équipement prédéfini, suivant leur métier.

L'aventure se déroule en **Ansalon**, dans le monde de Krynn. Les peuples pacifiques (humains, nains, elfes, kenders, demi-elfes) sont opposés aux forces du mal, présents sous la forme de dragons maléfiques et de leurs minions, les draconiens (hommes dragons). L'histoire commence une année exactement après la formidable victoire des forces du bien, aidées qu'elles étaient par vos aventuriers.



Un exemple de combat...

Durant la fête célébrant cet événement, un **chevalier mort-vivant** et ses sbires interrompent la fête, annonçant une terrible menace pour les humains. Vous voici donc à nouveau engagé dans une course contre la montre. Il va vous falloir mener votre enquête à travers tout

le pays pour découvrir le plan mis au point par le **Seigneur Soth** et ses légions de créatures sorties de la terre. Tout le pays est infesté de **créatures mortes-vivantes**. Goules, "Ghosts", Zombies, Guerriers Squellettes, "Nightmares", "Wights", dragons, sorciers et prêtres de Takhisis (la déesse du Mal) constituent des adversaires redoutables, la plupart étant en outre **résistants à la magie**.

Pendant votre périple, vous aurez à remplir de nombreuses missions, et surtout il faudra trouver les renseignements et les personnes susceptibles de vous aider. La puissance de vos aventuriers est à **peine suffisante** pour vaincre vos adversaires, et vous devez faire preuve de **stratégie** dans vos combats, beaucoup plus que dans Champions Of Krynn, qui est comparativement très facile.

En ce qui concerne le système de jeu, pas ou peu de changements, ce qui permet de rentrer immédiatement dans la partie, pour un peu que vous ayez déjà apprécié un jeu SSI. L'écran est généralement séparé en quatre parties. A gauche,



Une très très très mauvaise rencontre.

un dessin représentant en **3D** ce que voient vos personnages (couloirs, monstres, salles). A droite, pour chacun de vos héros, son nom, sa classe d'armure et ses points de vies. La fenêtre du bas sert à afficher tout ce qui est texte: dialogues et descriptions. Enfin, tout en bas de l'écran apparaissent les divers menus, pour camper, fouiller, lancer un sort, modifier la configuration du jeu, sauvegarder/restaurer une partie... Lors des combats, presque tout l'écran sert à représenter très précisément l'endroit où vous êtes, et les créatures présentes. En bas de l'écran, appa-



La carte de la région!

raissent les différentes options accessibles à chacun de vos aventuriers: utiliser un objet, se déplacer, combattre, lancer un sortilège, se défendre, utiliser une arme de jet (arc, fronde, hoopak...)

Pratique et intéressant, le système de jeu permet une excellente gestion de la totalité des règles de AD&D ("**Back Stabbing**", tourner les morts-vivants, encombrement...) A noter aussi le fait que vous pouvez par moments diriger un septième personnage (PNJ), durant une partie de l'aventure. Lors des combats, il se peut même que vous dirigiez jusqu'à une **douzaine de personnes**, des chevaliers pouvant par exemple reconnaître en vous un leader et donc vous obéir. Autre changement, les **objets magiques** puissants qui se font beaucoup, beaucoup plus rares. Death Knights Of Krynn est au monde de Dragonlance ce que **Secret of the Silver Blades** est à celui des Royaumes Oubliés.

Premier regret pour ce logiciel, l'interaction et la prise en compte du temps, toutes deux trop peu présentes, tout comme pour les précédents jeux de SSI. Les graphismes sont de la même qualité que ceux de Champions Of Krynn, et il est surprenant de constater qu'en un an, **aucune amélioration** sérieuse n'ait été faite sur cet élément primordial. Les sons et la musique sont eux aussi un peu décevants. L'aventure n'en reste pas moins **prenante, difficile** et intéressante, malgré ce manque d'innovations dans la réalisation. Une valeur sûre pour les fans d'AD&D!

Didier Latil

PC: 82%

Jeu d'aventure
Édité par SSI
PC (disponible)
AM (avril)

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.
1, rue Pirouette
4, passage de la Réale
niveau -2
Métro et RER Les Halles
tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoiles
Métro George V
tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4
Temps. Niveau 2
Ronde des Miroirs
RER La Défense
tél. 47 73 53 23

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

NOUVEAU



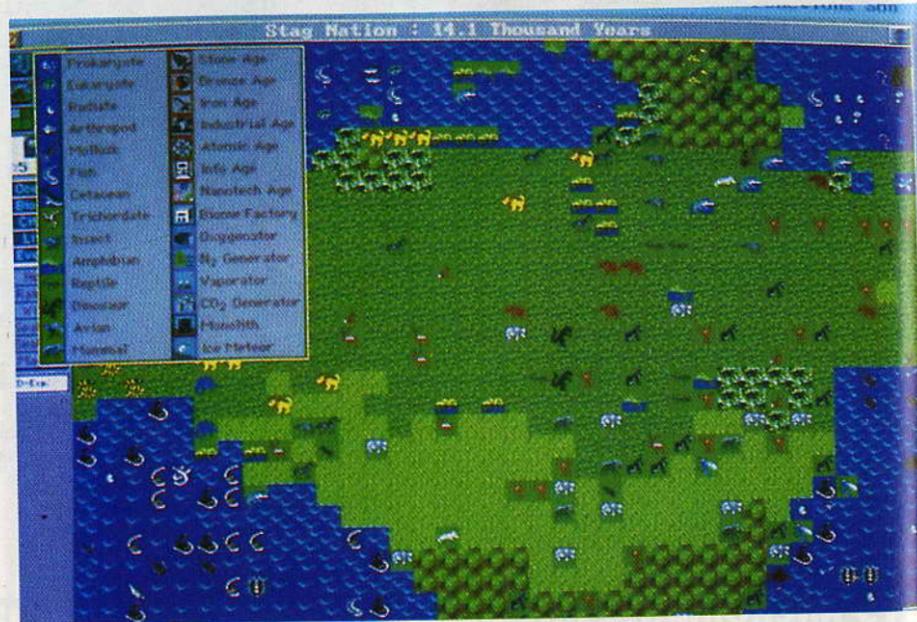
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MICROMANIA

SIM EARTH



Et voilà! Nous avons enfin reçu la version finale de Sim Earth, c'est à dire une version **jouable**. Le mois dernier en effet, nous avions eu, tout comme **nos chers confrères**, une version pour le moins buggée. Les plantages intempestifs, toutes les quarante secondes en moyenne, rendaient **impossible** toute tentative **sérieuse et objective** de test. Voici donc une première approche de **Sim Earth**, apparenté au célèbre Sim City, et qui offre comparativement des possibilités absolument époustouflantes.



Quelques légendes des icônes de la carte

UNE SIMULATION PLANÉTAIRE

Vous devez en effet gérer la **totalité d'une planète**. Il s'agit de réguler aussi bien l'atmosphère de votre planète, que sa géosphère, sa biosphère et ses populations (animales et humaines). Le jeu est entièrement basé sur la **théorie de Gaïa**, théorie selon laquelle tous ces éléments sont étroitement liés et agissent les uns sur les autres, constituant les divers éléments d'un gigantesque "organisme vivant", la Terre. Tout ceci est très bien expliqué dans la documentation en français, ainsi que tout le système de jeu, les options, les scénarios...

DE NOMBREUSES OPTIONS

Il est possible d'utiliser de nombreux modes graphiques, les cartes sonores les plus courantes (Soundblaster, Adlib), et une souris est absolument indispensable.



Les différents scénarios

Avant de commencer, vous pouvez choisir le niveau de difficulté: entraînement, facile, moyen ou difficile, puis un des **8 scénarios**. Choisissez le premier, et vous voilà à devoir gérer une planète créée de manière totalement aléatoire. Le



Les données "techniques" à analyser sont nombreuses...

scénario **Aquarium** commence avec une planète constituée uniquement par l'océan. A vous de créer les continents, pour que les formes de vie intelligentes puissent se développer. **Earth** est composé de trois scénarios (550 millions d'années avant JC, l'âge de pierre, les temps modernes) pour lesquels vous devez plutôt aider les humains à évoluer vers un âge d'or, en favorisant le développement des sciences, de la philosophie... **Mars** et **Vénus** offrent deux planètes à "terraformer", c'est-à-dire en faire des clones de la Terre où les humains pourront vivre, chacune avec des problèmes bien spécifiques. Enfin **Daisyworld** est un modèle de planète utilisée pour démontrer la véracité de la théorie de Gaïa et donc très simple.

Pour l'ensemble des scénarios, il faut tenter de faire évoluer les humains de manière à ce qu'ils puissent quitter leur planète à la recherche de nouveaux mondes.

UN SYSTEME DE JEU PUISSANT

Celui-ci est basé sur la possibilité d'ouvrir à l'écran **plusieurs fenêtres**, ce qui permet d'avoir simultanément un nombre impressionnant de menus et de renseignements. L'essentiel du jeu se passe dans la fenêtre d'édition, sur laquelle est représentée une partie de votre planète. Sur le côté gauche, des fonctions permettent de visualiser celle-ci sous divers points de vues, mais aussi et surtout de sélectionner des outils pour modifier votre planète. Il suffit de choisir en effet l'outil approprié, puis

Les autres menus essentiels sont au nombre de quatre, et il s'agit des modèles. Civilisation, biosphère, atmosphère et géosphère sont d'une importance capitale pour bien comprendre et éventuellement modifier des paramètres vitaux.

QUELQUES POSSIBILITÉS...

Voici de manière un peu plus détaillée les principales actions et renseignements à votre disposition. Les modèles sont des renseignements nombreux et variés des phénomènes influençant l'évolution de la planète. Selon les scénarii, ces modèles sont plus ou moins modifiables, et il va donc vous falloir apprendre les conséquences possibles de chaque changement que vous ordonnerez!

La **géosphère** englobe l'ensemble des phénomènes physiques propres à notre planète.

Terrain donne des renseignements supplémentaires tels que l'altitude, et permet l'accès à la fenêtre Gaïa, qui juge de votre réussite.

Evénement permet de suivre ou pas les catastrophes lorsqu'elles arrivent d'elles-mêmes.

Dérive des continents parle de lui-même. A l'écran, des flèches indiquent dans quel sens les continents se déplacent.

L'**hydrosphère** regroupe tous les éléments en rapport avec les océans.

Cacher/montrer les océans permet de ne voir que les continents si on le désire.



Des infos sur une région

Température des océans donne par zones la température de l'eau, suivant un code de couleurs.

Courants affiche de nombreuses flèches indiquant l'ensemble des courants marins.

L'**atmosphère** regroupe tous les phénomènes d'hydrométrie, d'effet de serre, d'absorption de la lumière (donc de la chaleur) par les nuages ou la terre.... Là encore, suivant le même système, vous pouvez étudier ou modifier ces divers éléments.

Température de l'air est explicite. Cet icône permet également d'atteindre la fenêtre de **composition de l'air**, donnant la proportion des différents gaz.

Précipitations permet de voir les zones les plus arides et celles les plus détrempées!

Vents permet de voir les principaux mouvements des vents.

La **biosphère** concerne tout ce qui touche au règne animal: mutation des espèces, reproduction, taux d'absorption du CO2 par les végétaux...

Flore permet d'examiner les types de végétation de votre planète.

Vie vous colore la carte par zone, indiquant le degré d'évolution des formes de vie. Un double-clic sur cet icône, et vous obtenez la répartition par type des formes de vie.

Civilisation indique les villes. Un double-clic permet d'obtenir le degré de technologie des différents peuples. Enfin, vous pouvez définir les types

d'énergies que vont exploiter vos populations (solaire/éolien, nucléaire, hydro/géothermie...), mais aussi allouer cette énergie aux différents secteurs (philosophie, médecine, agriculture...)

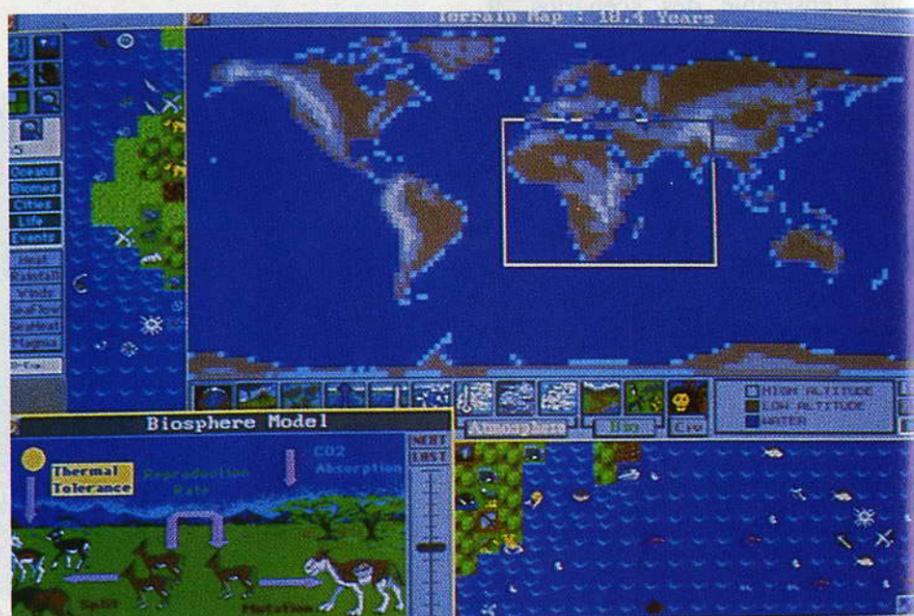
Les outils sont représentés par des icônes, et ils sont mis à votre disposition pour créer/modifier votre monde. En début de partie, vous disposez en effet d'un certain nombre de points d'énergie. Or, l'utilisation de ces outils coûte plus ou moins cher, suivant leur puissance (50 pour élever ou abaisser le sol, déclencher un tremblement de terre, un ouragan, 500 pour installer un générateur d'oxygène sur certaines planètes...) Si vous n'utilisez pas ces outils, la nature le fera et votre planète évoluera d'elle-même, ce qui n'est pas des plus pratique car l'évolution naturelle est lente.

Formes de vie permet d'installer, suivant les limitations imposées par le scénario, diverses formes de vies (insectes, mammifères, formes de vie unicellulaires, amphibiens, dinosaures...). Suivant l'écosystème où elles sont placées, elles vont disparaître ou évoluer.

Abaisser/élever le terrain permet de créer les continents, les lacs, les montagnes...

Événement donne accès à quelques catastrophes: ouragan, raz de marée, météore, éruption volcanique, explosion nucléaire, épidémie, incendie, tremblement de terre.

Végétation permet lui d'installer les forêts, les marais, les jungles...



Le modèle de la biosphère



Des indications vous indiquent la marche à suivre!

Déplacer vous permet de bouger n'importe quel élément vivant sur la carte, pour une migration forcée.

Observer enfin permet l'accès à une loupe qui vous donne des renseignements sur l'endroit de la carte où vous cliquez (altitude, température, formes de vie et de végétation qui s'y développent...)

pour la faune -> des poussières sont rejetées dans l'atmosphère, ce qui diminue le taux de rayons solaires qui touchent le sol -> les températures baissent -> la végétation est à nouveau modifiée...

Bref, il faut faire attention à chacune des modifications que vous apportez. En outre, il s'agit en même temps d'un **jeu éducatif**, dans la mesure où vous apprenez énormément de choses sur l'évolution de notre planète et des formes de vies qui la peuplent. Ce qui est vraiment génial, c'est que cet apprentissage n'entrave absolument pas la simulation, s'intégrant parfaitement et subtilement au jeu. **Très bien fait**, facile à utiliser et totalement convivial, Sim Earth est tel que nous l'attendions, compliqué mais jouable, un peu confus par moments (trop de paramètres et d'éléments présents à l'écran), jusqu'au moment où vous le maîtriserez. Ceci demande pas mal de temps car ça grouille un peu à l'écran et vous avez tant de possibilités d'action que les premières parties seront délicates. **Un excellent logiciel**, avec peut-être un petit défaut en ce qui concerne l'échelle de la carte d'édition, qui fait que la surface de terrain à gérer est un peu trop petite. Mais ce n'est rien face à la chance que vous donne Sim Earth d'**être enfin un dieu!**

Didier Latil

PC: 95%



Zoom sur l'Amérique

La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

MIDWINTER II : FLAMES OF FREEDOM

Microprose / St & Amiga

AIRLINE TRANSPORT PILOT

Sublogic / PC

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

Sega / Megadrive & Master System

LEMMINGS

Psygnosis / ST & Amiga

GENGHIS KHAN

Infogrames / PC, Amiga et bientôt ST

GARGOYLE'S QUEST

Nintendo / Gameboy

MIG 29 FULCRUM

Domark / ST & Amiga et PC

RISE OF THE DRAGON

Sierra / PC

EYE OF THE BEHOLDER

SSI / PC

MEGA MAN 2

Nintendo / NES

WARBIRDS

Atari / Lynx

BOMBER MAN

Hudson Soft / Nec Core Graphx

GRAND PRIX 500 CC

Microïds / ST, Amiga, PC et Amstrad CPC

TURRICAN II

Rainbow Arts / ST & Amiga

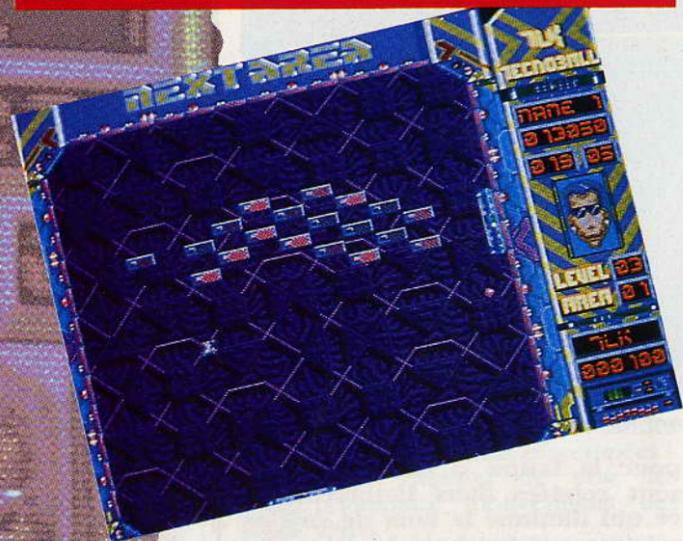
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE

LucasFilm / ST, Amiga et PC

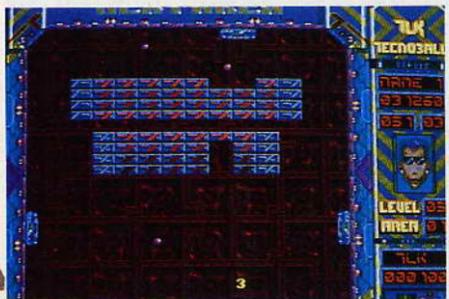
Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.



TECNOBALL

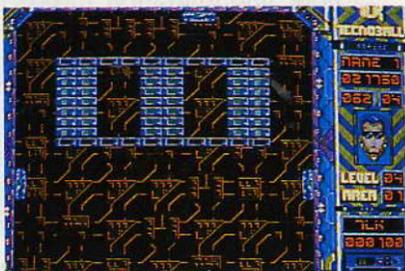


Vous vous souvenez peut-être de ce jeu mythologique nommé "CASSE-BRIQUE" qui sévissait il y a quelques décennies sur des bornes d'arcade noir et blanc, "customisées" grâce à des filtres de couleur (et dire que l'on payait pour jouer à "ÇA!"). C'est la pensée nostalgique qui ma envahie lorsque j'ai testé TecnoBall. En effet nous sommes maintenant à des années de lumière de ce qui constituait les "prouesses" technologiques de l'époque. Jugez plutôt, 64 couleurs en overscan Pal/Ntsc, et le tout à 50 images/seconde, avec une animation l'on ne peut plus fluide, une musique, ou plutôt des musiques (30 au total), très soft, en stéréo de surcroît. Un lifting qui décoiffe!



La base du jeu, quant à elle, reste la même, il faut s'évertuer à détruire un mur de brique récalcitrant grâce à une balle (tout un programme...). Heureusement des tas de petites choses agrémentent ce jeu et viennent rompre une certaine monotonie, notamment la présence de bumpers aux quatre coins de l'écran, qui se chargent de récupérer les balles aux rebonds

aussi intempestifs qu'aléatoires. Bien sûr certaines briques renferment différents items que le joueur doit se charger de collecter ou d'éviter suivant leur action. Les bonus tels que l'argent (qui cette fois-ci, et c'est bien la première, tombe du ciel) vous permettent à chaque fin de tableau d'acquérir des gadget qui s'avèrent rapidement indispensables pour pouvoir progresser, l'achat de raquettes supplémentaires (jusqu'à quatre) vous permet un total contrôle de vo(s) balle(s), car vous pouvez aussi acquérir d'autres projectiles qui se libéreront au contact de l'item correspondant (à ce stade, avec quatre raquettes et trois balles, la vitesse du jeu devient carrément affolante). Une fois tous les tableaux franchis avec succès, vous devez finir le niveau, ce qui n'est pas forcément simple, car un gardien sans scrupule essaiera cyniquement de vous anéantir (le fourbe). Heureusement, en cas de victoire, un code vous permettant



d'accéder directement au niveau suivant vous sera dévoilé, ce qui est une bonne initiative, car elle augmente sérieusement la durée de vie du jeu! Si vous désirez vous mesurer avec le petit voisin d'en face ou carrément avec toute votre famille, le programme gère six joueurs et sauvegarde les 400 meilleurs scores. TLK Games, l'éditeur, a décidé d'adopter une politique que l'on ne peut qu'encourager, en effet le prix de ce programme est des plus attractifs, et comme vous pourrez le constater ce n'est pas pour pallier à un manque de qualité, loin de là. TecnoBall étant leur première réalisation, l'on ne peut qu'être optimiste pour la qualité de leurs prochains jeux, bref un programme très sympathique.

Guillaume Saviard

AMIGA: 68%

Jeu d'action
Édité par TLK GAMES
Amiga (début avril)
ST (à suivre...)

COCONUT

1^{ER} REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE

MEGADRIVE

990 F



GAME BOY

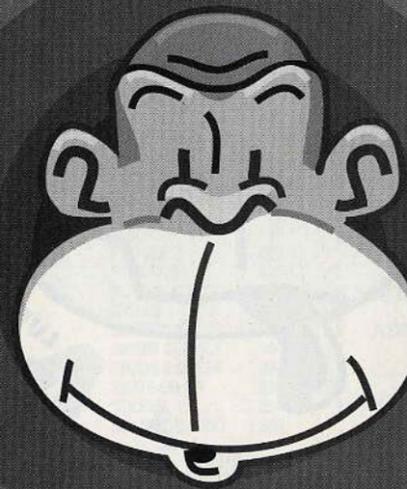
+ 3 jeux

980 F



AME GEAR

990 F



SUPER GRAFX + 1 jeu

1 790 F

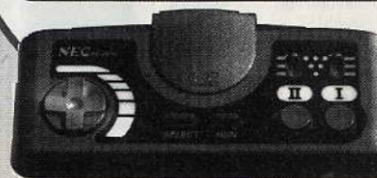
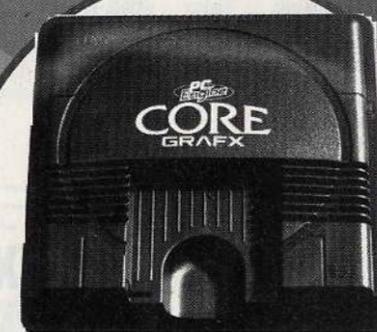
CORE GRAFX +

CD ROM²: 3 690 F

LYNX

+ 4 jeux

990 F



CORE GRAFX

+ 1 jeu

+ 2^{ème} manette

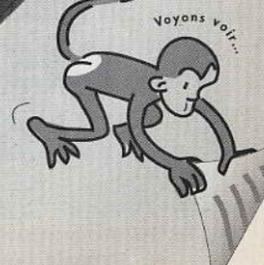
+ Quintupleur

1 290 F

GT TURBO NEC

+ 1 jeu

2 490 F



OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H

MEGA-DRIVE



- MEGADRIVE JAPONAISE 990
- EN AVRIL COCONUT PROPOSE
- MEGA + 1 JEU 1190
- MEGA + 2 JEUX 1390
- MEGA + 3 JEUX 1590
- SUPER PRIX
- A VOUS DE CHOISIR
- MEGA DRIVE FRANÇAISE + 1 JEU 1890
- JOYPAD SIMPLE 290
- ARCADE POWER STICK 450
- JOYSTICK XE 1 PRO 390
- ADAPTATEUR 8 BITS 490
- LIVRE DES SECRETS 110
- ALIMENTATION 150
- CABLE PERITEL 150
- NEW MICKEY 2 449
- NEW BATTLE GOLFER 449
- NEW DICK TRAIN 399
- NEW AERO BUSTERS 449
- NEW WRESTLE BOWL 399

LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

- | | | | |
|-----------------------------|-----------------------|----------------------|-------------------------------|
| GAIN GROUND 425 | CHASE HQ 245 | BATTLE OUT RUN 325 | ROCKY 295 |
| GHOSTBUSTERS 365 | PSYCHIC WORLD 245 | BOMBER RAID 295 | SCRAMBLE SPIRIT 295 |
| GOLDEN AXE 365 | PENGO 245 | CALIFORNIA GAMES 295 | SHINOBİ 325 |
| GOULS N GHOSTS 449 | SOKOBAN 245 | CAPTAIN SILVER 295 | SHOOTING GALLERY (PHASER) 255 |
| HARD DRIVIN 425 | G LOCK AIR COMBAT 245 | CHASE HQ 325 | SLAP SHOT (HOCKEY) 325 |
| HEAVY UNIT 425 | WONDERBOY 245 | CHOPLIFTER 285 | SPELLCASTER 325 |
| HELLFIRE 375 | ZAN 245 | CLOUD MASTER 295 | SUPER MONACO GP 325 |
| INSECTOR X 380 | | COLUMNS 285 | CYBER SHINOBİ 325 |
| KEN 375 | | CYBERG HUNTER 295 | TEDDY BOY 149 |
| LAKERS VS CELTICS FR. 449 | | DOUBLE DRAGON 325 | TENNIS ACE 325 |
| MICKY 399 | | | THUNDERBLADE 295 |
| MONSTERLAIR 425 | | | |
| MUSHA ALESTE 425 | | | |
| MAGICAL HAT 425 | | | |
| MYSTIC DEFENDER 369 | | | |
| MONACO GP 380 | | | |
| MOONWALKER 365 | | | |
| NEW ZEALAND STORY 375 | | | |
| PHANTASY STAR 2 450 | | | |
| POPULOUS 445 | | | |
| RINGSIDE ANGEL 425 | | | |
| RAINBOW ISLAND 445 | | | |
| SUPER VOLLEY BALL 399 | | | |
| SWORD OF VERMILLION FR. 599 | | | |
| SHADOW BLASTERS 449 | | | |
| SWORD OF SODAN 449 | | | |
| STAR CRUISER 425 | | | |
| SHADOW DANCER 445 | | | |
| STRIDER 445 | | | |
| SHINOBİ 369 | | | |
| SUPER MASTER GOLF 375 | | | |
| TRAMPOLINE TERROR 399 | | | |
| TECHNOCOP FR. 449 | | | |
| THUNDERFORCE 3 395 | | | |
| THUNDERFORCE 3 GE 449 | | | |
| VOLFIELD 449 | | | |
| WORDL CUP SOCCER 299 | | | |



GAME-GEAR



- GAMEGEAR + 1 JEU 1290
- MONACO GP 245
- COLUMNS 245
- DRAGON CRYSTAL 245

SEGA 8 BITS

- AFTER BURNER 325
- ALEX KID IN SHINOBİ 325
- WORLD 325
- ALTERED BEAST 295
- AMERICAN BASEBALL 295
- AMERICAN PRO FOOTBALL 295
- FOOTBALL 295
- BASKETBALL 295
- KNIGHTMARE 295

- DOUBLE HAWK 325
- DYNAMYTE DUX 325
- ESWAT 295
- FIRE & FORGET II 325
- GALAXY FORCE 325
- GHOSTBUSTERS 295
- GOLDEN AXE 325
- GOLFAMANIA 295
- GOLVELLIUS 325
- GREAT VOLLEYBALL 285
- JOE MONTANA 345
- FOOTBALL 345
- KING QUEST 325
- MICKEY MOUSE 325
- MIRACLE WARRIOR 395
- OPERATION WOLF 325
- PAPERBOY 325
- PHANTASY STAR 325
- PROMO ALIEN SYNDROME 395
- PROMO BLADE EAGLE 3D 149
- PROMO FANTASY ZONE III 149
- PSYCHO FOX 325
- QUARTET 295
- R TYPE 325
- RAMBO III (PHASER) 325
- RAMPAGE 295
- RASTAN 295
- RC GRAND PRIX 325

CORE GRAFX



SUPER GRAFX



T-SHIRT COCONUT

- TAILLE T1 PETIT
- TAILLE T2 MOYEN
- TAILLE T3 GRAND

50 F

PASSEZ VOS COMMANDES, APPELEZ CHARLOTTE AU :

67 58 58 88

OU ÉCRIVEZ À :

COCONUT
C/C LE TRIANGLE - 34000 MONTEPELLIER

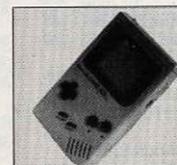
GT TURBO



- CORE GRAFX + 2me MANETTE + QUINTUPLE + 1 JEU 980
- PC ENGINE COMPLETE + 1 JEU 980
- PC ENGINE + CD ROM 2 + 1 JEU 980
- SUPER GRAFX + 1 JEU 980
- CD ROM 2 + 1 JEU 290
- GT TURBO EXPRESS + 1 JEU 290
- JOYSTICK BX 290
- JOYPAD NEC 290
- JOYSTICK XE 1 PRO 290
- ADAPTATEUR 2 JOUEURS 290
- ADAPTATEUR 5 JOUEURS 290
- AL MATCH TENNIS 340
- W/ BULL FIGHT 250
- JACKIE CHAN 340
- KADDASH 340
- RO BLASTER 290
- TRICE IN WONDERLAND 340
- TER BURNER 2 290
- BURNING ANGEL 340
- STMAN 290
- MBER MAN 290
- BERCOMBAT 340
- CHAMPION WRESTLER 340
- BASE HQ 390
- AD MOON 340
- ARK LEGEND 290
- VIL CRASH 290
- E HARD 290
- WNLLOAD 340
- INGEON EXPLOR 390
- IAL BLASTER 340
- CIRCUS 290
- TRIPLE BATTLE 390
- WOLA SPEED 340
- IRRICANE 390
- AX 375
- CKBALL 290
- AGUE BASEBALL 3290
- ARCHEN MAZE 340
- W ZEALAND STORY 0
- NJA SPIRITI 290
- ERATION WOLF 290
- JTRUN 290
- RASOL STAR 340
- JWER DRIFT 390
- IBIO LEPUS 290
- INT DRAGON 340
- HINOBI 390
- IPERSTAR SOLDIER 390
- GILANTE 390
- OLENT SOLDIER 290
- JYSHOP BOYS 340
- HUNDERBLADE 350
- RING 290
- PANG 290
- AVENGER 390
- ALTERED BEAST 390
- CRAZY CAR 390
- DEATH BRINGER 390
- FINAL ZONE 2 390
- GOLDEN AXE 390
- JB MURDER 390
- LEGION 390
- RED ALERT 390
- SIDE ARMS 390
- SUPER DARIUS 390
- VALIS 3 390
- WONDERBOY 3 390
- YS 390
- ALDYNES 449
- BATTLE ACE 449
- GOULS N GHOSTS 449
- GRAND ZORK 449
- SUPER DARIUS 449

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

GAME-BOY



- GAMEBOY 590
- GAMEBOY + 3 JEUX 980
- LIGHTBOY 275
- SACOCHÉ 195
- GAME LIGHT 150

- ALLEYWAY 190
- BUGS BUNNY 245
- BURGER TIME 245
- BASKET IN YOUR FACE 245
- BATMAN 245
- BALLOON KID 245
- BOULDER DASH 245
- BOXING 195
- BUBBLE GHOSTS 245
- BATTLE PING PONG 245
- CHESSMASTER 245
- CASTLEVANIA 245
- CHASE HQ 245
- DRAGON LAIR 245
- DRAGON TAIL 245
- DOUBLE DRAGON 245
- DUCKS TABLES 245
- DEAD HEAT SCRAMBLES 245
- DR MARIO 245
- FORTRESS OF FEAR 245
- GARGOYLES QUEST 195
- GREMLINS 2 245
- GHOSTBUSTERS 2 245
- GODZILLA 245
- LOCK N CHASE 245
- LODE RUNNER 240
- KEN NORTH 240
- MILKY WAY 245
- MICKY 240
- MONSTERTRUCK 245
- MOTORCROSS 245
- MERCENARY FORCE 245
- MEMESIS 245
- NINJA TURTLES 245
- PAPERBOY 245
- POWER RACER 245

POPEYE QIX ROBOCOP REVENGE OF THE GATOR SPIDERMAN

- POPEYE 245
- QIX 195
- ROBOCOP 245
- REVENGE OF THE GATOR 195
- SPIDERMAN 195

BUBBLE BUBBLE CASTLEVANIA DOUBLE DRAGON 2 DOUBLE DRIBBLE DRAGONBALL FIGHTING GOLF FAXANADU GHOSTBUSTERS 2 GHOST N GOBLINS GRADIUS IMPOSSIBLE MISSION 2 IKARI WARRIOR KID ICARUS LEGEND ZELDA 1 LEGEND ZELDA 2 MACH RIDER MEGAMAN 2 METAL GEAR NINJA TURTLES PAPERBOY PINBALL PRO AM ROBOCOP RUSH N ATTACK RYGAR SECTION 2 SILENT SERVICE SIMON S QUEST SKATE OR DIE SOCCER SOLOMON S KEY

- BUBBLE BUBBLE 330
- CASTLEVANIA 390
- DOUBLE DRAGON 2 425
- DOUBLE DRIBBLE 360
- DRAGONBALL 390
- FIGHTING GOLF 425
- FAXANADU 390
- GHOSTBUSTERS 2 390
- GHOST N GOBLINS 330
- GRADIUS 330
- IMPOSSIBLE MISSION 2 360
- IKARI WARRIOR 390
- KID ICARUS 360
- LEGEND ZELDA 1 390
- LEGEND ZELDA 2 390
- MACH RIDER 390
- MEGAMAN 2 425
- METAL GEAR 360
- NINJA TURTLES 390
- PAPERBOY 390
- PINBALL 340
- PRO AM 390
- ROBOCOP 425
- RUSH N ATTACK 360
- RYGAR 390
- SECTION 2 360
- SILENT SERVICE 360
- SIMON S QUEST 390
- SKATE OR DIE 390
- SOCCER 290
- SOLOMON S KEY 330

- SKATE OR DIE 245
- SNOOPY 245
- SPACE INVADERS 240
- SOCCER BOY 240
- SOLARSTRIKER 195
- MARIOLAND 195
- TENNIS 195
- TOWER OF TRUJAGER 245
- WAREHOUSE MAN 245
- WRESTLING 245
- WIZARD AND WARRIOR 195

- SUPER MARIO 2 390
- TETRIS 330
- TRACK N FIELDS 2 390
- WIZARD AND WARRIOR 360
- WRESTLEMANIA 390

- DR MARIO 245
- FORTRESS OF FEAR 245
- GARGOYLES QUEST 195
- GREMLINS 2 245
- GHOSTBUSTERS 2 245
- GODZILLA 245
- LOCK N CHASE 245
- LODE RUNNER 240
- KEN NORTH 240
- MILKY WAY 245
- MICKY 240
- MONSTERTRUCK 245
- MOTORCROSS 245
- MERCENARY FORCE 245
- MEMESIS 245
- NINJA TURTLES 245
- PAPERBOY 245
- POWER RACER 245

- SKATE OR DIE 245
- SNOOPY 245
- SPACE INVADERS 240
- SOCCER BOY 240
- SOLARSTRIKER 195
- MARIOLAND 195
- TENNIS 195
- TOWER OF TRUJAGER 245
- WAREHOUSE MAN 245
- WRESTLING 245
- WIZARD AND WARRIOR 195

- SUPER MARIO 2 390
- TETRIS 330
- TRACK N FIELDS 2 390
- WIZARD AND WARRIOR 360
- WRESTLEMANIA 390

- DR MARIO 245
- FORTRESS OF FEAR 245
- GARGOYLES QUEST 195
- GREMLINS 2 245
- GHOSTBUSTERS 2 245
- GODZILLA 245
- LOCK N CHASE 245
- LODE RUNNER 240
- KEN NORTH 240
- MILKY WAY 245
- MICKY 240
- MONSTERTRUCK 245
- MOTORCROSS 245
- MERCENARY FORCE 245
- MEMESIS 245
- NINJA TURTLES 245
- PAPERBOY 245
- POWER RACER 245

- SKATE OR DIE 245
- SNOOPY 245
- SPACE INVADERS 240
- SOCCER BOY 240
- SOLARSTRIKER 195
- MARIOLAND 195
- TENNIS 195
- TOWER OF TRUJAGER 245
- WAREHOUSE MAN 245
- WRESTLING 245
- WIZARD AND WARRIOR 195

- SUPER MARIO 2 390
- TETRIS 330
- TRACK N FIELDS 2 390
- WIZARD AND WARRIOR 360
- WRESTLEMANIA 390

LYNX



- CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX 990

- GOLF 1990
- JOY JOY KID 1790
- KING OF MONSTER 1890
- MAHJONG 1790
- MAGICIAN LORD 1290
- NAM 75 1790
- NINJA COMBAT 1790
- RIDING HERO 1990
- SUPER SPY 1490
- MIDNIGHT MAGIC 120
- MOON PATROL 120
- MOTO RODEO 180
- OFF THE WALL 180
- POLE POSITION 120
- PRO WRESTLING 149
- Q BERT 120
- RADAR LOCK 180
- RAMPAGE 195
- REAL SOCCER 130
- REAL TENNIS 120
- RIVER RAID 190
- ROAD RUNNER 180
- SKATE BOARDING 149
- SPRINT MASTER 169
- SUMMER GAMES 190
- WINTER GAMES 190

ATARI 2600

- BATTLE ZONE 120
- BOXING 149
- CALIFORNIA GAMES 199
- CHOPPER COMMAND 149
- COMMANDO 199
- DESERT FALCON 180
- DOUBLE DRAGON 199
- ENDURO 149
- F14 TOMCAT 199
- GALAXIAN 120
- GHOSTBUSTER 130
- KUNG FU MASTER 199
- MARIO BROS 149

- BLUE LIGHTNING 290
- CALIFORNIA GAMES 290
- CHIPS CHALLENGE 290
- ELECTRO COP 290
- GAUNTLET 290
- GATES OF ZENDOCON 290

NEO-GEO

- NEO-GEO COMPLETE 3490
- ADAPTATEUR 110-220 390
- JOYSTICK NEO-GEO 390
- MEMORY CARD 190

- BURNING FIGHT 1890
- BASEBALL 1990
- CYBERLIP 1290

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration _____

Signature: _____

TITRES	CONSOLE	PRIX

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

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :
Règlement : je joins :
 chèque bancaire
 CCP
 Mandat -lettre
 CB
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	CHASE HQ II	195	N.A.R.C	245
CARTOONS	CHESSCHAMPION	2175	OPERATION STEALTH	295
CHALLENGERS	295	PANG	195	
DECLIC	295	POPULOUS	245	
DRIVE ME CRAZY	295	POWERMONGER	245	
EPYX SPORTING GOLD	295	QUARTET STEREO	245	
FESTIVALIA	280	(MUSIQUE)	549	
FIST OF FURY	269	RICK DANGEROUS II	245	
FULL BLAST	295	ROBOCOP II	195	
HEROES	295	SHADOW WARRIOR	195	
HOLLYWOOD COLLECTION	245	SIM CITY	295	
LE MONDE DES MERVEILLES	245	SPEEDBALL II	269	
LES 4 MERCENAIRES	269	ST DRAGON	245	
LES ASTUCIEUX	325	ST REPLAY VIII	245	
LES BATTANTS	295	(SAMPLER)	850	
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245	STRIDER II	245	
LES FOUS DU FOOT	265	SUPER CARS II	245	
LES FOUS DU VOLANT	245	SUPREMACY	269	
LES GEANTS DU SPORT	295	SUPREMACY	269	
LES GUERRIERS NINJA	269	SWITCHBLADE II	245	
LES JUSTICIERS II	295	TCB TRACKER(CREAT. MUSICALE)	549	
POWER PACK	295	TEAM SUZUKI	245	
SEGA ARCADE TURBO	245	TEST DRIVE II	195	
WHEELS OF FIRE	295	THE IMMORTAL (1MEG)	245	
4D SPORT BOXING	245	TOKI	245	
4D SPORT DRIVING	245	TOM & THE GHOST	260	
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285	TORTUES NINJA	245	
AIR SUPPLY	245	TOTAL RECALL	245	
AWESOME	345	TOURNAMENT GOLF	245	
BACK TO THE FUTURE III	245	TOYOTA CELICA	249	
BACK TO THE GOLDEN AGE	260	TURRICAN	245	
BAT	299	TURRICAN II	245	
BATTLE COMMAND	195	U.M.S. II	269	
BATTLE OF BRITAIN	285	ULTIMA V	275	
BETRAYAL	295	VECTOR	245	
CADAVER	245	CHAMPIONSHIP RUN	280	
CAPTIVE	245	WORLD BOXING MANAGER	245	
CAR-VUP	269	WORLD CHAMP SOCCER	239	
		WRATH OF THE DEMON	345	

PIV

BACK TO THE FUTURE III	245
BACK TO THE GOLDEN AGE	260
BAT	299
BATTLE COMMAND	195
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CAR-VUP	269

AMIGA

COMPILATIONS :	CHASE HQ II	195
ALL TIME FAVOURITE CHALLENGERS	CHESSCHAMPION	2175
DECLIC	295	
DRIVE ME CRAZY	295	
EPYX SPORTING GOLD	295	
FESTIVALIA	280	
FIST OF FURY	269	
FULL BLAST	295	
HOLLYWOOD COLLECTION	245	
LE MONDE DES MERVEILLES	245	
LES 4 MERCENAIRES	269	
LES ASTUCIEUX	325	
LES BATTANTS	295	
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245	
LES FOUS DU FOOT	265	
LES FOUS DU VOLANT	245	
LES GEANTS DU SPORT	295	
LES GUERRIERS NINJA	269	
LES JUSTICIERS II	295	
POWER PACK	295	
SEGA ARCADE TURBO	245	
WHEELS OF FIRE	295	
4D SPORT BOXING	245	
4D SPORT DRIVING	245	
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285	
AIR SUPPLY	245	
AWESOME	345	
BACK TO THE FUTURE III	245	
BACK TO THE GOLDEN AGE	260	
BAT	299	
BATTLE COMMAND	195	
BATTLE OF BRITAIN	285	
BETRAYAL	295	
CADAVER	245	
CAPTIVE	245	
CAR-VUP	269	



TCB TRACKER(CREAT. MUSICALE)	549	CAPCOM	245
TEAM SUZUKI	245	LES FOUS DU FOOT	265
TEST DRIVE II	195	LES GEANTS DU SPORT	295
THE IMMORTAL (1MEG)	245	LES GUERRIERS NINJA	269
TOKI	245	LES JUSTICIERS II	245
TOM & THE GHOST	260	LES JUSTICIERS II	245
TORTUES NINJA	245	LES JUSTICIERS II	245
TOTAL RECALL	245	LES JUSTICIERS II	245
TOURNAMENT GOLF	245	LES JUSTICIERS II	245
TOYOTA CELICA	249	LES JUSTICIERS II	245
TURRICAN	245	LES JUSTICIERS II	245
TURRICAN II	245	LES JUSTICIERS II	245
U.M.S. II	269	LES JUSTICIERS II	245
ULTIMA V	275	LES JUSTICIERS II	245
VECTOR	245	LES JUSTICIERS II	245
CHAMPIONSHIP RUN	280	LES JUSTICIERS II	245
WORLD BOXING MANAGER	245	LES JUSTICIERS II	245
WORLD CHAMP SOCCER	239	LES JUSTICIERS II	245
WRATH OF THE DEMON	345	LES JUSTICIERS II	245

COCONUT

MAUPITI ISLAND	269	THE DARK	345
MEAN STREET	245	EXPLORA III	295
METAL MASTER	279	F19 STEALTH FIGHTER	385
MIDWINTER	295	FLIGHT DESIGNER DUAL	350
MIG 29 FULCRUM	295	FLIGHT SIM ATP	395
MIGHTY BOMB JACK	249	FLIGHT SIM. DATA DISK	250
N.A.R.C	245	FLIGHT SIMUL. IV	450
OBITUUS	245	GEISHA	295
OPERATION STEALTH	295	GETTYSBURG	345
PANG	245	HARD DRIVING II DUAL	245
POWERMONGER	295	HUNT FOR RED OCTOBER	295
RICK DANGEROUS II	245	INDIANAPOLIS 500	245
ROBOCOP II	245	INTL SOCCER CHALLENGE	249
SAINT DRAGON	245	KICK OFF II (EGAVGA)	249
SHADOW BEAST II	345	KING QUEST V VGA	445
SHADOW WARRIOR	245	KNIGHTS OF THE SKY	350
SPEEDBALL II	269	LX ATTACK CHOPPER	395
STRIDER II	245	LIFE & DEATH II	295
STUDIO ANIMATION	245	LINKS GOLF	395
WALT DISNEY	990	LOOM (VF)	295
SUPER CARS II	245	LORD OF THE RING	325
SUPREMACY	269	M1 TANK PLATOON	389
SWITCHBLADE 2	245	TOTAL RECALL	245
TEAM SUZUKI	245	TOURNAMENT GOLF	269
THE IMMORTAL	245	TOYOTA CELICA	249
TOKI	245	TURRICAN	245
TOM & THE GHOST	260	TURRICAN 2	245
TORTUES NINJA	295	TV SPORTS BASKET	295
TOTAL RECALL	245	ULTIMA V	295
TOURNAMENT GOLF	269	UNREAL	295
TOYOTA CELICA	249	USS JOHN YOUNG	269
TURRICAN	245	WINGS (512K OU 1 MEG)	295
TURRICAN 2	245	WOLFPACK (1 MEG)	295
TV SPORTS BASKET	295	WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	269
ULTIMA V	295	WRATH OF THE DEMON	345
UNREAL	295	ZARATHRUSTA	295
USS JOHN YOUNG	269		
WINGS (512K OU 1 MEG)	295		



AMIGA	AMIGA 500	3190
	AMIGA 500+512 KO	3390
	CABLE PERITEL	150
	EXTENSION 512 KO	390
	LECTEUR EXTERNE 335	690
	SOURIS	290

IMPRIMANTES	STAR LC20(9 AIG.180 CPS)	1790
	STAR LC200 COULEUR	2490
	STAR LC24/200 (24 AIG. 200 CPS)	2790
	RUBAN STAR LC10/LC20	49
	RUBAN STAR LC24	79
	SUPPORT IMPRIMANTE	249
	CABLE/CENTRONICS	150

COMPATIBLE IBM	AT 286 12 MHZ 1 MEGA RAM	
	LECTEUR 5"1/4 1.2 MA DISQUE DUR 40 MA	
	ECRAN COULEUR MULTISYNCG VGA HR L'ENSEMBLE	9990

JOYSTICKS	KONIX SPEEDKING	99
	KONIX SPEEDKING	99
	AUTOFIRE	145
	MICRO BLASTER	130
	EUROMAX ZIPSTIK	179
	EUROMAX ZIPSTIK	195
	AUTOFIRE	180
	FAST FIRE TURBO	195
	JOYSTICK STINGRAY	195
	QUICKGUN TURBO 3	195
	FAST JOYSTICK PC	195
	CARTE JOYSTICK XT/AT	140

Questions :

- 1 - Quel est le nom de l'équipe qui a programmé The Killing Cloud ?
- 2 - Quelle note ce jeu a-t-il obtenu dans Génération 4 ?
- 3 - Que signifie le mot Pup ?
- 4 - Dans quelle ville se déroule l'action ?

MIRRORSOFT ET GENERATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS SUR LE JEU



JOIN THE SAN FRANCISCO POLICE DEPARTMENT AND UNCOVER THE SINISTER MYSTERY OF THE KILLING CLOUD

L O T S

1er prix : 1 Mountain Bike + 1 abonnement à Génération 4

2ème au 5ème prix : 1 Tee-shirt Imageworks + 1 abonnement à Génération 4 + 1 poster de Killing Cloud

6ème au 20ème prix : 1 Tee-shirt Imageworks + 1 poster Killing Cloud

21ème au 30ème prix : 1 badge + 1 poster Killing Cloud

31ème au 50ème prix : 1 poster Killing Cloud

Envoyer vos réponses à Génération 4, Concours Killing Cloud, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris sur carte postale uniquement avant le 20 avril 1991. N'oubliez de mentionner clairement vos coordonnées!

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration _____ / _____

Signature: _____

TITRES	MICRO	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Règlement : je joins :

- chèque bancaire
- CCP
- Mandat -lettre
- CB
- Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT MICRO
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65



MATBEL	3*5 NEUTRES DFDD, LES 10	49
	3*5 MARQUEES DFDD, LES 10	69
	5*1/4 NEUTRES DFDD, LES 10	39
	3* CF2, LES 10	190

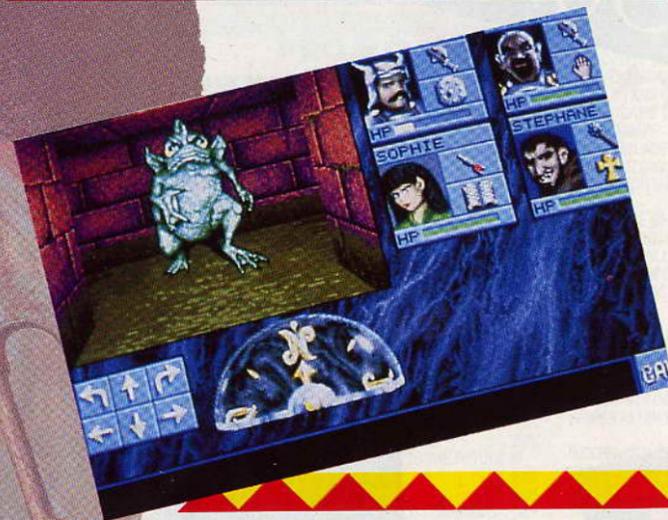
ATARI	LECTEUR EXTERNE	690
	3*5DF	290
	SOURIS	150
	CABLE PERITEL	150



Cébo!



EYE OF THE BEHOLDER



Que cela soit pour **Dungeon Master**, **Chaos Strikes Back**, **Captive** ou même **Bloodwych**, les possesseurs de PC n'avaient jusqu'alors jamais eu l'occasion d'apprécier et de savourer les jeux d'aventures interactifs de ce type. Heureusement, la société SSI, spécialisée dans tout ce qui concerne les adaptations micros des jeux de rôles TSR (Advanced Dungeon & Dragons, Buck Rogers) comble cette lacune de la



Vous découvrez enfin le nain prisonnier! Devez-vous vraiment lui faire confiance?

plus formidable façon qui soit. **Eye of the Beholder** est le premier volet d'une série de logiciels basés sur la 2e édition des règles de **AD&D**, et ce logiciel utilise un système de jeu qui fait tout de suite penser à l'ancêtre, **Dungeon Master**.

AU COMMENCEMENT...

Il y a bien sûr, la création des personnages. Celle-ci reprend le système propre à ce jeu de rôle mythique qu'est devenu **AD&D**. Pour chacun de vos quatre héros, outre le sexe, le nom et la race (humain, nain, hobbit, gnome, elfe, demi-elfe), vous allez choisir sa profession (paladin, ranger, mage, clerc, voleur... ou possibilité de multiclassé). Ensuite, vient le tirage aléatoire des caractéristiques (force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme). A noter l'option "Modify" qui permet de changer les caractéristiques de vos personnages comme bon vous semble, ce qui à mon avis est une erreur, car il est alors tentant de créer des héros surpuissants (des **Gros Bills** en terme technique). Au début du jeu, vos quatre aventuriers, déjà expérimentés (niveau 3) et équipés, sont engagés par les seigneurs de la cité (Waterdeep) pour découvrir ce qui se passe sous la ville. Une **magie maléfique** semble en effet être à l'oeuvre dans les fondations de la ville.

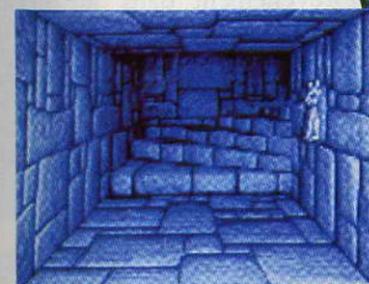
LA GRANDE AVENTURE

A peine avez-vous pénétré dans les égouts pour commencer votre enquête que le couloir s'écroule derrière vous, bloquant la sortie...



Vos six aventuriers vont devoir affronter plusieurs araignées

Vous voilà enfermé dans ce qui très rapidement va se révéler comme un **dédale de couloirs** et de pièces, peuplés de **créatures en tout genre**, parsemés de **pièges**, de **passages secrets** et de **mécanismes bizarres**. Au fur et à mesure de votre aventure, vous découvrirez deux peuples antagonistes, les elfes noirs et les nains, dans un scénario, à travers plus de dix niveaux. Contrairement à **Dungeon Master**, il ne s'agit pas d'explorer bêtement les niveaux un par un, exterminant tout sur votre passage. Le **scénario**, s'il n'est pas très complexe, est cependant suffisamment prenant pour rendre l'aventure plausible. Il vous faudra retrouver certains objets magiques, mais aussi discuter avec certains personnages, libérer un prince, marchander avec un elfe noir... Si vous n'êtes que quatre au début de l'aventure, vous serez amenés à rencontrer d'autres personnages et éventuellement en embaucher



Un escalier vers de nouveaux combats?

deux, **six aventuriers** étant le maximum pour votre expédition. Pour ce qui est des pièges, des énigmes à résoudre et des passages secrets, **rien ne vous sera épargné**. Trappes, téléporteurs, dalles

n-ième clone de **Dungeon Master**, mais avec assez d'améliorations et d'innovations pour **renouveler complètement le genre**. En premier lieu, la version VGA utilise les **256 couleurs**, et le résultat est superbe. Les décors, les monstres (animés), les objets, tous sont magnifiques et particulièrement bien colorés. En outre, tous les trois ou quatre niveaux, les **décors changent** totalement, et à chaque niveau, vous trouverez des pièges, des énigmes et des monstres différents. La finesse des graphismes, ainsi que l'utilisation de superbes couleurs, font que chaque niveau est un enchantement. En plus, l'**ambiance sonore** est elle aussi géniale, surtout les bruits de pas (différents suivant les monstres) qui sont plus ou moins forts si les ennemis sont proches, ce qui est extrêmement angoissant (et utile). Les divers bruitages font que l'on entre totalement dans l'atmosphère inquiétante de ces couloirs sombres et dangereux.



UNE RÉALISATION MAJESTUEUSE

Vous l'avez compris, il s'agit d'un



Le groupe est attaqué par un homme insecte!



UNE GESTION RÉALISTE

L'essentiel des règles de **AD&D** est présent. Le voleur peut forcer les serrures avec ses outils, le clerc tourner les morts vivants grâce à son symbole religieux. Vous pouvez utiliser la force brutale d'un guerrier pour forcer certaines portes. Le magicien peut recopier dans son livre de sorts les nouveaux sortilèges trouvés sur des parchemins... La magie constitue une part primordiale de l'aventure. Pour utiliser les sortilèges, votre clerc doit avoir en sa possession le symbole religieux dédié à son Dieu pour faire appel aux pouvoirs divins de ce dernier. Un magicien doit lui aussi utiliser son livre de sorts pour faire une incantation et lancer un sortilège, appelant ainsi les puissances occultes. La magie comprend des sorts de niveau 1 à 5, soit environ **25 sortilèges** de magicien et 25 sortilèges de prêtre, plus des potions (soins, force, anti-poison...) et de **nombreux objets magiques** (anneaux, baguettes,



amulettes, armes...) Les monstres, plus d'une vingtaine différents, sont eux aussi magnifiques, et surtout ils possèdent des attaques très particulières (magie, poison, armes de jet, touché paralysant). Vous rencontrerez des kobolds, des araignées géantes, des Kuo Toas, des elfes noirs, des "Driders", des "Displacer Beasts", des Golems, des "Rust Monsters"... et éventuellement le pire de tous, un "Beholder".

UN SYSTEME DE JEU CONVIVAL

Le système de jeu est **ultra-pratique**, la souris permettant facilement de prendre, utiliser, donner n'importe quel objet, grâce à une judicieuse utilisation des deux boutons de la souris et de diverses icônes. En cliquant avec le bouton droit sur un de vos personnages, s'affiche alors ce qu'il transporte. De même, vous pouvez aisément afficher un autre écran avec ses points de vie, ses caractéristiques, sa classe d'armure, son niveau... En cliquant avec le bouton gauche sur un objet, vous le prenez. Vous pouvez alors le mettre dans votre sac à dos, l'utiliser ou le lancer. En cliquant sur l'arme qu'un de vos deux personnages frontaux tient, vous pouvez attaquer un ennemi. A pratiquement n'importe quel mo-



ment, vous pouvez établir un campement, pour vous reposer, mémoriser vos sorts, accéder au menu de sauvegarde... D'ailleurs, le seul reproche sérieux que je puisse faire à ce jeu, est qu'il n'existe qu'une unique sauvegarde. Sauvegardez le jeu à un endroit où vous êtes bloqué (c'est cependant assez rare), et vous n'avez plus qu'à tout recommencer depuis le début.

DUNGEON MASTER À LA PUISSANCE DIX

Très bien fait, facile à utiliser, Eye Of The Beholder est plus qu'une simple réussite, c'est un véritable événement dans le monde des PC et compatibles. Avec un scénario plus développé que pour Dungeon Master et une meilleure interaction sur l'aventure, des graphismes et des sons merveilleux, Eye Of The Beholder est **tout simplement parfait**

PC: 94%

Jeu d'aventure
Édité par SSI
PC (En vente)
Amiga (Avril)

mais? ... c'est génial!!!!*

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

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres!

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



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

"Durée de vie supérieure à 5 ans!"

EXTENSION MEMOIRE

La qualité Golden Image pour tous!

Doublez le potentiel mémoire de votre Amiga 500 en toute sécurité. Extension de mémoire 512 Ko avec horloge, et interrupteur, pour éviter les manipulations multiples qui peuvent endommager le connecteur. Manuel d'utilisation en français et bien sûr la garantie Golden Image!



Carte Mémoire 512 Ko pour AMIGA 500 : 450 F TTC

SCANNER A MAIN

Enfin un scanner pour tous!

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



Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

GOLDENIMAGE®
Importateur IMAGINE'S Tél. (1) 47.91.06.25

"VOTRE CONFORAMA N'A PAS DE SECRET POUR VOUS"

36 15 CONFO pour tout savoir

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

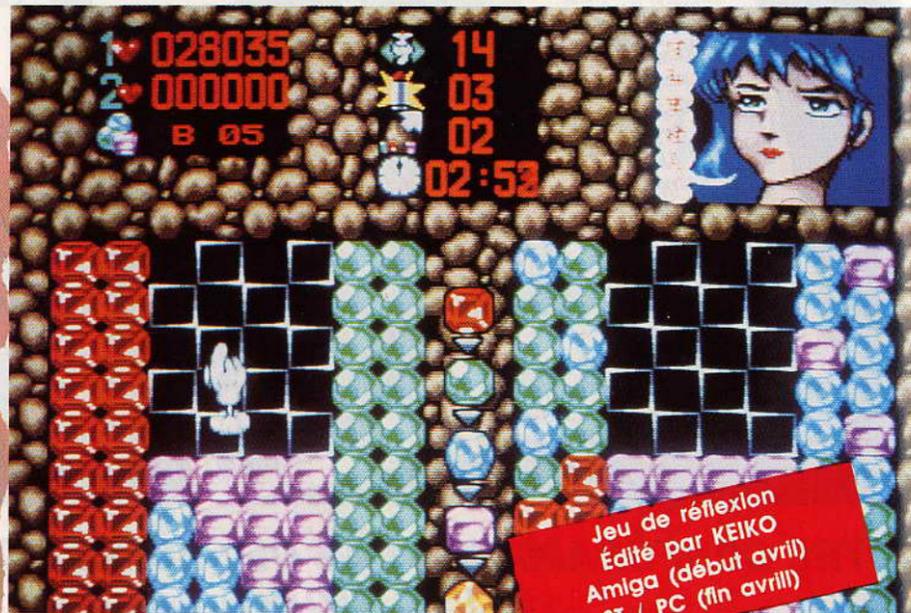
36 15 CONFO, le Minitel pour tout savoir : horaires, plans d'accès, SAV, promotions, garanties, Carte Confo, crédits, conseils pratiques et des jeux.



G E M ' X



Après **Ooops Up** et **The Power**, voici un nouveau produit par Demonware. Il s'agit d'un jeu de réflexion comme il en pullule sur Amiga depuis l'événement **Tetris**. Suite à **Klax**, **Puzznic**, **Plotting** et autres **Swap**, l'on pouvait craindre un certain manque d'originalité dans ce type de jeu. Eh bien non, **Gem'X** innove avec un principe totalement inédit, et une **beauté très rare** dans cette catégorie de logiciels.



Jeu de réflexion
Édité par KEIKO
Amiga (début avril)
ST / PC (fin avril)

AMIGA: 82%

Bien qu'il soit plus facile à jouer qu'à décrire, je vais essayer de vous expliquer le but de la manœuvre. L'écran est séparé en deux, et dans chaque partie se trou-

ve un tas de gemmes colorées. Vous jouez dans la partie gauche, et vous devez transformer votre pile de bijoux, de façon à la rendre identique à celle de droite. Les gemmes ont un ordre de couleurs décroissant (indiqué au centre de l'écran): rouge, vert, bleu, rose et jaune. Quand l'on touche une gemme, elle prend la couleur qui est deux crans plus bas (par exemple, le rouge devient bleu), et les gemmes alentour prennent la couleur qui est un cran en dessous (le rouge devient vert, le vert devient bleu, etc.)

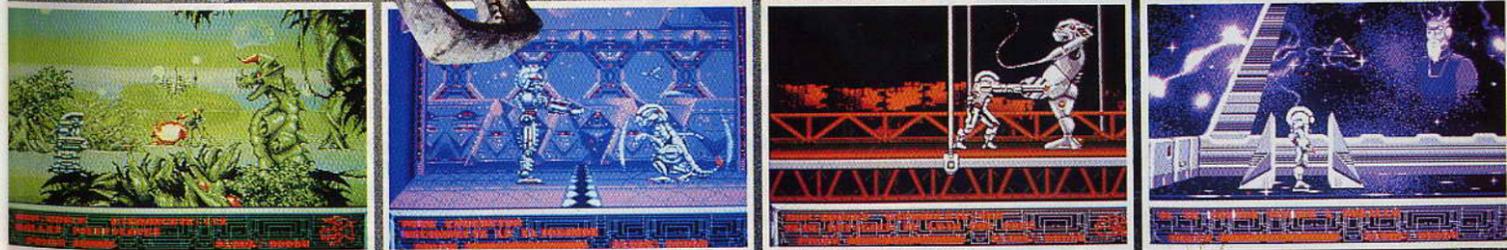
Les premiers niveaux sont assez simples à résoudre, il suffit de modifier deux ou trois couleurs, et le tour est joué, mais après, c'est nettement **plus corsé!** Chaque niveau comprend 6 ou 7 tableaux, mais si l'on en rate un, le jeu continue avec une autre figure (et une vie en moins!). Le temps et le nombre de manœuvres sont limités, et les retours en arrière comptent pour des coups joués. A la fin d'un niveau, on peut choisir le suivant parmi deux, ce qui fait que le jeu n'est **jamais monotone**. Surtout qu'entre chaque série de tableaux, une **ravissante nippone** (c'est là que l'on comprend le "X" du titre!) viendra vous offrir un mot de passe, ce qui s'avère bien pratique! Et quand l'on a tout perdu, for l'honneur, on peut s'inscrire dans l'une des 100 places du "Best Gem'ers".

Gem'X est **parfaitement réalisé** et c'est encore un jeu que l'on ne lâche pas facilement!

Betty Franchi

METAL MUTANT

ATARI ST, STE
Couleur et Monochrome
AMIGA
IBM PC et Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



 Silmarils

EN BREF

LES GLOKS

Aussi bien réalisés qu'Highlander: le retour, aussi prenants, aussi intellos que Pretty Woman, voici les Gloks, les softs à éviter de toute urgence. Vous ne serez ainsi plus victimes d'une publicité ou d'un mauvais conseil!

ALIEN DRUG LORDS PANTHER GAMES / Amiga



Cela faisait bien longtemps que l'on avait pas vu un jeu d'aventure graphique aux écrans très laids et au principe sérieusement débile! Voilà qui rattrape le coup, puisqu'Alien Drug Lords combine tout ces défauts dans un jeu au scénario très étrange. A déconseiller à tous!

ICE HOCKEY IMPULZE / ST



Cette simulation de hockey sur glace n'a aucune chance de trouver des fans. Le graphisme est quelconque, le son est naze, la réalisation est très moyenne, mais en plus la jouabilité semble être un concept inconnu des programmeurs. Filez 250 francs à un type pour qu'il en frappe un autre, vous dépenserez autant d'argent mais vous vous amusez bien plus!

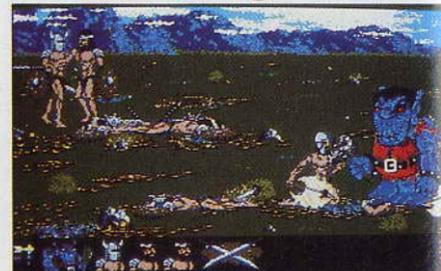
LES BOFS

Ces jeux ne méritent pas un test détaillé pour des raisons variées, et s'ils ne sont pas abominables, ils ne valent tout de même pas la peine d'être achetés.

BACKGAMMON ROYALE OXFORD SOFT. / Amiga

Backgammon en Angleterre, Jacques en France, ce jeu classique de hasard et de stratégie a été correctement adapté sur micro du point de vue des options, mais le graphisme du tableau de jeu est vraiment très primaire ce qui est dommage! Pour les fans.

BETRAYAL RAINBIRD / Amiga



Si le sujet traité et la lecture de la documentation laissent prévoir d'un jeu vraiment intéressant, j'avoue avoir été particulièrement déçu par le système de jeu et surtout la réalisation très moyenne, surtout pour une version Amiga. Il s'agit d'une simulation politico-militaro-économique dans laquelle quatre joueurs (humains ou gérés par l'ordinateur) s'affrontent pour prendre le pouvoir dans un royaume médiéval. Il faut gérer aussi bien vos villages ou les moissons que vos soldats pour prospérer et gagner suffisamment d'argent pour prendre le pouvoir. Une bonne partie du jeu consiste en une simulation politique. Il faut trouver des preuves des méfaits de vos ennemis tout en les empêchant d'en trouver contre vous même. Pour cela, assassins et espions peuvent être embauchés. La stratégie fait place à l'action au cours des combats, durant une phase d'arcade qui malheureusement est difficile, peu jouable et inintéressante. La majeure

partie du jeu consiste à visiter vos villages, gérer la population de ceux-ci (artisans, paysans, soldats) et surtout à attaquer ceux de vos ennemis, soit pour les piller, soit pour en devenir le seigneur. Une bonne idée hélas! mal exploitée.

GO PLAYER OXFORD SOFT. / Amiga

Le go est un jeu de stratégie du style Reversi, mais en beaucoup plus complexe et bien plus passionnant. Oxford Software aurait pu faire un effort de présentation, car un peu de relief dans les pions aurait rendu ce jeu plus appétissant. Malgré tout, la documentation française très claire plaira aux débutants désireux de se familiariser avec le Go. Les pros regretteront la lenteur du soft.

MERCHANT COLONY (IMPRESSIONS/Amiga/ST)

Ce jeu est une simulation économique au cours de laquelle vous allez pouvoir développer votre empire marchand en cette fin de XVIIIe siècle. Vous commencez avec un seul bateau, achetant et revendant les marchandises au quatre coins du monde, pour vous enrichir. De même, vous pouvez embarquer divers individus. Les paysans, une fois installés, cultiveront les terres, ce qui augmentera vos biens alimentaires. Les soldats eux, construisent des forts, protègent vos colonies et attaquent éventuellement les villages voisins. Les ingénieurs, les explorateurs, les enseignants, les magasiniers... ont eux aussi une fonction bien précise. Le système de jeu est basé sur des icônes, des menus, le tout géré via votre souris. Moyennement pratique, ce système souffre surtout d'une certaine lenteur, qui au début du jeu peu gênante, le devient vite lorsque vous possédez plusieurs bateaux et colonies. Pour ce qui est de la réalisation technique, rien d'extraordinaire, des graphismes et un fond sonore complètement quelconques.

STRATEGO ACCOLADE / PC



Voici enfin l'adaptation du célèbre jeu de stratégie du même nom. Tout comme dans le jeu de plateau, vous vous opposez à un adversaire, l'ordinateur en l'occurrence, qui peut s'avérer plus ou moins difficile à battre, suivant votre choix (5 niveaux d'intelligence). Chaque joueur possède au début du jeu quarante pièces, plus ou moins puissantes, leur force étant représentée par un chiffre en haut à gauche du pion. Pour gagner c'est simple, il faut capturer le drapeau adverse. Le problème vient du fait que chacun dispose ses pions comme il veut avant la bataille et que le placement de pièces ennemies vous est bien sûr inconnu. Il faut donc faire preuve d'intelligence et de stratégie pour découvrir le point faible de votre adversaire, tout en protégeant votre propre drapeau. Vous avez bien sûr des pions particuliers (espion, bombes, drapeau, éclaireurs) qui possèdent des attaques et des moyens de se déplacer différents de votre troupes plus conventionnelles. Vous pouvez jouer une seule partie ou toute une campagne, avec les règles de bases ou des règles avancées, tout cela sur trois types de terrain différents avec des jeux de pions eux aussi variés (classique, en bois, en pierre). Si l'adaptation est réussie, il n'en reste pas moins vrai que le jeu est vraiment trop simple et trop limité dans son intérêt. Les débutants s'en satisferont sans doute, mais les personnes un peu plus sérieuses trouveront les parties très monotones et ce trop rapidement.

SUPER MONACO GP US GOLD / Amiga / ST

Que l'ampleur de la tâche était



grande! Malheureusement pour Super Monaco Grand Prix, on trouve mieux sur micro, beaucoup mieux! Je veux bien sûr parler de Lotus Esprit Turbo Challenge. Même si les deux logiciels ne sont pas tout à fait comparables, il faut avouer que le plaisir de jouer est sur ce dernier incommensurable alors qu'avec Super Monaco Grand Prix, il s'agit d'abord d'essayer de rester sur la piste (même en ayant réglé correctement la sensibilité des commandes) avant de penser à doubler ses adversaires. Avouez que quelque part, cela gâche le plaisir! Mais SMGP recèle tout de même quelques points forts comme la qualité des graphismes ou à l'extrême limite l'animation, qui sans être l'équivalente de celle de Lotus Esprit toujours, se classe honnêtement parmi les productions micro. Le problème provenant de l'impression de vitesse pas assez présente, même à fond de septième en ligne droite. Au niveau des options, pas de coupes sombres, on retrouve celles de la version Megadrive. Mais je le répète, le plaisir de jouer est bien moindre qu'avec Lotus Esprit Turbo Challenge, d'ailleurs vainqueur du Quatre d'Or du meilleur jeu de course.

SWORDS & GALLEONS IDEA / Amiga

Dans le style du célèbre "Pirates!" de Microprose, Swords of Galleons a raté l'abordage. Des erreurs de

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
Rotonde des Miroirs, RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

conception, comme le manque de sauvegarde en cours de partie ou des échouages douteux me font penser qu'il a été bâclé. Dommage car les graphismes sont bien sympathiques!

THE POWER DEMONWARE / Amiga

Pour séduire Mini, Max s'est mis en tête de lui offrir des coeurs! C'est très romantique, mais pas si facile, car Max ne se déplace qu'en ligne droite (horizontalement ou verticalement), d'un mur à l'autre et les coeurs qu'il doit recueillir sont disséminés dans des salles au contours tortueux. De plus Mini n'est pas patiente et au bout d'un certain temps, si Max ne l'a pas rejointe, tout sera à recommencer. Les seuls obstacles qui freinent notre héros dans sa course sont les murs de la salle ou des pierres que l'on fait glisser de la même manière que Max et qui servent d'appuis pour changer de direction. A vous de trouver la bonne position des pierres pour guider Max vers les coeurs. Ces pierres sont de trois couleurs différentes, et se détruisent entre elles: la rouge dévore la verte, la verte mange la bleue, et la bleue annule la rouge. Il faut donc réfléchir avant de pousser une pierre vers une autre au risque de voir disparaître l'obstacle que l'on voulait créer. The Power ne laisse aucune part à la chance, tout est une question de stratégie et de vivacité d'esprit. Les 50 tableaux du jeu comportent chacun un code, et une des options du menu permet de jouer à deux simultanément. Si la réalisation du jeu est moyenne (bonne musique, mais graphisme et méthode de déplacement assez médiocre), l'idée est géniale et surtout très originale.

LES UPDATES
Déjà testés sur une machine, ils reviennent sur le marché sur de nouvelles. La rédaction est là pour juger de l'adaptation.

ALPHA WAVES INFOGRAMES / AMIGA

Si la 3D est beaucoup moins rapide que sur PC, le jeu reste toujours aussi original et jouable. Quant à tout ce qui tourne autour du jeu (ambiance sonore relaxante...), la remarque est toujours la même, il suffit d'y croire! Sinon, Alpha Waves est un bon jeu d'arcade 3D.

BARD'S TALE 3 ELECTRONIC ARTS / Amiga

Ce troisième volet de ce très fameux jeu de rôle est aussi décevant sur Amiga que sur PC. Le système

de jeu n'a pas évolué, et les graphismes n'ont pas la même finesse que dans les deux premiers volets. Au final, un jeu sympa mais qui méritait une bien meilleure réalisation!

DISC LORICIEL / PC

Graphiquement très proche de la version ST, le jeu n'a pratiquement pas changé. Le seul problème provient du PC utilisé lors d'une partie. En effet, sur une grosse configuration, le programme ne reconnaît pas la cadence du micro-processeur ou en tout cas ne s'y adapte pas suffisamment. Résultat, sur nos machines (cadencées au minimum à 20 Mhz), le jeu est tout simplement injouable car trop rapide. Il suffit de le savoir!

GP 500 2 MICROIDS / PC

Cette version est sans aucun doute la meilleure de toutes (attention, nous l'avons vu tourner sur un gros PC). La 3D est enfin rapide et surtout assez fluide et la jouabilité est cette fois-ci au rendez-vous. Dommage que les versions ST et Amiga ne soient pas du même niveau.

SIM CITY TERRAIN EDITOR INFOGRAMES / ST

Sorti il y a très longtemps sur Amiga, ce kit de construction pour Sim City est enfin disponible pour les possesseurs de ST. Je vous rappelle qu'avec cet instrument, vous pouvez à loisir créer vos propres villes et vos propres reliefs. En bref, que se soit sur ST ou Amiga c'est toujours aussi génial!

SKI OR DIE ELECTRONIC ARTS / Amiga

Ce sous-Winter Games ne nous avait pas frappé sur PC, et ce n'est pas la version Amiga, avec ses sons moyens et son graphisme à peine supérieur à la version PC EGA qui va nous faire changer d'avis. Devant le choix que propose Electronic Arts, nous choisissons plutôt Die.

STAR CONTROL ACCOLADE / Amiga

La version Amiga de ce nouveau jeu des auteurs d'Archon s'avère peut-être un peu plus prenante que la version PC. Graphismes soignés, musiques et sons de qualité, jeu original. Hélas, c'est ici la durée de vie qui pêche, l'intérêt s'en faisant rapidement ressentir.

THE ADVENTURER

LE JOURNAL DE LUCASFILM GAMES

Recevez-le gratuitement

NOUVEAU !

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy

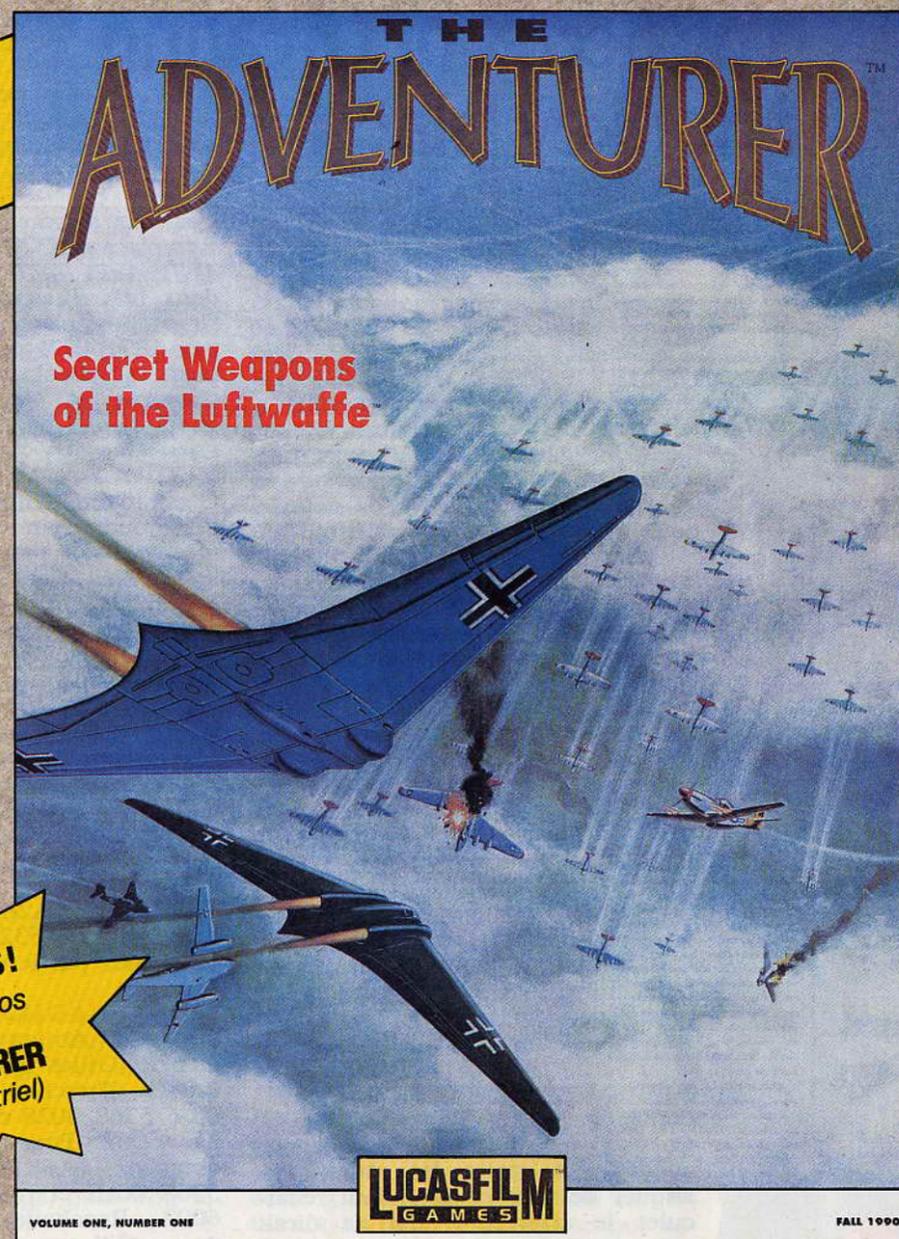
93100 MONTREUIL

Tél. : (16.1) 48.57.65.52

Une nouvelle forme de dialogue:
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...

36 15 UBI

ABONNEZ-VOUS!
30F les 3 numéros
de
THE ADVENTURER
(Journal trimestriel)



- Un journal exceptionnel
- Des articles sur LUCASFILM GAMES
- Des astuces pour avancer plus vite dans les jeux LUCASFILM GAMES
- Des anecdotes sur la création des jeux
- Des concours
- Des tee-shirts et des posters à commander.

UBI SOFT - 8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

Envoyez ce coupon à
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de LUCASFILM GAMES: THE ADVENTURER et je joins un timbre à 2,30F.

Nom Prénom

Adresse

- Je souhaite m'abonner et je joins un chèque de 30F
- Je ne souhaite pas m'abonner

Recevez **GRATUITEMENT** le premier numéro de "THE ADVENTURER" en nous faisant parvenir le coupon ci-joint.

AVENTURIER OU

ADAVER

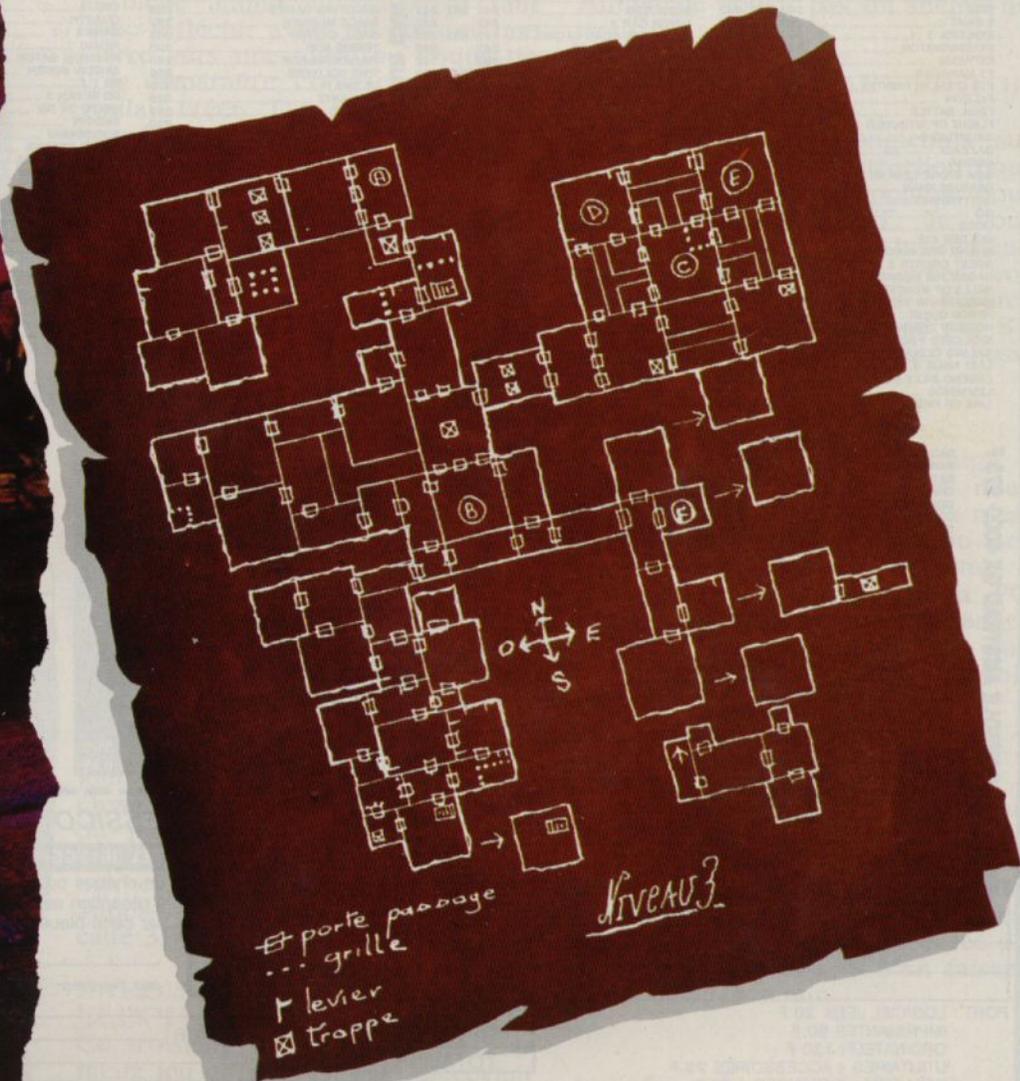
o n i v e a u 3

C'est avec un certain retard que nous vous proposons la solution du niveau 3 de Cadaver. Il s'agit à ce niveau de remplir un certain nombre de missions pour le roi Wulf 3, pour trouver enfin l'escalier qui mène au niveau supérieur.

1) Vous vous matérialisez dans le Passage Principal, en (A). S, attention au trou. E dans la Chambre. Appuyer sur le levier. Passer les grilles. Descendre. Prendre le SAC DE PIERRES sous l'escalier. Remonter. S dans la Prison Visiteurs.

Tuer les araignées. Appuyer sur le levier. Passer les grilles. Prendre CLEF 1 et SHURIKENS. S dans le Hall Cour. S dans Cour Haut. Ouvrir le coffre avec la CLEF 1. Prendre son contenu. Appuyer sur le levier. S dans Cour Royale (B). Prendre tout ce qu'il y a sur l'estrade. Lire le livre. Parler au roi.

2) MISSION 1: Ramener la couronne. Prendre la CLEF 2. N. N. N. E. Descendre. N dans la prison. Utiliser la CLEF 2 pour déverrouiller de ce côté de la porte. S. Remonter. O. S. S dans



Cour Haut. Tomber dans le trou. Ouvrir le coffre. Prendre la **COURONNE**. Utiliser la **CLEF 2** sur la serrure. Retourner en (B), la Cour Royale. Donner la **COURONNÉ** au roi.

3) **MISSION 2**: Ramener les herbes sacrées. Prendre **CLEF 3**. N. E dans le Hall des Hôtes. Utiliser **CLEF 3** sur serrure. E dans Antichambre. E dans Labyrinthe Royal. E. E. Monter le petit escalier, O. Prendre **POIGNEE**. E. N. Prendre **BOUTEILLE** et **LIVRE**. O dans la salle (C).

O (porte de gauche). Ouvrir le coffre. Prendre la **CLEF 4**. S. E. E. Utiliser **CLEF 4** sur serrure (la plaque en bois bloque alors la trappe). Retourner en (C).

N par l'escalier. O dans la salle (D). Appuyer sur le levier du mur nord. S. Prendre les **BOUTEILLES**. Boire la bouteille qui contient la clef. Prendre la **CLEF 5**. N. Réappuyer sur le levier. S. La dalle du milieu déclenche un mécanisme qui soulève le panneau en bois. Prendre la **BOUGIE**. N, en (D). Ouvrir le coffre grâce à la **CLEF 5**. Prendre les deux **BOUGIES**. Retourner en (C). Placer une bougie dans chacun des quatre cercles rouges. Retourner en (D). Mettre la **POIGNEE** dans le trou du mur est. Appuyer sur le levier. E par la porte à côté de ce même levier. Tuer l'araignée. E en (E).

O (la porte de gauche). Appuyer sur le premier bouton. S. E. Prendre le **COFFRET**. Appuyer sur le bouton. Prendre la **GEMME 1**. E. Placez-vous sur les quatre cercles rouges au centre de la pièce. Vous êtes téléporté en (C). Ouvrir le coffre. Prendre l'argent et la **BAGUE DE VALKERN**. Ouvrir le **COFFRET**. Prendre la **CLEF 6**. Retourner en (E). S par la porte de gauche. Prendre les **HERBES**. Utiliser la **CLEF 6**. S. Revenir en (B) et déposer les herbes dans les Fonts Baptismaux. Prendre **CLEF 7**.

4) **MISSION 3**: le liquide **NODOS**. Retourner en (A). Utiliser **CLEF 7** sur serrure. O. Prendre toutes les **PIECES**. Prendre les deux **GEMMES** (vous devez en avoir trois maintenant). O. Utiliser un premier objet (**LIVRE** par exemple) pour empêcher la boule de toucher le bouton. Utiliser alors un deuxième objet de la même manière, la boule tombe alors dans le trou. Reprendre vos possessions. Appuyer sur le levier.

O dans Grande Cuisine. Ouvrir le coffre de droite. Prendre tout. Prendre **POULET S** dans le Passage Entrepôt. E dans l'Entrepôt à Viande. Prendre **TETE DE SANGLIER**. Fouiller les tonneaux.

Prendre la **VIANDE**. Manger la **VIANDE** et prendre **CLEF 8**. O. S dans l'Entrepôt à Bois. Ouvrir le coffre. Prendre deux des **BATONS**. Pousser le Bol et prendre la **CLEF 9**. Derrière les tonneaux se trouve un levier qu'il faut pousser. N. O dans la cave royale. Ouvrir le coffre grâce à la **CLEF 8**. Prendre le **SORT DE MASSACRE**, le **JETON** et la **POTION D'ENDURANCE** (Methil).

E. E. Utiliser le **SORT DE MASSACRE**. A l'aide des **BATONS**, pousser la **CLEF 10** hors de la cage. Prendre la **CLEF 10**. O. O. Utiliser **CLEF 10** sur serrure. S dans l'Entrepôt aux potions. Ouvrir le coffre. Prendre les **POTIONS**, les **BOUTEILLES**. Entasser des objets pour monter sur corniche. Pousser le tonneau. Fouiller le tonneau. Prendre la **POTION NODOS**. Utiliser le **JETON** sur la fente pour sortir. Retourner voir le roi en (B). Mettre la **POTION NODOS** dans les Fonts Baptismaux. Prendre la **CLEF 11**.

5) **MISSION 4**: la poudre noire. O dans le Passage Ouest. S. Utiliser la **CLEF 11**. O. O. O. Ouvrir le coffre. Prendre le **PARCHEMIN DE DISSIPATION DE PIEGES** et la **POTION DE FORCE**. Fouiller le tonneau. Prendre **SAC DE PIERRES**. E. Appuyer sur la dalle mobile. S dans le Hall des Trésoriers. Monter l'escalier. Faire tomber le coffre et l'ouvrir. Prendre la quatrième **GEMME**. Placer une **GEMME** dans chaque trou. E (la plus en haut) dans le Hall en Or. S dans le Broyeur. Ne pas avancer, mais tomber tout de suite au niveau du sol. Appuyer sur le levier du mur ouest. Remonter sur le passage surélevé. S dans la salle du Fléau. Appuyer sur le levier à côté de la porte du haut. S dans la salle du

Cavalier. Monter sur le plateau pour appuyer sur le levier du mur ouest.

S dans la Dernière Chambre. S dans la Grande Trésorerie. Monter vers la Trésorerie Supérieure. Ouvrir les coffres et prendre tous les objets et l'argent. Ne pas oublier de tomber dans le trou dans le coin Sud-Ouest pour ramasser la **CLEF 12**. Prendre le sac avec les **POUDRES ROYALES**. Redescendre sur le sol de la Grande Trésorerie. Fouiller les coffrets, sauf deux que vous ne pouvez pour l'instant ouvrir. O dans la Trésorerie des Casques. Déposer 5 objets inutiles (coffrets vides, bougies...) dans le petit trou, pour déclencher le mécanisme qui ferme alors la trappe. Utiliser la **CLEF 12** sur la serrure. N dans la Trésorerie Seigneuriale. Bloquer rapidement la descente des barreaux qui risquent de condamner la sortie Est. Vous avez ensuite tout le temps pour ramasser l'argent et la **CLEF 13**.

E dans la Dernière Chambre, au niveau du sol. E dans la Trésorerie Api. Pousser 2 fois le levier au sol. Appuyer une fois sur chacun des leviers sur le mur Nord. Ouvrir le coffre et prendre la **POTION DE FORCE**. N dans Le Trancheur. Il faut appuyer sur chacun des leviers, dans un ordre précis, soit 4 3 2 1, le 1 étant le levier le plus proche lorsque vous entrez dans la pièce, et le 4 le plus éloigné (dans le coin Nord-Est). O dans la salle du Cavalier au niveau du sol. Appuyer sur le levier. O. Pousser le levier. Utiliser la **CLEF** sur la serrure. N dans Le Canon. E. Entasser des objets sur la plaque en bois. Appuyer sur le levier et sauter tout de suite sur le tas d'objets. Une fois la plaque en haut, sauter par-dessus la barrière et retomber de l'autre côté de la pièce. E. N dans la Grande Salle. Appuyer sur





Prendre le **LIVRE NOIR** et la **POTION DE SAUT DE GEANT**. Le système bouton/levier permet de déplacer les plateaux de telle façon que l'on puisse monter à l'étage supérieur, dans la **CHAMBRE APPARTEMENT**. Placer le **TRIANGLE** sur le piédestal du centre. Prendre la **BAGUETTE** de **MATIL**, la **MANETTE**, le **COFFRET A BIJOU**. Retourner en (F). Placer

le levier, sauter par-dessus la trappe, prendre la **CLEF 14**. Ressauter par dessus le trou. Boire la **POTION DE FORCE** et repousser la barrière en bois. S. Ouvrir le coffre. Prendre la **CLEF 15**. Pousser le levier. N. Sauter par-dessus la trappe. Utiliser la **CLEF 15** dans la serrure du mur Nord. Prendre la **BAGUETTE**. S dans la Petite Pièce. Mettre la **BAGUETTE** dans le trou et abaisser le levier ainsi créé. N. N. Tout prendre. S. O dans la salle du Broyeur. Insérer le **JETON** dans la fente. O, puis retourner voir le roi en (B). Déposer la **POUDRE** dans les Fonts Baptismaux. Prendre la **CLEF 16**.

une baguette sur chaque piédestal dans l'ordre suivant: **DURRIGAN**, **MATIL**, **LAGUNA**. Prendre le **COFFRET** et **LA CLEF 19**. O. S. Placer la **MANETTE** dans le trou du milieu. Abaisser le levier. E. Appuyer sur le levier du mur Nord. Monter. Utiliser la **CLEF 19**. O. Mettre le **CRANE DE TAUREAU** dans le trou blanc, **LE VIN** dans le trou vert, le **COFFRET A BIJOU** dans le trou rouge et **LE LIVRE** dans le trou noir. Vous obtenez alors le **SORT D'ENCHANTEMENT**. Retourner en (B), en utilisant une fois votre **SORT D'OUVERTURE DES PORTES**. Jeter le **SORT D'ENCHANTEMENT** sur les Fonts Baptismaux. Prendre la **CLEF 20**.

6) **MISSION 5**: le sortilège de Calarian. E dans le passage Est. S dans l'Entrée des Diplomates. Utiliser la **CLEF 16**. E dans le Hall des diplomates. E dans le Hall des Nations. N dans le Hall des Vanlands. Tuer l'araignée. Attendre jusqu'à ce qu'un crâne de taureau apparaisse. Prendre le **CRANE DE TAUREAU**. Fouiller derrière le bouclier. Prendre la **CLEF 17**. Monter dans la Chambre supérieure. Prendre la **CASSETTE**, le **PARCHEMIN** et la **BAGUETTE** de **DURRIGAN**. Utiliser le **PARCHEMIN DE LECTURE DE LA MAGIE** sur le **SORT INCONNU**. Redescendre. S dans le Hall des Nations. Utiliser la **CLEF 17**. E. Pousser le coffre sur le plateau. Pousser le levier et monter sur le plateau. Prendre la **BAGUETTE DE LAGUNA**. Fouiller l'oreiller et prendre **LA CASSETTE DE TRANSMUTATION**. Utiliser le **SORT D'OUVERTURE** sur le coffre. Prendre son contenu dont la **CLEF EN CUIVRE**. Placer **LA CLEF EN CUIVRE** dans **LA CASSETTE DE TRANSMUTATION**. Ouvrir la **CASSETTE DE TRANSMUTATION** et reprendre la **CLEF 18**. Redescendre, puis O dans le Hall des Nations et S. Utiliser la **BAGUETTE DE LAGUNA** pour tuer le Golem avec la clef sur la tête, mais garder au moins une charge. Prendre la **CLEF 19**. Utiliser la **CLEF 18** sur la serrure. S. Ouvrir le coffre.

7) **MISSION 6**: Le calice. O dans le passage Ouest. Utiliser la **CLEF 20**. O dans le Poste des Gardes. O dans le Passage. N dans le Tombeau des Gardes. Tuer les deux Golems avec le **SORT DE MASSACRE**. Prendre la **CLEF 21**. Abaisser le levier. Revenir en (B). N. N. Utiliser le **SORT D'OUVERTURE DES PORTES**. O. S. Prendre la **CLEF 22** et ouvrir la porte Ouest. O dans l'Armurerie Royale. Utiliser les **CLEFS 21** et **22** pour ouvrir les portes. O dans la Cuisine des Gardes. Fouiller l'oreiller. Prendre la **CLEF 23**. S. Ouvrir le coffre avec **CLEF 23**. Prendre le **SORT ESPRIT FRAPPEUR**. Utiliser ce sort trois fois. La troisième fois, le coffre sera téléporté en (D). N. E. S. Prendre la **CLEF 24** et ouvrir la serrure. E.S.E.E.E. Retournez en (D). Ouvrir le coffre. Prendre le **CALICE**, puis revenir voir le roi. Utiliser le **CALICE** sur les Fonts Baptismaux. Donner le **CALICE** rempli au roi. Prendre la **CLEF 25**. N. Tomber dans le trou. S. O. Utiliser la **CLEF 25** pour ouvrir la porte Ouest. O dans l'escalier qui mène au niveau 4...

THE ADVENTURER

LE JOURNAL DE LUCASFILM GAMES

Recevez-le gratuitement

NOUVEAU !

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

Une nouvelle forme de dialogue :
• des news
• des jeux
• des cadeaux
• des infos ...

36 15 UBI

ABONNEZ-VOUS !
30F les 3 numéros
de
THE ADVENTURER
(Journal trimestriel)



- Un journal exceptionnel
- Des articles sur LUCASFILM GAMES
- Des astuces pour avancer plus vite dans les jeux LUCASFILM GAMES
- Des anecdotes sur la création des jeux
- Des concours
- Des tee-shirts et des posters à commander.

UBI SOFT - 8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

Envoyez ce coupon à
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de LUCASFILM GAMES : THE ADVENTURER et je joins un timbre à 2,30F.

Nom

Adresse

Prénom

- Je souhaite m'abonner et je joins un chèque de 30F
- Je ne souhaite pas m'abonner

Recevez **GRATUITEMENT** le premier numéro de "THE ADVENTURER" en nous faisant parvenir le coupon ci-joint.

LE BIDOUILLEUR MALADE

COMMOTRUCS

JAMES POND

Castorax a bien possédé: il vous a cherché les vies infinies. C'était pas du gâteau, vous pouvez le remercier en Pal Castorax sur le plus beau des serveurs du monde libre. Remplacez 5378 01B0 671C 6100 par 4E71 4E71 4E71 6100 et ne recalculez pas le checksum. C'était très facile de remplacer les "B" par des "P", je le reconnais. Y en a que ça amuse, je vais me gêner, tiens.

CRIME WAVE

Castorax vous refile les vies infinies: remplacez 8109 8109 6000 01DC par 4E71 4E71 6000 01DC. Ne me gonflez pas, ne recalculez pas le Checksum.

TEAM SUSUKI

La moto, c'est pas le truc de Castorax (voir le feuillet "Castorax contre les hommes pare-chocs" dans Gen4 numéro 31), il se plante trop souvent. Remplacez 5268 0072 B1F9 0004 par 4E71 4E71 B1F9 0004, puis 5668 0072 33FC 000C par 4E71 4E71 33FC 000C. Ca vous permettra de vous cogner allègrement contre les murs sans risquer de perdre. Et il faut recalculer le checksum. On ne dirait pas, comme ça, mais il faut le recalculer.

VIRUS

Gillus s'est acheté un Amiga, on se demande où il trouve tout cet argent, c'est très cheulou. Il a trouvé le fric infini, et il ne m'a pas donné le truc, tiron-lui la langue,

ou, mieux, faisons-lui un bras d'honneur. NTM, Gillus, NTM! Pour les vies infinies, cherchez 1639 0000 81F5 8702 13C3 et remplacez 8702 par 4E71. Et ne recalculez pas le checksum, sinon sans ça ça ne marche pas, et pas cool, pas cool.

LEMMINGS

Castorax vous refile une bidouille permettant de finir un tableau quel que soit le pourcentage de Lemmings sauvés. Ca casse tout l'intérêt du jeu, c'est malin! Les jeunes, ça ne respecte plus rien, permettez-moi de vous dire. On comprend que ça casse les vitrines et que ça pique les Chevignon, ça n'a plus aucun sens moral. Bon, sur le disque 1, cherchez 80E8 0002 3B40 004A et remplacez par 303C 0000 3B40 004A. Ne recalculez pas le checksum, casseurs.

INSECTS IN SPACE

Castorax a trouvé les vies infinies. Remplacez 5379 0000 C698 par 4E71 4E71 4E71, et c'est à faire deux fois. Passons aux bombes infinies. Remplacez 5379 0000 C700 par 4E71 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum et remerciez Castorax et Gen4, ainsi que le Bidouilleur Malade.

TURRICAN 2

C'est malin, Gillus remet en question toute mon organisation. Pour moi, y avait pas à réfléchir, Toubab c'était sur ST, Arioch c'était sur ST, Gillus c'était sur ST et Castorax c'était sur Amiga. Facile, easy. Maintenant, c'est super compliqué, galère. Donc, c'est sur Amiga, et ce sont les vies infinies. Cherchez 66F8 532C 0001 6A08 197C et remplacez 532C par 600C. Pour les tirs infinies, cherchez 532C 0001 6A0E 197C 0009 0001 et remplacez 532C par 6012. Il faut laisser le temps au temps, voici donc le temps infini. Cherchez 532C 0002 6A26 197C 0009 0002 et remplacez 532C par 602A. Ne recalculez pas le checksum.

U.N. SQUADRON

C'est sur Amiga que ça se passe, et c'est Gillus qui a trouvé les tirs infinies. Cherchez 4A68 0028 6700 0016 5368 0028 et remplacez 5368 par 6002. Pour les vies infinies, cherchez 4A68 001E 6700 000C 5368 001E et remplacez 5368 par 6002. Recalculez-moi ce Checksum. Gillus envoie une Special Dedicace à Laurent "Le Zeus de la C.B". Cheulou, que je vous dis, ce Gillus. Méfions-nous des Gillus.

CHASE HQ

C'est sur Amiga, c'est Gillus, et il faut laisser le temps au temps. Voici donc un Commotruc de Gil-

lus qui donne le temps infini: remplacez 44FC 0000 8302 4842 8102 par 44FC 0000 4E71 4842 4E71. Les turbos infinies, à présent. Cherchez 6650 5379 0002 8BA8 6048 303A 0732 6742 et remplacez 5379 par 6004. Ne recalculez pas le Checksum. Special Dedicace à Baraduke, cette fois-ci. On va avoir droit à tout le gang de Gillus.

COMMANDO

Vous remplacez 532A 001C 6100 D524 par 6002 4E71 6100 D524, puis vous remplacez 532A 001C 6100 D504 par 6002 4E71 6100 D504, vous ne recalculez pas le checksum, vous remerciez Castorax, et voilà une bonne chose de faite.

BADLANDS

Castorax a cherché les crédits infinies. Cela signifie que vous pourrez passer des mois sur votre jeu, à perdre comme c'est pas permis, eh bé vous ne perdrez jamais, justement. Si vous perdez, vous ne perdez pas. Il est impossible de perdre, encore un truc de fous. Remplacez 5368 0094 08E8 0005 par 4E71 4E71 08E8 0005, 5368 0094 2149 0040 par 4E71 4E71 2149 0040, et enfin 5368 0094 6608 33FC par 4E71 4E71 6608 33FC. Ne recalculez pas le checksum.

HARD DRIVIN

Ils le font exprès, ma parole. Arioch recopie les Commotrucs de Castorax, maintenant. Alors, moi, ma petite organisation, je peux l'oublier, quoi? Il faut laisser le temps au temps, voici le temps infini. Dans le fichier "HARDIIL.PRG", recherchez 81 09 81 09 64 1C et remplacez par 60 02 4E 71 64 1C. Il faut laisser l'herbe à l'herbe, voici donc l'herbe infinie. Ou presque, puisque vous allez pouvoir rouler sur l'herbe, peignards, les orteils à l'air. Remplacez 81 09 81 09 4E 75 par 4E 75 4E 71 4E 75.

DEATHTRAP

Voici Castorax et ses vies infinies: cherchez 5378 02E2 6740 3038 et remplacez 53 par 4A. Pas de calcul du checksum.

MYSTICAL

Castorax, un jour, a eu des sous. Il s'est acheté un Amiga, pour voir et pour jouer. Ensuite, il est tombé sur Smartdisk, il a bricolé des trucs avec. Il appris à programmer, et aujourd'hui, grâce à cela, il trouve l'énergie infinie. Y avait-il seulement pensé le jour où il a eu de l'argent? C'est formidable. J'ai du mal à penser que ça se fait tout seul. Et vous, qu'en pensez-vous? Remplacez 5B79 0002 4E48 par

4E71 4E71 4E71, 9579 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71, 9379 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71, 0479 0019 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71 4E71, 0479 000F 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71 4E71 (celui-ci est à faire deux fois), et enfin 5379 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71 (celui-ci, c'est trois fois qu'il faut le faire). Ne recalculez pas le checksum, c'est suffisamment épuisant comme ça.

SPEEDBALL II

Castorax a trouvé les crédits infinies: remplacez 9778 01E2 par 6002 4E71, et 9178 01E2 par 6002 4E71. Ne recalculez pas le Checksum.

DRAGON BREED

C'est reparti pour des vies infinies, avec Castorax, et toujours sous Smartdisk, ma foi. Cherchez 536E 00FC 6B00 0066 et remplacez 536E par 6006. Et puis, pour la route, voici les crédits infinies. Cherchez 536E 00B6 4A40 6600 et remplacez 536E par 6002. Ne recalculez pas le Checksum. Castorax m'envoie une Special Dedicace, ainsi qu'à mes descendants, ma famille, mes proches, tout ça. Merci, Castorax, merci.

MIGHTY BOMBJACK

Castorax a craqué sur les vies infinies. Cherchez 0C2A 6606 042E 0001 et remplacez ce petit 01 qui fait désordre par un 00 qui fait ordre. Le Bidouilleur Malade envoie une Special Dedicace à Panzerboy, qui prétend lire tout Génération 4 du début à la fin. On va voir ça. Ne recalculez pas le checksum.

ATATRUCS

SPINDIZZY WORLDS

C'est Toubab qui s'exprime. Sur le disque, cherchez la séquence 61 00 00 6C. Normalement, après, vous devez avoir un 4E F9 00 01 00 14. Sinon, c'est que vous n'avez pas la version originale, vous êtes démasqué, inutile de refermer Gen4, vous avez déjà été localisé. Après le 61 00 00 6C, écrivez 33 FC 60 02 00 01 29 84 33 FC 60 02 00 01 89 24. Mais c'est un programme?! Oui. Après cette longue séquence, écrivez la fameuse séquence 4E F9 00 01 00 14, celle-là même qui va vous faire plonger pour 10 ans. Attention, si vous n'avez pas cette séquence-là, n'écrivez rien du tout, ne perdez pas de temps (qu'il faut lui laisser), appelez plutôt votre avocat.

MIGHTY BOMBJACK

Sur le tableau des scores, choisissez

le nom "RABBIT ST", et remerciez Toubab. Les touches F4 et F5 servent au choix du tableau. Si votre ST ne comporte pas de touches "R", "A", "B", "I", "T", "S", vous pourrez quand même avoir les vies infinies. Cherchez 04 2E 00 01 00 45 et remplacez 01 par 00.

NARC

Encore un cheat-mode trouvé par Ze Toubab Himself. Sur l'écran "Press Start To Play", appuyez sur la touche F1, puis 7 fois sur HELP, puis sur F1. Pour les vies infinies, remplacez 53 68 00 A2 par 4E 71 4E 71. Cherchez 81 09 et remplacez par 4E 71, vous obtenez les munitions infinies.

NINJA TURTLES

Toubab vous offre le choix du niveau pour ce suuuuuuper jeu (je plaisante, arrêtez de déchirer cette page!). Il faut modifier une partie de sauvegarde. Sur le disque, secteur 790 (piste 79, secteur 1), offset 0D, écrivez 0X 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F, X représente le niveau choisi, mes gaillards. Toubab envoie une Special Dedicace à Bighost (l'homme à la rétine décollée par le scroll du jeu, dit-il) et à la nana qui remettait les 4 d'Or. Sacré Toubab, va!

RICK DANGEROUS 2

Soyez totalement imperméable aux coups, rien ne vous résistera, grâce au savoir-faire de Toubab. Interrompez le jeu, comme d'habitude, et, en mémoire, en \$130F6, remplacez 66 00 09 6A par 4E 71 4E 71. Vous ne pouvez utiliser cet Atatruc qu'avec la cartouche Ultimate Ripper. Pour savoir où vous la procurer, consultez les publicités.

PRINCE OF PERSIA

Toubab vous file plein de trucs. Modifiez la partie que vous aurez sauvegardée préalablement. Le fichier à modifier est sur le disque 2, et s'appelle "PRINCE.SAV". Editez-le, sans pitié. En offset 1, écrivez 00. En offset 2, écrivez une valeur comprise entre 02 et 0E (pour les novices qui ne connaîtraient pas l'hexadécimal, cela veut dire qu'ils peuvent donner une valeur de 02 à 09 et de 0A à 0E. C'était le niveau. En offset 3, écrivez 08, vous voilà avec 60mn et de l'énergie supplémentaire.

ALPHA WAVES

Il faut laisser le temps au temps, disions-nous, et donc, voici le temps infini. Editez le fichier "CUBE.PRG", et remplacez la séquence 9C B9 00 00 par celle qui va s'afficher à présent sur votre papier: 60 18 4E 71. Merci Arioch.

REVELATION

Voici les 3 premiers codes pour ce jeu: Sirens, Loader et Player. C'est Arioeh, merci Arioeh.

INTERPHASE

Bigghost est de retour. Prenez le disque de sauvegarde, allez en piste 79, secteur 1. Ou bien cherchez "Cook" en Ascii. Tout ça avec Discpac, logiciel que vous pouvez commander pour 20 francs port compris à la Boutique de Pressimage, inégalé jusqu'à aujourd'hui. Vous allez trouver la chaîne 43 6F 6F 6B 00. Après ça, il y a 3 octets qui ne nous intéressent pas. Appelons les "RC", "RC" comme Rien à Cirer. Nous avons donc la séquence 43 6F 6F 6B 00 RC RC RC. Derrière cette séquence, il y a quatre octets qui nous intéressent. Les deux premiers vous renforcent, le troisième est un zéro que nous ne touchons pas car c'est un zéro, et le dernier est le numéro du niveau. Récapitulons: nous avons la séquence 43 6F 6F 6B 00 RC RC RC XX XX 00 ZZ. XX représente la force, vous pouvez y mettre "FF FF", et ZZ est le niveau. 00, c'est 00.

COMPATRUCS**WINDWALKER**

Editez le fichier SAVEGAM.DAT (à vue de nez, c'est une sauvegarde de partie: sauvegardez une partie avec PC TOOLS, et rendez-vous au secteur 0. Bien, voici une série de déplacements (en hexadécimal) intéressants, où vous écrirez la valeur que Wolf vous donne, c'est ce que je vous donne entre parenthèses. C'est parti: 41 (0C, santé), 44 (0C, karma), 51 (63, nourriture), 52 (63, argent), 54 (63, common incense), 55 (63, blessed incense), 60 (63, élixir santé), 61 (63, élixir esprit), 62 (63, xal xe paste), 63 (63, obecalp fo yu), 64 (63, rat bladders), 65 (63, stonehead syrup), 66 (63, eyes of fire), 88 (63, parchemins), 89 (63, quill pen), 90 (63, ink horn), 57 (01, carte), 58 (01, sextant), 59 (01, robe & staff). Pour utiliser le "Blessed Incense", la prière à réciter est: Heal my body, restore my honor, empower my spirit, exorcise. Après quoi on a rudement envie de dire "et ta soeur?", pas vous? Devant les statues de pierre, exécutez la trantic danse: Bow, raise right arm, lower right arm, raise left arm, step backward, turn left, lower left arm, raise left leg, raise right arm, turn right, lower left leg, lower right arm, step forward, bow. Pas de doute, il s'agit bien d'une Trantic danse.

Merci Wolf.

TORTUES NINJA

C'est encore un Comptruc de Wolf. Sauvegardez une partie et éditez le fichier SAVEGAME avec PCTOOLS. Secteur 0, aux offsets 12-13, 58-59, 104-105 et 150-151, entrez des valeurs comme 77 01, par exemple. Mais c'est juste un exemple. Gaffe tout de même à ne pas abuser, des valeurs trop importantes feraient déborder la ligne de vie.

CHEAT-MODES**GHOSTBUSTERS 2**

Et voici une astuce envoyée par Danny B. (oh! my Gods) Quand le logo Activision apparaît, sur Amiga ou ST, pressez Alternate, Control, S puis U et pressez le bouton de tir. Vous aurez ainsi des vies infinies.

TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE

Pour se qualifier à tous les coups, sur Amiga entrez FIELDS OF FIRE comme nom pour le premier joueur, et IN A BIG COUNTRY pour le second joueur. Sur ST, le premier joueur doit d'appeler ANGLE DARK et le second HARVEST HOME. Merci à Alain-Huygues L.

GREMLINS 2

C'est le petit Marc A. qui nous envoie ce truc très simple. Dans le tableau des meilleurs scores, entrez SINATRA comme nom et vous aurez des vies infinies.

TORVAK THE WARRIOR

Sur Amiga ou ST, il faut donner CHEAT comme nom dans le tableau des high-score. Ensuite, pendant le jeu, il faut presser le bouton feu et appuyez sur les touches 1 à 5 pour arriver à l'un de ses niveaux. Ni à Michel D.

ROBOCOP 2

George B. aime beaucoup ce jeu, et a même trouvé qu'en tapant SERIAL INTERFACE pendant l'écran de chargement, il suffisait pendant le jeu de presser F9 pour refaire le plein d'énergie et F10 pour passer au niveau suivant.

L'ESPION QUI M'AIMAIT

Toujours sur Amiga et ST, tapez MISSMONEYPENNY durant le premier écran de titre pour obtenir des vies infinies. Un grand bravo à Jean-Michel B. pour cette astuce. Il gagne un abonnement à Gen4!

LORICIEL ET GENERATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS SUR LE JEU

**GAGNEZ UNE SUPER PLATINE LASER!**

L O T S

1er prix : une platine laser Sony avec télécommande (volume réglage par télécommande)

2ème prix : un walkman cassette stéréo radio + 3 logiciels* de la gamme Loricel, Futura ou Denver

3ème au 5ème prix : 3 logiciels* de la gamme Loricel, Futura ou Denver

6ème au 10ème prix : 1 logiciel* Loricel, Futura ou Denver

* à choisir dans le catalogue Loricel

Question 1 :

Quel est le nom de l'ami de Skweek dans "Superskweek" ?

Question 2 :

Vous pouvez acheter des objets dans la boutique, à quoi peut vous servir la chaussure ?

Question 3 :

A quel moment apparaît cette image dans le jeu ?

Question 4 :

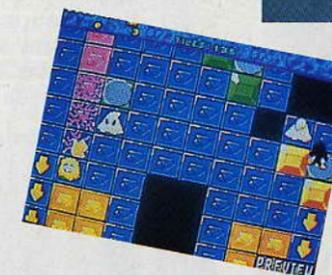
A quoi servent les dalles de couleur doré ?

Question 5 :

Quelles sont les îles où l'on peut atterrir uniquement après avoir réussi les autres ?

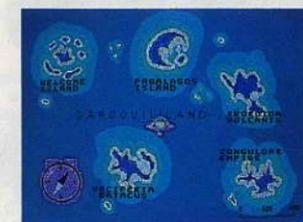


Question 1



Question 3

Question 4

**Comment jouer ?**

C'est facile si vous connaissez bien Superskweek! Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à **Génération 4** concours superskweek 19 rue hégésippe moreau 75018 paris avant le 20 avril 1991. N'oubliez d'indiquer clairement vos coordonnées et la machine possédée!

PREVIEWS

SHADOW DANCERS

Si vous pensiez que ce jeu n'était autre que l'adaptation officielle du film **Danse avec les loups**, j'ai une triste nouvelle pour vous. En fait, c'est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, signé Sega, et qui n'est autre que le troisième volet des aventures de Shinobi. Comme



La phase de bonus



Le loup s'est fait touché!



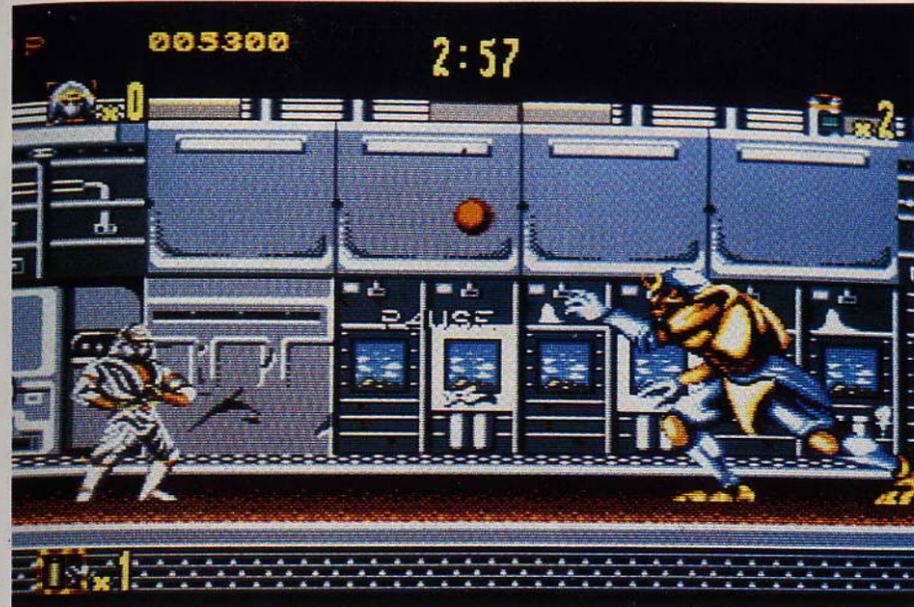
Des décors variés!

le monde est petit!

Vous revoilà donc déguisé en guerrier ninja, mais rassurez-vous, vous n'avez pas une **gueule de tortue** et ne dévorez pas des pizzas à longueur de journée. Non, vous êtes Shinobi, le plus valeureux des guerriers ninja; la preuve, vous



Combat derrière les grillages du niveau 2



Le monstre à affronter à la fin du premier niveau

avez déjà survécu à **Shinobi** et **Revenge Of Shinobi**, vous n'avez donc rien à craindre. Quoique, par sécurité, vous êtes cette fois-ci parti avec **votre loup**, en vous disant qu'il pourrait toujours vous aider en cas de problème.

Le principe du jeu reste le même que dans les précédents. Vous avancez à l'écran et devez éliminer les nombreux ennemis qui se dressent sur votre chemin. Vous disposez de vos lames pour éliminer les plus proches, mais il vous faudra **lancer des shurikens** pour détruire ceux qui sont éloignés. Bien sûr, les ennemis répliquent avec des couteaux, pistolets, et autres armes plus délirantes. Vous êtes également capable d'effectuer des sauts impressionnants, ce qui est utile pour gagner les zones élevées des niveaux. Par moments, le combat se situera au second plan, derrière des grillages par exemple, ce qui est un effet assez sympa.

Bon, et le loup dans tout cela, me direz-vous? C'est en fait assez simple. De temps en temps, un ennemi intelligent s'est placé à l'écran de manière à vous avoir dès

que vous surgissez, et l'attaquer devient impossible. Il est alors possible d'**envoyer votre loup l'attaquer**, ce qui l'occupe quelques secondes. Il vous faut alors rapide-



Utilisez la magie contre la machine infernale du niveau 2

ment tuer votre adversaire, avant qu'il ne blesse votre familier. En effet, **comme tous les loups japonais**, le vôtre, une fois blessé, se transforme en un minuscule chien inoffensif que vous n'aurez plus qu'à emmener à la SPA une fois votre mission terminée, tant il vous sera inutile. Voilà, c'est le plus de Shadow Dancers, et il faut avouer que cela change un peu la jouabilité par rapport aux épisodes précédents.

Avec une réalisation **assez bonne**, en tout cas largement supérieure à l'infâme E-Swat, Shadow Dancers semble être une **adaptation du jeu d'arcade réussie**, et comporte tous les graphismes et niveaux de l'original, même s'il manque **Kevin Costner** et les Indiens.

Jeu d'arcade
Édité par US GOLD
Amiga / ST (mai)

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
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél. 42 56 04 13

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

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88

NOUVEAU

NOUVEAU



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

NEBULUS 2



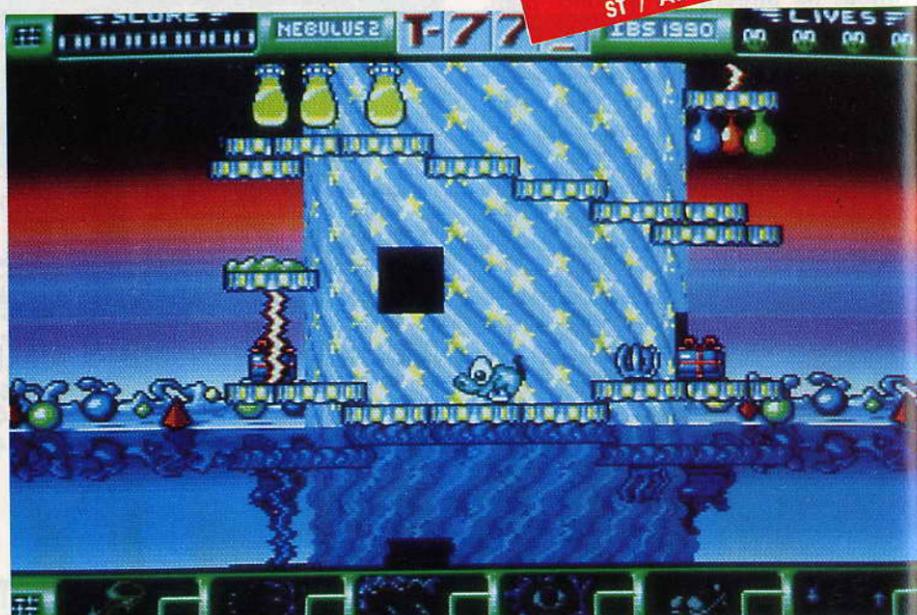
Nebulus II, Pogo-à-gogo, ou le retour du dément, génial **Nebulus**. La petite créature du nom de **Pogo** a toujours le même look dévasteur et craquant; ses nouvelles aventures dans le pays de Nor fait de mer et de tours ne doivent pas être sans vous rappeler sa première apparition et les inénarrables **nuits blanches** que celle-ci a du provoquer.

Le principe du jeu n'a pas changé, vous êtes téléporté en bas de la première tour et il suffit alors d'arriver à son sommet pour passer à la phase d'arcade suivante. Facile à dire, dément à faire! Pas moins de **seize tours** à explorer, toutes

ont des portes multi-directionnelles, des cases de téléportation, des plate-formes mouvantes, des trappes, des ascenseurs automatiques horizontaux et verticaux... de quoi vous donner la **nausée** et d'affreuses **migraines**, et je passe sous silence les autres réjouissances parfois positives, le plus souvent désastreuses, qui font tout le charme et l'intérêt de ce jeu devenu très esthétique. Fort heureusement, pour faire face à tout ces dangers, Pogo peut désormais s'équiper de matériel à chaque fois qu'il ramasse un cadeau. A lui de choisir ce qu'il veut, parmi les **6 outils différents**, qui sont parfois indispensables pour continuer le jeu. Du coup, Nebulus 2 demande un peu plus de réflexion que son prédécesseur. Trois phases de bonus, avec sept plans de scrolling parallax qui vous permettront de soigner vos maux d'estomac dûs au **génialissime scroll rotatif** des tours, se déroulent dans le désordre sur terre, mer et ciel. Le scroll rotatif des tours évolue à **cinquante images par seconde** en 52 couleurs, vous avez le droit de saliver! Enfin, une option prévoit jusqu'à quatre joueurs, histoire de vous refaire une santé entre chaque échec et de voir vos petit camarades **transpirer**.

Nebulus II, c'est beau, très beau, et une fois commencé il est dur de s'arrêter. C'est un jeu d'arcade où la réflexion n'est pas totalement absente, le tout coexiste en parfaite symbiose et équilibre; un **excellent jeu** au vu des premiers tableaux.

Jeu d'action
Édité par **HEWSON**
ST / Amiga (avril)



Entre les dégradés et les reflets, Nebulus 2 vous en met plein la vue!

ALCATRAZ

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



L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



Fist et Birdy, prêts pour la mission!



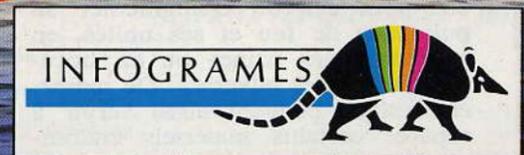
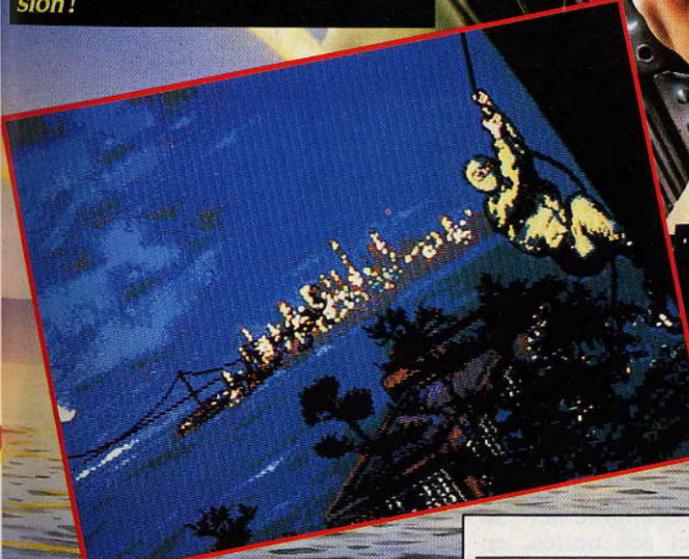
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



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



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!



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

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

BATTLE ISLE



Déjà présenté deux fois en preview dans Génération 4, ce wargame très arcaïque est entré maintenant dans sa phase terminale. Seule la stratégie de l'ordinateur reste à implémenter, mais le jeu à deux joueurs est d'ores et déjà possible. Après une partie, une constatation s'impose: le logiciel est encore plus facile pour la prise en main que prévu, aspect très important pour ce type de logiciel. Dans le mode deux joueurs, chacun dispose d'une série d'unités (blindés, avions, bateaux...) et l'objectif est dans un premier temps, de conquérir un maximum de terrain pour ensuite anéantir l'ennemi.



Description d'un blindé

Au début de la partie, chaque camp possède des forces à peu près équivalentes, mais il est possible pour chacun d'augmenter sa puissance de feu et ses unités, en exploitant ses usines ou en occupant les usines adverses. De même, ces usines peuvent aussi servir à réparer certains matériels endommagés, mais il faut gérer l'approvisionnement en énergie.



Véhicule d'attaque rapide

Sur le plan technique, sachez que les graphismes sont très satisfaisants (parmi les meilleurs jusqu'alors pour ce type de jeu) et qu'une excellente ambiance sonore accompagne le jeu. En bref, un logiciel qui tient toutes ses promesses. Attendons la version définitive et le mode un joueur pour le tester, afin de se faire une idée encore plus précise du soft.

UBI SOFT
Amiga / PC / ST
Fin avril



Une usine d'armement

Les données géographiques jouent également un rôle dans le jeu et sur les actions entreprises par les deux camps. Par exemple, les montagnes ou rivières réduisent la mobilité de certaines unités, et les forêts constituent un abri naturel pour les fantassins. Au final, le jeu comportera plus de cinquante scénarios, en fait cinquante cartes, et il sera possible de jouer avec deux palettes de couleurs différentes (bleu et verte ou rouge et jaune).

Remarque très importante, chacun des joueurs occupant une moitié de l'écran, peut agir indifféremment sur ses troupes, et le tout de manière simultanée. Ainsi, lorsque le tour de jeu se termine, toutes les actions auront été définies. Pour les combats, le principe est inchangé, l'action apparaissant dans le camp des attaqués et mettant aux prises les troupes sélectionnées. A noter, que chacune des actions est matérialisée par une icône permettant au joueur de tout gérer via le joystick.

-30% **-40%** **-50%** **Des promotions d'enfer dans les magasins MICROMANIA!!**

3615 MICROMANIA
Une **GAME BOY** à gagner chaque semaine



DES PRIX DEMENTS...	DES PRIX DEMENTS...		
E-SWAT	ST et AMIGA	249F	125F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	249F	179F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	249F	179F
LINE OF FIRE	ST et AMIGA	249F	125F
STRIDER II	ST et AMIGA	249F	125F
LEMMINGS	ST et AMIGA	249F	179F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 **Rayon Game Boy en libre service**

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23 **Rayon Game Boy en libre service**

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées **Ouvert 7 jours/7**
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

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

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA



990 F

AUTRES TITRES A VENIR

Woody Pop	395F
Devilish	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Chase HQ (Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Psycho World	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns (Réflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F
Shanghai 2 (Arcade)	395F
Popo Breaker	295F
Pro Baseball (Simulation)	295F

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

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

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

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

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

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



La GAME BOY
une qualité de jeu
incomparable !

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

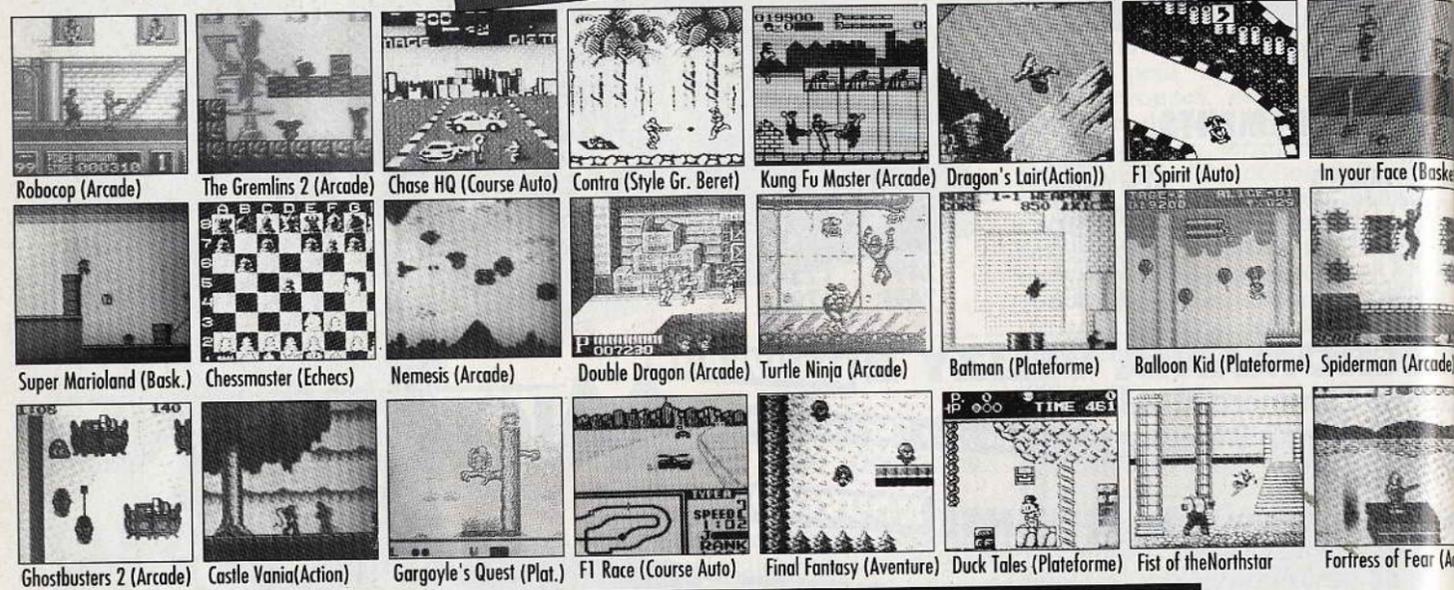
SPECIAL MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES
LES CARTOUCHES



**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA**
La sacoche MICROMANIA 199
ou GRATUITE pour 400F d'achat
de cartouches Gameboy

Le 2ème catalogue MICROMANIA des
jeux Gameboy est sorti !!
Demandez le dans les magasins et en vente par
correspondance.

LES HITS SUR GAMEBOY



Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145F

TOP 20 GAMEBOY

Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Spartan X (Arcade)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
In Your Face (Basket)	245F
NBA All Star Challenge	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Hiryu No Ken (Arcade)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage M. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Castle Vania (Action)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	245F
Bubble Bobble (Plat.)	245F
Burger Time de Luxe	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F
Kung Fu Master	245F
Pacman (Arcade)	245F
Rolan's Curse (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	245F
Beach Volley (Sim. volley)	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F

**PROMOTIONS EXCLUSIVES
MICROMANIA 145 F**

After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Koradice (Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Réflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoids (Arcade)	145F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	245F
Dragon Tale (Réflexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	245F
F1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flipull (Ident. Plotting)	195F

Fortress of Fear (Action)	245F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	245F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plat.)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	245F
Lock'n Chase	195F
Lunar Lander (Arc. Espace)	245F
Master Karateka (Combat)	195F
Mercenary Force (Avent.)	245F
Mickey Mouse (Plat.)	195F
Mr Chin's Gt Paradise (A.)	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello (Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	245F
Popeye (Labyrinthe)	245F
Power Racer (Réflexion)	245F
Pri Pri (Arcade)	245F
Pro Wrestler (Catch)	245F
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	245F
Puzznik (Réflexion)	245F
Q Billion (Réflexion)	245F
Qix (Réflexion)	245F
Quarth (Arcade/Réflexion)	245F
Revenge of the Gator	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Side Pocket (Billiard)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Snoopy (Arcade)	245F
Soccerboy (Football)	245F
Sokoban/Boxle (Réflex.)	245F
Solar Striker	245F
Space Invaders	245F
Super Marioland (Plat.)	245F
Tasmania Story (Plat.)	245F
Tennis (Sim. tennis)	245F
Twin Bee (Arcade)	245F
World Bowling (Bowling)	245F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA
La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ..

BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

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

ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

SACOCHES DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!
Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !
Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE
+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

1790 F 1449 F

99 F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 cartouches Megadrive
ou d'une console Megadrive



TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ka Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgehog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F

TOP 20 MEGADRIVE

Shadow Dancer (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plat.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Strategie)	449F

NOUVEAU
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
CONTROL PAD MEGADRIVE 119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP. 120F
CONTROL PAD PRO I 250F
CONTROL PAD PRO II 125F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON
• Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises
• Notice en langue étrangère

Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
Elemental Master	449F
Fatman	449F
FZ Axis	449F
Gynoug	449F
Heavy Unit	449F
Knight Alesta	449F
Magical Boy	449F
Master of Weapon	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Monster World 2	449F
Rainbow Island	449F
Ring Side Angel	449F
Star Cruiser	449F
Super Air Wolf	449F
Tiger Heli	449F
Vapor Trail	449F
Varitex	449F

La première portable avec écran couleur !

La LYNX 990 F
+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHES LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare)	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Squash	240F
War Birds	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F

AUTRES TITRES A VENIR

Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Black Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightning (Arcade/Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade/Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

TOP 10 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

2450 F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	345F
Cadash	299F
Champion Wrestler	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Dead Man	345F
Eternal City	345F
Final Match Tennis	345F
Kickball	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Heroes	299F
March'n Maze	299F
Moto Racer 2	299F
Over Ride	299F
Parasol Star	345F
Toy Shop Boy	345F
Wondor Momo	299F

Batman	299F
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Run.	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	299F
Momo Show	299F
New Zeal. Story	299F
Ninja Spirit	299F
Operation Wolf	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	299F
Rastan Saga	299F
Shinobi	299F
Spatter House	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

SUPER SIM PACK
279/279F

NOUVEAU + ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX
249/249F

+ TURRICAN **NOUVEAU**
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

GENIAL
EDITION SPECIALE + **SIM CITY**
POPULOUS
299/299F

2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NOUVEAU **NRJ 2**
299/299F

+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFÉ
+ PINBALL MAGIC

LES GUERRIERS NINJA
275/275F

+ SHINOBI + DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES JUSTICIERS 249F/ND

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP + RAMBO 3

LES STARS DE HOLLYWOOD
249/249F

+ BATMAN + INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP + GHOSTBUSTERS 2

LES JUSTICIERS N° 2
249/249F

+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
+ OPERATION THUNDERBOLT

LES CHEVALIERS 249/249F

+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS
+ STRIDER + GHOULS 'N GHOSTS

SEGA ARCADE TURBO
199/199F

+ TURBO OUT RUN + CRACKDOWN
+ SUPERWONDERBOY
+ THUNDERBLADE

EDITION SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299/299F

Texte à l'écran et manuel en français

EPYX SPORTING GOLD
299/299F

21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx.
110 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LES AVENTURIERS
249/249F

+ INDIANA JONES ACTION + THE STRIDER
+ FORGOTTEN WORLDS + VIGILANTE

LE MONDE DES MERVEILLES
249/249F

+ NEW ZEALAND STORY + RAINBOW ISLAND
+ SUPERWONDERBOY + BUBBLE BOBBLE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga

BACK TO FUTURE 3 249/249F
BILLY THE KID 249/249F
EPIC 249/249F
GAUNTLET 3D 249/249F
GOODS 249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER 249/249F
MIDWINTER 2 299/299F
NAVY SEALS 249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR 299/299F
SUPER CARS 2 249/249F
SWITCHBLADE 2 249/249F
TOKI 249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

ST/Amiga

ARCHEM 299F/ND
ARMOUR GEDDON 249/249F
AWESOME 349F/ND
BARD'S TALE 3 ND/249F
BRAT 249/249F
CARTHAGE 249F/ND
CHAMPIONS OF KRYNN 299/299F
CHAMPION OF RAJ 249/249F
CYBERCON 3 249/249F
DRAGON STRIKE ND/299F
FLIGHT OF INTRUDER 299/299F
HALL OF MONTUZEMA ND/249F
HEROES QUEST 349/349F
IT CAME FROM THE DESERT 299/299F
JUDGE DREDD 199/199F
KILLING CLOUD 249/249F
LA BANDE A PICSOU 249/249F
LOGICAL 249/249F
MONKEY ISLANDS 179/179F
MUDS 249/249F
NAM 299/299F
NIGHTSHIFT 249/249F
OBITUS 349F/ND
PGA GOLF ND/249F
RAILROAD TYCOON 299/299F
SKI OR DIE ND/249F
SKULL AND CROSSBONES 249/249F
SWIV 249/249F
VIZ 199/199F
VROOM 249/249F
WAR JEEP 249/249F
WING COMMANDER 299/299F
WOLF PACK 299/299F
WONDERLAND 299/299F

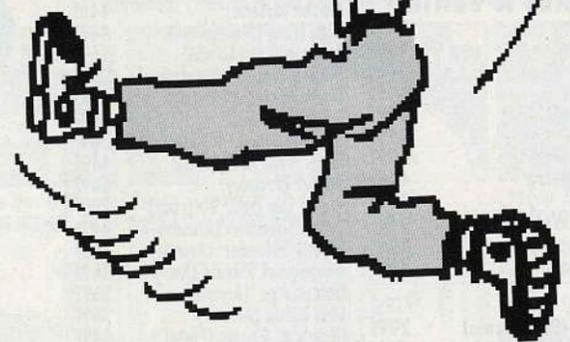
TOP 20 ATARI ST/AMIGA

ST/Amiga

SUPER MONACO GP 249/249F
UMS 2 299/299F
ULTIMA V ND/299F
LEMMINGS 179/179F
TURRICAN 2 249/249F
Z-OUT 249/249F
LOTUS TURBO ESPRIT 249/249F
TEAM SUZUKI 249/249F
CELICA GT4 RALLY 249/249F
GOLDEN AXE 249/249F
PLOTING 249/249F
NARC 249/249F
ROBOCOP 2 249/249F
SCI (CHASE HQ 2) 249/249F
F29 RETALIATOR 249/249F
F19 STEALTH FIGHTER 289/289F
M 1 TANK PLATOON 299/299F
BETRAYAL 299/299F
CHAOS STRIKES BACK 249/249F
SPEEBALL 2 249/249F

ADV DESTROYER SIM. 289/289F
ART DE LA GUERRE 299/299F
BATTLESTORM 269/269F
BATTLE OF BRITAIN ND/299F
BUDOKAN 249/249F
CADAVER 249/249F
CAPTIVE 249/249F
CHIP'S CHALLENGE 249/249F
CHUCK YEAGER 2.0 249/249F
CORPORATION MIS.DISK 149/149F
CRIME WAVE 249/249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS 599/749F
DUNGEON MASTER 249/249F
FIRE AND FORGET 2 269/269F
GAZZA 2 269/269F
GENGHIS KHAN 349/349F
GRAND PRIX 500CC 2 249/249F
GREAT COURTS 2 179/179F
HARD DRIVIN' 2 249/249F
HARPOON ND/299F
HORRO ZOMBIES 249/249F
IMPERIUM 249/249F
INDY 500 ND/249F

**DEMENT !!
UN NOUVEAU
MAGASIN
MICROMANIA
A VELIZY 2**



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

GREAT COURTS II	179/179F	NIGHT BREED ARCADE	99/99F
MONKEY ISLAND	179/179F	SECRET AGENT (Arcade)	ND/149F
LEMMINGS (Plat.)	179/179F	ANARCHY (Arcade)	ND/99F
AWESOME (Avent.)	179F/ND	BSS JANE SEYMOUR (Action)	ND/99F
BEAST 2 (Action)	ND/199F	SNOW STRIKE (Arcade)	99/99F
E SWAT (Arcade)	125/125F	SPELLBOUND (Arcade)	99F/ND
LINE OF FIRE (Arcade)	125/125F	KNIGHT OF CRYSTAL (Action)	ND/125F
MEAN STREETS (Arcade)	125/125F	INT. 3D TENNIS (Sim.)	99/99F
STRIDER 2 (Arcade)	125/125F	MASTER BLAZER (Arcade)	ND/99F
MURDER (Enquête Pol.)	149F/ND	MATRIX MARAUDERS (Arcade)	ND/99F
PUZZNIC (Réflexion)	149/149F	MONTHY PYTHON (Plateforme)	99/99F
UN SQUADRON (Arcade)	99/125F	OPERATION HARRIER (Sim. Vol)	99/99F
PANG (Arcade)	125/125F	VOODOO NIGHT MARE (Arcade)	99/99F
KILLING GAME SHOW (Plat.)	ND/125F	VAXINE (Réflexion)	99/99F
BEAST + INFESTATION	179F/ND	VENUS (Arcade)	ND/99F
BATTLE COMMAND (Arcade)	149/149F	CASTLE WARRIOR (Arcade)	99F/ND
MATRIX MARAUDERS (Arcade)	99/99F	NEVERMIND (Arcade)	99F/ND
MIDNIGHT RESISTANCE (Arcade)	99F/ND	LES GEN D'OR	99/99F

ADV DESTROYER SIM.	289/289F	KICK OFF 2	249/249F
ART DE LA GUERRE	299/299F	KILLING GAME SHOW	249/149F
BATTLESTORM	269/269F	KING QUEST 4	ND/349F
BATTLE OF BRITAIN	ND/299F	LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
BUDOKAN	249/249F	LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
CADAVER	249/249F	MASTER BLAZER	249/99F
CAPTIVE	249/249F	MAUPITI ISLAND	289/289F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F	METAL MASTERS	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F	MIG FULCRUM 29	349/349F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F	MURDER	249/149F
CRIME WAVE	249/249F	NINJA TURTLES	249/249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F	OPERATION STEALTH +Compact Disc	299/299F
DUNGEON MASTER	249/249F	PANZA KICK BOXING	289/289F
FIRE AND FORGET 2	269/269F	PIRATES	249F/ND
GAZZA 2	269/269F	POWERMONGER	299/299F
GENGHIS KHAN	349/349F	PRINCE OF PERSIA	249/249F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F	RICK DANGEROUS 2	249F/ND
GREAT COURTS 2	179/179F	SHADOW WARRIORS	199/249F
HARD DRIVIN' 2	249/249F	THE IMMORTAL	249/249F
HARPOON	ND/299F	TOTAL RECALL	249/249F
HORRO ZOMBIES	249/249F	WARLORD	ND/249F
IMPERIUM	249/249F	WINGS	ND/299F
INDY 500	ND/249F		



Après le décevant **S.T.U.N. Runner**, l'on attendait avec impatience les nouvelles adaptations de jeux Tengen faites par Domark. Profitant de son passage pour les 4 d'Or, Clare Edgeley est venue nous présenter **Hydra**, déjà bien avancé.

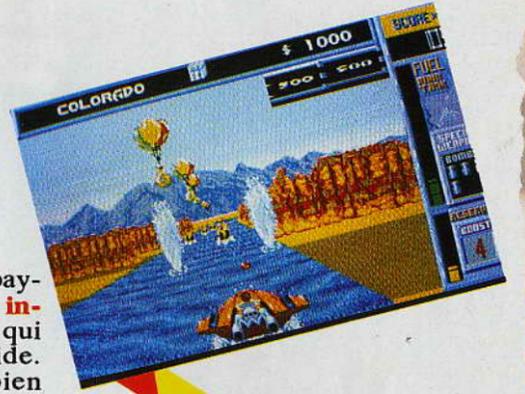
Dans ce jeu d'action, vous jouez le rôle d'**Hydra**, un agent secret spécialisé dans l'acheminement de marchandises importantes et ultrasecrètes. Les **organisations terroristes** surpuissantes essaient donc de vous intercepter, et utilisent pour cela une panoplie impressionnante d'armes et de véhicules: hors-bords, hélicoptères, ballons dirigeables, jetskis, avions, mines, missiles...

De votre côté, vous disposez d'un **superméga hors-bord**, que vous pouvez rééquiper dans des boutiques entre les niveaux: munitions pour votre mitrailleuse, lance-flammes, écrans protecteurs, fuel, et j'en oublie. L'action se déroule aussi bien en mer qu'en rivière, voire **dans les airs** puisqu'un turbo vous permet de décoller par moments, afin d'abattre les ennemis aériens. Quoi qu'il en soit, en plus de **détruire les nombreux ennemis**, il faut éviter divers obstacles, sans oublier de ramasser les bonus qui apparaissent. L'anima-

tion semble **ultrarapide**, et le paysage défile à une **vitesse assez incroyable**, grâce à un scrolling qui semble pour l'instant très fluide. Les neuf niveaux possèdent bien sûr des graphismes différents et variés, tout comme le sont les ennemis et les degrés de difficultés du jeu.

Hydra s'annonce comme une bonne adaptation de la version arcade qui reste cependant très classique.

HYDRA



Jeu d'action
Édité par DOMARK
ST / PC / Amiga (avril)

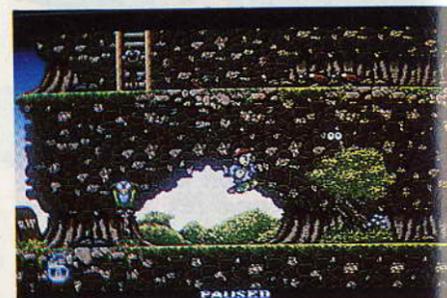


E L F



L'histoire de ce jeu est des plus étonnantes. Développé par des **indépendants**, il a été montré pour la première fois à **Ocean** il y a peu de temps, alors qu'il était quasiment fini. Il est rare qu'une compagnie accepte des projets de l'extérieur, encore plus pour une société comme Ocean, et c'est dire les qualités d'Elf pour que ceci soit arrivé! Et pourtant, cette équipe de développeurs qui se fait appeler **Nirvana Systems** n'en est qu'à son **premier jeu**.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un **petit elfe** (visiblement, les



Admirez la variété des décors!

auteurs confondent Elfes et Hobbits) qui doit aller retrouver sa **fiancée capturée** par un gang maléfique, ce qu'il ne pourra faire qu'en traversant les **six niveaux** du jeu, chacun comprenant souvent **plus de 100 écrans**.

Vous devez tout d'abord trouver le chemin à suivre, car passer



Dans les caves se terrent de méchants monstres!



Admirez les dégradés variés et superbes dans le ciel

d'un tableau à un autre est facile, mais atteindre quelques zones de l'écran demande une certaine **réflexion**. Bien sûr, il vous faudra éliminer les très, très nombreux ennemis qui grouillent de tous les côtés, et vous disposez pour cela d'une arme assez quelconque dans le genre d'un lance-pierres. Fort heureusement, vous trouverez des sorts qui vous permettront ultérieu-



rement d'avoir des armes plus puissantes, car magiques. Enfin, disons plutôt que vous allez devoir **faire vous-même vos sorts**. Un écran de préparation des sorts permet de sélectionner l'effet voulu, mais avant qu'il ne soit actif, il faut aller chercher différentes plantes et autres ingrédients dont la liste vous est donnée. C'est seulement lorsque vous aurez récupéré ces éléments qu'il vous sera possible d'utiliser votre sort.

Et puis **Elf** n'est pas qu'un jeu d'action et de tableaux. Il est possible de s'arrêter auprès de certains personnages pour **discuter** avec eux, ce qui permet d'obtenir des informations, mais aussi de faire du troc, des achats...

Techniquement, **Elf** est vraiment réussi. Il n'y a pas de scrolling horizontal, mais le passage

d'écran se fait par un scroll des plus réussis. En revanche, l'on a droit à un **très beau dégradé** dans le ciel, et à divers effets comme les **reflets dans l'eau** qui sont superbes. Quant aux graphismes, ils sont très soignés et rappellent quelque peu Verminator...

Au final, **Elf** s'annonce comme un **excellent jeu** mêlant action et réflexion. Les auteurs ont annoncé qu'ils travaillaient déjà sur le prochain, qui devrait également être édité chez Ocean, et qu'il s'agirait d'un jeu se déroulant dans l'espace! À suivre...

Jeu d'action
Édité par OCEAN
ST / Amiga (mai)

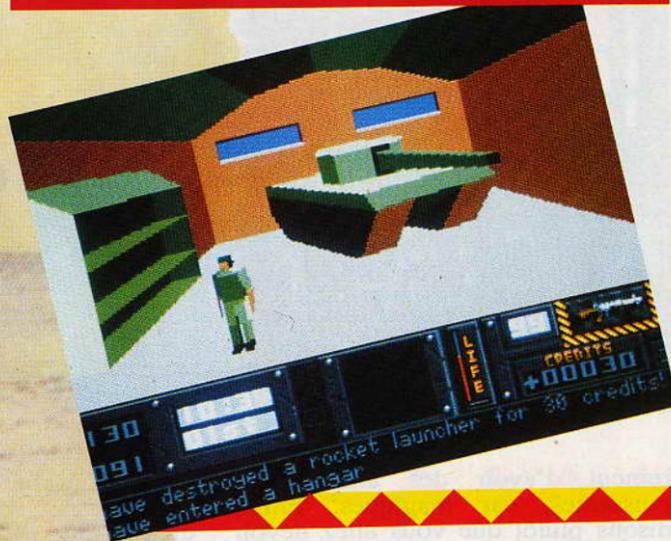
L'ENFER DE LA FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga

VROOOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

HUNTER



Si je vous dis qu'Hunter est un mélange de **Midwinter**, **Virus** et **Conqueror**, je suppose que vous aurez du mal à me croire. Ce n'est pourtant que l'exacte vérité, et encore, puisque Hunter est aussi **plus original** que ces trois jeux réunis!

Dans Hunter, vous jouez le rôle d'un agent-secret dont le but est de **pénétrer en territoire ennemi** afin d'y effectuer des missions variées (sabotage, assassinat...). Il peut se jouer de trois manières différentes. Le jeu de **stratégie** consiste en une série de missions uniques, de plus en plus complexes. Le jeu d'**action** n'est qu'une sorte de

shoot'em'up en 3D, où la réflexion n'a pas son mot à dire. Et puis il y a le jeu principal, dans lequel vous disposez de plusieurs vies pour accomplir des missions bien plus générales.

Tout commence par un coup d'oeil à votre carnet de route, sur lequel est affiché la carte des îles où vous vous trouvez. Plusieurs entrées différentes permettent de repérer les lieux principaux, et surtout les cibles ennemies. Une fois votre cible repérée, le jeu commence réellement!

Hunter propose une vision du jeu qui va enchâter les amateurs de 3D, puisque vous êtes constamment en **"vue extérieure"**, c'est-à-dire que vous voyez votre personnage et ce qui l'entoure. Comme il n'est pas possible de tourner autour du personnage, celui-ci est assez petit, au centre de l'écran, afin que le joueur puisse voir ce qui vient vers lui lorsqu'il avance vers l'écran! Cependant, un zoom permet de faire des gros plans n'importe quand dans le jeu.

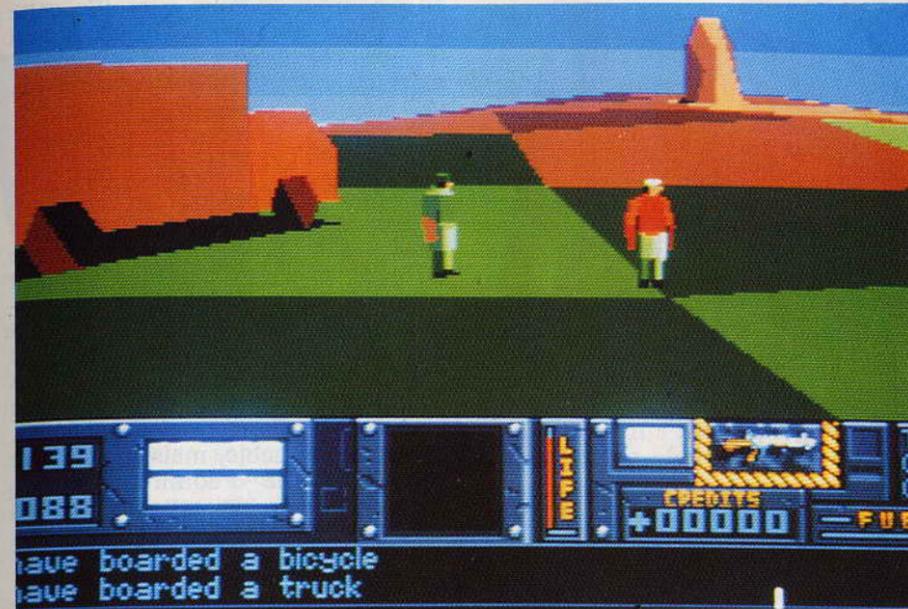


Vous nagez d'un bateau à l'autre

Pour aller d'un lieu à un autre, et c'est là le côté dément de Hunter, vous commencez le plus souvent à **pied**, mais vous avez à votre disposition un nombre élevé de moyens de transport. Tenez, voici



Combat d'hélicoptères dans le ciel d'Hunter!



Vous sortez de votre camion pour interroger un passant

les moyens de transport que j'ai utilisés lors de ma première mission. J'ai trouvé rapidement une **jeep**, puis je l'ai abandonnée pour un **vélo**, puis un **camion**, pour enfin arriver au bord de l'eau et prendre un **hors-bord**. Sur la mer, j'ai croisé un bateau ennemi et l'ai pris d'assaut... me voici maintenant avec un **yacht**. Quelques minutes plus tard, après avoir sauté sur une mine, j'ai regagné la **côté à la nage**, pour trouver une **planche à voile**. Avec cette dernière, j'ai rejoint une nouvelle île, où m'attendait un **hélicoptère**. Au-dessus de la cible, je me suis fait descendre par un hélicoptère ennemi, mais j'ai pu sauter en parachute et continuer ma mission en **tank**!



C'est incroyable! Chaque moyen de transport à son propre look, sa maniabilité et propose des bruitages variés. Ce qui est encore plus fou, c'est que le jeu ne s'arrête jamais pour charger des données, et que vous passez donc sans problème d'un camion à une planche à voile! Pire, vous avez la possibilité de **sauter d'un véhicule en marche**, ce qui permet parfois de détruire un bâtiment ou un ennemi. Car bien sûr, il y a de nombreux ennemis, à pied, en voiture, en tank, en bateau, en hélicoptère, sans compter les bases de missiles, les canons... Dès qu'il s'agit de

combattre, on a vraiment l'impression de jouer à Conqueror ou Virus, tant **la réalisation est parfaite** et le look du jeu semblable.

Mais croire que Hunter n'est qu'un jeu d'action serait une grave erreur. Si vous entrez dans les bâtiments alliés ou ennemis, vous y découvrirez du matériel que vous

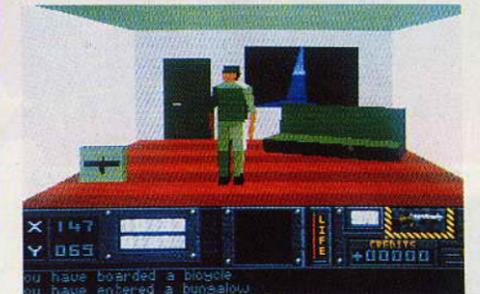


Méfions-nous du lapin!



Hunter permet même de s'entraîner à la planche à voile

pourrez utiliser (trousses de soin, leurres, parachutes, plans des îles, fuel...) A tout moment dans le jeu, vous pouvez, à l'aide de la souris, sélectionner un de vos objets pour en faire usage: lancer une minifusée de repérage permet d'obtenir un plan détaillé de la région où vous êtes. Ensuite, il est possible de **parler aux personnages** que vous rencontrez, afin d'obtenir des renseignements sur certains lieux, et il est même possible de faire du troc!



A l'intérieur d'une maison

Côté réalisation, **Hunter est hallucinant!** La 3D bouge très vite et de manière particulièrement fluide, mais surtout, les objets sont variés et détaillés, et les "mouvements de caméra" lors des changements de moyens de transport sont impressionnants. Hunter est plein de détails, et l'on trouve ainsi dans les paysages des arbres, des fleurs, mais aussi des vaches, des lapins, des **goélands**, des canards, et même des requins dans l'eau (qu'il vaut mieux d'ailleurs éviter). Bref, Hunter devrait être **LE logiciel** marquant de l'année en matière de **3D**.

Jeu d'action
Édité par **ACTIVISION**
ST / PC / Amiga (ÉTÉ)

SAPRISTI

Et voici les nouveautés du mois que vous pouvez télécharger sur notre serveur 3615 Gen4 à l'aide du logiciel Saprستي! disponible sur ST, et que vous pouvez obtenir en renvoyant le bon de commande en bas de page, accompagné de la faible somme d'argent que nous demandons en échange! Préparez-vous, le téléchargement arrive sur Amiga...

HUNTER

Cette démo jouable vous laisse trois minutes pour explorer les îles à pied, à la nage, en vélo, en voiture, en camion, en bateau, en planche à voile ou en hélicoptère! Les déplacements s'effectuent au joystick. À pied, vous vous déplacez dans la direction de ce dernier, mais lorsque vous utilisez un véhicule, gauche et droite permettent de tourner, alors que le joystick vers l'avant accélère et vers l'arrière ralenti. En hélicoptère, il faut presser le bouton et mettre le joystick vers l'avant pour prendre de l'altitude, et vers l'arrière avec le bouton pressé pour en perdre! La souris sert à utiliser les objets ramassés. Les touches de curseur haut et bas permettent de varier la vue!

STORMBALL

Ce nouveau jeu d'Astral Software, les auteurs d'Archipelagos et de Resolution 101, est un football futuriste que nous vous présentons en preview dans ce numéro. Mais pour mieux comprendre de quoi il

en retour, je vous conseille cette démo qui ne propose qu'un seul terrain et qu'un seul adversaire, mais qui est jouable et vous plaira tout plein beaucoup...

TEAM SUZUKI

Si vous avez aimé Turbo Lotus Esprit Challenge, et que vous aimez la mob, que vous buvez de la bière, avec les cheveux longs et adorez les jeux dont le nom commence par un T, Team Suzuki devrait vous enchanter. Si vous n'avez pas été convaincu par notre test et ces quelques phrases, vous pourrez profiter de cette démo, certes non jouable, mais qui permet tout de même d'admirer l'animation excellente de cette simulation de course de motos.

SAPRISTI PAS CHER...

Saprستي, le programme de téléchargement pour Atari ST. C'est pas cher, ça coûte que 15 francs, et c'est pour ST. Si vous voulez aussi le câble de liaison ST-Minitel, c'est un peu plus cher. C'est 95 francs, port compris, mais on vous file Saprستي, le programme, gratuitement. Vois-tu? Alors, au final, j'en prend combien?

NOM:
Prénom:
Adresse:

Code Postal Ville:

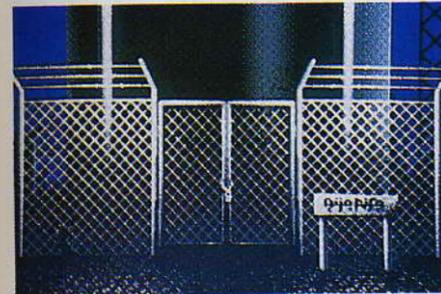
J'envoie mon chèque (à l'ordre de Pressimage) à:
LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.



Vous jouez les Striders?

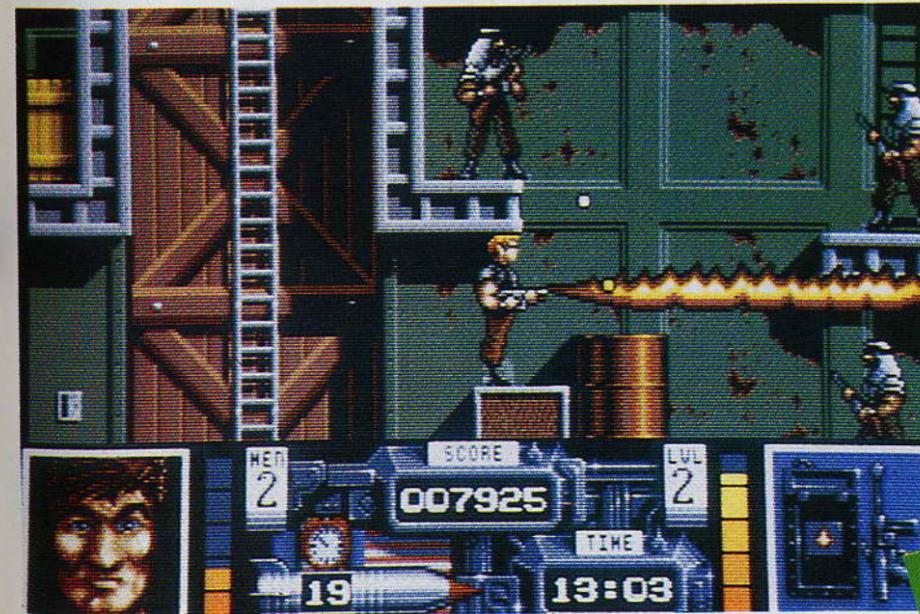
Basé sur le film du même nom, dont la sortie est constamment ajournée depuis septembre dernier pour cause de Guerre du Golfe, Navy Seals raconte l'histoire d'un groupe des forces spéciales américaines chargé des missions les plus dangereuses, les plus secrètes, les plus risquées.

Dans le jeu, vous voilà à la tête du groupe, et vous allez devoir accomplir une à une les missions que l'on vous propose. Des soldats américains ont été pris comme otages par une nation orientale quel-



Une page de présentation

conque, avec des stocks de munitions. Votre but est de faire sauter les otages, et de libérer les munitions. Enfin, c'est plutôt le contrai-



Le lance-flammes est une arme dévastatrice...

NAVY SEALS

re, pardon! Pour ceci, vous ne disposez au début de chaque niveau que d'un revolver et de votre couteau; mais comme vous êtes surentraîné, vous êtes capable d'effectuer quelques mouvements spectaculaires.

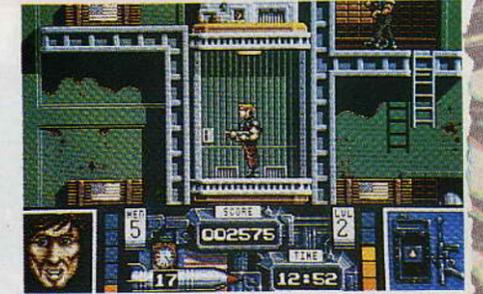
En dehors de tirer, votre personnage peut s'accroupir et avancer ainsi plus en sécurité. Il lui est éga-



Il me semble que vous êtes mort!

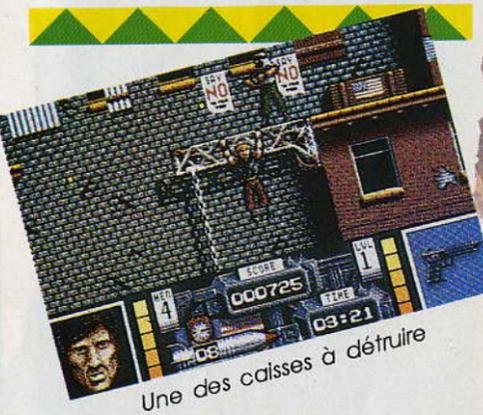
lement possible de grimper sur les obstacles assez petits, comme les caisses et autres poutres. Comme il est très fort, il peut sauter d'une poutre à une autre, même si elles sont assez éloignées... il réussira très certainement à se raccrocher au dernier moment pour regripper. Mais ce qui est très utile, c'est que votre personnage peut sauter aux plates-formes et s'accrocher dessous, afin de ne surgir qu'au moment où il est sous l'ennemi, ce qui tue net ce dernier!

Le principe du jeu est habituel aux conversions de films faites par



L'ascenseur est un lieu dangereux...

Ocean. Chaque niveau doit être bien connu du joueur s'il veut le réussir. Ainsi, si l'on perd ses six hommes en moins d'une minute lors de la première partie, l'on apprend vite les mouvements qui sauvent, et surtout le chemin idéal pour terminer un niveau. On trouve évidemment sur son chemin des armes plus puissantes, comme le fusil d'assaut ou le lance-flammes. Les niveaux sont de plus en plus grands, et comportent rapidement des ascenseurs et autres lieux dangereux...

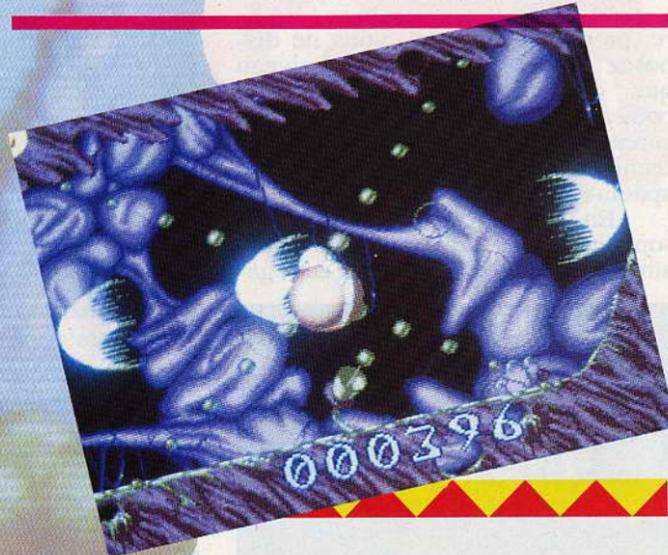


Une des caisses à détruire

Voici un jeu classique d'Ocean, mais Navy Seals possède un principe de déplacement du personnage original et une jouabilité bien réglée. Du coup, comme la réalisation est de qualité (les graphismes sont réussis, le scrolling sur ST un peu moins), on se laisse prendre par le jeu.

Jeu d'action
Édité par OCEAN
Amiga / ST (avril)

TENTACLE



Entamé avec **James Pond**, la nouvelle gamme de logiciels de chez Millennium, basée à la fois sur l'humour, la technique et la jouabilité, s'étoffe avec Tentacle, un **shoot'em up** très original.

Sur le plan du scénario, il faut avouer que les auteurs ont fait un effort, et l'histoire, sans être des plus passionnantes, ne se résume pas à repousser une horde d'envahisseurs de votre planète. En fait, il ne s'agit pas que de ça! Fermez les yeux et imaginez l'univers; puis une galaxie, puis un système, et enfin une planète. Non, il ne s'agit pas de la Terre, mais d'une planète



On dirait vraiment un jeu Psygnosis tant c'est beau!

renfermant néanmoins une forme de vie dite évoluée, c'est-à-dire habitée par des êtres doués d'intelligence. Non loin de là, une colonie de **droïdes**, provenant d'une civilisation très avancée et très puissamment armée, croise dans l'espace intersidéral infini depuis l'aube des temps... Apercevant cette planète sur leurs moniteurs de contrôle, ils décident d'interrompre leur programme de vol pour s'établir sur celle-ci. Leur **action inconsidérée** provoque de nombreux **troubles** au sein de la faune et de la flore, en modifiant notamment leur développement naturel. Au fil du temps (c'est-à-dire quelques heures) la liste de leurs méfaits s'allonge: guerres, famines, maladies... suscitant toutes sortes de **mutations**.

C'est ainsi que ces droïdes prirent le contrôle total de la planète et programmèrent sa destruction, non sans l'avoir surexploitée auparavant. Mais au moment même de l'invasion de la planète par les droïdes, une **intelligence secrète** mis sur pied un **plan** pour défaire



Une partie de la présentation du jeu

l'ennemi. Cette action repose essentiellement sur un **vaisseau**, nommé **Tentacle**, capable de remonter le temps et d'atteindre l'instant précis d'une agression par les droïdes.



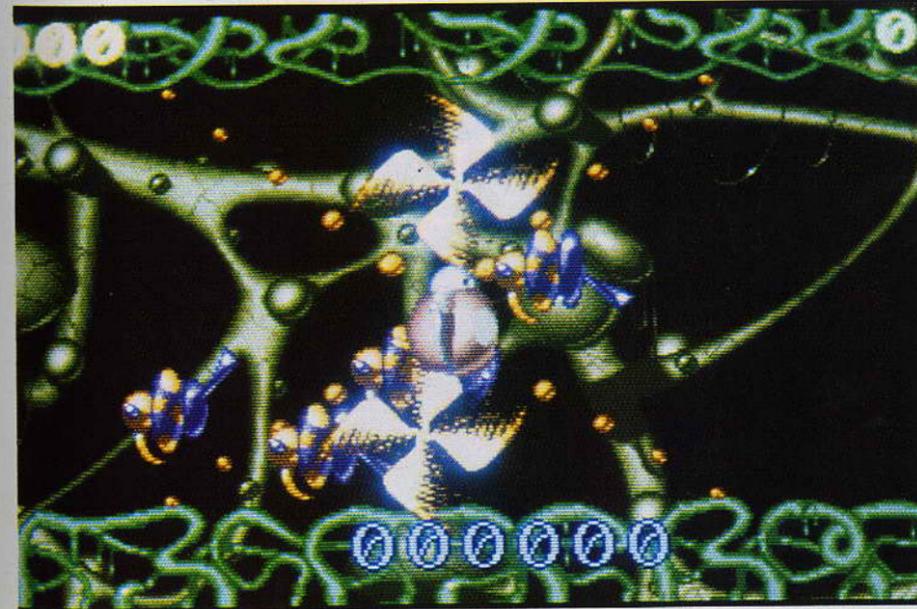
Le sprite le plus étrange de l'histoire du jeu vidéo

Le but est donc de **repartir** dans le **passé**, de détruire les habitants de l'époque affectés par les changements moléculaires, et de placer un module capable de redresser la course du temps. Du succès dans chacune des époques dépend l'évolution logique des races et du progrès naturel de la planète, rendant cette dernière plus forte dans le temps présent pour sa défense.

Voilà pour la trame de l'histoire! Au niveau de la **réalisation**, il faut bien avouer que le jeu est **excellent** avec de formidables graphismes, dont la qualité égale celle de certains logiciels Psygnosis, et plus particulièrement certaines parties de Shadow of the Beats II. De plus, le jeu comporte un scrolling différentiel de toute beauté et un

environnement sonore encore une fois très proche des productions Psygnosis. Si l'on ajoute à cela une **présentation de toute beauté**, une musique d'intro également somptueuse, on obtient l'un des **meilleurs softs** présentés en ce début d'année.

En ce qui concerne le manie- ment du vaisseau, c'est ce qui constitue la grande originalité du soft annoncé précédemment. En effet, comme l'indique le nom du jeu, le vaisseau est relié aux éléments du décor via des **tentacules**, et se déplace à la façon d'un reptile, c'est-à-dire en suivant le tracé d'une onde, les tentacules absorbant le relief du terrain. Au niveau des armes, c'est plus classique avec un tir laser de puissance variable, et même une arme en forme de



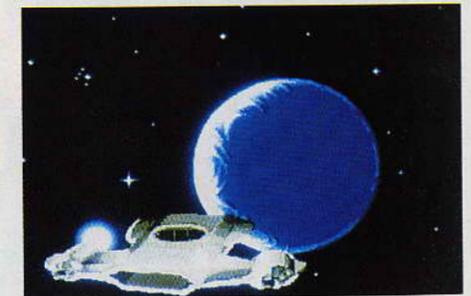
Vous disposez d'armes spéciales pour affronter les ennemis...

shuriken tournoyant autour du vaisseau et formant un véritable bouclier. Les **ennemis** sont **nombreux** et **variés**, à noter que l'explosion de ces derniers est encore une fois splendide.

Dans chacun des niveaux, l'**objectif** du joueur est donc de **placer ce module** qui permettra à l'époque concernée de réintégrer sa place dans l'espace-temps. Dès que celui-ci est placé, le **joueur** devra **veiller** à sa **sécurité** pendant tout le temps imparti par le programme. A chaque fois que le module est touché, des secondes supplémentaires s'ajoutent au "timer" de l'ordinateur, prolongeant en cela votre mission. Une fois que le module a accompli sa tâche, le joueur peut accéder au niveau suivant (sept au total).



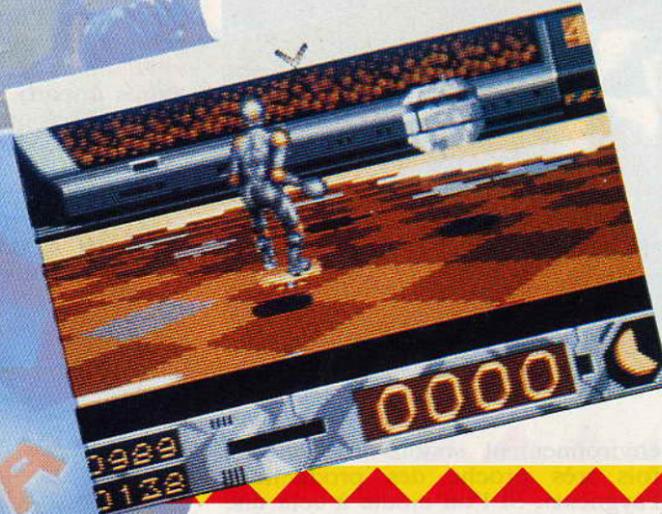
Un shoot'em'up vraiment original



Pour en savoir plus sur ce jeu, ne manquez pas le test dans un prochain numéro de Génération 4, le **jeu final** n'étant **pas prévu** avant le mois de **juin**.

Jeu d'action
Édité par MILLENNIUM
Amiga / ST (juin)

STORMBALL



Après Archipelagos et Resolution 101, voici le tout nouveau programme de cette équipe anglaise, Stormball, une sorte de football futuriste des plus étonnants.

Stormball est un jeu au principe assez simple, se jouant sur un terrain le plus souvent assez irrégulier, dont la seule particularité et d'être symétrique. Il n'y a qu'un seul joueur par équipe, et il peut se déplacer uniquement dans sa moitié de terrain. Le but est de lancer la balle de manière à ce qu'elle touche différentes cibles situées sur le terrain adverse, et éventuellement à ce qu'elle passe



On reconnaît le style d'Archipelagos et Resolution 101



par les buts afin de marquer un maximum de points. L'adversaire tentera d'en faire de même, votre objectif devenant alors d'intercepter la balle en question.

Si le principe est simple, le jeu l'est un peu moins, puisque vous avez droit à une vue en 3D du terrain, et qu'il est possible de voir ce dernier sous tous ses angles. Des angles, le terrain en comporte d'ailleurs beaucoup, et il faudra les utiliser au maximum pour tromper l'ennemi avec des rebonds pour marquer un maximum de points. Le jeu comporte 8 terrains différents, et près de 11 adversaires aux looks et tactiques variées. Cependant, il est possible de jouer à deux, deux écrans de jeu apparaissant alors. Il est même possible de jouer à deux chacun sur son écran, en linkant deux ordinateurs.

Stormball était loin d'être terminé lorsque nous l'avons découvert, mais il semble qu'avec ce jeu de sport aux graphismes soignés et à la réalisation de qualité, les programmeurs d'Archipelagos nous aient à nouveau concocté un hit.

Jeu d'action
Édité par MILLENNIUM
Amiga / ST (mai)

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS...



Actuellement en vente en video K7.



Disponible en location



BACK TO THE FUTURE III PART III



Une nouvelle forme de dialogue :
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...



Distribué par
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-s/Bois

ATARI ST - AMIGA - IBM PC - CPC disc et K7 - C64 disc et K7.

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

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1 ATARI 1040 STF 2500F	Offre n° 2 AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 7990F	Offre n° 3 ATARI 520 STE 512K Lect DF POWER PACK 3290F	Offre n° 4 ATARI 520 STE etendu à 1M Ram + POWER PACK 3490F	Offre n° 5 ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + ST BAG 3990F
Offre n° 6 520 STE + POWER PACK + M. Coul. + 1 Pack au choix 4990F	Offre n° 7 ATARI 1040 STE + M. Coul. + ST BAG + 1 Pack au choix 5990F	Offre n° 8 520 STE + POWER PACK 1 M. M Coul. + 1 Pack au choix 5290F	Offre n° 9 AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5390F	Offre n° 10 AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3290F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + 1 Jeu	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica 3,5 DF DD 200 Frs les 50 380 Frs les 100 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC200 2690F STAR LC 20 1990F	Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes 650F	Extension AMIGA 512K Horloge Interrupteur 490 F
---	--	--	--

Palement en 4 fois
sans frais,
Crédit CETELEM,
SOFINCO,
Carte Aurore, CB.

Konica
DFDD 3,5
5 boîtes/10
250F
10 boîtes:
450F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX Jeux, Pare Soleil 990 F	GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F	SEGA GEAR 1 Jeu au choix 1150 F	NEC GT PORTABLE NC
---	--	--	----------------------------------

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

**** LES CONSOLES ****

SEGA MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1290 F	NEC CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F	NEC SUPER GRAFX +1 jeu au choix 1990 F	SNK NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4490 F
--	---	--	--

NOUVEAUTES
ST/AMIGA, MEGADRIVE, NEC,
NEO GEO, LYNX, SEGAGEAR,
GAME BOY: (1) 42 27 16 00
ou 36 15 ELECTRON

PRIX D'ENFER
JEUX NEC & MEGADRIVE
à partir de 200F !!!

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

Nom :	Je vous passe la commande suivante		
Prénom:..... Age :	Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
Adresse :
CP :
Tél :
Ville :
Mode de règlement : Chèque Bancaire	Cadeau Pack N° et/ou N°	Total Port.....	
CB : N°	Signature	Total Commandé	
Date Validité: .../... Mandat Crédit	Port Matériel: 150F, Accessoires: 50 F		

CONSOLE



**EXCLUSIF!
LA PANTHER, MEILLEURE
QUE LA SUPER-FAMICOM?**

ALDYNES, UN NOUVEAU JEU SUPERGRAFX / GAGNEZ UN LECTEUR CD-ROM NEC
AVEC PARASOL STAR, BUBBLE BOBBLE 3 / DICK TRACY FLINGUE DUR SUR MEGADRIVE
TRUCS & ASTUCES SUR DE NOMBREUX JEUX / TOUTES LES PREVIEWS SUPER FAMICOM
TOUTES LES NEWS COREGRAFX, MEGADRIVE, GAME-BOY

LEGEND OF HERO TONMA



Le jeu d'Irem était passé bien inaperçu dans les salles d'arcade lors de sa sortie il y a environ un an, mais grâce à cette version Coregrafx, il va enfin connaître le succès qu'il mérite.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un petit personnage qui doit, un peu comme dans Super Mario, parcourir des lieux peuplés d'étranges et hostiles créatures. Quand je dis que cela ressemble à Mario, je n'ai pas vraiment tort, puisque pour vous défendre, vous



Le monstre de la fin du niveau 1... Bonne chance!

pouvez tirer sur les ennemis ou bien leur sauter sur la tête. Comme souvent, vous découvrirez des capsules lors de votre progression, qui vous permettent d'utiliser la magie pour combattre. Il y a plein de sorts différents et c'est à vous de choisir celui qui vous semble le plus approprié à la situation.



Un monstre répugnant du premier niveau

Les monstres que vous devrez affronter à la fin de chaque niveau ne sont pas trop difficiles à tuer, mais il faut quand même arriver jusqu'à eux. Je viens de jouer pratiquement deux heures d'affilée et, bien que les crédits soient illimités, je n'ai pas eu la chance de voir la fin du jeu, car il est très grand.



Que d'ennemis au niveau 2!



Des graphismes superbes...

Les ennemis sont très diversifiés et de difficulté croissante, et bien sûr vous affrontez un méchant gros monstre en fin de niveau. Ainsi, à la fin du premier niveau, vous devrez affronter un squelette armé d'une épée, au deuxième un arbre, ensuite un dragon, puis deux bons-hommes qui vous lancent de gros rocs et ensuite, je vous laisse découvrir le jeu. Je ne vais pas tout vous dévoiler quand même non!

Côté son, la musique est superbe mais les bruitages manquent un petit peu de réalisme. Quant aux graphismes, rien à redire, ils sont proches de l'arcade, sans être aussi précis tout de même. Ils ont même poussé le vice à mettre des ralentissements comme sur la machine d'arcade. Quel sens de la perfection, non?

Très bien fait, particulièrement prenant et original, Legend Of Hero Tonma est une réussite et à votre place, je courrais en acheter un tout de suite avant qu'il ne soit en rupture de stock, comme la plupart des très bons titres!

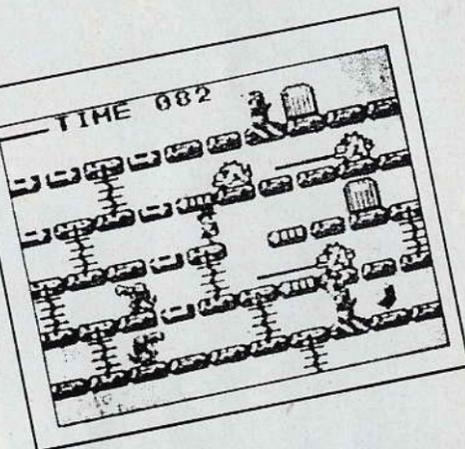
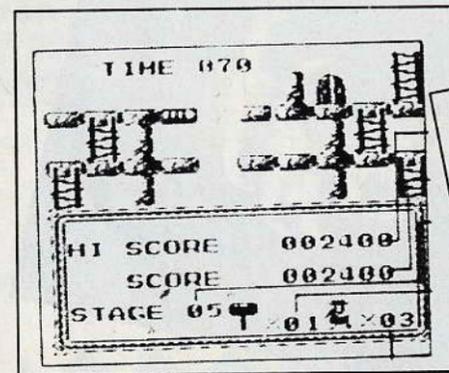
Philippe Querleux

COREGRAFX: 92%
Jeu d'arcade
Édité par IREM
Coregrafx (disponible)

PRI PRI

Encore un jeu de réflexion comme il en existe des tas sur Game-Boy, mais Primitive Princess est assez original pour avoir retenu notre attention.

des raisons trop personnelles pour être dévoilées ici, vous ne pouvez pas taper directement sur les ennemis, et il faut obligatoirement taper sur la dalle qui est au-dessus de lui et ainsi l'écraser. Mais ces dalles



Vous dirigez un petit personnage dont la mission est de délivrer une gentille princesse retenue en haut d'une tour qui fait plus de cinquante étages. A chacun de ceux-ci, vous vous retrouvez dans un tableau comprenant des plate-formes, des échelles, des monstres et un diamant. Vous allez me dire que je suis en train de parler de Lode Runner, mais non! Quoique ça y ressemble un peu... Enfin toujours est-il que vous devez arriver jusqu'au diamant, ce qui n'est pas facile, car en plus des monstres, le diamant est souvent mal placé. Entre les trappes qui vous font tomber à l'étage inférieur, les passages secrets et les cases que vous ne pouvez passer que dans un sens, cela n'aura rien de facile.

Quoiqu'il arrive, celui-ci, une fois en votre possession fait apparaître une échelle qui vous permet d'atteindre le tableau suivant. Pour vous défendre contre les monstres, vous possédez une arme redoutable: votre massue. Hélas! pour

une fois tombées laissent un vide que vous ne pouvez franchir car il vous est impossible de sauter. Heureusement, votre fidèle massue peut aussi fabriquer des dalles (NDLR: Ah! qu'elles sont pratiques les massues japonaises). Une fois le diamant en votre possession, il ne vous reste plus qu'à rejoindre l'échelle qui vient d'apparaître et le tour est joué.

Entre Lode Runner et Salomon's Key, Pri-Pri est une réussite et amusera bien des personnes, d'autant plus que vous n'êtes pas arrivé au bout des 50 niveaux.

Philippe Querleux

GAME-BOY: 68%
Jeu de tableaux
Édité par SUNSOFT
Game-Boy (disponible)

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
Rotonde des Miroirs, RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



MICROMANIA
LES NOUVEAUX JOUEURS

DEAD MOON



Et non! il ne s'agit pas de l'adaptation officielle de **Cosmos 1999**. Pas d'Eagle One en vue, mais bien des ennemis dans ce nouveau shoot'em'up pour Coregrafx qui, sans être un hit, s'avère bien amusant à jouer.

Serez-vous surpris si je vous dis que ce shoot'em'up possède un scrolling horizontal? Non! Mais si je vous apprends qu'il comporte **6 niveaux** aux graphismes et ennemis différents, cela vous en dira un peu plus.

Votre planète est sous l'attaque des habituels aliens, et vous êtes, comme d'habitude, le dernier défenseur à pouvoir sauver l'humanité. Pour cela, vous allez devoir contre-attaquer et atteindre la base ennemie, afin d'en faire exploser le coeur pour en finir une fois pour toute avec ses répugnants aliens **pleins de tentacules**.



Vous l'aurez compris (enfin je l'espère pour vous!), vous devez détruire tous les ennemis qui arrivent à l'écran, à l'aide de votre laser. Bien sûr, si celui-ci est de faible puissance au début, des capsules de couleur viendront sérieusement améliorer votre pouvoir de destruction (tir double, triples, satellites, missiles guidés...) Le jeu comporte environ près de 5 type d'armes supplémentaires, qui sont cumulables pour votre plus grand bien, les plus pratiques étant les satellites qui détruisent les ennemis au contact et qui tournent autour de vaisseaux, formant ainsi une sorte de bouclier. En cas de problème, vous disposez de **méga-bombes**, en nombre limité, mais il vaut mieux les économiser pour venir à bout des habituels monstres énormes de milieu et fin de niveau.

Le premier niveau se déroule au dessus de votre ville attaquée par les aliens, et se terminera en un combat titanesque contre deux robots. Le second niveau est un peu plus classique et se déroule dans l'espace, alors que vous survolez la surface de la lune au troisième niveau. Le quatrième est un peu plus complexe et se déroule dans des cavernes, dont la sortie est protégée par un monstre-autruche particulièrement agressif. L'avant-dernier niveau se situe au-dessus d'un lac, et enfin, le dernier niveau a pour décors le coeur du réacteur de la lune. La fin est proche...

On retrouve dans Dead Moon tous les **ingrédients** qui font les **bons jeux** du genre, mais rien de vraiment bien original. Les graphismes sont réussis, la musique de bonne facture et l'ensemble donne un jeu réussi.

Philippe Querleux

COREGRAFX: 68%

Shoot'em'up
Édité par TSS
Coregrafx (disponible)

SEGA MEGA DRIVE

Sega Mégadrive est une marque déposée de Sega

SEGA MÉGADRIVE avec PRO2 990F

SEGA MÉGADRIVE + 1 jeu 1090F

SEGA MÉGADRIVE + avec PRO1 1190F

ACCESSOIRES		JEUX PROMOS	
JOYPAD	100F	XDR	150F
PRO 2	125F	SHADOW DANCER	320F
GAME ADAPTIATOR	120F	WONDERBOY III	290F
PRO 1	250F	HEAVY UNIT	290F
CABLE PERITEL	150F	HARD DRIVIN	290F
TRANSFORMATEUR	150F	DJ BOY	250F
		E SWAT	290F
JEUX NOUVEAUTÉS		DANGEROUS SEED	290F
WRESTLE BALL	449F	GYNOUNG	390F
TIGER HELI	449F	HELL FIRE	290F
DICK TRACY	390F	CRACK DOWN	290F
SONIC hodge dog	NC	AXIS	290F
FANTASY SOLDIER III	449F	ARRON FLASH	200F
KAGEKI	449F	BURNING FORCE	200F
MASTER OF WEAPON	449F	DYNAMITE DUCK	250F
VERYTEX	449F	RING SIDE ANGEL	290F
ZERO WING	449F	FATMAN	250F
AEROBLASTER	449F	STRIDER	350F
VOLLEY	449F	MAGICAL HAT	350F
		MICKEY	350F

Rception régulière de cartouches.
Revue Mégadrive Fan (en japonais) à 80F
Moniteur stéréo dispo

XDR 150F
SHADOW DANCER 320F

ATARI

ÉLU 1er DISTRIBUTEUR MICRO LOISIRS PAR ATARI

520 STE + cadeaux 3290F

Une offre exceptionnelle, livrée avec l'écran stéréo Atari SC1435, 24 superbes jeux originaux: Afterburner, R-Type, Super Hang On, Double Dragon, Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starjumper, Starry, Super Huey, Xenon, joystick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (fr. de texte, dessin, utilitaires, jeux etc...), souris, péritel et le basic Omikron

1040 STE + cadeaux 3990F

Une offre exceptionnelle, livrée l'Atari Bag STE (d'une valeur de 1250F), Torque Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (fr. de texte), Dali Light (dessin), Clé de Sol (éducatif musical), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 2L, livre sur l'Omikron Basic. Et encore, joystick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (fr. de texte, dessin, utilitaires, jeux etc...), souris, péritel et le basic Omikron

520 STE + cadeaux 2990F

livré avec 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciel du domaine public (fr. de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic

1040 STE + cadeaux 3790F

livré avec 12 jeux, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciel du domaine public (fr. de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic

Vous cherchez un 520 ou 1040 STF à prix sympa? Appelez-nous!

SUPERFAMICOM en démonstration venez la découvrir

NEO GEO en promo

ATARI LYNX
LYNX + 1 cart. de 4 jeux 990F
LYNX + 1 cart. de 4 jeux + 1 cartouche au choix 1150F
Prise allume cigare NC
JEUX DISPOS. RYGAR, RAMMAGE, PAPERBOY, BLUE LIGHTNING, CHIP CHALLENGE, ROAD BLASTER, MISS PACMAN, XENOPHORE, ROBOSQUASH, SHANGHAI ELECTROBOOP, ZACOR, MERCENARY, GAUNTLET, SLIME WORLD, GATES OF ZENOCOON

ULTIMA Games

consoles micro.
ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Métro République
Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

consoles micro.
ULTIMA GAMES
21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

consoles micro.
ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille
Tél. 20 42 09 09
méto Gare

consoles micro.
ULTIMA TOULOUSE
Place du Capitole
35 rue du Taur 31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 37/38

TURBO GT DISPO NEC

Coregraphx + 1 jeu + PRO 1 1490F 1090F

Coregraphx + 1 jeu 990F

Supergraphx + 1 jeu + PRO1 2490F 2090F

Le choix de la manette est l'apanage du bon joueur, dans ce domaine la COREGRAPHX est de ceux qui répondent. Après une enquête auprès des utilisateurs Ultime à propos la PRO1, comme manette de l'année. Elle dispose de tout ce qui se fait de mieux (vitesse, auto etc...)

ACCESSOIRES		JEUX	
JOYPAD	140F	ALDYNSS	NC
ADAPTEUR 2 JOUEURS	190F	DEAD MOON	NC
QUINTUPLEUR DE JOYSTICK	290F	SUPER STAR SOLDIER	150F
ADAPTEUR 2 JOUEURS + JOYPAD	290F	FINAL MATCH TENNIS	390F
XEI PRO manette d'arcade	690F	O4 CHAMPION	390F
PRO 1 manette d'arcade	490F	LEGEND OF HERO-TONNA	390F
Revue Nec Fan (japonnais)	80F	ROAD SPIRIT CD	399F
CD ROM	NC	COLUMNS	390F
		PARANOIA	150F
		BLUE BLINK	190F
		WORLD BEACH VOLLEY	190F
		FINAL BLASTER	190F
		JACKY CHANG	390F
		CADASH	390F
		ETERNAL CITY	390F
		POPOULUS	NC
		DODGE BALL	250F

SEGA GAMEGEAR

CONSOLE GAMEGEAR	990F
MONACO GP	295F
G LOC	295F
WONDERBOY	295F
COLUMNS	295F
PACMAN	395F
DRAGON CRYSTAL	295F
PACMAN	395F
WAREHOUSE MAN	295F
JUNCTION	395F

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	590F
GAME LIGHT	140F
GAME LOUPE	120F
AMPLI	190F
LIGHT BOY	275F

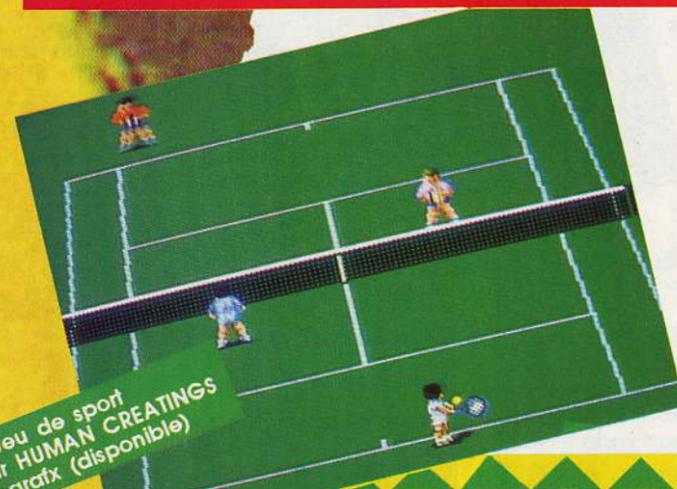
Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à
ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Sabine

Possibilité de crédit par correspondance.
Livraison en 48H Chrono
dès réception de votre
chèque.

Nom	Designation du produit	prix
Prénom		
Adresse		
CB n°		
date d'expiration		
Signature:	Frais de port logiciel 25F	
	Frais de port matériel 100F	
paiement par chèque ou CB	Prix révisables sans préavis en fonction des impératifs du marché.	
Offres valables jusqu'au 30.04.91		

Tous les noms cités sont des marques déposées par leur propriétaire respectif

WORLD COURT TENNIS

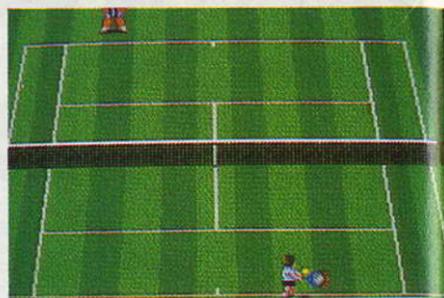
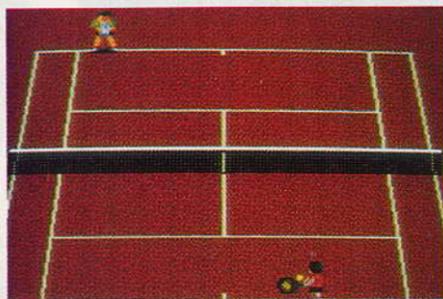


Jeu de sport
Édité par HUMAN CREATINGS
Coregrafx (disponible)

Coregrafx comptait déjà un des meilleurs tennis avec **World Court Tennis**, mais elle peut se vanter désormais d'avoir le Nec Plus Ultra des jeux de ce genre avec **Final Match Tennis**.

Ce qui frappe à première vue, c'est que le jeu est sûrement réservé aux hommes car il n'y a aucune femme parmi les joueurs sélectionnables (NDLR: il faut vous dire que Philippe aime bien jouer les femmes...) Ensuite, c'est le graphisme bien meilleur que dans **World Court Tennis**, avec des personnages **bien mieux dessinés**.

Au niveau des options, vous avez le choix entre le mode exhibition pour jouer un match, le tournoi et enfin l'entraînement. Ce dernier mode vous met en face d'un **robot lanceur de balles** dont vous réglez les caractéristiques en



fonction de votre niveau.

Si vous désirez disputer un match, vous avez le choix parmi de nombreuses options, la première étant le nombre de joueurs. Notez qu'il est possible de jouer à deux dans un match en double avec un joueur géré par l'ordinateur dans chaque camp. Cela fonctionne hélas! uniquement si vous possédez un **quadrupleur de manettes**, car le programme fonctionne avec le joueur un et le joueur trois. Vous pouvez même jouer seul avec trois joueurs dirigés par la machine, à trois ou encore à quatre joueurs. Il est possible de faire jouer uniquement la console en simple ou en double. C'est sûrement intéressant pour les boutiques qui veulent des démos mais pour le particulier, c'est plutôt inutile (NDLR: bonne remarque!). En fait, **toutes les combinaisons sont possibles**. Un bon point donc!

La prise en main du jeu n'est pas évidente car la force et la direction de votre coup dépendent de votre position sur le cours et de l'angle du paddle lorsque vous frappez la balle, et celle-ci a donc tendance à sortir largement du cours. Du coup, durant les premiers jours, vous risquez de perdre avec des scores de 6/0 assez souvent. Tous les coups sont possibles, les **lobs** (en pressant "run"), les amorties, contre-amorties, passings, plonges, volées, demi-volées... Le tout est une question d'**habitude** et de **dextérité**.

Trois cours sont proposés, le sol dur (le ciment en fait), l'herbe et la terre battue. De plus, vous pouvez choisir votre joueur parmi une quinzaine de personnes aux caractéristiques différentes.

Avec un nombre élevé d'options et une réalisation très soignée, ce tennis à **tout pour plaire**, d'autant plus qu'il est particulièrement réaliste quant à la variété des coups. Bien **meilleur que World Court Tennis**, il est aussi plus dur, mais c'est heureux, sa durée de vie en étant bien meilleure.

Philippe Querleux

COREGRAFX: 93%

ST-STE-TT
AMIGA
MAC et PC
émulation

ST

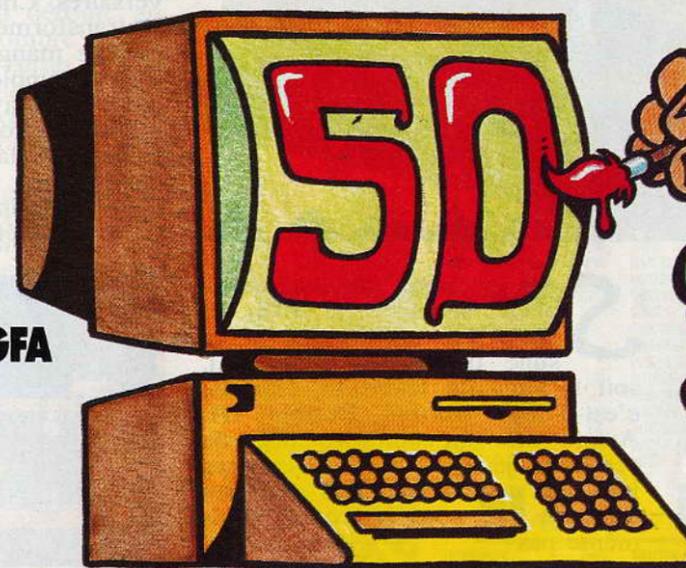
Le magazine
des 16/32 bits



N° 50/ 25F
Mars/Avril 91

50 Numéros :
L'index complet
de ST MAG !

- CHILI : LES APPLICATIONS
- MULTISÉRIE SUR MEGA ST
- SPECTRE 3.0
- RETOUCHE PRO
- IMAGINA'91
- UNE DÉMO EN GFA
- LA CARTE OVERSCAN



SPECIAL GRAPHISME :

Le Point sur les logiciels de dessin pour ST !

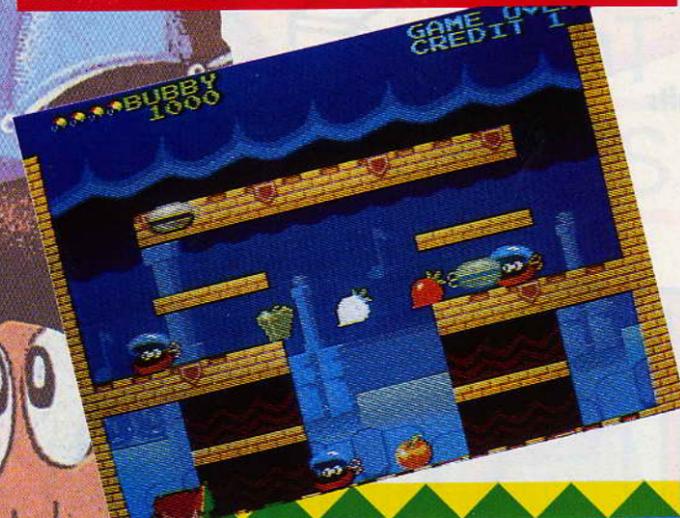
AMIGA
AMIGA ET VIDÉO
PROGRAMMER SA DÉMO



PiBo

BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95\$C SUISSE : 7.50 FS

PARASOL STAR



Sous ce nom qui évoque la plage, la mer et le soleil, se cache en fait la suite de la suite de Bubble Bobble I, soit la suite de **Rainbow Islands**, c'est-à-dire **Bubble Bobble III**. Autant dire qu'étant des fans de ces deux jeux, nous nous sommes jetés sur cette conversion d'un jeu d'arcade que nous ne connaissons même pas!

Le petit dragon qui crachait des bulles et qui fonçait sur les monstres qu'il avait emprisonnés dans ses bulles a laissé la place à un **petit personnage** qui donne des **coups de parasol** aux ennemis qu'il rencontre. Le jeu commence

par un appel à l'aide venant d'une planète inconnue. Evidemment, comme vous êtes le **seul héros** disponible de la galaxie, vous abandonnez vos vacances paisibles au bord de la plage et partez gaillardement pour détruire les forces du mal, afin que la paix revienne sur cette planète. Dès que vous arrivez dans le premier tableau, plusieurs monstres apparaissent, et vous commencez par les repousser avec la seule arme que vous possédez: **vos parasol**.

Dans un premier temps, le coup de parasol assomme l'ennemi, mais il faut ensuite le prendre et le jeter devant vous violemment contre les parois ou les autres adversaires. Chaque ennemi neutralisé se transforme en un fruit que vous pouvez manger afin de gagner des points supplémentaires. Une fois que vous avez éliminé tous les monstres, vous passez au tableau suivant. A la fin des tableaux qui composent une planète, vous devrez **éliminer un énorme monstre** pour libérer définitivement la



Attention, piano!

planète des forces maléfiques. Une fois la planète sauvée, vous passez à la suivante.

Comme dans les précédents jeux de cette série, on retrouve les multiples bonus qui accélèrent



Parosol Star ressemble plus à Bubble Bobble qu'à Rainbow Islands



Après l'arc-en-ciel, la pluie!

vos points supplémentaires. Parfois, à la fin d'un tableau, vous verrez arriver un **bonus géant** qui vous donnera un très grand nombre de points. On est un peu dérouteré au début du jeu par le nombre important d'ennemis à l'écran, mais grâce aux monstres que vous pouvez lancer sur les autres, vous arriverez vite à vous défaire de tous ces problèmes.

Pour vaincre certains ennemis, vous devrez utiliser une **méthode bien spéciale**. Il vous faudra récupérer **plusieurs gouttes d'eau** qui tombent du ciel afin d'en faire une grosse. Cette **grosse goutte** crée une sorte de vague qui détruit tous les ennemis sur son passage. Lorsque vous affronterez le gros monstre, c'est pareil: plus vos projectiles sont gros et plus ils sont puissants. Chaque nouvelle planète vous emmène dans de nouveaux décors peuplés de nouveaux monstres, ce qui n'a rien d'original mais est quand même une bonne nouveauté.

Le graphisme est comme dans tous les jeux de la série, **plein de couleurs** et du genre dessins animés japonais. Côté musique, un petit air entraînant accompagne le jeu. Un petit gag toutefois, lorsque vous affronterez le premier super-ennemi, écoutez bien la musique et dites-moi si ce n'est pas un peu pompé sur la lambada!

Une dernière chose, il vous est possible comme dans les autres Bubble Bobble de **jouer à deux** simultanément, mais cette fois-ci, si l'envie vous en prend, vous pouvez donner un coup de parasol à votre partenaire, et le lancer lui aussi sur les ennemis!

Au final, **Parosol Star** est aussi prenant et drôle que les deux précédents épisodes de la saga Bubble Bobble, et c'est donc une totale réussite! Sans aucun doute l'un des meilleurs nouveaux jeux du mois pour Coregrafx, et disons-le tout simplement, un des meilleurs jeux du mois!

Philippe Querleux

COREGRAFX: 95%

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

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

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + 1 JEU	DJ BOY	399	MISTIC DEFENDER	375	TECHWOP	375
JOYPAD + PERITEL	ESWAT	399	MONACO GP	375	TRAMPOLINE TERROR	399
MEGADRIVE FRANCAISE	FINAL BLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	375
	FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZELAND STORY	375	WORLD CUP SOCCER	340
CARTOUCHES FRANCAISES DISPO	GHOSTBUSTERS	375	NORTH KEN	375		
APPELEZ LE 67 65 05 89	GYNDOG	339	PHANTASY STAR 2	435	GAMEGEAR COMPLETE	990
NOUVEAUTES MINITEL	GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	COLUMBUS	245
3615 code BACKSTAGE * GNI	GOLDEN AXE	375	RINGSIDE ANGEL	399	CHASE HQ	245
	GOULS N GHOSTS	399	STAR CRUISER	150	DRAGON CRYSTAL	245
	HELLFIRE	375	SHADOW BLASTERS	449	G LOCK AIR BATTLE	245
ATOMIC ROBOT KID	HARD DRIVIN	375	SWORD OF SODAN	449	MONACO GP	245
BASKETBALL	JUNCTION	190	SUPER VOLLEYBALL	399	PENGO	245
BATTLE SQUADRON	MONSTERLAIR	375	SHADOW DANCER	399	PSYCHIC WORLD	245
DYNAMITE DUKE	MAGICAL BAT	399	SHINORI	395	SOKOBAN	245
DARIUS +	MICKEY	399	STRIDER	399	WONDERBOY	245
DICK TRACY						

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX	990	MARCHEN MAZE	290	AERO BLASTER	340	NINJA SPIRIT	340
SUPER GRAFX + 1 JEU	1790	OVERRIDE	340	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290
CD ROM + 1 JEU	2490	JACKIE CHAN	340	BOMBER MAN	290	PC KID	390
SUPER DECOUVREZ LE MINITEL		BULL FIGHT	340	BATMAN	290	POWER DRIFT	340
3615 code BACKSTAGE * GNI		TOYSHOP BOYS	290	CHASE HQ	290	RABIO LEPIUS	290
PROMOS:		BURNING ANGEL	290	DEVIL CRASH	290	SHINORI	290
BOMBER MAN	290	CYTRUN	290	DOWNLOAD	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
HURRICANE	290	CYBER COMBAT FORCE	340	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	SAINT DRAGON	290	FORMATION SOCCER	390	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	CHAMPION WRESTLER	340	F1 CIRCUS	290	VIOLENT SOLDIER	290
		ALICE IN WONDERLAND	340	F1 TRIPLE BATTLE	290	WORLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU:		DARK LEGEND	290	GONOLA SPEED	290	ZIPANG	290
FINAL TENNIS	340	THUNDERBLADE	290	HURRICANE	290	JEUX CD ROM	410
KADDASH	340			NEW ZELAND STORY	340		

GAMEBOY

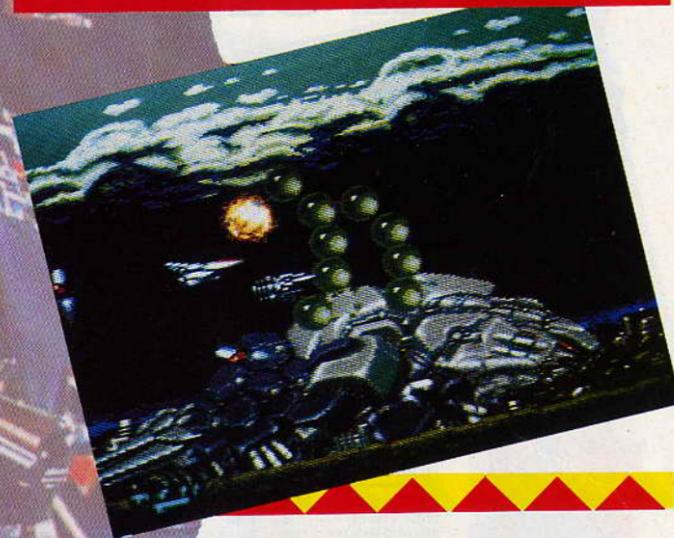
GAMEBOY + 1 JEU	590	FORTRESS OF FEAR	240	POWER RACER	240	CONSOLE FAMCOM	NC
LIGHTBOY	270	GREMLINS 2	195	SKATE OR DIE	245	POPULOUS	490
BASKET IN YOUR FACE	195	GHOSTBUSTERS 2	240	QIX	195	BOMBUZAL	490
BUBBLE GHOST	240	GODZILLA	240	SPIDERMAN	195	FINAL FIGHT	NC
BALLOON KID	240	KEN	240	SHOOPY	240	GRADIUS 3	NC
CHESSMASTER	245	LOCK N CHASE	240	SOLARSTRIKER	240	ACTLASER	490
CASTELVANIA	240	MICKEY	240	SUPERMARIOLAND	195	PILOTWINGS	NC
DOUBLE DRAGON	240	NINJA TURTLES	195	TENNIS	195	SD GREAT BATTLE	490
DUCKS TALES	240	NEHEMIS	195	WRESTLING	240		
DEAD HEAT SCRAMBLES	240	MERCENARY FORCE	240				
DRAGONTAIL	240	PAPERBOY	240				

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

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	PRIX _____
ADRESSE _____			
VILLE _____			
CODE POSTAL _____			
Tél _____			
Frais de port et d'emballage: +15F			N° TOTAL à payer: _____
Règlement: <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre			
<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)			
+ Frais de port consoles forfait de 100F			

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ALDYNES



En ne voyant aucun logiciel spécifique pour leur machine, les possesseurs de consoles **SupergrafX** devaient sérieusement commencer à douter de leur achat. Qu'ils soient en partie rassurés, ils ne sont pas oubliés, et les productions exclusivement réservées à la SupergrafX devraient dans un premier temps se multiplier, pour ensuite parvenir assez rapidement en Europe.

Pour commencer, **Hudson Soft** nous propose **Aldynes**, un shoot'em'up tout ce qu'il y a de plus classique dans le scénario et le déroulement, mais utilisant bien sûr



Le monstre final du niveau 1

les caractéristiques assez phénoménales de cette machine. Pour combattre l'envahisseur, vous disposez d'un vaisseau spatial modulable. En effet, en ramassant les divers bonus, ce vaisseau augmentera d'une part sa puissance de tir, et se dotera par ailleurs d'un **appendice ferrique** tirant de mortels rayons laser. Ces canons peuvent avoir deux utilités via le bouton I du joystick. La première

les place aux côtés du vaisseau agissant comme deux canons additionnels. Avec cette disposition, il est possible d'effectuer un véritable tir de barrage obstruant pratiquement l'intégralité de la surface de jeu. Les ennemis frontaux pourront donc difficilement passer. Seulement voilà, l'adversaire ne surgira pas uniquement de l'avant, mais également de l'arrière, de dessous ou de dessus. Pour parer plus facilement leurs attaques, la seconde configuration est beaucoup plus efficace. En pressant le bouton I, les deux canons se retrouvent libres, et oscillent autour du vaisseau en tirant sur le premier ennemi apparaissant à l'écran.

Toujours sur le plan des armes, elles sont de plusieurs types: **tir laser unique, tir double, triple, en éventail...** Leur puissance est également variable en fonction des capsules ramassées. Pour ma part, sachez que j'affectionne particulièrement l'arme de couleur verte. Avec celle-ci et les deux canons laser, la partie est beaucoup plus



Dans les cavernes du niveau 2

facile... en tout cas jusqu'à la fin du second niveau. Car le jeu, sans être injouable, est **assez difficile**, et parvenir au septième niveau vous demandera beaucoup de patience et d'acharnement. Bien sûr, chaque fin de niveau est ponctuée par un combat contre un **énorme monstre**.

Sur le plan technique, le jeu est excellent avec un **scrolling différentiel sur trois plans**, de bons sons et bruitages, et surtout une foudroyante de sprites à l'écran, le tout bougeant à cent à l'heure. En bref, **un bon shoot'em'up**, qui n'aurait pas mérité une telle attention si la logithèque de cette machine était plus fournie, mais qui, compte tenu du nombre de jeux SupergrafX disponibles, bénéficie d'une mention particulière.

Frank Ladoire

SUPERGRAF X: 81%

Shoot'em'up
Édité par HUDSON
En vente



Ce mois-ci, le concours concerne le jeu



testé dans ce numéro de Génération 4.

Questions :

1 - Parasol Stars est la suite de

- a) Rainbow Island
- b) Bubble Bobble 2
- c) Parasol Sky

2 - Vous utilisez comme arme

- a) Un parasol
- b) Un parapluie
- c) Une ombrelle

3 - L'action du jeu se déroule

- a) à la plage
- b) dans une forêt
- c) dans la galaxie

4 - Quelle était la question subsidiaire du mois dernier?

Envoyez vos réponses à **Génération 4**, Concours Sodipeng
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris
sur carte postale uniquement avant le 20 avril 1991. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées!

SODIPENG ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE

COMME SIRIEX Jérôme (54), CHAQUE MOIS, VOUS POUVEZ GAGNER UN CD-ROM POUR CONSOLE COREGRAF X ET TOUS LES TROIS MOIS, UN SUPERLOT : L'ENSEMBLE COREGRAF X + CD-ROM



DICK TRACY



Dans **Dick Tracy** (le jeu, pas le film), vous jouez le rôle du célèbre policier à l'imperméable et au chapeau jaune (pratique pour les filatures discrètes). Vous allez devoir vider la ville de tous ses truands, mené par le terrible Big Boy Caprice, mais avant d'arriver à le coffrer, vous affronterez ses acolytes: Itchy et sa mitrailleuse, The Brow et ses bâtons de dynamite, Lips Manlis et ses cocktails Molotov, Didier et ses cure-dents, Pruneface et le TNT, Flattop et sa mitrailleuse (trouvez l'intrus!).

Le jeu comporte six niveaux, chacun d'eux étant composé de trois phases de jeu et d'une phase de bonus. Le premier niveau se déroule dans les rues infestées de truands. **Dick** se déplace au premier plan de l'écran, qui scrolle horizontalement. Les ennemis peuvent apparaître soit au même niveau que lui, soit dans le fond. Pour éliminer les premiers, il dispose de son revolver et de ses poings, alors que les seconds devront être mitraillés. On est donc dans une phase à mi-chemin entre **Cabal** et **Batman**! Il est également possible de sauter, ce qui est pratique pour éviter les tirs ennemis et passer certains obstacles.

Les ennemis du fond de l'écran disposent toujours de mitrillettes, et n'hésitent pas à en faire usage. Les impacts partent souvent loin de vous, et vous devez éliminer le tireur avant qu'il n'arrive à vous toucher. Fort heureusement, vous pouvez toujours tenter une esquive en vous accroupissant! Les adversaires du premier plan sont

plus variés. Certains ne sont pas armés, la plupart disposent de pistolets, mais on en trouve aussi avec des couteaux, de la dynamite ou encore des mitrillettes. A vous de trouver la parade la plus efficace à chacun d'entre eux. A noter que les ennemis s'arrêtent souvent de tirer pour recharger, ce qui s'avère pratique pour les éliminer.

Au cours de certaines phases, vous ne disposez plus de vos armes et devez alors combattre au poing, ce qui s'avère dangereux, d'autant plus que vos adversaires sont toujours armés. Plusieurs fois dans le jeu, vous aurez droit à une poursuite en voitures. Accroché à la voiture de police, le principe reste le même, avec des adversaires sur deux plans différents, si ce n'est que vous pouvez esquiver les tirs en vous cachant derrière la portière ou en sautant sur le toit de la voiture. Impressionnant! Chaque troisième partie de niveau se termine par l'affrontement contre un des complices de Big Boy Caprice, le plus souvent bien mieux armé que vous.

Les phases de bonus n'ont rien d'original, puisqu'il s'agit de tir sur cibles. Trois cibles se lèvent en même temps, et vous devez appuyer sur les boutons du joystick correspondant à la cible représentant uniquement des "méchants". A la fin de la phase, selon vos erreurs, vous gagnerez plus ou moins de points, mais surtout jusqu'à trois crédits supplémentaires! C'est la première fois que je vois ceci dans un jeu, et je peux vous assurer qu'il est très agréable de pouvoir ainsi reprendre quelques crédits en cours de partie.

Vous disposez de trois vies par partie, et des "continue" permettent de reprendre une partie à la dernière phase jouée.



Le niveau 2 se déroule sur un train



Affrontement contre Itchy



Un grand moment: la poursuite



Évitez les tirs de mitrillettes

Côté réalisation, **Dick Tracy** (le jeu, pas le film) est très soigné. Les graphismes sont beaux, avec des couleurs vives rappelant

vraiment le film (pas le jeu), et une musique prenante, bien que loin de celle de Danny Elfman (dans le film, pas dans le jeu). Le jeu est plein de détails, comme les impacts qui restent sur les murs, les voitures, et les vitres qui se cassent lorsque vous tirez en rafale! Techniquement, il n'y a donc rien à redire sur **Dick Tracy** (le jeu, pas le film!).

Au final, on est donc en présence d'un jeu réussi, prenant, mais qui ne présente pas grand-chose d'original. Après **Batman** et **Moonwalker**, voici un nouveau jeu Sega dans le genre... On peut craindre un certain ras-le-bol de ce type de logiciel dans les mois à venir, d'autant plus que le prochain jeu Sega, **Spiderman**, semble encore une fois être du même style. **Efficace, mais sans originalité**, **Dick Tracy** comblera tout de même les fans d'action.

Stéphane Lavoisard



MEGADRIVE: 85%

Jeu d'action
Édité par SEGA
En vente

BERCY 2

fnac Logiciels

le droit à la découverte

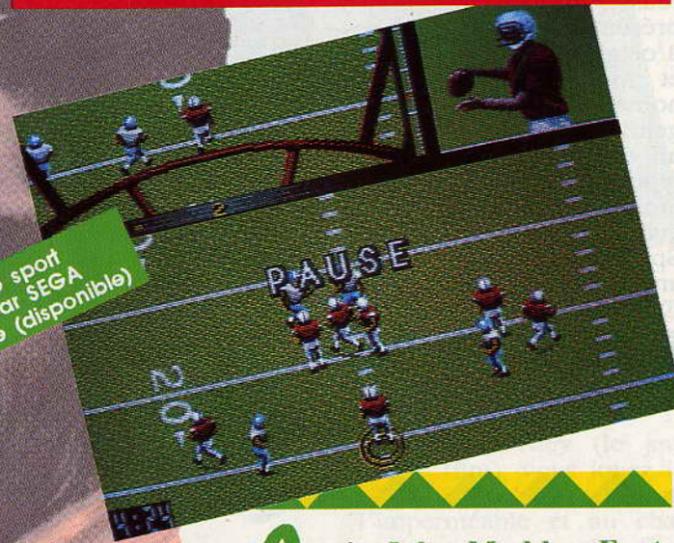
Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2

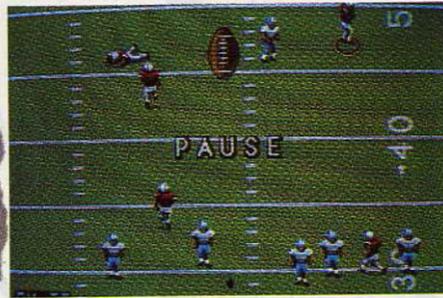
Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80

JOE MONTANA FOOTBALL

Jeu de sport
Édité par SEGA
Megadrive (disponible)



Après **John Madden Football** il y a quelques mois, voici une nouvelle simulation de football américain, cette fois-ci éditée par Sega. Les jeux qui utilisent le nom de **grands joueurs**, que ce soit au golf, au basket ou au football ne sont pas toujours à la **hauteur du talent de**

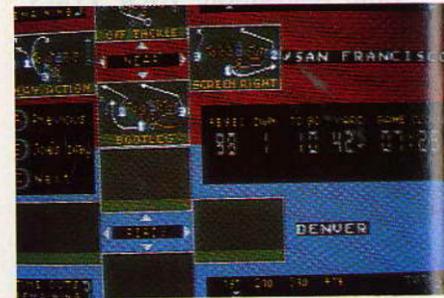


celui-ci. Mais Joe Montana Football fait exception à ceux-là.

Après avoir choisi les options que vous désirez, vous pouvez affronter une équipe de votre choix ou participer au grand tournoi, le Sega Bowl. Si vous choisissez le tournoi, vous rencontrez une équipe sélectionnée au hasard par l'ordinateur parmi un grand nombre. Pour continuer le championnat, vous devez obligatoirement remporter une victoire sur l'équipe que vous rencontrez, sinon, vous aurez droit au fameux "game over". Il est inutile de vous dire que pour les **néophytes** le football américain

posera quelques **problèmes de compréhension** au début, mais vous verrez que ce n'est pas si sorcier à saisir.

Voici très schématiquement ce dont il retourne. Vous dirigez un joueur sur le terrain, celui entouré par un cercle, et lorsque vous avez la balle, vous avez le choix entre foncer vers l'embut adverse en essayant d'éviter les plaquages des adversaires ou lancer votre balle à l'un de vos coéquipiers. Si vous parvenez à parcourir 10 yards avec votre ballon en moins de quatre tentatives, vous pouvez recommencer à avancer. Si vous perdez la balle, ou si vous ne parvenez pas à couvrir la distance donnée, vous devez alors céder la balle à votre adversaire et tenter de l'empêcher de parcourir cette même distance ou d'intercepter la balle. Le but final du jeu est, comme au rugby, d'arriver dans l'embut adverse et ainsi de réaliser le **fameux touchdown**. Si vous y parvenez, vous aurez alors à transformer votre essai en shootant dans le bal-



lon pour l'envoyer entre les poteaux adverses.

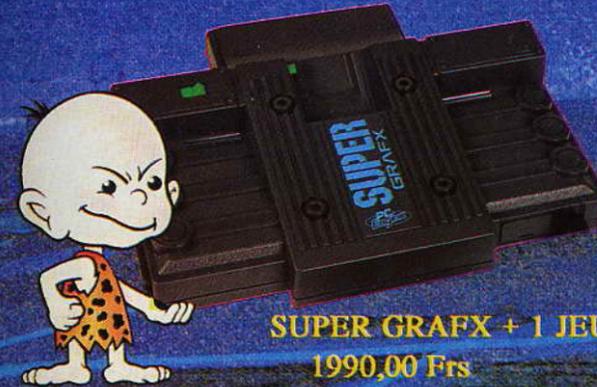
Comme dans les vrais matchs, vous avez des **schémas d'attaque et de défense** vous permettant de coordonner les mouvements de votre équipe en fonction de la tactique choisie. A noter que lorsque vous êtes en possession de la balle et que vous la lancez à l'un de vos partenaires, la vue change pour celle du réceptionneur. Autre précision, une option définie au début permet de jouer les pénalités. Dans ce cas, il vous est parfois possible de shooter dans le ballon afin de tenter de marquer, comme dans les transformations.

Avec une réalisation de qualité, des graphismes réussis et des bruitages qui viennent agrémente le jeu, comme le bruit étouffé des joueurs qui se plaquent ou se rentrent dedans et leur cris lorsqu'ils tombent à terre, ce programme est l'une des **meilleures simulations de ce sport** si ce n'est la meilleure!

Phillipe Querleux

MEGADRIVE: 85%

SODIPENG PC ENGINE



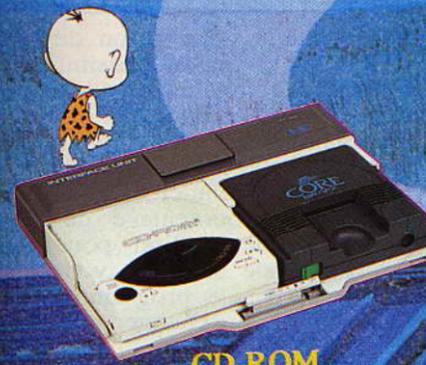
SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs



CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs



CD ROM
2990 Frs

JACKIE CHAN DISPONIBLE
"...un excellent jeu qui regorge de bonnes surprises". Joystick
"A Player One on a tous flashé sur la réalisation parfaite de ce jeu"
Player One



SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

PGA GOLF

Jeu de sport
Édité par ELECTRONIC ARTS
Megadrive (disponible)



Il y avait deux jeux de golf ce mois-ci sur Megadrive. **Battle Golfer** et **PGA Golf**. Celui-ci est sans aucun doute le meilleur des deux.

Après avoir allumé votre console, vous vous retrouvez dans le magasin des golfeurs. Première surprise, vous avez accès à des menus déroulants **comme sur les ordinateurs**. Un premier menu vous propose de vous entraîner sur un parcours, de vous familiariser avec chaque club sur un terrain prévu à cet effet ou encore de "putter" sur des **greens différents**. Personnellement, je vous conseille de bien vous entraîner avec l'option Driving Range, ce qui vous permet d'apprécier les distances et les vents lorsque vous allez par la suite participer à un **tournoi**.

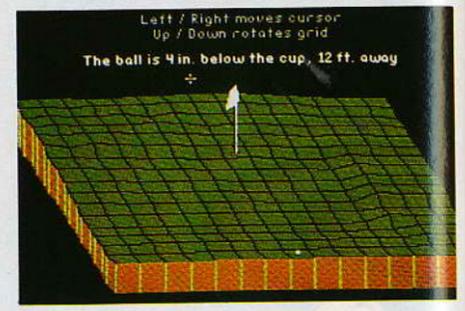


Les autres menus concernent les différentes manipulations que vous pouvez faire sur les joueurs préalablement sauvegardés car il faut savoir que vous pouvez sauver le jeu. Il est à noter que ces menus changent une fois que la partie est commencée. Vous avez plus de **soixante concurrents** qui partici-

pent au tournoi et à la fin de chaque trou, vous voyez votre classement ainsi que celui des autres concurrents.



Au niveau du jeu lui-même, **tout est possible** et l'on se demande ce que l'on pourrait trouver à ajouter. Lorsque vous frappez la balle, vous voyez celle-ci s'éloigner et la vue change (à la manière d'une caméra) pour se déplacer jusqu'au point de chute de la balle. Tout cela est très rapide. Une fois que vous êtes sur le green, une vue du type fil de fer en 3D vous permet d'apprécier le relief du green



et de choisir votre façon de frapper. Vous avez la possibilité de donner de l'effet à la balle et une jauge vous indique la distance maximale à laquelle vous pouvez envoyer celle-ci en fonction du club choisi. Celle-ci vous indique en plus le pourcentage de force que vous allez utiliser pour frapper. En mode amateur, votre club est choisi par le programme mais vous pouvez en changer si celui-ci ne vous convient pas.

Ce jeu, qui existe déjà sur PC et Amiga, s'impose comme **LA meilleure simulation** de golf sur Megadrive. Le son avec les bruits du coup et de la balle, les cris et les applaudissements du public lorsque vous réussissez un beau coup, le graphisme avec les effets visuels et la réalisation sont à la hauteur de cette console, et il est dommage que nous n'ayons pas plus souvent de jeux d'aussi bonne qualité.

Philippe Querleux
MEGADRIVE: 92%

NEC PC ENGINE

- Coregrafx+jeu 990 Frs
- Coregrafx+jeu+manettes+quintupleur... 1290 Frs
- Coregrafx+CD Rom+jeu 3990 Frs
- CD Rom+unit 2990 Frs
- Supergrafx+jeu 1990 Frs
- Turbo Express GT+jeu 2490 Frs
- Adaptateur 2 joueurs 199 Frs
- Adaptateur 5 joueurs 299 Frs
- Adaptateur SGX/CD 399 Frs
- Joypad HORI 199 Frs
- Joypad NEC 299 Frs
- Joystick XE1-PRO 890 Frs
- Box Nec (15 jeux) 120 Frs
- Sacoches de Transport (12 jeux) 119 Frs

LES NOUVEAUTES

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

LES HITS

- Aero Blasters 389 Frs
- Afterburner II 349 Frs
- Batman 349 Frs
- Bloody Wolf 389 Frs
- Bomber Man 349 Frs
- Chase HQ 389 Frs
- Cyber Combat Police 389 Frs
- Dark Legend 389 Frs
- Devil Crush 349 Frs
- Die Hard 349 Frs
- Download 389 Frs
- F1 Circus 349 Frs
- Formation Soccer 389 Frs
- Heavy Unit 389 Frs
- Hurricane 349 Frs
- Mister Heli 389 Frs
- Momo Show 389 Frs
- Ninja Warrior 389 Frs
- Ninja Spirit 389 Frs
- Operation Wolf 349 Frs
- Ordyne 389 Frs
- Out Run 389 Frs
- P-47 389 Frs
- PC Kid 389 Frs
- Power League Baseball III 389 Frs
- Rabio Lepus Special 349 Frs
- Saint-Dragon 389 Frs
- Shinobi 389 Frs
- Son Sen 2 389 Frs
- Spirit Pair 349 Frs
- Super Star Soldier 389 Frs
- Super Volley Ball 389 Frs
- Thunder Blade 349 Frs

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

LES HITS

- After Burner II 449 Frs
- Alex Kidd 369 Frs

JEUX CD ROM

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

JEUX SUPER GRAFX

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

MEGADRIVE

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

LES NOUVEAUTES

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

LES HITS

- After Burner II 449 Frs
- Alex Kidd 369 Frs

LES PORTABLES LA GAMEGEAR

- GameGear + Jeu 1490 Frs
- Super MONACO G.P. 299 Frs
- G Loc (After burner II) 299 Frs
- Wonder Boy 299 Frs
- Pacman 399 Frs
- Junction 399 Frs
- Columns 299 Frs

JEUX GAMEGEAR

- Duck Tales 245 Frs
- Plappy Special 245 Frs
- Gargoyle Quest 245 Frs
- Godzilla 245 Frs
- Gremlins 2 245 Frs
- Hal Wrestling 245 Frs
- Hyper Lode Runner 245 Frs
- Malibu Beach-Volley 245 Frs
- Mercenary Force 245 Frs
- MotoCross Mania 245 Frs
- Nemesis 245 Frs
- Ninja Turtles 245 Frs
- Paper Boy 245 Frs
- Pipe Dream 245 Frs
- Power Mission 245 Frs
- Quarth 245 Frs
- Radial Mission 245 Frs
- Revenge of the Gator 245 Frs
- Robocop 245 Frs
- Side Pocket 245 Frs
- Snowpy 245 Frs
- Super Marioland 245 Frs

ACCESSOIRES MICRO

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

LA SUPER FAMICOM

Enfin Disponible à un Prix Exceptionnel !!!
2490 Frs

JEUX À 590 FRs

- Bombuzal, Super Mario World, F-Zero, Actraiser, Pilot Wings, Populous, Gradius III, Final Fight, SD Great Battle, Hole in One, Big Run, Augusta, Darius Twin.

SNK NEO-GEO

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

JEUX NEO-GEO

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

GAMEBOY

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

JEUX GAMEBOY

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

LES PORTABLES LA GAMEGEAR

- GameGear + Jeu 1490 Frs
- Super MONACO G.P. 299 Frs
- G Loc (After burner II) 299 Frs
- Wonder Boy 299 Frs
- Pacman 399 Frs
- Junction 399 Frs
- Columns 299 Frs

JEUX GAMEGEAR

- Duck Tales 245 Frs
- Plappy Special 245 Frs
- Gargoyle Quest 245 Frs
- Godzilla 245 Frs
- Gremlins 2 245 Frs
- Hal Wrestling 245 Frs
- Hyper Lode Runner 245 Frs
- Malibu Beach-Volley 245 Frs
- Mercenary Force 245 Frs
- MotoCross Mania 245 Frs
- Nemesis 245 Frs
- Ninja Turtles 245 Frs
- Paper Boy 245 Frs
- Pipe Dream 245 Frs
- Power Mission 245 Frs
- Quarth 245 Frs
- Radial Mission 245 Frs
- Revenge of the Gator 245 Frs
- Robocop 245 Frs
- Side Pocket 245 Frs
- Snowpy 245 Frs
- Super Marioland 245 Frs

ACCESSOIRES MICRO

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

LA SUPER FAMICOM

Enfin Disponible à un Prix Exceptionnel !!!
2490 Frs

JEUX À 590 FRs

- Bombuzal, Super Mario World, F-Zero, Actraiser, Pilot Wings, Populous, Gradius III, Final Fight, SD Great Battle, Hole in One, Big Run, Augusta, Darius Twin.

SNK NEO-GEO

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

JEUX NEO-GEO

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

GAMEBOY

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

JEUX GAMEBOY

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

Arrivage Massif de NOUVEAUTES
en IMPORT du Japon et des U.S.A.,
sur toutes Consoles,
N'attendez plus !
Renseignez-vous au :
91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08
REVENDEURS NOUS CONTACTER

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix

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

Preciser : DISK CASSETTE

Total :

Nom :

Adresse :

Code Postal : N° Tél. :

Date d'expiration : / Signature :

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

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

のゲーム達人入門
3
ゲームソフトの山に埋もれる中
(中)



MEGADRIVE

VOLFIEV
Déjà testé il y a quelques temps sur la console CoregrafX, voici ce clone de Qix adapté sur Megadrive. Il n'y a aucune différence entre ces versions. Si vous n'avez pas lu le test de ce jeu dans le numéro de Gen4 concerné, je ne saurais trop vous recommander de vous procurer un exemplaire de cet excellent journal. Mais pourquoi ne pas vous procurer tous les numéros tant que vous y êtes... (NDLR: oui, pourquoi?)

AERO BLASTERS
Aero Blaster est aussi un jeu qui existe sur CoregrafX depuis belle lurette. C'est le mois des adaptations dirait-on! Ce jeu n'est pas loin d'être le meilleur du genre sur CoregrafX et se place en même position sur la megadrive. En vérité je vous le dis, c'est un très bon shoot'em'up.

BATTLE GOLF
J'hésite un peu à vous parler de ce golf après avoir fait l'éloge de PGA Tour Golf car celui-ci est plutôt schématique par rapport au précédent. Après avoir allumé la console, vous avez le choix entre deux options. La deuxième est un jeu d'aventure un peu comme les premiers jeux de sport CoregrafX où vous explorez une région en rencontrant des personnes vous défiant dans la discipline pratiquée. Le malheur, c'est que ce jeu est complètement en japonais et qu'il risque donc d'intéresser très peu de personnes. L'autre option est,

comme vous vous en doutez, le golf proprement dit. Peu de différences entre celui-ci et les précédents. On y retrouve le golfeur, le choix des clubs et la possibilité de donner de l'effet à la baballe. Un petit golf en fait!

ISHIDO
Après Ishido sur Gameboy, après Ishido sur ordinateur, voici Ishido sur Megadrive. La grosse différence entre la version Game-Boy et celle ci, c'est que vous avez la couleur. Ishido est un jeu de réflexion dans lequel vous devez placer des pièces de couleurs différentes avec des dessins différents sur un damier. Il faut obligatoirement que la pièce que vous posiez soit en contact avec l'une de celles qui sont déjà placées. Mais il faut aussi que cette pièce ait un point commun avec celle qu'elle touche, soit la forme, soit la couleur. Durant le jeu, vous pouvez choisir les décors des pièces par une simple pression sur le bouton B. Le bouton C, quant à lui, fait apparaître un menu qui vous permet de voir les possibilités qui vous sont offertes si vous vous trouvez coincé. Vous pouvez aussi voir quelques-unes des pièces qui viendront après mais si vous choisissez l'une de ces options, vous ne marquez pas de points. Vous avez la possibilité aussi de revenir une pièce en arrière si vous pensez avoir mal placé celle-ci. Un petit tableau en bas à droite de l'écran vous indique le nombre de pièces qu'il vous reste à placer. Le but du jeu est de placer toutes les pièces sur le damier, et c'est génial!

WRESTLEBALL
Ne le cachons pas plus longtemps, ce jeu est un clone de Speedball, jeu de football du futur bien connu des possesseurs d'Amiga et de ST. Deux équipes s'affrontent dans un match sanglant où tout est permis pour marquer des buts. Dès le début des hostilités, vous foncez sur l'équipe adverse pour vous emparer du ballon. Même s'il y a plus de possibilités grâce à la présence des trois boutons de tir, ce jeu est loin de pouvoir rivaliser avec Speedball. Le graphisme n'est pas vraiment convainquant et le manque de finesse des traits ne permet pas vraiment de se rendre compte de ce qui se passe sur le terrain et l'on part en croyant avoir la balle alors qu'elle est en possession d'un adversaire. Un jeu assez moyen mais qui pourrait être amusant à deux.

TIGER HELI
Une nouvelle adaptation d'un titre qui existe sur CoregrafX ce mois-ci, et une nouvelle conversion réussie. Les graphismes sont peut-être un petit peu moins bons, mais les bruitages sont meilleurs. Comme sur la CoregrafX, c'est un excellent jeu qui devrait très bien se vendre. Vous dirigez le fameux petit hélicoptère et devez comme dans tout jeu de tir qui se respecte tirer sur les ennemis. Vous devez aussi ramasser les prisonniers qui sont représentés par de petites étoiles pour gagner des points. Des bonus vous permettent d'augmenter votre armement et de changer de genre d'arme. Vous possédez aussi des bombes qui détruisent tout ce qui se trouve dans leur rayon d'action. J'ai un petit truc pour vous... lorsque vous avez l'écran vert où l'on vous demande de presser Start, appuyez plusieurs fois sur le premier bouton de tir et vous pourrez alors avoir quatorze crédits à la place de deux. D'autre part, si vous pressez le bouton A vous aurez alors un menu qui vous permet de choisir votre niveau de difficulté. Si vous prenez "easy", vous ne pourrez alors qu'avoir huit crédits.

GAME-BOY
IN YOUR FACE
Voilà le premier jeu de basket sur Game-Boy. Il regroupe le One on One qui est le tête à tête et le Two on Two, jeu à deux contre deux (NDLR: alors là, chapeau!). Vous commencez par choisir le type de rencontre, puis vous sélectionnez le joueur que vous désirez incarner ou l'équipe que vous voulez diriger. Après cela vous commencez la partie et c'est là que les choses se gâtent. En effet, le jeu est rapide, et les personnages sont de bonne taille, mais malheureusement, on ne voit pas vraiment qui est en possession de la balle et vous vous

dirigez donc vers le panier pour marquer alors que vous n'avez pas la balle. C'est un peu dommage (NDLR: comme tu dis!) car l'idée était bonne...

SPARTAN X
Dans Spartan X, qui n'est autre que le nom japonais de Kung-Fu Master, le jeu d'arcade d'Irem, vous devez combattre différents personnages tous plus forts les uns que les autres. Vous êtes un as des arts martiaux et allez donc utiliser vos poings et vos pieds pour arriver à vos fins, au cours de niveaux qui scrollent horizontalement. Mais avant d'arriver jusqu'à l'ennemi, vous devez vaincre ses nombreux sbires. Je dois dire honnêtement que le jeu est trop simple, car la deuxième fois que j'y ai joué (il n'était pas loin de trois heures du matin), je suis arrivé jusqu'au dernier adversaire. Mais là, j'ai dû abandonner car il commençait à se faire tard. Il n'est pas vraiment évident au début de contrôler tous les mouvements possibles car les sauts se font en poussant la manette vers le haut, en biais pour avancer et exécuter des coups de pieds dans l'air.

PON KOTSU TANK
Les jeux dans lesquels vous incarnez un véhicule motorisé, armé et chenillé (un char, quoi) croissent et se multiplient; le dernier en date est loin d'être mauvais, mais son principal défaut est une facilité trop grande. Ceci dit, Pon Kotsu Tank est d'une réalisation très correcte. Un bouton sert à tirer sur les multiples ennemis ou sur le décor (destroy), tandis que l'autre fait pivoter la tourelle de 45 degrés. La chasse aux bonus peut commencer: de nouvelles armes sont disséminées sur votre parcours, ainsi que des bidons d'essence qui vous redonnent de l'énergie. A la fin de chaque stage vous attendent de coriaces adversaires, et l'on retiendra entre autres un des plus gros sprites jamais vus sur Game Boy!

Un soft sympathique mais pas inoubliable.

COREGRAF X
PUZZLE BOY
Puzzle Boy a été testé sur Game-Boy il y a déjà quelques temps, et le voici adapté maintenant sur la CoregrafX. Vous dirigez un petit bonhomme qui doit se rendre jusqu'à un escalier pour terminer le tableau, ce qui n'est pas si simple car pour arriver à cet escalier, vous devez emprunter des tourniquets, pousser des blocs pour combler des trous et d'autres choses. Le jeu n'est pas sans rappeler Sokoban, le petit personnage qui pousse des tonneaux. Au début, j'ai été surpris car il ne m'a pas fallu plus de dix minutes pour terminer tous les tableaux du jeu. Alors j'ai essayé les options qui ne me disaient pas grand chose car elles sont en japonais et c'est alors que j'ai découvert qu'il n'y avait pas vingt tableaux mais quatre-vingts tableaux. De plus, si la partie simple dans laquelle vous devez terminer tous les tableaux ne vous suffit pas, vous pouvez choisir celle qui consiste à parcourir un chemin en un temps limité. Là aussi, vous avez quatre niveaux de difficultés. De quoi s'amuser...

ZERO4 CHAMP
Pour la première fois au monde sur CoregrafX, vous allez pouvoir disputer des courses de dragsters. Chouette non? L'histoire commence lorsque vous arrivez dans un lieu où des jeunes gens vous défient en vous disant que même si vous avez une belle voiture, vous ne pourrez jamais parcourir 400 mètres ou 1000 mètres avant eux (NDLR: que!). Comme vous avez repéré une charmante jeune fille qui n'a d'yeux que pour vous, vous allez chercher à l'épater en prouvant que vous êtes le plus rapide. Vous commencez par choisir votre

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES <small>Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.</small> 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale Niveau -2 Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78	MICROMANIA CHAMPS ELYSEES Galerie des Champs (Galerie Basse) 84, av. des Champs Elysées RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V Tél. 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2 Rotonde des Miroirs RER La Défense Tél. 47 73 53 23	MICROMANIA VELIZY 2 Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88
--	--	---	--

NOUVEAU **NOUVEAU**

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

のゲーム達人

MS 3

ゲームソフトの山に埋もれる中

véhicule puis ensuite, la distance à parcourir. Sur la ligne de départ, les moteurs de votre voiture et de celle de votre adversaire rugissent. Puis le départ est donné et vous restez sur place. En effet, vous aviez oublié de passer la première, enfin si vous faites la même chose que moi. Il faut dire que c'est loin d'être évident car l'un des boutons sert à accélérer, le deuxième à débrayer et c'est avec la manette que vous passez les vitesses, en suivant le mouvement selon un véritable levier de vitesse. Une fois le maniement des vitesses assimilé, vous pourrez alors vous mesurer à ces **frimeurs**. Chaque course gagnée vous qualifie pour une suivante plus difficile car l'adversaire est de plus en plus rapide. En bref, le jeu est **beaucoup trop répétitif** ce qui le rend lassant très rapidement!

GAME-GEAR

PACMAN

Que dire de cette adaptation, sinon qu'elle plaira sans aucun doute aux amateurs. On retrouve avec **plaisir**, si ce n'est avec **nostalgie**, notre sympathique **Pacman** aux prises avec les **vilains fantômes** (oh! le très, très vilain fantôme) qui l'empêche de tourner en rond tout en phagocytant à la manière d'un **glouton affamé** les petites pastilles jaunes que l'on dirait emplies d'énergie vitale. En gobant les grosses pastilles jaunes, on constate même un net surcroît de puissance dévastatrice, puisque même nos valeureux fantômes s'emmêlent les chaînes et fuient à plein drap se réfugier au loin. Et c'est encore avec plaisir, et en versant une larme, que le joueur voit apparaître les bonus sous forme de fruits, lui rappelant les longues parties à la cafétéria en face du lycée aux intercourts, célèbres dans le monde entier. Par contre, c'est avec une colère non dissimulée, et un éternement certain, que le joueur manifeste lorsqu'il entend le cri toujours aussi déchirant du Pacman tombé dans le piège des fantômes. Comme quoi, les jeux vidéo sont un **éternel recommencement**. Ah! petite nouveauté tout de même, il est possible de **jouer à deux**, l'un **contre l'autre** avec deux Game-Gear.

JUNCTION

Directement adapté de la Megadrive, voici Junction, un **jeu de réflexion** bien sympathique sur le plan de la réalisation (pas trop difficile il faut l'avouer) et **très prenant**. Le principe est simple:

préparer le tracé d'une boule sur un damier de façon à ce que celle-ci emprunte le chemin se trouvant sur les parties en dehors du damier. Ce n'est qu'une fois toutes ces parties empruntées que le niveau sera terminé. Mais le jeu serait trop facile si l'on en restait là, ou s'il s'agissait d'adapter le tracé à sa convenance. C'est pourquoi dans chaque niveau il manque une pièce du **puzzle**, et le jeu consiste à remplacer cette pièce dans les temps afin que la boule arrive à destination. Si les premiers niveaux sont assez simples, la partie se **complique vivement par la suite**, et il faudra sérieusement vous creuser les méninges pour trouver la solution. Ajoutez à cela une excellente ambiance sonore et la possibilité de commencer directement au niveau supérieur via le menu, et vous obtenez un **très bon jeu** de réflexion pour la **GameGear**.

POP BREAKER

Jeu de tir par excellence, le principe de Pop Breaker renferme néanmoins une bonne dose de **réflexion**. Le but étant de trouver le moyen d'atteindre l'adversaire protégé par des blocs ou des impératifs de trajet. Dans l'ensemble, **un jeu moyen, lassant** assez vite le joueur. Dommage car on remarque néanmoins quelques bonnes idées!

SUPER-FAMICOM

SD ULTRAMAN

C'est joli, les bruitages et la musique sont sympatiques mais l'action est vraiment trop répétitive. En effet, combattre à tour de bras pour de temps en temps trouver une gemme ne suffit pour combler un vrai joueur. Si encore l'action était trépidante, mais même pas! En bref, de la technique mais aucun fond de jeu. Le plus mauvais soft à ce jour sur Super Famicom!

HOLE IN ONE

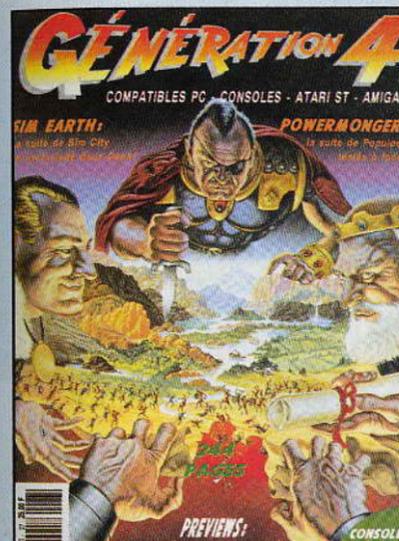
Premier jeu de golf sur Super Famicom, Hole in One s'avère très très moyen! Il a pour lui le gros avantage d'être le seul pour l'instant sur cette machine. Mais il ne contentera en aucun cas les amateurs de ce sport sur Super Famicom, l'action est vraiment trop lente. Que tous les fervents de Jack Nicklaus ou Greg Norman attendent encore quelques jours ou semaines, le prochain de la série, déjà édité sur FM-Towns, s'avère bien meilleur sur tous les plans.

CHAQUE MOIS !

Votre titre préféré chez vous

GENERATION 4

Le premier magazine d'information de l'informatique de loisirs



GENERATION 4 vous offre le CINEMA !

Abonnez-vous !

et profitez de ces conditions exceptionnelles:

11 NUMEROS POUR LE PRIX DE 10

22 NUMEROS POUR LE PRIX DE 20

Oui, je souhaite m'abonner à GENERATION 4 pour:

- 11 NUMEROS au tarif de 250 francs, soit 1 numéro gratuit. (362 francs pour l'étranger).
Je reçois en cadeau un superbe autocollant couleur de GENERATION 4 (à recevoir sous 3 semaines).
- 22 NUMEROS au tarif de 500 francs, soit 2 numéros gratuits. (725 francs pour l'étranger).
Je reçois en cadeau la carte de cinéma PRIVILEGE N°1 UGC, qui me permet d'aller voir **gratuitement 4 de mes films préférés** (à recevoir sous 3 semaines).
- Je paie par:
 - Chèque bancaire ou postal à l'ordre de PRESSIMAGE
 - Mandat postal pour l'étranger

DATE:
SIGNATURE:
(DES PARENTS POUR LES MINEURS)

Mr Mme Melle

Prénom:

Adresse:

Code postal:

Ville:

Tél:

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à : GENERATION 4- abonnement
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

NIPPON NEWS

COREGRAF X

D'ici le mois de juin, les sorties de logiciels sur CoregrafX vont se multiplier, puisque ce n'est pas moins de 30 nouveautés cartouches, plus de 30 nouveautés CD qui devraient sortir avant l'été. Parmi celles-ci citons **Egu Zairu** de chez Telenet, un jeu d'aventure arcade aux graphismes très prometteurs, **Cyber City Oedo 808** de chez NCS, un jeu à multiples missions, **Road Spirit** de chez Pack in Video, un jeu de courses automobiles aux décors variés. En effet, le joueur courra dans pratiquement dans tous les pays, des États-Unis à l'Égypte, en passant par le Mexique. **L-Dis** de NCS est un classique shoot'em up dont l'action se déroule sous le niveau de la mer, alors qu'**Astralius** de chez IGS est un jeu d'aventure arcade. Pour tous ceux qui ont apprécié **Down Load**, un jeu de tir hyperrapide, la suite arrive et se nomme... **Down Load II** dont la réalisation s'annonce somptueuse avec des monstres de fins de niveaux incroyablement grands. Autre remarque, la qualité des graphismes semble également superbe!

Chez Victor, **Sorcerian**, déjà disponible pour compatibles, est en préparation. Chez Naxat Soft sont prévus **Eternal City**, un jeu d'aventure arcade aux nombreux tableaux, puis **Packinko Fever**, un jeu très bizarre comportant plusieurs phases de jeux toutes différentes les unes des autres. Adapté de l'arcade sur micros puis maintenant sur consoles, **Pang** ravira tous les possesseurs de CoregrafX, dans quelque temps tout de même. Mais les premières photos en notre possession montrent peu de différence avec les versions micros et Amiga notamment.

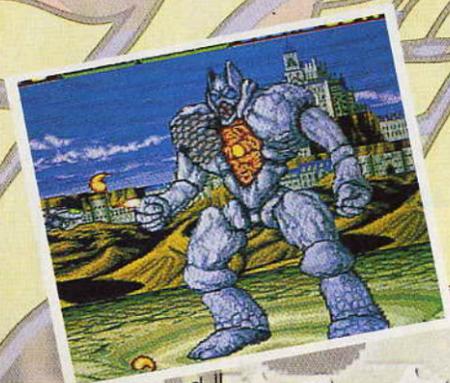


Egu Zairu

En cartouches, nous verrons **Adventure Island** de chez Hudson Soft, un jeu ressemblant fortement à PC Kid, **Motoraoder 2** de chez NCS, un jeu de courses vues d'avion, et **Shibibi Man 2** un jeu à l'action pure et dure dans lequel le joueur incarne un héros japonais, mais aussi **Circus Lido**, un jeu de tableaux, **Titan** le célèbre casse-brique au scrolling multidirectionnel, **Dragon Curse** de chez Hudson Soft, un logiciel très proche de Super WonderBoy bourré d'astuces, **Skweek** bien connu des possesseurs de ST et d'Amiga, et **Columns** directement adapté de la Megadrive. Autre adaptation, celle de **Sword of Vermillion**, un



Egu Zairu



Down Load II



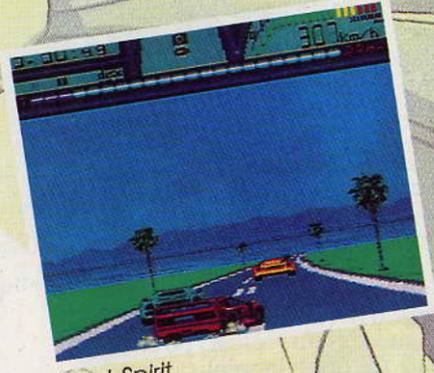
Sorcerian



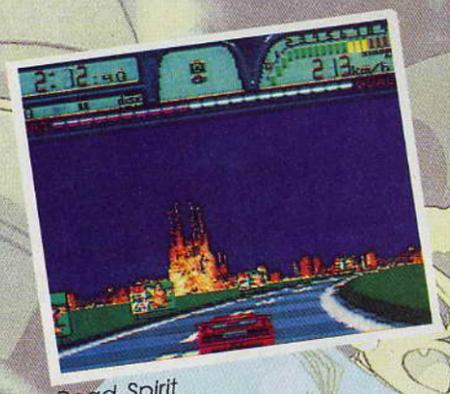
Road Spirit



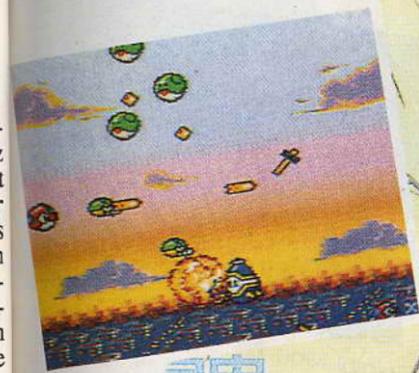
Cyber City Oedo 808



Road Spirit



Road Spirit



L-Dis



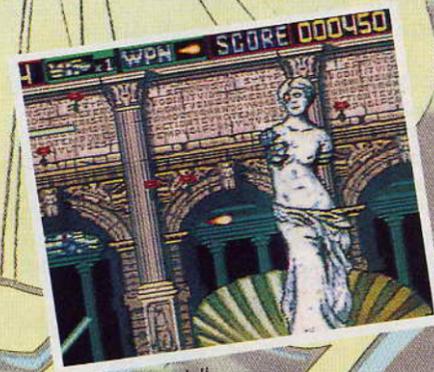
L-Dis



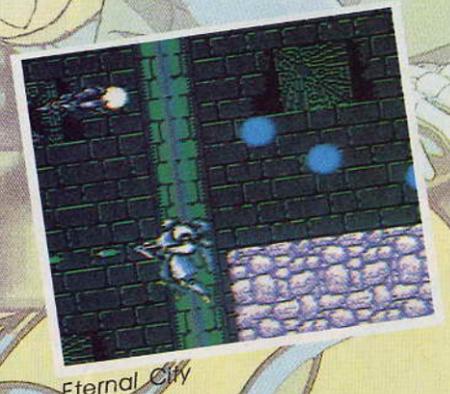
L-Dis



Down Load II



Down Load II



Eternal City



Pang



Eternal City

très bon jeu de rôle sur Megadrive. Ensuite devrait suivre **1943**, un jeu de tir plaçant le joueur aux commandes d'un appareil de la Première Guerre mondiale. Le jeu est classique avec sept types d'armes différentes et d'énormes appareils de fin de niveau. Puis un n-ième jeu de base-ball nommé **Pro Baseball World 91** de chez Namco à la réalisation classique, mais aussi la suite d'un jeu de courses de formules 1, **F1 Circus 2 Pole To Win**.

Que tous les passionnés de Tetris se rassurent, si ce jeu n'est pas disponible sur CoregrafX, ils pourront néanmoins s'éclater avec **Hattris**, un clone de Tetris. Et si Hattris ne leur convient pas, ils patienteront quelques semaines de plus pour jouer à **Welltris** ou bien **Block Out**, tous deux déjà sortis sur micros. Pour mémoire, sachez que le dernier est en 3D.

L'un des plus gros succès de la CoregrafX ne pouvait pas rester sans successeur, c'est pourquoi **PC Kid 2**, dont la réalisation est pratiquement achevée, risque fort de déchaîner à nouveau les passions des joueurs. Nous vous en livrons une nouvelle photo. Dans le même genre, nous attendons tous la venue de **Impossamole** bien dans la lignée de la gamme des nouveaux logiciels CoregrafX avec près de 400 couleurs à l'écran et ce pendant la majeure partie du jeu.

Mais ce n'est pas tout! Voici la liste en vrac des logiciels attendus sur CoregrafX, **Shinobi**, **Tricky**, **TV Sport Football**, **Hell Fire**, **High Grenadier**, **Populous**, **Silent Debbgers**, **Magical Puzzle Popils** (CD-Rom), **Tatsujin**, **Lemmings**, **Powermonger**, **Projectyle**, **Super Cluster**, **The Manhole**...

Mais les jeux SupergrafX ne sont pas absents pour autant, et **The Strider**, suivi de **Galaxy Force II**, puis d'une version totalement remaniée de **1941** avec des graphismes complètement déments, devraient arriver avant le mois de septembre, pour ensuite adopter un rythme de sortie beaucoup plus soutenu.



1943



Titan



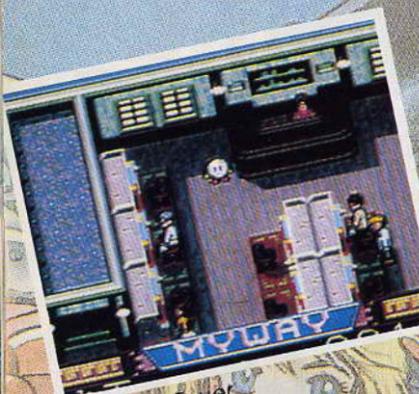
Pro Baseball World 91



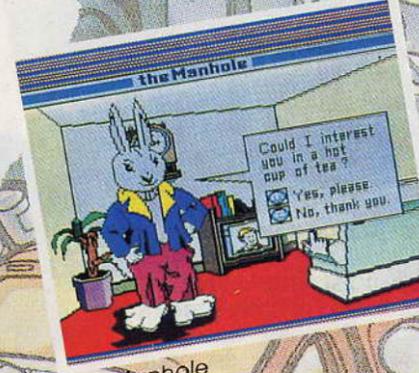
Hattris



Dragon Curse



Packiniko Fever



The Manhole



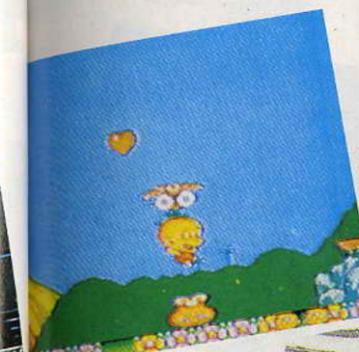
Dragon Curse



Dragon Curse



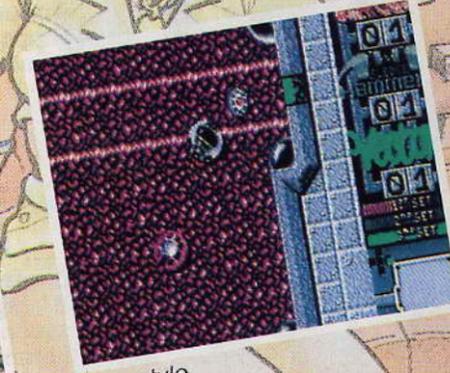
Shibibi Man 2



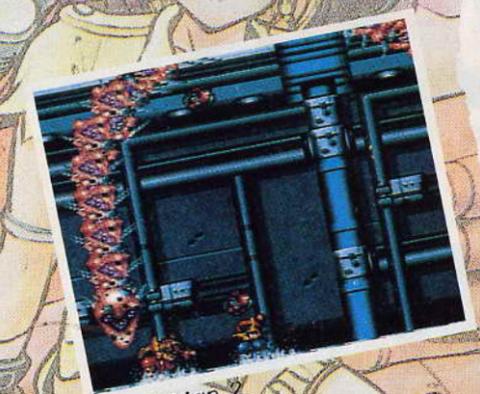
PC Kid 2



Powermonger



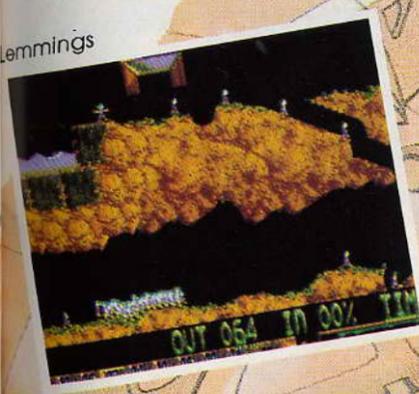
Projectyle



Shibibi Man 2



Impossamole



Lemmings



1941 sur SupergrafX



Sword of Vermillion

MEGADRIVE

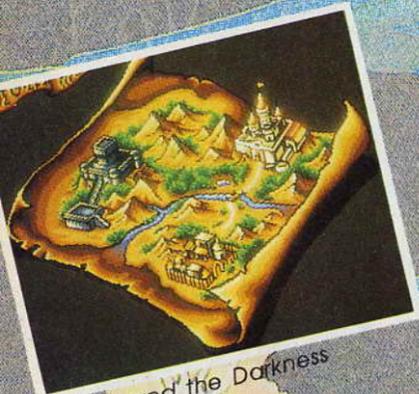
Après notre long compte-rendu du CES de Las Vegas sur les prochaines sorties Megadrive lors du numéro de février, il convient de compléter la liste, ou en tout cas de la réactualiser, puisque des photos sont maintenant disponibles pour de nombreux logiciels cités.

Tout d'abord, **Shining and the Darkness**, ce jeu à la Dungeon Master semble tenir toutes ses promesses avec des décors réellement splendides, des monstres incroyables, une profondeur de jeu immense et surtout une cartouche de 1 Mo (c'est-à-dire 8 mégabits). **Midnight Resistance** n'en finit pas d'être adapté. De chez RPG devrait arriver assez rapidement **Arcus Odyssey**, un jeu d'aventure arcade en fausse 3D, et chez Toaplan nous attendons **Zero-Wing** un nouveau jeu de tir. Chez Game Arts, leur prochain titre se nomme **Alisia Dragon**, un jeu d'arcade aventure. Quant à la société Micronet, elle prépare deux titres, **Ambition of Caesar** (un wargame) et **Raiden**. Chez NCS, l'on prévoit d'adapter **Odeo City 808**, le jeu étant en tous points similaire à la version CoregrafX.

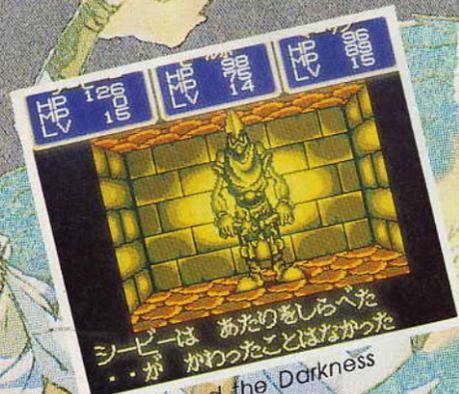
Autre jeu de tableaux, **La Forêt de Wardner** en français dans le texte, n'est autre que la suite de Wardner, originellement un jeu d'arcade. A noter aussi un jeu d'aventure dont le titre est pour l'instant indéterminé, un jeu de flipper et un autre jeu d'aventure arcade du nom de **Dino Land**.

GAME GEAR

Devilish de chez Genki devrait arriver très vite en Europe. Il s'agit de plates-formes à la réalisation prometteuse. D'autre part, comme précisé dans la rubrique news, **Skweek** est prévu pour juin. Il est déjà pratiquement terminé! Il fallait s'y attendre, après être sorti sur Megadrive et Master System, **Mickey Mouse** est en cours d'adaptation pour la GameGear. Pour plus tard, on peut attendre la sortie de **Out-Run**, **Chase HQ** et **Magical Puzzle Popils**. En plus de cela, un jeu de golf est également planifié, ainsi que deux jeux d'arcade, l'un avec des personnages de formes humaines et l'autre avec des personnages d'origine, semble-t-il, végétales. Enfin, sachez qu'un logiciel basé sur Shangai est également en cours de réalisation, de même qu'un logiciel de jeu de cartes.



Shining and the Darkness



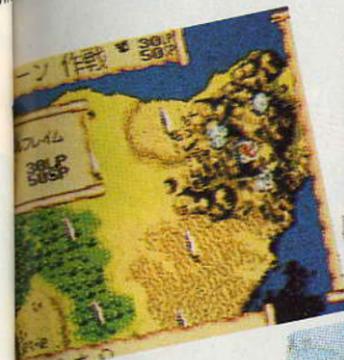
Shining and the Darkness



Midnight Resistance



Shining and the Darkness



Jeu d'aventure



Skweek sur GameGear



Mickey Mouse sur GameGear



Arcus Odyssey



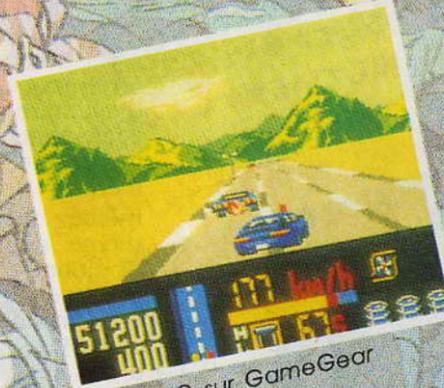
Jeu de flipper



Jeu d'aventure/arcade



La Forêt de Wardner



Chase HQ sur GameGear



Légumes?...



Jeu d'aventure/arcade



Devilish

Ça y est! Les titres prévus pour la Super Famicom (SFC) se multiplient, et la qualité générale de ceux-ci semble être à la hauteur de la machine.

Final Fantasy IV est un jeu à la "Ultima" avec des vues en 3D. Tout ce que l'on peut dire de plus, c'est qu'il a l'air immense. Dragon Quest V est un jeu d'aventure avec une vue en 3D également, Gdleen quant à lui est un logiciel qui se rapproche énormément de Phantasy Star avec le même principe de combat, de même que pour Dragon Slayer. Toujours dans les jeux de rôle/aventure, Digital Devil Story est annoncé, tout comme le mythique Wizardry V, dernier épisode d'une saga bien connue des possesseurs d'Apple. Un petit mot sur Drakkhen, un des rares jeux français adaptés sur SFC qui n'en finit pas d'imminer. Enfin, le très attendu Dungeon Master, l'une des plus fortes ventes sur ST et Amiga, est pratiquement terminé, il devrait être disponible sur Super Famicom avant de l'être sur compatibles. A noter qu'il a subi quelques changements avec notamment la présence des quatre personnages en bas à droite de l'écran.

Dans le domaine des jeux d'aventure arcade, YS III, l'un des titres phares de la CoregrafX, est en cours d'adaptation, ainsi que New Legend Of Zelda, un des grands succès de la NES (Nintendo 8 bits).

Sim City est également bien avancé, cette version se rapproche plus des réalisations micros que celle prévue pour CDTV. L'on peut néanmoins remarquer sur les photos des effets graphiques comme le menu en superposition et en transparence sur la carte, le jeu étant plein écran.

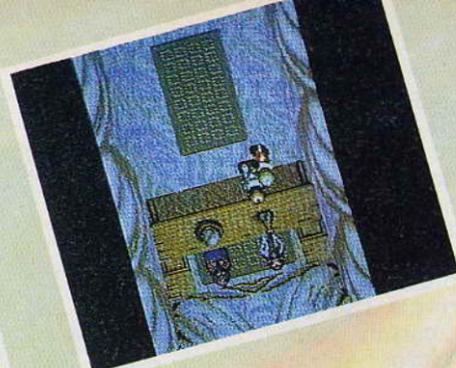
Sur le front des jeux d'action, des nouveautés également avec la conversion sur SFC de Darius dont le nom est affublé du suffixe Twin. D'après les photos, le jeu semble similaire à la version CorgrafX ou SupergrafX, avec de splendides monstres de fins de niveaux. Reste maintenant à voir si la réalisation est à la hauteur, effaçant en cela le médiocre Gradius III.



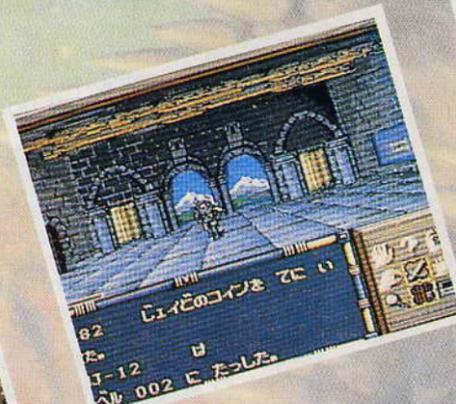
Darius Twin



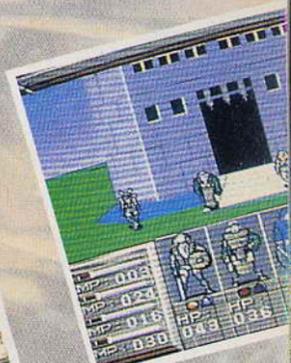
Dragon Quest V



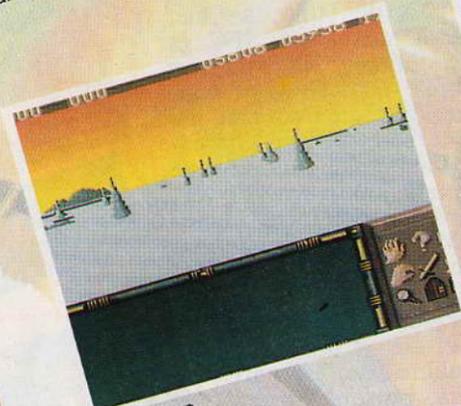
Gdleen



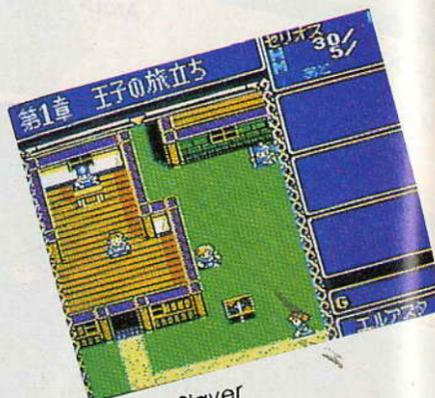
Drakkhen



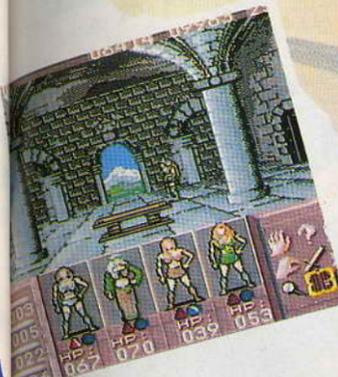
Drakkhen



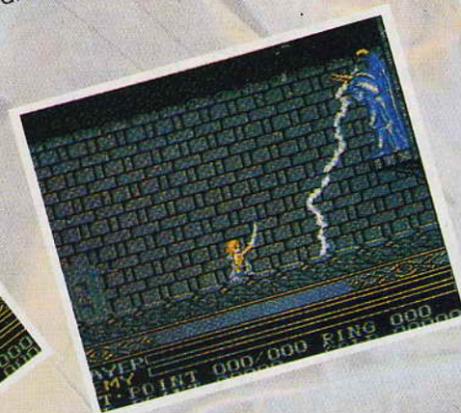
Drakkhen



Dragon Slayer



Drakkhen



YS III



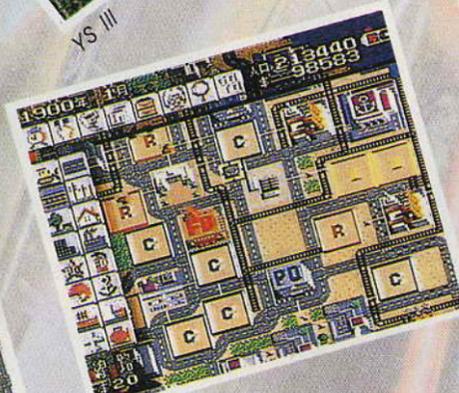
YS III



Dungeon Master



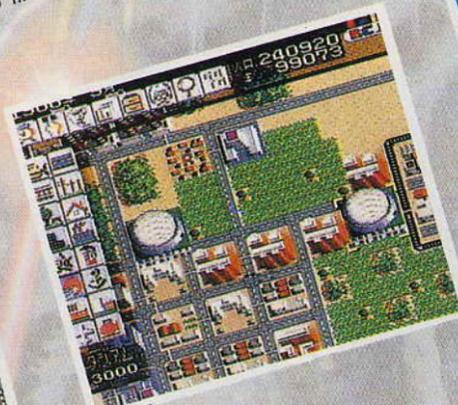
YS III



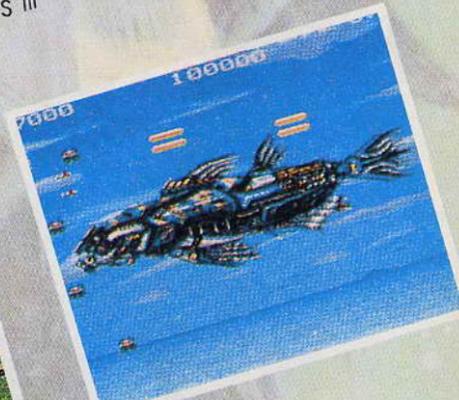
Sim City



Sim City



Sim City



Darius Twin



Darius Twin

En étant adapté sur SFC, Kick Off II change de titre et se nomme maintenant **Pro Soccer**. Le jeu est très proche de la version Amigan, sauf au niveau du terrain pour lequel le graphisme est légèrement différent. En revanche, l'on retrouve toutes les options du jeu micro et ce football risque fort de refaire le même carton sur consoles que sur micros (c'est Anco qui doit être content!).

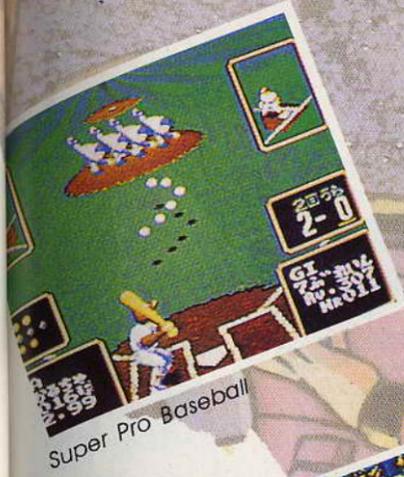
En plus de Hole In One, premier golf à sortir sur SFC et testé dans ce numéro, les amateurs de petite baballe blanche vont pouvoir s'éclater avec un nouveau jeu de golf, **Augusta National Master's Golf**, bien meilleur puisque nous avons pu y jouer avec la version FM-Towns, strictement identique (Génération 4 reviendra d'ailleurs bientôt sur cette fabuleuse machine qui orne désormais notre salle de tests). Sachez que ce golf a bénéficié d'une attention toute particulière de la part des programmeurs, puisqu'il représente la fidèle transcription du tournoi des masters aux Etats-Unis. Pour cela, l'équipe de développement n'a pas hésité à se rendre sur le terrain pour effectuer plusieurs milliers de photos, obtenant ainsi une réplique exacte de chaque trou. L'effet est saisissant!

Toujours dans la catégorie du sport, un jeu de base-ball est également prêt à sortir, **Super Pro Baseball**. Si dissenter sur ce type de logiciel ne rime souvent à rien (mieux vaut y jouer), il faut tout de même noter que celui-ci s'avère assez fantastique au niveau de la réalisation. En effet, les joueurs représentés en fausse 3D sont très bien dessinés et très détaillés. Maintenant reste à voir ce qu'il en sera de l'animation. Réponse prochainement!

Également prévu un jeu futuriste de "balle au prisonnier", **SD Dodgeball**. Sur un terrain au décor tantôt lunaire tantôt normal, le joueur dirige une équipe de robots et doit, bien sûr, toucher les membres de l'équipe adverse.

Autre logiciel, **Goemon Dey**, un jeu d'arcade alliant plusieurs phases de jeu. Les graphismes ont l'air assez sympa et l'action suffisamment attrayante pour que nous l'attendions avec impatience. De chez Acclaim, nous verrons **Terminator 2**, pas d'autres précisions pour le moment alors que du côté de Mindscape est prévu **Paperboy**.

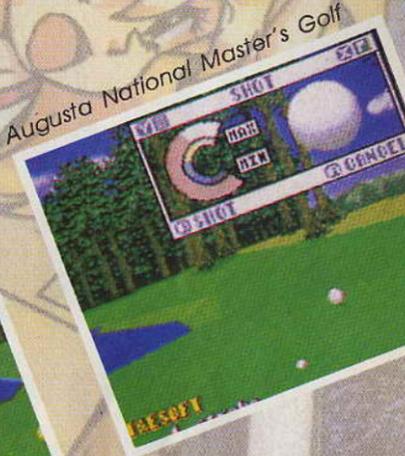
と冒険のユズミン
が帰ってくる...



Super Pro Baseball



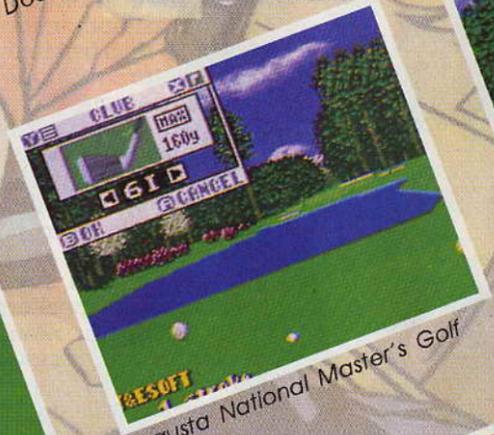
SD Dodgeball



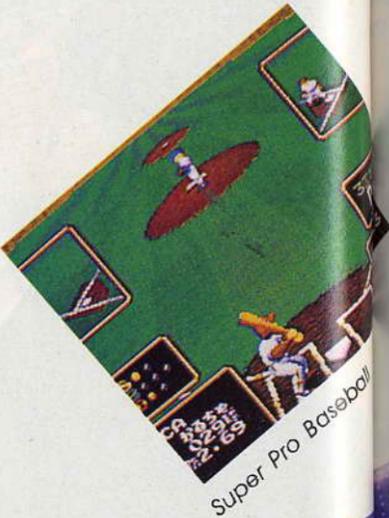
Augusta National Master's Golf



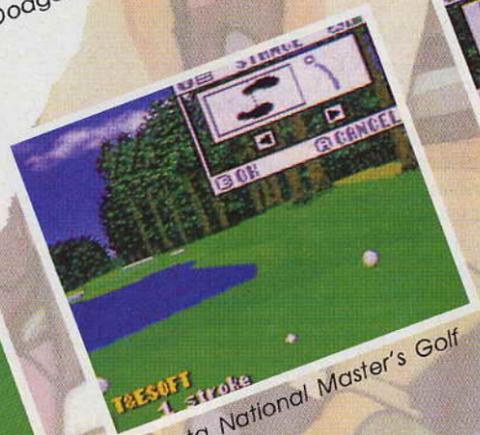
SD Dodgeball



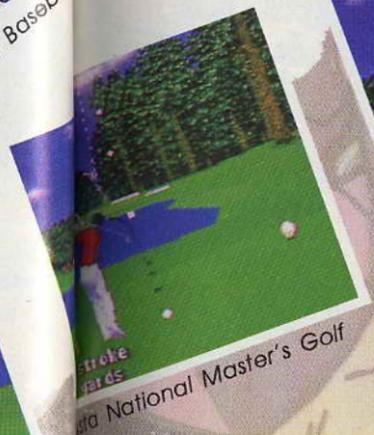
Augusta National Master's Golf



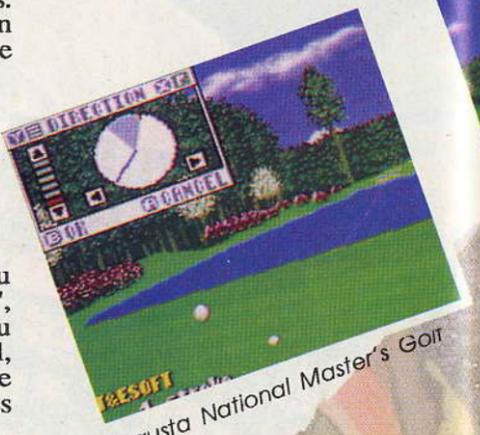
Super Pro Baseball



Augusta National Master's Golf



Augusta National Master's Golf



Augusta National Master's Golf



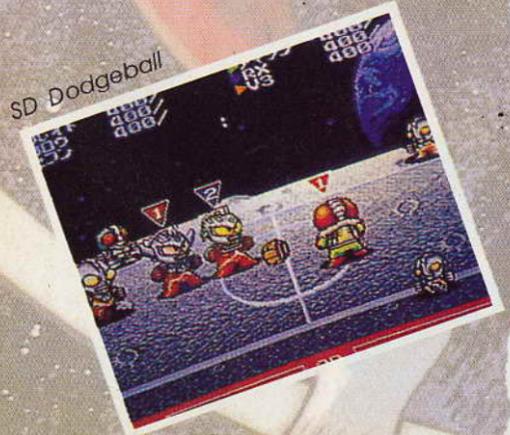
SD Dodgeball



SD Dodgeball



SD Dodgeball



SD Dodgeball

En ce qui concerne **Big Run**, le colossal succès d'arcade, nous avons eu la chance de le voir en direct lors du passage à Paris d'une équipe de Jaleco pour la cérémonie des "Quatre d'Or". Ces derniers nous ont fait la gentillesse d'accepter notre invitation, ils ont donc passé un après-midi entier dans nos locaux. Malheureusement, ces quelques heures passées à jouer à **Big Run** nous ont laissé sur notre faim, la conversion sur SFC ne s'avérant pas du meilleur cru. Mais tout n'est pas perdu, les responsables nous assurant que la version finale subirait de nombreux changements.

Toujours dans la catégorie arcade, **Jerry Boy** est un jeu dans le plus pur style japonais où le joueur incarne un personnage assez rigolo et malléable. Le but étant toujours de parcourir de nombreux tableaux et d'échapper à de non moins nombreux ennemis.

Prévu également **Area 88** (UN Squadron II en fait!). Alors là, la conversion d'arcade semble être fantastique, contrairement aux versions micros intégrant directement notre rubrique Gloks. Les graphismes sont en tout point semblables à la borne d'arcade et d'après nos sources japonaises extrêmement bien placées, l'animation des sprites serait excellente. Attendons de voir pour confirmation!

Un mot sur la suite de ce que certains appellent le meilleur jeu d'arcade du monde et de tous les temps, il s'agit bien sûr de **Ghouls & Ghosts II**. Cette version aurait pris du retard, environ deux mois, et devrait sur le plan de la réalisation se rapprocher de Ghouls & Ghosts sur SupergrafX (meilleure version disponible à ce jour faut-il le rappeler!).

En revanche, **Super R-Type** est en cours de finition, il devrait apparaître très prochainement dans les boutiques japonaises. Le jeu semble être fantastique et devrait constituer une nouvelle référence dans la catégorie des shoot'em up. C'est bien simple, il ne devrait y avoir aucune différence entre la version SFC et arcade. Dans la catégorie des "beat'em up", **Ultraman** semble assez bien réussi. Le jeu met l'accent sur les sprites (en effet, la taille de ceux-ci représente environ la moitié de l'écran) et les coups disponibles. Manifestement, le joueur peut sauter, courir, donner des coups de poing et de pied, effectuer un saut périlleux, tirer avec son rayon laser, soulever et projeter les monstres... A noter que les graphismes semblent assez réussis.



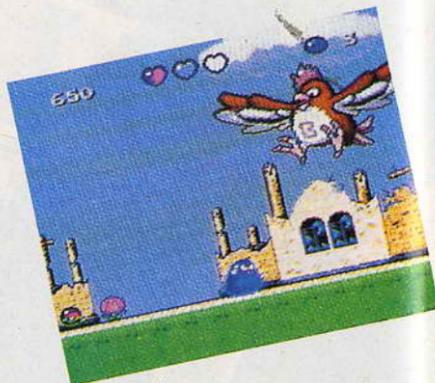
Big Run



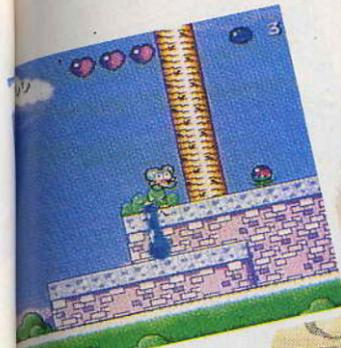
Big Run



Big Run



Jerry Boy



Jerry Boy



Area 88



Area 88



Pro Soccer



Ultraman



Ultraman



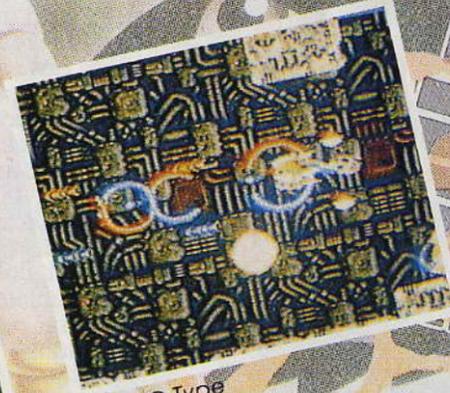
Ultraman



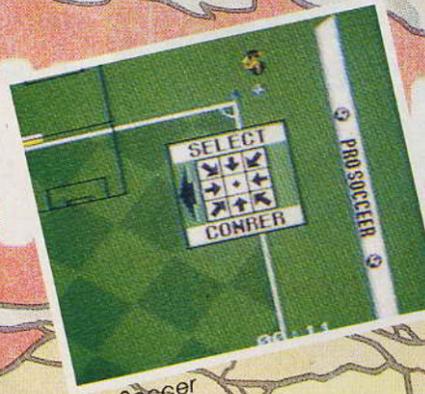
Ghouls & Ghosts II



Super R-Type



Super R-Type



Pro Soccer



Pro Soccer

高橋

高橋

保

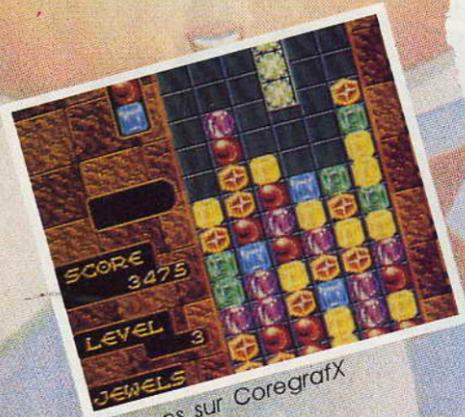
Basé sur le célèbre dessin animé japonais, **Ken le Survivant 5** vient tout juste de commencer. Autres logiciels en gestation, **Popper's** dont nous ne savons rien et **Dimension Force** qui nous inspire le même commentaire. Encore quelques titres avec **Top Gun III**, un simulateur de vol comme vous deviez vous en douter, **Double Dragon 4**, un jeu de castagne de rue à la Vigilante, **Dragon Flight 4** et **Arthur's Quest**. Plus de précisions le mois prochain sur chacun de ces titres!

NEO-GEO

Deux nouveaux titres sur Neo-Geo sont en préparation. Le premier se nomme **Rollergames**, un jeu fortement inspiré du film Rollerball. Deux équipes, en roller donc, s'affrontent sur une piste, le but étant ici d'envoyer dans le décor tous les membres du team adverse. La qualité générale du soft semble bonne mais sans plus. Quant à la jouabilité, nous ne pouvons en juger avant d'y avoir joué. Mais si elle est présente, nul doute qu'il s'agira d'un formidable jeu de castagne.

Autres nouveautés, **Twin Bee**, un shoot'em up aux multiples tableaux. Alors là, pas de doute, même sans y avoir joué, il est facile d'affirmer grâce aux photos, que la réalisation s'annonce grandiose. Les graphismes notamment sont exceptionnellement beaux (regardez les décors et les explosions ou tirs) et les armes assez délirantes. Encore une fois, le seul doute concerne la jouabilité et la possibilité offerte ou non de finir le jeu en quelques heures, via des "continu" en nombre infini. Espérons que la société SNK aura prévu un système permettant au logiciel de garder tout son attrait au-delà d'un après-midi.

Enfin, un troisième est annoncé, nous n'en possédons pas encore le nom, mais il s'annonce exceptionnel sur le plan de la réalisation en tout cas. Regardez les photos et admirez! Le jeu est plein de couleur, le nombre de sprites à l'écran semble hallucinant et les types d'armes complètement fous. Plus d'infos le mois prochain.



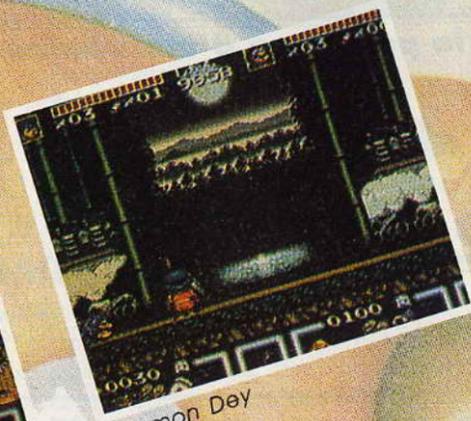
Columns sur CoregrafX



Skweek sur Co



Goemey



Goemon Dey



L-Dis sur CoregrafX



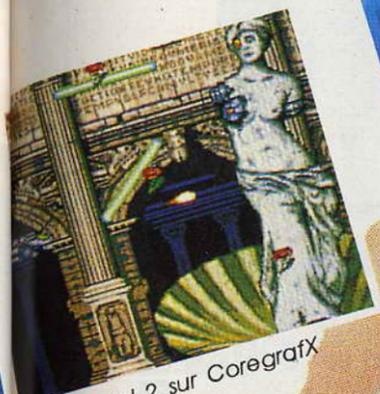
L-Dis sur CoregrafX



Packinko Fever



Down Load 2 sur CoregrafX



Down Load 2 sur CoregrafX



Motorroader 2 sur Core



Jeu du type Shanghai sur GameGear



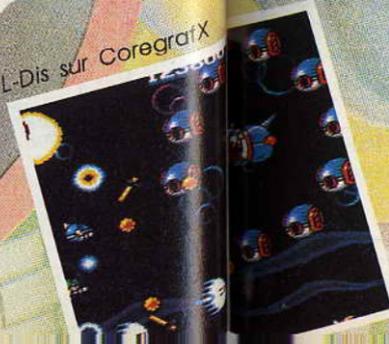
Eternal City sur CoregrafX



Impossamole sur CoregrafX



Shibibi Man 2 sur CoregrafX



L-Dis sur CoregrafX

MICRO VIDEO

La compétence d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

Compatible PC à de super prix...

MV 286 12 MHz

Lecteur 3"1/2 (1,44 Mo) et 5"1/4 (1,2 Mo)

carte joystick, manette, moniteur

Super VGA 800*600,

MS Dos 3.30, Clavier 102 Touches :

6.990 F

Option avec Disque dur 8.990 F

Aussi disponible 286/16, 386/16, 386/20, 386/25, 386/33.

JEUX ATARI ST



Star Flight
Bumpy
Tetris
Floods
Les Incorructibles
Man Hunter
Happy Metal
Berlin East Vs West
Monty Python
Ferrari Formula 1
Projectile
Comba Racer
Midnight Resistance
Anarchy
Tie Break
Monty Python
E-Moloch
Leonardo
Verminator
Triton 3
BSS Jane Seymour
Rock Star
Driving Force
Theme Park
Space Harrier II
7 Gates of Jambala
International 3D Tennis
Tower of Babel
Omega
Vindicator
Day of the Viper
Interphase
Scramble Spirit
Infestation
Sonic Boom
Driving Force
Hoyle Book of Games
Voyageur
Eliminator
Bad Company
Explora 1 & 2



ATARI ST

Disques durs SCSI II

de 2990 F à 4990 F

Capacité de 20 à 80 Mo.

AMIGA



Super Volley Ball

349 F

Darius II

Extrait jeux à 299 F

Altered Beast
Arrow Flash
Columns
Curse
DJ Boy
E Swat
Golden Axe
HellFire
Herzog Zwei
Insector X
Junction
Klax
Mickey Mouse
New Zealand Story
Rastan Saga II
Shadow Dancer
Space Harrier II
Super Basket Ball
World Cup Soccer
Whip Rush

Console SEGA MEGADRIVE®

MEGADRIVE + 1 JEU : **1290F**

MEGADRIVE + 2 JEUX : **1.490F**

MEGADRIVE + moniteur stéréo + 1 jeu :

2990 F

Adaptateur cartouches Japonaises s/ Megadrive Française: NC

ATARI LYNX

Jeux:

-Blue Lightning
-Chip Challenge
-Electrocops
-Gates of Zendocon
-Gauntlet
-Klax
-Mrs Pac Man

-Rampage
-Road Blasters
-Slime World
-Xenophobe
-Zarlou Mercenary
-Robot Squash



LYNX + 5 Jeux

+ Housse de transport

Super Prix !

1390 F (dont 1 jeu au choix).

GAMEBOY + 3 jeux: 890F

(Disponible seulement dans certains magasins et en quantité limitée.)

SUPER FAMICOM

2490 f avec 2 manettes

2990 f avec 1 jeu au choix

Jeux disponibles:

Bombuzal	Pilotwings	et prochainement:
ActRaiser	3D Great battle	Augusta
Populous	f Zero	Darius Twin
Gradius 3	Final Flight	Sim City
Super Mario world 4	Hole in One	
	Big Run	



Atari 520 STE + 20 jeux + ext. 512 Ko : **3.290 F**

Atari 1040 STE + ST bag + ext. à 2Mo

+ jeu " Tortues Ninja" :
3.790 F quantités limitées.

Mega STE+moniteur multisync.. 12690F

Scanner à main Golden Image..1990F

Lecteur Disquette Golden Image.990F

Souris Optique G. Image.....490F

Amiga 500 à partir de 3290F



Amiga 500 + Ext 512 Ko.....NC

School Pack.....3590F

Amiga 500 + Mon. Coul.4990F

Moniteur 1083S stéréo.....2090F

Scanner à main Golden Image...1990F

Lecteur Disquette Golden Image. 990F

Souris Optique G. Image..... 490F

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.
Les magasins de Paris et Lyon ne font pas de consoles. Adressez-vous à Micro Vidéo Bordeaux.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à MICRO VIDEO BORDEAUX VPC 3, Crs Alsace Lorraine.

AMIGA ATARI ST/STE MEGADRIVE GAMEBOY LYNX

Frais d'envoi: 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 30F

Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM : PRENOM :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total

CHEQUE MANDAT CARTE

TOTAL :

MICRO VIDEO
BORDEAUX et VPC:

3, Cours Alsace Lorraine 33000 Bordeaux

☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89

PARIS: 8, rue de Valenciennes 75010 ☎ (1).40.37.92.75

DAX: 56, Av Victor Hugo 40100 DAX ☎ 58.74.18.63

LYON: 11, 12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74

NANTES: 6, rue Mazagran 44000 NANTES ☎ 40.69.15.92

PERPIGNAN: 8, Av de Gde Bretagne 66000 ☎ 68.34.24.40

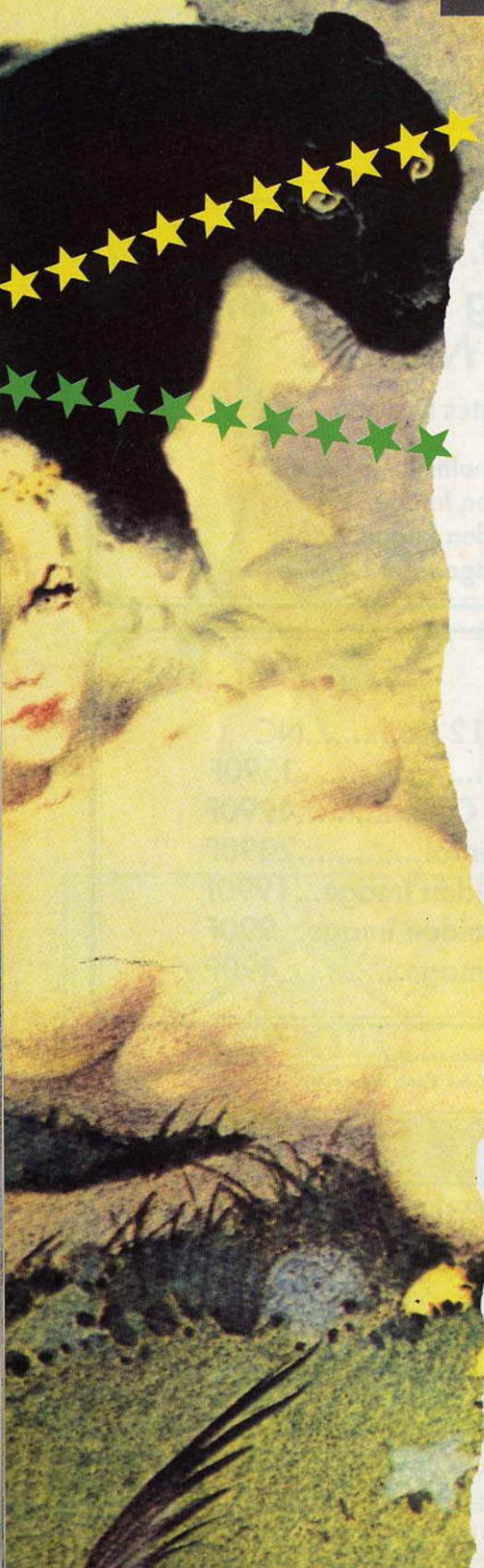
TOURS: 81, rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47.05.78.50

BELGIQUE

BRUXELLES: 1, rue Dons 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489.074

DINANT: 21, Place Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611.451

EXCLUSIF! LA PANTHER D'ATARI



Juste au moment où l'on pensait avoir trouvé avec la Super-Famicom, LA console leader du marché, Atari bouleverse toutes les données avec sa Panther, console 16-bits aux caractéristiques inconnues. Depuis six mois, les rumeurs vont bon train, mais aujourd'hui, nous sommes en mesure de vous révéler l'ensemble des caractéristiques de cette fabuleuse machine, qui sera en plus disponible avant la console 16-bits Nintendo!

Il est 16 heures 37 dans les bureaux de la rédaction lorsqu'arrive LE fax des caractéristiques techniques de la Panther, suivi d'un assaut des journalistes du magazine autour du rédac'chef qui verdit au fur et à mesure qu'il découvre chaque ligne. Notre contact qui travaille chez Atari Etats-Unis préfère rester incognito, mais sachez que ses informations sont particulièrement sûres. Voici nos premiers commentaires sur l'engin...

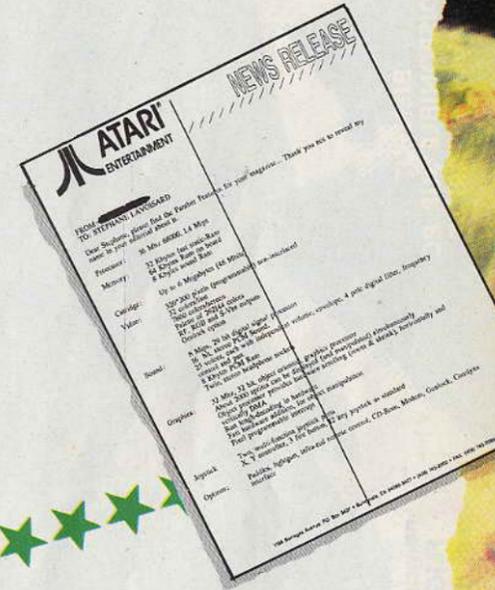
Pour le micro-processeur, on parlait à un moment d'un 68030, mais il ne s'agit en fait que d'un 68000 tournant à 16 Mhz, ce qui n'est déjà pas mal. 1.4 Mips, c'est bien, mais ça n'a rien d'exceptionnel! Au niveau mémoire, c'est en revanche impressionnant, avec 32 Kbytes de Ram et 64 Kbytes de Rom, plus 8 Kbytes réservés au son.

Les cartouches peuvent faire jusqu'à 6 Megabytes, ce qui est inférieur aux cartouches Megadrive par exemple. La résolution, de 320 par 200, n'est pas incroyable, mais ce qui l'est plus, c'est le nombre de couleurs utilisables par ligne qui est de 32, et de 7860 par écran! Avec autant de couleurs et une palette de 262144 couleurs, la résolution sans surprise sera vite oubliée si vous voulez mon avis. La console est équipée d'une sortie RGB, coaxiale et S-VHS, ce qui est une très bonne initiative pour les personnes disposant d'une télé haute-résolution. Le son n'est pas en reste, puisqu'il y a d'origine 8 Kbytes de sons digitalisés (en 16 bit), et que la console dispose de 25 voix indépendantes les unes des autres. Alors là, c'est carrément très fort! La console comporte deux sorties casque, stéréo bien sûr. Le côté le plus fort de la console semble être les manipulations sur les graphismes. Un coprocesseur 32 bit spécialisé, tournant à 32 Mhz, gère le tout. 2000 sprites peuvent être affichés et manipulés à l'écran en même temps (oui, j'ai

bien dit deux mille!). Les scrolling, verticaux et horizontaux, sont câblés, tout comme les changements d'échelle qui permettent les zooms sur les sprites et les décors. Un coprocesseur s'occupe également de la compression/décompression en temps réel! Visiblement, cette partie est la plus forte caractéristique de la Panther. Pour les accessoires, deux joysticks assez classiques seront fournis d'office, mais Atari prévoit des Paddles, un pistolet optique, une télécommande, un CD-Rom et on en passe...

Au final, entre le son qui paraît sublime, les graphismes qui devraient être somptueux, et les animations qui ont des chances d'être fluides et agrémentées d'effets en tous genres, la Panther semble bien se placer au-dessus de la Super-Famicom au niveau des possibilités. On peut rêver de l'arrivée rapide d'un CD-Rom, qui en ferait définitivement LA console à posséder.

Le prix n'est pas fixé pour le moment, tout comme la date de sortie, et on peut craindre qu'Atari, comme à son habitude, ait un peu de retard. Quoiqu'il en soit, notre contact nous a indiqué au téléphone que la Panther devrait être moins coûteuse que la Megadrive. La compagnie espérait lancer la machine pour la rentrée aux Etats-Unis, afin d'être sur le marché en même temps que la Super-Famicom, voire avant, ce qui empêcherait Nintendo de s'installer sur le marché des consoles 16-bits. Pour la France, on peut rêver d'une sortie pour Noël 91, mais début 92 semble être plus raisonnable. Quoiqu'il en soit, nous aurons certainement des détails sur la Panther au CES de Chicago, qui se tiendra du 1er au 4 juin. Espérons que les caractéristiques techniques ne seront pas trop changées par rapport à celles que nous vous présentons aujourd'hui, à moins qu'elles ne soient améliorées, mais cela paraît difficile.



Map



LES 4 D'OR FNAC GÉNÉRATION 4

ARACHNOPHOBIE: SUR PETIT OU GRAND ÉCRAN, L'INVASION A 8 PATTES / TITUS RACHETE PALACE / BRODERBUND ET SIERRA-ON-LINE S'ASSOCIENT / INDY 4: JEU D'AVENTURE DE L'ANNÉE 91? / LES NEWS DU MONDE ENTIER

THE
LEGEND
OF THE
MIRRORED
INTRUDER

MIRRORED INTRUDER



Spectrum HobbyByte



Une nouvelle forme de dialogue:
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...

PRODUIT COMPATIBLE AVEC LA CARTE SONORE AMIGA PC



DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Volmy
93100 Montreuil/Bois

BIEN EN
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez engager le flot de l'armée Nord-Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front, le ciel.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

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

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

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LES 4 D'OR FNAC GÉNÉRATION 4

Le 7 mars 1991 au Grand Rex à Paris, plus de 2000 personnes assistaient à la cérémonie de remise des 4 d'Or Fnac / Génération 4. Toutes les personnalités du milieu étaient présentes, ainsi que de nombreuses personnes de l'édition, de la bande dessinée, du cinéma, du jeu, de la presse et de la télévision. Après la projection en avant-première du film *Arachnophobie*, la soirée continua avec un buffet impressionnant (pour 2000 personnes), et passée la remise de prix, tout le monde se retrouva à la discothèque voisine du Rex Club, où certains restèrent toute la nuit!

Vous avez été plus de 4000 à voter cette année, et nous vous en remercions. Grâce à vous, les résultats sont encore plus importants que prévu, et les 4 d'Or se sont définitivement imposés cette année comme LES prix du milieu.

Dans les résultats qui suivent, la première colonne correspond au vote de la rédaction, la seconde au vote des lecteurs, la dernière à la moyenne!

ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

Rainbow Islands	37	25	31
Golden Axe	21	37	29
Pang	30	24	27
Saint-Dragon	12	13	12

Différence d'opinion entre les lecteurs et la rédaction, et c'est au final la rédaction qui l'emporte avec la victoire de Rainbow Islands, d'Ocean, qui remportera là son seul prix de la soirée...

JEU D'ACTION ORIGINAL

Speedball 2	28	45	36
Prince Of Persia	22	29	25
James Pond	28	16	22
Wrath Of The Demon	22	10	16

Les lecteurs et la rédaction s'accordent pour couronner le soft des Bitmap Brothers, venus en force d'Angleterre à la soirée. Ils en ont bien profité, et étaient les derniers à quitter la discothèque, vers 5h du matin. Je ne vous parlerai pas de leur état à ce moment de la nuit!

SHOOT'EM'UP

Turrican	35	41	38
Killing Game Show	33	12	22
Battle Squadron	14	29	21
Saint-Dragon	18	18	18

Encore une bonne entente entre les lecteurs et la rédaction pour faire de Turrican de Rainbow Arts, LE shoot'em'up de 90.



David Ward (Ocean), Stéphane Lavoisard, Lionel Jarlan (Fnac)



Mark Lewis (Electronic Arts), Douglas Glen (Lucasfilm Games)

JEU D'ARCADE/AVENTURE

Immortal	38	44	41
Gold Of The Aztecs	25	31	28
Infestation	23	15	19
Die Hard	14	9	11

Immortal obtient un très bon vote lecteurs, et permet à Electronic Arts de remporter un premier 4 d'Or. Mark Lewis, PDG de la division anglaise de la compagnie américaine, jubile. Ce n'est qu'un début!

SIMULATION SPORTIVE

Kick Off 2	43	40	41
Great Courts 2	23	25	24
Panza Kick Boxing	17	29	23
4D Boxing	17	5	11

Préférée par la rédaction et les lecteurs, Kick Off 2 l'emporte très logiquement sur ses adversaires, comme Kick Off l'année précédente. Espérons que cela poussera Anil Gupta, venu chercher son prix d'Angleterre, à nous faire Kick Off 3!

JEU DE COURSE

Lotus Turbo Esprit Challenge	42	40	41
Indianapolis 500	42	32	38
Test Drive 3	8	18	13
Off-Road Racer	8	10	9

La rédaction n'avait pas pu trancher, et ce sont les lecteurs qui ont imposé Lotus Turbo Esprit Challenge de Gremlin comme la course de l'année. Jenny Stewart de Gremlin en était toute émue.

SIMULATEUR DE VOL

F19 Stealth Fighter	20	56	38
LHX Attack			
Chopper	31	21	26
Flight Of The Intruder	31	14	22
Blue Max	18	9	13

Poussé par des ventes massives et la guerre du Golfe, F19 Stealth Fighter l'emporte très facilement, remportant 56% des votes lecteurs. Peter Jones de Microprose vous remercie au passage.

SIMULATION

Indianapolis 500	28	48	38
Wing Commander	34	32	33
Battle Command	23	12	17
Team Yankee	15	7	11

48% de votes lecteurs suffisent à Indianapolis 500 pour remporter ce prix devant Wing Commander. Mark Lewis, de plus en plus heureux, va chercher son second trophée.

LICENCE

Elvira	43	39	41
Flight Of The Intruder	20	22	21
Wonderland	27	14	20
Robocop 2	10	26	18

Devant l'absence de "gros" titres dans cette catégorie, c'est Elvira qui l'emporte, après une entente parfaite entre la rédaction et les lecteurs. L'équipe d'Accolade Europe est aux anges...

JEU EN 3D

Indianapolis 500	28	47	37
Wing Commander	37	29	33
Corporation	18	12	15
4D Boxing	17	12	14

Deuxième prix pour Indianapolis 500, toujours devant Wing Commander, et toujours grâce à un vote puissant des lecteurs. Mark Lewis n'en peut plus, et il n'est pas au bout de ses peines.



Marc Djan (Ocean France), Gary Bracey (Ocean)

JEU D'AVENTURE FRANÇAIS

Operation Stealth	40	45	42
Maupiti Island	40	41	40
Murder In Space	15	8	11
Empire Galactique	5	6	5

Une nouvelle fois, la rédaction n'avait pas pu se décider, mais les lecteurs ont tranché et ont élu Operation Stealth de Delphine Software, qui avait emporté le prix l'année précédente avec les Voyageurs du Temps.

JEU D'AVENTURE ÉTRANGER

Cadaver	28	34	31
Secret Of The Monkey Island	32	20	26
King's Quest V	13	32	22
Rise Of The Dragon	15	5	10
Wonderland	12	8	10

La rédaction préférerait Secret Of The Monkey Island, mais les lecteurs ont plébiscité Cadaver, et c'est ainsi que les Bitmap Brothers ont obtenu leur second trophée.

JEU D'AVENTURE INTERACTIF

Ultima VI	36	27	31
Captive	29	28	28
Chaos Strikes Back	18	24	21
Elvira	17	21	19

Deux jeux Mindscape en tête, mais c'est Ultima VI qui l'emporte, et Geoff Heath gagne ainsi son premier prix. Il était accompagné de Chris Roberts, venu des Etats-Unis pour l'occasion. Chris Roberts est concepteur de nombreux jeux chez Origin, et c'est par exemple lui qui a fait Wing Commander et prépare aujourd'hui la suite!

JEU DE STRATÉGIE

Powermonger	40	76	58
Railroad Tycoon	27	8	17
Ishido	25	7	16
Team Yankee	8	10	9

76% de votes lecteurs, autant dire que la rédaction n'avait rien à faire dans l'histoire. L'équipe de Bullfrog était là, et gagna ainsi son premier prix pour Powermonger.

JEU DE PUZZLE

Klax	25	28	26
Pipermania	18	29	23
Welltris	17	24	20
Puzznic	22	12	17
Swap	18	8	13

Des résultats serrés qui profitent au final à Klax de Domark, qui gagnera ici son seul prix de la soirée.

JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

Powermonger	27	53	40
Loom	27	27	27
David Wolf: Secret Agent	25	12	18
Colonel's Bequest	21	9	15

Deuxième vote massif des lecteurs pour Powermonger. Retour de Peter Molyneux de Bullfrog sur la scène du Grand Rex.

SON

Shadow Of The Beast 2	38	37	37
Maupiti Island	28	35	31
Turrican	17	14	15
Wings	17	13	15

Une nouvelle entente entre la rédaction et ses lecteurs permet à Shadow Of The Beast 2 de Psygnosis d'emporter son premier prix. L'année dernière, Shadow Of The Beast l'avait emporté.



Johnattan Ellis (Psygnosis)



Paul Wilson (Millennium)



Sophie Dumas, Godefroy Giudicelli, Frank Ladoire, Etienne Alexandre (Fnac), Yves Guillemot (Ubi Soft)

GRAPHISME

King's Quest V	25	26	25
Unreal	15	24	24
Maupiti Island	17	24	20
Wing Commander	15	12	13
Rise Of The Dragon	20	4	12
Cadaver	10	10	10

Encore un résultat très, très serré, mais c'est au final King's Quest V de Sierra-On-Line qui l'emporte, et Annie Sullivan de la division anglaise de Sierra vint chercher ce prix.

ANIMATION

Prince Of Persia	28	44	36
Panza Kick Boxing	23	25	24
Wing Commander	27	13	20
Indianapolis 500	22	18	20

S'il devait en gagner un, Prince Of Persia méritait vraiment celui-là. Enfin, c'est ce que pensait la rédaction, mais les lecteurs sont venus confirmer le résultat. Le jeu de Broderbund aura une suite, c'est promis.

PACKAGING

Loom	33	31	32
Ultima VI	25	29	27
Awesome	23	24	23
Dragonstrike	19	17	18

Un prix gagné l'an passé par Indiana Jones, de Lucasfilm Games, et qui reste chez la compagnie américaine, avec Loom. Doug Glen était là, et l'on pourra compter sur ses produits pour faire un malheur l'année prochaine.

PRÉSENTATION

Shadow Of The Beast 2	40	53	46
Awesome	28	13	20
Killing Game-Show	17	10	13
King's Quest V	15	24	19

Deuxième prix remporté par Shadow Of The Beast 2, pour la présentation qui a marqué le milieu cette année. Johnattan Ellis de Psygnosis est aux anges, d'autant plus qu'il profite de chaque montée sur scène pour faire la bise à Véronique, notre hôtesse cette année.

RÉALISATION

Maupiti Island	16	31	23
Wing Commander	25	22	23
Shadow Of The Beast 2	21	21	21
King's Quest V	12	15	13
Rise Of The Dragon	16	2	9
Awesome	10	7	8

La seule catégorie où nous avons deux ex-aequo avec Maupiti Island de Lankhor et Wing Commander d'Origin. Maupiti Island est le seul jeu français à remporter un prix dans une catégorie non dédiée aux jeux français.

JEU ÉTRANGER

Powermonger	17	17	17
Wing Commander	18	12	15
Speedball 2	8	18	13
Kick Off 2	8	16	12
Cadaver	12	9	10
Indianapolis 500	9	9	9
Secret Of The Monkey Island	9	7	8
King's Quest V	6	7	6
Ultima VI	7	4	5
Rise Of The Dragon	6	2	4

Un résultat sans surprise, et Bullfrog monte une dernière fois sur scène pour prendre son troisième Quatre d'Or pour Powermonger!



Les Bitmap Brothers (Renegade)



Peter Molyneux (Bullfrog)

JEU FRANÇAIS

Secret Defense	14	26	20
Great Courts 2	16	16	16
Unreal	16	15	15
Maupiti Island	15	16	15
Panza Kick Boxing	10	15	12
Sliders	11	2	6
Disc	5	3	4
Jumping Jack Son	5	4	4
Murder In Space	5	3	4
Swap	3	2	2

Résultat étonnant, non pas que Secret Defense gagne, mais qu'il écrase autant ses concurrents. Delphine Software semble vraiment avoir une image de marque très grande auprès du public!

COMPAGNIE FRANÇAISE

Ubi Soft	37	36	36
Infogrames	20	19	19
Loricel	15	19	17
Silmarils	11	10	10
Titus	6	12	9
Microïds	11	4	7

Résultat logique, comme on le voit avec les pourcentages des lecteurs et de la rédaction. Yves Guillemot est heureux, et annonce l'ouverture d'Ubi Soft Etats-Unis.

COMPAGNIE ÉTRANGÈRE

Psygnosis	12	24	18
Electronic Arts	16	17	16
Ocean	4	23	13
Lucasfilm Games	11	13	12
Mindscape	16	3	9
Microprose	11	5	8
Mirrorsoft	10	3	6
Rainbow Arts	8	5	6
Accolade	7	3	5
Gremlin	5	5	5

La rédaction avait opté pour Electronic Arts, et d'une manière tout à fait surprenante, c'est Psygnosis qui l'emporte avec un vote lecteurs massif. Johnattan Ellis, heureux, monte une dernière fois sur scène.

4 D'OR OXYGEN

BD FRANÇAISE

Urbi & Orbi	40
Jean-Claude Tergal	16
Les Remparts d'écume	15
Myrtil Fauvette	11
L'Origine	10
Ran Corvo	6

Les Humanoïdes Associés se réjouissent à l'annonce du vainqueur; Ceyer, avec Urbi & Orbi, plébiscité par les lecteurs et la rédaction.



Chris Roberts (Origin) et Geoffrey Heath (Mindscape)

BD ÉTRANGÈRE

Les Fous d'Arkham	30
Slaine	25
Justice Digitale	15
Liberty	12
Le Masque à l'Envers	10
Hard Boiled	9

Les éditions Comics USA remportent logiquement le prix de la BD étrangère.

LIVRE FRANÇAIS

Le Temps du Twist	30
La Bohème et l'Ivraie	17
La Treizième Génération	16
L'Épave	14
Rivage des Intouchables	11
L'Homme aux chaussettes vertes	8

Joël Houssin remporte le prix pour son livre édité chez Denoël.

LIVRE ÉTRANGER

Entretiens avec un Vampire	37
L'Heure du Loup	14
Horizon Vertical	13
L.A. Confidential	13
Les Mailles du Réseau	13
Beau comme un Aéroport	9

Le livre d'Anne Ryce a fait l'unanimité chez les lecteurs et à la rédaction. Sa victoire était donc logique.



Olivier Floc'hic, Karine Tuchming, Jean Delaite

FILM

Total Recall	36
Darkman	24
Ghost	14
58 Minutes Pour Vivre	13
Robocop 2	9
Dick Tracy	2

Vote massif des lecteurs pour Total Recall. Le film de Paul Verhoeven l'emporte du coup très facilement.

CLIP

Excalibur	34
Vogue	21
Pas Assez De Toi	15
Groove Is In The Heart	11
Craddle Of Love	9
Le Petit Train	8

Le clip de Philippe Druillet et de William Sheller a fait un carton chez les lecteurs, qui lui ont permis de passer devant Madonna!



Sophie Dumas, Christelle Gesler (Infogrames), Benoît de Maulmin (Infogrames)

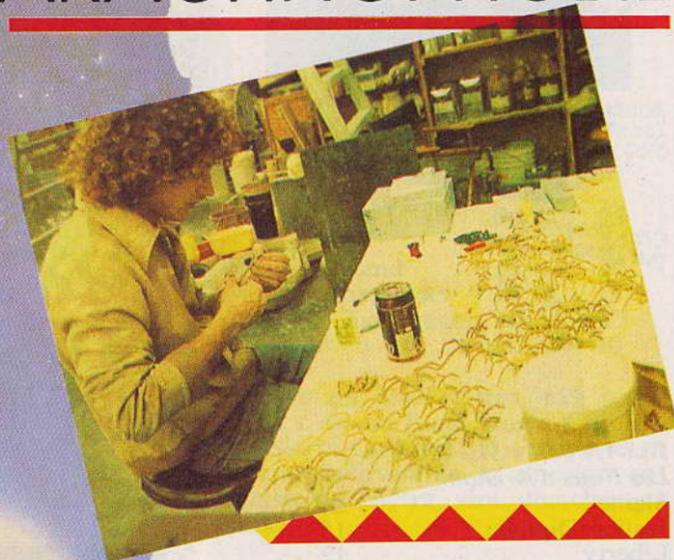


Fershid Bharucha (Comics USA), Sophie Dumas, Stéphane Lavoisard



Clare Edgeley (Domark)

ARACHNOPHOBIE



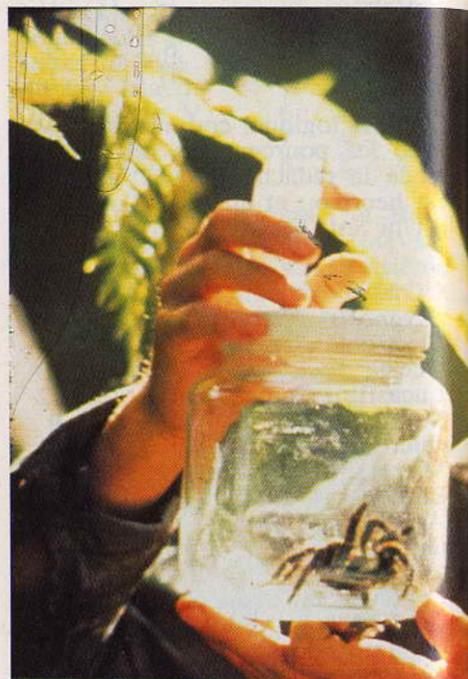
Projeté en avant-première lors de la soirée des 4 d'Or Fnac / Génération 4, Arachnophobie est le premier film que Disney sort sous son nouveau label, Hollywood Picture. C'est aussi un film qui demande un travail fou à ceux qui doivent le distribuer, tant les araignées, vedettes de l'histoire, empêchent le grand public de se précipiter dans les salles pour découvrir un thriller palpitant qui, au final, n'est pas vraiment un film sur les araignées!

LE FILM

Frank Marshall, réalisateur du film, est le premier à le clamer haut et fort: "Si un film comporte des

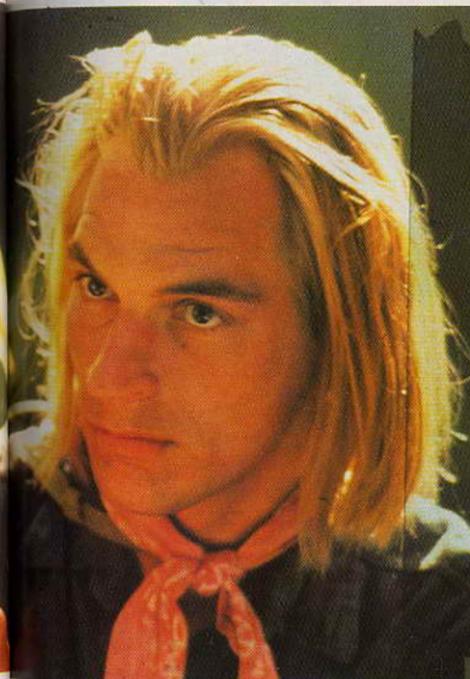


araignées, il comporte des araignées. Mais le film ne porte pas vraiment sur les araignées, tout comme "Les Oiseaux" ne portaient pas vraiment sur les oiseaux." Frank Marshall, connu pour être le producteur habituel de toutes les réalisations et productions de Steven Spielberg (il présente à son actif les trois Indiana Jones, les trois Retour vers le Futur, Qui veut la peau de Roger Rabbit, l'Empire du Soleil et Always), a de quoi être inquiet. Pour son premier film en tant que réalisateur, on lui donne un sujet en or, pas mal de moyens, on lui promet que son film va être le film de l'été 90 aux Etats-Unis, et puis, sans être une catastrophe, il se contente de récolter quelques 54 millions de dollars. La raison en est simple: les gens ont trop peur des araignées pour

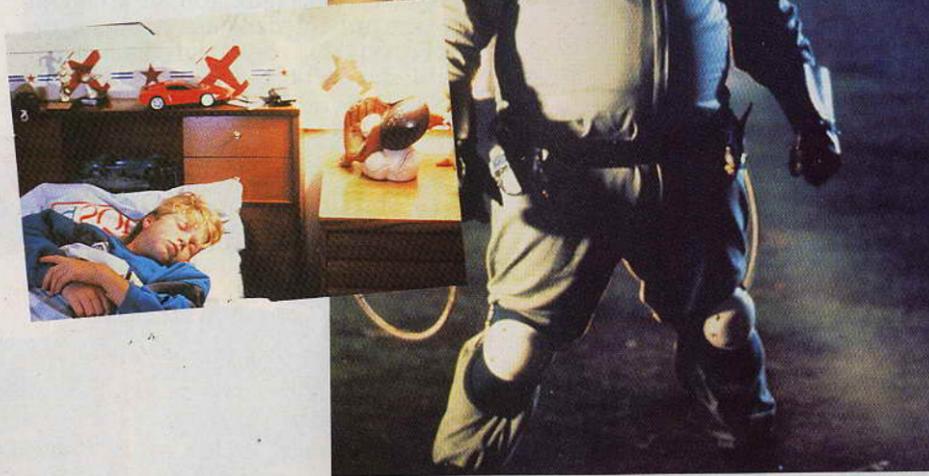


aller voir le film! Du coup, Amblin, la maison de production de Steven Spielberg qui a produit le film, change sa tactique, et évite de parler d'araignées quand elle mentionne le film. Sorti aux Etats-Unis comme un thriller comique, Arachnophobie arrive en Europe comme un film à suspense, afin de ne pas effrayer le public... C'est dommage, car Arachnophobie est pourtant un film plein d'humour!

Tout d'abord, Arachnophobie est loin des films de série B des années 50 où les araignées font 5 mètres de haut. Ici, les deux principales font la grosseur d'un pied, mais la plupart sont particulièrement petites, ce qui ne les empêche pas d'avoir une morsure mortelle. Le scénario de base est simple. Au



cours d'une expédition en Amazonie, des spécialistes des insectes découvrent un lieu où la nature n'a pas évolué depuis l'aube des temps. Un reporter qui les accompagnait se fait piquer par une araignée et meurt quelques secondes après... Rapatrié aux Etats-Unis, le macchabée dans son cercueil transporte involontairement l'araignée dans la petite ville Canaima, où un charmant couple et ses enfants viennent d'emménager, prêts à découvrir les joies de la vie à la campagne. Ils sont heureux, confiants, et Jeff Daniels, qui est le personnage principal, vient pour reprendre le cabinet médical d'un docteur partant à la retraite. Hélas! ce dernier a changé d'avis entre-temps, et voilà le pauvre Daniels sans travail et rejeté par la population particulièrement débile

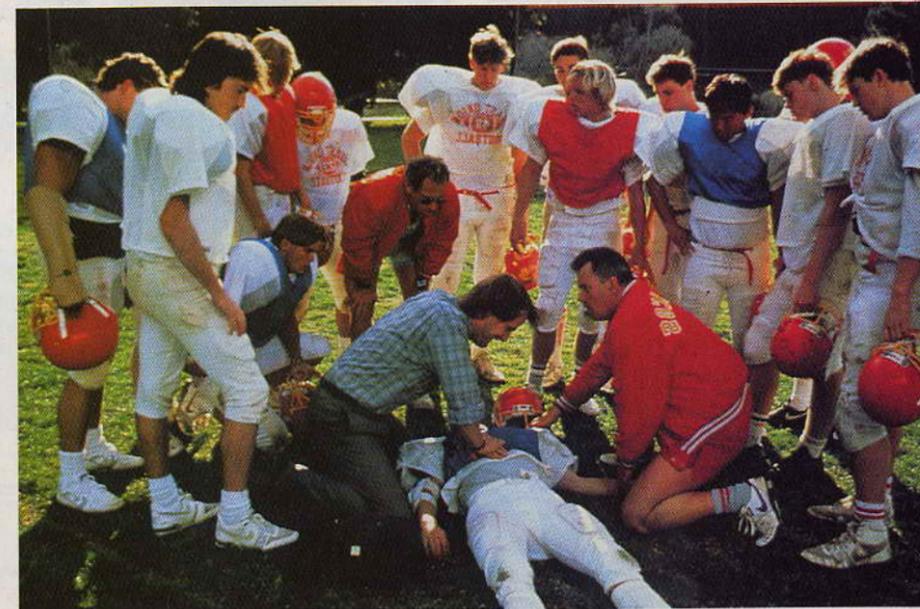


de ce village "type" américain. Mais ce n'est qu'un début, car Daniels campe le rôle d'un arachnophobe, et les araignées ne vont pas tarder à faire des victimes. En effet, notre grosse araignée s'étant accouplée avec une araignée bien plus petite, une nouvelle race d'arachnoïdes petites et mortelles, vont bientôt envahir la ville, sans même qu'on ne le remarque. Je ne vous en dis pas plus, mais sachez que la suite est palpitante, jusqu'à l'éblouissante scène finale.

Le tournage d'Arachnophobie n'a pas été des plus simples. Il a tout d'abord fallu faire un casting des araignées, puisque la quasi-totalité

des scènes sont tournées avec de véritables Delena, pour les petites araignées, alors que la "reine" n'est autre qu'une Tarantule qu'il fallu nourrir d'oiseaux et de rats: durant tout le tournage. Charmante bestiole!

Mais le casting le plus complexe fut celui des acteurs, beaucoup ayant refusé le rôle en apprenant qu'ils allaient devoir tourner avec les araignées. Au final, Jeff Daniels accepta d'être l'arachnophobe du film, et Julia Sands le spécialiste des araignées, qui dans une scène n'a pas moins de 40 de ces bestioles sur lui! Le plus difficile en fait semble avoir été de diriger les araignées là où il fallait. Le



moyen le plus efficace était de les pousser à aller dans une direction en leur insufflant de l'air avec un sèche-cheveux là où elles devaient aller... Imaginez un peu le tournage de fou!

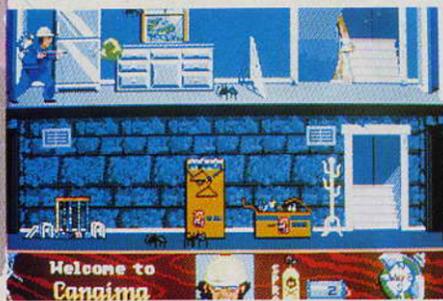
Pour les scènes finales, il fallu construire une fausse araignée beaucoup plus importante, afin de faire les nombreux gros plans, et ce travail fut effectué par Chris Wallas, spécialiste du maquillage et des effets spéciaux (on se souvient de son travail dans La Mouche ou Robocop 2), qui dut également faire des petites araignées téléguindées.



Le film est, vis-à-vis du sujet, particulièrement original. Frank Marshall, qui n'a pas voulu sombrer dans l'horreur, en a fait un film "Spielbergien", assez drôle (le personnage de l'Exterminateur joué par Goodman est fabuleux, tout comme les personnages secondaires de Canaima) avec des moments intenses de tension. Certaines scènes sont superbement filmées, et la musique de Trevor Jones est particulièrement réussie. Bref, Arachnophobie est un film qui fonctionne bien et qui enchante le public de tous les âges.

LE JEU

Sortant tout droit de chez Disney Software, Arachnophobia, le jeu, devrait sortir en mai sur Amiga, PC et ST. Vous y jouez le rôle de l'Exterminateur, campé par Goodman dans le film, et devez, selon un principe rappelant fortement Ghostbusters, aller désinfecter les maisons envahies par les araignées, dans une phase de jeu très arcade.



Les décors sont variés, puisque vous agissez dans des maisons, des écoles, des immeubles, des fermes, au cimetière et j'en passe... De temps en temps, vous devez secou-



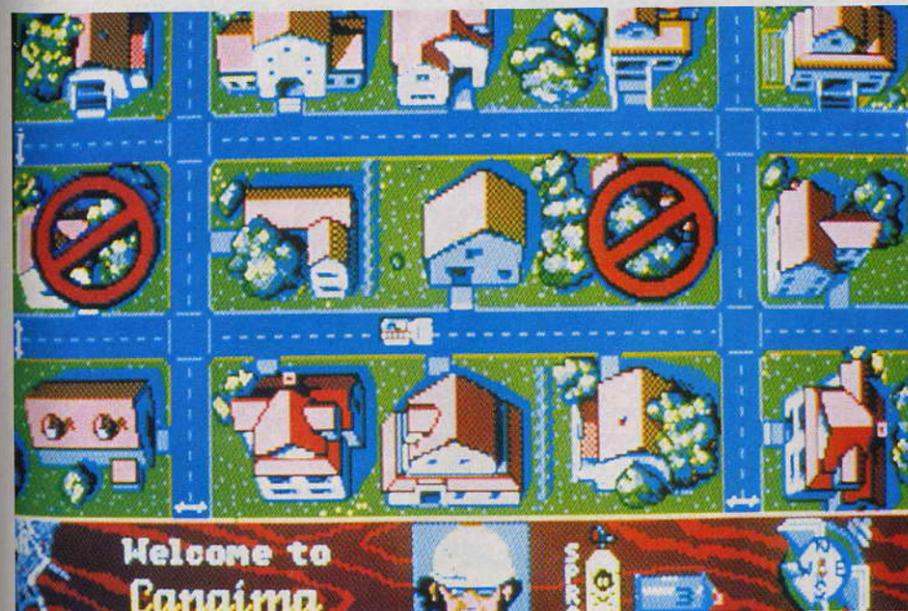
rir des habitants pris au piège dans leur domicile, ce qui vous obligera à être rapide... Au fur et à mesure que vous résistez, le scénario se dévoile peu à peu, vous permettant de compren-



dre ce qui s'est passé et ce qu'il faut faire. Si vous tenez le coup assez longtemps, les Nations Unies vous donneront même une mission secrète, qui vous fera terminer le jeu dans les jungles de l'Amérique



du Sud. Eh oui! Arachnophobia, le jeu, possède un scénario quelque peu différent de celui du film. Si on le doit à une présentation résumant bien l'histoire, la fin est différente.



Les graphismes d'Arachnophobie rappellent bien les personnages du film, et la réalisation générale du jeu semble être de qualité. C'est donc avec impatience que nous attendons la version finale de ce jeu, afin de vous en proposer un test complet!



HIGH-TECH

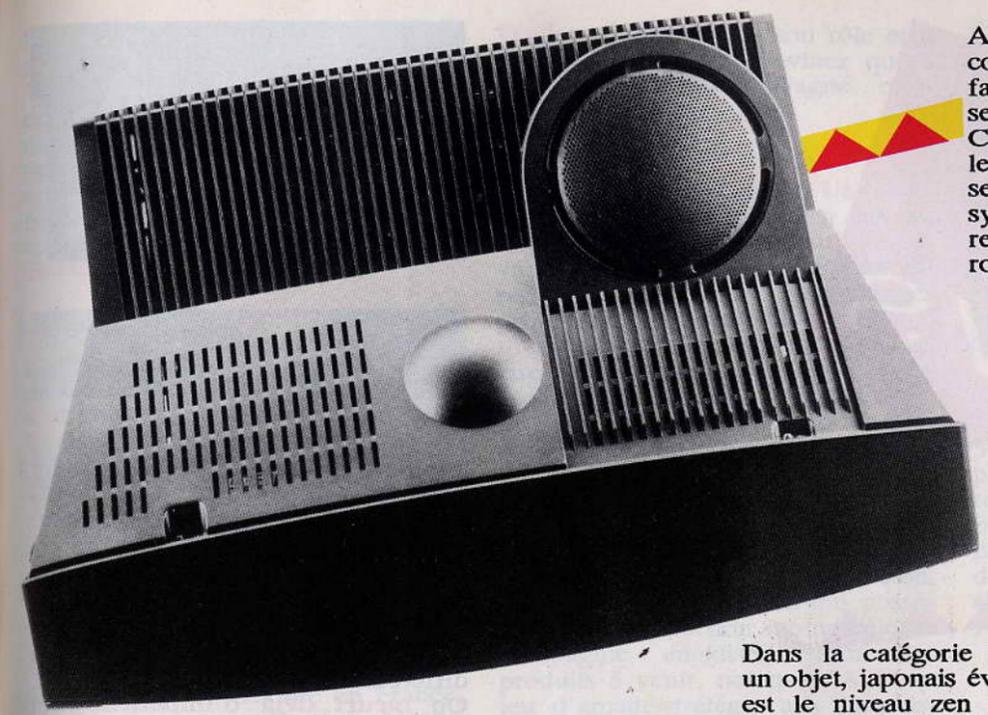
Au sommet de la gamme de lecteurs CD de Philips se situe le CD 850. Doté des derniers raffinements technologiques, il affiche en clair, pour peu que vous les ayez programmés, les titres des morceaux, dès l'introduction du disque. On note aussi une fonction Edit, qui optimise la répartition des morceaux sur les faces d'une cassette. Comme quoi on peut être l'un des plus grands éditeurs de disques, et aussi penser au confort des copieurs.



Le casque idéal, c'est deux micro-enceintes accrochées en regard de chaque oreille, pour éviter l'impression désagréable d'avoir les musiciens qui s'agitent au centre du crâne. AKG s'est penché sur le problème et nous présente un casque très High-tech, le K1000, dont les haut-parleurs sont maintenus à distance des conduits auditifs par deux appuis au niveau des tempes.



Depuis deux ans, les ghetto-blasters s'ornent de formes tourmentées et d'un nombre insensé de boutons, touches et curseurs. Le rendu des sons graves fait aussi l'objet de soins attentifs. Un des derniers-nés du constructeur hollandais Philips, l'AZ 8404 CD Sound Machine se distingue de la concurrence par une télécommande, et surtout un TBG ou Turbo Bass Generator mettant en oeuvre un ampli et un haut-parleur dédié aux basses.



Ah ! Ah ! qu'est-ce donc ? Un combiné ventilateur/radiateur ? la façade d'un bâtiment de La Défense ? Ou alors un juke-box pour CD ? Perdu, c'est tout simplement le dessus d'un des derniers téléviseurs Philips, le 28 PV 7976 et son système Power Bass Reflex, qui renforce la qualité du système Surround.

Dans la catégorie ké-sa-ko, voici un objet, japonais évidemment, qui est le niveau zen de la télécommande pour téléviseurs. De la taille d'un stylo, le PRM-1 assure la marche/arrêt, le réglage du volume et le changement de chaîne. On savait que les appartements japonais étaient petit, mais quand même...



Les écrans plats seraient-ils arrivés. Hélas non !, mais avouez que les lignes élégantes et les haut-parleurs amovibles de ce modèle Hitachi trompent bien leur monde.

Dans la série des objets curieux, voici la souris stylo. Vous prenez une souris classique. Vous l'étirez jusqu'à ce qu'elle ait la forme d'un cylindre et repoussez la boule tout au bout, en réduisant sa taille. Enfin, vous placez les boutons dans le sens de la longueur. Il fallait y penser, et il est sûr que les amateurs de dessin apprécieront cette adaptation, qui leur permettra de dessiner plus naturellement.



NEWS

CASE BOY: CAMOUFLEZ VOTRE GAME-BOY

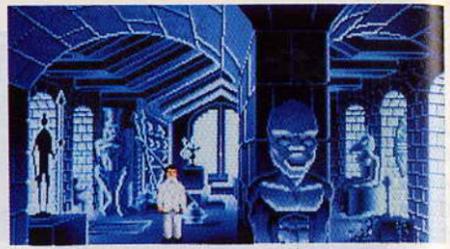
Si votre prof de philo vous a plusieurs fois repéré avec votre Game-Boy, c'est le moment de le tromper en camouflant votre console portable avec l'accessoire du mois, le Case-Boy. Commercialisé par Konami, c'est une sacoche souple en plastique noir qui vous permettra d'avoir votre Game-Boy en bandoulière, mais aussi de la protéger des coups et de la saleté. C'est pratique, c'est pas très cher, et ça a été vu chez Micromania.



INDIANA JONES IV: LE JEU! LE FILM?



Lors de son passage à Paris pour les 4 d'Or, Doug Glen, directeur général de la Lucasfilm Games, nous présentait les premiers tableaux d'Indy IV, le jeu, et nous raconta cette terrible anecdote. Alors qu'un film n'était pas prévu à ce jour, George Lucas et Steven Spielberg auraient quitté le scénariste du jeu qui présentait son scénario, en disant: "C'est trop bien, ça ferait un superfilm!" Les deux acolytes seraient partis en riant... Blague ou pas, nous le saurons dans les mois qui viennent! En attendant, Indy IV propose à Indiana Jones de découvrir le trésor de l'Atlantide, et s'annonce assurément comme LE jeu d'aventure qui devrait marquer l'année 91. Les graphismes sont sublimes, le scénario est dément et l'intérêt encore plus poussé que les habituels jeux d'aventure de la compagnie américaine. On y retrouve les



nazis, les voyages à travers le monde, et le jeu comporte cette fois-ci bon nombre de phases différentes, ne serait-ce que pour les différents moyens de locomotion. On meurt déjà d'impatience, et comptez donc sur nous pour vous le présenter au plus vite de A à Z!

PRINCE OF PERSIA 2

Dennis Friedman l'a enfin dévoilé lors des 4 d'Or, Prince Of Persia 2 est en route! Ce dernier, qui dirige Broderbund France, a vu le script du jeu et s'est empressé de nous dire que c'était largement meilleur que le premier. Vainqueur du 4 d'Or de la meilleure animation, Prince Of Persia était également bien placé pour celui du meilleur jeu d'action original. Si la suite s'annonce plus réussie, on peut penser qu'elle jouera un rôle important lors des 4 d'Or 1991.

LA SURPRISE DE NINTENDO

La compagnie japonaise a enfin annoncé officiellement le développement du CD-Rom de la console Super-Famicom, et a même souligné qu'il était développé en parallèle par Nintendo et Sony. Ceci n'aurait rien de révolutionnaire, s'il l'on ne se penchait pas plus en avant sur la question, pour découvrir que Sony possède un groupe de développeurs de jeux sur CD... Et quand on sait que Sony possède la Columbia, on peut se demander alors si Nintendo ne pourrait pas récupérer d'un seul coup toutes les licences des films Columbia (Ghostbusters, Terminator 2, Total Recall, etc.).

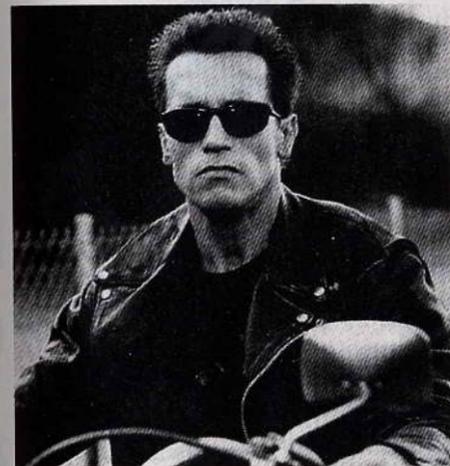
BATMAN 2

Cette fois-ci, c'est vraiment parti! A peine terminé Edward Scissorhand (voir dans ce numéro), Tim Burton s'est lancé sur Batman 2, dont le tournage devrait commencer cet été dans les studios de la

Pinewood. On l'y retrouvera... dans le rôle de Batman, mais aussi Dany De Vito en Pingouin, Cher en Catwoman et Robin Williams en Sphinx. Rappelons qu'Ocean possède les droits du jeu Batman 2, et devrait donc nous l'éditer pour Noël. Après ce film, Tim Burton enchaînera sur le tout aussi attendu Beetlejuice 2.

TERMINATOR 2

Les chanceux qui étaient présents au Grand Rex lors de la soirée des 4 d'Or ont pu découvrir la terrifiante prébande annonce de Terminator 2, sous-titré Judgement Day. On y voit la naissance d'un Terminator, du montage de son infrastructure mécanique au moulage de son corps! Réalisé par James Cameron (Terminator, Aliens, Abyss), on y retrouvera Jenette Goldstein, qui jouait le rôle de Vasquez dans Aliens. Terminator 2 devrait sortir en octobre en France, et c'est une nouvelle fois Ocean qui dispose des droits du jeu et qui l'éditera pour Noël sur nos micros. Une version Super-Famicom, signée Acclaim, devrait sortir également cette année!



ALIEN 3

Cette fois-ci, personne ne semble avoir les droits du film (même si nous pensons très fort que Mirrorsoft est sur le coup), mais il faut dire que le tournage était très en retard. Il aurait enfin commencé, et le film sortirait finalement pour Noël aux Etats-Unis, et certainement début 92 en France! On y retrouvera Sigourney Weaver, son chat, et les Aliens. C'est tout ce que l'on sait pour le moment.

ROBOCOP 3

Le troisième volet des aventures du robot-flic est déjà en tournage, et devrait sortir cet été aux Etats-Unis et à la rentrée chez nous. Peter

Weller n'a pas repris son rôle et a donc été remplacé. Devinez qui a les droits du film? Gagné, c'est Ocean!

ÇA BOUGE CHEZ TITUS!

La compagnie française a obtenu les droits des Blues Brothers, et va donc prochainement faire un jeu reprenant les deux personnages principaux. Le sujet est idéal pour un jeu, et les musiques devraient être également un point fort du produit, auquel les constructeurs de consoles s'intéressent visiblement beaucoup. Une affaire à suivre de très près. Titus a également acheté Palace. Non, vous ne rêvez pas, et même si la compagnie française n'a pas obtenu les droits du feuilleton, c'est tout de même elle qui possède désormais la non moins célèbre compagnie anglaise. Parmi les produits à venir, notons A.A.A. un jeu d'arcade/stratégie aux graphismes sublimes, Barbarian 3 qui s'annonce encore plus réussi que les précédents, mais aussi Demoniak, un premier jeu d'aventure basé sur un système nommé Pure Fiction. Dans les jeux développés avec ce système, vous jouerez plusieurs personnages dans des mondes très vastes, qui évolueront avec vous ou sans vous... C'est hélas! surtout du texte et en anglais, mais les fans d'Infocom devraient apprécier. Enfin, le mois prochain, nous devrions pouvoir tester Prehistorik, un jeu "à la Rick Dangerous" vous mettant dans la peau d'un homme préhistorique. Admirez les photos!



ÉVASION ENTRE EN GUERRE

Évasion, c'est le nom d'une nouvelle compagnie française dont le premier produit, Panzer Strike, devrait sortir sous peu sur Amiga et ST, puis sur PC à la rentrée. Il s'agit d'un wargame se jouant sur un véritable plateau, mais dont la gestion se fait par ordinateur. Voici les premiers écrans de la version PC MCGA, mais nous vous en dirons plus d'ici le mois prochain!

HEWSON RÉDÉMARRE

Vous l'aurez compris avec notre preview de Nebulus 2, Hewson revient en force sur le marché en proposant de nouveaux jeux originaux réussis. Parmi les projets, on devrait avoir pour avril un shoot'em'up nommé Rubicon sur Amiga et ST.

MILLENNIUM: DES PROJETS DÉMENTIS!

Millennium est décidément une compagnie avec laquelle il faudra compter, car non seulement ses jeux sont très souvent de bonne qualité, mais elle nous sort régulièrement des hits, comme James Pond. Parmi les projets à venir, notons Tentacle, présenté en rubrique previews, Shogun, un jeu d'arcade/aventure, Strike Command, la suite de ThunderStrike, Robin Hood, un jeu à la Populous basé sur Robin des Bois, et dont le système de jeu s'annonce révolutionnaire, Cybernetics, un jeu de stratégie ou encore Robocod, la suite de James Pond. Cette fois-ci, vous jouez un personnage mi-poisson, mi-robot, combattant des nounours tueurs et j'en passe. On vous présente tout plus en détail dans les semaines qui viennent.

DYNAMIX AU COEUR DE LA CHINE

Présenté en previews l'été dernier, Heart Of China est un jeu d'aventure de Dynamix proposant de somptueux décors en VGA 256 couleurs. Voici trois nouveaux écrans pour vous faire baver, en attendant la version finale de ce jeu, qui doit sortir en avril. Incroyable, non?





UNA NOVO ITALIANO EDITORIA

Idea est un tout nouvel éditeur italien, et après nous avoir proposé **Swords & Galleons**, testé dans ce numéro, il prépare **F1 G.P. Circuit** pour Amiga et ST, une simulation de courses de F1 visiblement assez complète et devant sortir en mars, mais aussi **Dragon Fighter**, un jeu d'arcade/aventure devant sortir en avril sur Amiga.



ATARI PENSE DÉJÀ À VOS PACKS!

Ils ne sont décidément pas cloches chez Atari, puisque deux packs vont sortir sous peu. Le 520 STE + Power Pack, vendu au prix de 3290 francs, comprendra 20 jeux classiques, avec des hits comme **Blood Money**, **Ikari Warriors**, **Nebulus**, **Outrun**, **Rick Dangerous**, **Xenon**, et j'en oublie.

Le 1040 STE + Atari Bag 2 pour le prix de 3990 francs comporte des programmes de dessin, musique, apprentissage à l'anglais et à la programmation, traitement de textes et un jeu (**Teenage Ninja Mutant Turtles**, hélas!).



PSYGNOSIS JUBILE!

Au moment où vous éliez cette compagnie comme étant la meilleure de l'année passée, nous pouvions découvrir quelques bijoux venus de Liverpool. **Killing Game-Show** sur ST sera sorti quand vous lirez ces lignes, et semble sublime. **Awesome ST** est également parfait, et comporte la même présentation que la version Amiga... Il faudra attendre la fin mars pour avoir enfin **Lemmings** sur ST et PC. Nous avons vu la première, et elle s'annonce semblable en tout point à la version Amiga. Enfin, les deux prochaines nouveautés seront **Armour-Geddon**, un jeu dans la lignée de Battle Command, mais où vous dirigez plusieurs véhicules (de types différents), mais surtout **Atominos**, un jeu de réflexion basé sur la valence des atomes et qui s'annonce très prenant.

EXPLOREZ LE CYBERSPACE

Si comme nous vous êtes des fans de **Cyberpunk**, vous serez très heureux d'apprendre que le jeu **Cyberspace**, édité par Ice, existera bientôt en version micro, dans un jeu qui devrait prendre le meilleur

d'**Ultima**, **Drakkhen** et **Dungeon Master**. Autant dire que nous suivrons de très près le développement de ce jeu!

ENCORE UN NOUVEAU JEU ANNONCÉ CHEZ US GOLD

La compagnie anglaise n'arrête plus d'annoncer des licences de jeux Capcom ou Sega. Après **Final Fight**, **Mercs**, **Magic Sword**, **G-Loc**, voici que c'est le très bon **Alien Storm** qui est en conversion chez Tiertex. Le jeu, qui n'est autre que la suite futuriste du mythique **Golden Axe**, devrait être disponible pour l'été sur Amiga et ST!

LES LEMMINGS REVIENNENT!

Psygnosis promet des data-disks comportant des nouveaux tableaux à faire affronter à vos lemmings, qui pourraient bien avoir de nouvelles fonctions. L'on jubile déjà! Plus de détails prochainement...



58 MINUTES POUR RENAITRE

Grandslam, compagnie que l'on avait pensé disparue depuis longtemps, était soudainement réapparue avec le très mauvais **Hunt For The Red October**. Cette fois-ci, ils reviennent avec **Die Hard 2**, basé sur la seconde aventure du génial John MacClane. Le jeu devrait sortir prochainement sur Amiga et ST.

MINDSCAPE PREND LES DROITS DE CAPTAIN PLANET

Vous ne le connaissez pas encore, mais ce héros est le principal personnage d'un dessin animé faisant aujourd'hui un carton aux Etats-Unis, encore plus que les **Tortues Ninjas** et les **Simpsons** réunis! C'est un dessin animé à tendance écolo, et Mindscape en a les droits pour les jeux consoles et micros, qui devraient se faire d'ici la fin de l'année.

POWERMONGER REVIENT!

Le soft vedette des 4 d'Or 1990 devrait accroître encore sa notoriété

avec la sortie prochaine de son premier data-disk, basé sur la **Première Guerre mondiale**, et changeant non seulement les graphismes, mais aussi le jeu! Tanks, avions, tranchées et autres nouveautés seront réellement effectifs, et l'on pourra ainsi effectuer des bombardements et j'en passe... Plus de détails le mois prochain!

EXCALIBUR: ENFIN

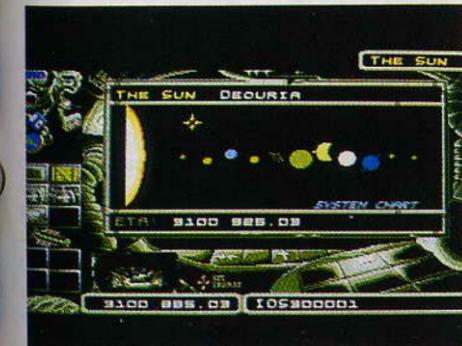
Présenté en rubrique previews il y a bien longtemps, **Spirit Of Excalibur**, superbe jeu de Virgin Games, devrait sortir ce mois-ci sur Amiga, PC et ST. Test complet dans notre prochain numéro!

GREMLIN FRAPPE À NOUVEAU

Depuis Lotus Turbo Esprit Challenge, Gremlin ne propose que des bons jeux, et souvent des hits. Le mois prochain, nous devrions avoir droit à **Super Cars 2**, **Switchblade 2** et **Hero Quest!** Les trois paraissent encore excellents, ce qui promet...

ACTIVISION, LE RETOUR

Cette fois-ci, c'est sûr, Activision n'a pas disparu! La compagnie, qui était sur le point de sortir ses meilleurs produits depuis longtemps (voir **Hunter** en previews) a changé de structure en Europe, elle est maintenant sous le contrôle de The Disc Company. Les produits sortiront donc un peu plus tard que prévu initialement, mais seront en contrepartie entièrement francisés. On devrait donc avoir pour l'été **Deuteros**, la suite du très remarqué **Millennium 2.2**, **R-Type 2**, **Beast Busters** ou encore **Death Or Glory**, dont nous vous avons déjà parlé. On fait le point le mois prochain!



DOMARK PARTOUT

Le mois prochain, nous devrions pouvoir tester **N.A.M.**, mais aussi **Hydra**, et vous présenter **Skull And Crossbones** d'après le jeu Tengen du même nom. La compagnie vient également de prendre les

droits de **Pit Fighter**, dont l'adaptation micro devrait être prête pour Noël, ainsi que **Race Drivin**, qui devrait sortir à la même époque. Enfin, **3D Construction Kit**, utilitaire permettant de faire des jeux en 3D, mais aussi des animations et j'en passe, sera présenté le mois prochain!

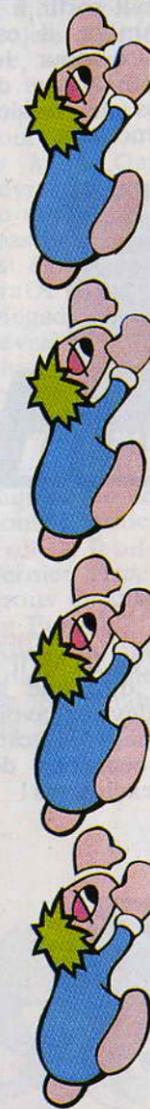
VECTOR HAWK: POUR LES FANS DE 3D

Impulze, très jeune compagnie anglaise, proposera le mois prochain un jeu en 3D reprenant bien des jeux déjà existants, mais dont la **3D est annoncée superbe**. En attendant le test, contentez-vous des photos...



SILMARILS SUIT LE MOUVEMENT!

Ne souhaitant pas être en reste, la société Silmarils compile à son tour et propose un package orienté aventure avec **Targhan**, **Colorado**, **Le Fétiche Maya** et **Starblade** pour 249 francs. En somme de la qualité et rien que de la qualité pour pas cher!



Toulouse: pendant 1 mois des promos fantastiques chez ULTIMA

STOP INFO

ULTIMA TOULOUSE

DES PRIX DÉMENTIS POUR 1 MOIS DE FOLIE

35 rue du Taur
Place du Capitole
31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 37/38

Micro-informatique & Consoles

SEGA - NEO GEO - NEC - ATARI - COMMODORE

THE NINTENDO POWER

Si vous ne nous croyez pas lorsqu'on vous dit que Nintendo est très puissant aux États-Unis, regardez bien les couvertures qui illustrent cet article. Ce sont les différentes bandes dessinées qui sortent tous les mois de chez Nintendo. Étonnant, non ?



MARIAGE DE RAISON ?

C'est officiel ! C'est signé ! **Broderbund** et **Sierra-On-Line** fusionnent et ne font plus qu'une seule entité dénommée Sierra Broderbund. En effet, les premiers désiraient une vraie division jeux et les seconds une véritable branche professionnelle. Tout les rapprochait ! Inutile de vous dire que ce rapprochement les place en première place des éditeurs mondiaux. En ce qui concerne la distribution en Europe, pas de panique, pour l'heure tout reste figé.

À L'HEURE POUR L'ÉTÉ !

Un an après la sortie de la Lynx par Atari, Sega via Virgin nous refait le coup de la console de vacances avec la GameGear, console portable présentée il y a bien longtemps dans Génération 4. Elle devrait être disponible "officiellement" en boutique aux alentours du mois de juin au prix de 990 francs avec un jeu qui reste à définir.

COMPIL BIS

Infogrames ne s'en lasse pas ! Compiler semble être pour cette société une seconde nature. En effet, après celles de la période de Noël, voilà qu'elle nous propose les "compils" de printemps avec en premier lieu NRJ 2 comprenant **Light Corridor**, **Mystical**, **Pinball Magic** et **Shufflepuck Café** de Loriciel et **Crazy Cars 2** de Titus. Le tout au prix approximatif de 300 francs.

Si cette compil est certes intéressante, la seconde est sans conteste exceptionnelle, puisqu'elle regroupe **Populous** d'Electronic Arts et **Sim City** dans la même boîte pour environ le même prix. Si vous ne possédez aucun de ces deux titres, jetez-vous dessus dès sa sortie !

C'EST UN MIRACLE

Miracle, c'est le nom d'un piano électronique et d'un soft d'apprentissage au piano. Visant le grand public, ce kit qui sera commercialisé par Software Toolworks, et donc Mindscape, devrait sortir à la rentrée sur PC et Amiga, il est, paraît-il, révolutionnaire pour les gens désireux de bien jouer du piano rapidement. Pas de version ST annoncée pour le moment.



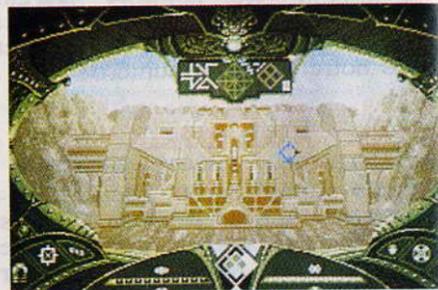
LE TRADE-SHOW, C'EST POUR BIENTOT

L'European Computer Trade Show se tiendra du 14 au 16 avril à Londres, ce qui veut dire que le mois prochain, vous devriez avoir non seulement des tonnes de tests micros, mais surtout beaucoup de news et des previews exclusives !



DU NOUVEAU CHEZ COKTEL VISION !

Dorénavant, la distribution d'**Electronic Zoo** est assurée par la société Coktel Vision, c'est ainsi que nous verrons très vite Eco Fantoms, présenté dans le dernier numéro de Génération 4. D'autre part, Coktel Vision sous le label Tomahawk prépare une version compact disque d'E.S.S destinée aux CDTV, aux CD-Rom PC et CDI. D'autres projets devraient d'ailleurs rapidement voir le jour sur CD !



SUPER FAMICOM EN TÊTE !

Alors que le marché des consoles 16 bits (ou assimilées) est en pleine progression au Japon, la Super Famicom, dernière en date, se place **en tête des ventes**. En effet, au 23 janvier 91, la CoregrafX a été délogée (alors que ses chiffres étaient pourtant à la hausse) de la première marche du podium, certes de très peu, mais suffisamment pour donner également le leader-ship sur ce secteur à Nintendo. La Megadrive, quant à elle, suit le mouvement mais se retrouve relégué loin derrière (presque moitié moins de ventes que ses concurrentes). Attendons quelques mois et surtout la réplique annoncée de Nec de pousser le développement des jeux SupergrafX ainsi que la qualité des jeux CoregrafX en utilisant beaucoup plus le CD-Rom notamment.

DÉMOCRATISATION DE LA NEO-GEO ?

Des baisses de prix sont annoncées pour la console SNK, de même pour les jeux. Ces nouveaux tarifs devraient intervenir au mois d'avril. Ainsi la Neo-Geo se trouverait à **2990 francs** et les cartouches oscillerait entre 990 francs et 1390 francs. Même si le monde de la Neo-Geo n'est toujours pas abordable par la grande majorité d'entre nous, c'est un excellent début !

UBI SOFT AUSSI !!

Allons-y, c'est parti pour quatre compils ! Tout d'abord "Les Quatre Mercenaires" comprenant **Licence To Kill**, **After the War**, **Savage et Vivre et Laisser Mourir** pour

ST et Amiga au prix de 259 francs. Ensuite, Festivalia pour Amiga et ST comportant **Great Courts**, **Trivial Pursuit**, **Super Wonderboy**, **P 47** et **Action Fighter**. Sur PC cette compil renferme **Stunt Car Racer**, **Chuck Yeager**, **Trivial Pursuit**, **Charlie Chaplin** et **Saboteur 2**. Le prix en revanche est unique et s'élève à 299 francs. La suivante s'adresse aux possesseurs d'Amiga et ST, se nomme Les Astucieux et groupe **Superwonderboy**, **Twin World**, **Puffy's Saga**, **Sir Fred** et **Tetris**, elle vaut 299 francs. Quant à la dernière, Asphalt Hurlant, comportant **Lombard Rallye**, **Ferrari F1**, **Stunt Car Racer** et **Chicago 90**, elle est exclusivement réservée aux possesseurs de PC et coûte toujours 299 francs. Petite précision, sur la version 5.25 de cette compil, **Chicago 90** est remplacé par **Test Drive**.

LA NEO-GEO ACCROCHE L'ARCADE

Aucun doute, la console Neo-Geo est véritablement une bête d'arcade. La confirmation nous vient du magazine "L'Automatique", revue professionnelle spécialisée dans les jeux vidéo d'arcade, dans lequel on retrouve, dans le classement par recettes de février 91, les productions Neo-Geo mentionnées cinq fois parmi les meilleurs jeux d'arcade. Les cinq titres sont dans un ordre décroissant **Ninja Combat**, **Cyberlip**, **Super Spy**, **Riding Hero** et **Baseball Stars**. Nul doute qu'il s'agit là du domaine de prédilection de cette console.

SIM CITY SUR CDTV IMMINE !

La sortie de **Sim City** sur CDTV pourrait presque se faire avant la sortie de la machine, puisque le produit est pratiquement terminé. Les améliorations sont notables, avec enfin un scrolling digne d'un Amiga, un mode zoom, des villes supplémentaires, des pages d'informations beaucoup plus complètes et beaucoup plus lisibles, des aides, des musiques et bruitages de qualité audio, et surtout le jeu en plusieurs langages. Bien sûr, tout le programme est géré par la télécommande.



INFOGRAMMES SUR TOUS LES FRONTS

Le marché des consoles intéresse décidément beaucoup Infogrames, ce qui explique le foisonnement de projets du côté de Lyon. Dans l'ordre, sachez que **Pop Up** et un jeu du type Sortilège (vu en 3D isométrique) sont prévus sur Gameboy pour la fin d'année. Passons ensuite à la GameGear sur laquelle devrait sortir **Skweek** (sans doute au mois d'avril) et un jeu de tennis (pas de date). A noter que **Skweek** est également annoncé sur la CoregrafX pour le mois de juin. La Megadrive n'est pas en reste et devrait accueillir dans un avenir plus ou moins lointain **Metal Masters** revu et corrigé, c'est-à-dire avec des sprites énormes occupant près des trois-quarts de l'écran. Enfin, Infogrames développe aussi sur Super Famicom avec **Drakkhen** dont la sortie est prévue en avril et **Full Metal Planete**. Pour ce dernier titre, Infogrames garde les droits de distribution aux U.S.A et en Europe.

Attention, même si ces infos sont quasi certaines, il convient bien sûr de les prendre avec circonspection, les Japonais sont si susceptibles...

BAISSE DE PRIX SUR LES CONSOLES NEC

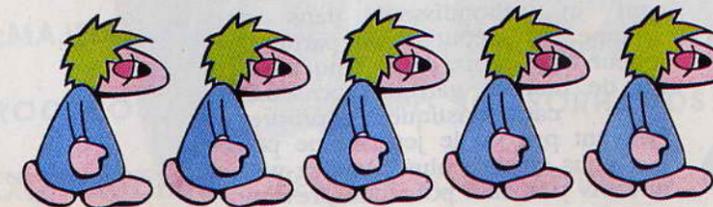
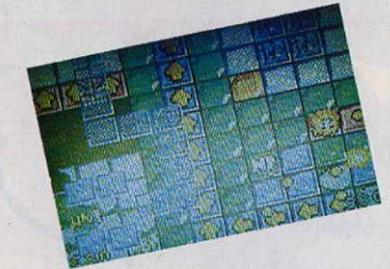
Sodipeng annonce des baisses de prix significatives sur toute la gamme des consoles Nec. Ainsi la CoregrafX passe sous la barre fatidique des 1000 francs et ne coûte plus que **990 francs avec un jeu**. Autre formule concernant la CoregrafX: le package CoregrafX + un jeu + 2 manettes + 1 adaptateur cinq joueurs est vendu 1290 francs. Dans le haut de gamme, la SupergrafX baisse également et se retrouve à **1990 francs avec un jeu**.

PÉRIPHÉRIQUES POUR CONSOLE NEC ? L'ANNÉE SERA RICHE !

Pour tous les accros du joystick, une bonne nouvelle: les périphériques pour console Nec, uniquement disponibles au Japon pour l'instant, devraient être **importés prochainement** par Sodipeng en France. Dans un premier temps, deux nouveaux joypads, avec notamment le dernier-né de la société Nec Avenue. D'autre part, le célèbre Power Console comportant une manche à balai, un volant de voiture, et permettant d'y loger la console SupergrafX devrait également arriver sur notre territoire. Pas de prix annoncé.

DES DATES CHEZ LORICIEL

Les premiers jeux Loriciel sur consoles devraient sortir à la rentrée 91, le premier étant **Super-skweek** pour la Lynx. Ensuite ce sera le tour de **Tennis Cup** sur CoregrafX et de **Panza Kick Boxing** toujours sur CoregrafX. Ces deux titres sont prévus pour le mois de novembre au Japon et aux U.S.A. À noter que la sortie en France devrait être pratiquement simultanée.



KICK OFF 2 FOIS!

Après le concours organisé par Titus en collaboration avec la Fnac l'année dernière, un second concours d'envergure nationale, parrainé par la société Commodore France et organisé par Neyrial 2, s'est tenu à Chamalières le 23 février dernier. Réunissant des participants de toutes régions (des Parisiens étaient présents), ce concours s'articulait sous forme de poules éliminatoires dans un premier temps, puis comme un véritable championnat par la suite. Après de multiples rencontres disputées, la cruelle loi du sport désigna deux finalistes, Christian Piles et Olivier Vilayphiou, qui reprirent la main au joystick pour leur dernier match, la finale, d'une durée totale de 20 minutes. La victoire, sur le score de 5-3 revint à Christian Piles qui reparti avec un Amiga 500. Pour leur part, les trois autres demi-finalistes se sont vu offrir chacun une Megadrive. Devant le succès remporté par cette édition, Neyrial 2 souhaite renouveler l'opération l'an prochain. Ce ne sont pas les participants qui s'en plaindront, certains s'entraînent déjà pour une revanche.



Ne pas oublier la photo de la partie et sa MEGADRIVE à la page

PUZZLE GAMES...

Après **Time Race** et **Quadrel**, Loricel propose un troisième logiciel du genre réflexion avec **Booly**. Le principe est simple, devant vous se trouve un fond sur lequel deux séries de pièces de couleurs différentes (bleues ou grises) sont présentes. Il s'agit, en retournant certaines pièces et donc en changeant leur couleur, d'uniformiser la couleur de toutes les pièces avant la fin du temps limite bien sûr. Le nombre des tableaux est conséquent, puisqu'il s'élève à plus de 100. A noter encore qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre et de choisir l'ambiance sonore. Test normalement le mois prochain!

Dans la famille puzzle Game chez Loricel, je voudrais **Guardians**! Désolé, il n'est pas encore fini mais prévu pour le mois de mai. L'objet du jeu est de reconstruire le mur du cube se trouvant en face de vous à l'aide de briques de couleur. Le tout sans laisser échapper les boules (de 1 à 3) se déplaçant et rebondissant dans ce volume. Au début de la partie, le joueur a le choix entre cinq familles de maîtres gardiens possédant leurs caractéristiques propres. N'ayant pas vu le jeu, on ne peut pas vous en dire plus. Rendez-vous le mois prochain pour une preview.

INCROYABLE... MAIS VRAI!

En attendant la sortie de **Vroom**, toujours prévue faut-il le rappeler, la société Lankhor nous propose un shoot'em up nommé **Out Zone**. Le scénario est simple, guider un vaisseau en détresse en dehors d'une zone infestée d'ennemis, et ce lors de 28 missions. Techniquement le jeu promet beaucoup avec un scrolling d'une grande fluidité, 50 images/seconde même sur ST, et devrait sortir en juin sur ST et Amiga.



OKYEAH

SEX, DRUGS & CORBEN

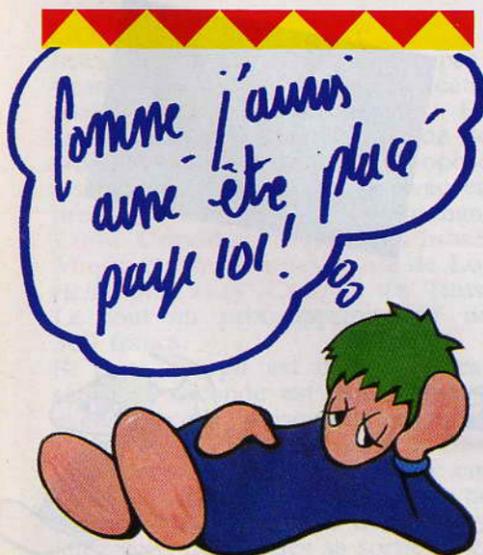
PTILUC: CETTE ANNÉE ON VA BOUFFER DU RAT



YOKO TSUNO, :MAJEURE ET VACCINÉE, 18 ALBUMS / SPÉCIAL TINY TOONS / HEAVY

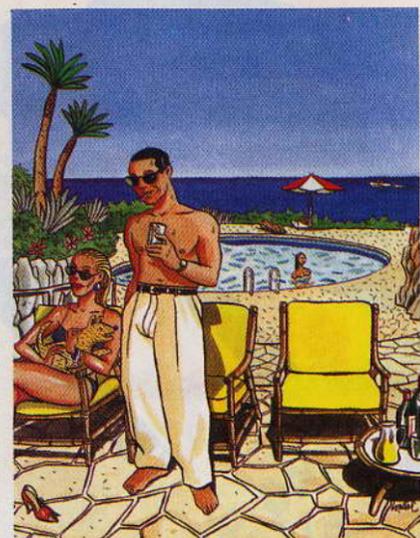
METAL: LE CROC NOUVEAU / EDWARD SCISSORHANDS: TIM BURTON INCISIF!

INTERVIEW D'AXLE MUNSHINE / RIEN SUR ROGER SWINDELS / DIAVOLO, BIENTOT LA FIN



Comme j'aime être placé par toi!

INFOS B D



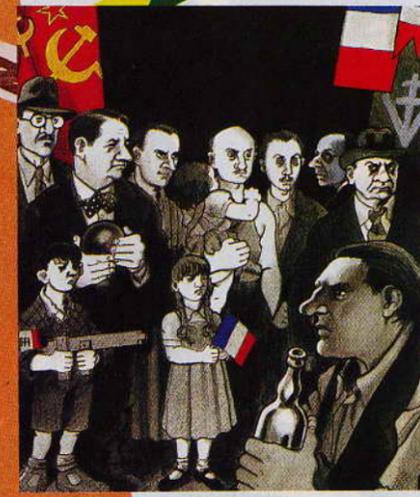
LOUSTAL / Le gigolo-Lot n° 189

Claude Bourgaud
Commissaire-Priseur

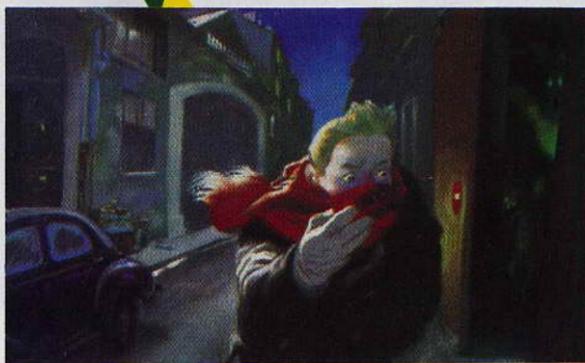
DES ILLUSTRATEURS A PARIS

AVRIL & SERGE CIERC

Drouot - Richelieu
samedi 6 avril 1991
Salle 8 à 11h15



TARDI / Uranus-Lot n° 197



CABANES / La rue-Lot n° 220

Bon, on n'est pas là pour rigoler, c'est pas souvent qu'on a des infos de cette dimension-là, alors soyez très, très attentifs : **Le samedi 8 avril 91 à 14h15** aura lieu une vente aux enchères extraordinaire des meilleurs dessinateurs de la planète à l'**Espace Drouot**.
Venez nombreux, les planches vendues sont superbes; une occasion à ne pas manquer pour acheter les trésors de vos idoles. Moi j'y vais! Génération 4 aussi, tant pis pour les grincheux.
Vous trouverez entre autres des planches de **Cabanès, Annie Goetzinger, Loisel, Loustal, Margerin, Mézières, Moebius, Ptiluc, Ségur, Tardi, Jean Passe et Démeysers.**

MILLER'S CROSSING



trigues-puzzles aussi obscures que touffues, il a inventé des personnages auxquels il a prêté des motivations et des relations complexes et ambiguës."

Malgré la densité et la **noirceur** du script, Joel et Ethan Cohen ont su donner au film une **fluidité** et une **limpidité** incroyables. La mise en scène magnifique et d'une très grande richesse y joue pour beaucoup, avec un montage dynamique et efficace, un foisonnement de cadrages parfois très **culottés**, une caméra très souple... Il faut saluer aussi le remarquable travail du **directeur de la photo** qui baigne les très beaux décors dans des lumières et des teintes superbes.

Autre point fort: les dialogues bourrés d'**humour**. Il faut dire ici que le texte est magistralement interprété par une **distribution fabuleuse**, du plus grand au plus petit rôle. Gabriel Byrne (*Excalibur, La Forteresse Noire, Gothic...*) nous offre un héros mélancolique et calculateur à souhait, qui tire son épingle du jeu avec brio. Albert Finney (*Duellistes, Wolfen, Looker, etc.*) nous campe un gros caïd **transi d'amour** épatant, qui reste tout de même le roi de la Thomson quand on l'agresse (le scène est grandiose!). Les personnages de Bernie, Eddie le Danois, Johnny Caspar, Verna... sont absolument super: un vrai régal!

La carrière de Joel et Ethan Cohen prend la tournure d'un partie de **poker**, comme on en voit au cinéma: ils tentent des coups de plus en plus gros et osés... et ils gagnent! Car avec une histoire originale, un casting exceptionnel, une mise en scène fabuleuse et une bonne dose d'humour, c'est un véritable **carré d'as** qu'ils viennent d'abattre sur le tapis. On attend tous avec impatience la prochaine donne d'où sortira, on en est sûrs... une quinte flush, on l'espère!

KMT

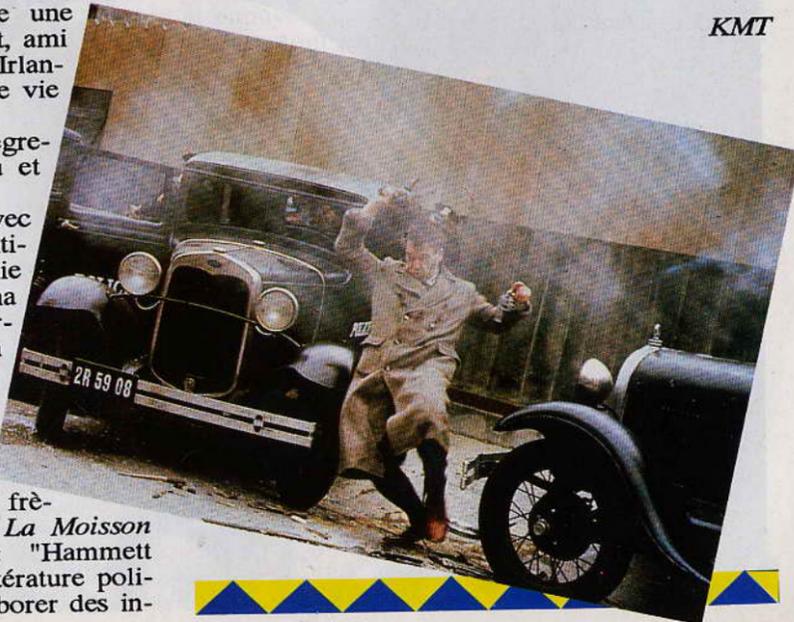
Les frères Cohen ont plus d'un tour dans leur sac et plus d'un genre à leur répertoire. Après avoir exploré le **polar** avec *Sang pour sang*, la **comédie burlesque** avec *Arizona Junior*, ils récidivent en visitant l'un des plus vieux et plus riches genres du cinéma américain, le film de gangsters, avec *Miller's Crossing*. Ce n'était pas évident de faire original face aux mammouths déjà dans les annales: *Le parrain, Scarface, Les incorruptibles...* pour ne citer que les plus récents. Et pourtant en voici un de plus, complètement différent, digne d'entrer dans la légende.

On n'est plus dans l'univers **fastueux** des parrains ou **vertueux** des incorruptibles, avec des Bons d'un côté et des Méchants de l'autre, mais dans le "quotidien" d'une cité entièrement pourrie (mairie et chef de la police y compris!). **Ethan et Joel Cohen** nous replongent en pleine prohibition, dans l'Amérique corrompue du jeu, de l'alcool et du racket où règnent caïds, bookmakers et bottleggers, celle dont la **Thomson** est reine. Le héros Tom Reagan (Gabriel Byrne) y occupe une place privilégiée: il est le bras droit, ami et conseiller du caïd de la cité, l'Irlandais Léo. Il aurait pu se couler une vie pépère...

s'il n'abusait pas aussi allègrement de ses deux **passions**, le jeu et l'alcool,

s'il ne s'était acoquiné avec Verna, la **poule** dont Léo s'est entiché comme un gosse, si Bernie Bernbaum, le jeune frère de Verna et protégé de Léo, n'avait pas cherché à rouler l'autre grossium de la ville, l'Italien Johnny Caspar, si celui-ci s'était montré un peu moins à cheval sur les questions d'éthique et de morale!!!...

Le scénario est à l'image de l'univers hammettien, dont les frères Cohen se sont inspirés (lire *La Moisson Rouge*, de **Dashiell Hammett**): "Hammett s'est magistralement servi de la littérature policière. Il ne s'est pas contenté d'élaborer des in-



EDWARD AUX MAINS D'ARGENT

Il était une fois... C'est sur cette phrase magique que pourrait commencer le dernier film de Tim Burton, *Edward aux mains d'argent*. Pour son quatrième long métrage, l'auteur de *Pee Wee*, *Beetlejuice* et *Batman* nous offre une sorte de conte moderne satirique où se mêlent, "à la Burton", **réalité et fantastique**.

Edward Scissorhands (qui est le titre du film en VO), notre héros, est un mec pas tout à fait comme les autres. Avec des cheveux hirsutes, un teint blafard, un accoutrement hallucinant (tout bardé de cuir), plutôt beau gosse, il a une allure physique "normalement branchée", à un détail près: des **mains en acier** avec des lames et des ciseaux de métal en guise de doigts!! En fait, Edward n'est pas vraiment un être humain, mais la pure **création** d'un Inventeur de génie (Vincent Price), mort avant d'avoir eu le temps de lui greffer des mains. "Orphelin", il est resté dans l'immense demeure de son créateur qui, laissée à l'abandon, surplombe une petite **banlieue pavillonnaire** tranquille. Nul ne connaît son existence jusqu'au jour où Peg Boggs (Dianne Wiest),

"ambassadrice des produits Avon" (ça paie!), sonne à sa porte, le découvre et, mère poule dans l'âme, décide de l'installer chez elle. Les Boggs habitent la zone résidentielle construite au pied de la propriété du "père" d'Edward. C'est le type de banlieue où tous les hommes partent au travail toute la journée, où les mêmes sont tous à l'école et où les femmes au foyer **s'emmerdent royalement**. L'arrivée d'Edward va évidemment bouleverser aussitôt l'ordre de cette petite ville où il ne se passe jamais rien...

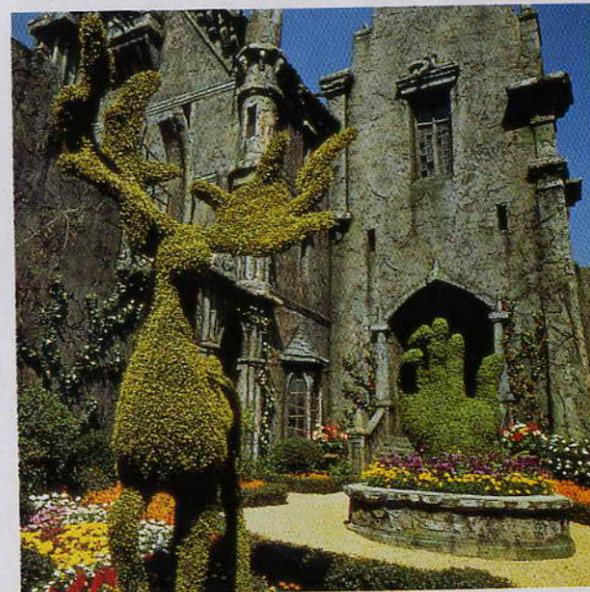
Edward aux mains d'argent n'est pas un conte de fée, du moins dans le sens classique ou **disneyaque** du terme. C'est un conte moderne: "Dans *Edward Scissorhands*, mon propos est de prendre des thèmes de contes de fée, déclare Tim Burton, et de les rendre plus contemporains. J'espère avoir un peu plus resserré ce lien qui existe entre la vie réelle et le conte de fée."

Edward apparaît un peu comme la version moderne de la créature de **Frankenstein** auquel on ne manque pas de penser en voyant le personnage interprété par Vincent Price. Être humain imaginé, il est le lien entre la réalité quotidienne d'une bourgade américaine et l'univers fantastique et délirant de Tim Burton. Cette confrontation est notamment présente dans l'environnement des personnages: la gigantesque **demeure gothique** de l'Inventeur contraste de façon inquiétante avec le lotissement de pavillons très kitsch qu'elle surplombe. Les décors rappellent beaucoup ceux de *Batman* et de *Beetlejuice*: le manoir gigantesque d'un bleuté très sombre à l'intérieur, plein d'objets étranges, fait penser à celui de Bruce "Batman" Wayne; la ville, aux couleurs pastel, évoque celle de **"Betelgeuse"**. Je tire mon chapeau au chef déco Bo Welch (à qui on doit déjà les nombreux décors de *Beetlejuice*, *La*



Couleur Pourpre, *Génération perdue...*) pour le super travail qu'il a effectué sur ce film: pour la demeure de l'Inventeur, il a conçu une façade de presque trois mètres de haut ainsi qu'une réplique miniature placée dans une boule de verre pleine d'**eau neigeuse** (NDLR: celui qui comprend a le droit de nous écrire, un plan sur papier millimétré n'est pas de refus)!

Pour interpréter le rôle d'Edward, Tim Burton a porté son choix sur un des tous derniers nouveaux **chérissés** du public américain: **Johnny Depp**, porté aux nues par le feuilleton *21 Jump Street* et qu'on a pu voir récemment au cinéma avec le chouette film de John Waters, *Cry Baby*. C'était un pari osé mais qu'il a largement gagné. Dans *Edward aux mains d'argent*, l'acteur est tout simplement super! Il vole la vedette à tout le monde. En fait, on ne



voit quasiment que lui malgré une flopée d'acteurs et actrices remarquables: **Dianne Wiest** (*Hannah et ses soeurs*, *Radio Days*, *Génération Perdue*, *Cookie...*), le **GRAND** Vincent Price, Anthony Michael Hall (inouvable dans *Breakfast Club*), Winona Ryder (la jeune suicidaire de *Beetlejuice*, puis groupie de Denis "Jerry Lee Lewis" Quaid dans *Great Balls of Fire*), Kathy Baker qui nous campe un géniale vamp de banlieusarde, etc.

Après les succès respectable de *Beetlejuice* (bientôt la suite... après *Batman 2*) et démesuré de *Batman*, tout le monde attendait Tim Burton au tournant pour ce nouveau long métrage. Avec *Edward*, il vient de passer le cap **haut la main**. Le scénario est original, drôle et décapant quand il le faut, l'histoire n'est pas gnan gnan (on nous a épargné le traditionnel, éternel et ennuyeux **happy end** des contes de fée), les acteurs sont excellents, la mise en scène aussi. On en ressort détendu, un sourire aux lèvres: celui d'un adulte qui croit et croira toujours au Merveilleux, au Fantastique... à l'Incroyable!

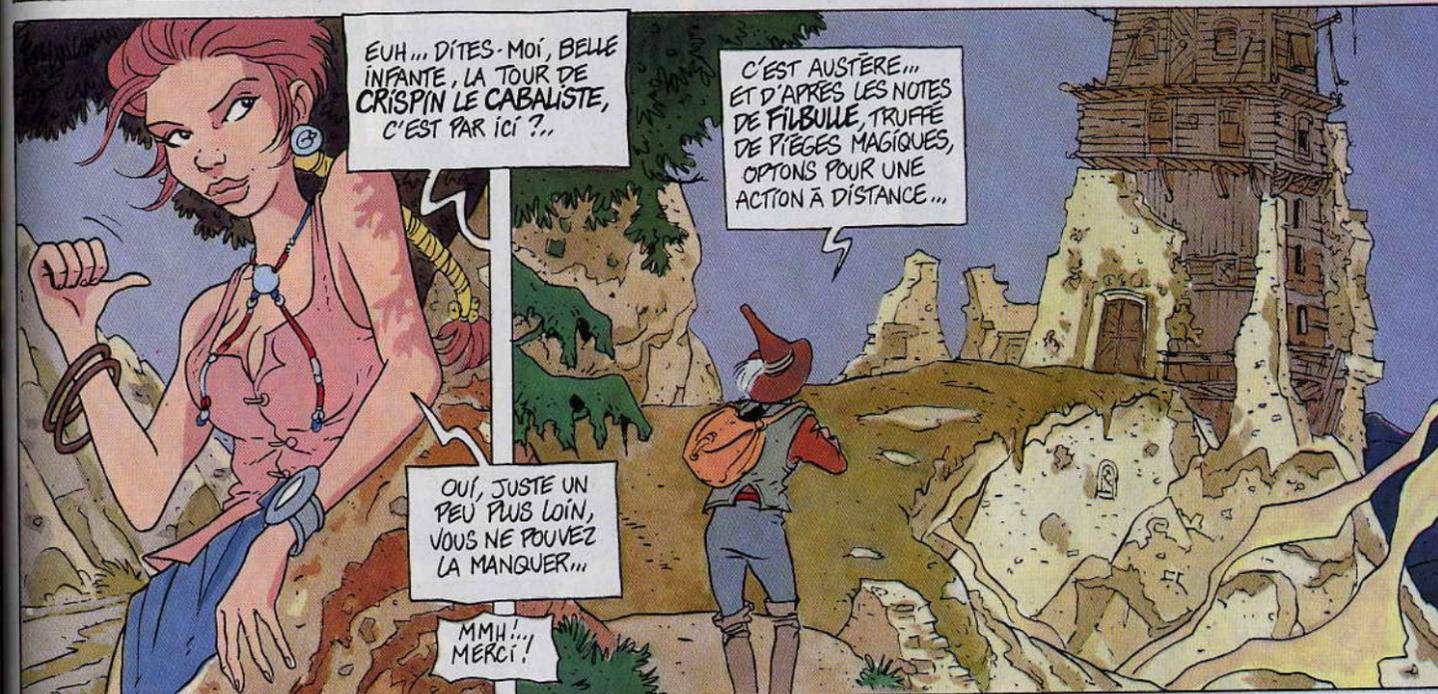
KMT

HEADLINE - PENDANX

DIAVOLO

LE SOLENNEL

Avoir échappé à l'Institut du Monde meilleur et à ses chirurgistes en folie, c'est un bel exploit. Mais n'avoir glané que des coups sur le crâne, c'est déjà plus malheureux pour notre ami Diavolo. Serait-il condamné à une éternelle malchance ? Assurément non, car ses talents héroïques ne vont pas tarder à s'exprimer dans leur plénitude... D'autant plus que voici venir une ravissante jeune fille capable de décupler ses ardeurs conquérantes !



NETTEMENT PLUS LOIN...

TIENS! TIENS! VOILÀ CELUI QUE J'ATTENDAIS!

EUH... DITES-MOI, BELLE INFANTE, LA TOUR DE CRISPIN LE CABALISTE, C'EST PAR ICI?..

C'EST AUSTÈRE... ET D'APRÈS LES NOTES DE FILBULLE, TRUFFÉE DE PIÈGES MAGIQUES, OPTONS POUR UNE ACTION À DISTANCE...

OUI, JUSTE UN PEU PLUS LOIN, VOUS NE POUVEZ LA MANQUER...

MMH... MERCI!



HOLÀ CRISPIN! JE SUIS L'ÉMISSAIRE DU TRÈS PUISSANT SORCIER FILBULLE! OUVREZ-MOI SINON VOUS ET VOTRE MASURE SEREZ ANÉANTIS PAR DES FORCES DONT VOUS NE SOUPEÇONNEZ MÊME PAS L'EXISTENCE!!



TRÈS DRÔLE! VOICI MA RÉPONSE!



BON... IL VA FALLOIR ESSAYER AUTRE CHOSE...



QUELLE INGÉNOSITÉ!
DOMMAGE QUE
CE SOIT EN PURE
PERTE...

... HMPF!
CE TURBAN
EST TROP
SERRE!



OYEZ! OYEZ! MOI,
ELIJAH LE MAGI, SUIS
VENU DU FIN FOND DE LA
LANDE DU LONG JUJU
POUR ÉCHANGER MES
ARCANES SECRÈTES AVEC
LE RÉPUTÉ CONJUREUR
CRISPIN!

GLING!
GLING!
GLI



ACCUEILLEZ-MOI AVEC
TOUTE LA DÉFÉRENCE
QUI M'EST DUE ET
VOUS CONNAÎTRES
LES MYSTÈRES
DE MA DOCTRINE
ÉSOTÉRIQUE!

PATIENTEZ UN
INSTANT! J'ENFILE
UNE PAIRE DE PAN-
TOUFLES ET JE VIENS
VOUS OUVRIR...

GLING



DESCENDEZ DE LÀ!
VOUS VIOLEZ UNE
PROPRIÉTÉ PRIVÉE!

LÂCHEZ MA TOUR
SUR LE CHAMPOU
J'ACTIVE MES
CONTRE-SORTS!!

MAIS JE VOUS RECONNAIS,
VOUS N'ÊTES AUTRE
QUE L'ENVOYÉ DE CETTE
VIEILLE BADERNE
DE FILBUUE!



AÏE! ARRÊTEZ!
JE SUIS DANS MON
BON DROIT! VOUS
DEVEZ PAIER VOS
DETTES! AHNGH!

CRAC!
POC!

NOON!

HÉ! HÉ!
BARNULPH! À TABLE!
TON DÎNER EST SERVI!



HA! HA! HA!

PILOAF!
AAAAA



BIENVEN...
MAIS IL N'Y A
PERSONNE ??



SA VIGILANCE EST
DÉSOUVÉE! VITE,
ESCALADONS LE MUR
SUD!



ENCORE
UN
EFFORT!!
HOMPFI...



HÉLÀ!!
VOUS CROYEZ QUE
JE NE VOUS AI PAS
VU ? QU'ESSAYEZ-
VOUS DONC DE
FAIRE ?!



?!?

... MAIS ...
VOUS N'ÊTES
PAS EN BAS ?!



?!?



GRÂOORK!

AHG!



CLOUG!
SHRIVICH!

QU'EST-CE QUE JE
DISAIS... CE PAUVRE
GARÇON N'A PAS
DE CHANCE...
HI! HI!



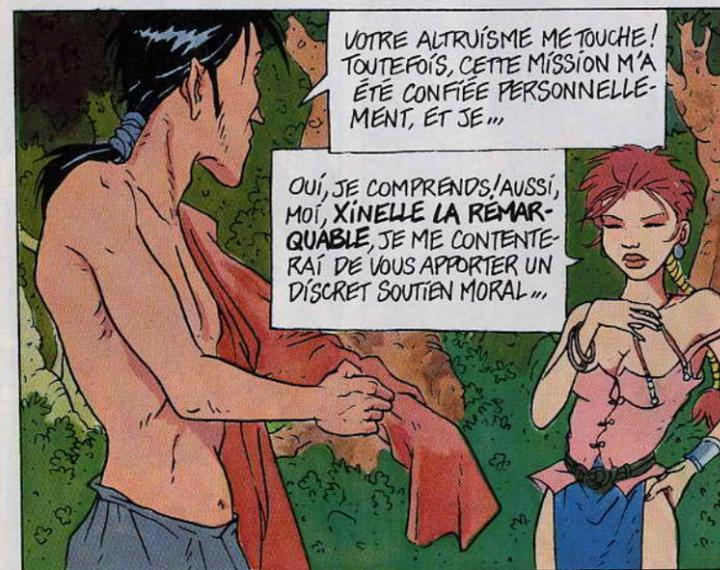
VOUS SEMBLEZ FOURBU, CHER PELÉRIN!

HUM... OUI, UNE FOIS DE PLUS, JE ME HEURTE À LA MÉDIOCRITÉ MORALE DE MES CONTEMPORAINS...



IL NE FAUT JAMAIS DÉSESPÉRER! PEUT-ÊTRE QUE SI JE VOUS ACCOMPAGNAIS... MA PRÉSENCE À VOS CÔTES POURRAIT S'AVÉRER BÉNÉFIQUE...

GLUPS!...

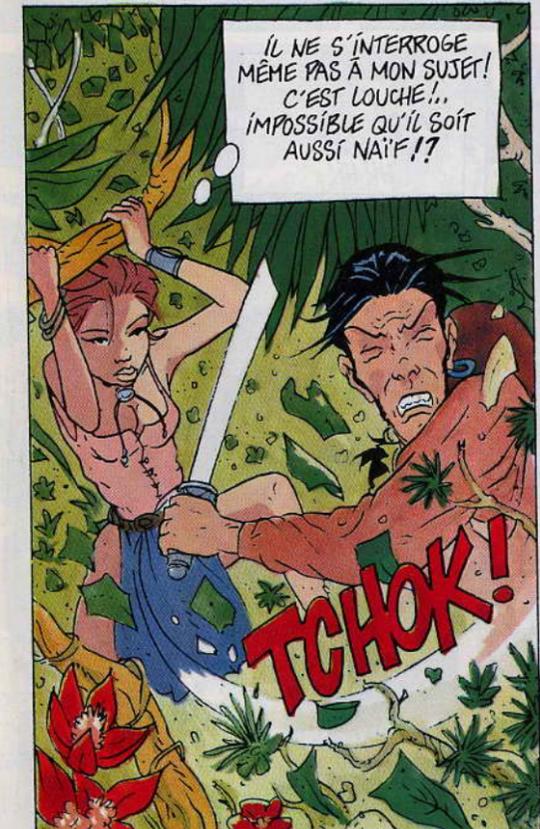


VOTRE ALTRUISME ME TOUCHE! TOUTEFOIS, CETTE MISSION M'A ÉTÉ CONFÉE PERSONNELLEMENT, ET JE...

OUI, JE COMPRENDS! AUSSI, MOI, XINELLE LA REMARQUABLE, JE ME CONTENTERAI DE VOUS APPORTER UN DISCRET SOUTIEN MORAL...



JE NE COMPRENDS QU'À DEMI-MOT VOS INTENTIONS, MAIS SOIT! JE DOIS À PRÉSENT RECOURRER LA DETTE D'UN MAGICIEN NATURALISTE NOMMÉ SUPERSTICE!...

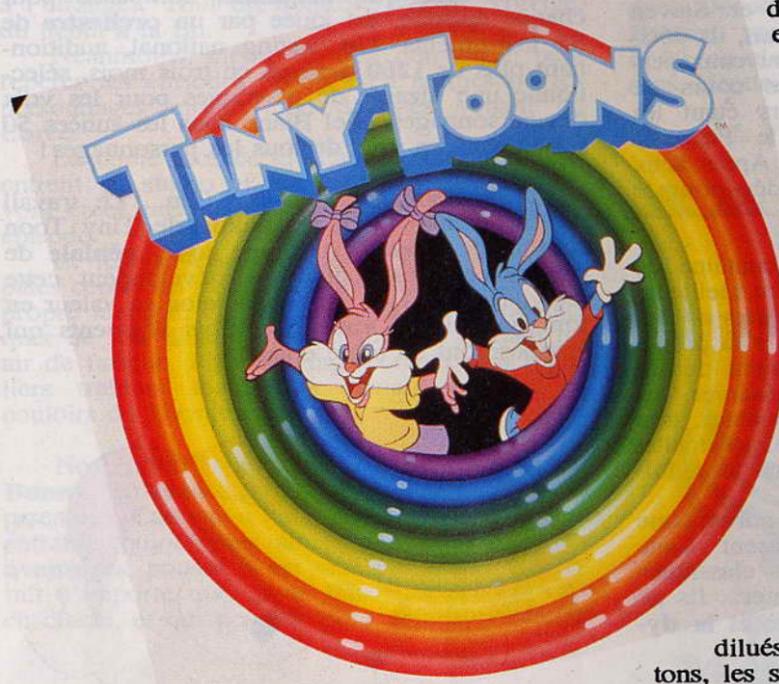
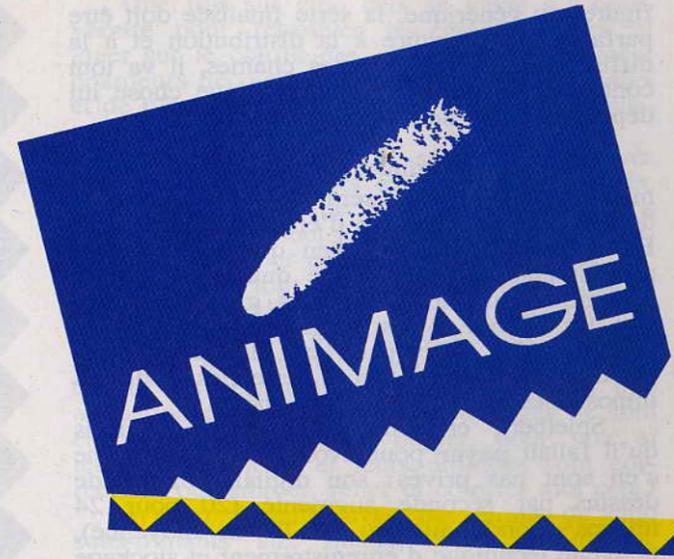


IL NE S'INTERROGE MÊME PAS À MON SUJET! C'EST LOUCHE!... IMPOSSIBLE QU'IL SOIT AUSSI NAÏF!?

TCHOK!



CE SUPERSTICE A PRIS LA FORME D'UN FACÉTIEUX POUR VIVRE AU CALME DANS LA FORÊT DES PAVOTS ROUGES... À QUOI PEUT BIEN RESSEMBLER UN FACÉTIEUX!



Ils sont petits et gentils, un peu bargeots aussi, et l'heure enfin est arrivée d'envahir votre télé. Ils s'amuse, ils font rire, la censure ils la font fuir, les aventures des **Tiny Toons** sont là pour vous faire rire. Voici leur monde, c'est le pays A.C.M.E., pays qui doit sa renommée aux **dessins animés**.

Si le script est refusé, il va falloir tout changer. Les aventures des **Tiny Toons** vont commencer. Joyeux et dégourdis, c'est Babs et Buster Bunny, Montana plein au as, Elmyra les agace. Y' a Hampton et Plucky, Dizzy le louf abruti, P'tit Minet le chéri et Gogo sans soucis. À la Looniversité A.C.M.E., les Toons sont diplômés et leurs profs faisaient rire déjà dès 1933. Ils sont petits et gentils, et un petit peu bargeots aussi - Les **Tiny Toons** vous invitent vous et vos amis... La chanson est finie..."

Sur une musique tonitruante débarque une foule de Toons, pour chanter la présentation de l'univers le plus allumé et le mieux animé du moment: celui des **Tiny Toons**. Quand vous saurez que l'auteur s'appelle **Spielberg**, docteur en nostalgie et spécialiste du pinaillage perfectionniste, vous aurez une meilleure idée du niveau et de la qualité de l'émission. Mais comment en est-il arrivé là?

Flash-back, 1987. Aux U.S.A les dessins animés qui passent l'après-midi sont en dessous de tout. Animation poussive, rediffusion à outrance, les gamins n'ont même plus envie de regarder la télé (et investissent à juste titre dans les consoles...). A cours d'idées, **Hollywood** et la télé décident de faire du neuf avec du vieux, et de rajeunir d'une trentaine d'années tous leurs héros un peu rassis et trop rediffusés. Débarquent alors les **Muppets Babies**, les bébés Pier-rafeux, Popeye et fils, l'Agence Toutou Risque (alias Scoo-Baby-Doo) et les bébés Panthères Roses.

L'idée tient dans les titres, une version poupon de leurs aînés. Sur des scénarios dilués ou des parodies de films et feuilletons, les studios déclinent des personnages qui vont faire la fortune des marchands de peluches. L'animation reste très simplifiée par manque de temps et d'argent, la musique rabâchée, et le produit final sans grand intérêt...

Au même moment l'empire Disney s'intéresse à la télé et décide la création d'émissions clés en main. Des dessins animés nouveaux d'une demi-heure sont créés. **La Bande à Picsou** (Ducktales), les **Gummies** (Nounours pleins de bons sentiments), suivent Tic et Tac, Les Rangers du risque et Tale Spin (Looping, inédit en France, où Baloo pilote un hydravion, et Shere Khan, tigre mafioso de la pire espèce).

Disney prouvant que la qualité pouvait exister même pour les gamins l'après-midi, les autres studios et chaînes de télé, blessés dans leur amour-propre cathodique, décident de relever le défi. Terry



Semel, président de la **Warner Bros**, veut relancer le département animation en conservant les personnages des Looney Tunes, succès des cinquante dernières années, et en sacrifiant à la mode junior.

Après avoir contacté Amblin et Steven Spielberg pour un projet **grand écran**, ils décidèrent de créer Looniversité. De nouveaux personnages viendront y prendre des cours de gags et cascades, leurs professeurs étant les personnages classiques, de Sam le Pirate à **Gros Minet** en passant par **Elmer**. Après deux ans de recherches, ils adaptent l'idée pour le petit écran.

Début 1989, un studio d'une centaine de personnes est monté, comprenant les meilleurs animateurs, "storyboarders", scénaristes et dialoguistes. Trois mois sont consacrés à la préparation de la série et au développement de ses nouveaux concepts. Comment conserver les aspects des **grands classiques** inégalables, tout en les adaptant à une série moderne et actuelle, intéressant aussi bien les gamins que les adultes, fans de la première heure ?

Par souci de préservation (lire: puritanisme exacerbé), les producteurs bannissent toute violence gratuite, pourtant base des classiques poursuites entre Bugs Bunny et Elmer... Ils ne conservent en fait que **les enclumes et la dynamite**, et évitent ce qui se trouve dans une maison, à savoir allumettes, couteaux, fusils... Mais quand on voit tout ce que McGyver fait avec un couteau suisse !

Pour les adultes, des clins d'oeil et des références au **second degré**, comme une séquence de douche digne de **Psychose**, ou encore une satire de la Roue de la fortune.

Mais le mot d'ordre est la qualité. Puisque Spielberg a accepté de coproduire et de



figurer au générique, la série finalisée doit être parfaite. De l'écriture à la distribution et à la diffusion sur les différentes chaînes, il va tout contrôler, un despote né. Si quelque chose lui déplaît, il suffit de tout recommencer.

Le prix à la minute est difficile à chiffrer, mais l'ardoise finale sera de 25 millions de dollars pour 65 épisodes d'environ 30 minutes ! En voulant faire aussi bien qu'au cinéma, le produit étant de très bonne qualité, il interdit néanmoins aux animateurs les gros plans évitant les décors et les surplus d'animation, et recommande fortement les plongées, plans par-dessus l'épaule et vues aériennes, cadrages impossibles à bien réussir au cinéma...

Spielberg et son équipe ayant compris qu'il fallait **payer** pour avoir de la **qualité**, ne s'en sont pas privés: son digital, nombre de dessins par seconde augmenté (20 pour 24 images/seconde au lieu de 10 en moyenne), nouvelle technique d'enregistrement et stockage conservant les bandes originales plus de 100 ans (évitant ainsi le sort réservé aux premiers dessins animés de la Warner).

Une **musique originale**, composée pour chaque épisode, est jouée par un **orchestre** de 35 instruments. Un casting national, auditionnant plus de **1200 acteurs** en trois mois, sélectionne une dizaine de personnes pour les voix des personnages. Mel Blanc dans les années 50 faisait seul les voix de tous les personnages !

Mais comment font-ils? Ben... Le travail de production et de réalisation de Tiny Toon commence toujours par une **idée, géniale** de préférence. Les scénaristes développent cette idée, la mettent en forme, et selon sa valeur en font un épisode entier, ou trois segments qui composeront un autre épisode.



Une fois sur cinq cela se passe à **Looniversité** pour retrouver les grandes stars et jouer sur le conflit des générations. Les storyboarders découpent en une multitude de cases et de plans l'épisode pendant que les dialoguistes peaufinent les textes.

Une fois l'idée et le scénario approuvés par qui vous savez, les textes sont enregistrés. C'est assez drôle de voir des acteurs sans aucun support visuel jouer la scène et se transformer tour à tour en diable ou en Elmyra.

Un vrai retour à l'**âge d'or** des feuilletons radio. Quand les voix sont enregistrées et mixées, les bandes sont passées au département animation pour travailler les personnages et les décors. Ils réalisent un premier line-test, une animation grossière où les personnages ne sont encore qu'au crayon à papier, pour voir si leurs mouvements et leurs attitudes sont correctes. Pour animer, relier et colorier tout cela ?

Warner travaille avec pas moins de cinq sous-traitants aux quatre coins du monde, **Japon, Corée, Taiwan et Canada**. Il faut compter en tout 34 semaines pour chaque segment, dont 14 semaines de travail en préproduction et 14 autres semaines d'animation pure à l'étranger. Tout est contrôlé, vérifié, corrigé, du début à la fin.

Néanmoins, même un oeil non averti peut repérer les épisodes moins bien animés ou les personnages moins bien dessinés venant de Corée.

La copie montée et achevée, les musiciens entrent en studio et, en regardant les images, vont créer une musique originale pour chaque épisode.

Et les personnages alors? Loin d'être de pâles copies ou de molles parodies, chacun a sa propre identité. Un teenager qui sait se démarquer de son illustre modèle tout en gardant un air de famille. Plus de vingt personnages réguliers traînent toutes les semaines dans les couloirs de Looniversité.

Nos hôtes sont donc **Buster** et **Babs Bunny** (n'ayant toujours aucun lien de parenté). Casse-cou et coeur d'or, Buster entraîne toujours ses amis dans les plus **folles aventures**, poussé il est vrai par Babs, qui ferait n'importe quoi pour faire rire ses copains en classe, et qui possède pour cela d'excellents



dons d'imitation.

Hampton est un petit cochon timide maniaque de la propreté et du déjeuner; **Plucky Duck** est à la hauteur de son nom, râleur, bagarreur et de mauvaise foi; **Elmyra** est une très, très gentille petite fille adorant les animaux au point de les enfermer pour la vie dans de petites cages pour mieux leur faire des bisous et des câlins; activement recherchée par la SPA, elle est même arrivée à bout du pauvre **Dizzy** (la star du feuilleton), le digne rejeton du **diable de Tasmanie**, le bouffe tout, à tel point que lui et son grand frère vont bientôt avoir les honneurs de leur propre série télé, et qu'ils ornent déjà tous les T-shirts et les magasins de jouets aux U.S.A. La Tasmania est là !

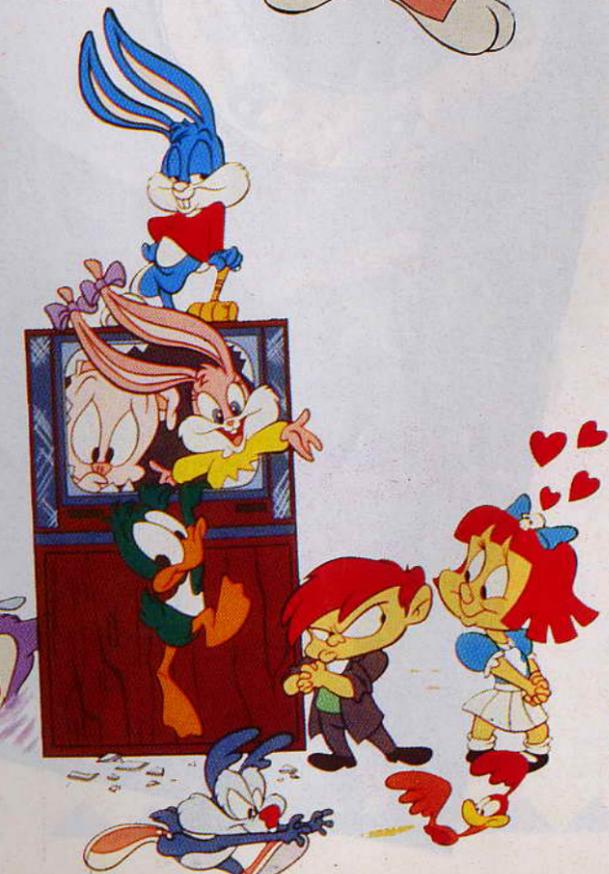
Montana Max est le petit garçon le plus riche de l'école, et il achète ses amis de peur de ne pas être aimé. Une crapule en culotte courte... Encore plein d'autres personnages attachants peuplent

le pays A.C.M.E. À vous maintenant de les découvrir, tous les samedi dans **Decode Pas Bunny**, vers **18 h 30**, en clair et sans décodeur !

L. FOX

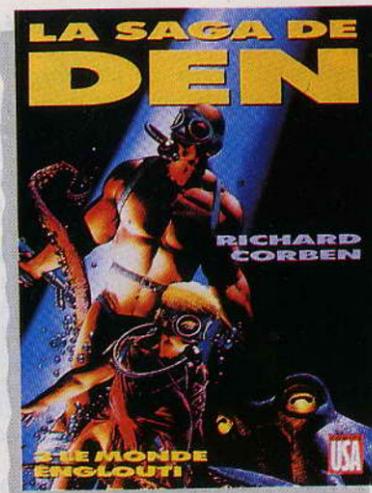


Les illustrations sont Copyright et Trade Mark Warner Bros 1991





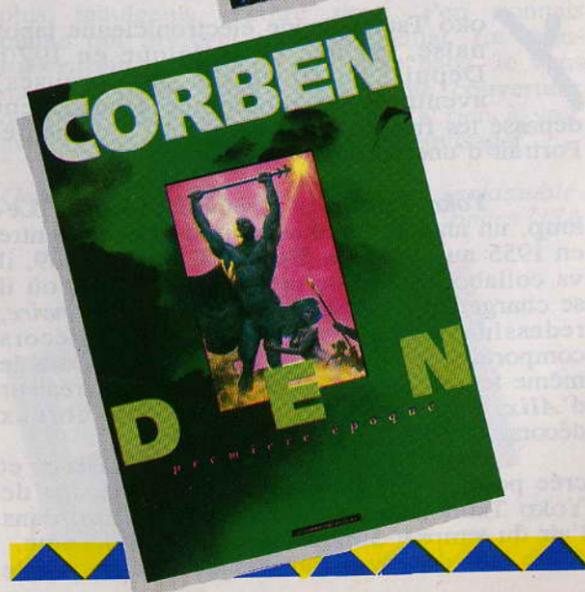
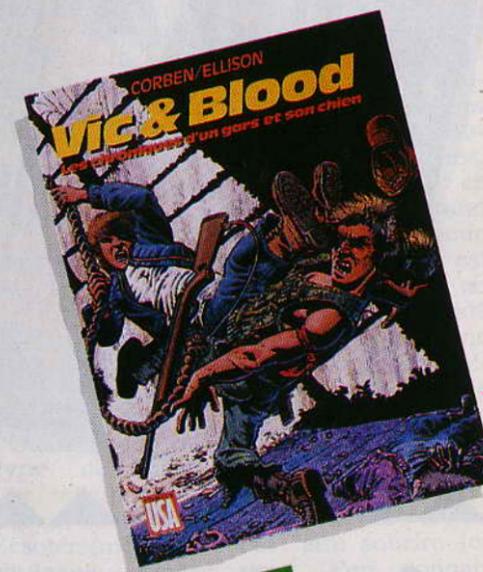
Richard Vance Corben, auteur américain né en 1939, est certainement l'un des meilleurs dessinateurs de cet univers et du reste. Pour les amateurs d'espace-temps, il commence sa carrière en 1963 à la Calvin Production, boîte d'animation, exécutant des tâches sans gloire ni passion; telle le veut la légende. Plus tard, bien plus tard, le temps que le jeune Richard perde ses illusions de long métrage, un monde turbulent empli de gloires éphémères et de galères plus persistantes, celui des fanzines lui ouvre son giron qu'il a opulent mais fort peu rémunérateur; la vie est ainsi faite. Pendant cette période il rencontrera non seulement la femme de sa vie, Dona, mais aussi le scénariste **Jan Strnad** (avec lequel il réalisera entre autres *Les milles et une nuits*) et bien d'autres humanoïdes. La presse underground à son tour lui ouvre ses portes, expérience euphorisante s'il en est. Le début de la gloire!? Disons surtout de la création de *Rowlf*. Les années 70, ou la grande époque de la chimie au service de l'homme: napalm, LSD et substances sucrées en abondance, voient le talent de Rich reconnu, ou plus exactement apprécié.



C'est ainsi que celui-ci commence à livrer de nombreux récits aux magazines du groupe Warren dont nous ne ferons pas l'énumération. L'aventure se poursuivra en France avec la publication de récits complets par le regretté *Métal Hurlant* et les éditions Comics USA, toujours vivantes et adulées. Corben ne bénéficie sans doute pas de la reconnaissance que son immense talent mérite, et ceci pour des raisons inexplicables. Car imaginez-vous que Corben est le maître incontesté de la volupté; sensualité, sexe, hallucinations et violence sont des mots bien dérisoires pour qualifier son oeuvre dont l'humanité des protagonistes est stupéfiante de réalité. Ne parlons pas de sa maîtrise technique de l'aéro qui fait de ses décors des paysages dantesques et hallucinatoires. D'ailleurs laquelle ne domine-t-il pas, on se le demande; son noir et blanc est quasiment aussi étrange et possédé que la couleur. Corben est un magicien dont les créatures fascinantes et troublantes n'existent que pour nous faire rêver et pénétrer de façon équivoque des mondes (hé hé hé!) pas forcément meilleurs que notre bonne vieille poubelle Terre. La vie ne devient qu'un pâle reflet d'une réalité sans âme devant les récits où la moiteur et l'hyper-violence de ses ambiances remplacent tous les climats et insipides histoires dont on nous abreuve. Corben quand tu nous tiens! Les éditions Comics USA rééditent pour notre plus grand bonheur la Saga de *Den*,

mercenaire devant l'éternel dont la quête d'absolu se poursuit aux côtés de la plantureuse Kath, délice des yeux et du palais (pour les plus imaginatifs d'entre vous). Davis Ellis Norman continue sa folle épopée dont le scénario est un mélange d'ésotérisme, de contes des Mille et une Nuits, d'aventure, de sexe, d'alcool et de délires colorés. A ne manquer sous aucun prétexte le dernier volume qui clôt cette trilogie. Aux mêmes éditions vous pourrez trouver *Créatures de crève*, collection de courts récits passant du noir et blanc à la couleur, panoplie quasiment exhaustive du talent protéiforme de Corben; *Vic & Blood* quant à lui vous introduira dans un monde post-apocalyptique où les chiens sont doués de la parole, sur un scénario d'Ellison; enfin *Temps Déchiré*, chroniqué le mois dernier, entièrement en noir et blanc, une petite merveille, vous transposera l'espace d'un court instant dans la préhistoire. Du côté des Humanoïdes Associés, une réédition de *Den - première époque et deuxième époque* ou la genèse de Norman, jeune gars sans histoire du Kansas propulsé grâce au mystérieux savoir d'un oncle disparu dans la peau d'un demi-dieu à se pamer: Den!

Cid DOPEY



DOSSIER YOKO TSUNO



Yoko Tsuno, jeune électronicienne japonaise, est née en Belgique en 1970. Depuis, au fil de ses (nombreuses) aventures, sa renommée a largement dépassé les frontières du pays qui l'a vu naître. Portrait d'une héroïne.

Yoko Tsuno est l'oeuvre de **Roger LeLoup**, un ancien dessinateur industriel qui entre en 1955 aux **Studios Hergé**. Jusqu'en 1969, il va collaborer avec le créateur de **Tintin**, où il se chargera de la réactualisation de **L'Île noire**, redessinant tous les véhicules et les décors comportant des parties trop techniques. Dans le même temps, il assiste Jacques Martin, créateur d'**Alix**, pour lequel il réalise de nombreux décors.

En 1970, il quitte les Studios Hergé et crée pour le journal **Spirou** le personnage de Yoko Tsuno, une aventurière tout à fait dans l'air du temps ; **Japonaise et électronique**. C'est lors d'un vrai-faux cambriolage qu'elle

rencontre **Pol Pitron** et **Vic Vidéo**, deux caméramen qui vont vite devenir ses inséparables partenaires. **Le Trio de l'étrange** était né ; partis faire un reportage spéléologique, les trois compères découvrent une étonnante civilisation d'**extraterrestres** à la peau bleue (mais non, pas les Schtroumpfs !) et à la technologie très avancée, qui se dissimulent dans des cavernes.

Originaires de **Vinéa** (une planète située à plus de deux millions d'années de lumière de la Terre), rejetés de leur planète par une catastrophe écologique, et qui tentent par tous les moyens de rentrer chez eux. Les **Vinéens** occupent une place importante dans la série, puisque les aventures de Yoko Tsuno se déroulent alternativement sur la Terre et sur **Vinéa** ; **Les Trois Soleils de Vinéa**, **Les Titans**, **La Lumière d'Ixo** et **Les Archanges de Vinéa** qui voient le retour des extraterrestres sur leur planète, popularisent les personnages de **Khany** et **Poki**, deux soeurs vinéennes qui deviendront rapidement des personnages capitaux.

Quand elle ne court pas les galaxies, Yoko retrouve des aventures terriennes, ce qui ne veut pas dire terre à terre. Qu'elle s'enfoncé dans une vallée inaccessible à la recherche d'une émission magnétique comme dans **Message pour l'éternité**, ou qu'elle parte en Bavière trouver **L'Orgue du diable**, Yoko se retrouve toujours dotée d'un équipement technologique de pointe, remarquablement détaillé.

En effet, fidèle à sa formation technique, Leloup réalise fréquemment pour les vaisseaux spatiaux et les véhicules expérimentaux (comme l'avion dans **Le Canon de Kra** ou le vaisseau vinéen qui apparaît dans **les Trois Soleils de Vinéa**) des maquettes précises, destinées à pouvoir saisir les véhicules sous tous leurs angles, ce qui leur donne ce cachet d'authenticité, cette impression que, en dehors de la BD, ces engins fantastiques pourraient fonctionner.

Perfectionniste dans ses artefacts technologiques, Roger Leloup l'est aussi dans ses décors qu'il réalise d'après une importante documentation photographique (si vous connaissez la Bavière ou la Martinique, regardez les décors de **L'Orgue du diable** et de **La Forge de Vulcain**, on s'y croirait !).

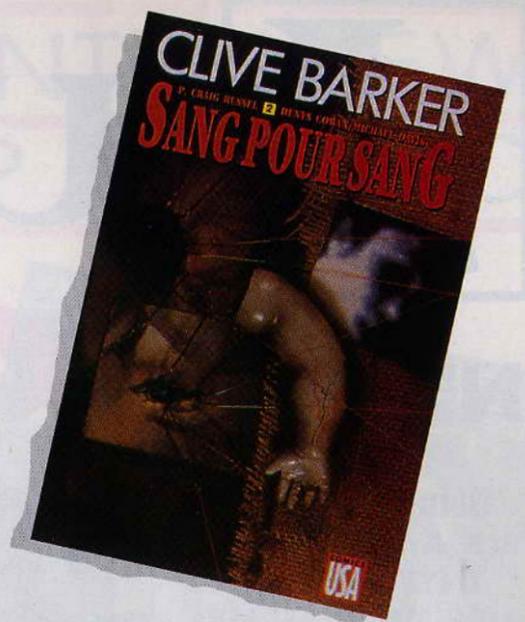
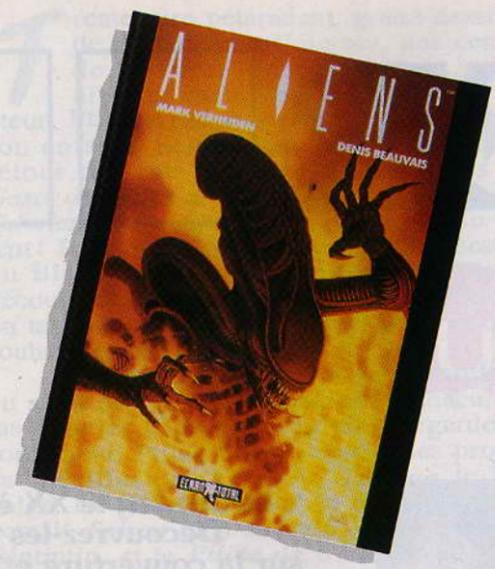
Cette précision, ce soin accordé au dessin des décors, peut parfois donner l'impression que les personnages sont extérieurs à ce paysage trop parfait ; qu'ils sont comme en visite dans cet univers (surtout dans les derniers volumes), néanmoins l'impression de vérité, le réalisme quasi photographique qui s'en dégage, permet rapidement d'oublier ce petit défaut.

De plus, les aventures de **Yoko Tsuno** sont réellement captivantes, et ce pour n'importe quel âge. Il n'est pas nécessaire d'être un enfant pour vibrer aux péripéties de Yoko et de ses acolytes, pas plus qu'il n'est indispensable d'être un adulte pour comprendre toutes les précisions technologiques de Leloup.

Riches et cohérents, les **dix-huit albums** (pour l'instant) de **Yoko Tsuno** sont à lire absolument, car cette série est une des plus belles réussites de la BD "classique"

Viviane VOG

Genre : Classique
Editeur : Dupuis

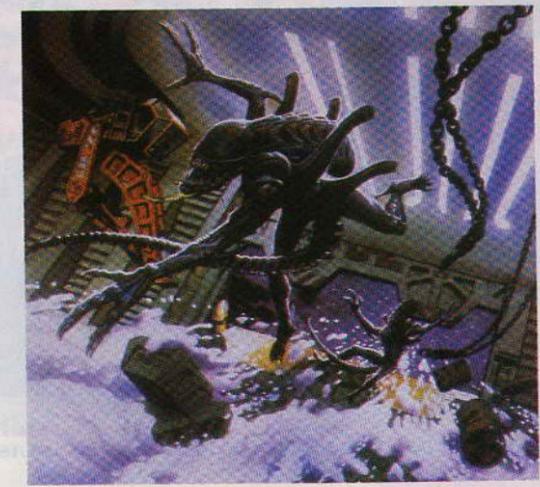


Les adaptations livresques découlant de films à "succès" ne sont pas rares, mais souvent insipides, voire mauvaises. **Aliens**, la BD, fait exception à cette triste règle puisque, outre que l'on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du film, l'on y découvre également le **graphisme original** de Denis Beauvais. Après le **carnage** du **Nostromo** et la bataille d'**Acheron**, la Terre a fini par tomber sous le contrôle des abominables bestioles.

Dispersés dans l'espace, les derniers humains vont devoir organiser une résistance acharnée contre l'envahisseur (Marcel, sort le fusil, y'a encore un alien qui marche sur nos pétunias!). **Newt**, la petite fille d'**Aliens** qui a bien grandi, et **Hicks**, le seul Marine survivant de la bataille d'**Acheron**, se retrouvent de nouveau pris au piège dans leur vaisseau envahi par les **Aliens**. Après moult rafales de laser, ils parviennent enfin à s'en débarrasser pour tomber aux mains de militaires crétins et ambitieux qui, à tout prendre, sont presque pires que les **Aliens**. Assez proches de **V**, la série télévisée, **Aliens**, dont le premier volume est excellent, risque hélas! de sombrer dans un carnage aveugle pour adolescents survoltés. En attendant (avec espoir) le deuxième volume, **Aliens** de Mark Verheiden et Denis Beauvais est un très bon comic.

Darvick RANDALK

Genre : SF
Editeur : Zenda



Clive Barker récidive avec le deuxième tome de **Sang pour Sang** ; effets **gore** et **jelly** sont au rendez-vous, et pourtant il semble manquer l'essentiel : l'efficacité ! On s'ennuie ferme. Deux courts scénarios composent cet album, tous deux dans la plus pure tradition des films d'horreur de **série Z**, pas assez kitsch pour faire sourire, pas assez beaux pour fasciner. Barker se prend au sérieux, dommage, il avait parfois un côté **mal-sain** amusant, voire terrifiant dans ses meilleurs moments plutôt rares, mais n'oublions pas qu'il ne réalise que les scénarios.

Les dessinateurs, choisis pour ce deuxième tome, sont franchement sans grand intérêt ; succédanés de plusieurs genres, aucun ne tire son épingle du jeu. **Craig Russell** est sans doute le pire des trois, hé oui ! vous ne rêvez pas. La première nouvelle en a demandé deux. Barker (par habitude) nous trimbale une fois de plus dans l'univers affreusement mal-sain des mégapoles avec leurs cortèges de **détraqués**, de stupre, et autres détails bien connus. On remet la table une fois de plus sur l'**archétype** de l'horreur. Héros solitaire **désaxé** et tellement touchant, qui finit mal, noyé dans un cortège d'indifférence, de **violence** et d'**ésotérisme** : cela peut faire sourire les plus indulgents d'entre vous, j'en connais même qui trouvent **S. King** génial. **La commiseration** de certains me laisse baba. Je vous mets en garde contre l'excellente couverture de **Dave McKean**, le contenu n'a rien à voir avec ce qu'elle peut vous laisser envisager.

Georgie BLUCOW

Genre : inclassable
Editeur : Comics USA



JOUER

N°1H

ATOUT

UNE CASCADE DE JEUX AMUSANTS ET INTELLIGENTS A FAIRE VOUS-MEMES

GUERRE DU GOLFE:

LES JEUX ET LES VENTES S'ENFLAMMENT!



CHARME:

LES JEUX DE L'AMOUR ET DU HASARD

SOYEZ LE MAITRE DU JEU

PASSIONNEZ-VOUS ET MYSTIFIEZ VOTRE ENTOURAGE

Pour tous les "fondus" du jeu, impossible de rater le No 1 de Jouer à Tout en kiosque début avril. Chaudement recommandé par Génération 4



Ils ont fait le XX ème siècle Découvrez-les en jouant sur la couverture et page 26.



n° 1 Bimestriel - 26 Fr BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95 \$C SUISSE 7.50 FS

Trentenaire pétaradant, grand dessinateur de rats devant l'éternel, des centaines de milliers de kilomètres et onze albums chez Vents d'Ouest au compteur, Ptiluc griffonne depuis toujours, depuis son enfance belge jusqu'à *Variations*, ou le retour des rats après les deux tomes de la *Geste de Gilles de Chin et du dragon de Mons*. Ça vient de sortir et c'est bien entendu excellent! Ruez-vous sur les aventures désespérées du *Blaire*, rongeur aventureux qui part à la découverte d'une étrange société de rats blancs un tantinet atteints. Humour glauque et crade à souhait garanti sur facture!

Après moult discussions nostalgiques au sujet des BD de l'enfance de chacun et de tas d'autres choses qui ne vous regardent pas forcément, Ptiluc nous a confié ses projets et sa désillusion. *Vaillant*, *Tounga* le Rahan belge, les gadgets de *Pif* du temps où Corto y passait, *Spirou* bien entendu, *Sergent Kirk* dans *Rintintin*, et le *Pilote* de 67 à 73, et puis "ça ne fera qu'un gros con de droite en moins si Greg meurt, il a donné le meilleur de lui-même..." Enfin, peut-être que tout ceci pourrait vous intéresser, on verra ça pour le mois prochain.

Génération 4: Le contrat avec les éditions Vents d'Ouest s'achève ainsi que vos relations houleuses avec Mr Trévinial, quid de Ptiluc pour la suite?

Ptiluc: A la fin de l'année j'aurai forcément un nouveau contrat, mais chez qui? Je laisse macérer. C'est ça qui est bien, c'est vraiment l'inverse d'il y a dix ans, quand je cherchais à rentrer partout et que personne ne voulait de moi. J'ai jeté des lignes et je laisse mordre. On verra bien! Je ne suis pas pressé. Je sais très bien que Vents d'Ouest a envie que je reste et que les autres ont envie que je parte. Peut-être dans quelques années n'aurai-je plus une situation aussi super; c'est le moment idéal. C'est quand même assez flippant; avant c'était peinard, je n'avais qu'à penser à mes histoires et quand j'en avais fini un, je pensais à l'autre. J'avais mes petites idées, je les envoyais, il m'envoyait des sous et c'était tout. Depuis deux ans, quand je pose mon crayon je me dis: comment vais-je lui faire rentrer tout ce qu'il m'a fait chier dans la gueule ce con-là? Et je macère, et je macère. Trévinial ne se rend pas compte, car il pense à d'autres choses, mais moi je ne pense qu'à ça depuis deux ans. C'est con, car avant je lui faisais confiance, il savait que je produisais, maintenant je ne fais confiance en personne. Avant

INTERVIEW PTILUC



j'avais un éditeur qui m'avait fait démarrer, lequel avait un auteur qui l'avait fait prospérer; c'était une réciprocité, je faisais mes bouquins à l'aise, mais tout a mois... Là où c'est terrible, c'est que lorsque tu signes un contrat, l'éditeur croit que ça y est, mais un contrat a toujours une durée limitée; les contrats à vie n'existent pas. Je crois qu'en Belgique des auteurs ont signé des contrats à vie, et ils s'en sont mordu les doigts. Maintenant c'est beaucoup mieux, je crois que c'est cinq albums maximum, soit quatre ou cinq ans pour quelqu'un qui dessine assez vite. Quand tu as signé depuis un mois et que l'éditeur te fait bien comprendre que "mon petit vieux, tu as signé", maintenant que c'est terminé, je lui fais bien comprendre que "mon petit vieux, c'est fini"! Mais c'est chiant, parce que moi, mon truc, c'est dessiner et être bien avec les choses que j'ai à raconter. Je devrais avoir quelqu'un qui s'occupe de tout ça, un agent. Certains me disent que je devrais prendre un avocat, mais je n'ai pas confiance non plus dans les avocats! Je m'en fous, maintenant je lis un contrat.

Propos recueillis à La Canaille par Oscar LOMBRIK

La suite au prochain numéro?



INTERVIEW GODARD & RIBERA

Test: qui peut prétendre ne pas connaître la saga du *Vagabond des limbes*, que l'on doit aux talents conjugués de Christian Godard et Julio Ribera? Les tribulations galactiques d'*Axle Munshine* nous font rire et rêver depuis bientôt vingt ans et sont rééditées au Vaisseau d'Argent, jeune société d'édition dirigée conjointement par ces auteurs aventureux épris d'indépendance et bouillonnants de projets.

Génération 4: Le Vaisseau d'Argent, que vous dirigez de concert, vous a permis de rééditer le Vagabond des Limbes. Quid de Dargaud?

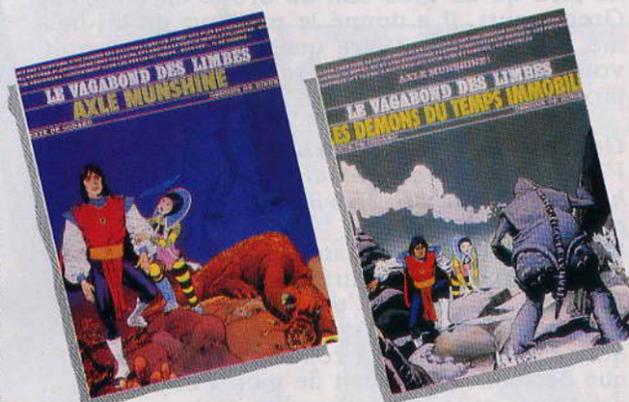
Christian Godard: Nous avons créé cette série chez **Hachette**, sommes très vite passés chez Dargaud et pendant 15 albums nous avons attendu qu'il se passe quelque chose. Il est arrivé un moment où nous avons considéré qu'on avait vécu le meilleur de nos relations avec cet éditeur, et on a eu envie de faire ce que d'autres ont fait avant nous: être un peu **plus libres** et ne pas avoir à en référer à un intermédiaire entre le public et nous. C'est en fait une chose relativement banale, qu'ont vécu d'autres auteurs avant nous comme Tabary. Cela a effectivement **coïncidé** avec un moment où les éditions Dargaud souhaitaient passer le relais et vendre, ce qui nous a complètement décidés. C'est vrai que, par la suite, les acquéreurs ont annoncé un certain nombre de décisions qui ne correspondaient pas avec ce que l'on aimait faire. Très vite nous sommes entrés en négociations avec eux pour savoir dans quelles conditions nous pouvions **recupérer nos droits**. Ce fut laborieux, il a fallu un an pour trouver un terrain d'entente et deux ans pour que l'on puisse réutiliser nos droits. Nous sommes maintenant propriétaires de tout ce que l'on a fait chez eux par le passé.



Assis: Auouamri, Tarvel, Plumail
Debout: Florence Magnin, Rodolphe Godard, Ribera, Anne-Marie

Gen4: En ce qui concerne les autres auteurs, vous disposez désormais d'un catalogue assez conséquent...

CG: Dès le départ nous avions l'intention d'avoir une démarche tout à fait classique, et publier des gens que l'on aime, que l'on admire et que l'on respecte. D'emblée nous avons édité des albums des autres. C'est vrai aussi que l'on n'avait pas l'intention de rééditer tout ce qu'on a fait par le passé très vite, et tous les interlocuteurs de la profession nous ont dit qu'il était souhaitable que l'on remette un fond d'édition le plus rapidement possible en place. C'est ce à quoi nous sommes aujourd'hui occupés. Mais j'ai toujours tendance à dire qu'il faut être prudent; on a en face de nous des gens qui sont financièrement très puissants, qui sont installés depuis longtemps, et c'est extrêmement difficile. Il faut du temps pour faire une maison d'édition, disons dix ans, et il faut travailler beaucoup.



Gen4: La genèse du Vagabond des Limbes?

JR: C'était en 1972. Il s'agissait au départ d'une **commande** de la librairie Hachette qui avait décidé de reprendre la politique d'albums de bande dessinée, en créant plusieurs **collections**; ils voulaient faire de l'aventure, de la science fiction, du western, et ont pensé que Godard et Ribera pourraient peut-être faire une série de SF. Alors on nous a posé la question. Depuis longtemps on avait envie de travailler ensemble; on avait fait quelques petites choses de ci de là à **Pilote** et c'était l'occasion ou jamais, alors on en a profité et on a créé une série de science fiction qui s'appelle le *Vagabond des Limbes*.

CG: En fait chez Hachette on a juste démarré la série et on est passés chez Dargaud, puisque presque tout de suite Hachette a **fermé son département**

JR: On a fait trois titres chez Hachette, le quatrième est paru dans **Tintin** mais a été édité ensuite par Dargaud. Celui qu'on a fait directement pour **Pilote** c'est *L'alchimiste suprême* qui est le numéro 4. Vous avez peut-être eu l'occasion de comparer la qualité d'impression et de papier entre les éditions originales et les nouvelles...

On a été très mal lotis à Dargaud, c'est une des raisons qui nous a poussés à essayer de faire mieux de notre côté. On a eu des albums dont le papier était **infect**, et dont la mise à la couleur avait **perdu au moins 70%**. On avait



envie de présenter ce qu'on fait de façon plus agréable!

CG: C'est vrai que pendant très longtemps la bande dessinée a été un **sous produit culturel**, en ceci que ce n'était pas ce que c'est devenu depuis, un endroit où des artistes, des graphistes authentiques pouvaient venir s'exprimer. A partir du moment où on cesse de **mépriser** le lecteur, où l'on a des ambitions authentiques, il faut aussi qu'elles s'expriment dans un cadre respectable; une bonne impression et une bonne reliure, c'est le moins qu'on puisse faire. C'était surtout frappant au niveau de la quadrichromie: c'était à peu près **n'importe quoi**

Quand on fait des recherches graphiques, lorsqu'on soigne à chaque fois la création complètement imaginaire d'un monde qui se renouvelle à chaque album, le moins qu'on puisse dire c'est qu'on n'a pas envie de le voir **salopé** par l'impression. Il faut se donner les **moyens de ses ambitions**

Gen4: Les projets du Vaisseau d'Argent?

CG: Ils se limitent à deux ou trois **lignes directrices**: produire trois albums par mois, parmi lesquels il y a pas mal de rééditions, afin de mettre en place le plus rapidement possible un fond d'édition qui nous permette d'exister en tant qu'éditeur.

Par ailleurs nous sommes occupés en ce moment à des projets qui relèvent plus de la **bande dessinée de communication**; il y a des choses tout à fait intéressantes à faire dans ce domaine, et je dirai qu'on répond à la demande. Nous travaillons en ce moment sur un gros projet en collaboration avec l'agence de publicité **Lintas**. On réalise cinq petits bouquins illustrés qui mettent en scène une bande d'enfants qui s'appellent les **Intrépides**, pour notamment servir de promotion à une marque. Je pense qu'on fera assez fréquemment des opérations de ce genre.

La troisième volonté c'est de continuer à produire en tant qu'auteurs. Donc on est en train de faire la suite du **Grand manque**, et le prochain *Vagabond* sortira à la rentrée. Et peut-être, si je parviens à libérer un peu de temps, arriverai-je à remettre sur pied des nouveautés en ce qui concerne ma série **Martin Milan** Et bien sûr, nous continuerons à éditer des gens qu'on souhaite avoir chez nous comme Florence Magnin, Alfonso Font, Auouamri et Tarvel, Ortiz et Segura... Notre production devrait tourner autour de ce chiffre de trois par mois, si l'on ne meurt pas d'excès de préoccupation avant!

JR: C'est un travail fou pour une petite struc-

ture comme la nôtre, mais une chose dont je suis encore plus fier, c'est d'avoir **tenu parole** envers nos lecteurs; quand on avait créé le Vaisseau d'Argent on s'était engagés à sortir trois titres par an, et on les a faits.

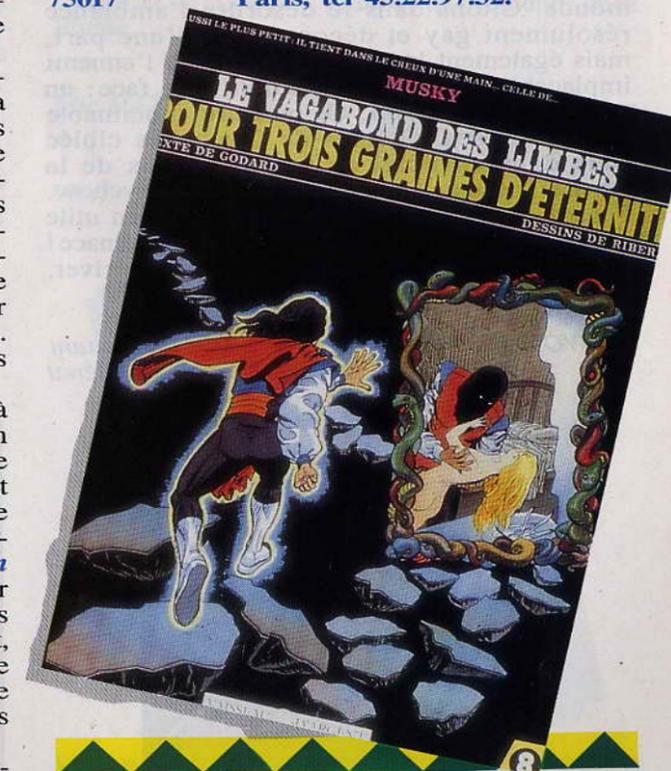
CG: Non seulement on les a faits, mais en faisant mieux que précédemment, et notamment grâce à un collaborateur exceptionnellement doué qui s'appelle Claude Plumail, qui nous aide sur tout ce qu'on fait et qui est sûrement un des auteurs de demain et produira des choses tout à fait formidables.

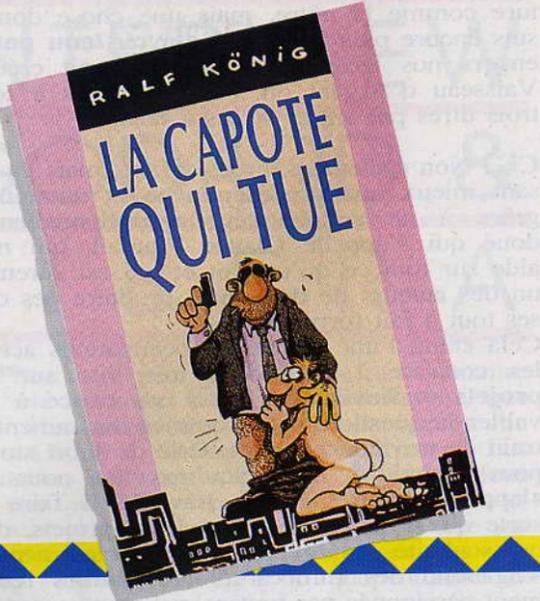
Cela étant, l'une de nos préoccupations actuelles consiste à déboucher très vite sur des **projets audiovisuels**. On a commencé à travailler la question, nous sommes notamment en train de travailler sur une série de short stories pour **Canal +**, et quelqu'un chez nous qui s'appelle Michel Duray travaille à faire en sorte que l'on puisse monter des projets, dont on souhaite qu'ils concernent notamment le *Vagabond des Limbes*. Nous sommes réellement passionnés par tout ce qui peut se produire après la création d'une série.

JR: On va essayer de continuer nos personnages (*Le fils de Dracurella* sort bientôt); jusqu'à présent on a toujours tenu nos promesses. Si l'on fait quelque chose c'est qu'on l'aime, et quand on l'aime c'est dur de le laisser tomber. Heureusement qu'il y a des rééditions, ce qui n'existe pas dans la vie réelle, on ne peut pas rééditer un enfant, tandis que nous, oui, et on en profite.

par Mr WONDERFUL

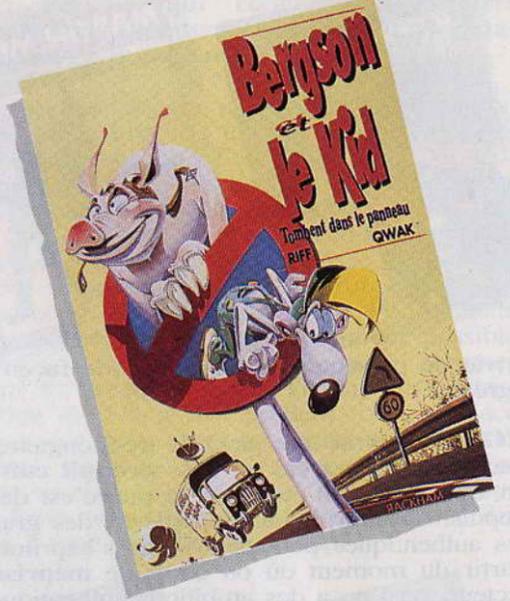
AVIS: si une société cherche à faire un jeu d'aventure ayant pour thème le *Vagabond des Limbes*, contacter Christian Godard et Julio Ribera au **Vaisseau d'Argent, 8 rue Biot, 75017 Paris, tél 45.22.97.32.**





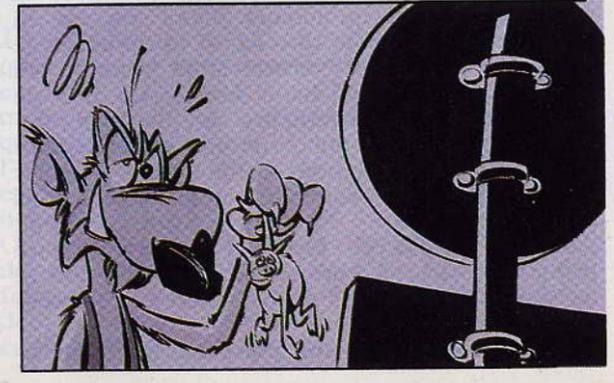
Comme vous avez pu vous en rendre compte si vous avez jeté un coup d'oeil aux bouquins, le **polar** est à l'honneur ce mois-ci; on ne l'a pas fait exprès, c'est comme ça, tant pis pour vous si vous êtes **allergique** aux flics. Ne refermez pas pour autant votre Gen4 adoré trop violemment, vous passeriez à côté d'une authentique vraie oeuvre originale. Une divine surprise, un **cocktail explosif** à la saveur étrange et inoubliable, c'est ce que nous a concocté le talentueux et irrévérencieux Ralf **Koenig** avec le petit album intitulé sans détour *La capote qui tue*, époustouflante BD en noir et blanc dont le héros est un "privé" dans la lignée des plus grands. Son enquête est menée sur le ton des séries noires de la **belle époque**, mais quelques menus éléments du récit donnent à cet ouvrage une coloration très particulière qui rebutera certains, amusera les autres et étonne tout le monde. Citons dans le désordre l'ambiance résolument gay et décontractée d'une part, mais également le côté surréaliste de l'ennemi implacable auquel le héros doit faire face: un **préservatif assassin**. Ce monstre abominable qui mutilé ses victimes de façon très ciblée rôde dans un hôtel de passes miteux de la Grosse Pomme et sème une véritable **psychose**. Pensez donc, cet outil de protection bien utile par les temps qui courent devient une menace! Mais dans ce monde pourri, tout peut arriver, même **l'amour**...

Mr **WONDERFUL** Genre : déroutant
Editeur : Glénat



Ils ont craqué ! Traumatés par les supermarchés et les panneaux routiers, **Qwak** (*Le Soleil des loups*) et **Riff Reb's** (*La Crève, Myrtil Fauvette*), se payent une double BD sous acides avec *Le Kid et Bergson contre Supermarchéman* et *Bergson et le Kid tombent dans le panneau*. animateurs de "Radio boum boum", **Bergson (le cochon)** et **le Kid (une sorte de rongeur indéfinissable)**, se retrouvent catapultés dans des histoires **loufoques** et speedées, qui fleurent bon le matraquage publicitaire. Courses de Caddie, promotions spéciales, et panneaux routiers détournés (fin d'autorisation de faire les cons) émaillent les péripéties de ces deux rigolos dont les répliques sont à mourir de rire. J'ai moi-même dû être transporté plusieurs fois aux urgences dans un état critique après avoir lu des phrases telles que "**Plutôt mourir que de me faire tuer**" ou "**Super baguette mie des enfants**". Un album déjanté, préfacé par les Nuls, ces autres grands déconneurs devant l'éternel, dont l'humour acerbe colle à merveille aux délires de Qwak et Riff Reb's. **De bien belles images**, comme on aimerait en voir plus souvent.

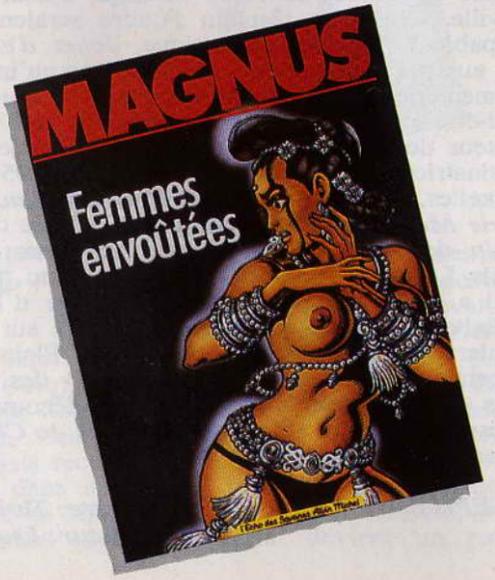
SQUAL 88 Genre : Humour fou
Editeur : Rackham



... CAR LA PASSION QU'IL ÉPROUVAIT POUR ELLE CROISSAIT AVEC LES MILLE PERVERSITÉS DONT ELLE ÉTAIT INSATIABLE ...

Magnus, si mes faibles connaissances latines ne m'abusent pas, signifie grand et en l'occurrence le **géniteur** de *Femmes envoutées* (*Le femmine incantate*) l'est à n'en point douter. Si ce n'est par la taille (je ne sais pas, je ne l'ai jamais vu), du moins par le talent. La présente BD se propose de transcrire par le dessin de vieilles légendes chinoises qui mêlent, je cite: "**rêve, magie et érotisme**". Que vous dire de plus, sinon que c'est fan-tas-ti-que. Et ce, à maints égards. Les **dessins**, bien que d'une rare sobriété au niveau des couleurs (c'est du noir et blanc) n'en sont pas moins d'une grande finesse et d'une **précision suggestive**. Sur la cinquantaine de pages qui compose ce volume, les sentiments représentés sont multiples et variés: **amour platonique** ou **pervers**, confiance et dévouement ou encore trahison et supplices. Autant de thèmes présentés avec un oeil oriental, ce qui donne un charme infini à l'image donnée! Mais ce qui est peut-être le plus sujet à réflexion est le **rôle primordial** joué par **les femmes** dans ces récits: bonnes ou mauvaises, tendres ou cruelles, ce sont elles qui **dirigent le monde**. Une petite vengeance de nos merveilleuses compagnes? **Magnus** a manifestement bien compris le rôle de celles-ci dans la société! Alors laissez-vous entraîner par le tourbillon de ces histoires **érotico-philosophiques**

Hector **PRULLE** Genre : des meilleurs
Editeur : Albin Michel



Devenant introuvables, **Fluide Glacial** a entrepris de rééditer ses premiers albums à succès : après *Le Messie est revenu*, voici les deux tomes de *La Vie d'Einstein*, respectivement sous-titrés *Enfance* et *Le Révolté*.

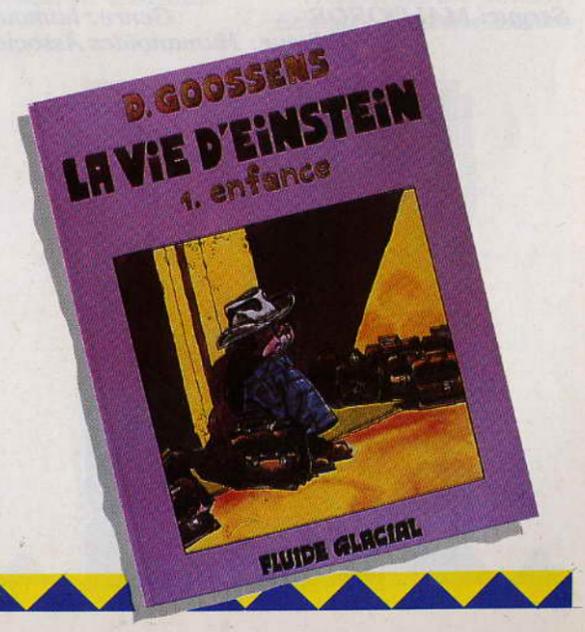
Pour commencer, il faut que vous sachiez que **Goossens** est un **génie**. Vous ne pouvez pas vous imaginer à quel point c'est **VRAIMENT** un génie, je veux dire. Ce n'est pas une bande dessinée que vous avez sous les yeux, c'est un film, avec toute la minutie que cela suppose. Goossens soigne les décors, les visages, les mouvements des personnages, et va jusqu'à travailler directement avec leur ton, leur voix, en jouant sur la calligraphie des textes. Quant aux situations dans lesquelles ils les plongent, c'est **ahurissant**.

Einstein est tour à tour confronté aux problèmes de la relativité, du gant de toilette, du diagramme en patates, à l'indifférence et à l'incompréhension de ses contemporains, on le surprend à truquer sa nuit de noces ou à dévoiler sa passion pour les pontons dans la Gironde. Le tout est agrémenté d'interviews d'Einstein lui-même, d'un proche, ou de brochettes de spécialistes, ces fameux spécialistes dont Goossens se paie la tête dans la plupart de ses albums.

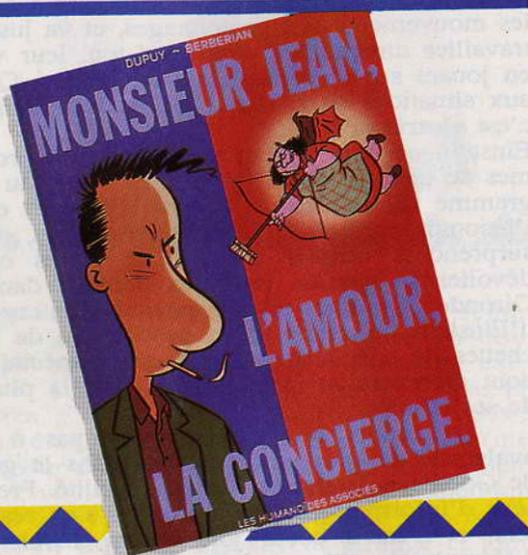
Attention, ne vous attendez pas à une avalanche de gags, ce n'est pas dans le genre de Goossens de tomber dans la facilité. Professeur d'informatique, ses scénarios s'en ressentent, et c'est à coeur joie qu'on cherche les différents algorithmes dont ses gags sont issus. Aucun doute, comme chacun des albums de Goossens, "**La Vie d'Einstein**" est une, de logique et de dérision.

Si vous ne connaissez pas encore Goossens, jetez-vous sur ces albums, ils sont suffisamment représentatifs du personnage et de ses manières pour vous inciter à continuer, c'est ce qui peut vous arriver de mieux. Quant à moi, j'attends la réédition de *L'Esprit*, *le Corps* et *la Graine*. Quand ils veulent, chez Fluide...

Mic **DAX**. Genre : humour
Editeur : Fluide Glacial



IMAGES SUR IMAGES



Monsieur Jean est écrivain, son dernier roman s'est plutôt bien vendu et personnellement à part sa concierge ne songe à douter de sa respectabilité. Il faut dire qu'on se demande vraiment ce qu'il fait de ses journées; jamais levé avant midi, mal rasé, coureur et buveur, il ferait vraiment le désespoir de toute concierge honnête. De galères en pépins, sa vie s'organise entre réceptions et aide aux copains, forcément dans le besoin. *Monsieur Jean, l'amour et la concierge* est signé Dupuy et Berberian, deux piliers de *Fluide Glacial* auxquels on doit déjà l'inénarrable *Journal d'Henriette*. Vous n'avez pas de concierge? Veinards, mais ce n'est pas une raison pour ne pas compatir.

Serguei MALDOROR

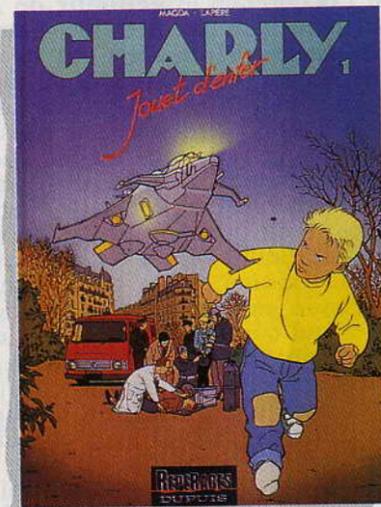
Genre: humour
Editeur: Humanoïdes Associés



Un plein cœur de la France profondément durant les années cinquante, Louison Cresson, un ado plein d'idées et fan de rock'n roll, un Japonais collectionneur de plaques d'égouts et un cousin alcoolique, vont tenter de redonner vie à un vignoble oublié. Mais l'abbaye où ils ont élu domicile regorge de fantômes, et Eddie Cochran n'a pas l'air d'être à leur goût. *La Nuit des fantômes*, premier tome des aventures de Louison Cresson, est l'oeuvre de Léo Beker, dessinateur d'origine uruguayenne, qui vit en France depuis 1976. Illustrateur à *Okapi* et *Je bouquine*, il signe avec Louison Cresson un album tendre et drôle, qui n'est pas forcément réservé aux plus jeunes. We gonna rock around the clock tonight!

Darvick RANDALK

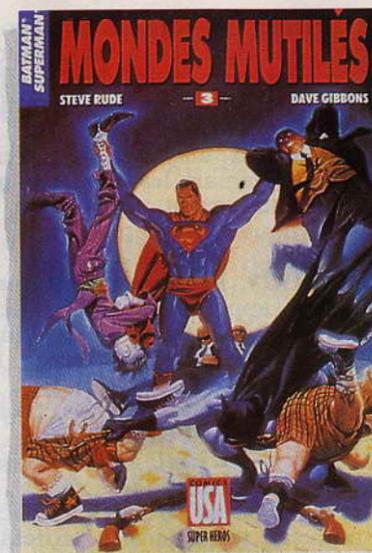
Genre: classique
Editeur: Dupuis



Charly est un enfant de six ou sept ans, comme tous les autres. Et comme tous les autres, il rêve d'aventures fantastiques et de séries télévisées; il se voit, traversant la ville sur son vaisseau, le Captain Foudre, et exterminant ses ennemis. Le problème, c'est que Captain Foudre vole réellement et qu'il tue réellement les ennemis de Charly. Pourtant ce n'est qu'un jouet en plastique, que rien ne distingue de ses semblables. C'est alors qu'une vague de meurtres étranges s'abat sur la ville. Charly et Captain Foudre seraient-ils coupables? Thriller fantastique, *Jouet d'enfer* est aussi étonnamment crédible lorsqu'interviennent des relations entre enfants et adultes. Peut-être cette vérité est-elle due au fait que l'auteur de *Charly* soit une femme? Ancienne dessinatrice de pub, Magda, née en 1956 à Bruxelles, est déjà la maman de Gilles Rous et Marie Meuse, une BD écologique publiée dans *Tintin* de 1982 à 1988. Quant au scénariste, Denis Lapière, ce n'est plus un inconnu puisqu'il a signé le scénario de *Mono Jim* d'Eric Maltaite et qu'il a collaboré avec Will sur les derniers épisodes de *Tif et Tondu*. Plein de suspense, *Jouet d'enfer*, première BD des enfants de Goldorak, est un album à découvrir; en espérant que la suite des aventures de Charly sera aussi passionnante.

JOSEPH K.

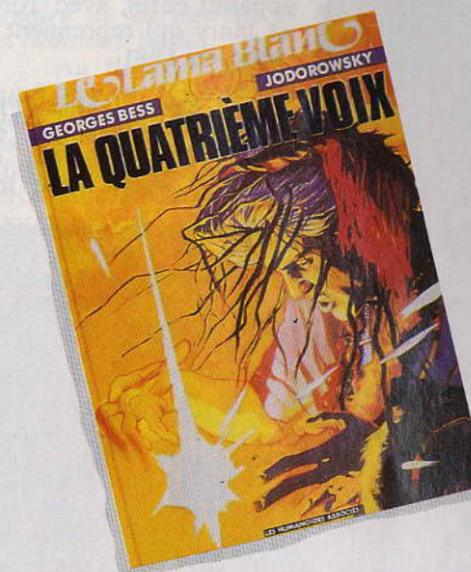
Genre: Thriller
Editeur: Dupuis



Alors que Gotham City et Métropolis s'apprêtaient à passer un Noël tranquille, protégées par la présence de Batman et Superman, leurs deux ennemis jurés, Luthor et le Joker, après avoir échangé leurs territoires, décident de régler leurs comptes. Le Joker ira même jusqu'à saboter une centrale nucléaire appartenant à Luthor, menaçant ainsi Métropolis toute entière. Beaucoup plus sombre que les épisodes précédents (*Mondes à part*, *Mondes en conflit*), *Mondes mutilés* clôt le team up des deux héros par un final cataclysmique où Batman retrouve enfin sa noirceur habituelle.

Captain MANDRES

Genre: super-héros
Editeur: Comics USA

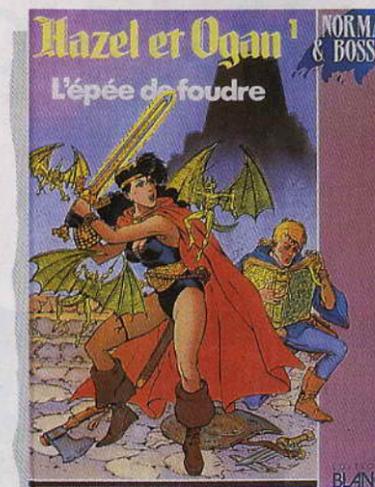


Fasciné par les religions orientales et le bouddhisme en particulier, Jodorowsky (*L'Incal*, *Alef Thau*) se devait un jour de réaliser une BD totalement mystique. C'est ce qu'il a fait avec Bess (*Anibal Cinq*), en mettant sur pied la saga du Lama Blanc dont le quatrième tome, *La Quatrième voix*, vient de paraître. Gabriel, jeune enfant anglais recueilli par une famille tibétaine, recevra dans un temple une éducation destinée à faire de lui un lama. Arraché à son temple par l'armée anglaise, Gabriel devient un parfait

dandy qui semble avoir tout oublié de son enfance, à la grande joie de ses précepteurs anglais. Mais c'est compter sans la foi des lamas pour laquelle Gabriel est prêt à tout abandonner. Riche et complexe, la saga du Lama Blanc est une BD à découvrir. Om Mani Padme Om.

SQUAL 88

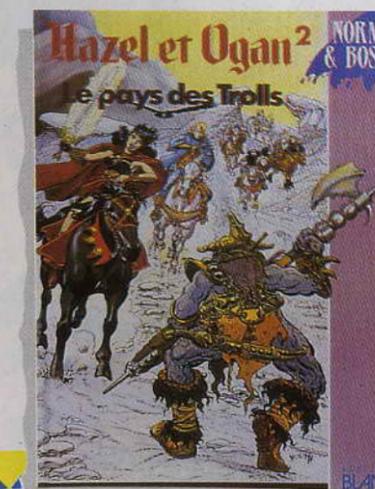
Genre: mystique
Editeur: Humanoïdes Associés



Fans de D&D ou de tout jeu de rôle médiéval, cette BD vous est en principe réservée. Les aventures de Hazel et Ogan, dont les bienheureux créateurs Norma et Bosse semblent particulièrement apprécier le style elfique voire "trollesque", sont la représentation graphique de ce qui d'ordinaire ne s'adresse qu'à votre esprit ou votre imagination. Les deux tomes: *L'épée de foudre* et *Le pays des trolls*, sauront satisfaire les moins exigeants d'entre vous. Très sérieusement, la trame, si tant est qu'il y en ait une, est consternante bien que coutumière aux récits d'heroic fantasy. Il ne faut cependant pas voir que les aspects négatifs des choses et la présente lecture n'en est pas moins reposante. Précisons quand même que le défi n'était pas aisé à relever. Il ne vous reste alors qu'une chose à faire: contre-expertiser cet humble avis.

Erwan KNEBELER

Genre: heroic fantasy
Editeur: Editions Blanco



DOSSIER SPIROU FANTASIO

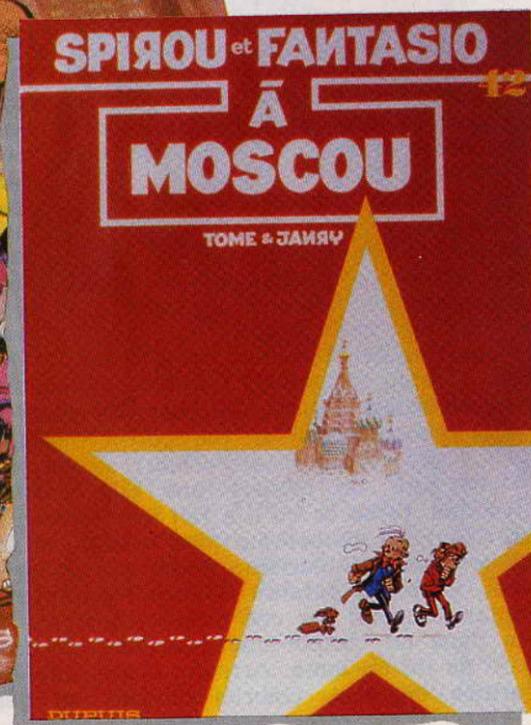
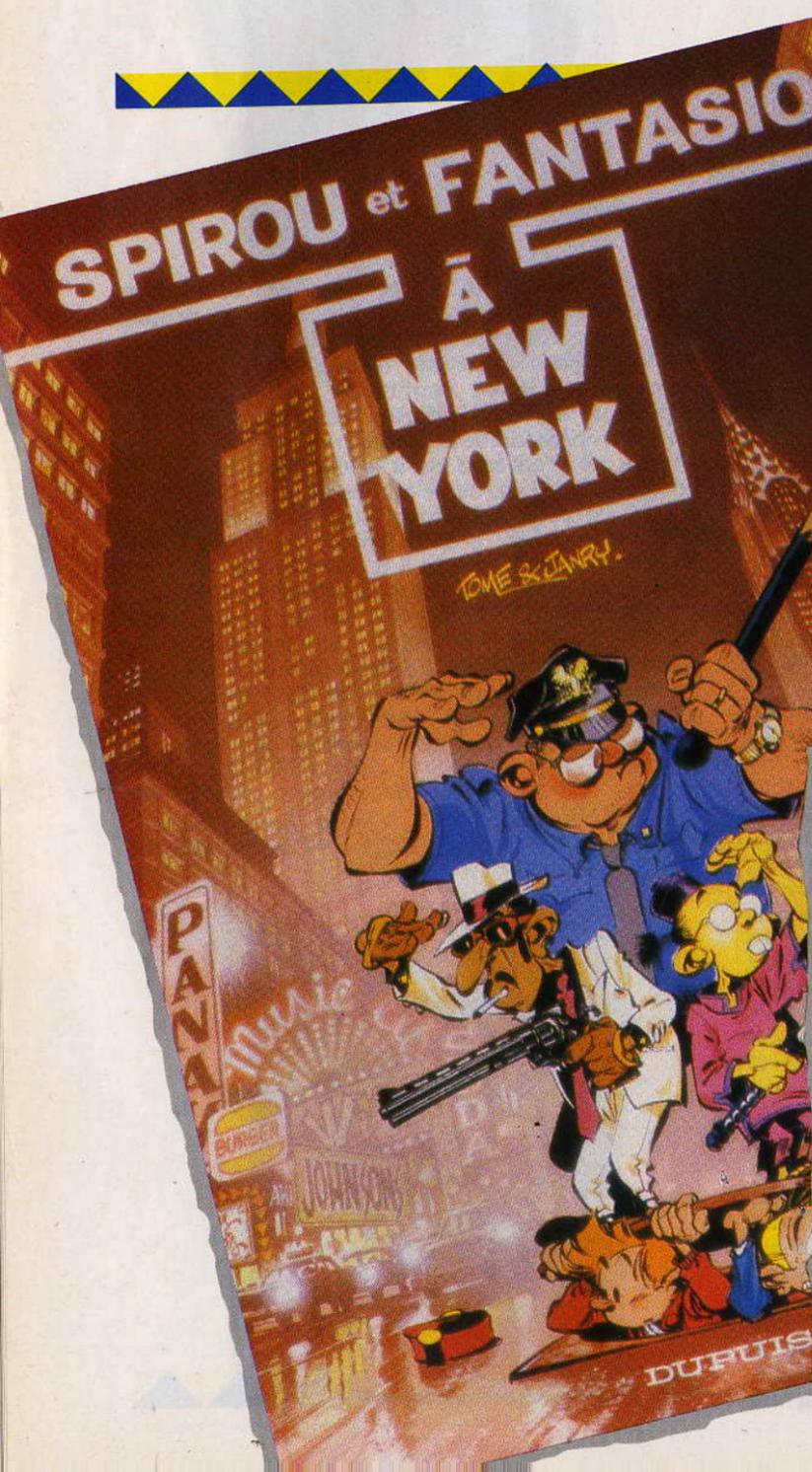
Le mois dernier, je vous avais raconté la naissance de Spirou et ses premières aventures. Passée entre les mains de Rob-Vel, Jijé, Franquin et Fournier, la série aurait pu s'arrêter là, après vingt-neuf albums et une vie bien remplie. Mais il est dit que jamais les fans du groom aventurier ne lui laisseront prendre de repos. En route vers de nouvelles aventures...

Quand, en 1979, Fournier abandonne la série, Dupuis fait appel à un des piliers du journal *Spirou* pour en assurer la continuité ; C'est Raoul Cauvin, scénariste belge né en 1938, et déjà auteur de nombreuses BD, parmi lesquelles *Les Mousquetaires*, *Les Tuniques bleues*, *Sammy*, *Les Femmes en blanc*, *L'Agent 212*, *Pauvre Lampil*, *Pierre Tombal* et j'en passe, qui va prendre les rênes de la série, flanqué de Nic Broca, un nouveau venu dans la profession.

Ensemble ils vont réaliser trois albums qui, même s'ils sont cohérents et forment un tout, sont loin de figurer parmi les meilleurs. *La Ceinture du grand froid*, *La Boîte noire* et *Les Faiseurs de silence* sombrent facilement dans le gag facile et la caricature, ce qui ne sied guère à un héros comme Spirou.

On pouvait commencer à craindre le pire pour la série qui, après les exactions combinées de Fournier, Nic et Cauvin, semblait gravement malade. Et miracle, le renouveau de *Spirou* apparaît enfin, avec Tome et Janry qui reprennent la série en 1981.

Tome, alias Philippe Vandervelde, est né à Bruxelles en 1957. Après avoir tra-



vaillé dans la publicité, il devient assistant de Dupa sur les séries *Chlorophylle* et *Cubitus*, où il rencontre Janry. Ce dernier, qui dissimule sous son pseudonyme l'identité de Jean-Richard Gwertz est né, comme son comparse, en 1957.

Après avoir été assistant de Greg, Dupa et Turk, il reprend *Spirou* (avec Tome bien sûr) à partir de 1981. Très vite, leur travail satisfait les fans les plus exigeants ; proches de Franquin, dans l'esprit et le graphisme, ils ont néanmoins un style très personnel qui colle parfaitement à la série.

Virus, leur premier album est une réussite totale, tant au niveau du scénario, complexe et tortueux à souhait que ne négligerait pas un réalisateur, qu'à celui du dessin où les deux compères font des merveilles. En effet, si Tome assure seul le scénario, ils se partageront les graphismes jusqu'à *Spirou à New York*, en 1987, à partir duquel Janry assumera seul le dessin. Bourré de gags (le plus souvent au second degré), de répliques savoureuses et de clins d'oeil, *Virus* se place dans l'héritage direct du travail de Franquin, la filiation allant jusqu'à la présence dans l'album d'une guest star inattendue, puisqu'il s'agit de John Helena, ancien truand qui apparaît dans *Le Repaire de la murène* et *Spirou et les hommes bulles*.

Au fil des albums, outre qu'ils ressuscitent l'oeuvre de Franquin mieux que personne avant eux, Tome et Janry mettent l'accent sur des récits d'aventures, fouillés et cohérents. Ainsi, dans *Aventures en Australie*, nos deux héros aident Champignac à exhumer un trésor aborigène qui n'est pas du tout du goût des mineurs travaillant sur le site. Magouilles financières et scientifiques fourmillent en effet dans les nouveaux albums ; que ce soit le microbe expérimentalement fabriqué de *Virus*, ou le racket des prospecteurs d'*Aventures en Australie*, l'aventure prend un tour réaliste qui manquait à la série, sans cesser pour autant d'être drôle.

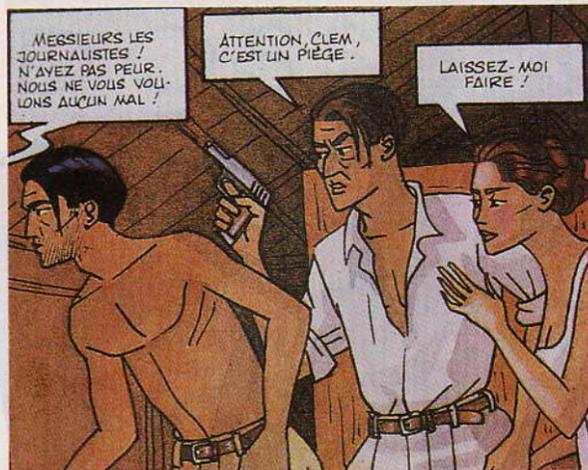
À côté de ceux-ci, Tome et Janry ont également produit des albums délirants, où science-fiction et machine à remonter le temps se combinent pour emmener leurs héros du temps des conquistadors (*L'Horloger de la comète*) dans un futur de pacotille où le fils de Zorglub, nabot grotesque et avide de pouvoir, s' imagine dominer la planète (*Le Réveil du Z*).

Alors que la série semble loin de déperir (je dirais même qu'elle va de mieux en mieux), Tome et Janry, aidés de quelques comparses, se sont offerts une petite récréation avec *Le Petit Spirou*, une série de gags hilarants sur l'enfance de Spirou, Fantasio et Secotine, déjà aventuriers à la maternelle. Eviv Uorips.

Serguei MALDOROR

Genre : Classique
Éditeur : Dupuis

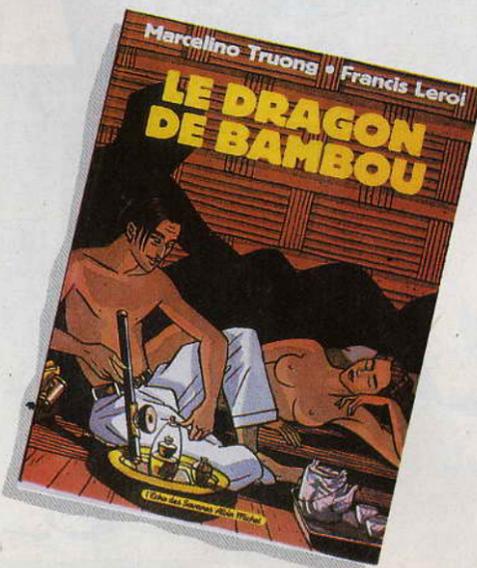




V iêt-nam, 1925. Seize mille fonctionnaires français imposent leur loi à quinze millions de **Vietnamiens**. Brutalités, abus de pouvoir et "esclavage" sont omniprésents. Marcel Clément Rivière, dit **Clem**, jeune **métis** et **journaliste** indépendant, va payer cher sa double origine. Fils de missionnaire, il a reçu une éducation de blanc qui l'éloigne de ses racines, tandis que les Français ne le considèrent que comme un indigène. Possesseur d'un dessin fort recherché, Clem se trouve poursuivi par la Sûreté incarnée par un **officier colonial** violent et raciste, les Triades (la mafia chinoise) et les bolcheviks dirigés par un certain **Ho Chi Minh**. A travers les tribulations des journalistes du "**Combat saïgonnais**", c'est toute la face cachée du colonialisme qui se dévoile à nos yeux dans **Le Dragon de bambou**. Imbue de son pouvoir, raciste au dernier degré, "l'élite coloniale" donnerait la nausée si, en filigrane, à cause de leurs excès et de leur inconscience, l'on ne voyait se précipiter sa chute. BD d'aventure, pleine d'action et d'**érotisme**, **Le Dragon de bambou** de Francis Leroy et Marcelino Truong est aussi un violent **réquisitoire** contre les méfaits du colonialisme à la française. A découvrir.

Viviane VO

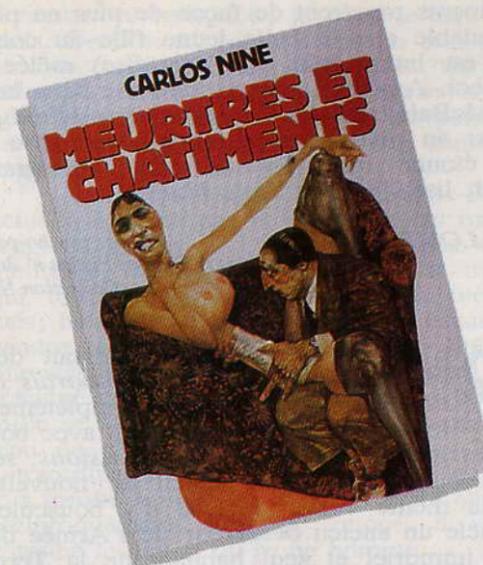
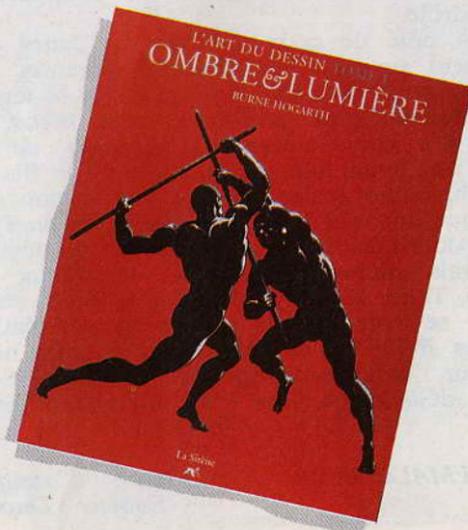
Genre : Aventure
Editeur : Albin Michel



E n marge de la **BD**, c'est un ouvrage superbe que je vous convie à découvrir. **Ombre et Lumière**, est une méthode de dessin signée **Burne Hogarth**. Pour les incultes qui ne connaîtraient pas ce grand nom de la BD, rappelons que Hogarth est l'homme qui, de 1937 à 1950, **illustra** plus de six cents planches de **Tarzan**, qui sont sans conteste les plus belles de la série. Par une utilisation de cadrages cinématographiques et un graphisme très maîtrisé, il est parvenu à faire exploser cette BD un peu sage, pour en faire l'un des **chefs-d'oeuvre** de la BD moderne. Né en 1911, diplômé de la Chicago Academy of Arts et du Chicago Art Institute, **il crée** en 1947, parallèlement à son travail sur **Tarzan**, la désormais célèbre **School of Visual Arts**. Dessinateur, publiciste, illustrateur, ses cours abordent toutes les facettes du dessin réaliste. En 1981, il commence la publication, en cinq tomes, d'une **méthode de dessin** intitulée **L'Art du Dessin**, dont le premier tome arrive enfin en France. La lumière et les ombrages, les différentes formes d'éclairage et les effets de matière y sont traités de manière variée, à l'**encre**, **crayon** ou au **fusain**. Bourré de conseils utiles, **Ombre et Lumière** ne vous apprendra peut-être pas à devenir l'égal de Hogarth (encore que), mais il n'en reste pas moins un **fabuleux** livre d'images.

SQUAL 88

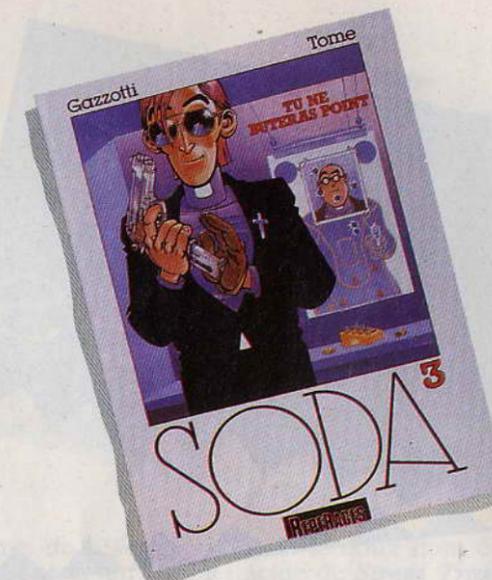
Genre : Méthode de dessin
Editeur : La Sirène



P irker, Parker et Babously sont **détectives privés**. Leur lot quotidien, ce sont les perversions d'**Hollywood**. Producteurs dépravés, stars **nymphomanes** et criminelles, tout un éventail de **meurtres**, de passions et de **chantages** qui donneraient la nausée à n'importe quel individu normalement constitué. Mais nos trois privés sont blasés, héros des contes cruels de **Meurtres et Châtiments**, ils en ont vu d'autres. Leur univers est si distordu qu'il semble s'adapter aux difformités des acteurs. Car **Carlos Nine** est espagnol et, comme beaucoup de ces concitoyens, il semble fasciné par la difformité physique. Comme avant lui **Goya**, qui peignait des infirmes, **Dali** et **Buñuel**, qui avouent sans honte leur passion pour "les jambes torves et les yeux de verre", Nine fait de Hollywood un vaste **carnaval de l'horreur**, une foire aux monstres que n'aurait pas déparé **Freaks**, le film culte de **Tod Browning**. Étrange et obsédant, **Meurtres et Châtiments** intrigue, fascine, finit par vous prendre au piège de ses graphismes envoûtants, faisant de vous son complice, un voyeur captivé par un étalage d'horreurs que le bon goût commande de réprover. Malsain, peut-être. **Génial**, sûrement. Toujours est-il que **Meurtres et Châtiments** est un véritable **chef-d'oeuvre** à ne manquer sous aucun prétexte.

SQUAL 88

Genre : inclassable
Editeur : Albin Michel



D avid Solomon a un problème. **Flic** à New York, il a fait croire à sa mère restée en province qu'il était devenu **pasteur**, pour qu'elle ne s'inquiète pas. Et voilà que ladite maman débarque à Manhattan pour s'installer chez son rejeton. Et voici **Soda** obligé de mener un **Vaudeville** infernal, quittant la maison en pasteur pour arriver flic six étages plus bas. C'est alors que cette machination commence à être bien rodée qu'un nouveau problème débarque en la présence de l'oncle Mac Intire, lui même pasteur, qui veut à tout prix découvrir la paroisse de son ancien enfant de choeur, celui qui avait la manie de jouer avec des revolvers. Soda va donc improviser une messe dont les fidèles réquisitionnés seront des détenus en attente de transfert pénitentiaire. **Polar speedé**, que l'on croirait sorti d'une série américaine, **Tu ne buteras point** est le troisième tome des aventures de Soda, dont la paternité revient à **Philippe Tome**, le scénariste de **Spirou et Fantasio** et Luc Warnant, qui quitte **Soda** après onze planches de **Tu ne buteras point** pour laisser la place à Bruno Gazzotti, jeune dessinateur âgé de vingt ans, qui fit ses premières armes sur les planches du **Petit Spirou**. Une série à découvrir.

JOSEPH K

Genre : polar
Editeur : Dupuis

C'EST FINI VOS EMBROUILLES ?
METTEZ TOUS UNE SOURDINE
OU J'EN BUTE UN AU HASARD,
POUR CALMER MES NERFS !!



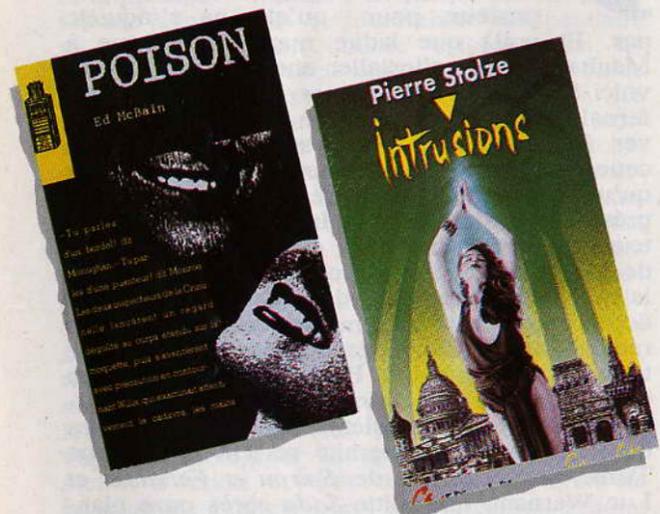
LIVRES

événements montrent de façon de plus en plus indiscutable que la belle jeune fille au coeur vaste est intimement (si j'ose dire) mêlée à tout ceci. Amour, violence, détresse sans bornes, McBain reclasse le (fabuleux) *Midnight express* au niveau de la bibliothèque rose et nous étonne une fois de plus. Un grand conseil: lisez-le avant *Isola blues*!

Oscar LOMBRIK Genre: psycho-polar
Éditeur: Presses Pocket n° 3662
Collection Noir

De Pierre Stolze, on connaissait déjà *Marilyn Monroe et les samourais du Père Noël*, un roman complètement fou et surréaliste qui mêlait avec bonheur les genres et les époques. *Intrusions*, son nouvel ouvrage, est un recueil de nouvelles dans la même veine, puisque s'y bousculent pêle-mêle un ancien *déserteur* de l'Armée des Indes, immortel et seul habitant de la Terre, des *chevaliers teutoniques* aux prises avec les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, un soldat, unique survivant d'une guerre oubliée, qui amène la jalousie et le meurtre dans un *village esquimau* qui en ignorait tout, des samourais, et beaucoup d'autres choses encore. Au centre de toutes ces nouvelles, il y a l'intrusion d'un être ou d'un élément extérieur dans une micro-société qu'il pourrait déstabiliser entièrement, simplement parce qu'il est différent. **Inclassable**, *Intrusions* emprunte à énormément de mythes et de références (architecturales, artistiques, historiques), qui rendent ces nouvelles étonnamment **crédibles**. Jeune auteur encore (il n'a toujours pas atteint la quarantaine), Pierre Stolze, ancien professeur de lettres classiques, est un des représentants les plus imaginatifs et les plus talentueux de la science-fiction française. Une oeuvre à découvrir de toute urgence!

SQUAL 88 Genre: inclassable
Éditeur: Éditions de l'Aurore



Durs métiers! Celui de flic bien sûr, mais également celui de chroniqueur (sans jeu de mot germanophile). Dans les deux cas on est censé ne pas mélanger sentiment et travail, mais parfois il est carrément impossible de faire autrement. J'aurais pu laisser la place à un(e) autre pour vous parler de *Poison* de McBain, étant donné que votre serviteur sévit déjà pour *Isola blues* du même auteur. Que nenni! Plutôt crever que de me laisser déposséder de mon écrivain de polars **fétiche**. Alors excusez si je radote.

Sentiment, disais-je, car c'est bien de cela dont il est question. Fidèle à sa réputation de changement dans la continuité, le grand McBain se fait plus intimiste dans ce thriller **déroutant**. L'indéboulonnable **Carella** fait cette fois équipe avec le flic de poche de l'équipe du **87e District**, Hal Willis, second rôle qui monte au créneau pour la circonstance. L'intrigue: un homme meurt empoisonné par un concentré de nicotine, et là touche "rappel" de son téléphone permet aux enquêteurs de remonter jusqu'à **Marilyn Hollis**, somptueuse et voluptueuse créature. C'est rapidement le grand flash pour Willis. Et le commencement des gros ennuis, car les



En procédant par recoupements, il est très facile de démasquer notre héroïne d'aujourd'hui. Les indices sont une vieille dame anglaise ayant la passion des **intrigues policières** et du Moyen-Âge. Question: quel est le but de notre propos? Vous avez deviné! **Ellis Peters** nous

revient avec cette fois, je vous le sers en anglais, *Dead man's ransom* soit en bon français *La rançon du mort*. Le cadre est toujours le même, à savoir l'abbaye de Shrewsbury et le héros principal **Frère Cadfael**. Un petit rappel de la situation présente ne me semble pas superflu, alors allons-y

En ce temps-là, la Grande-Bretagne actuelle n'existe pas et les différents royaumes (anglais, gallois, etc.) ne vivent pas dans la meilleure intelligence. Les conflits multiples qui foisonnent font de nombreux blessés et tués; blessés que l'on peut ensuite échanger ou vendre. Dans le cas présent, le shériff de Shrewsbury ayant été fait prisonnier, il sera échangé contre un jeune Gallois de bonne famille se trouvant lui-même emprisonné au château de Shrewsbury. Jusque là, rien de très extraordinaire. Malheureusement, le jeune Gallois **tombe amoureux** de la fille du shériff, et réciproquement. Or le retour du shériff entraîne le départ du jeune homme...

Pour couronner le tout, le shériff est assassiné dans l'enceinte même de l'abbaye où il était soigné après son retour, et bien entendu le Gallois est arrêté. C'est compliqué, n'est-ce pas? Heureusement Cadfael est là pour résoudre cette énigme!

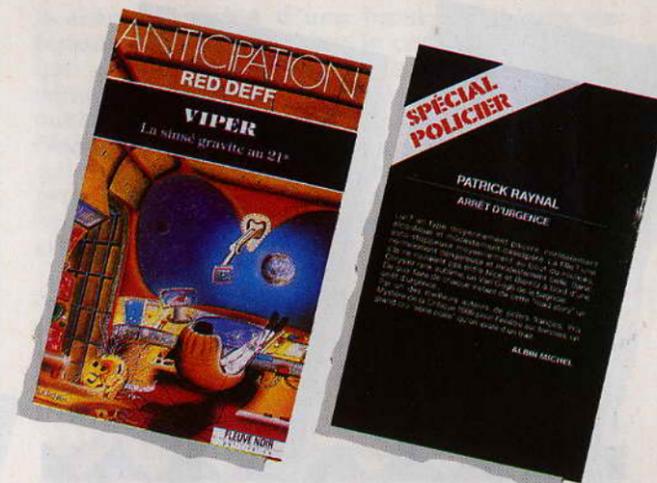
Esteban M. Genre: polar médiéval
Éditeur: 10/18

Vous l'avez sans doute remarqué, **l'arme du crime** sert d'emblème à chaque volume de la collection "Noir" de Presses Pocket. Il était donc logique que le **mulet** soit l'emblème de celui-ci! Mois après mois je répète inlassablement mon amour immodéré pour les oeuvres du grand **Frédéric Dard**, et ce qui est formidable c'est que les rééditions n'arrêtent pas de pleuvoir, alors je ne dirai qu'un mot: Alleluia, ou Mazel Tov si vous préférez.

Écrit en 1959, *La dynamite est bonne à boire* est un roman étonnant à plus d'un titre, et qui prouve encore une fois que les histoires d'amour sont belles lorsqu'elles sont simples. Une mine d'argent perdue dans la **Cordillère des Andes** est le cadre extrême choisi par l'auteur pour nous faire vivre un drame édifiant. Les employés de cet enfer sont des esclaves qui dépendent leur paie et bien plus (ce qui les oblige à résigner) pour chasser le désespoir de leur **condition inhumaine**. Santos est l'un d'eux; Consuelo est la femme du patron, c'est d'ailleurs la seule femme de la mine, et cette épopée est l'histoire de leur passion. Au traditionnel trio viennent s'ajouter le traître... et le mulot, dont la **randonnée héroïque** vous tiendra en haleine pendant trente pages! C'est sauvage et beau.

Mr WONDERFUL Genre: dramatique
Éditeur: Presses Pocket
Collection Noir

Red Deff, au pseudo tout droit sorti du microcosme "rôliste", est un nouveau venu dans l'inégale mais parfois excellente collection **Anticipation** des éditions du Fleuve Noir. Grâce à son aisance naturelle et à un sens de l'humour débridé qui n'est pas sans rappeler **San Antonio** (forever), il amuse, divertit et réjouit le lecteur des aven-



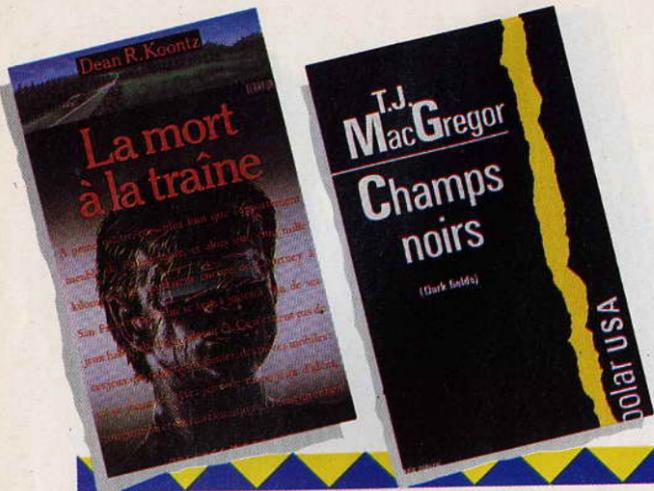
tures de *Viper*, héros dont le doux nom évoque la liqueur un tantinet acide de **Street Trash**. Ce dernier est un pilote indépendant et individualiste, façon Ian Solo, dont l'extraordinaire destin de pionnier malheureux des voyages intersidéraux saura vous captiver. Rien n'est vraiment très sérieux dans les aventures haultantes de *Viper*; il évolue au milieu d'un monde délirant mais crédible, quatrième millénaire fait d'un astucieux mélange de classique et d'inventions dans ce genre galvaudé qu'est le **space opera**. Une pincée de cyberpunk: les biopuces, interfaces vivantes douées d'intelligence artificielle; à noter à ce sujet la présence de **Ganja**, modèle expérimental au vocabulaire ordurier. De multiples rebondissements vous attendent au tournant, parsemés de jeux de mots hautement référencés, dans un univers baroque peuplé d'extraterrestres hauts en couleurs tels Daalo'm le lapin blanc géant... En attendant la suite et fin dans *Ganja*.

Oscar LOMBRIK Genre: SF pittoresque
Éditeur: Fleuve Noir
Collection Anticipation n° 1806

Patrick Raynal n'est peut-être pas un nom qui vous est familier. Il n'en demeure pas moins qu'il est connu des initiés et des lecteurs du **Monde** (il est responsable de la chronique polar de ce fameux quotidien). Après avoir obtenu le prix "Mystère" de la critique 1989 avec *fenêtre sur femmes*, c'est cette fois avec *Arrêt d'urgence* publié chez Albin Michel qu'il devient "nobélisable".

Blague à part, vous l'avez deviné, il s'agit d'un polar. Quant à l'intrigue, je ne vous en dévoilerai rien. Tout ce que je dirai est que les personnages principaux sont assez singuliers: un routier semi- (comme les remorques) retraité qui va être chargé de renvoyer une superbe voiture de collection jusqu'à son amateur de propriétaire. Son chemin, vous vous en doutez, est parsemé d'embûches et aussi d'une **très bonne surprise** en la personne d'Agathe. Mais est-ce vraiment une bonne surprise (NDLR: merci Ollie pour ces explications très claires)?

Esteban M. Genre: polar de la route
Éditeur: Albin Michel
Collection Spécial Police



Alex et Colin, père et fils baba-cool, traversent les États-Unis à bord de leur Ford Thunderbird dernier modèle; un voyage sans danger, si ce n'est l'ennui. C'est compter sans le fait qu'un fou s'est attaché à leurs traces, et qu'il a juré leur perte. Si vous avez vu *Duel* de Spielberg et *Hücher* de Eric Reid, vous êtes déjà dans l'ambiance. *La Mort à la traîne* de Dean R. Koontz est un thriller redoutablement efficace, un **psychokiller** de la meilleure veine, où fausses accalmies et coups de théâtre se succèdent à un rythme ahurissant. Écrit en 1975 sous le pseudonyme de K. R. Dwyer et **enfin réédité**, ce roman exploite au maximum les paysages américains, ces routes désertes stressantes à souhait. Sur la route, personne ne vous entendra mourir!

Serguei MALDOROR

Genre: thriller
Éditeur: Presses Pocket

Depuis Conan Doyle, le polar est avant tout un **genre masculin**; pour une Agatha Christie, combien d'Ellroy, de Spillane ou de Hadley Chase ont-ils apporté leur pierre à l'édifice du roman noir? **L'incursion d'une femme** dans ce domaine littéraire si cloisonné est quelque chose qu'il convient de saluer. **T.J. MacGregor**, pseudonyme sous lequel se cache une célèbre romancière américaine (les paris sont ouverts!), signe avec *Champs noirs* un polar haletant, complexe et fouillé.

Une jeune détective privée, une femme-flic et son coéquipier partent à la recherche d'une **dangereuse psychopathe**, auteur de polars de surcroît, qui égorge ses amants avec sauvagerie. Miami, qui sert de cadre à ce roman, n'a jamais été aussi loin du vidéo-clip policier qu'est l'insupportable *Deux flics à Miami*; fragiles et réalistes, les héros (peut-être devrais-je dire les héroïnes) de T.J. MacGregor se débattent dans une ville sordide, que l'approche d'un cyclone rend plus étouffante encore.

Il m'est difficile de vous en révéler davantage sur ce roman sans en déflorer l'intrigue, mais je ne saurais trop vous conseiller de vous jeter sur *Champs noirs*, et de découvrir, à travers lui, le polar au féminin. Avanti!

Viviane VOG

Genre: polar
Éditeur: Gérard de Villiers

Il n'est pas facile d'être noir aux États-Unis dans les **années 70**. Il est encore plus dur d'y être un noir qui réussit. Même si, dans les textes, la ségrégation est abolie, elle reste toujours bien vivace dans l'esprit des gens. **Dwight Robinson**, un champion de base ball, en fait la cruelle expérience avec le **meurtre** de sa femme Cynthia, riche héritière d'un magnat de l'immobilier et du golf (non, pas du Golfe, arrêtez d'être traumatisés!). Sans que rien de précis ne l'accuse, sa culpabilité ne fait aucun doute pour la populace grondante. Dans une enquête compliquée où les **magouilles** se mêlent au **racisme**, la corruption et la politique à la haine, Renzler, privé sans grande envergure, va tenter coûte que coûte de disculper Robinson, plongeant au cœur d'une famille dont les turpitudes feraient passer *Dallas* pour un feuilleton chaudement recommandé par l'Office catholique.

Dans *Les Liens du sang*, Paul Engleman règle ses comptes avec son New Jersey natal, frileux et pudibond, raciste par habitude, où la loi qui prime est souvent celle du plus riche. Un **excellent** polar **corrosif** et **ironique**, dans la plus pure tradition du genre. Que demander de plus?

JOSEPH K.

Genre: policier
Éditeur: Gérard de Villiers



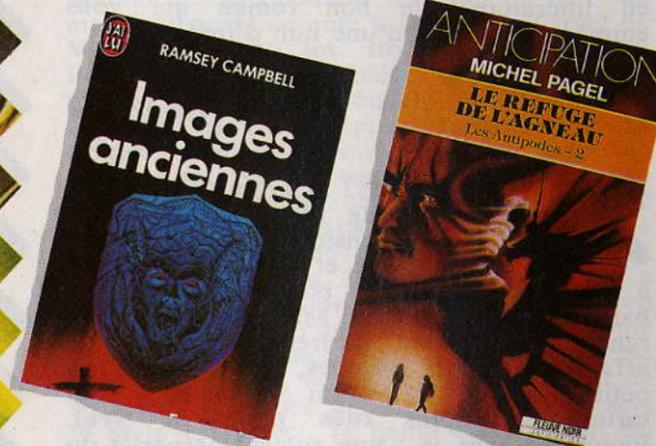
Alléluia! Le dernier tome de la saga de *Terremer* (cf. Gen4 n° 31) par **Ursula Le Guin** est enfin paru. Ancienne prêtresse des Tombeaux d'Atuan, Tenar est partie s'installer à Gont. Juste à temps pour assister à la mort d'Ogion, le vieux maître d'Epervier, et au retour de celui-ci, totalement privé de pouvoir. **Un nouvel âge** semble sur le point de voir le jour sur Terremer. Mais quel rôle y jouera Therru, la petite fille brûlée qu'a recueillie Tenar et qui semble, malgré son jeune âge, dotée d'un grand pouvoir? Alors que l'étoile Tehanu apparaît au firmament, le **destin de l'archipel** se noue inextricablement à celui de Therru. Avec *Tehanu*, Ursula Le Guin boucle le cycle entamé avec *Le Sorcier de Terremer*, *Les Tombeaux d'Atuan* et *L'Ultime rivage*.

Usés, vieilliss, Ged et Tenar symbolisent parfaitement l'archipel qui se vide de son pouvoir et se stabilise politiquement. L'ère des enchanteurs touche à sa fin pour ce monde issu de la magie et des dragons.

Née en 1929, Ursula Le Guin étudie la littérature et l'histoire, avant de se lancer dans l'écriture. Célèbre pour le cycle de *Terremer*, que tous s'accordent à considérer comme son oeuvre la plus achevée, on lui doit aussi *La Main gauche de la nuit* et *Les Dépossédés*. Que vous soyez ou non fan de fantasy, je ne saurais trop vous conseiller de découvrir cet univers envoûtant, plein de magie et de mystères.

SQUAL 88

Genre: heroic fantasy
Éditeur: Robert Laffont



seul film réunissant **Boris Karloff** et **Bela Lugosi**, ces deux monstres sacrés du cinéma fantastique, n'a-t-il jamais été présenté au public? Ascendu par la critique, renié par les acteurs, ce film avait tout pour rester définitivement dans l'oubli, parmi les légendes du cinéma. C'est compter sans Graham Nolan, archiviste à la télévision et **cinéophile passionné**, qui mettra tout en oeuvre pour retrouver ce film, allant jusqu'à se faire tuer pour lui. En souvenir de lui, Sandy, une de ses amies, partira à son tour à la recherche de ce film, que tout le monde, semble-t-il, essaie d'oublier.

Sur une **trame hyperclassique** (le coup du tableau, le tableau, film maudit), **Ramsey Campbell**, auteur britannique né en 1946, qui campe depuis plusieurs années en tête des best-sellers, réalise un roman riche, où les indices ne se révèlent qu'au compte-gouttes. L'histoire dérape bien un peu par moments, dans des **excès de gore** qui n'impressionnent personne, mais cela est finalement oublié au profit du plaisir de la découverte de la vérité.

JOSEPH K.

Genre: fantastique
Éditeur: J'ai Lu

Démons, anges et succubes ne sont pas morts avec le déclin de la foi chrétienne. Loin de là! En France, et en 1990, les forces du bien et celles du mal continuent leur **guerre éternelle**. Après *L'Antre du serpent* (cf. Gen4 n° 29), Michel Pagel continue le cycle des Antipodes avec *Le Refuge de l'agneau*. Les rejetons divins et sataniques sont sur le point de naître, mais cette fois-ci, les heureux pères sont avertis de la présence de l'Ennemi. S'ensuit une guerre sans merci, dont le seul but est d'anéantir l'enfant de l'autre. Très speed, *Le Refuge de l'agneau* regorge de **scènes d'anthologie**, comme

la **transformation d'une incurable bigote en femme fatale**, ou comme le combat homérique qui oppose dans un couvent des hordes de démons à un tueur à gages impie et à un occultiste douteux, joueur de jeux de rôles (*In Nomine Satanis* peut-être?), adepte du katana qui plus est. Bref, un roman à lire de toute urgence, en attendant le **combat final** que Michel Pagel finira bien un jour ou l'autre par arbitrer.

Serguei MALDOROR

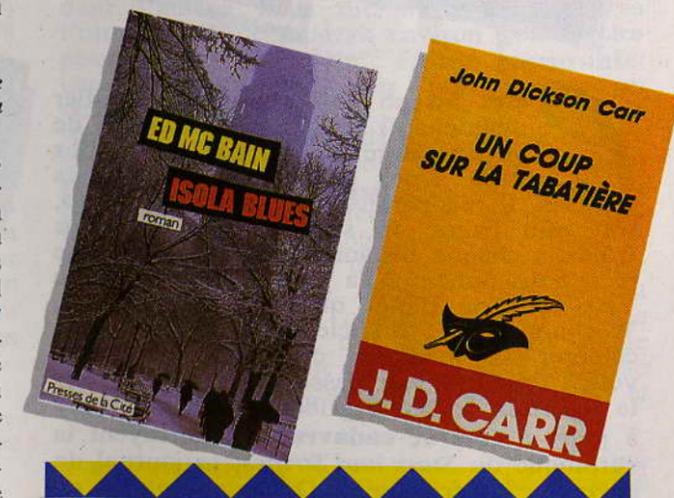
Genre: fantastique
Éditeur: Fleuve Noir
Collection Anticipation n° 1801

Peut-être allez-vous trouver que j'insiste lourdement, mais le regretté **Ed McBain** nous prouve une fois de plus avec *Isola blues*, écrit en 1989, qu'il fait partie des plus grands auteurs de polars de ce siècle. C'est le **quarantième épisode** du 87e district (tout ceci ne nous rajeunit pas) et à mon avis le plus réussi, ce qui n'est pas peu dire.

La sobriété du style de McBain atteint son apogée: pas un mot de trop, juste ce qu'il faut de sentiment et d'humour, une **justesse étonnante** dans l'analyse des mentalités, les traditionnelles **intrigues mêlées**, les piétinements d'une enquête difficile; du grand art. On retrouve les **personnages immuables** de ce commissariat de quartier situé dans un New York réinventé: Steve Carella toujours athlétique et efficace, Meyer Meyer toujours chauve et patient, Bert Kling éternellement jeune et torturé, mais aussi les seconds rôles d'une épaisseur étonnante que sont Hal Willis, Eileen Burke et **les Dupondt de la criminelle**, Monaghan et Monroe. Les inséparables Carella et Meyer progressent péniblement vers la vérité au sujet d'un double meurtre dont les victimes sont un bébé de six mois et une baby-sitter de seize ans, assassinés dans la nuit du 31 décembre. Pendant ce temps, Kling sauve la vie d'un jeune Portoricain agressé par trois Jamaïcains à coups de bates de base ball, et ses ennuis ne font que commencer. Le polar dans toute sa splendeur.

Oscar LOMBRİK

Genre: policier
Éditeur: Presses de la Cité



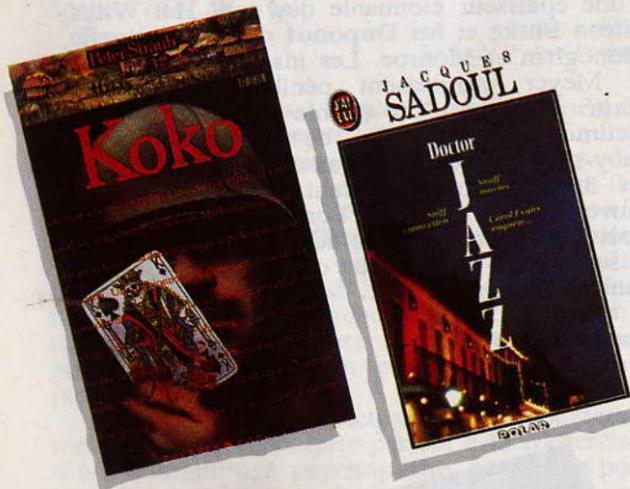
John Dickson Carr (1906-1977) est de ceux qui contribuèrent à donner au genre policier ses lettres de noblesse. **Maître de l'intrigue**, spécialiste de l'énigme tordue à souhait, il est l'auteur d'une quarantaine de romans parus au Masque, dont le présent ouvrage **Un coup sur la tabatière** qui n'avait pas été réédité depuis 1946.

Neuville-sur-mer est le cadre élégant du drame qui se noue autour de la non moins respectable **Eve Neill**, jeune citoyenne britannique divorcée d'avec Ned Atwood, personnage un tantinet éloigné de l'idée que l'on peut se faire du gentleman. Elle habite une villa située en vis-à-vis de celle occupée par la famille Lowes, également originaire d'outre-Manche, et dont le fils **Toby** n'est pas insensible au charme évanescent de sa belle voisine.

Tout semble aller pour le mieux, mais pour notre plus grand bonheur les événements dramatiques se succèdent: Eve reçoit la visite impromptue et tardive de son ex-mari, cependant qu'à la fenêtre d'en face Sir Maurice Lowes est sauvagement assassiné alors qu'il étudiait une tabatière ayant appartenu à **Napoléon** lui-même. Le commissaire Goron mène l'enquête, et tous les indices qu'il récolte semblent accuser Eve Neill, future belle-fille de la victime. Un suspense **ciselé** par un orfèvre du genre, dans un style très daté qui ravira les amateurs de brocante.

Mr **WONDERFUL**

Genre: polar classique
Editeur: Le Masque - Librairie des Champs-Élysées



Peter Straub doit vous être familier maintenant; c'est un des maîtres de la littérature de terreur dont nous vous avons déjà parlé à plusieurs reprises. Il réapparaît ce mois-ci avec **Koko**, soit 600 pages de sueur froide où vous frôlez à chaque instant l'arrêt cardiaque. Le récit nous ramène à la période florissante du **Viet-Nam** ou plutôt quinze ans plus tard. Washington DC, d'anciens GI's réunis pour célébrer la mémoire de leurs camarades voient ressurgir leur passé peu reluisant sous la signature de **Koko** gribouillé sur une carte à jouer à côté de **cadavres** qui défrayent la chronique du **Stars and Stripes**, le journal de l'armée américaine. Quelque part en

Extrême-Orient, **Koko** continue sa petite guerre contre lui-même, contre eux et leur plus beau souvenir: celui du massacre d'un village vietcong, une **immense boucherie** pour la gloire de la patrie. Une terrifiante recherche s'engage: le retrouver avant les flics et mettre fin aux crimes, exorciser son mal, sa folie, la leur. **Koko** est une descente aux enfers, qui n'échappe pas toujours aux clichés mais dans ce cas c'est plutôt rassurant. Straub, une fois de plus, réussit à nous fasciner avec la trame d'une histoire pourtant maintes fois exploitée au cinéma ou en littérature. Un bon roman qui vous emmènera au bout d'une nuit d'insomnie.

Evariste **AZARD**

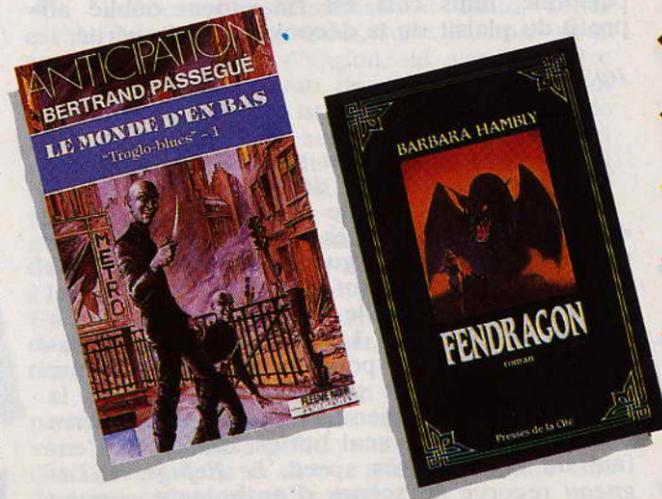
Genre: terreur
Editeur: Presses Pocket

Tous aux abris! Carole Evans, la superflic est de retour. Après deux ans de suspension au FBI pour violence abusive et gratuite, la revoilà à la Nouvelle-Orléans pour démanteler un banal réseau de drogue. Mais en chemin elle rencontre (larivette, larivette) une sordide affaire de **Snuff Movies**, vous savez ces petits films amateurs où les acteurs sont torturés et après **tués pour de vrai**. Plongeant dans la haute société pervertie du coin, faisant amie-amie avec la nana du dealer suivi, Carole va se retrouver en fort mauvaise posture, et va juger par elle-même du **plaisir dans la souffrance...**

Glauque et racoleur, ce petit polar enfonce les premiers titres pourtant bons de la série des Carole Evans (*L'héritage Greenwood*, *La chute de la maison Spencer*, *L'inconnue de Las Vegas*). Ici Jacques Sadoul n'hésite pas à sombrer dans le polar hard-core. Entre du **Elroy déjanté** et un mauvais trip de Belloc, l'ultraviolence gratuite fait bon ménage avec un érotisme vulgaire, un mystère plus classique mais assez amusant à résoudre, et une bête histoire de drogue téléphonée. Le tout se laisse lire et oublier, même si le personnage est assez intéressant pour que l'on ait envie de la retrouver encore quelquefois.

L. **FOX**

Genre: polar
Editeur: J'ai Lu



Bertrand Passegue est déjà l'auteur de la saga **Bêta IV Hydri**; sa dernière oeuvre **Le monde d'en bas** est en fait le premier tome d'un nouveau cycle intitulé **"Trogl-blues"**. Il a pour contexte notre gai Paris, mais dans un futur post-apocalyptique pas très réjouissant. La Bombe a laissé intacte une partie du centre de la capitale où subsiste un semblant de civilisation, mais la destruction "partielle" de la couche d'ozone a eu pour conséquences une **désertification** de notre riante campagne (ce qui change un peu du traditionnel hiver nucléaire). Le pouvoir est détenu par un maire, siégeant comme il se doit à l'Hôtel de Ville, et dont les troupes maintiennent l'ordre de façon musclée. Bref, tout irait bien si les citadins n'étaient pas "forcés" de racketter les villages pour manger, et si les troglos, humains vivant sous la terre, ne répandaient pas la terreur chaque nuit en sortant des bouches de métro pour **égorger** les imprudents. Joris fait partie de ce système quelque peu contestable, et aimerait bien grimper dans la hiérarchie. Il en a d'ailleurs l'occasion lorsqu'il entre en possession de renseignements de toute première importance. Mais voilà, Joris n'est pas une **lumière**, et ses plans ont tôt fait de se retourner contre lui. Le récit est efficace, le style est direct, la haine est au bout du chemin.

Loretta **FREUD**

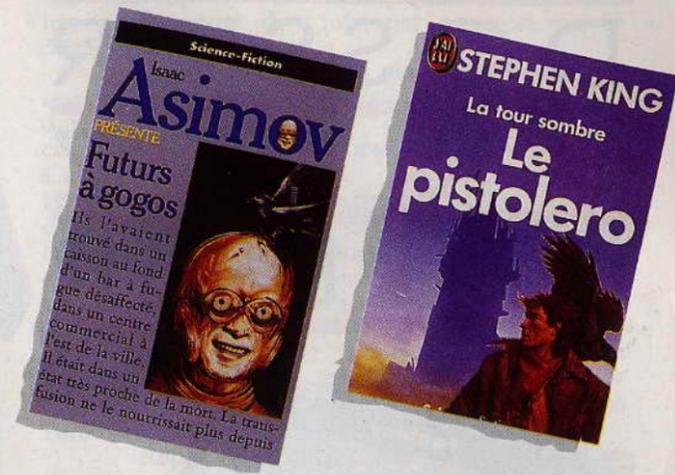
Genre: anticipation
Editeur: Fleuve Noir
Collection Anticipation n° 1805

Au Pays d'Hiver, les légendes racontent les combats homériques de John Alversin, le dernier des Fendragons, contre des créatures immenses et impitoyables. **Gareth**, jeune chevalier idéaliste, est envoyé par le roi pour appeler son héros à la rescousse, un dragon menaçant la capitale. Seulement voilà, au Pays d'Hiver comme ailleurs, les légendes ne sont plus ce qu'elles étaient. Cruelle **déception** pour Gareth qui, à la place de son héros indomptable, trouve un homme entre deux âges, **gentleman-farmer** débonnaire, marié et père de deux enfants, myope, et surtout mort de peur à l'idée d'aller affronter à nouveau un dragon. Pourtant, pour ce héros, Jenny a abandonné la magie, se résignant à l'idée de n'être pour toujours qu'une sorcière sans grand pouvoir, renonçant à la fabuleuse puissance des mages pour l'amour d'un seul homme.

Fendragon est l'oeuvre de Barbara Hambly, une grande dame de la fantasy américaine, à qui l'on doit déjà une douzaine de romans dont *La Trilogie de Darwath*. Nourrie de **folklore celte** et de romantisme gothique, Barbara Hambly fait de ses romans un joyeux patchwork, où *La Table Ronde* et le Moyen Age allemand se télescopent sur fond d'intrigues de cour vénéuses. Roman féminin sans être féministe, **Fendragon** fait la part belle aux femmes, qui sont les véritables héroïnes de cette histoire.

SQUAL 88

Genre: fantasy
Editeur: Presses de la Cité



S'il est une **faiblesse** qui me caractérise, c'est bien mon goût immodéré pour les nouvelles. Cette fois, mon attention a été retenue par **Futurs à gogos** d'Isaac Asimov. J'ai aperçu votre sourcil gauche se relever dès que j'ai prononcé son nom. Eh oui, tout le monde connaît le papa de **Fondation**. On le connaît même tellement bien que l'on pourrait imaginer qu'il ne sait plus nous étonner. Rassurez-vous, il n'en est rien! Il est certes inégal mais pas sur le plan de la qualité, plutôt au niveau des thèmes successivement traités. Au hasard des pages vous rencontrerez un homme déçu qui désire renouer avec un passé qu'il n'a pas vécu, un diplomate dont les conditions de travail sont quelque peu délicates, un **policier intertemporel** dont les missions le font énormément voyager, j'en passe et des meilleures. Croyez-moi, c'est très bien et je pense que l'on n'a pas fini d'en entendre parler dans l'univers...

Erwan **KNEBELER**

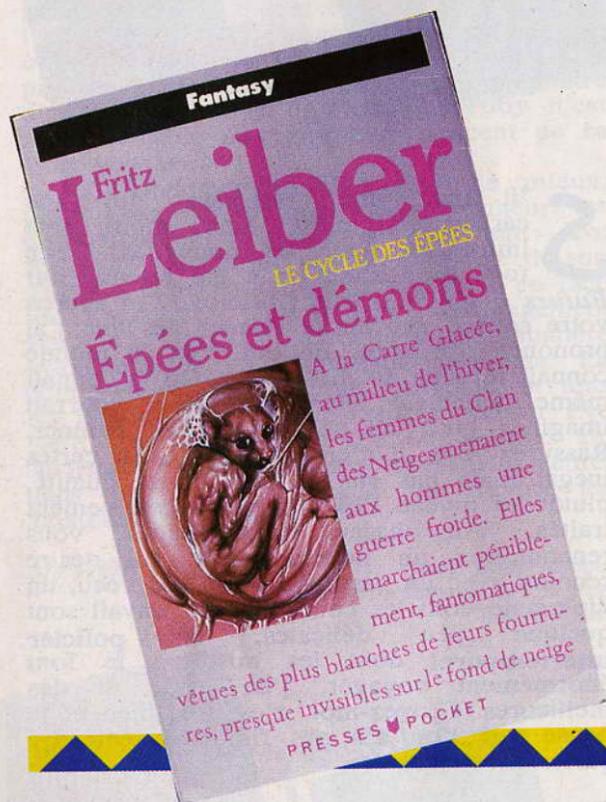
Genre: SF
Editeur: Presses Pocket

Le mois de mars semble dédié au génialissime et inégalé **Stephen King**. Je ne compte plus les pavés qui sont tombés dans cette rubrique le concernant, mais comme on dit, quand on aime on ne compte pas. De plus, **Le pistolero** est le premier tome d'une saga dont l'auteur nous dit: "Au train où va l'ouvrage, il me faudrait environ trois siècles pour achever ce cycle". Phrase **rassurante**, car Stephen n'est plus tout jeune; on échappera au pire, du moins je nous le souhaite. Cette oeuvre déroutante manque de cohérence, mais reste tout de même un petit **bouillon d'idées sympatoche** qui mériterait peut-être une série télé. Un jeune, beau, ténébreux héros (le pistolero) erre dans le désert à la recherche non de son frère, mais de d'un concept qui "dépasse l'entendement humain" (sic) et a comme ennemi intime l'Homme en noir, qui est précédé d'une réputation de faiseur de miracles. La grande question est de savoir qui est le chasseur et qui est le gibier.

Fanny **RUBÖL**

Genre: désertique
Editeur: J'ai Lu

DOSSIER FRITZ LEIBER



Fritz Leiber est un des grands noms de la fantasy américaine ; son oeuvre maîtresse, *Le Cycle des épées*, sur lequel il a travaillé pendant plus de quarante ans a fait l'objet de multiples adaptations, tant en BD (*Mauvaise rencontre à Lankhmar* chez Zenda) qu'en jeu de rôle (*Lankhmar, city of adventure* chez TSR). Aujourd'hui rééditée chez Presses Pocket, cette saga devrait enfin être reconnue à sa juste valeur.

Fritz Leiber est né à Chicago en 1910 ; fils unique d'acteurs shakespeariens, il est formé très jeune à la lecture des dramaturges anglais. Néanmoins, même s'il se définit lui-même comme un lecteur conventionnel, ni vorace ni rapide, il se tourne rapidement vers d'autres genres littéraires qui l'influencent plus radicalement. Policier, horreur, aventure, SF, deviennent les lectures quotidiennes du jeune Leiber. Tout d'abord attiré par les mathématiques, il se tourne, une fois en faculté, vers la biologie et la psychologie, puis vers la philosophie, domaine dans lequel il accomplira ses études.

C'est à cette époque qu'il rencontre Harry Fischer qui partage avec lui les mêmes

passions. D'une correspondance qui va durer cinq ans, Leiber tire deux personnages, résolument autobiographiques, *Fafhrd* (1 mètre 90 et plutôt baraqué), bâti à son image, et *le Souricier Gris*, voleur chétif qui est le sosie de Fischer et qui vont devenir ses personnages de prédilection et les héros du *Cycle des Épées*.

Les deux compères, voleurs par goût plus que par nécessité, apparaissent pour la première fois en 1935 dans *Le Jeu de l'initié*, une nouvelle qui ne sera publiée que beaucoup plus tard (dans le recueil *Épées et Brumes*). La même année, Leiber se marie avec Jonque Stephens, une poétesse galloise passionnée par le fantastique.

Refusée par tous les journaux, *Le Jeu de l'initié* finit par tomber entre les mains de *Lovecraft* qui, au cours d'une brève correspondance, encourage le jeune Leiber (le fils comme il l'appelle), à poursuivre dans cette voie. Encouragement qui porte ses fruits, puisqu'en 1939, Fritz Leiber parvient enfin à vendre une nouvelle, *Les Bijoux dans la forêt* au journal *Unknown*. Étrangement, les personnages n'accrochent pas ; l'heure est à la science-fiction technologique, et la fantasy semble un genre totalement dépassé. Leiber se met donc à écrire de plus en plus de nouvelles "orthodoxes" qui parviennent sans trop de mal à être publiées (*They Never Come Back*, *The House and The Brain*...).

Entre-temps, Leiber écrit de la vulgarisation scientifique, participant à *The University of Knowledge* et *The Standard American Encyclopedia*. Puis, en 1941, il part pour Los Angeles où, pendant un an, il va enseigner l'art dramatique et la rhétorique.

De retour à Chicago, Leiber se remet à travailler d'arrache-pied, écrivant nouvelle sur nouvelle. Pour le *Cycle des épées*, ce sera *La Maison des voleurs* qui sera publiée dans *Unknown*. La chance semble enfin sourire à Leiber qui devient un collaborateur régulier du journal. Mais la guerre touche à sa fin, et *Unknown* cesse de paraître mettant de nouveau Leiber au chômage. Pendant plus de quinze ans, aucune nouvelle de Fafhrd et du Souricier Gris ne paraîtra plus. Mais, en 1958, *Jours maigres dans Lankhmar* paraît dans *Fantastic*, qui consacre à Fritz Leiber un numéro spécial.

À partir de là, Leiber s'engage à réaliser au moins une nouvelle du *Cycle des épées* par an.

Aujourd'hui, *Le Cycle des épées*, c'est six volumes qui regroupent une quinzaine de nouvelles et un roman (*Les Épées de Lankhmar*). *Truculentes*, les aventures de Fafhrd et du Souricier Gris, anti-héros absolus, dragueurs et alcoolos, sont un chef-d'oeuvre de la fantasy moderne. Des rivages des mers extérieures aux tavernes enfumées de Lankhmar, la cité des voleurs, nos acolytes vivent, bien souvent contre leur gré, des aventures fantastiques, qu'eux-mêmes sont parfois bien en mal de comprendre. Gouailleurs, rusés et foncièrement malhonnêtes, Fafhrd et le Souricier Gris sont des héros attachants, à découvrir à tout prix.

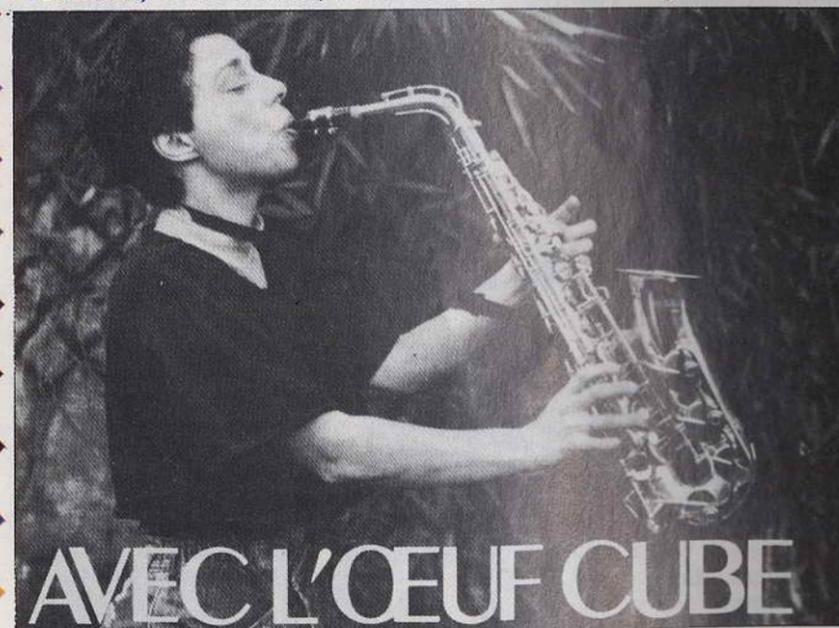
SQUAL 88

Genre : Heroic fantasy
Éditeur : Presses Pocket



Comme promis, le salon du livre vous réserve quelques surprises le 27 mars au Grand Palais. Deux murder parties et un killer de trois semaines à travers Paris sont organisés par l'équipe on ne peut plus dynamique du *Petit corbillard illustré*, à l'initiative de Denoël, sur le thème des *Neuf princes d'Ambre* de Zelazny. Vous pouvez y participer en vous inscrivant sur place (d'accord, pour les murder c'est un peu tard quand vous lirez ceci, mais pour le killer n'hésitez pas à contacter Guillaume au 42.08.66.17 ou à vous précipiter sur les places qui vous sont réservées sur le 3615 GEN4).

Pour clore cet événement, une murder finale aura lieu le 21 avril au restaurant *La Canaille*, 4 rue Crillon, 75004 Paris, réunissant



AVEC L'ŒUF CUBE

3615
LOEUF
CUBE

TOUS LES JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

ET PARTOUT
PAR CORRESPONDANCE

des participants du killer, mais aussi des inscrits en cours de route, par exemple sur le 3615 GEN4!

De plus ! Si vous êtes intéressés par une murder party *new spirit* mais cette fois-ci dans une boîte superbe dont le décor est constitué d'un avion crashé, ruez-vous au *Central* pour assister ou participer à *Halloween 2, 7e génération*. C'est le 15 avril, c'est organisé par... Le petit corbillard illustré, et c'est 102, av. des Champs Elysées, Paris 8e.

Le petit corbillard illustré, l'émission des joueurs et des autres, c'est en direct sur la fréquence gaie (94.4 FM) le mercredi de 18 à 19 h, avec une redif le samedi à la même heure. Vous pouvez leur envoyer des lettres d'insulte, d'amour ou d'inscription au 45 rue Rébeval, 75019 Paris.

Rappelons également qu'à l'occasion du promoteur 6e salon des jeux de réflexion, qui se tiendra à la Porte de Versailles

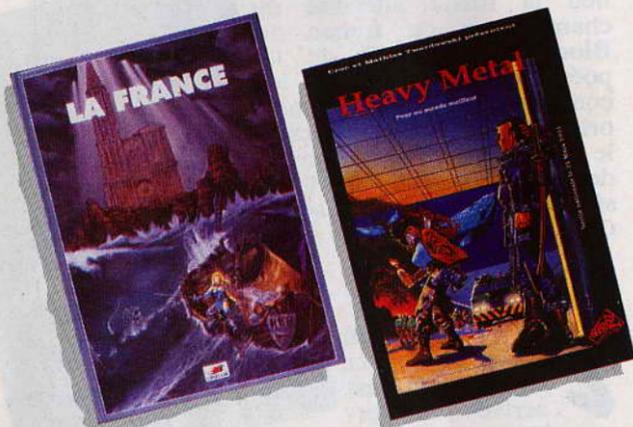
du 30 mars au 7 avril, aura lieu la finale attendue du championnat de France de *Blood Bowl* (amis de la poésie bonsoir), avec le concours précieux du club orléanais le Dé Strié. C'est le 1er avril et il y aura des surprises (notre photo signée Sophie "Brise Glace" Mounier)!

Le supplément *made in France* tant attendu est arrivé ! Et personnellement je ne suis pas déçu du voyage, bien au contraire. Pourtant, si *Stormbringer*, adaptation en JdR du célèbre cycle d'Elric le nécromancien de Michael Moorcock, a connu un succès certain auprès du public, particulièrement en France grâce à l'excellente version que l'on doit à



JOUEZ
UN TON
PLUS HAUT

Oriflam, il n'en fut pas de même pour **Hawkmoon** (toujours d'après Moorcock), qui passa nettement plus inaperçu en son temps. Mais gageons que **La France** donnera ou redonnera envie aux rôlistes de se plonger dans l'ambiance particulière du Tragique Millénaire. Vous trouverez dans cet épais recueil tous les renseignements utiles à une campagne se déroulant dans notre beau pays, enfin ce qu'il en restera dans 33 siècles après guerres atomiques et tutti quanti. Ce **sourcebook** de plus de 200 pages fourmille d'éléments soigneusement rangés, sans fouillis ni bavardage excessif, et est divisé en différentes sections recouvrant les nouvelles règles (la connaissance de la psychologie et ses applications, les bottes secrètes, de nouvelles armes et armures, l'apparition de la SAN) et la géopolitique province par province. L'ensemble est sobre, bien structuré, directement utilisable, et donne vraiment envie de ressortir **Hawkmoon** des placards!



Le morceau de choix ce mois-ci, c'est bien entendu la sortie du nouveau jeu de chez **Siroz Productions**, signé Croc et Mathias Twardowski, j'ai nommé le substantifique et moelleux **Heavy Metal**.

Prométhée sauva les mortels de la colère de **Zeus**, mais en 2040, certains auraient tendance à trouver qu'il aurait mieux fait de se casser une jambe... Notre planète chérie est divisée en deux camps: le **bloc nord**, à savoir les pays industrialisés, qui prospèrent aux dépens du **bloc sud**, ramassés de dictatures belliqueuses et misérables. Au nord, point de misère, c'est la béatitude la plus totale, dans une ambiance de **débilité satisfaite** soigneusement entretenue par les média. Les gens ont de l'argent, un boulot pas trop prenant, et passent leur temps à regarder la **télé**, faire du sport et suivre la mode. Pas de guerre, plus de frontières, sauf entre les deux blocs séparés par d'infranchissables barrières gardées par de zélés **douaniers**. Les mégapoles s'étendent comme ça n'est pas permis, et la pollution n'est apparemment plus un problème puisque les déchets toxiques sont stockés chez les **tiers-mondistes**. De l'autre côté c'est l'enfer, et les seuls échanges sont le troc d'armes contre les indispensables matières premières.

Seulement voilà, il y a toujours des malfaisants, des **ingrats**, des empêcheurs de zapper en rond. On appelle ça des **égarés**, groupuscules d'extrémistes qui rêvent d'un monde meilleur et sont prêts à tout pour secouer une opinion publique **chloroformée**. Pour les calmer, la société **Oxygène** (tiens)

tiens) a mis au point les **URC**, Unités de Répression Cybernétiques, sortes de Terminators flics. Choisissez votre camp!

Le jeu se compose de **trois livrets**: le système de jeu et scénarios, les égarés, les URC. Un scénario d'introduction très pédagogique est prévu pour vous permettre de choisir a posteriori votre position, et chacune a son intérêt quand on connaît le **dessous des cartes** (qui sont bien entendu truquées). Les règles elles-mêmes sont assez simples, puisqu'un humain se résume à quatre caractéristiques et des compétences. Ceci dit, le système s'avère extrêmement **riche et original**, surtout en ce qui concerne la conception et le fonctionnement des robots. Un robot est en effet doté d'un cerveau compartimenté comme un disque dur, dans lequel sont copiés des programmes regroupés dans des **ROM**. Une seule ROM est utilisable à la fois, et les logiciels qu'elle contient sont assimilables (et assimilés) aux compétences des "animaux homo sapiens". C'est bien là le **pépin**: la mémoire vive étant par nature limitée, une ROM efficace est une ROM composée de plusieurs programmes permettant une relative **polyvalence**. Mais cette pluridisciplinarité est alors au détriment de l'efficacité pure.

En dehors de ces considérations techniques, le challenge vous attend: il vous faudra bien du talent pour échapper aux URC si vous optez pour un égaré, tandis que le roleplaying risque de ne pas être triste si vous jouez une URC bornée et somme toute innocente! Le plus amusant, c'est qu'avec le temps les URC s'humanisent, à la manière des Nexus dans **Blade runner**, ce qui engendre des **bugs** de comportement pour le moins loufoques!

Ce qui ne gêne rien, l'humour est bien sûr omniprésent et le ton est comme à l'accoutumée donné grâce aux **nouvelles** que l'on doit au talent inimitable de G.E. Ranne.

Pour conclure, on peut dire que **Heavy metal** est un jeu très bien pensé, avec un système de gestion des androïdes remarquablement **cohérent**. L'idée du "coefficient de bombe", qui aurait pu s'appeler "guru meditation factor", est particulièrement géniale. Un jeu qui promet, surtout lorsque l'on connaît la cadence de sortie des suppléments Siroz!

Oscar LOMBRIK

Genre: manichéen
Éditeur: Siroz Productions



Skull & Crossbones



O hé, marins poltrons! Il est temps que vous prouviez votre virilité dans une bataille sanglante à mort avec l'Evil Sorcerer et ses acolytes.

Hissez le pavillon noir et partez pour des pays étranges et exotiques avec vos vieux camarades Red Dog et One Eye. Camarades peut-être, mais ne vous fiez pas à eux... on se met bientôt en colère lors d'affrontements pour se disputer le butin de votre piraterie.

Skull & Crossbones est le jeu d'arcade le plus figeant sur le marché - pas pour les timides! Le sang coule, des coutelas tranchants comme des rasoirs taillent la chair d'adversaires hideux, les bras et les jambes sont AHH c'est simplement dégoûté. Il y a un trésor, des bijoux, de l'or et des jeunes femmes vigoureuses à capturer et des créatures horribles à tuer à coups de couteau.

C'est un travail dur et sale - et nous voulons tous le faire!

PLUS SAUVAGE QUE BARBARIAN ... PLUS SANGLANT QUE PRINCE OF PERSIA...

PLUS AMUSANT QUE ... NEW PRINT SHOP

Procurez-vous-le dès aujourd'hui - mais ne le montrez surtout pas à votre grand-mère.

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

© 1991 TENGEN Inc. All rights reserved.™ Atari Games Corp. Artwork & Packaging
© 1991 Domark Software Ltd. Publié par Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44 (0) 81 780 2224
Programmed by: Walking Circles. Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",
Commodore 64, Spectrum, Amstrad. Photos d'écran sur Amiga.

DOMARK

ENTREZ AU COEUR DE L'ACTION!

MEGA MIX



CHASE HQ
TURRICAN
ALTERED BEAST
SHADOW WARRIORS



AMIGA • ATARI ST
AMSTRAD (CPC & CPC Plus)

