

GÉNÉRATION 4 ocean

**DEMO
DISK
ATARI/AMIGA**



Reproduit par : FLOPPY DUPLICATION PARIS

AMIGA, ATARI ST, PC, CONSOLES

GÉNÉRATION

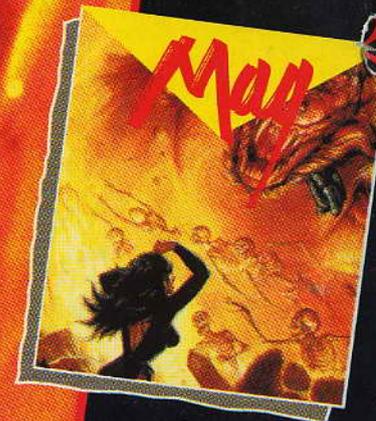
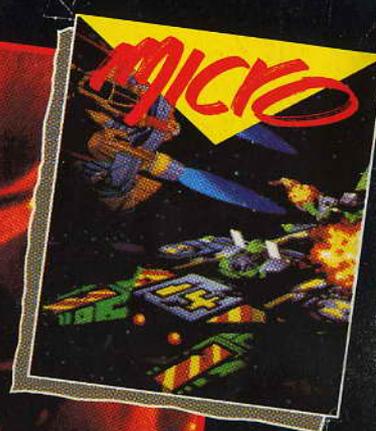
50 PAGES
DE PREVIEWS

E.C.E.S. DE LONDRES

WING
COMMANDER II

EXCLUSIF : T2,
LA DEMO
JOUABLE !

INCROYABLE :
4 CONCOURS !

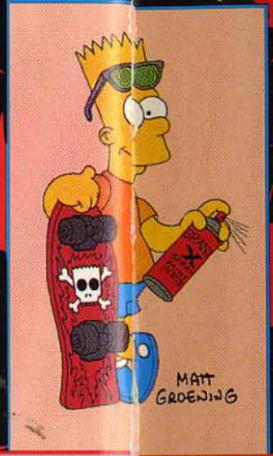


M 4681 - 37 - 30,00 F

A standard 1D barcode.



A VOUS DE JOUER LES KIDS!



SALUT LES KIDS!

C'est **BART SIMPSON** qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler.

LES EXTRA TERRESTRES ENV HISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète. Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.

Ils préparent une arme terrible. C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN. Grâce à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer. Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.

AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE EN ACHETANT CE JEU.

MERCI LES KIDS!



CBM AMIGA Atari ST Amstrad

Acclaim™
entertainment inc.

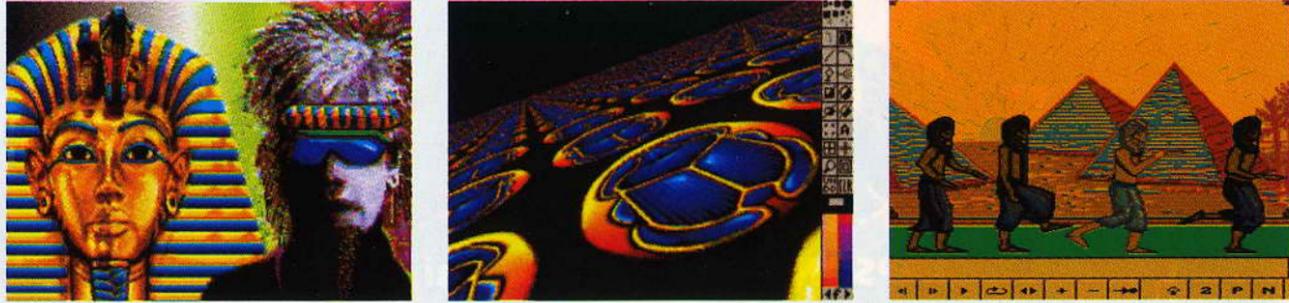
ocean®

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE
TEL: (1) 47663326 FAX: (1) 42279573

Le nouveau DeluxePaint® IV avec HAM fera plus que tourner les têtes.

Il faudra se mettre à l'envers, se retourner, tourner,
ou se métamorphoser en chanteurs de rock hirsutes en moins
de temps qu'il n'en faut pour dire "Tutankhamen".



Avec le modèle vidéo "Hold and Modify" (HAM), DeluxePaint IV vous offre
un nombre stupéfiant de 4096 couleurs; c'est-à-dire des gradients plus
progressifs, plus versatiles et plus faciles à définir.

Vous pouvez non seulement peindre en HAM mais aussi animer.
Imaginez des images éclatantes, en 4096 couleurs,
qui se déplacent sans effort sur l'écran.

Avec Deluxe Paint IV, l'animation est facile. La fonction spéciale
"Case Lumineuse" vous permet de voir la dernière image
de l'animation tout en simulant la suivante.

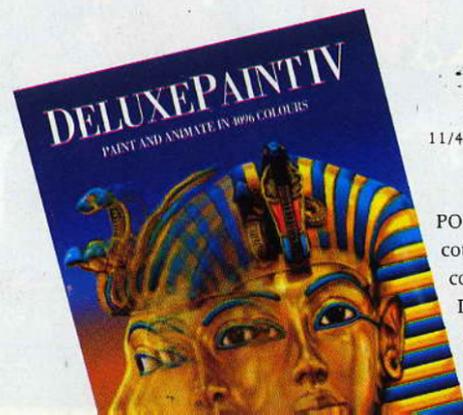
Vous pouvez aussi choisir deux images différentes -une chenille et un papillon,
par exemple -et Deluxe Paint IV exécutera une métamorphose
stupéfiante de l'une à l'autre en autant d'images que vous voudrez.

Toutes ces fonctions sont dirigées depuis une commande
d'animation, nouvelle, de style vidéo, qui rend l'animation
aussi facile que d'appuyer sur un bouton.

Alors, que cela soit pour peindre ou pour animer, vous pouvez
à présent obtenir des effets progressifs d'une incroyable subtilité.

Il vous suffira de goûter aux possibilités offertes par DELUXEPAINTE IV
pour réaliser que cette innovation sensationnelle a des années-lumière
d'avance sur les autres produits du marché.

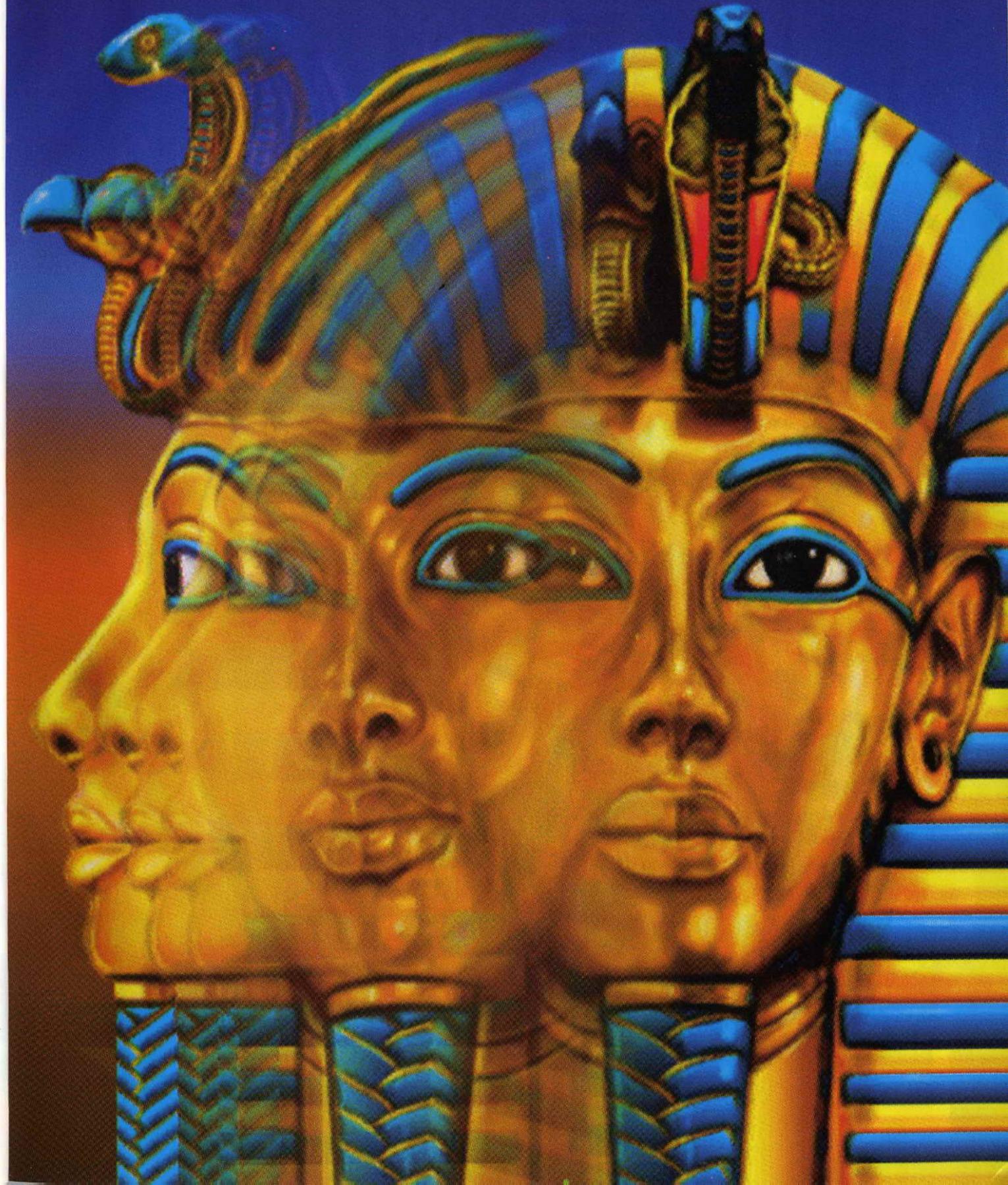
Disponible Uniquement sur Amiga le 27 septembre 1991
Manuel et Software en français.



ELECTRONIC ARTS

11/49 Station Road Langley Berks SL3 8YN, Angleterre.
Tel: +44 753 549442 Fax: +44 753 546672

POUR UNE EXTENSION DES VERSIONS précédentes de DeLuxePaint, envoyez la page de
couverture de votre manuel avec un Eurochèque, virement postal ou détails de carte de credit y
compris date d'expiration à Direct Sales Department, Electronic Arts Ltd. Une extension pour
DeLuxePaint I coût £65, pour II elle coût £55 et pour III, £45. Appelez +44 753 549442 pour
obtenir tous les détails sur ceci et sur les vidéos spéciales qui vous aideront à profiter au
maximum des possibilités de DeLuxePaint IV.



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

Aujourd'hui nous allons encore
plus loin...

WING COMMANDER™

Vengeance of the Kilrathi™

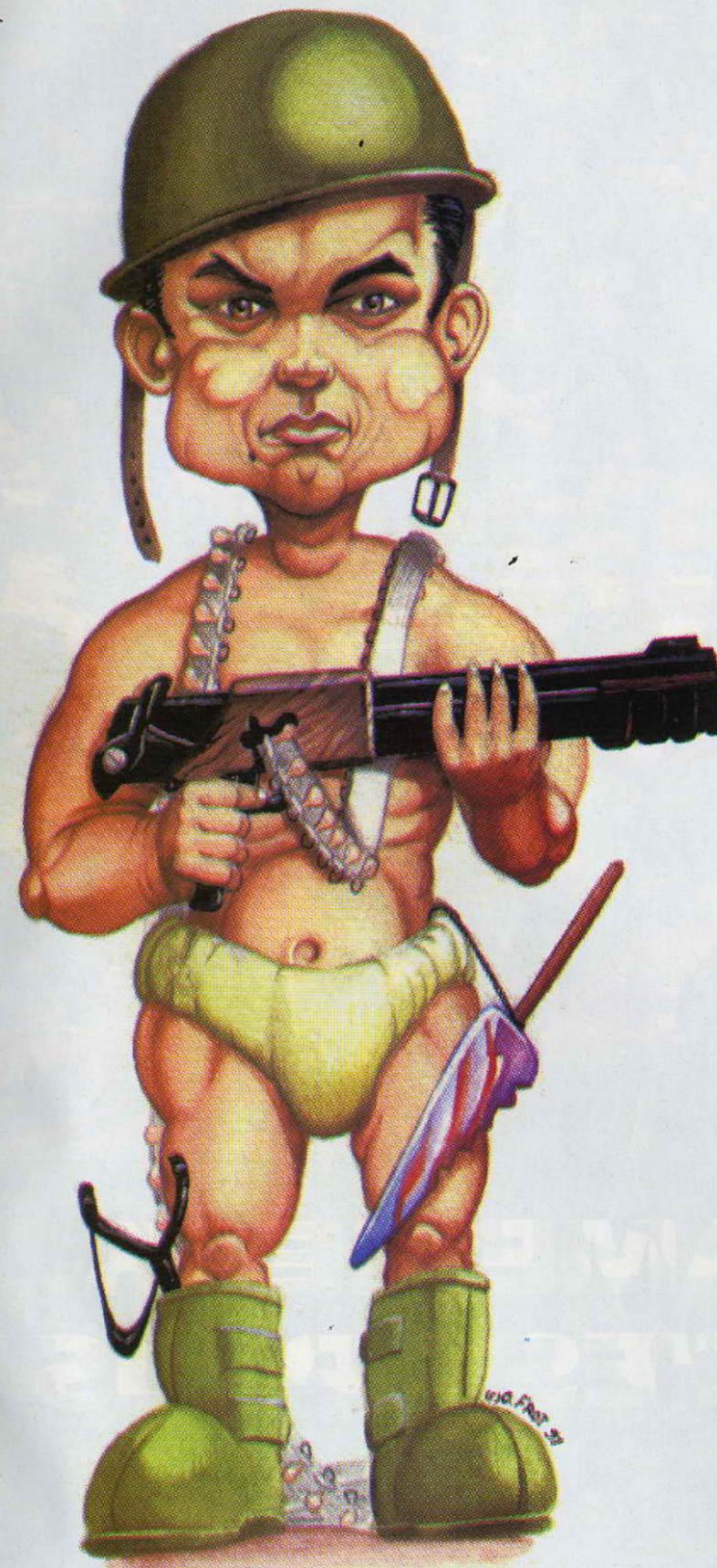
A Chris Roberts Game

ORIGIN™
We create worlds™

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

Distribué
par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de vente



Stéphane « Baby Rambo » L.

EDITO

Sensationnel ! Événementiel ! Démentiel ! Une disquette de démo JOUABLE de Terminator 2 encartée dans Génération 4. Immédiatement consommable dans votre ST ou votre Amiga. Une grande première dans la presse française ! Reportez-vous à la page 56 pour les explications d'utilisation.

Et comme souvent, un bonheur ne vient jamais seul, nous vous avons également concocté un super, un extraordinaire, un fantastique numéro d'octobre, avec une maquette quasi-définitive. Ainsi, vous avez droit à un compte-rendu complet du dernier E.C.E.S. de Londres, salon où étaient regroupés dans un diamètre de trois kilomètres tous les intervenants du marché de la micro. La rentrée s'annonce chaude tant en nombre de sorties prévues qu'en qualité, la concurrence des consoles ayant tiré encore plus haut les productions micro. Pour les fans de consoles, et notre étudecteurs faite cet été nous a montré que vous étiez très nombreux à l'être, il faudra attendre le mois de janvier et le compte-rendu du C.E.S. de Las Vegas (ou lire le prochain Gen 4, cf. notre rubrique « Nippon News ») pour découvrir tous les prochains jeux de l'année 92.

Manifestement, la rubrique « Courrier des Lecteurs » vous plaît beaucoup, puisque c'est par centaines (sans exagération !) que nous parviennent vos lettres. Continuez, on adore vous lire, c'est bien notre tour !

N'oubliez pas le « Club Génération 4 », vous pouvez y gagner de nombreux cadeaux (de nombreuses nouveautés ce mois-ci) et arrêtez de nous poser des questions sur une émission télé réalisée par Génération 4, c'est fait. Nous vous donnons rendez-vous le 4 octobre (sauf déprogrammation sauvage !) dans Giga.

Enfin, sachez qu'avant de lire le prochain numéro, vous aurez eu l'occasion de nous rencontrer au Salon Micro & Co du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles, où le village jeux vidéo vous fera baver d'envie. Utilisez votre invitation à prix réduit. On compte sur vous !

Frank Ladoire



- Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...
je suis nul, nul, nul.

GAME GEAR. OÙ QUE TU SOIS C'EST PLUS FORT QUE TOI.



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

PHOTO: YVES J. MARRETT
LINTAS/PARIS

7 EDITO

10 Sommaire

13 MICRO

16 Tests
 18 Concours Baby Joe
 42 Concours
 Delphine Software
 56 En Bref
 58 Previews
 82 Concours Terminator 2
 104 Work In Progress :
 BAT 2
 142 Updates

Dans la presse, on appelle "ours" la liste des collaborateurs de la publication. Pourquoi? C'est justement ce que je vais tâcher de vous expliquer. Dans l'imagerie populaire, l'imprimeur est comparé à l'ours. Pourquoi? C'est justement ce que je vais tâcher de vous expliquer. Jadis, l'imprimeur n'avait ni ordinateur ni imprimante, le pauvre homme, mais ce n'est pas pour ça qu'on le comparait à l'ours, laissez-moi vous expliquer, à la fin. Il se trouve que pour bosser, l'imprimeur avait un tampon d'encre qu'il passait sur les caractères en plomb. La forme de ce tampon et les gestes qu'il devait effectuer pour bien imbiber ses plaques de plomb faisaient qu'il se dandinait, un peu comme un ours quand il marche debout sur ses pattes de derrière. Voilà pour l'explication. Je vais maintenant tâcher de vous apprendre comment on fait un mазette de bel ours.

Il faut toujours commencer par le personnage le plus important, parce que, généralement, c'est lui qui décide du montant des paies, et vous avez toutes les chances d'être augmenté si vous le flattez. Godefroy Giudicelli, donc, est l'**EXCELLENT** Directeur de la Publication. Juste en-dessous de lui dans la hiérarchie, il y a le Rédacteur En Chef, c'est lui qui décide qui devra écrire l'ours. Il est indispensable de ne pas le contrarier, sans quoi vous n'aurez rien à écrire, et, nécessairement, pas d'augmentation. Le **GENIAL** Rédacteur en Chef, c'est Stéphane Lavoisard. Ensuite viennent les Rédac'Chefs Adjoints. Eux déjeunent souvent avec les deux précédents, ils peuvent les influencer, il ne faut donc pas les froisser. Il faut donc écrire un truc du genre "Nos Rédacteurs en Chef Adjoints sont **FORMIDABLES**, ils s'appellent Frank Ladoire et Didier Lattil", ça marche à tous les coups. Nous voilà maintenant face au Chef de Rubrique, qu'on peut juste mentionner, pas de quoi en faire des tartines non plus, il s'agit ici de Mic Dax. Et on commence alors à taper dans le peloton des rédacteurs, des personnages extrêmement susceptibles. La coutume est donc de les qualifier d'**INDISPENSABLES**, et c'est justement très vrai dans le cas de Betty Franchi, Sophie Dumas, Philippe Querleux, Tristan Lathière et Jean Delaite. Le Directeur Artistique est le type qui saura mettre votre ours en valeur, il vous faut le chouchouter à mort : c'est l'**INEGALABLE** Hervé Hadmar. Encore une chose à savoir, si vous heurtez l'illustrateur, il se

143 CONSOLE

144 Tests consoles 16 bits
 160 Tests Gameboy
 162 Tests Gamegear
 166 Tests Lynx
 168 Express
 169 Concours Sodipeng
 170 Nippon News

173 MAGAZINE

174 Le Club GEN 4
 178 Courrier des lecteurs
 189 ECES de Londres
 197 Les News

vengera en vous croquant une horrible caricature, le nôtre est de toutes façons **MERVEILLEUX**, il s'appelle Olivier Frot. Arrive ensuite l'équipe de la Fabrication, des gens qui à la moindre frustration peuvent envoyer votre création au Pays Des Souvenirs Eternels. Ça n'arrive jamais chez nous, ils sont très **SYMPATHIQUES**: Michel Lhopitault, Marie Faureau, Mireille Guérineau, Jean Minthe et Cécile Gandini. D'autres personnages qu'on pourrait à tort sous-évaluer, c'est le personnel d'administration, en voici d'autres qui pourraient vous oublier dans la liste des chèques à envoyer. Il s'agit de Josiane Kerandel, Charles Convalot, Julie D. (Comptabilité), Christelle Moutti (Secrétariat Général). Maintenant, vous êtes tranquilles, vous avez fait le tour des collaborateurs qui pourraient vous gêner, mais qui sont cependant absolument **INCONTOURNABLES**. C'est la dernière ligne droite: Jérôme Forneris (Club Gen4, gestion commerciale), Olivier Lepotvin (Chef des Ventes), Mic Dax, Arioch et STJC (3615 GEN4) et enfin Antoine Harmel (Directeur de la Publicité).

Il faut donner les adresses:

Génération 4 Abonnements, 36 rue de Picpus, 75012 PARIS.

Tél: (1) 43 42 00 60.

L'adresse du Siège Social, de la Rédaction et de la Publicité:

Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.

Tél: 19 33 (1) 45 22 38 60. Fax: 19 33 (1) 45 22 70 31.

Et puis les trucs gonflants mais obligatoires:

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de Presse au capital de 2000 francs. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes et documents sont formellement interdites, tout contrevenant aura ses pneus crevés (pour commencer). L'envoi de tout type de document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication.

Dépôt légal: quatrième trimestre 1991.

Impression: Syma (Torcy).

Couverture: Terminator 2 © Carolco Productions

Membre inscrit OJD

Commission Paritaire: 69731

ISSN: 0987-8700X

INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

20TH CENTURY SOFT 117
 AMIE 89
 ARCADE 39
 ATARI FRANCE 144-145-161
 CANAL 4 113
 COKTEL VISION 61
 CONFORAMA 127
 CPIO 201
 DELPHINE SOFTWARE 135
 DIGITAL ACCESS 155
 DISK COMPANY 19-35-90-91
 DOMARK 97
 ELECTRON 157
 EDITION DU DOLMEN 21
 ELECTRONIC ARTS 4-5-14-15
 ENFANTS DU SILENCE 188
 EXPOSE SOFTWARE 51-179
 FDS 29
 FLOPPY DUPLICATION 137
 FLUIDE GLACIAL 197
 FNAC 131-151
 GAMES 189
 GREMLIN 123
 IFA 125
 JESSICO 93
 JMD 199
 KOMELEC 182-183
 LANKHOR 191-193-195
 LENDIA 185
 LOGICIELS ET SERVICES 77
 LORICIEL 85-111
 MEGALAND 45
 MICRO & CO 95-141
 MICROMANIA 120-121
 MICROPROSE 26-27-41-65-186
 -187-203
 MICRO SWEET 115
 MICRO VIDEO/ULTIMA 67-69-71
 MINDSCAPE 6
 OCEAN 2-3-99-109-204
 PIXEL SOFTWARE 133
 POWER COMPUTING 43
 PSYGNOSIS 75
 RAINBOW ARTS 119
 SALIA SOFT 101
 SEGA FRANCE 8-9
 SEQUENCE NEWS 57
 SODIPENG 149
 TRIOMPHAL 53
 UBI SOFT 12-47-59-79-107-
 139-172
 US GOLD 31-49-103
 VIDEO SHOP 81

INDEX DES TESTS

AMNIOS 34
 BABY JOE 44
 BATTLE ISLE 20
 BLUE'S BROTHERS 36
 GUNSHIP 2000 28
 RIDERS OF ROHAN 50
 RISE OF THE DRAGON 48
 SHADOW SORCERER 22
 TERMINATOR 2 54
 THE SECRET WEAPONS OF
 THE LUFTWAFFE 16
 THE SIMPSONS 46
 THE TERMINATOR 40
 UTOPIA 52
 VROOM 24
 WING COMMANDER 2 30
 JEWEL MASTERS MDVE 148
 NHL HOCKEY MDVE 146
 SUPER PARADISE CGRAFX 152
 VALIS IV CGRAFX 150
 1941 SGRAFX 154
 AREA 88 SFMC 156
 GOEMON FIGHT SFMC 159
 SUPER R-TYPE SFMC 158
 APB LYNX 166
 BLOCK OUT LYNX 166
 WARBIRD LYNX 166
 CHASE HQ GMGR 163
 FANTASY ZONE GMGR 163
 GORBY GMGR 162
 HALLEY WARS GMGR 162
 MAGICAL GUY GMGR 163
 OUTFUN GMGR 162
 RASTAN SAGA GMGR 162
 BIL & TED'S EXCELLENT
 ADVENTURE GMBY 160
 MYSTERIUM GMBY 160
 NEMESIS GMBY 160

MEGA LO MANIA™

UN JEU DE DIPLOMATIE ET DE GUERRE !

Toute civilisation nécessite un Dieu pour la diriger. Vous aurez la possibilité de réaliser votre rêve de puissance et d'immortalité au moins une fois dans votre vie en jouant à MEGA-lo-MANIA. Votre lieu d'action sera une planète au dessus de l'univers. Votre peuple devra traverser plusieurs époques en commençant par la préhistoire et en terminant en l'an 2000.

Vous devrez mener une guerre sanglante mais constructive pour gagner le contrôle de la planète. Ce jeu étonnant s'appelle

MEGA LO MANIA

Distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tel : (1) 48.57.65.52

NOUVEAU !
Le jeu contient
des voix digitalisées
en français

Présenté à Micro & Co



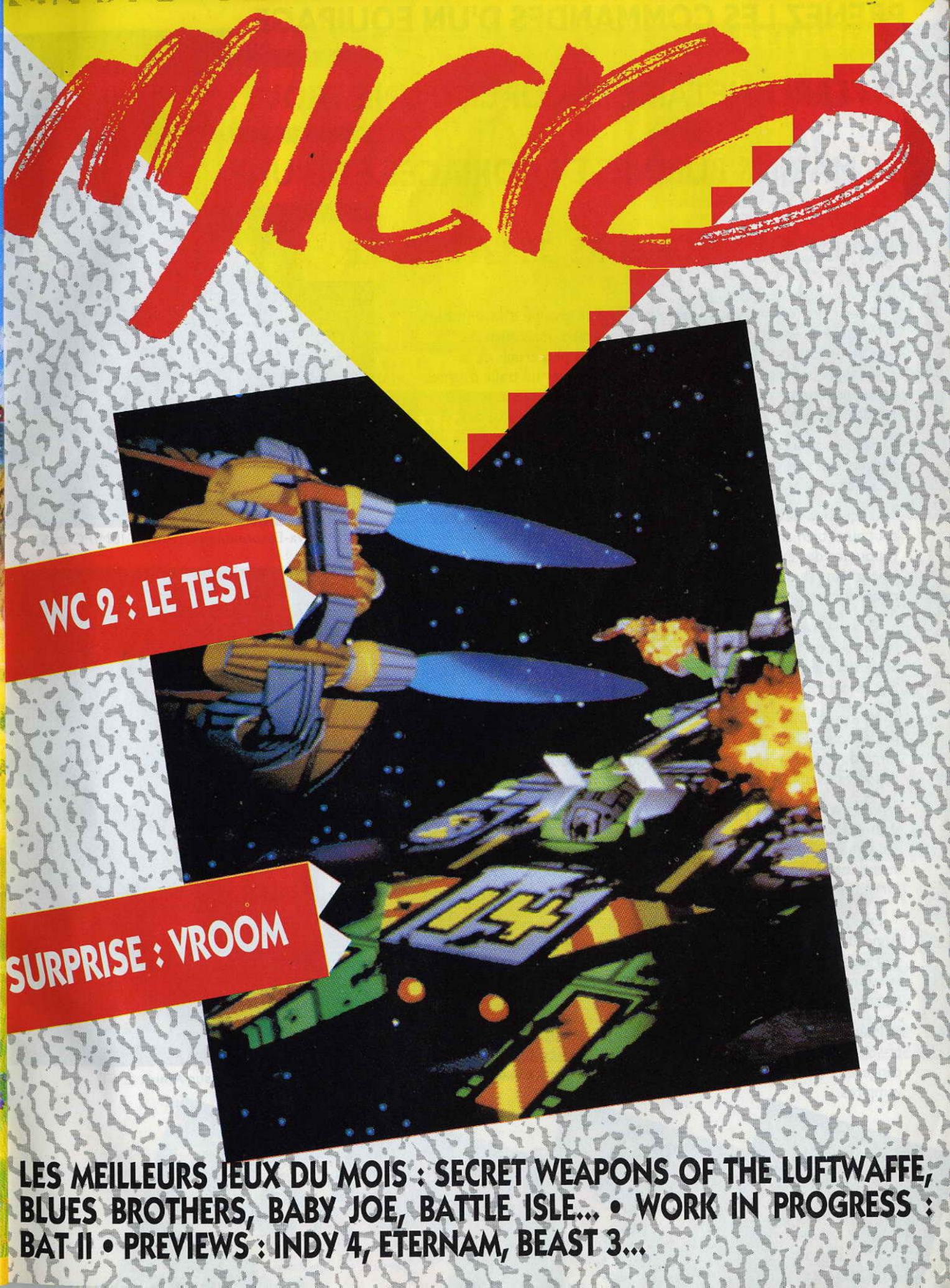
© 1991 SENSIBLE SOFTWARE

3615 UBI

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

ST
et
AMIGA
Version Française !

Photos d'écran sur ST et AMIGA



WC 2 : LE TEST

SURPRISE : VROOM

LES MEILLEURS JEUX DU MOIS : SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, BLUES BROTHERS, BABY JOE, BATTLE ISLE... • WORK IN PROGRESS : BAT II • PREVIEWS : INDY 4, ETERNAM, BEAST 3...

PRENEZ LES COMMANDES D'UN EQUIPAGE

INTERPLANETAIRE ENDURCI, D'UNE TROUPE

DE MARINS BURINES ET CORIACES ET D'UNE

BANDE DE SEIGNEURS DE LA PEDALE.

Avec *Hard Nova*TM, vous prenez la tête d'un groupe d'aventuriers de l'espace qui sont non seulement de vrais durs, mais aussi de véritables scapules. Ce sont les mercenaires les plus cruels de la galaxie, prêts à faire de la contrebande, à contrôler un trafic d'armes et même à tuer sur gages. Sans scrupules, ils seraient même prêts à vendre leur âme - et leur planète - au diable - ou au plus offrant.....

Et comme si cela ne suffisait pas, ils sont armés de plus de 60 gadgets des plus diaboliques en matière d'armement - lasers haute technicité, missiles, Gyropikes et brouilleurs pilotés par ordinateur.

L'équipage de *StarFlight*^{® II} est peut-être moins louche, mais il est tout aussi bien armé. Et il vaut mieux, car ses membres doivent repousser des extra-terrestres répugnants tandis que vous vous lancez dans l'exploration de plus de 500 planètes et de 150 constellations.

Chaque planète est différente; sur l'une, la température est glaciale tandis qu'une autre n'est qu'un amas de lave fumante. De plus, *Starflight II* est entièrement évolutif, de telle sorte qu'il n'y a pas de "façon correcte" de finir la partie.

Mais revenons sur terre, ou plutôt sur les mers déchaînées de l'Atlantique Sud. Avec *StrikeFleet*TM vous êtes le maître d'un énorme force de frappe. Votre flotte comprend des croiseurs, des destroyers, des frégates, des hélicoptères et même des hydroptères.

Vous voilà attaqué par de terribles missiles Kingfisher et par des sous-marins armés jusqu'aux dents. Saurez-vous prendre les décisions qui s'imposent en une fraction de seconde pour assurer la survie de votre flotte? De la sûreté de votre jugement dépendra votre avenir: un retour triomphant ou la condamnation du conseil de guerre.

Enfin, nous vous offrons *Lord of the Rings*TM, Le Seigneur des Anneaux, épopée classique de J.R.R. Tolkien, mis en images mêlant l'étrange au féérique par Interplay. Vous voilà devenu Frodo et votre mission est de protéger l'Anneau, le seul, le vrai, de l'emprise du diabolique Seigneur Sauron.

Mais tout d'abord, il vous faut recruter des adeptes parmi les peuples de hobbits, d'elfes et d'enchanteurs pour combattre de dangereux ennemis, qu'ils soient orcs ou trolls, esprits maléfiques ou vampires.



Hard Nova-Disponible sur Amiga, IBM/PC et ST



StarFlight II-Disponible sur Amiga et IBM/PC



StrikeFleet-Disponible sur Amiga et ST



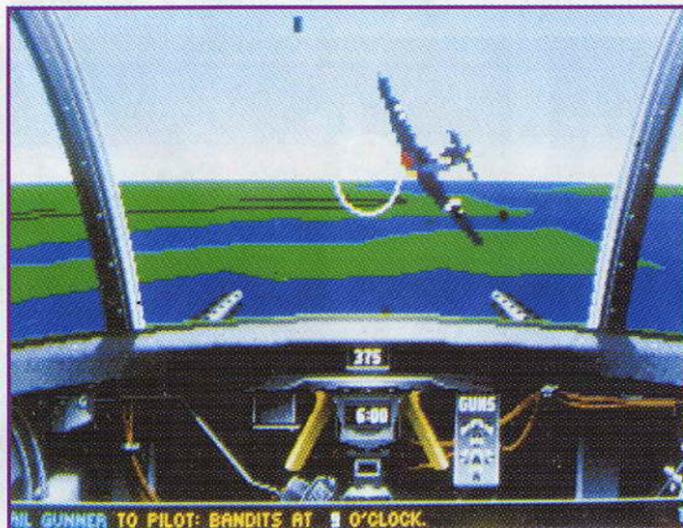
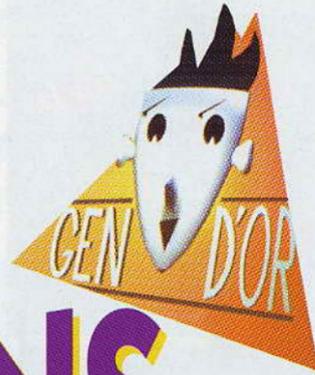
Interplay's Lord of the Rings-Disponible sur Amiga et IBM/PC



ELECTRONIC ARTSTM

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11/49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel (44) 753 549442, Fax /546672.

TESTS MICRO

SECRET WEAPONS
OF THE LUFTWAFFE

Vue
d'une des
tourelles
d'un des
mitrailleurs
du B 17

Titulaire d'un brevet de pilote d'hélicoptère, le seul appareil à offrir un habitacle assez large pour sa carrure abdominale, Jean désire depuis toujours piloter un avion. Mais pour la rédaction ayant assisté à son premier cours de pilotage, il ne fait aucun doute qu'il a quelques difficultés à passer de la

théorie à la pratique. Pour lui rendre sa bonne humeur légendaire, nous l'avons donc installé aux commandes de Secret Weapons Of The Luftwaffe (SWOTL), le tout dernier simulateur de chez LucasFilm. Résultat, il a installé un viseur sur le capot de sa voiture. On croit rêver.



Un poste
de
mitrailleur

Comme tous les jeux Lucas film, Secret Weapons of the Luftwaffe est doté d'un packaging hors pair. La documentation vous offre un cours d'histoire de la RAF et de la Luftwaffe complètement différent de ceux que vous pouvez apprendre à l'école, et cela grâce à deux points primordiaux. Premièrement c'est intéressant et bien expliqué (ce que négligent certains des profs que j'ai connu), donc vous apprenez avec plaisir ! Deuxièmement, vous êtes directement impliqués dans l'affaire, puisque vous pouvez incarner un pilote de la Royal Air Force ou un pilote allemand. Un autre élément qui est tout de suite évident vient de la beauté des graphismes, nettement meilleurs que pour son prédécesseur Battle of Britain, surtout en VGA 256 couleurs. En effet, il s'agit d'un savant mélange de 3D vectorielle et d'images bitmap. L'impression de réalisme ainsi obtenue est vraiment incroyable. En outre, de nombreux détails viennent confirmer cette première impression. Lorsque vous bombardez un bâtiment, il ne disparaît pas entièrement de l'écran comme dans les autres simulateurs. A sa place il reste quelques ruines, brûlant durant plusieurs minutes avant que l'incendie ne soit éteint. Bref, c'est super ! Avant de lancer le jeu vous pouvez tout paramétrer : je dis bien TOUT ! La sélection va du port joystick au mode utilisé, en passant par la vitesse de votre horloge. J'ai donc commencé par tester le jeu en VGA à 33 MHz, puis en CGA à 10 MHz. La différence est fla-

grante, mais dans les deux cas, la jouabilité, l'intérêt et la réalisation, sont de valeurs identiques, rapportés au type de PC utilisé. Malgré tout, l'animation est très légèrement saccadée, même avec un PC rapide, mais c'est vite oublié devant la richesse du jeu. Le maniement du jeu se fait soit à la souris, soit au clavier ou au joystick (qui, pour une fois, est géré de manière exceptionnelle) ; dans tous les cas, l'appareil répondra admirablement bien à vos sollicitations (même désespérées). Pour ce qui est des scénarios, Secret Weapons of the Luftwaffe vous projette en plein ciel durant la fin de la Deuxième Guerre mondiale. Vous pouvez ainsi piloter un P47 Thunderbolt, le bijou de l'aviation britannique, ou bien le nouvel appareil allemand, le ME262 à moteur fusée. Vous avez le choix entre plusieurs types d'appareils (6 ou 7), dont la fameuse « Aile Volante » et le célèbre B 17. C'est ici que le jeu devient réellement génial. Le pilotage de bombardier lourd est une affaire très délicate, car il est la cible privilégiée de l'aviation de chasse ennemie. En effet, les bombardiers sont gros, lourdement chargés, et de surcroît très lents, mais ils sont très fortement armés, suffisamment pour se passer d'escorte de chasseurs. Vous jouerez le rôle du pilote (assez simple, puisqu'il s'agit de brancher le pilote automatique une fois la direction pointée), le rôle du bombardier qui s'active sous le ventre de l'appareil avec un nouvel instrument de mesure nommé le Viseur Norden. Ce viseur permet de cibler l'objectif avec une précision « chirurgicale » (rien à voir avec nos appareils actuels). Le plus important

reste à venir, les mitrailleurs. Il existe cinq positions de mitrailleurs : avant, arrière, deux latéraux, et un dans une tourelle au-dessus de l'appareil. La sélection se fait avec le clavier numérique comme s'il s'agissait d'un cadran d'horloge. Lorsqu'un mitrailleur repère un avion ennemi, il vous le signale en indiquant sa position. Par exemple, un ennemi à 12 heures serait situé devant le B 57, donc il serait la cible potentielle du canonner situé à l'avant de l'avion. L'avantage avec un gros PC, c'est que la vitesse de réaction est plus rapide, rendant l'action plus véridique. Je ne trouve pas mes mots pour vous décrire ce sentiment m'envahissant lorsque je poursuis un Messerschmitt d'une position à l'autre : c'est vraiment grandiose ! En conclusion SWOTL est devenu le simulateur qui, pour moi, a surpassé Red Baron, autant par sa réalisation que par le Background l'accompagnant. Quant à l'identité de la fameuse « arme secrète », je vous laisse le soin de la deviner en dévorant, comme je l'ai fait avec passion, l'histoire de l'aviation de la Deuxième Guerre mondiale.

JEAN DELAITE



94%	GRAPHISME	91%
	SON	82%
	ANIMATION	79%
	JOUABILITE	92%

Simulateur de vol
Jeu en anglais - Doc. en français
Edité par LucasFilm Games
PC : dispo - Amiga : fin d'année

**LORICIEL ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS
SUR LE JEU BABY JOE.**

POUR GAGNER, C'EST FACILE !

**IL SUFFIT D'IMITER DIDIER (QUI ADORE ÉTONNER SES AMIS)
EN NOUS ENVOYANT UNE PHOTO EN PIED, VOUS REPRÉSENTANT EN BÉBÉ
LA PHOTO QUI SE RAPPROCHERA LE PLUS DU HÉROS DU JEU BABY JOE
GAGNERA UN SUPER LOT D'UNE VALEUR DE 4 000 FRANCS.**



LISTE DES LOTS

1er Prix : Bon d'achat de 4 000 francs à choisir dans le nouveau catalogue Loriciel*.

2ème Prix : Bon d'achat de 3 000 francs à choisir dans le nouveau catalogue Loriciel*.

3ème au 7ème Prix : 2 logiciels Loriciel à choisir dans le catalogue.

8ème au 12ème Prix : 1 logiciel Loriciel à choisir dans le catalogue.

*** dans le catalogue Loriciel vous pouvez choisir des logiciels de Loriciel ainsi que des accessoires (Joysticks, souris, etc.).**



Didier surpris au saut du lit et quémandant déjà son breuvage !

Envoyez vos réponses sous enveloppe à :
Génération 4
Concours Baby Joe
19, rue Hégésippe-Moreau
75018 Paris
avant le 25 novembre, le cachet de la poste
faisant foi.

F-14 TOMCAT



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

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

Disponible en Août sur PC & Compatibles.



BATTLE ISLE

Pour une fois qu'un wargame semble suffisamment convivial pour intéresser absolument tout le monde, nous avons longuement hésité entre un jeune soldat inexpérimenté, comme Stéphane, et un vétéran des champs de batailles comme Jean. Au final, c'est ce dernier qui a été sélectionné pour ce test, en raison de ses états de services impeccables.

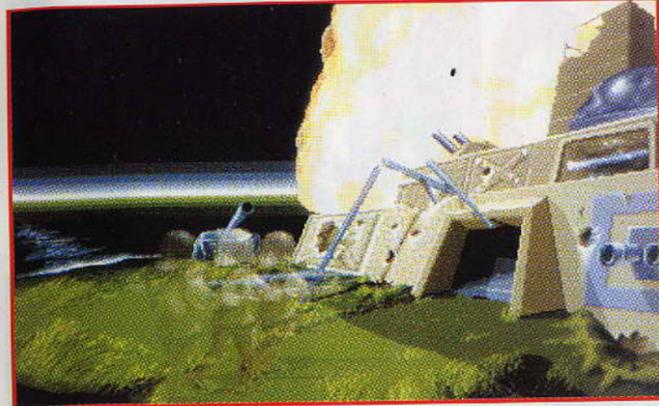
Jusqu'à présent, le monde des wargames était triste, morne, et surtout très pauvre au niveau des graphismes. De plus tous les jeux étaient extrêmement compliqués, il fallait se taper une documentation de 30 pages pour essayer de comprendre les rudiments du jeu. Aujourd'hui, grâce à Blue Byte édité par Ubi Soft, les choses vont changer.



Chaque unité possède un potentiel de mouvements limité

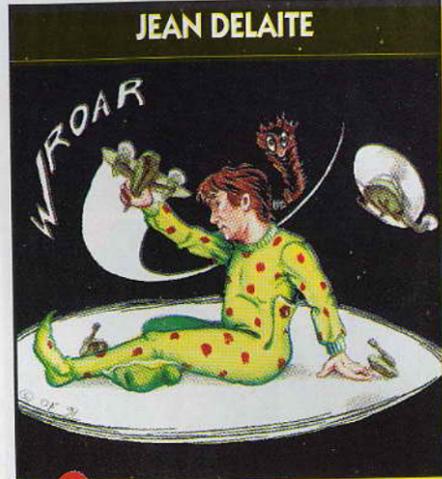


Battle Isle, sur Amiga, s'est vu octroyer des graphismes hors du commun, d'une beauté à vous couper le souffle (pour un wargame). La documentation l'accompagnant est d'une simplicité extrême (si simple que même Sophie peut comprendre). Battle Isle est divisé en deux parties : le jeu à deux joueurs ou seul contre l'ordinateur. Dans chaque partie il y a 16 niveaux de jeux (ou scénarios) accessibles par codes. Les premiers se déroulant sur une petite île et uniquement par voie de surface, alors que dans les niveaux plus élevés vous pourrez aussi attaquer par voie d'eau et par la voie des airs. L'histoire se déroule sur une planète lointaine. Le conflit a éclaté entre les droïdes nommés Skynet et les Drullers qui sont des êtres humanoïdes. L'éternel com-



bat entre l'homme et la machine assoiffée de pouvoir. Le seul recours pour les humains est d'être dirigé par un grand maître de guerre qui saurait les rassembler, et ensemble vaincre les Androïdes. Vous seul pouvez diriger les forces depuis la Terre grâce à votre micro-ordinateur. L'écran de jeu est divisé en deux zones, une pour chaque force. Vous disposez chacun d'une usine de production dans laquelle, grâce à du minerai récolté sur la planète, vous pouvez construire de nouvelles unités. Les armées sont composées de plusieurs

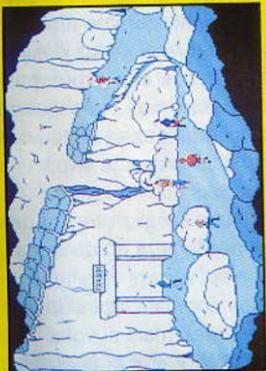
types de véhicules, et de six éléments par unité. Il y a des chars et des blindés en tous genres, des unités de transports de troupes, des troupes pédestres, des hélicoptères, des vedettes, des avions, des porte-avions, des collecteurs de minerai, etc. Bref, une véritable armée est à votre disposition. Dans les scénarios avancés, l'on dispose aussi de centrales et de réserves où sont stockées des unités n'attendant que vous pour sortir. Le but est donc de prendre le contrôle des usines et dépôts adverses, tout en détruisant le plus de forces possibles. Entre le wargame conventionnel et Full Metal Planet, Battle Isle est le meilleur wargame existant à ce jour en tout point : graphismes, jouabilité (adaptée à tous les âges), intérêt et maniabilité (tout se joue au joystick).



90%	GRAPHISME	86%
	SON	78%
	ANIMATION	-
	JOUABILITE	92%

Wargame en français
Édité par Ubi Soft
PC / ST : novembre - Amiga : dispo

UN MOTEUR DE VRAI JEU DE RÔLE, EN VRAIE 4D, EN FRANÇAIS



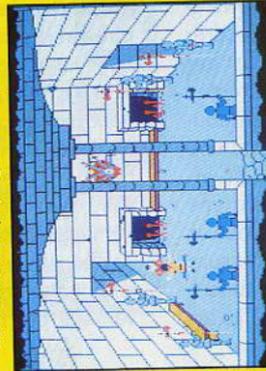
Parcourez un monde réel en 4D



Prenez des risques calculés



Découvrez des paysages bucoliques



Liez des amitiés durables

UNE NOUVEAUTE MONDIALE - ARMAETH I - UN MOTEUR DE JEU DE RÔLE

EDITIONS DU DOLMEN, 2 RUE DE L'EGLISE, 89760 VAREILLES

ARMAETH est une nouveauté mondiale : ARMAETH est un Moteur de Jeux de Rôles.

ARMAETH gère un royaume fantastique en Quatre Dimensions : de vrais reliefs 3D en couleurs EGA plus une gestion réelle du temps, la Quatrième dimension.

ARMAETH est un authentique Jeu de Rôle, ARMAETH gère des personnages autonomes, chacun a sa propre logique, ses buts, un comportement personnel et des caractéristiques variables. Tout personnage va et agit en tous lieux selon ses objectifs personnels sans souci de votre partie. Vous prenez le rôle d'un de ces personnages, sans prérogatives particulières.

ARMAETH gère les événements, la magie, les mécanismes secrets, les attaques, le temps, etc, mais ce jeu n'intervient aucunement sur la partie en cours. Ce sont vos actes et ceux des autres personnages qui créent et redéfinissent la partie à chaque instant.

Nul ne peut prédire qui vous rencontrerez, ni où, ni quand, ni en quelles circonstances. Les réactions des personnages dépendront de leurs objectifs et de leur état à cet instant. Nul ne peut dire comment se terminera la partie ... à vous de jouer ... une infinité de parties toutes différentes.

ARMAETH I requiert un PC compatible avec 480K Ram et une carte EGA 128K Ram

Nom Prénom
Adresse Ville
Code Postal

Format de disquette PC désiré (biffer la mention rejetée) : 5 1/4 ou 3 1/2

Prix unitaire : 499 F, frais de port et emballage 20 F, frais de Contre Remboursement ajouter 30 F. Paiement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre des Editions du Dolmen, 2 Rue de l'Eglise, 89760 Vareilles

SHADOW SORCERER



Gros amateur de jeux de rôles, Jean ennue perpétuellement les honorables membres de la rédaction, pour tester tout ce qui est adaptation de produits TSR par la société SSI. Nous n'avons pu que le satisfaire, et voici donc ses impressions.

Bien qu'il y ait déjà eu plusieurs jeux de rôles se passant dans le monde de Dragonlance, Shadow Sorcerer diffère des précédents par bien des aspects. Les règles avancées de Donjons et Dragons sont toujours à la base du jeu, avec cependant une interface beaucoup plus accessible. En effet, les personnages se déplacent sur une carte quadrillée n'étant pas sans rappeler les cartes de wargames. Au fur et à mesure de leur progression, vos quatre aventuriers découvrent ce qu'il y a sur la zone où ils ar-

rivent. Pour un peu l'on croirait à une adaptation de jeu de plateau ! Lorsqu'un événement particulier intervient, comme un combat, une rencontre, ou lorsque vous désirez explorer la "case" où vous êtes, vous passez alors sous une autre vue. Les quatre personnages que vous dirigez se retrouvent groupés au milieu d'un paysage avec une vue isométrique, un peu à la Cadaver. Grâce à la souris, vous dirigez chacun des personnages individuellement ou un leader, auquel cas les autres suivent ses mouvements. Au cours des combats, vous donnez les ordres en temps réel, mais si vous êtes prévoyant, vous pouvez définir pour chaque héros une tactique de combat (corps à corps, utiliser des armes à distance, lancer un sort, fuir). L'histoire se déroule juste après que les Héros aient sauvé les 500 pauvres gens prisonniers des Draconiens dans les mines de Pax Tharkas. Il vous reste donc peu de temps (à vous les Héros), pour mettre ces pauvres hères à l'abri avant qu'ils ne subissent la vengeance de Verminaard, le seigneur draconien. Pour cela vous avez l'idée de les emmener dans les montagnes, bien à l'abri dans les citadelles naines. Vous envoyez quatre éclaireurs qui seront chargés de reconnaître les zones traversées par le groupe de réfugiés. Si par



malheur vos aventuriers sont tués, pas de panique, quatre nouveaux personnages prennent leur place pour continuer la mission de reconnaissance. Dépêchez-vous cependant, car rapidement des troupes ennemies, qui vous pourchasseront, vont apparaître en haut de la carte et marcher à votre rencontre. Vous jouez ces quatre éclaireurs. En chemin vous rencontrerez des monstres (bien sûr), mais aussi des gens qui vous aideront dans votre quête et diverses énigmes à résoudre. De temps en temps, vous pourrez même vous en mettre plein la poche avec des objets plus ou moins magiques. Il y a de nombreux endroits intéressants à visiter : des caves, des tours et divers bâtiments, souvent mal fréquentés et pleins de pièges. Au niveau réalisation, Shadow Sorcerer est assez simple, et s'adresse aussi bien à des jeunes qu'aux plus âgés. Le système de jeu est très facile à utiliser, simple et relativement puissant. Les graphismes ne sont pas déments, mais ils sont colorés et suffisamment variés pour servir à merveille le jeu. Passionnés de jeux de rôles, ou joueurs désirant découvrir le monde merveilleux de Dragonlance, Shadow Sorcerer est un jeu sympathique qui devrait satisfaire la majorité.

JEAN DELAÏTE

GRAPHISME	78 %
SON	77 %
ANIMATION	70 %
JOUABILITE	88 %

**Jeu d'aventure
Edité par SSI
Amiga / PC / ST : dispo**

Des Prix qui parlent!

Configuration 520 STE

- 512 Ko,
- 1 Mo de mémoire.
- Lecteur 720 Ko, 1,44 Mo 100% compatible 720Ko.
- 20 disquettes haute densité.
- Tapis de souris
- Joystick
- Basic OMIKRON

Configuration MEGA STE

- 2 Mo, 4Mo de mémoire.
- Lecteur 720 Ko, 1,44 Mo 100% compatible 720Ko.
- Disque dur 48 Mo/28 msec Quantum Mo 52 Mo/17msec
- Tapis de souris
- 20 disquettes haute densité.

Configuration TT

- 2 Mo, 4Mo de mémoire ST.
- Lecteur 720 Ko, 1,44 Mo, 100% compatible 720Ko.
- Disque dur 48 Mo/28 msec Quantum Mo 52 Mo/17msec
- Tapis de souris
- 20 disquettes haute densité.

DES SERVICES

SATISFAIT OU REMBOURSÉ
Si le matériel ne vous convient pas, id vous rembourse!

Consultez nous pour les délais de retour et les conditions.

LE FINANCEMENT

Payez en 4 fois gratuitement.

Soumis à l'accord de l'organisme bancaire. Téléphonnez pour obtenir un dossier.

L'ECOUTE

Une question, un renseignement, une commande: un contact privilégié avec un interlocuteur unique.

LE SERVICE APRES VENTE

- Un S.A.V. intégré pour plus d'efficacité, pour des délais plus courts: 2 jours (hors transport).

EMS CHRONOPOST

Livraison gratuite sous 24h

(dans la limite des stocks et pour les commandes téléphoniques reçues avant midi).

Options

- Moniteur monochrome
- Moniteur couleur
- Carte PC Speed (rend le ST compatible PC)
- Carte AT Speed + (la plus rapide du marché)
- Carte Hypercache (le ST 70% plus vite)
- Disque dur Quantum 105/210/425 Mo interne.

Les autres produits

- Disque dur externe (de 20 à 425 Mo)
- Extension mémoire pour STe/Mega STe
- Extension mémoire pour STf/Mega STf
- Lecteur de disquette haute densité (interne et externe)
- Kit haute densité (pour ST/STf/STe et Mega ST)
- Réducteur de bruit pour Megafile 30/60
- Imprimante BJ10e (super qualité)
- Imprimante 120 D+ (le meilleur rapport qualité prix)
- Imprimante 124 D (avec feuille à feuille gratuit).

id

la boîte informatique

7 rue VOLTAIRE - 51100 REIMS
Tél. 26 40 60 22 - Fax. 26 97 71 39
Horaires d'ouverture: de 9h à 12h et de 14h à 18h du lundi au vendredi.
Visite sur rendez-vous uniquement

au:
26.40.60.22

VROOM



Lorsque nous avons « enfin » eu entre les mains ce jeu de course de voitures tant convoité, croyez-moi, il y en a quelques-uns qui ne s'en sont pas encore remis. Cependant, Frank a absolument tenu à piloter les bolides de Vroom, et s'étant fait subtiliser sa propre voiture il y a peu, d'aucuns y ont vu un désir exacerbé de conduire à nouveau une voiture.

Eh non !, vous ne rêvez pas ! C'est bien le test du mythique Vroom, simulation de formule 1, sur lequel vient de se poser vos yeux encore tout écarquillés.

Alors, qu'en est-il vraiment ? Une attente de près de trois ans se justifie-t-elle réellement ? Vroom représente-t-il le logiciel ultime dans la catégorie des jeux de courses ? La réponse est oui ! Mille fois oui ! Tout d'abord, le jeu est sans aucun doute le plus rapide qu'il m'ait été donné de voir sur ST.

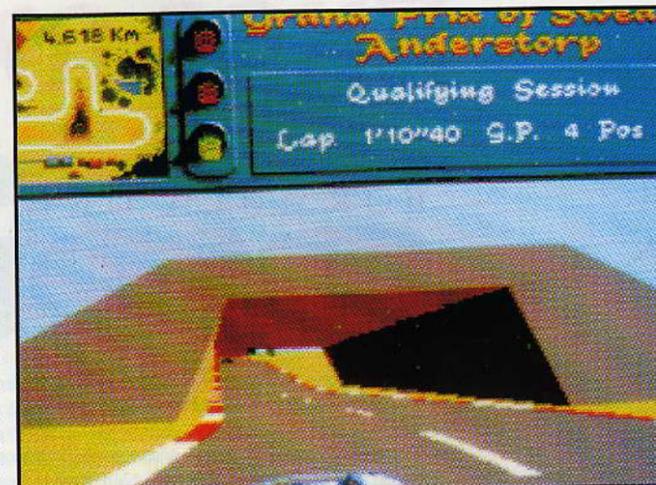
Aucun autre logiciel ne peut oser soutenir la comparaison, pas même l'excellent Lotus Turbo Esprit Challenge, qui tout à coup prend un sacré coup de vieux. Mais en plus de la vitesse nettement supérieure, Vroom comporte de nombreux autres avantages, et non des moindres. En premier lieu, le relief en 3D est parfaitement géré, et ce sur tout le champ de vision du joueur, et non à quelques centaines de mètres devant la voiture. Par exemple, lorsque vous empruntez une vallée, vous pou-

vez apercevoir tout le tracé du circuit remontant sur l'autre flanc de la colline. Autre point très important, les proportions en fonction de la distance sont respectées pour absolument tous les éléments présents à l'écran.

Lorsqu'une voiture concurrente (il s'agit de sprites et non de modélisation 3D) se trouve loin devant, vous la verrez minuscule, et grossissant au fur et à mesure que vous la rattraperez. Même remarque pour les panneaux, les arbres, les cactus ou bien les pylônes (encore une fois, il s'agit de sprites) bordant la route : ils apparaissent au loin et grossissent petit à petit, comme dans la réalité. Bien évidemment, les tunnels ou les stands modélisés en vrai 3D sont gérés de la même manière. En plus de tout cela, il faut préciser que le jeu ne baisse pas de rythme même si toutes les voitures sont présentes à l'écran. Ce qui est une sacrée performance, vous en conviendrez ! Dernière remarque sur le visuel du jeu, c'est superbe ! Autre facteur primordial de Vroom, l'environnement sonore. Encore une fois, les programmeurs ont fait très fort. Sachez qu'en plus du bruit de votre propre moteur, au demeurant extrêmement bien réussi (les rugissements, en rétrogradant par exemple, sont superbes), vous entendrez aussi les moteurs de deux autres voitures. De même si vous passez à côté de pylônes ou sous un tunnel, le bruit varie

très légèrement rappelant encore la stricte réalité.

Au niveau des options, Vroom est très complet avec trois modes de jeu : entraînement, arcade et compétition. Dans les deux derniers il est possible de jouer à la souris, le joystick n'étant disponible qu'en mode arcade. Mais sachez que le maniement diffère énormément d'un choix à l'autre. En effet, en mode arcade, l'accent est mis sur la jouabilité, le programme acceptant de nombreuses erreurs. En revanche, en mode compétition la souris se révèle très sensible, et il s'agit de la manier avec douceur et calme, sinon c'est la sortie de route assurée. Autre différence, en mode arcade pour passer au circuit suivant, il s'agit de doubler un nombre donné de voitures, alors qu'en compétition le joueur est inscrit dans les six épreuves du championnat du monde, et les dispute les unes après les autres. Au niveau de la simulation, Vroom intègre la gestion de vos pneumatiques, de votre essence et du moteur. Attention, s'il est possible de refaire le plein d'essence ou de changer les pneus pendant la course, le joueur



ne dispose que d'un seul moteur pour toute la course. Dernière précision et non des moindres, Vroom peut se jouer à deux entre deux machines. Le jeu via minitel ayant été abandonné aussi bien pour des raisons techniques que pour des lenteurs dues au minitel. En bref, Vroom non seulement ne déçoit pas, mais en plus il arrive encore à nous surprendre tant sa qualité est grande. A posséder !

FRANK LADOIRE



94%	GRAPHISME	93 %
	SON	91 %
	ANIMATION	95 %
	JOUABILITE	80 %

Jeu d'arcade
 Edité par Lankhor
 ST : dispo -
 Amiga : Décembre - PC : 92

En quoi vous déguiserez-vous ce soir?

FORMULA ONE

GRAND PRIX

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la

fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment, de Jordan et Brabham à Williams et Ferrari.

Etudiez le circuit pendant l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des records, puis effectuez un tour de piste en un temps record pour vous qualifier et affronter vos rivaux sur la ligne de départ. Doublez les autres voitures en laissant dans votre sillage ou en les forçant à aller dans les coins, puis regardez-les dans vos rétroviseurs alors qu'ils essaient de vous rattraper. Soyez prudent, vous pourriez bien avoir à éviter une collision qui vient juste de se produire au prochain virage. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance)

font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.

• Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

Le logiciel de simulation de MicroProse est disponible dans tous les bons magasins de logiciels. Si l'obtention d'un des titres de MicroProse s'avère difficile, commandez-le directement à : MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tél 19.44.666.504326.



MICROPROSE GOLF

Les possesseurs d'ordinateur qui aiment le golf ont eu la chance d'avoir à leur disposition un large éventail de jeux. Dorénavant, avec MicroProse Golf, ils ont aussi la simulation qui fait autorité. Si vous avez joué jusqu'à présent en dilettante, arrêtez tout et commencez une partie sérieuse.

MicroProse Golf recrée avec précision les fairways et les greens de chaque trou en utilisant une technologie tridimensionnelle époustouflante qui vous permet de vous déplacer sur le parcours. Vous pouvez même suivre la balle pendant son déplacement en l'air et assister aux événements sous de nombreux angles TV au choix.

Des clubs reproduits avec précision et la dynamique de la balle garantissent un réalisme optimal. La position de la balle et du pied et le swing y contribuent, sans modifier les conditions du parcours mais en ajoutant une large gamme d'effets inédits. MicroProse Golf est si conforme à la réalité qu'il vous permettra vraiment d'améliorer votre propre jeu !

- Paysage 3-D réaliste pour une plus grande liberté de mouvement pendant tout le parcours.
- Présentation "télévisuelle" animée et positions de caméra, y compris une option unique de suivi de la balle.
- La gageure de six parcours tous d'un style différent, avec des 'links', des espaces boisés et des plans d'eau.
- Des options pour changer de position, de swing, de tee et de positions de la balle et voir les effets produits avant, pendant et après chaque coup.
- Conditions changeantes du terrain et de la météorologie.
- Des profils de joueur qui changent avec le temps, comprenant un système intégral de handicap.
- Une douzaine de types de jeux incluant les options coups, matches, meilleure balle et tournoi complet pour 1 à 4 joueurs humains.
- Adversaires informatiques personnalisables et possibilité de répétition.
- Analyse statistique et graphique trou par trou de vos performances.
- Exercices faciles à apprendre et un manuel de 150 pages avec des conseils pour vous aider à améliorer votre propre jeu.

MicroProse Golf sera prochainement dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.



Logiciel de simulation de MicroProse - Sans lui, il vous manque vraiment quelque chose.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

GUNSHIP 2000

Notre pilote d'hélicoptère attiré, Jean Delaite, était le seul habilité pour faire le test de Gunship 2000. Il faut dire qu'il a passé son brevet après avoir découvert les joies du pilotage sur Gunship, et nous lui avons donc octroyé quelques leçons supplémentaires avec cette toute dernière simulation de chez Microprose.



Il est arrivé, plus beau que jamais et encore plus dévastateur. Gunship 2000, le nouvel hélicoptère Apache est enfin sur nos moniteurs. Il était vraiment temps, car l'ancienne version commençait à manquer de missions, et qui plus est, les graphismes étaient périmés depuis quelques années. Dans ces quelques lignes je vais essayer de faire de vous, mes chers lecteurs, de véritables fans de Gunship 2000, à un tel point que vous serez prêts à vous entre-déchirer devant les bacs de vos revendeurs pour avoir le dernier exemplaire. Gunship 2000 vous met aux commandes d'hélicoptères de combats sur deux théâtres d'opérations (pour le moment, car il y en aura d'autres) : le Golfe Persique (c'est la mode) et l'Europe Centrale (c'est encore la mode). Mais avant de commencer vous devez inscrire le nom de votre unité au tableau du personnel (à vous d'être le plus imaginaire possible). Ensuite, il suffit de sélectionner

le type de mission que vous désirez effectuer : Training, Single (missions d'attaques directes contre un objectif, ou du type « cherche et détruit »), Flight dont le niveau minimum requis est le grade de lieutenant et dont les missions sont extrêmement délicates, et enfin la Campagne où toutes les missions se déroulent en temps réel et où la moindre erreur peut vous être fatale un peu plus tard. Comme dans tous les simulateurs de vols (récents), le menu de Gunship 2000 propose de revoir un enregistrement de vos précédentes missions. Bref, une fois le briefing terminé, on se retrouve aux commandes de l'hélicoptère le plus dément qu'il m'ait été donné de voir. Avant le vol, vous avez la possibilité de voler seul ou avec un

copilote. Si ce dernier est sélectionné, vous vous retrouvez aux commandes de votre appareil avec seulement votre moitié du tableau de bord. L'effet est hyperréaliste. Une fois le rotor engagé l'appareil prend de l'altitude, et c'est là que l'on remarque vraiment la qualité du jeu. Le paysage est conçu avec un nouveau genre de 3D que Microprose appelle la 3D topographique. Tout est visible, les branches des arbres, les berges des rivières. Avant les montagnes étaient de simples triangles, eh bien ! aujourd'hui elles sont traversées de canyons par lesquels vous pouvez vous infiltrer en zone ennemie. La maniabilité est aussi mise en valeur (surtout avec un joystick), le scrolling est parfaitement fluide et jouer devient un véritable plaisir.



Gunship 2000 vous permet aussi de piloter cinq types d'hélicoptères, de l'Apache fortement armé au petit AH-6G destiné aux missions de reconnaissance. Jusqu'à présent, la référence en matière de simulateur d'hélicoptère était Gunship, eh bien dorénavant l'on rajoutera tout simplement le 2000 !. Plutôt que vous saouler avec du bavardage, je laisse la place aux photos. A vous de jouer, messieurs !

JEAN DELAITE

93%	GRAPHISME	89 %
	SON	78 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	92 %

Simulateur de vol en anglais
Edité par Microprose
PC (VGA/EGA) : dispo
Amiga / ST : à venir

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE Sarl
Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

THE MASTER VIRUS KILLER V2.2 (Amiga) Version Française Commerciale : Exclusivité FDS

Détecte et chasse 153 virus dont le très dangereux SHV // Des commandes et outils puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents et restaurer les disquettes infectées // Visualisation du Boot, de la séquence de démarrage et du disk-validator // Installation facile et protection efficace du disque dur // Compatible également avec le Système 2.0 de l'Amiga 3000 // Prise en main immédiate grâce à son excellent interface utilisateur : 150 F + Port (Normal = 11 F ou Colissimo = 20 F). Version de démonstration = 21 F + Port.

SERVICE DOMAINE PUBLIC AMIGA Sélection des meilleurs titres et collections

JEUX :
FDS541 BIONIX 2
FDS595 Computer Conflict
FDS590 EAT MINE
FDS596 MARATHON MINE 3
FDS634 SEVEN TILES
FF469 AIR ACE
FF425 HEADGAMES
FF477 MEGABALL
FF347 DRIP
EDITEURS DE MUSIQUE :
FDS538 The SCRATCHER
FDS577 PROTRACKER v1.1
FDS600 STARTREKKER v1.3
FDS388 à 399 Modules
FDS276 à 285 Instruments
Les disquettes de Modules et d'Instruments peuvent être acquises séparément.

COLLECTIONS DISPONIBLES :

Fred FISH - CAM - TBAG - Amicus - AMOS DP - Sources SEKA - Amateur Radio - FDS.

(2000 discs et des milliers de logiciels)

CATALOGUE DETAILLE SUR DISC CONTRE 3 TIMBRES A 2,50 F.

15 F la disquette de marque.
Port : Normal = 11 F ou Colissimo = 20 F.
Recommandation (facultatif) = 12 F.
Rédigez vos commandes (6 discs au minimum) sur papier libre règlement joint par chèque ou mandat à l'ordre de FDS.

WING COMMANDER 2



Depuis plus d'un an, Didier nous énervait à parler à tort et à travers de Wing Commander. Ensuite, après sa visite à Austin des bureaux Origin au mois de mai, il nous rebattait les oreilles avec la suite de ce merveilleux logiciel, Wing Commander 2 : Vengeance Of The Kilrathi. Pour une fois il ne se trompait pas, et voici un jeu qui constituera l'événement de cette fin d'année sur PC, tout comme son prédécesseur l'avait été l'an dernier. La parole est au testeur. Vas-y Didou !

Pour vous présenter rapidement ce nouvel exploit de la société Origin, je me contenterai de vous faire part de la réaction des membres de la rédaction de Génération 4. Ils veulent tous s'acheter un « gros » PC pour avoir la joie de jouer à WC2. Cela pourrait suffire à expliquer la qualité de ce jeu, mais je vais me faire un plaisir de vous détailler un peu ce soft.

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Pas grand-chose au tout premier abord, puisque les graphismes ne se sont que « légèrement » améliorés depuis la première version. Il faut cependant préciser qu'ils atteignent maintenant pratiquement la perfection, surtout pour tout ce qui est des scènes cinématiques intermédiaires. Que cela soit entre deux missions ou au sein même d'une de vos sorties, vous allez pouvoir assister à ce qui est quasiment devenu un film interactif. On ne peut s'empêcher de penser immédiatement à une version CD, qui permettrait d'inclure un plus grand nombre de scènes animées. Les vaisseaux sont

PLUS D'ACTION... PLUS DE PUISSANCE..
..PLUS DE SENSATIONS...!



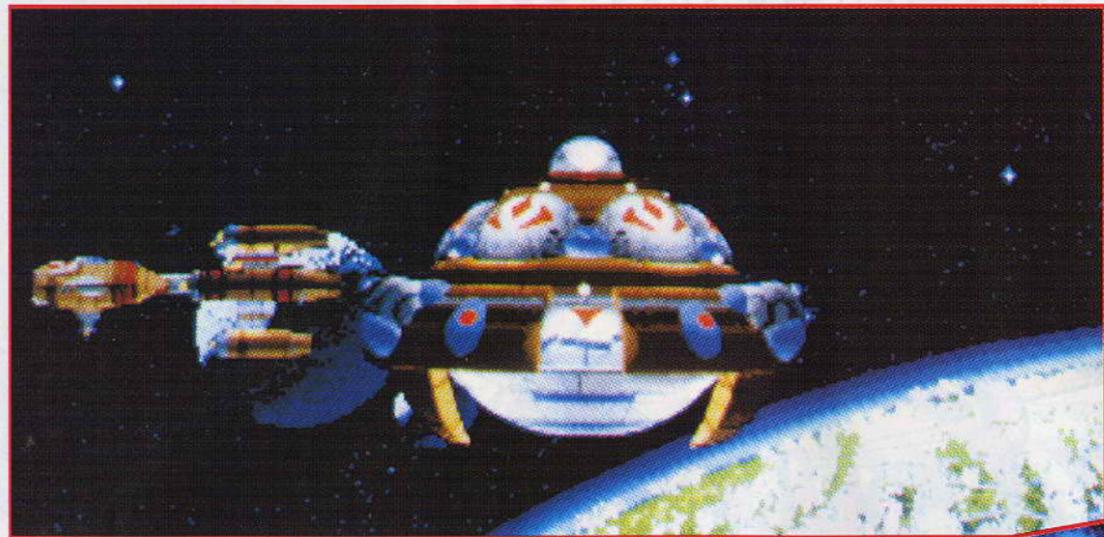
Disponible sur:
CBM 64/128,
Amstrad Cassette
& Disquette,
Spectrum Cassette
Atari ST & Amiga



"CETTE FOIS, VOTRE
IMAGINATION, VOTRE COURAGE
ET VOTRE HABILITÉ AU VOLANT
SERONT LES FACTEURS DÉCISIFS
DE VOTRE DESTINÉE!!"



© 1988, 1991, SEGA™. Tous droits réservés.
Out Run Europa est une marque déposée de SEGA
ENTERPRISES LTD. SEGA™ est une marque déposée de
SEGA ENTERPRISES LTD. U.S. GOLD LTD. Units 2/3 Holford
Way, Hatfield, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3366.



mieux détaillés, plus finement dessinés, et surtout ils sont l'objet d'une animation de meilleure qualité.

Et l'histoire, hein ?

Là encore quelques améliorations de tailles ont été apportées au jeu. Le scénario est un peu moins linéaire que précédemment, ce qui est un plus appréciable. Ensuite, l'histoire se déroule suivant un scénario vraiment passionnant, digne des plus grands Space Opera de la SF classique.

Tout commence par la destruction du Tiger's Claw, le destroyer spatial qui vous a permis de faire vos preuves dans les premiers épisodes.

Malheureusement pour vous, votre nom est sur la liste des accusés. Résultat,



vous vous retrouvez muté dans les services de sécurité, avec diverses petites missions peu intéressantes à accomplir. Rassurez-vous cependant, assez rapidement la situation va devenir critique pour les forces terrestres, et vous allez reprendre véritablement du service actif, avec des missions vraiment très difficiles. A vous de prouver votre innocence !

Des missions variées pour des situations inhabituelles.

Vos sorties vous amèneront à faire des missions de reconnaissances, d'escortes et de représailles, mais aussi de récupérations d'objets ou de pilotes dans le vide interstellaire. Vous allez, en outre, piloter des vaisseaux complètement différents, dont certains possèdent plusieurs postes de combats



Quelques-uns...

(pilotage et canoniers). Il faut dans ce dernier cas, passer d'un poste à l'autre pour suivre et abattre les vaisseaux adverses. Les vaisseaux ennemis sont eux aussi sources de surprises, avec, pour ne citer qu'eux, les tous derniers chasseurs de la flotte kilrathienne, capables de devenir invisibles à l'œil nu et pour votre radar, grâce à un système de camouflage révolutionnaire. C'est lors de ces combats mortels que j'ai pris le plus de plaisir au jeu. Quoi de plus prenant en effet que de poursuivre un vaisseau ennemi, et au moment où vous pensez l'avoir à votre merci, il disparaît et réapparaît quelques secondes plus tard dans votre dos.

Une ambiance sonore plus que géniale. C'est sans aucun doute là que l'on peut remarquer le plus de changements. Les musiques sont vraiment merveilleuses, tout comme la plupart des bruitages (mis à part le bruit des tirs des canons, que personnellement je trouve moyen). L'élément sonore le plus impressionnant reste cependant les digitalisations vocales complètement incroyables. Avec une carte Soundblaster, vous aurez à certains moments la joie d'entendre les voix (en anglais) de certains personnages. Si



... de vos ennemis...

vous achetez en plus les disquettes d'extension vocale (6 mégas supplémentaires), vous aurez droit à ces mêmes voix pour écouter les dialogues du jeu. Notre seul regret viendra du fait que ces voix parlent en anglais, une version française n'étant pas à ce jour prévue.

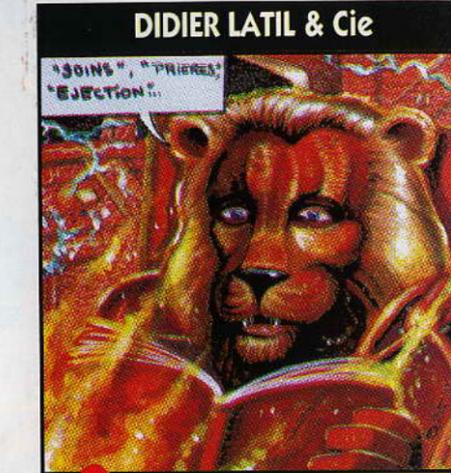
La conclusion consiste à s'émerveiller devant la qualité d'un tel jeu, premier de son genre à s'approcher autant d'un film interactif sur micro. Techniquement c'est une merveille. Pour ce qui est de l'intérêt, c'est encore plus fort.

Une réflexion plus modérée consiste à relativiser un peu ces premières impressions. Le jeu ne sortira que sur PC, en VGA et en EGA, jamais sur ST, et sur Amiga sûrement pas. Il faut en outre posséder au minimum un 386 à 16 MHz, et en fait un 386 à 25 MHz (ou mieux) semble être une configuration optimale. De même, sur votre disque dur, prévoyez entre 15 et 21 mégas. Il faut enfin configurer au mieux vos fichiers Autoexec.bat et Config.sys pour améliorer au maximum les performances de votre PC.

Cependant, WC2 reste pour moi le meilleur jamais sorti jusqu'à présent. C'est over génial !



... Kilrathiens !



DIDIER LATIL & Cie

98%	GRAPHISME	95 %
	SON	96 %
	ANIMATION	83 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade/simulation en anglais (doc. en français) Edité par Origin PC (VGA/MGA/EGA) : Octobre

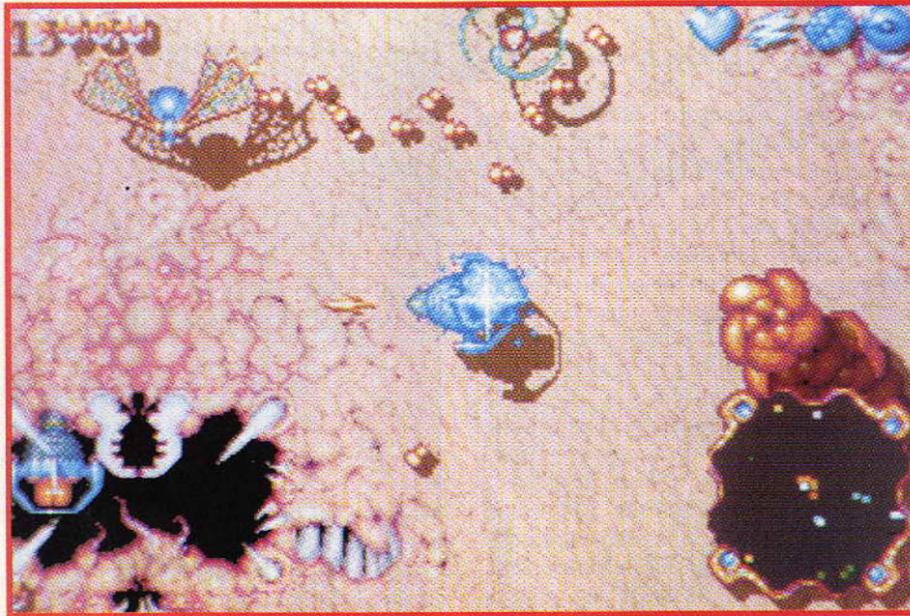


Vous aurez à escorter divers vaisseaux

Découvrez avant tout le monde les prochains hits :

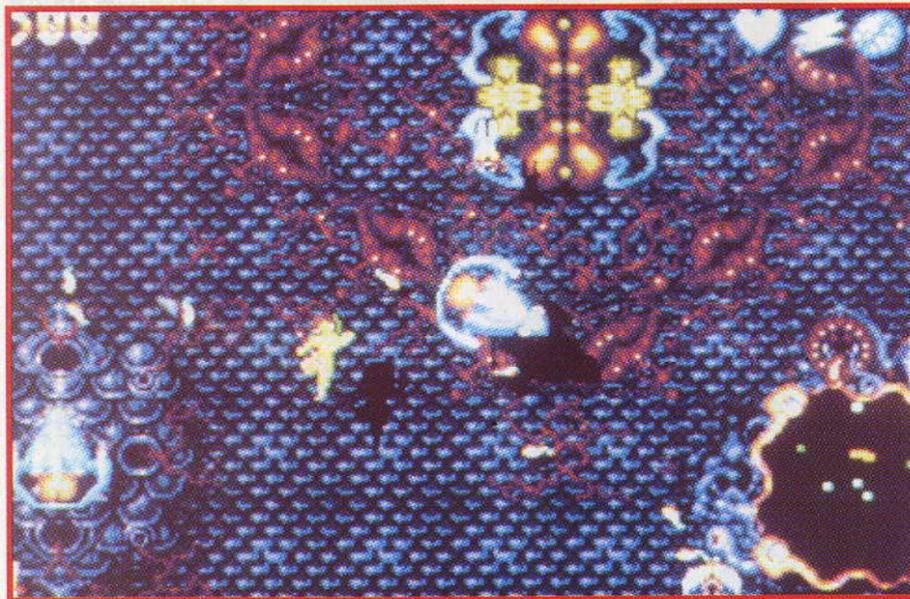
3615 GEN4 Choix *INF

AMNIOS



Psygnosis continue de sortir à une cadence régulière divers programmes, dont leur tout dernier shoot'em up. Amnios est le nom d'un vaisseau de guerre, mélange d'organismes vi-

vants et de machines. La galaxie a été envahie par une race d'extraterrestres redoutables et il faut donc nettoyer la surface des dix planètes infestées. Sur la première, vous devez sauver une victime et la ramener à votre base mobile, après quoi vous affrontez le chef des troupes



aliens sur la planète. Sur la deuxième planète vous aurez à secourir deux jeunes femmes, puis trois sur la planète suivante... A chaque fois, les ennemis sont bien sûr plus dangereux, plus nombreux et leur chef plus puissant. En outre, certains de ces adversaires ont la fâcheuse habitude de kidnapper la personne à sauver et de la déposer plus loin sur la surface de la planète.

Le gros problème dans le jeu consiste en effet, dans un premier temps, à localiser vos objectifs. Pour cela, un radar dans le coin inférieur droit de l'écran vous indique en permanence la situation des victimes, des bases et des ennemis. La difficulté du jeu vient justement du fait qu'il faut sans arrêt regarder le scanner pour se repérer, et pendant ce temps vous êtes vulnérable aux nombreux ennemis vous attaquant de tous côtés. Le maniement du vaisseau est lui aussi assez délicat, une certaine inertie existant en effet dans ses mouvements. En outre le scrolling multidirectionnel, légèrement saccadé, se déroule dans une fenêtre trop petite, ce qui fait que vous ne voyez les ennemis qu'au dernier moment. Les graphismes et les divers bruits sont eux totalement réussis, mais ils ne suffisent pas à rendre Amnios vraiment prenant. Un shoot'em up un peu trop répétitif et difficile à mon goût.

DIDIER LATIL

76%	GRAPHISME	84 %
	SON	78 %
	ANIMATION	74 %
	JOUABILITE	72 %

Jeu de tir
Édité par Psygnosis
Amiga : dispo



Ecrans Amiga

DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

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

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

THE BLUE'S BROTHERS



La surprise du chef nous viendrait-elle de chez Titus ? En tout cas, avec Blue's Brothers, la société parisienne réalise un coup de maître et continue sa politique de renouveau de sa gamme micro axée sur la qualité (tendance déjà amorcée avec Prehistorik).



Cette fois-ci, les programmeurs de Titus, conscients de détenir une des plus fortes licences de ces dernières années, ont mis un point d'honneur à réaliser l'un des plus complets et plus funs jeux de plates-formes existant sur micro. Cette volonté est d'ailleurs reconnue par les maîtres en la matière, puisque Blue's Brothers sortira bientôt sur Nintendo 8 bits et Gameboy (l'on murmure même que la version SFX pourrait... mais stop, restons-en là !). Le but du jeu est simple, il s'agit pour nos deux compères, Jake et Elwood, de réunir les divers instruments de musique, à travers plusieurs niveaux, nécessaires pour leur concert de la journée. En mode un joueur, le jeu reste classique dans son déroulement, mais si vous jouez à deux, sachez que le programme définira un personnage principal et un second rôle. Dans la pratique, cela signifie que les deux joueurs ont intérêt à se suivre. Mais si l'envie leur prend de se séparer, afin d'étudier la meilleure façon



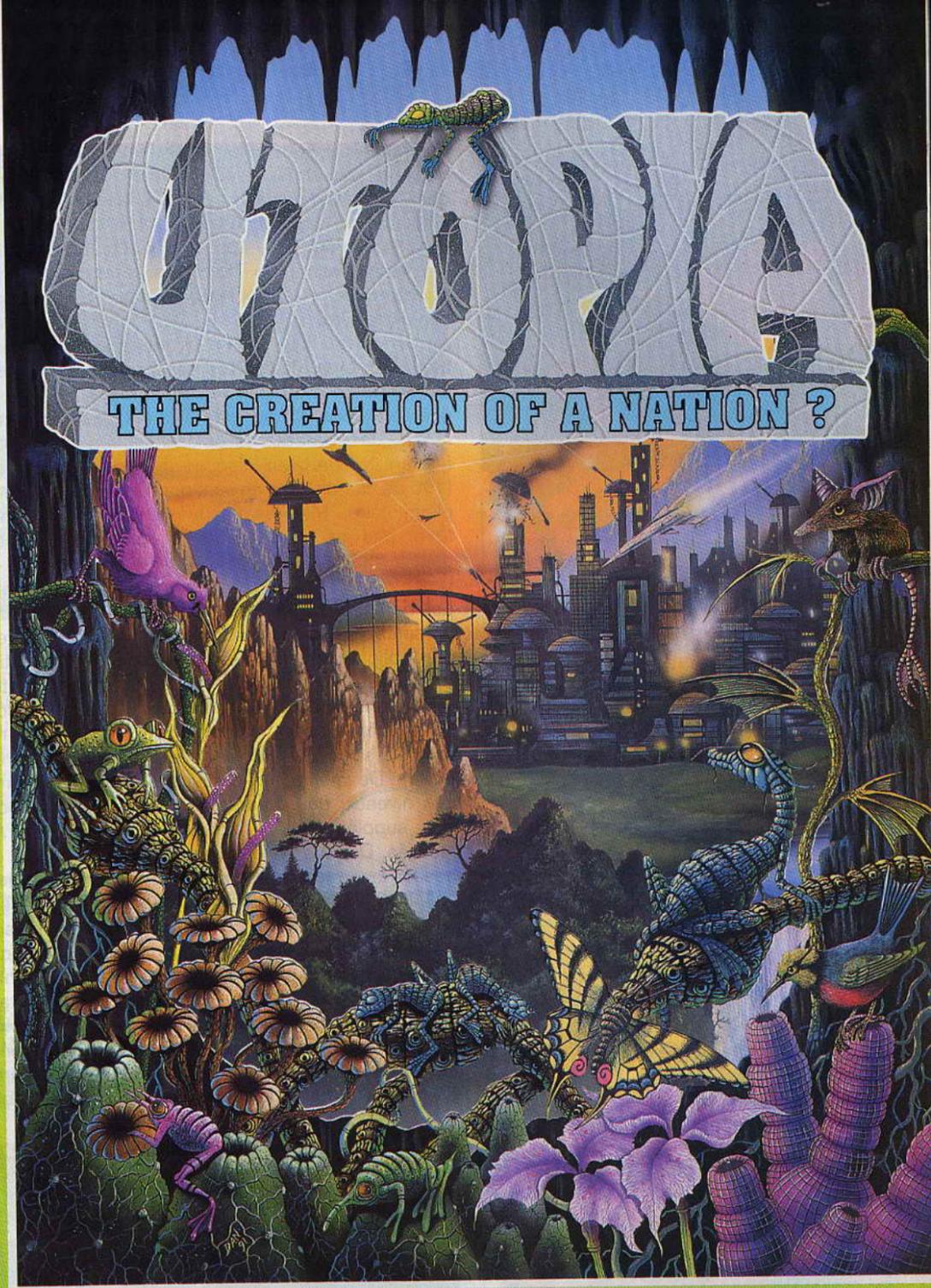
Photos d'écran de plusieurs formats.



Utopia dans le magazine "Joystick"



92% dans le numéro de Septembre de Joystick.



Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre. Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%. Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars? La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'il y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.



Disponible sur: PC (1992), AMIGA & ATARI ST/STE.

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

THE TERMINATOR

Nous profitons de l'occasion procurée par le dossier Terminator 2, pour vous présenter le jeu basé sur le premier film, et sortant seulement maintenant, uniquement sur PC pour l'instant. The Terminator est un jeu d'arcade/aventure, un peu dans le genre de Die Hard ou de David Wolf.

L'aventure suit globalement le scénario du film, le tout avec en majorité une vue en 3D du terrain et des personnages. Tout l'intérêt du jeu vient du fait que vous avez l'impression de vous déplacer dans un véritable monde vivant. Vous croisez des piétons dans la rue. Vous pouvez utiliser une voiture pour vous rendre rapidement à un endroit éloigné. Les combats se font en temps réel. Si la 3D n'est pas vraiment exceptionnelle, l'ambiance sonore est géniale. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le jeu utilise le système de digitalisations sonores RealSound (tout comme Access), ce qui vous permet de profiter de digitalisations sonores superbes, même avec votre malheureux speaker interne. D'autres phases de jeux viennent rompre un peu votre quête, qui par moment s'avère comme longue et triste. Vous pouvez en effet vous arrêter



dans divers magasins pour acheter vêtements, nourriture ou armes. Si vous jouez le Terminator, vous aurez aussi à réparer certaines parties de votre corps métallique. C'est un autre point fort du jeu, avec la

possibilité de jouer soit le Terminator, soit Kyle Reese le rebelle. Quel que soit votre choix, vous n'avez qu'un but. Retrouver Sarah Connor. Pour l'un des deux, c'est pour la tuer, pour l'autre, c'est pour la protéger. A vous de choisir.



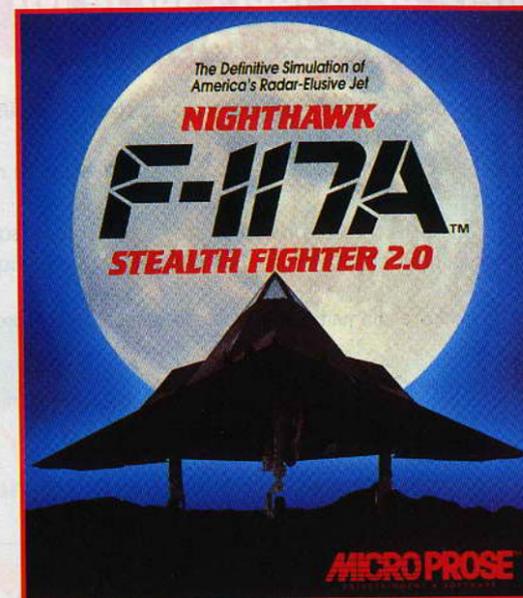
Attention
à ne pas
écraser
les piétons
ou gare
aux flics !

DIDIER LATIL

78%	GRAPHISME	80 %
	SON	89 %
	ANIMATION	73 %
	JOUABILITE	73 %

Jeu d'aventure en anglais
Edité par Bethesda Software
PC (VGA/EGA) : Octobre

F-117A Stealth Fighter 2.0



La formidable simulation de jet furtif américain

En 1989 MicroProse sortit pour la première fois le F-19 Stealth Fighter récompensé par un prix, avant même que le Pentagone eût même confirmé l'existence d'un tel avion. Il se basait sur des recherches "en coulisses" et sur une adaptation de quelques éléments connus du grand public.

Au début de 1991, le fameux F-117A Stealth Fighter fut le tout premier avion à pénétrer dans les zones de portée des radars de Baghdad, afin de déclencher l'opération réussie Tempête du désert. En quelques jours la supériorité aérienne était assurée et le monde apprenait la vérité sur la technologie de la furtivité.

Les graphiques améliorés du F-117A incluront un nouveau poste de pilotage plus réaliste et des vues intérieures de l'avion ainsi qu'une option de répétition qui permettront aux pilotes de revoir des manoeuvres de vol palpitantes. Des graphiques nocturnes impressionnants avec des fonctions HUD de nuit, des déflagration d'explosifs et des fumées provoquées par des bombes à fragmentation renforceront l'attrait visuel du jeu. Des graphiques VGA produiront aussi des horizons, paysages terrestres et marins "graduels".

Les pilotes voleront dans neuf mondes, y compris les trois théâtres d'opérations complètement inconnus des habitués de MicroProse : Cuba, la Corée du Nord et le Koweït avec des versions améliorées de tous les mondes existant dans F-19 Stealth Fighter et F-15

Strike Eagle II. Vous aurez même la possibilité de charger de futurs mondes. Un système sophistiqué de génération de missions défiera le pilote informatique le plus doué avec de nouvelles missions passionnantes qui contiendront l'intelligence artificielle ennemie améliorée.

F-117A Stealth Fighter sera prochainement détectable dans tous les bons magasins de logiciels pour les IBM compatibles et acceptera les graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, Tandy et IBM.



MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

Gagnez une croisière de 8 jours sur le Nil et de nombreux autres lots.

Vous connaissez "Les Voyageurs du Temps" et "Opération Stealth", puisque vous les avez élus tous les deux 4 d'Or du "Meilleur Jeu Français" et du "Meilleur Jeu d'Aventure en Français".

Delphine Software a voulu remercier tous les lecteurs de Génération 4 en organisant avec votre magazine favori un fabuleux concours, "Croisière pour un Cadavre".

Comme l'inspecteur Raoul Dusentier, vous pourrez partir en croisière. Mais celle-ci sera sans doute consacrée au tourisme et la découverte des merveilleux paysages du Nil plutôt qu'à une enquête aux nombreux rebondissements.

Le concours débute dès la sortie de "Croisière pour un Cadavre" fin juin et se termine le samedi 26 octobre à minuit.



Qui a tué Karaboudjan ?

Comment participer ?

Pour participer, il vous suffit de remplir le bulletin "Concours Croisière pour un Cadavre" que vous trouverez dans tous les rayons micro-informatique Auchan, Boulanger, Conforama et Virgin Megastore. Il vous suffira de les remplir et de les envoyer à l'adresse suivante : Delphine Software, Concours Croisière, 150, boulevard Haussmann, 75008 Paris

Les bulletins gagnants seront tirés au sort par huissier. La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de décembre de Génération 4. Les prix seront envoyés aux gagnants.

Le règlement du concours est déposé chez Maître Delubac, 13, boulevard de Courcelles, 75008 Paris.

Croisière pour un cadavre

C'est d'abord une aventure palpitante à vous couper le souffle, mais c'est aussi une prouesse technique. De nombreuses innovations techniques nous ont permis d'améliorer à la fois la convivialité du système de jeu et l'animation de tous les personnages. Le plaisir de jouer en est décuplé, mais vous découvrirez tout cela dans le fabuleux test de Génération 4.

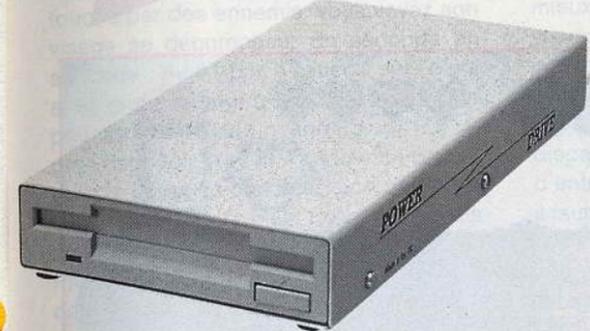
Les prix

- 1er PRIX :** 1 croisière sur le Nil de 8 jours pour 2 personnes
- 2e PRIX :** 1 Lecteur Laser
- 3e au 10e PRIX :** 1 Jeu Delphine, 1 Pin's collector et 1 T-Shirt Delphine, 1 Pin's collector Génération 4
- Du 11e PRIX au 20e PRIX :** 1 T-Shirt et 1 Pin's collector Delphine, 1 Pin's collector Génération 4
- Du 21e au 50e PRIX :** 1 T-Shirt et 1 Pin's Delphine, 1 T-Shirt Génération 4
- Du 51e au 100e PRIX :** 1 Pin's collector Delphine

POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28
Magasin ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h (Vente par correspondance contactez nous pour les frais de port)

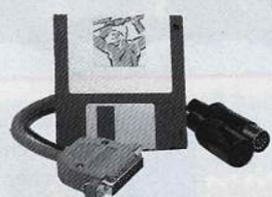
POWER DRIVES



- *720 Ko Formatés
- *Silencieux, Fiable, Economique
- *Garantie 12 Mois

PC720	Alimentation 220 V.....	649 Frs
PC720P	Alimentation port Joystick....	549 Frs
PC720I	Lecteur Interne 720 Ko.....	540 Frs

BLITZ TURBO



Blitz est la solution parfaite de Backup qui copiera la plupart des disquettes ST plus vite que votre bureau GEM ou d'autres copieurs. Blitz copie une disquette simple face du lecteur interne vers le lecteur externe en 23 secondes (41 secondes pour une double face).

250 Frs

OFFRE

Pour l'achat d'un lecteur POWER, le Blitz sera facturé 200 Frs

LECTEUR 5 1/4



Lecteur 5 1/4 commutable 40 ou 80 pistes. Idéal pour une utilisation en mode PC ou pour sauvegarder sur un support moins honoreux.

990 Frs

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS!!

DISQUE DUR SLIMLINE 900E



Power Computing est fier de vous présenter sa série Slimline. De la taille d'un lecteur 3 1/2. Ce disque dur est silencieux et ne nécessite pas de ventilateur. Il est fourni complet prêt à fonctionner. Disponible en deux formats:

40 Mo	3190 Frs
105 Mo	4690 Frs

ADSPPEED ST



- Accélérateur 16 Mhz
- *Fonctionne avec tous STF
- *32 Ko de Rom statique
- *16 Ko de mémoire cache
- *Possibilité de modifier la vitesse entre 8 et 16 Mhz.

1790 Frs

CARTE ICD SCSI

ICD microSCSI	750 Frs
pour les Mega ST	
ICD addSCSI	950 Frs
avec sortie DMA IN/OUT	
ICD addSCSI Plus	1030 Frs
avec une horloge sauvegardée par pile.	

DISQUE DUR SERIE 900



- *Port entrée/sortie
- *Horloge optionelle
- *ventilateur fourni
- *capacité allant de 40 Mo a 200 Mo.
- *Fourni avec une interface ICD scsi.
- *Pouvant être intégré dans un Mega ST.

40 Mo	3000 Frs
114 Mo	4890 Frs

MULTIDRIVE 5 1/4 / 3 1/2

Lecteur combinés comprenant un 3 1/2 et 5 1/4. Un câble permet d'utiliser les deux lecteurs et votre lecteur interne. Le lecteur 5 1/4 est commutable 40 ou 80 pistes idéal pour utiliser avec votre emulateur PC.

1990 Frs

EXTENSIONS RAMS

Toutes nos extensions sont sans soudures.

Mega ST1, 2 et STF:

2 Mo	1490 Frs
4 Mo	2390 Frs
520 STF en 1 Mega:	
0,5 Mo	590 Frs
STE:	
Sim 1Mo	410 Frs

SOURIS

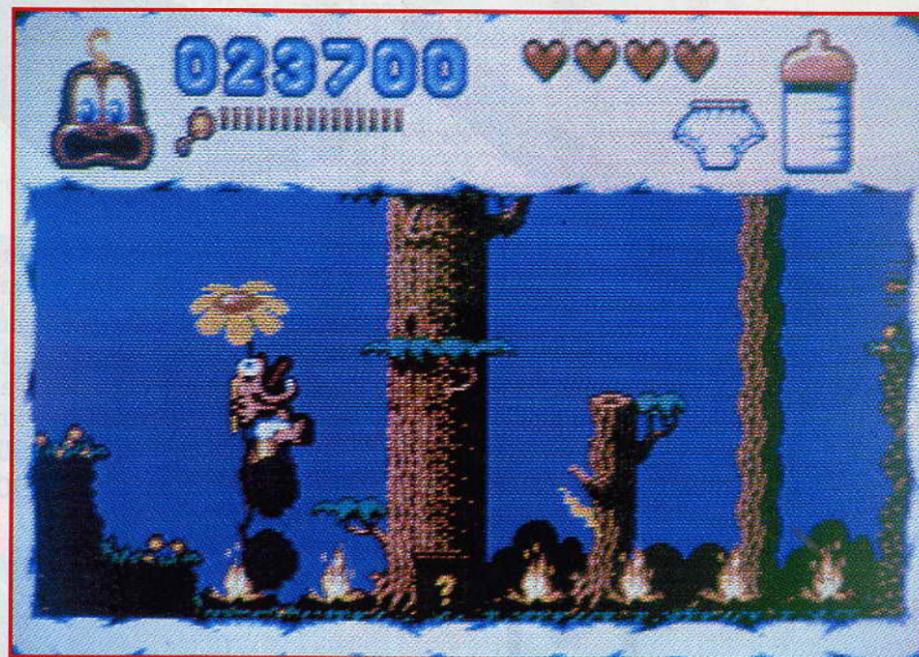
Souris Optique+Tapis:	380 Frs
Souris Mecanique (atari/amiga)	199 Frs

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper :	490 Frs
Ram 44256 / 41100	55 Frs
Disquettes 3 1/2	3 Frs

ATONCE-PLUS 16 MHZ	1750 Frs
Adaptateur mega ST/STE	NC
ATONCE 386 SX pour	NC
MegaSTE	NC

BABY JOE



Pour tester ce jeu, quoi de plus normal que de choisir notre gros bébé à nous, comprenez Didier bien sûr. Malheureusement indisponible, nous avons choisi son challenger, Tristan. Il a mis ses plus belles couches-culottes et rempli son biberon de gin, pour partir à l'aventure dans ce jeu d'arcade tout droit sorti des bureaux de Loriciel. Il est content le Tristan. Fait areuh !

Baby Joe est un bébé bien malheureux. Perdu loin de chez lui, il va devoir traverser quatre régions dangereuses constituant autant de niveaux à parcourir.

Heureusement pour lui, notre petit bonhomme est des plus débrouillards, et à l'image de Brat ou du Bitmap Kid, il va se montrer redoutablement intelligent. A vous donc de diriger ce mignon petit personnage dans la forêt, les caves, l'aire de pique-nique et la ville. Attention cependant, car comme tout enfant en bas âge, Baby Joe demande une attention de tous les instants.

Le jeu reste assez classique dans son déroulement, même si nous sommes habitués à voir ce genre de softs sur consoles. Le personnage se déplace comme il veut, à travers des dizaines et des dizaines de tableaux contigus.

Il doit éviter de nombreux obstacles et pièges, sans parler des nuées d'ennemis. Le maniement au joystick est parfait, le personnage répondant à la perfection à tous vos ordres. Les graphismes sont très sympa, hyperdrôles, tant par le style des dessins que par les animations des

sprites (surtout celui de votre bébé). Lorsque vous ne bougez plus, il s'ennuie et se met à sucer son pouce. Quand il tombe dans du feu, sa couche s'enflamme et vous le voyez traverser l'écran, les fesses brûlantes, en hurlant. Quand il est touché par des ennemis, vous voyez son visage se décomposer de seconde en seconde ; il finit par s'asseoir sur le sol et se met à pleurer à chaudes larmes (un peu comme Tristan quand il nous fait un gros caprice). Lorsqu'il attrape un ballon, vous le voyez se dandiner, accroché à la ficelle. Bref, c'est plein de petits détails amusants.

Plusieurs problèmes se posent cependant pour Baby Joe. Tout d'abord les biberons constituant l'essentiel de son alimentation. Il faut sans arrêt en trouver de nouveaux pour satisfaire sa soif.

Dans ce cas, il s'assoit tranquillement à même le sol et ingurgite goulûment le contenu du biberon. Ensuite, pour ce qui est de la nourriture, toutes les sucreries qu'il va trouver sur son chemin consti-

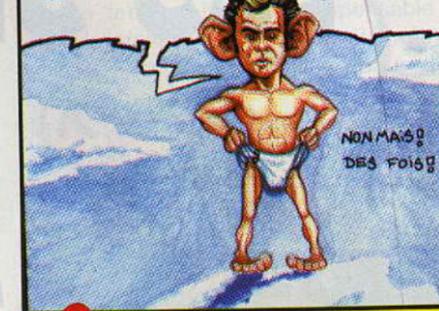
tuent autant de tentations auxquelles il ne sait pas résister. L'ennui est que plus il mange, plus sa couche s'alourdit, ce qui le rend beaucoup plus difficile à manœuvrer. Il ne court plus et se montre incapable de faire de grands sauts. Il vaut mieux lui trouver régulièrement de nouveaux changes. A chaque niveau, il ramasse aussi des hochets, qu'il peut alors lancer sur ses adversaires. Au bout de un, deux ou trois tirs, ces derniers disparaissent de l'écran. Certains d'entre eux sont par contre invincibles, et il faut seulement les éviter.

Follement drôle, avec des musiques prenantes et une très grande jouabilité, Baby Joe est un excellent jeu d'arcade. Des codes permettent en outre de reprendre une partie au niveau où vous vous étiez arrêté, ce qui est utile car le jeu est assez dur. Il ne manque rien pour faire de Baby Joe un des personnages les plus marquants de cette fin d'année sur micro.



TRISTAN LATHIÈRE

'VAIS LUI EN FAIRE UNE DE TÊTE À CET ILLUSTRATEUR !!! ...



91%	GRAPHISME	87%
	SON	85%
	ANIMATION	84%
	JOUABILITE	79%

Jeu d'arcade en français
Édité par Loriciel
Amiga / ST : dispo

3615 MEGALAND

Le **3615 MEGALAND** c'est plus de **10.000 logiciels** du domaine public triés et testés pour **Atari ST/TT, Amiga, Macintosh** et compatibles **PC XT/AT**. Protocole **BBT**.

Pour recevoir **GRATUITEMENT** notre logiciel de téléchargement, envoyez-nous une disquette vierge avec vos coordonnées et 5 F en timbres.

NOUVEAU : "La lettre du 3615 MEGALAND" vous informe régulièrement sur les changements et les possibilités du serveur... Pour recevoir le dernier numéro, **toujours GRATUITEMENT**, il suffit de nous laisser vos coordonnées en BAL "MEGALAND".

ECHANGEZ VOS PIN'S SUR MEGALAND. Tapez *PIN au sommaire et plongez dans l'univers des contacts... Découvrez aussi les salons, les rubriques, les **JEUX PRIMÉS** par de nombreux lots, les **BALS BINAIRES**, etc.

Club Megaland B.P.51 - 91430 IGNY

LES SIMPSONS : Bart vs Space Mutants



Les Simpsons sont des créatures jaunes aux yeux exorbités, mal fringués et tout à fait vomitives, pourtant je les adore et ne manque aucun de leurs épisodes.

La contamination semble avoir porté ses fruits, puisque la simpsonmania va déferler sur vos moniteurs pour votre plus grand bonheur et le désespoir de vos parents.

Vous incarnez le meilleur, le plus gouaillier, le plus sportif de toute la famille, j'ai nommé Bart (mon héros !). Notre jeune rondouillard, couleur crise de foie, est le témoin halluciné du débarquement d'extraterrestres belliqueux et grotesques. Leur unique but :

envahir notre bonne vieille poubelle Terre. Comment ? C'est là que ça devient carrément surréaliste et loufoque. Vous aurez six niveaux de délire pour cerner la psychologie des Envahisseurs essayant de s'emparer des objets les plus hétéroclites, tels que chapeaux, ballons... pour en faire des armes redoutables !. Une précision, le jeune Bart est muni de lunettes à rayons X, pour détecter les E.T. parmi les véritables humains. Dès le premier tableau on se bidonne : pour contrecarrer les aliens vous devrez repeindre en rouge, à l'instar du tagger des rues, tous les objets de couleur mauve (destinés à servir la cause



des hooooorribles mutants !) avec votre bombe à peinture. Une fois passé ce niveau, la fête continue : il vous faudra récupérer une vingtaine de galurins, puis il s'agira de partir à la chasse aux ballons ; je vous laisse découvrir le reste... Quelques petits conseils : pour détruire les mutants, sautez-leur sur la tête, vous récupérez des sphères d'énergie destinées à vous aider à vaincre le supermutant-plus-plus de fin de niveau. Ramassez tout, soyez logiquement tordu, rapide et précis, et ne mangez pas en même temps ! La réalisation colorée de ce jeu, que l'on



peut qualifier de "run and jump and kill and think", est très proche de l'univers du dessin animé ; Bart is Bart, les décors sont psychédéliques et l'animation de bonne facture. Un jeu indispensable à tous les fans de la série, et aux autres s'ils ne veulent pas passer pour des cakes prétentieux. Les Simpsons, c'est bien plus qu'un dessin animé, c'est une vision d'une culture et d'une certaine humanité, crénom !

JEAN DELAITE

90%	GRAPHISME	77%
	SON	75%
	ANIMATION	78%
	JOUABILITE	77%

Jeu d'arcade
Édité par Ocean
Amiga / ST : Octobre

SILENT SERVICE



Simulation de sous-marin. "Richesse et maniement", "Qualité graphique excellente, et animation réaliste". "C'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs". Tilt.

SILENT SERVICE © Microprose

GUNSHIP



"La meilleure simulation d'hélicoptère de combat à ce jour." Tilt. Maniabilité excellente, nombreuses missions variées, graphismes et bruitages soignés, une simulation réaliste!

GUNSHIP © Microprose

F-15



"Je vous garantis des missions ludiques à 100%". Tilt. Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

F-15 Strike Eagle © Microprose

En AG, F-15 est remplacé par WINGS.



WINGS © Cinnamora/Microsoft

CARRIER COMMAND



"Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D surfaces pleines. Tilt. "Attention chef-d'oeuvre!" Microneus.

CARRIER COMMAND © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc.

P47



"Sur le plan visuel la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait". Amstrad 100%.

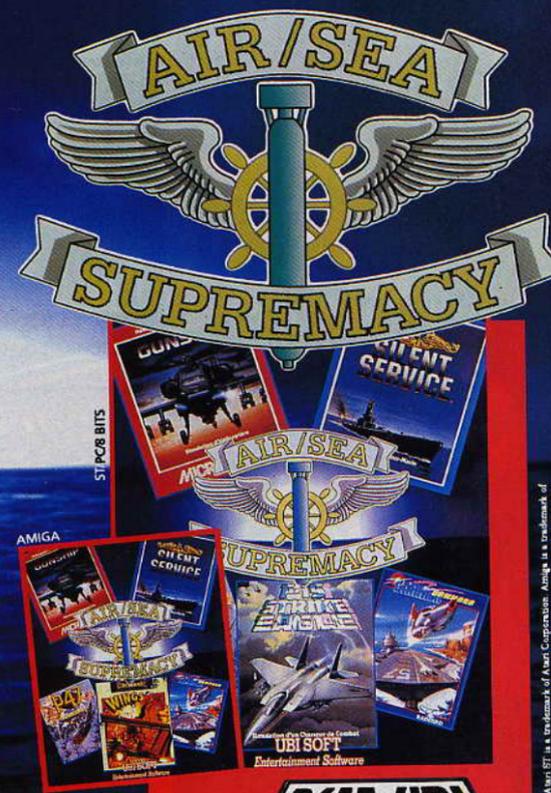
P47 © Digital/Microprose. Unless licensed from © 1988 Jabco

ST/AG/PC
et compatibles.
CPC
En AG, F-15 est remplacé
par WINGS.

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

8, 10 rue de Vabny 93100 Montreuil-sous-Bois - Tél: 48.57.65.52

Devenez maître du ciel et des mers!



3615 UBI

RISE OF THE DRAGON



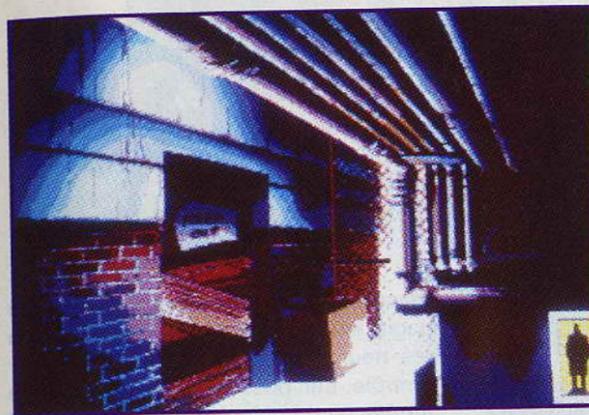
Petit et rond, Didier ne marche pas, il se déplace. Lorsqu'il a déboulé dans le bureau telle une boule de neige dévalant une pente, le seul moyen de le calmer était de lui donner Rise Of The Dragon à tester. L'ayant terminé sur PC, il était le plus apte à juger cette adaptation Amiga.

Nous l'avions déjà testé il y a plus d'un an sur PC, mais l'arrivée de la version Amiga nous donne une excellente occasion pour parler à nouveau de ce jeu d'aventure édité par la société Dynamix. Le scénario reste inchangé. Vous dirigez un détective privé

dans un L.A. futuriste, violent et malsain, donnant au jeu une ambiance à la Blade Runner. La fille du maire a été retrouvée morte, et il semble que la cause du décès soit l'absorption d'une substance prohibée dangereuse. Vous allez rapidement découvrir tout un réseau de trafiquants, mais vous allez surtout réaliser que la tête pensante de cette organisation criminelle est quelqu'un de pas vraiment ordinaire. De l'aventure, de la romance et beaucoup d'action vous attendent.

Le système de jeu est entièrement géré à la souris pour ce jeu d'aventure palpitant. Le gros avantage de Rise Of The Dragon, vient du déroulement de l'aventure qui n'est pas linéaire. En effet, le temps s'écoule à un rythme régulier, et chacune de vos actions prend plus ou moins de temps. C'est-à-dire que si vous avez rendez-vous à 19 h 30 en un endroit, vous avez intérêt à ne pas être en retard, et prévoir le temps que vous allez mettre pour prendre le métro et atteindre le lieu en question. Idem, vous ne pourrez rencontrer des personnages ou visiter certains endroits qu'à des heures bien déterminées. Il s'agit donc d'une course contre la montre, où chaque seconde de retard peut vous être fatale (ou bénéfique dans certains cas).

La version Amiga est quasiment identique au jeu sur PC. Bien sûr il n'y a « que » 32 couleurs, mais je peux vous assurer que graphiquement c'est vraiment magnifique. Certaines animations ont disparu de la version Amiga, mais il en reste suffisamment pour rendre les divers écrans vivants. C'est surtout pour ce qui est de l'ambiance sonore que je suis resté sur les « muscles fessiers ». Les musiques sont les mêmes que pour PC, et tout au long de l'aventure divers bruits digitalisés viendront ajouter une dernière pointe de réalisme aux écrans. Génial ! Il n'en reste pas moins vrai que le jeu reste assez facile, mis à part les scènes



d'arcade, et qu'il est tout en anglais. Jouer sur disque dur est un plaisir. Avec deux drives, cela commence à devenir pénible, avec des chargements longs et des « swaps » de disquettes fréquents. Pour ceux n'ayant qu'un seul lecteur de disquettes, je ne saurais trop leur conseiller d'acheter le jeu, car cela devient carrément une horreur, avec des changements de disquettes toutes les trente secondes environ.



DIDIER LATIL

90%	GRAPHISME	87 %
	SON	93 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'aventure en anglais
Edité par Dynamix
PC : dispo - Amiga : octobre

CAPCOM USA COLLECTION

La CAPCOM COLLECTION réunit 8 des plus grands classiques de CAPCOM dans une compilation qui fait date dans l'histoire des jeux d'arcade... CAPCOM - le géant japonais des jeux vidéo



Strider II™



Strider™



Ghouls 'n' Ghosts™



L.E.D. Storm™



U.N. Squadron™



Forgotten Worlds™



Dynasty Wars™



Last Duel™

"Si vous avez aimé le premier, celui-ci vous ravira", GENERATION 4. HIT dans TILT. TOP DU MOIS dans MICRO NEWS

"La manipulation du joystick est très précise, le scrolling est très doux...une très bonne conversion d'arcade", JOYSTICK.

"Une animation époustouflante pour le meilleur jeu d'arcade de l'année", TILT. TILT D'OR de la "Meilleure conversion d'arcade 89" GEN D'OR dans GENERATION 4 A 100% HIT dans AMSTRAD 100% TOP DU MOIS dans MICRO NEWS

"Des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé", AMSTRAD 100% TOP DU MOIS dans MICRO NEWS A 100% HIT dans AMSTRAD 100% GEN D'OR dans GENERATION 4 HIT dans TILT

"Enfin disponible sur nos micros, et vous ne serez pas déçus", MICRO NEWS. TOP DU MOIS dans MICRO NEWS A 100% HIT dans AMSTRAD 100% HIT dans TILT

"On est pris par l'action du jeu dont la difficulté va grandissant", JOYSTICK. HIT dans TILT.

"Le jeu sur micro est aussi prenant et de bonne qualité que la version arcade", GENERATION 4.

"Avec de magnifiques graphismes le jeu a tout pour plaire", HIT dans TILT. GENERATION 4.



Cette compilation ©1991 CAPCOM USA INC. Fabriquée sous licence par U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

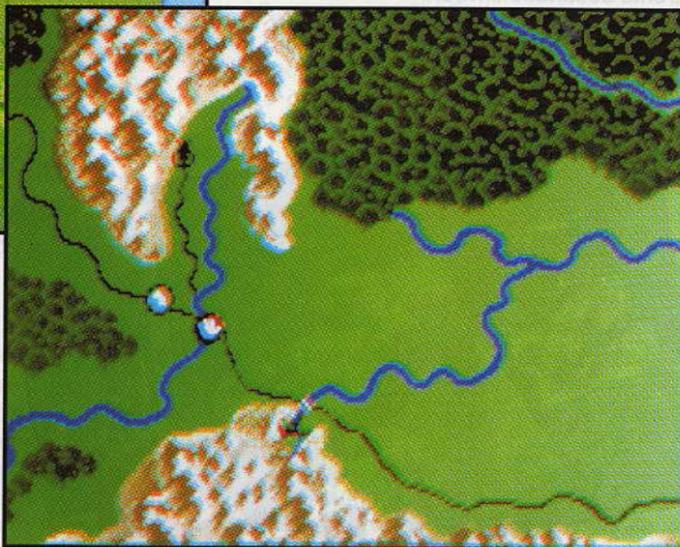


U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre. Tel: 021 625 3366

RIDERS OF ROHAN



phase d'arcade consiste en un duel de magie entre Gandalf et un Nazgul, l'un des neuf maudits que le seigneur noir contrôle. Les phases des combats entre armées se déroulent suivant une vue qui n'est pas sans rappeler celles de Centurion : Defender of Rome ou de Jeanne d'Arc. Malheureusement trop fidèle à l'œuvre originale, dont il s'inspire, Riders Of Rohan est entrecoupé de trop de phases de narration sur l'histoire et de pas assez d'action. Cela reste beau et malgré tout intéressant, surtout pour les novices.



Source d'inspiration, apparemment inépuisable, Le Seigneur des anneaux de J. R. R. Tolkien est une fois encore adapté sur micro, sous la forme d'un wargame simplifié. Cet épisode arrive juste après que les Orcs aient capturé les Hobbits et tué Boromir. La compagnie est séparée et l'avenir semble bien sombre. Les Orcs et leurs prisonniers prennent la direction du bastion de Saruman : Isengard. Vous ne dirigez donc au début du jeu que deux armées sous vos ordres, les personnages interviendront plus tard, suivant un timing correspondant à celui décrit dans le roman. Votre but est de mobiliser les Rohirrim sous votre bannière, afin de provoquer la chute de l'infâme Saruman en écrasant ses hordes d'Orcs. Première étape vers la victoire finale. Le succès de vos troupes est basé sur la rapidité, puisqu'il faut vaincre l'ennemi avec un minimum de pertes, car les cavaliers Rohirrim devront ensuite re-

joindre les troupes contre Mordor. Vos troupes devront garder le gué d'Isen mais aussi défendre le donjon d'Helm, en attendant que les personnages puissent rallier le reste des troupes pour une ultime bataille. Ce wargame est loin d'être classique puisqu'il est alterné de phases d'arcade. Lors du siège du donjon d'Helm, vous jouerez les archers situés sur les créneaux. Il faudra viser juste pour décimer les vagues successives d'Orcs vous attaquant. Lorsqu'un duel aura lieu entre un ennemi et un héros, vous devrez combattre à l'épée dans une phase de combat qui vous surprendra par la taille des sprites. Le reste de la bataille dépendra du résultat du duel, car le moral des troupes du vaincu sera sérieusement atteint suivant l'issue du duel. La troisième

JEAN DELAITE

80%	GRAPHISME	84 %
	SON	72 %
	ANIMATION	70 %
	JOUABILITE	75 %

Jeu de stratégie/aventure en français
 Edité par P.S.S.
 PC (VGA/EGA) : Octobre



NO BUDDIES LAND

LE HEROS QUI MONTE, QUI MONTE...



36 15 ESOFT
 POSEZ VOS QUESTIONS,
 TELECHARGEZ DES SOURCES,
 MODULES, INSTRUMENTS
 PREVIEWS ET JOUEZ AU JEU
 A PLUSIEURS !!!

EXPOSE
 SOFTWARE

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

UTOPIA



Qui d'autre aurions-nous pu choisir, que notre gnome favori, pour tester ce jeu. Après Mega-lo-mania le mois dernier, il nous gonfle les oreilles avec ses "je suis le meilleur", "je suis le plus beau", "moi je... moi je". Bizarrement, depuis qu'il teste ce jeu, on ne l'entend plus. Allons Didier, un petit effort ! Une déclaration pour le public ?

Quelle folie que ce jeu, et qu'il porte bien son nom ! Utopia est une sorte de Sim City, avec une vue et des graphismes à la Populous. Je dis bien, une "sorte", car très rapidement, à la lecture de la documentation d'ailleurs, je me suis rendu compte que le jeu était beaucoup plus intéressant et complexe que ce dernier. Le but du jeu peut sembler simplet au

départ, puisqu'il s'agit d'obtenir un taux de satisfaction d'au moins 90 % chez vos concitoyens. Facile ? Comment ça facile ? Bon, je reste calme et je continue. Le problème vient (comme pour Sim City) du besoin de confort et de distraction permanent de vos colons. Il faut donc leur construire des stades pour les distraire, des hôpitaux pour qu'ils restent en bonne santé, des logements pour qu'ils ne soient pas trop à l'étroit, leur fournir des biens technologiques suivant leur demande... La population se développant, il faut sans arrêt changer votre colonie, l'améliorer. Malheureusement pour vous, une race extraterrestre occupe la même région que vous, et très rapidement les hostilités vont se déclencher entre vos deux peuples. C'est surtout dans cette gestion militaire que Utopia se différencie de Sim City. Vous pouvez en effet espionner vos ennemis, construire diverses usines d'armements, favoriser la recherche militaire... Mais voilà, les civils n'apprécient jamais l'armée, et votre taux de personnes satisfaites risque de chuter si vous favorisez trop le secteur militaire. Le jeu se déroule à chaque fois sur une planète différente, dix en tout, avec des conditions de vies assez difficiles. Il y a des fleuves de laves, des précipices, des montagnes, des rivières, des glaciers, des surfaces vitrifiées...



Bref, il est difficile d'optimiser le développement de votre colonie. Il faut en outre trouver les ressources nécessaires à votre colonie (fuel et matières premières) et les extraire ou les raffiner. Le plus important dans ce genre de jeu

reste le système de commande, ici parfaitement adapté aux nombreuses options et menus. La réalisation est elle aussi excellente, tant graphiquement (avec pleins de petites animations) que pour l'ambiance sonore. Personnellement

ment je trouve Utopia beaucoup plus intéressant que ses prédécesseurs, car plus complet (ce qui ne signifie pas rébarbatif). En outre, il n'est pas exclu que des disquettes de scénarios soient rapidement disponibles, ce qui prolongerait encore la durée de vie d'un jeu, qui à la base semble pourtant énorme.

DIDIER LATIL

93%	GRAPHISME	85 %
	SON	80 %
	ANIMATION	75 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu de stratégie/Simulation
Édité par Gremlin
Amiga / ST : Fin oct. - PC : Noël

LE "TRIUMPHÉ" SANS FRONTIÈRE!

Accédez à la plus grande bibliothèque ludique!

286-12	286-12 1 Mo de RAM 1 lecteur 1,2 Mo ou 1,4 Mo DD 40 Mo/28 ms 2 ports séries 1 port parallèle Moniteur couleur super VGA 1024x768 Carte VGA 16 bits 512 Ko Boîtier Desktop Baby 200w Souris compatible Microsoft	6800f ttc.
386 sx-16	386 SX-16 1 Mo de RAM 1 lecteur 1,2 Mo ou 1,4 Mo DD 40 Mo/28 ms 2 ports séries 1 port parallèle Moniteur couleur super VGA 1024x768 Carte VGA 16 bits 512 Ko Boîtier Desktop Baby 200w Souris compatible Microsoft	7900f ttc.
386-25	386-25 2 Mo de RAM 2 lecteur 1,2 Mo et 1,4 Mo DD 40 Mo/28 ms 2 ports séries 1 port parallèle Moniteur couleur super VGA 1024x768 Carte VGA 16 bits 512 Ko Boîtier Desktop Baby 200w Souris compatible Microsoft	10150f ttc.



-Options: 1 Mo de RAM : 400f ttc ; 1 lecteur : 400f ttc ; DD 80 : +1050f ttc. DOS 5.0 : 700.00f ttc.
 -Matériel grandes marques monté et testé par nos soins. Spécifications et prix révisibles sans préavis.
 -Garantie un an pièces et main d'œuvre.
 -Ouvert de 10h à 19h du lundi au samedi.



81, rue Amelot 75011 Paris. tél: (1) 48 06 77 77. fax: (1) 47 00 23 83. M° St Sébastien Froissart

TERMINATOR 2: Judgment Day



Vous allez me dire qu'il n'est pas du tout baraqué, mais plutôt enrobé ! Bon, c'est vrai. D'autres avanceront le fait qu'il n'a vraiment rien d'une machine à tuer, et là encore, il faut bien le reconnaître, on ne peut leur donner tort. Mais justement, il aurait été trop facile à des professionnels du combat comme Stéphane ou Frank de finir ce jeu, et nous avons donc choisi l'antihéros de la rédaction pour jouer le rôle du T800, c'est-à-dire Jean.

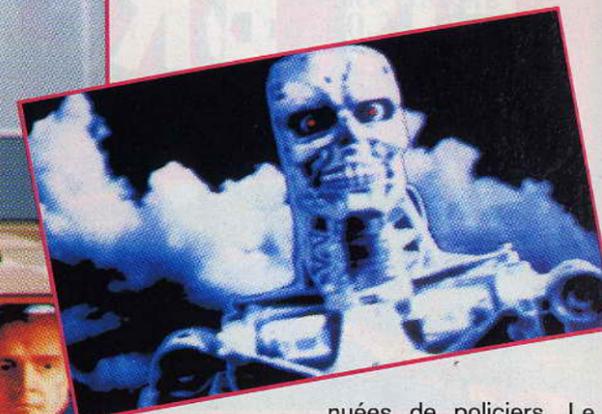


La poursuite dans le canal.

Les spécialistes des adaptations de films sur micro-ordinateurs (Ocean) ont encore frappé, avec un jeu d'arcade basé sur le fabuleux Terminator 2. Le jeu suit globalement le scénario du film, avec plusieurs phases de jeux complètement différentes, de difficultés très variables. Vous y jouez le rôle du T800 incarné par Schwarzenegger au grand écran, qui a été envoyé dans le passé, les années 90 en ce qui le concerne, pour sauver le fils de Sarah Connor, John. Un autre Terminator, le T1000 a en effet été lui aussi téléporté au même moment, pour abattre le jeune garçon. Vous devez donc le protéger au cours d'un jeu constitué de plusieurs affrontements et poursuites entre les deux "monstres" métalliques. Tout commence avec la première rencontre entre les deux modèles de Terminator, la scène étant de profil. Vous pouvez tirer quelques balles sur votre adversaire, mais l'ensemble de l'affrontement se déroule au corps à corps, à coups de poing, de pied et de tête. L'animation des sprites est vraiment sympa, surtout celle du T1000 lorsqu'il se li-



quéie suite à l'un de vos coups. Vous passez ensuite à la phase de poursuite dans un canal asséché de la ville. Vous dirigez la moto, sur laquelle se trouvent John et le T800, poursuivie par un camion. Vous devez à tout prix éviter d'être rattrapé, mais cela n'est vraiment pas des plus faciles. De nom-



breux obstacles viennent vous gêner et vous ralentir. La scène suivante est une phase de bonus. Vous avez 100 secondes pour réparer la main du Terminator. Selon votre performance, vous récupérez plus ou moins d'énergie. Elle vous sera très utile car le combat suivant est assez délicat. Il se passe dans l'asile, pour libérer Sarah Connor, mais le T1000 utilise cette fois-ci un pseudopode semi-liquide pour vous attaquer. Le jeu continue alors avec un deuxième jeu de type puzzle, mais vous devez cette fois réparer l'œil du T800. C'est d'ailleurs cette phase qui vous est proposée sur la disquette offerte avec le magazine. Vous pourrez ainsi juger par vous-même. Il faut ensuite s'échapper de l'asile, assiégé par des

nuées de policiers. Le jeu fait alors fortement penser à Robocop, dans une phase à scrolling horizontal avec des ennemis surgissant de toutes part. Il faut ensuite conduire une camionnette de la police, tout en tirant sur le T1000 à bord de l'hélicoptère vous poursuivant. Et voilà, vous arrivez à la phase finale, avec le combat titanesque entre les deux Terminator, qui n'ont alors plus rien d'humain. Pour en revenir au jeu dans sa globalité, il faut tout d'abord mettre en valeur la qualité des graphismes, toujours très agréables et assez fins. Ils sont en outre fidèles au style du film (avec d'ailleurs quelques photos du film digitalisées) tout comme l'action omniprésente, les musiques très sympas et les bruitages. Vous n'aurez pas une seconde de répit. Un des seuls reproches à faire vient de la jouabilité, qui rend le jeu trop difficile. Cela n'empêche pas Terminator 2 d'être une des toutes meilleures adaptations micros d'un film. Tant mieux, car il aurait été dommage de gâcher ce qui est pour moi le film de cette année 91.

DIDIER LATIL

GRAPHISME	81%
SON	83%
ANIMATION	77%
JOUABILITE	72%

Jeu d'arcade
Edité par Ocean
Amiga / ST : dispo

EN BREF... EN BREF



Des graphismes simplistes même sur la version Amiga pour Bill & Ted's.

Voici, comme pour les tests, un mois assez tranquille, laissant présager cependant pour le mois prochain une avalanche de produits. Nous avons cependant eu la joie (toute relative, il faut le reconnaître) de voir débouler Zone Warrior de chez Electronic Arts (Am/ST). Il s'agit d'un shoot them up assez classique et moyennement réalisé. Bill and Ted's Excellent Adventure (Am/ST), de chez Accolade, est

un jeu d'aventure qui, malheureusement pour lui, n'a rien d'exceptionnel. Les graphismes, le système de jeu, le scénario, et même les sons, vous laissent complètement indifférents. Western Front (PC) est un wargame



Western Front (PC)

de chez SSI, classique, pas beau, peu intéressant. Rules Of Engagement (PC) est un jeu de stratégie de chez Mindcraft, dans le-

quel vous dirigez vos flottes spatiales. Assez sympa, le jeu peut en outre être utilisé avec Breach 2, ce dernier servant alors à résoudre les conflits de façon plus réaliste. Robozone (Am/ST), de chez Mirrorsoft, est un jeu d'arcade pas mal fait, mais ne possédant à son actif pas grand-chose de particulier pour le rendre vraiment attrayant.



Rules of Engagement (PC).

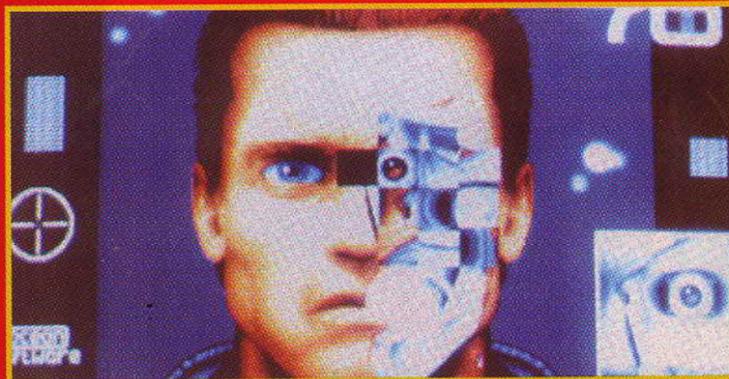
LA DISQUETTE DE DEMO

Chargement : alors là, rien de plus simple. Insérez la disquette dans votre Amiga ou dans votre ST, allumez la bécane et patientez. Appuyez sur le bouton pour arriver jusqu'à l'écran de jeu, et hop !, c'est parti.

Si ça ne marche pas, c'est que votre ordinateur, il est nase ! Parce que nos disquettes elles sont géniales, elles sont les meilleures, elles sont les plus belles. Toutefois, si par malheur l'écran restait désespérément vide, veuillez renvoyer votre disquette avec vos coordonnées à la Boutique de Pressimage, Service des Réclamations Terminator 2, 210 rue du Faubourg-Saint-Martin 75010 Paris. Elle sera remplacée dans les plus brefs délais.

.Le jeu : c'est très simple. Vous bougez le curseur

avec votre joystick sur une pièce. Vous appuyez sur le bouton et vous laissez votre doigt boudiné écrasé sur le bouton rouge. Avec le joystick, vous pouvez alors bouger cette pièce dans une direction, ce qui l'inverse avec la pièce présente en cet endroit. (NDRL : Didier, écrivant cet explicatif, a un véritable puzzle dans la tête) Vous n'avez rien pigé ? Essayez vous-mêmes, vous allez vite comprendre !



Conseil : avant de commencer quoi que ce soit, passez quelques secondes à étudier la configuration de départ. Ensuite, commencez par un coin et reconstituez l'image à partir de cette pièce de base.

Amusez-vous bien !

AMIGA Les News

Alien Storm (Sega)	259F
Final Fight Capcom	259F
Hunter	299F
King's Quest 5	399F
Last Ninja 3	259F
Magic Pockets	259F
Midwinter 2	349F
Mig 29 Superfulcrum	399F
Outrun Europa	259F
R Type 2	259F
Robin Hood VF	259F
Rugby World Cup	249F
Shadow Sorcerer VF	279F
Silent Service 2	349F
Terminator 2	249F
Whirlwind Snooker	299F
Battle Isle	309F
Beast Buster	259F
Bill Elliots Nascar	259F
Bloodwych VF	99F
Bomber Man	269F
Captain Planet	259F
Deuterios	299F
Grand Prix F1	349F
Megalomania	309F
Simpsons	299F
Sim Earth	299F
Tip Off	259F
Wing Commander 1	259F
3 D Golf	349F
Crotte, j'ai plus de place !	



LYON 3^e

7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES

21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* **Nouveau** *

NICE

4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES

10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.21.17.17

Les Compils d'enfer

Les Costos / UBI soft Fimbo's Quest, Twinworld, Rick Dangerous 2 Monsters, + Andy Capp et Popeye 2 (CPC only) CPC disk ST AMIGA 249F 299F 299F	Capcom Collection / US GOLD Strider, Un Squadron, Ghouls'n Ghosts, Led Storm Duel, Forgotten World, Dynasty, Strider 2 CPC disk ST AMIGA 249F 299F 299F
Air Combat Aces / UBI soft Falcon (saf CPC), Gunship, Bomber, + Gee Bee Air Rallye et Flight Simulator (CPC only) CPC disk ST AMIGA PC 299F 329F 329F 349F	Les Battants 2 / UBI soft Rick Dangerous 2, Double Dragon 2, Licenc To Kill Rick Dangerous, Satan, + Astro Marin Corps (CPC) CPC disk ST AMIGA PC 229F 299F 299F 299F
10 Megahits vol 3 / UBI soft Stunt Car, Last Ninja 2, Foot Man 2, Highway 2, 3 Slogoes, Ranx, Trivial 2, Defender, APB, Tetris ST AMIGA PC 349F 349F 349F	Air Sea Supremacy / UBI soft Silent Service, Hunt For Red October, P 47, Carrier Command, F 15 (sauf amiga), + Wings (amiga) CPC disk ST AMIGA PC 299F 299F 299F 329F

La Totale Compil

FUN

- Tortue Ninja
- Gremlins 2
- Back To The Future 2
- Day Of Thunder
- ST, PC, Amiga
- 299F
- CPC 199F

Séquence news Partenaire Officiel MICROPROSE PC et Compatible

Boston Bomb Club	269F	ELF	299F
F 117 A /EGA/VGA	299F	Great Courts 2	329F
Gunship 2000	399F	Mig 29 SP Fulc	449F
King's Quest 5 /VGA	449F	Robin Hood vf	309F
Rolling Ronnie	299F	Shadow Sorc vf	309F
Terminator 2	299F	Thunder Jaws	299F
Wild Wheels	299F	Bomber Man	269F
Cadaver	299F	Captive vf	309F
Chessmaster 3000	309F	Conam	299F
Lords of rings 2	349F	Fascination	349F
Floor 13	349F	Gods	309F
Killing Cloud vf	349F	Realms	349F
Police Quest 3 EGA	399F	Quest & Glory	299F
Simpsons	299F	Music Master	399F
Willie Beamish	399F	Star Trek	349F
Strike Commander	309F	Elvira 2	399F

En octobre t'achètes un excellent soft MICROPROSE
ST, AMIGA, PC, t'as un Poster Gratos
- Gunship 2000 - F 117 A - Golf - Command HQ
- Railroad Tycoon - Silent Service 2 - M1 Tank Pl
Demande le catalogue

ATARI ST/STE

Prochainement dans les salles

Alien Storm (Sega)	259F
Final Flight (capcom)	259F
Hunter	299F
Magic Pockets	259F
Megatwins (capcom)	259F
Mig 29 Superfulcrum	399F
Outrun Europa	259F
R Type 2	259F
Railroad Tycoon	349F
Shadow Sorcerer	279F
Terminator 2	249F
3 D Golf	349F
Whirlwind Snooker	299F
Captain Planet	259F
Deuterios	299F
Giants of Europe	99F
Indy 4 vf	n.c
Megalomania	259F
Sim Earth	299F
Simpsons	249F
Robin Hood vf	259F
Last Ninja 3	259F

CPC Mais bien sûr, qu'y a encore des news

Disk

Alien Storm (Sega)	169F
Final Fight (Capcom)	169F
Outrun Europa	169F
Terminator 2	159F
Captain Planet	159F
Simpsons	159F
Top 25 (super)	249F
Robozone	129F
Gauntlet 3 Tengen	169F
Megatwins Capcom	169F

Séquence news

Prix, Choix, Disponibilité
Jeux Micro
ST, AMIGA, PC, CPC
Cartouches de Jeux
et Consoles toutes Marques

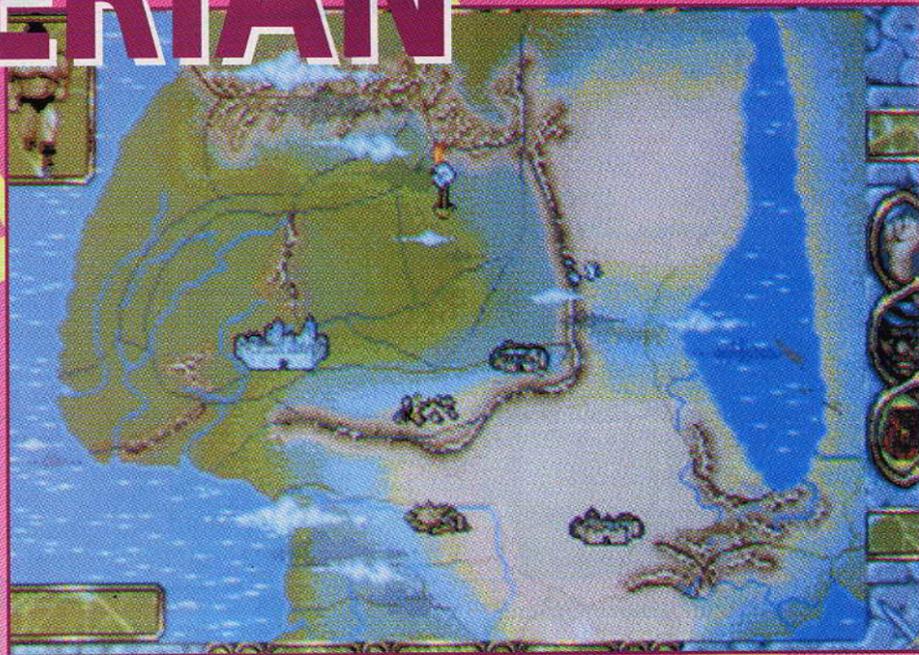
Pour le reste passe au bouclier.
Si t'es pas du coin, t'appelles pour commander, si t'as pas le téléphone, vas chercher l'indien et fais de la fumée.
HUGH !!

Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises. Toutes les marques Nintendo, NES, Game Boy, Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Nec, Core Graft, Super Graft, Turbo GT, SNK, Neo-Géo, Atari, Amiga, Séquence News, etc... sont déposées par leur propriétaire respectif.

PREVIEWS MICRO

CONAN THE CIMMERIAN

Fort de son succès avec The Spirit of the Excalibur, Virgin Games proposera début septembre aux USA, et sûrement d'ici la fin de l'année en Europe, leur toute dernière création en matière d'aventure et d'action sur PC. Conan the Cimmerian est donc un jeu d'arcade-aventure interactif, directement inspiré du personnage mythique, que l'on doit à l'imagination débordante d'un célèbre écrivain américain, Robert E. Howard. Films, bandes dessinées, jeux de rôles... sont les multiples supports vantant jusqu'à présent les exploits de ce barbare, mais il faut leur ajouter dorénavant les jeux micros, avec ce superbe projet. L'action correspond au début des aventures de Conan, alors qu'enfant,



il voit ses amis et ses parents massacrés par des hommes à la solde



PREVIEWS

PC (VGA/EGA, jeu en français)
Décembre
Amiga - début 92
Éditeur : Virgin Games

de Thoth Amon, un être inhumain. Conan vit son enfance en esclavage et encore adolescent, il se lance dans une expédition vengeresse, avec pour seul but la mort de ce maudit prêtre de Set, responsable de cette tragédie. Sa mission lui fera découvrir plus de 200 endroits différents, soit en tout un minimum de 600 écrans de jeux, aussi bien en extérieur qu'en intérieur. Villes, forêts, cavernes, donjons, temples... constitueront autant de lieux intéressants à explorer. Conan pourra y rencontrer plusieurs centaines de personnes, avec lesquelles il discutera pour obtenir divers renseignements, chacune ayant sa propre personnalité et ses propres occupations. Il devra aussi assez souvent combattre des ennemis. Serpents géants, araignées, rats-lézards, prêtres et soldats, là encore vous n'aurez que l'embaras



du choix. Ses recherches lui feront aussi découvrir de nombreux objets, dont quelques-uns magiques, les sciences occultes faisant partie intégrante du monde d'Hyboréa. Les combats se déroulent au cours d'une phase où les adversaires sont

vus de profil. Vous disposez de trois bottes pour vaincre vos adversaires, les compétences de combats de ces derniers et leur résistance étant très variables. Les voyages se font sur une carte représentant le pays, un zoom se produisant lorsque vous

pénétrez dans un endroit particulier. En outre, Conan étant "invincible", vous ne mourrez que très difficilement. Au pire, vous serez blessé très grièvement, ce qui vous fera perdre du temps, rendant le reste de l'aventure plus difficile. La qualité des dessins, ajoutée à une excellente animation (avec des sprites de grandes tailles), font du jeu un régal pour l'œil du joueur, d'autant plus que les graphistes ont totalement respecté les descriptions du monde de Conan, décrites dans les livres et dans les films. Les musiques sont elles aussi tout à fait dans le style du jeu, sans parler des bruits digitalisés, surtout appréciables au cours des combats. Le jeu semble beaucoup plus du genre jeu de rôles que Spirit of the Excalibur, qui était plutôt un mélange de stratégie, d'action et d'aventure. Encore une fois, on ne peut que s'extasier devant ce produit qui sera en outre entièrement traduit en français.

LES COSTOS



RICK DANGEROUS 2

"Ce deuxième volet de la saga de RICK DANGEROUS possède tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux et demande autant de réflexion que de réflexes. "Un MUST!" GEN4. 94%: Amstrad 100%



THE MUNSTERS

Une histoire à vous glacer le sang. Frissons garantis.



POPEYE 2

Popeye pour charmer Olive?

Screenshots on différents formats may vary



GRATUIT! AVEC LE JEU

1 K7 2 TITRES
THIERRY HAZARD
et
DANA DAWSON

*OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES DISPONIBILITÉS

La compilation des petits héros musclés et rigolos!



FLIMBO'S QUEST

"Superbement réalisé, particulièrement mignon, disposant de tous les ingrédients pour en faire un hit." GEN4.

TWIN WORLD

"Un très bon jeu de tableau. Le graphisme est fantastique." GEN4.



ANDY CAPP

Andy a des dettes: trouver de l'argent va lui demander toutes les ruses, toutes les astuces, toutes les combines.

3615 UBI

UBI SOFT
8-10, rue de valmy
93100
MONTREUIL-SOUS-BOIS.
Tel: (16-1) 48 57 65 52



Disponible dans les FNAC

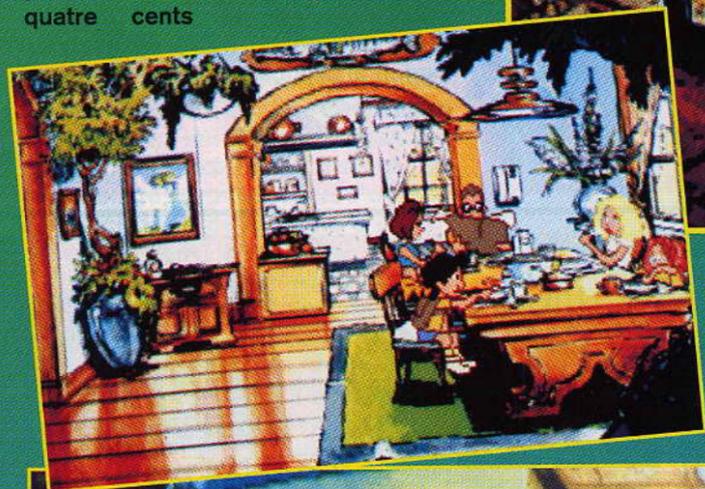
FLIMBO'S QUEST (C) SYSTEM 3 PRODUCT. TWIN WORLD (C) UBI SOFT (C) Blue Byte. RICK DANGEROUS 2 (C) GAME COPYRIGHT(C) CORE DESIGN LTD. MANUAL COPYRIGHT(C)MICROPROSE SOFTWARE. MUNSTERS This programme and its packaging are protected by National and International copyright law. All rights reserved (C) 1988 Tiger Development/EntLtd. The Munsters is a trademark of and by Universal City Studios, Inc. (C)1964 Universal City Studios, Inc. All rights reserved POPEYE (C) 1988 King Features Syndicate, Inc. (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. All rights reserved. No part of this publication/work or name and title thereto including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic mechanical photocopying recording or otherwise without the prior written permission of the copyright holder for which application should be addressed in the first instance of Alternative Software Ltd. TAKE NOTICE that Alternative Software Ltd. is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of the Copyright Designs and Patents Act 1988. ANDY CAPP(C) ALTERNATIVE SOFTWARE LTD (C) MIRRORSOFT LTD. The computer game contained in Andy Capp and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express permission of Mirrorsoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics.

WILLY BEAMISH

PREVIEWS

PC (VGA/EGA)
Fin octobre
Editeur : Dynamix

Après Rise Of The Dragon et Heart of China, la société Dynamix propose pour le mois d'octobre, un jeu d'aventure ressemblant fortement à un dessin animé dont vous êtes le héros. Il s'agit en effet d'un jeu d'aventure, avec pour personnage principal Willy Beamish, un chebanon donnant bien du fil à retordre à ses professeurs, à ses amis et à ses parents. Toujours prêt à faire les quatre cents



Des scènes dignes des meilleurs dessins animés.



The Multimedia Generation

ESS MEGA

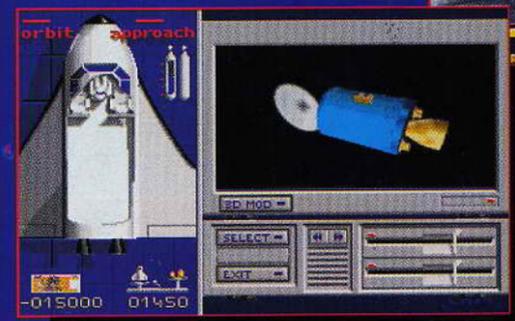
PC CDROM, CDTV, PC Disque Dur

(Ecran VGA, Cartes sonores Ad Lib, Sound Blaster, Intersound... Son HI-FI sur les versions CD)

Conception: François NEDELEC - Producer: Roland OSKIAN - Programming: M.D.O. - 2D graphics & video: Yannick CHOSSE - Real & pre-calculated 3D graphics: Frederic CHAUVELOT - Sounds & music: MOBY, Robin AZIOSMANOFF - Special thanks to: J.L. LACOMBE, J.C. AMIEUX (MATRA), P. KAUFELER (ESA), COKTEL VISION Production



Le Simulateur Spatial
Bienvenue à bord de ESS MEGA. Vous allez vivre une expérience extraordinaire, connaître des sensations rares, entrer dans le club très fermé des "Hommes de l'Espace."



ETONNANT!

L'Histoire de l'Homme dans l'Espace. Sur les versions CD: des séquences vidéo animées (200 MO) et une bande musicale HI-FI (300 MO).



Construisez une station spatiale, pilotez en 3D et sortez en scooter de l'espace

Atterrissez sur le porte-aéronefs de la Space Corp. en vol plané.

Demande de catalogue: TOMAHAWK 5, rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX



Choisissez
la bonne
réponse,
sinon...

coups, Willy va se retrouver mêlé à une affaire beaucoup plus sérieuse, puisqu'il s'agit en fin de compte de participer au "Nintari Games Championship", une épreuve opposant de jeunes garçons sur divers jeux micros. Willy doit donc se débrouiller pour éviter tous les pièges qui constituent une

journée pour un enfant quelque peu turbulent. Son animal familier, une grenouille surnommée Horny, lui posera malheureusement quelques problèmes, tout comme ses petits camarades ou les professeurs de son école. Le jeu ressemble beaucoup à Rise of The Dragon pour ce qui est du systè-

me de jeu, entièrement géré à la souris, ce qui est bien sûr ultrapratique. Pour se diriger, il suffit de cliquer sur les issues apparentes à l'écran. De nombreuses scènes animées viennent en outre résumer les principales mésaventures de notre charmant bambin. A certains moments, au cours des

Votre
compagnon,
une grenouille
bondissante
et souvent
gênante.



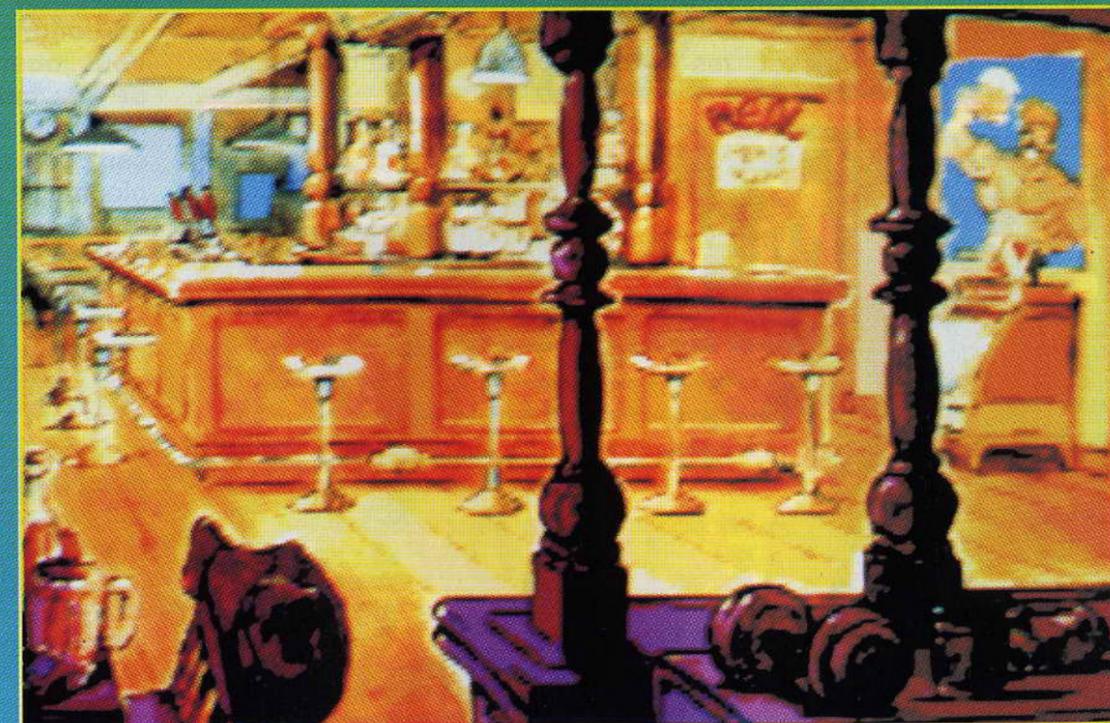
Une classe
apparemment
bien
tranquille.

dialogues, vous aurez à choisir entre plusieurs réponses, qui seront plus ou moins bien perçues par votre interlocuteur, tout comme pour les précédents jeux d'aventure de chez Dynamix. Le style des graphismes est lui par contre totalement novateur, très BD, surtout pour ce qui est des divers personnages. Ils bougent et réagissent comme pour un véritable dessin

animé, ce qui paraît logique lorsque vous saurez qu'un des graphistes travaillait auparavant chez Hanah Barbara et un autre chez Disney. Le style de jeu en résultant est un agréable mélange entre des décors très soignés et des personnages plus dans le style cartoon, un peu moins jolis, mais merveilleusement animés. Très drôle, le jeu s'annonce comme un vrai dessin

animé interactif. La version PC sortira en octobre en VGA et EGA, mais il vaut mieux avoir au minimum un 386 à 16 MHz afin d'obtenir une très bonne qualité pour ce qui est des animations. A noter qu'une version Amiga est prévue pour le début de l'année 1992.

Etape
rafraîchissante
entre
deux
parties.

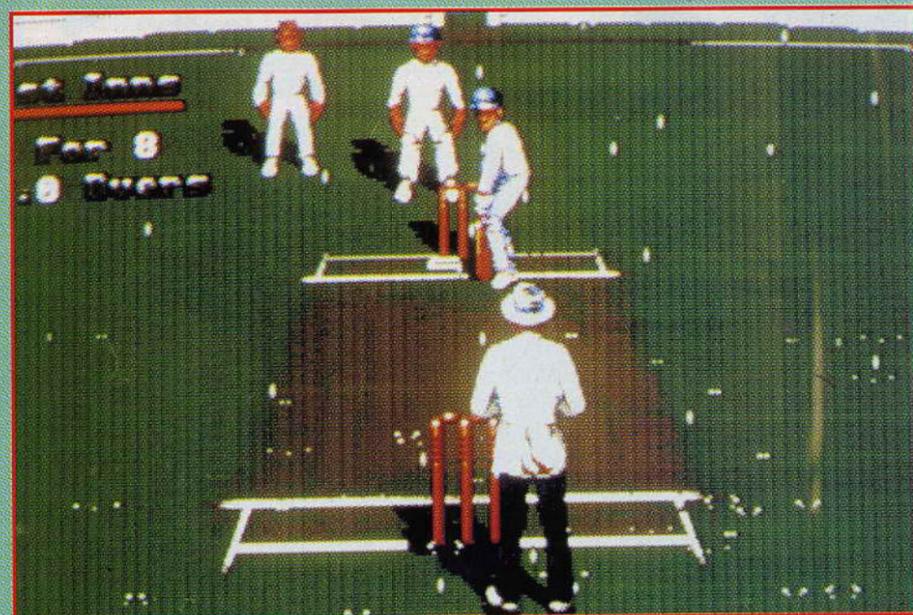


WORLD CLASS CRICKET

PREVIEWS

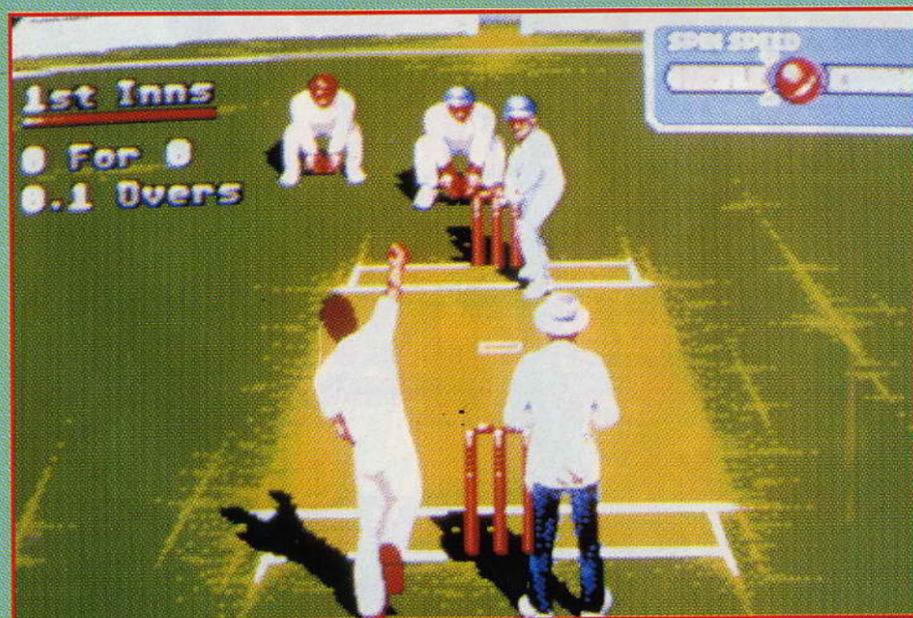
Amiga / ST - Novembre
Editeur : Audiogenic

Après le football américain et le baseball, c'est maintenant le cricket, sport typiquement britannique, qui est adapté sur micro par la société Audiogenic. Nous leur devons l'excellent World Class Rugby testé le mois dernier, et sur ce que nous avons pu voir du jeu de cricket, il s'avère que cet éditeur possède de très bonnes possibilités dans ce genre d'adaptation. Pour ce qui est des règles exactes du jeu, ne comptez pas trop sur moi pour vous les expliquer, cela prendrait quinze pages et des heures de recherches. Il faut cependant tout de suite rappeler que le cricket res-

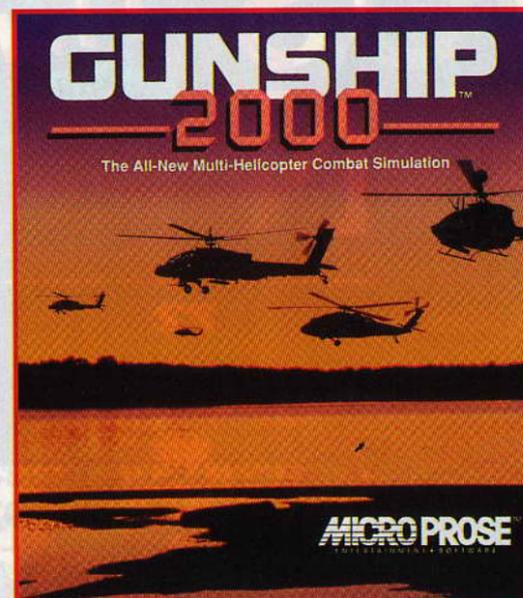


semble énormément au baseball pour ce qui est du principe,

et donc de la version micro. Vous jouerez tour à tour le rôle de vos batteurs et de vos lanceurs dans divers matchs, amicaux ou comptant pour le championnat. La réalisation du jeu micro semble très bonne, aussi bien pour ce qui est de la qualité des graphismes que pour l'animation des joueurs sur le terrain, très réaliste. En outre, divers événements aléatoires semblent intervenir au cours des matchs. Le ciel s'assombrit, des gouttes de pluie commencent à tomber, puis c'est l'averse et le match est annulé. Reste à savoir, si malgré la différence culturelle, le public français sera intéressé par cette simulation.



Gunship 2000



La nouvelle simulation de combat à plusieurs hélicoptères

Dans la pure tradition du Gunship, best-seller et simulation primée de l'Apache AH-64A, voici Gunship 2000. Vous commandez intégralement une escadrille d'hélicoptères américains les plus puissants et les plus adaptables.

Gunship 2000 met en scène sept hélicoptères de l'armée américaine, dont la technologie de pointe vous laissera pantois. Adaptez les capacités de chaque hélicoptère aux besoins de la mission, sélectionnez une escadrille de cinq engins et chargez-les avec les armes les plus sophistiquées qui existent.

L'action se déroule en Europe centrale et dans le Golfe Persique, chaque théâtre d'opérations offrant trois scènes différentes avec des centaines de missions au choix. Les membres de votre équipe acquerront de l'expérience avec le temps ; votre tâche consiste à tirer le meilleur parti des capacités de chacun et à superviser et coordonner les tactiques de l'escadrille.

Graphiques topographiques 3-D pour une vue très détaillée : berges de rivières, montagnes, vallées et crêtes, ce qui donne aux vols en basse altitude un niveau de réalisme époustoufflant. Vous voyez se dérouler l'action sous divers angles au coeur du conflit. Dans le poste de



pilotage, vous pouvez regarder à gauche, à droite, droit devant vous, ou choisir la poursuite, la tactique ou les caméras suiveuses pour étudier la bataille.

Gunship 2000, avec ses missions multiples et son jeu de campagne, vous offre ce qui se fait de mieux en matière de simulation de bataille pour les IBM PC compatibles et accepte les cartes graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, Tandy et IBM.

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Ecrans IBM. Les écrans réels peuvent varier.

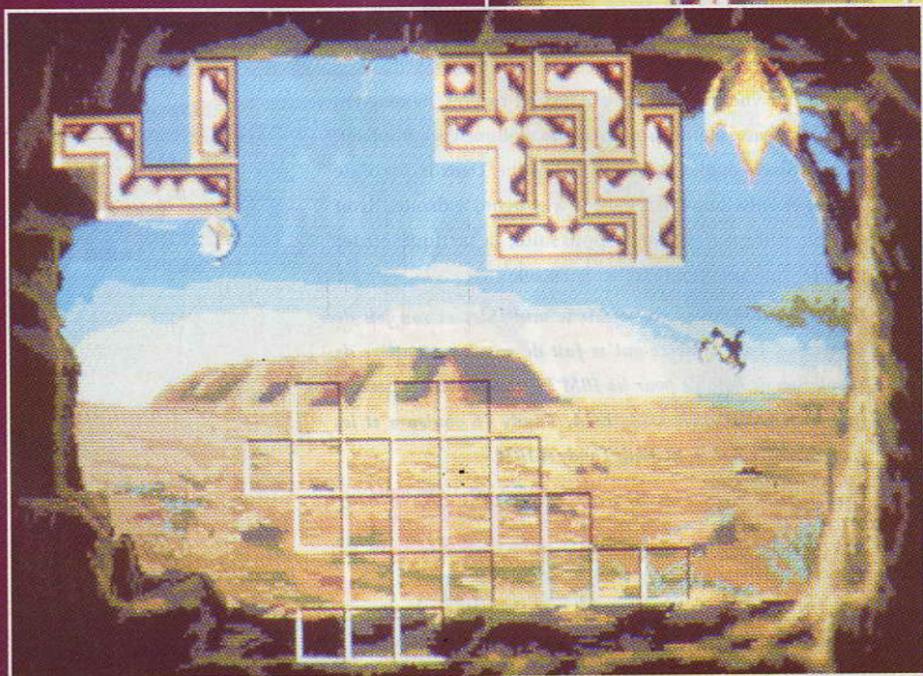
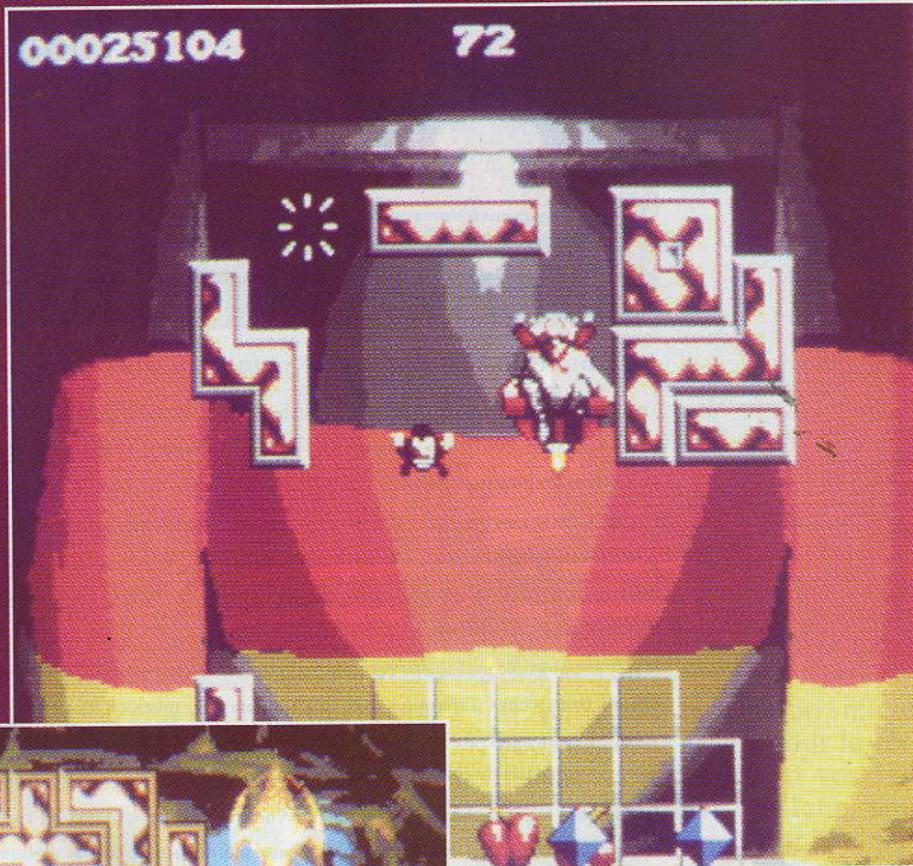
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

DEVIIOUS DESIGN

PREVIEWS

Amiga - Octobre
ST - Prévu
Editeur : Imageworks

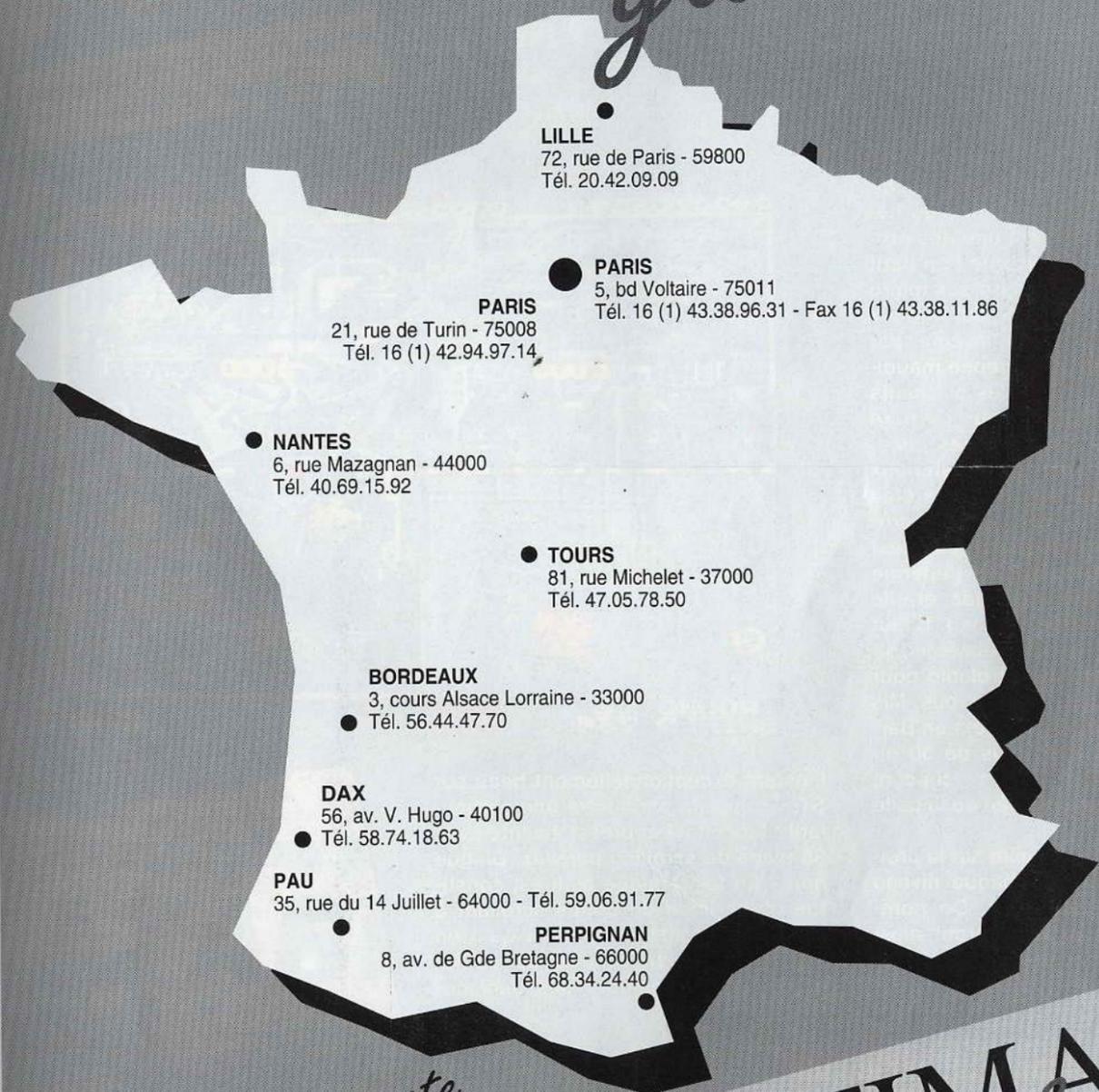
Apparaissant comme l'un de ces nombreux jeux de réflexion qui nous envahissent, et édité pour cette fin d'année par la société Mirrorsoft, Devious Design n'est certes pas le meilleur de tous, ni le plus époustoufflant techniquement, mais il s'affirme tout de même comme un excellent logiciel. Appartenant de la famille des jeux de réflexion-réflexion, Devious Design apporte son lot de nouveautés dans cette catégorie. Le but du jeu est très simple et s'inspire en fait du principe de jeu de Tangram. Le joueur doit disposer des pièces en lieu et place des dessins présents à l'écran. Seulement voilà, bien souvent leurs formes ont subi une rotation, ou bien alors se trouvent placées à n'importe quel endroit de l'écran. Il faut donc les tirer,



les soulever et les déplacer pour finir chaque niveau. Le maniement du héros est assez surprenant, du moins au début, puisqu'il possède la particularité de pouvoir marcher dans n'importe quelle position. C'est ainsi que vous le verrez évoluer la tête en bas ou complètement de côté, arpentant à la verticale ou à l'horizontale une des pièces du jeu, ou bien encore un élément du décor. Le jeu comporte un système de bonus qu'il s'agit de ramasser avant qu'ils ne disparaissent, et chaque niveau est chronométré. Test le mois prochain !

ULTIMA

games



LILLE
72, rue de Paris - 59800
Tél. 20.42.09.09

PARIS
5, bd Voltaire - 75011
Tél. 16 (1) 43.38.96.31 - Fax 16 (1) 43.38.11.86

PARIS
21, rue de Turin - 75008
Tél. 16 (1) 42.94.97.14

NANTES
6, rue Mazagnan - 44000
Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000
Tél. 47.05.78.50

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000
Tél. 56.44.47.70

DAX
56, av. V. Hugo - 40100
Tél. 58.74.18.63

PAU
35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000
Tél. 68.34.24.40

*Demandez votre carte
Ultima Games dans votre
centre régional* elle vous
offrira de superbes avantages*



52 000 57 08 72
Mr DUPONT Jean
72, rue de Paris
59800 LILLE

ULTIMA games partout en France

Pour connaître ton centre Ultima Games le plus proche appelle le 16 (1) 43 38 96 31

Les conditions d'obtention de la carte sont dictées par votre centre Ultima Games

DEATHBRINGER

PREVIEWS

Amiga / PC / ST - Fin octobre
Editeur : Empire

Deathbringer est le nom de l'épée vampirique du héros, et c'est une des premières fois que l'on peut voir apparaître sur micro un « clone » du fameux Elric, héros inventé par Michael Moorcock. Cette épée maudite a été forgée par les plus puissants magiciens maléfiques pour détruire Karn, le barbare. Or vous êtes justement Karn, et par un mystérieux concours de circonstances vous êtes entré en sa possession. Le seul problème vient du fait que cette épée est maudite. Elle se nourrit de l'énergie des personnes que vous tuez, et elle est toujours assoiffée de sang. Il faut donc, sans arrêt, tuer des ennemis, sinon l'épée devient incontrôlable pour finir par se retourner contre vous. Mis à part cela, le jeu ressemble à un Barbarian amélioré, avec plus de 30 niveaux de 20 écrans de long chacun, ce qui vous donne une idée de la taille totale du jeu.

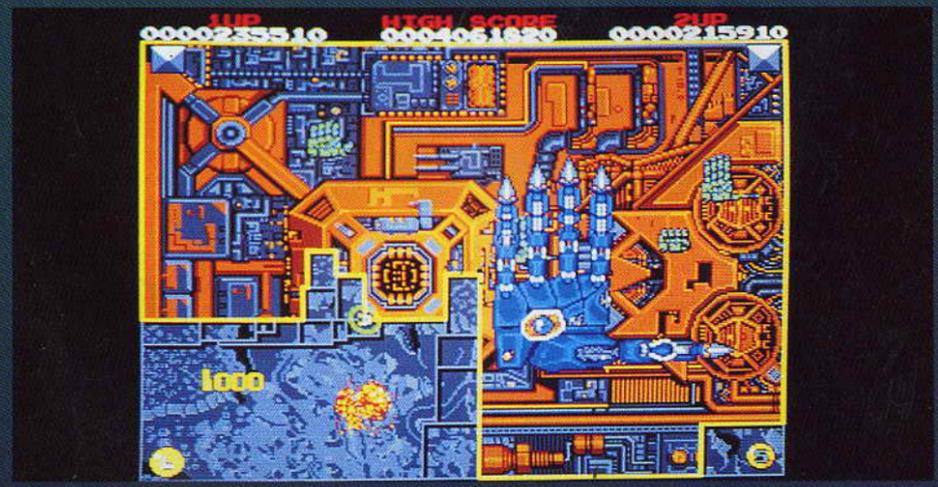
En outre, vous pouvez aller sur la droite ou sur la gauche, chaque niveau étant en fait « circulaire ». De nombreux ennemis vous attaqueront, ainsi qu'un énorme monstre en fin de niveau. Si le jeu ne semble pas pour



l'instant exceptionnellement beau sur ST, il possède par contre une particularité technique impressionnante avec 36 plans de scrolling parallax. Dingue non ? En fait, chaque plan est constitué d'une ligne de points scrollant à une vitesse différente. Quoi qu'il en soit, l'impression rendue de défilement du paysage lors des déplacements



ments est d'une rare qualité. Pour ce qui est de la jouabilité, là encore, pas mal de choses étaient à revoir, le jeu étant pour l'instant trop difficile. Les divers coups sont assez difficiles à maîtriser, mais l'amélioration de cet élément semble facile à implémenter. Un jeu bien agréable cependant, que nous espérons tester dans un prochain numéro.



PC

Offre 286 / 16 MHz

HD 40 Mo, DOS, Lecteur HD, souris, carte Super VGA, moniteur VGA couleur + carte Adlib + 2 jeux **9590F**

avec Sound Blaster **9990F**

Offre 386 / 16 MHz

HD 40 Mo, DOS, Lecteur HD, souris, carte Super VGA, moniteur VGA couleur + carte Adlib + 2 jeux **10990F**

avec Sound Blaster **11490F**

Joystick PC GRAVIS**290F**
Carte Sound Blaster.....**1490F**
Carte Adlib + 2 jeux**1290F**
Windows 3**1200F**
Geoworks.....**1200F**
Wind Commander AT.....**340F**
Falcon Vers. 3.0.....**345F**

JEUX GAMME BUDGET PC
à partir de**99F**

ATARI

1040 STE **3290F**

520 STE **2490F**

1040 avec Moniteur Couleur Stéréo SC 1435 **5290F**

520 avec Moniteur Couleur Stéréo SC 1435 **4490F**

Flight Intruder.....**270F**

JEUX GAMME BUDGET
à partir de**99F**

ULTIMA

games
Nouveau rayon PC/MAC Games dans tous les ULTIMA Games

BORDEAUX - 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
LILLE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
PARIS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
NANTES - 6, rue Mazagan - 44100 - Tél. 40.69.15.92
TOURS - 81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50
PERPIGNAN - 8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40
DAX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63
PAU - 35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

AMIGA

AMIGA 500 + Extension 512 Ko sans horloge + Cable Périel **2990F**

AMIGA 500 + Moniteur couleur 1083 S **4490F**

AMIGA 500 + Moniteur couleur 1083 S + Extension 512 Ko avec horloge **4790F**

AMIGA 500 NOUVEAU MODÈLE
1 Mo Ram, Système 2.0**3390F**

DISQUE DUR AMIGA 500
20 Mo**2890F**
50 Mo**3790F**
80 Mo**5290F**

EXTENSION AMIGA 500
Sans horloge**270F**
Avec horloge**350F**

Nom Prénom :
Adresse complète :
Tél :
Mandat Chèque à l'ordre de MV.
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre de MV Bordeaux.
Pour les jeux PC, précisez le format : 5 1/4 ou 3 1/2.

Produit	Prix	Produit	Prix
.....
.....
.....
.....
.....
.....

JEUX MAC

Chess Master 2100**385F**
Collection Mac Vol. 1**385F**
Collection Mac Vol. 2**385F**
Collection Mac Vol. 3**290F**
Computer Airbush**390F**
Guns an Death**335F**
Nam.....**296F**
Pool of Radiance.....**296F**

CDTV COMMODORE

CDTV + 1 Compact + 4 au choix **6990F**

CDTV + 1 Compact + 4 au choix + Moniteur Couleur 1083 S **9290F**

Reprise possible des Compact CDTV pour l'achat d'un nouveau titre.

Lecteur externe ATARI/AMIGA
à partir de**590F**

Scanner
à partir de**1690F**

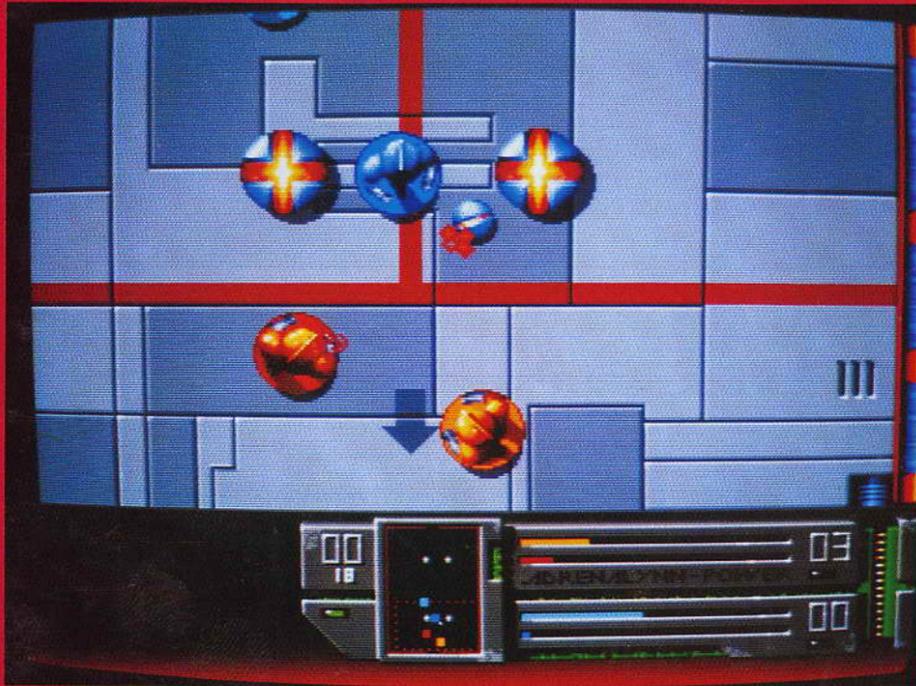
BON DE COMMANDE MICRO
à renvoyer uniquement à notre agence de Bordeaux
ULTIMA GAMES
3 Cours Alsace Lorraine 33000 Bordeaux
Tél. 56 44 47 70 - Fax : 56 81 32 57

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponibles dans certains ULTIMA Games.

ADRENALYNE

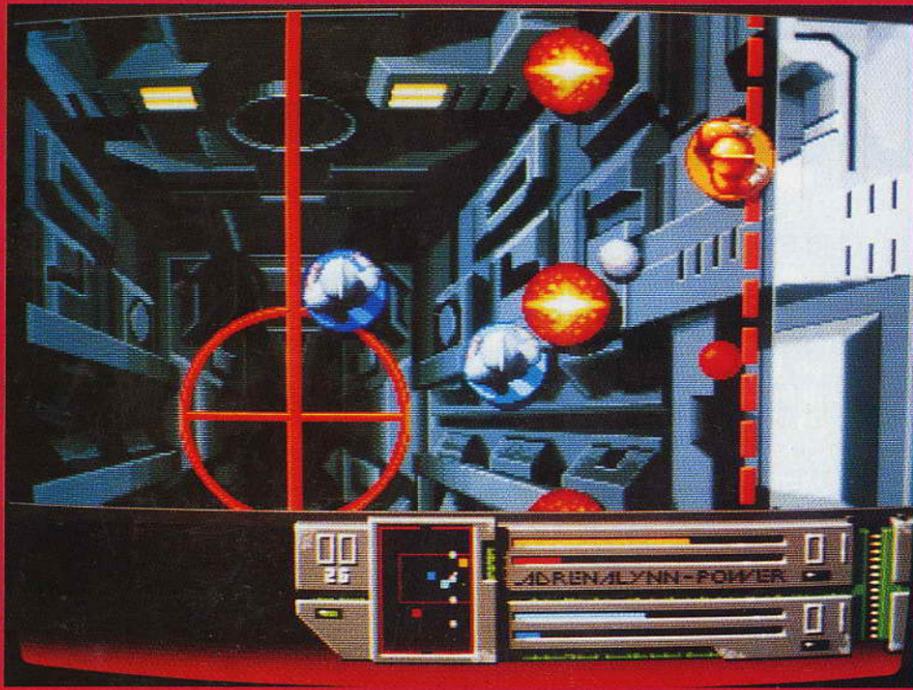
PREVIEWS

Amiga / ST - Fin octobre
Editeur : Exponentia



Présenté il y a quelques mois en rubrique previews, Adrenaline de la société Exponentia sera finalement distribué par Loriciel. Le jeu n'a guère évolué depuis sa première présentation, c'est-à-dire qu'il s'agit toujours d'un jeu de football futuriste opposant deux équipes de deux joueurs. Au niveau des options, Adrenaline propose deux modes de jeux, entraînement et compétition, plus un mode démonstration. Dans le premier, le joueur a le loisir de choisir non seulement sa propre équipe, mais aussi l'équipe adverse, alors que dans le second, le joueur peut choisir uniquement les joueurs de son équipe. Le choix des protagonistes s'effectue parmi une galerie de 17 joueurs androïdes et 4 joueurs humanoïdes. Il faut noter que ces joueurs se déplacent sur un plateau, ces derniers glissant sur le sol. Quant à la durée du match, elle est également modulable. L'objectif du jeu est bien sûr de mar-

quer le maximum de buts à l'équipe adverse, tout en utilisant au mieux les



différents bonus présents dans le jeu. Le terrain est vu de dessus à la manière de Kick Off, et comporte certains obstacles comme des bornes, parfois aimantées, influant sur la trajectoire de la balle. Mais au bout de quelques minutes de jeu et surtout en ayant vu opérer l'ordinateur, le joueur s'aperçoit que lesdits obstacles peuvent lui permettre, grâce aux rebonds, de nombreuses combinaisons de tirs. Les bonus apparaissant aléatoirement sont du même type que ceux de Speedball. Ainsi, le joueur pourra devenir invincible, gagner des points de vie, ou bien encore bloquer l'accès de ses buts.

La réalisation d'Adrenaline ne souffre aucune critique, le scrolling est parfait et les bruitages très bons. Reste à tester le jeu le mois prochain !

SEGA

Console 890F
Console avec Pro 1 1090F
Console avec 2 manettes 1090F
Console avec manette 1 jeu 1150F
Console avec manette 3 jeux 1490F

PRO 1 = 250F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a prouvé la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferez volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Synpa non?

Game Adaptor = 120F. Tir Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logique complète des tirs disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

MASTER GEAR
Nouveau
Utilisez les cartouches de la Master System sur votre Gamegear.
245 F

Je m'appelle SONIC le Hérisson! retrouve moi chez ULTIMA Games.
Adaptez votre console japonaise pour tous téléviseurs. 290 F

Les nouveaux jeux
Mickey 350F
Shadow Dancers 250F
XDR 150F
Ghostbuster 190F
DJ Boy 190F
ESWAT 190F

Les jeux en promotion
Might and Magic 490 F
Phantasy Star II 490 F
Shining Darkness (jap) 450 F
Sword of Vermillion 490 F

Les accessoires
Golden Axe 390 F
Gynoug 390 F
Hand Drivin 190 F
Inspector X 250 F
Mickey 350 F
Moonwalker 250 F
Sams Same Same 190 F
Strider 250 F
Super Monaco GP 390 F
Super Shinobi 390 F
Tatsujin 190 F
Tender Force III 490 F
Tiger Heli 350 F
Verykex 390 F
Wonder boy III 250 F
World Cup Soccer 390 F
XDR 150 F

Tous les jeux Gamegear dispo
Mickey / Columbus / Shinobi
Wonderboy / Shangai II / Sokoban / Super Monaco GP / Pac Man / Pengo / Pop Breaker / Psychic World / G Lox / Junction / Devilish / Sweek / Dragon Crystal / Super Golf etc...

Les accessoires:
Adaptateur secteur : Dispo

Gamegear seule PRIX CANON
Gamegear avec adaptateur secteur 1150F
Gamegear + 1 jeu 990F

Les Supers Promo du mois!

FAMICOM

Super Famicom PROMO NC
Actraiser 390F
Tous les jeux sont disponibles

NEO GEO

Néo Géo seule 2990F
Néo Géo avec 1 jeu 3490F
Jeu à partir de 990F
Nouveautés dispo : King of monster, Asso II, Ghost Pilot, Sengoku, Burning Fight, Raguy.

Console LYNX 790F

Cartouches disponibles
Blue Lightning
Chip's Challenge
Electrocop
Gates of Zendocon
Gauntlet
Klat
Miss Pac Man
Paper Boy
Rampage
Road Blasters
Robo-Squash
Rygar
Shangai
Slime World
Warbirds
Xenophobe
Zarlor Mercenary

Nouveautés
Block Out
Ninja Gaiden
Pacland

Accessoires
Attache-case 145 F
Adaptateur voiture 110 F
Pochette 110 F
Pare-soleil 25 F

Venez participer au défi Lynx pour gagner la collection PIN'S Atari Lynx
Nouveautés annoncées.

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. :
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

ULTIMA games

PARIS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 43.94.97.14
LILLE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
NANTES - 6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92
TOURS - 81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50
BORDEAUX - 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
PERPIGNAN - 8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40
DAX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63
PAU - 35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

NEC

Coregrafx avec 1 jeu 990F
Coregrafx II Dispo
Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F
Offre Puissance 5 1290F

Les nouveaux jeux
Adventure Island 390 F
Cadash 390 F
El Circus 390 F
Final Lap Twin 390 F
Final Match Tennis 390 F
Hatrix 390 F
Jacky Chan 390 F
Kick Ball 290 F
PC Kid II 390 F
Power Eleven 390 F
Pro Westling II 390 F
Young Master 390 F

CD Nec
Pomping World 450 F
Hell Fire 450 F
Strigan 490 F
Valis III 490 F
YS III 490 F

Les accessoires
Joypad 140 F
Adaptateur 2 joueurs 190 F
Adaptateur 5 joueurs 290 F
Pro 1 manette d'arcade 350 F

PROMO sur Nec
Rastan Saga II - Knight Rider 190 F
Cyber Core : 120 F

SUPERGRAFX

Supergraphx + 1 jeu 1490F
Supergraphx + 1 jeu + Pro 1 1590F
Nec Turbo Gt 2490F

Recevez notre catalogue complet SPECIAL RENTREE contre 2 timbres à 3,80 F

GAME BOY
Grand choix - Jeux à partir de 100 F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Sabine

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisables sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponibles dans certains ULTIMA Games. Photos non contractuelles.

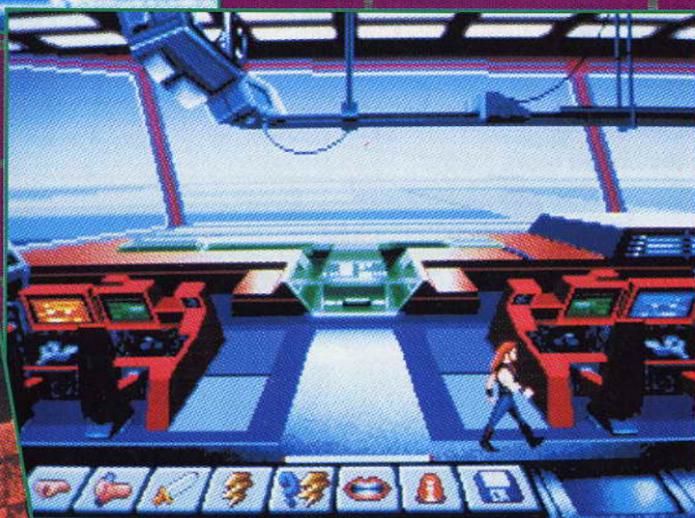
ETERNAM



cent est porté sur la réalisation et l'essence du jeu. Sur le dernier point, le scénario d'Eternam reste classique, tout en ayant déjà fait ses preuves. Le joueur, par le biais d'une enquête de sécurité sur "l'Archipel" perdue quelque part dans la galaxie, sera amené à voyager dans le temps et à rencontrer de nombreux personnages de légendes. S'il s'agit bien d'un jeu d'aventure, le jeu comporte tout de même quelques éléments de jeux de rôles, comme l'expérience du joueur évoluant au cours de la partie ou la possibilité de jeter des sorts.

Fruit d'une nouvelle politique de développement axée sur les PC et compatibles ainsi que les techniques CD-Rom, les prochaines productions de la société Infogrames, dans le domaine des jeux d'aventure animés, risque fort de concurrencer

les meilleures du genre. En effet, tout comme Sierra On Line ou Lucasfilm Games, l'ac-



Au niveau de la réalisation, Eternam est en revanche beaucoup plus novateur en intégrant de multiples techniques issues du cinéma. D'ailleurs, l'élaboration du projet a mobilisé un véritable réalisateur et nécessité la rédaction d'un scénario complet. Par ailleurs, le parallèle avec le cinéma

PREVIEWS

PC - Novembre
Amiga : 92
Editeur : Infogrames



manière des Sierra On Line, changera totalement d'aspect pour zoomer sur le personnage et proposer une phase de jeu à la Dragon's Lair. A noter que ces scènes, très nombreuses, apportent en plus du rythme beaucoup d'humour. Sur le plan technique proprement dit, le jeu comprend 256 couleurs, supporte la majeure partie des cartes sonores et offre de superbes graphismes.

se retrouve aussi dans les choix graphiques avec des angles de vision assez particuliers. Même remarque pour certains enchaînements de lieux, par exemple, le personnage pourra entrer dans une pièce entr'aperçue par une porte, cette dernière venant occuper petit à petit tout l'écran (pas de séquence "cut"). D'autre part, lors d'actions bien précises, le jeu initialement en 3D, à la



FINAL BLOW

PREVIEWS

Amiga / ST - Novembre
Editeur : Sales Curve

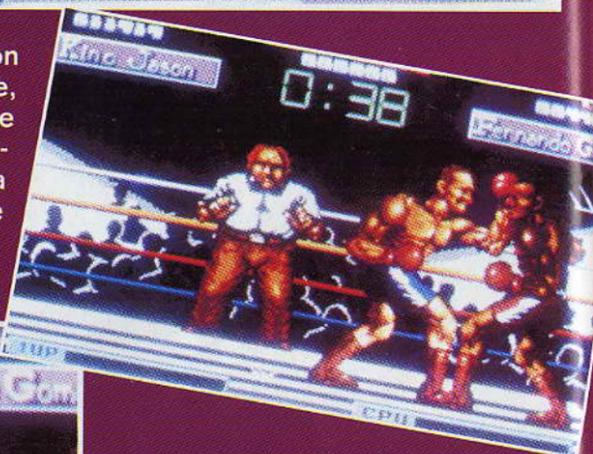
Après l'excellent Rodland le mois dernier, le prochain jeu de la société Storm est d'un style totalement différent, puisqu'il s'agit d'un jeu de boxe, Final Blow, adaptation du jeu d'arcade du même nom de Jaleco. Le jeu micro comporte de nombreux adversaires aux styles différents et proposera au joueur un challenge en plusieurs étapes (ou combats), pour finalement être engagé pour le match du siècle et avoir une chance de briguer la couronne mondiale.

Au niveau des possibilités, le jeu est classique et tous les coups de la boxe sont autorisés : direct, crochet, uppercut, enchaînement des deux mains, esquive, contre, parade... La jouabilité semble excellente et la vitesse de jeu très grande.

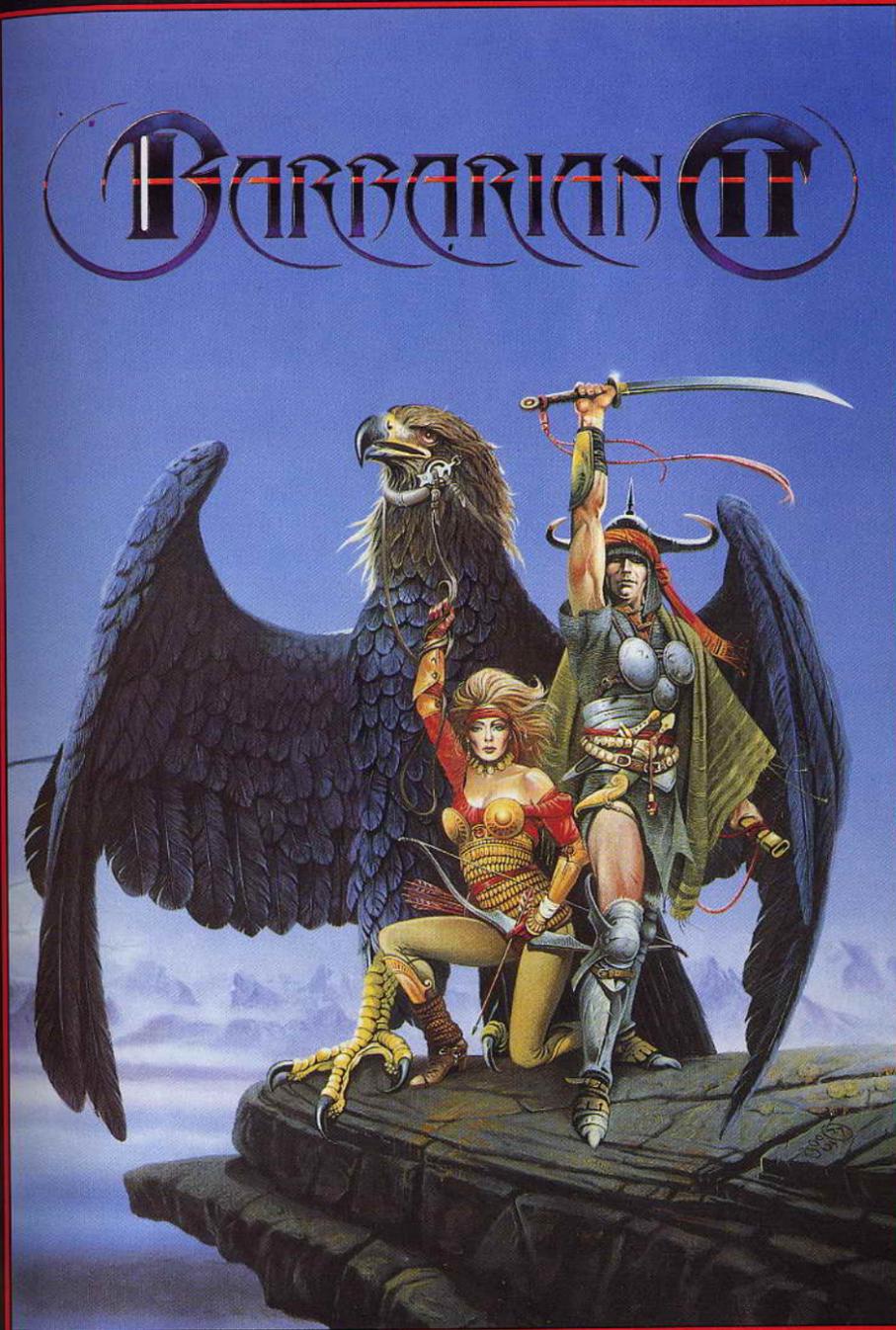
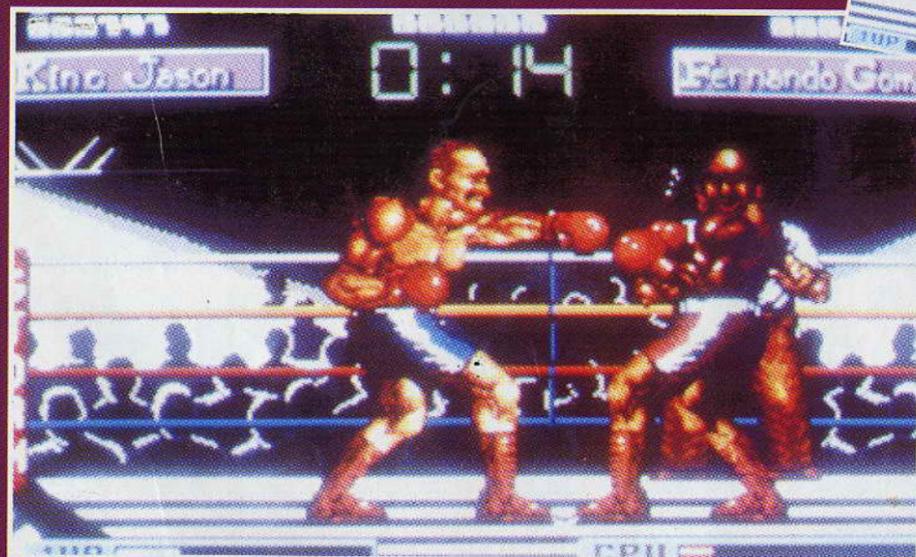
La particularité du jeu d'arcade était de proposer d'énormes



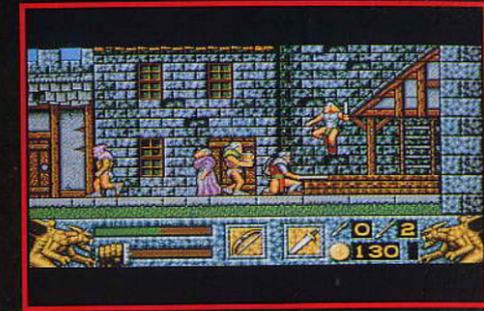
sprites. Eh bien, la version micro lui est très fidèle, puisque les combattants de Final Blow occupent pratiquement la moitié de la hauteur de l'écran. Autre point positif, l'animation des sprites semble égale-



ment assez soignée, surtout en ce qui concerne le haut du corps. D'ici la sortie effective en boutiques, le logiciel devrait subir de nombreux changements avec encore plus d'animations, et surtout l'implémentation d'une ambiance sonore digne des plus grands combats du Caesar's Palace. Test dans le prochain numéro !



BARBARIAN II



BARBARIAN 2

Necron est de retour et il veut se venger. Vous - Hegor le barbare - êtes le seul à avoir assez de courage, de force et de folie pour relever le défi. Cette fois encore vous allez à la rencontre du danger, armé de vos poings, de votre fidèle épée et des armes que vous récupérerez.

Les forêts, les donjons, les châteaux, les temples attendent votre exploration barbare ; chaque monde regorge d'ennemis mortels et de pièges.

Avec 2000 animations, 32 couleurs à l'écran, 6 niveaux d'arcade-aventure, 50 ennemis différents, Barbarian 2 est un jeu totalement unique !

DISPONIBLE SUR AMIGA et ATARI ST

Distribué par P.P.S. - 150, Bd Hausmann
75008 PARIS - Tél. : (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755



ANOTHER WORLD

Présumé en rubrique "news" le mois dernier, la sortie d'Another World est toujours prévue pour le mois de novembre. Je vous rappelle que le jeu a été complètement réalisé par Eric Chahi, graphismes, sons et programmation, déjà maître d'œuvre sur Les Voyageurs du temps. Le jeu utilise à fond la technique des polygones, reprise dans Croisière pour un cadavre, apportant un réalisme encore inégalé sur micro.

Sur le plan du scénario, la présentation du jeu longue de près de deux minutes, est tout à fait explicite, montrant un scientifique se rendant tout naturellement à son laboratoire pour y effectuer une expérience classique sur la composition de la matière,

à l'aide d'un accélérateur de particules. Malheureusement, au même moment un orage éclate, la foudre intervenant pendant le déroulement de l'expérience. Cette énorme charge électrique bouleverse les données du problème projetant notre héros dans un autre monde. Très vite, le joueur se rend compte que la région est hostile, et qu'avant toute chose, il s'agit de rester en vie !

Au cours de ses aventures, Lester (patronyme de notre héros) sera amené à rencontrer de multiples interlocuteurs, dont un autochtone, lors de sa première incarcération, voulant tout autant échapper aux habitants de ce monde.

Ayant un but commun, ces deux per-



sonnages deviendront des alliés et se retrouveront tout au long de la partie. Ce complice s'avérera d'une aide très précieuse lors de situations délicates. Après de nombreuses embûches, toutes mortelles en cas d'échec, Lester réussira à atteindre une cité via un réseau de grottes et de souterrains. Une fois dans la pla-

résumé en rubrique "news" le mois dernier, la sortie d'Another World est toujours prévue pour le mois de novembre. Je vous rappelle que le jeu a été complètement réalisé par Eric Chahi, graphismes, sons et programmation, déjà maître d'œuvre sur Les Voyageurs du temps. Le jeu utilise à fond la technique des polygones, reprise dans Croisière pour un cadavre, apportant un réalisme encore inégalé sur micro.

Sur le plan du scénario, la présentation du jeu longue de près de deux minutes, est tout à fait explicite, montrant un scientifique se rendant tout naturellement à son laboratoire pour y effectuer

PREVIEWS

Amiga / ST / PC - Novembre
Éditeur : Delphine Software

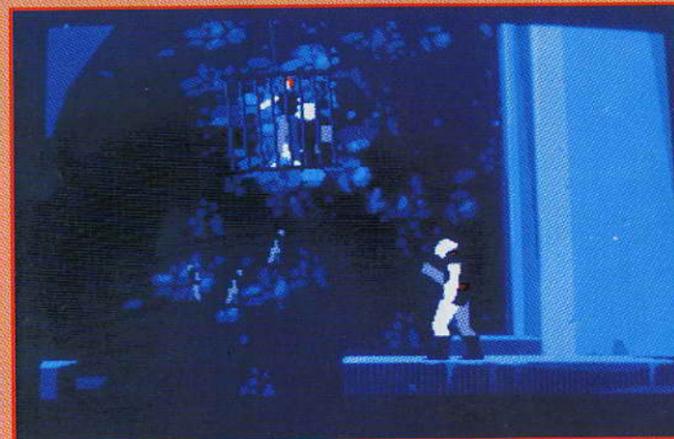
Ayant un but commun, ces deux personnages deviendront des alliés et se retrouveront tout au long de



tuer une expérience classique sur la composition de la matière, à l'aide d'un accélérateur de particules. Malheureusement, au même moment un orage éclate, la foudre intervenant pendant le déroulement de l'expérience. Cette énorme charge électrique bouleverse les données du problème projetant notre héros dans un autre monde. Très vite, le joueur se rend compte que la région est hostile, et qu'avant toute chose, il s'agit de rester en vie !

Au cours de ses aventures, Lester (patronyme de notre héros) sera amené à rencontrer de multiples interlocuteurs, dont un autochtone, lors de sa première incarcération, voulant tout autant échapper aux habitants de ce monde.

la partie. Ce complice s'avérera d'une aide très précieuse lors de situations délicates. Après de nombreuses embûches, toutes mortelles en cas d'échec, Lester réussira à atteindre une cité via un réseau de grottes et de souterrains. Une fois dans la place, les problèmes redoubleront pour enfin terminer au cœur



ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A N'IMPORTE QUEL PRIX VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES

Au CLUB 25, vous bénéficiez systématiquement de 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués!

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1^{ère} commande)

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25

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

Nom Prénom :

N° Rue

..... Code Postal

Ville

Ordinateur(s) utilisé(s):

- ST AMIGA AMSTRAD
 PC CONSOLE

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

THE BRAINIIES



et déjà connu. Mais The Brainies compte tout de même de nombreuses améliorations tant sur le plan technique que des idées. Tout d'abord, les pièces ont été remplacées par de petits animaux, en fait des petites boules de poil, entièrement animées.

Ensuite les décors ont subi de grosses modifications, pour finalement aboutir sur des graphismes sympas et dignes des meilleurs jeux consoles du même type. De plus, les programmeurs ont inclus des téléporteurs, des bonus, des flèches directrices, des bâtons de dynamite... Mais c'est bien l'environnement sonore du

Développé dans le sud-ouest, du côté de Bordeaux, pour le compte de Titus, The Brainies est le tout nouveau jeu de la jeune société de développement

Atreid Concept, déjà responsable de la version Macintosh de Pick'n Pile. Il faut d'ailleurs signaler que cette société développe sur micro-ordinateurs 16 bits et plus (les versions NeXT feront partie de leur catalogue) et sur Super Famicom. Le principe du jeu, mener des pièces de couleur sur leur base respective en utilisant les murs, les objets, ou bien une autre pièce pour changer de direction, est simple



PREVIEWS

Amiga / ST / PC - Fin octobre
Editeur : Titus



jeu qui surprend le plus, c'est bien simple, les musiques sont absolument géniales.

En ce qui concerne l'ergonomie du jeu, aucun problème, après avoir sélectionné le « Brainies » à déplacer il suffit d'indiquer la direction voulue. Petite précision, sachez que les Brainies ont leur propre (sale) caractère, un élément dont il faut tenir compte ! En effet, à trop longtemps se côtoyer, des tensions peuvent apparaître et une bagarre éclater... Test normalement dans le prochain numéro.

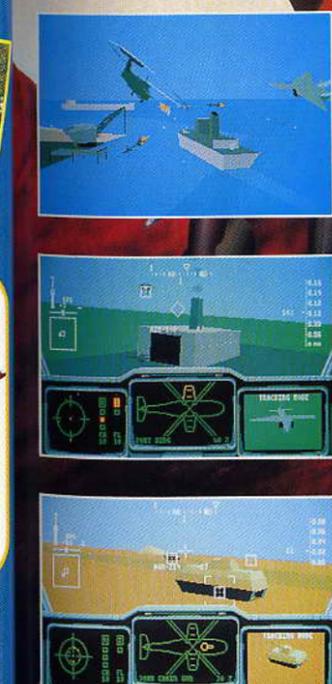


THUNDERHAWK

AH-73M

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

"L'appareil le plus rapide en 3D jamais vu sur micro vous attend!!"



En tant que pilote d'élite, vous interviendrez dans les situations délicates du monde entier en évitant de provoquer un conflit étendu.

Disponible dans les FNAC et



dans les meilleurs points de vente



disponible sur:
ATARI ST, PC
COMMODORE AMIGA

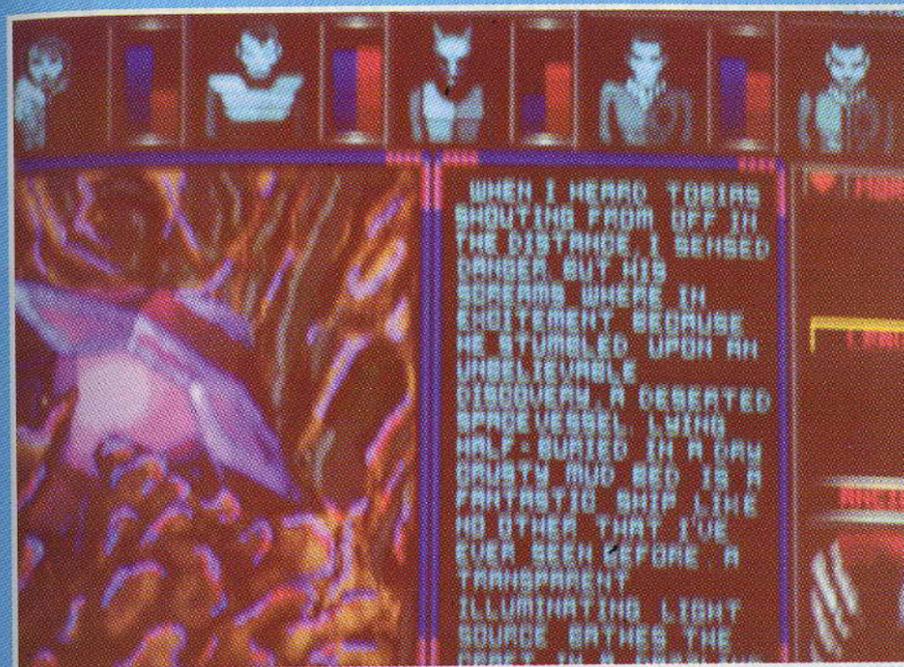
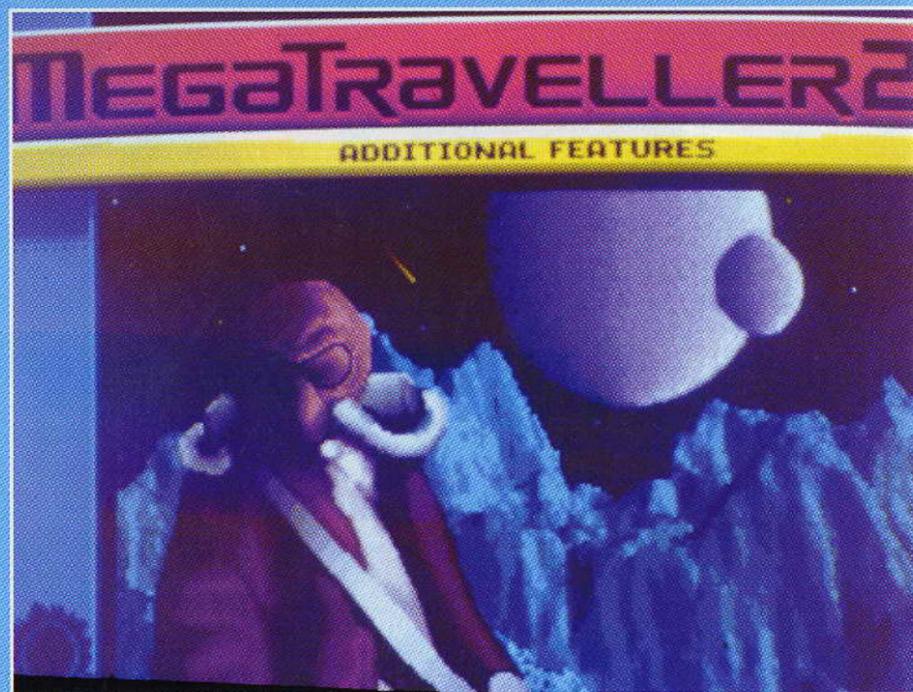


MEGATRAVELLER 2



graphismes et de sons supergénéralistes. Il semble qu'il en sera tout autrement cette fois-ci, avec une version VGA vraiment étonnante, des musiques supportant toutes les cartes et des bruitages sympas. Le jeu en lui-même reste cependant le même, avec beaucoup plus d'options accessibles, plus de 35 professions et 125 compétences disponibles, dix vaisseaux spatiaux, dont un relevant d'une technologie extraterrestre, plus de 100 planètes à explorer, avec de nombreux lieux particuliers sur chacune, et de nombreux objets, armes et armures en tout genre. Je ne vous parle même pas des systèmes de combats, aussi bien personnels que pour les affrontements entre vaisseaux. Tout peut être géré automatiquement par l'ordinateur et vous pouvez diriger les forces sous vos

Après le formidable succès du premier épisode sur micro, il semblait normal de voir arriver une nouvelle version du jeu, avec encore plus de graphismes, plus d'options et plus d'aventures. Paragon nous proposera tout cela pour très bientôt, mais le jeu sera cette fois distribué par Empire. Le soft est toujours inspiré des règles du jeu de rôles original, avec quelques innovations permises par la micro-informatique. Le scénario a, en outre, été écrit par Marc Miller, le créateur du jeu de rôles, c'est vous dire si un grand intérêt a été accordé à la crédibilité de l'histoire. Pour ce qui est de la réalisation technique, de gros efforts ont été produits. Si Megatraveller 1 était passionnant, il ne bénéficiait pas par contre de



près le formidable succès du premier épisode sur micro, il semblait normal de voir arriver une nouvelle

version du jeu, avec encore plus de graphismes, plus d'options et plus d'aventures. Paragon nous propose-

PREVIEWS

PC - Fin Octobre
Amiga / ST - Décembre
Editeur : Paragon

ra tout cela pour très bientôt, mais le jeu sera cette fois distribué par Empire. Le soft est toujours inspiré des règles du jeu de rôles original, avec quelques innovations permises par la micro-informatique. Le scénario a, en outre, été écrit par Marc Miller, le créateur du jeu de

Alliance LOISIRS
260, rue de Charenton
75012 Paris
M^o Daumesnil
Tél. 43.43.00.64

UNIQUE A PARIS

Une Boutique entièrement dédiée au Jeux.
Plus de 3000 Références Pour Consoles
SEGA, NINTENDO, NEC, NEO GEO,
LYNX, AMSTRAD GX 4000,
MICRO ORDINATEURS
AMIGA, ATARI ST, PC...

NEO GEO
GAME BOY
SUPER FAMICON

GRAND CONCOURS
1er PRIX
1 Camescope SONY
(Bulletins à retirer sur place.)

Toutes nos Nouveautés sur
3615 VS

Ouvert du Lundi au Samedi de 10h à 19h, A partir du 1 Novembre jusqu' au 31 Décembre ouverture le Dimanche de 14h à 18h

EYE OF THE STORM

«E ye of The Storm» est le nom de la tache rouge que l'on peut voir sur la surface de Jupiter. Des formes de vies étranges ont été découvertes dans cette région de notre système solaire, et la zone a été déclarée comme ouverte à tous et à toutes. Vous êtes l'un de ces nombreux mercenaires qui, à bord de leurs vaisseaux, parcourent "l'œil du cyclone", à la recherche de richesses. Vous vous en doutez, sous ce nom, se dissimule un nouveau jeu en 3D dans le genre Elite. En fait, Eye Of The Storm s'avère à première vue beaucoup plus intéressant que ce dernier, avec un scénario largement plus travaillé et complexe. En effet, même si Elite était un très bon jeu, il était trop



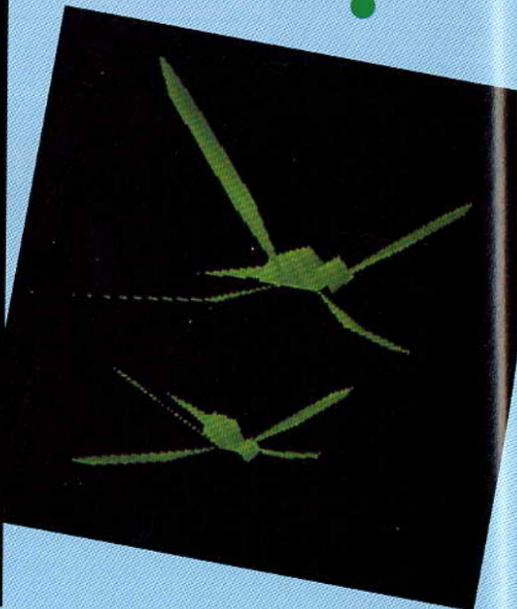
répétitif pour satisfaire tout le monde. Les auteurs de EOF nous ont promis de nombreuses surprises, avec une aventure tout à fait dans l'esprit du feuilleton américain Star Trek. Il y aura bien sûr des combats, du marchandage avec d'autres entités, mais aussi



PREVIEWS

Amiga / PC / ST : Fin octobre
Editeur : Empire

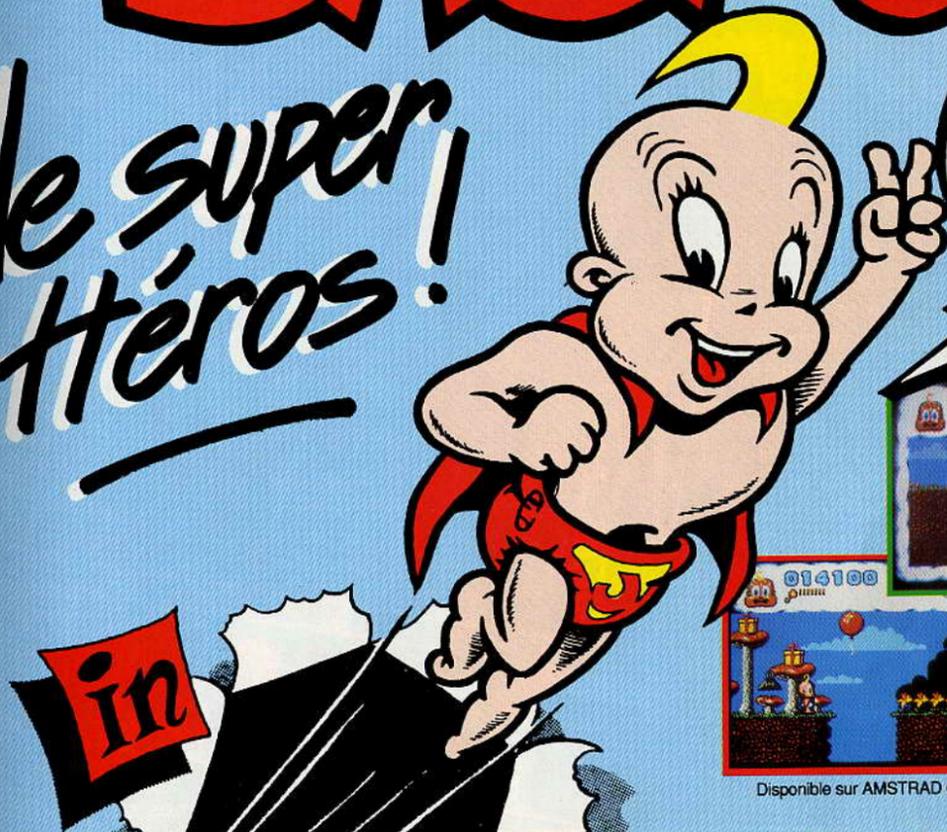
l'exploration de mystérieuses régions. Si l'aventure semble intéressante, elle est grandement aidée par une réalisation technique parfaite. Les formes en 3D sont à la fois originales et superbes : non seulement elles sont très finement dessinées, ce qui est assez difficile à concevoir avec des polygones, mais les auteurs du jeu ont en plus utilisé un système de textures et d'ombres appliquées sur les formes polygonales. Le mieux reste cependant l'animation de tous ces objets en 3D, plus de cent quarante selon les gens de chez Empire, à la fois hyperfluide et rapide, et ce même sur un 286 à 12 MHz. Il faut savoir à ce propos que le jeu fonctionnera aussi bien sur un 8086 à 4,77 MHz monochrome que sur un 486 à 33 MHz couleur. Dès que nous en savons un peu plus, promis, nous vous le faisons savoir.



BABY JO

le super Héros!

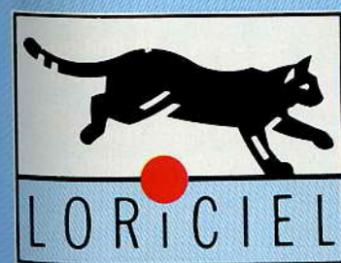
ENFIN SUR VOS ECRANS



Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC++-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

"GOING HOME"

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.



UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !
UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. 81, rue de la Procession, 92500 RUE
 OUI je commande 1 ou Pin's Baby JO au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)
 OUI je commande 1 ou Poster Baby JO au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)
 Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 CP : _____ Ville : _____
 Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

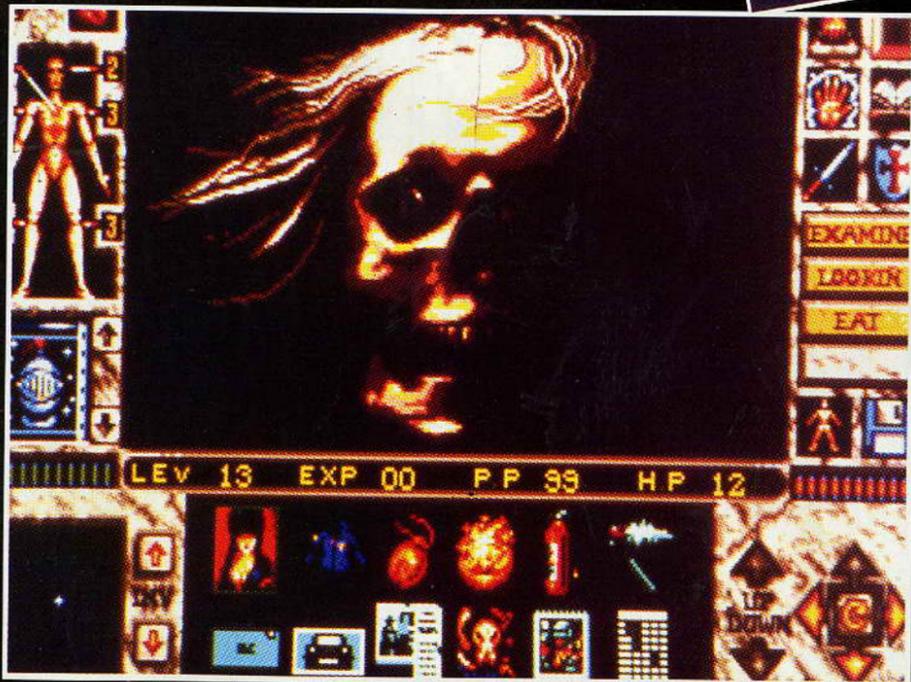
ELVIRA II :

The Jaws Of Cerberus



La suite du formidable jeu d'aventure interactif édité par Accolade l'an dernier est en passe d'être fini très bientôt, sur PC tout d'abord, les versions Amiga et ST suivront de très près. Sur ce que nous avons pu voir, il ne fait aucun doute que ce deuxième volet devrait rencontrer un succès encore plus foudroyant que son petit frère. Une fois de plus, Elvira s'est mise dans une situation désespérée. Propriétaire d'une société de production de films d'horreur, elle a mystérieusement disparu. C'est donc à vous de découvrir ce qui lui est arrivé, à travers un jeu environ quatre fois plus grand que Elvira I, soit environ 4000 écrans de jeu.

Vous devez ainsi visiter trois immenses plateaux de tournages. Le premier est une reconstitution d'une bâtisse victorienne. Le deuxième est un labyrinthe dans des catacombes. Le dernier enfin est l'inévitable cimetière, avec, comme il se doit, un brouillard mys-

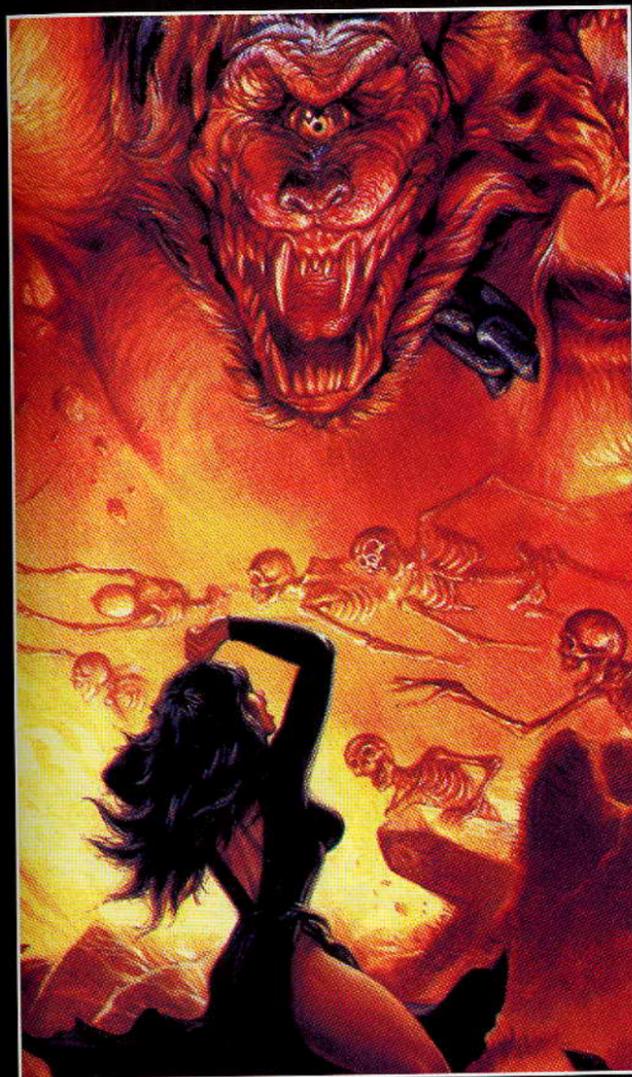


térieux. Les graphismes semblent être encore plus fins et plus variés que pour Elvira, mais ils sont d'un genre beaucoup plus sérieux, tout comme l'aventure dans son ensemble. Le système de jeu a lui aussi été quelque peu modifié, et ce pour le plus grand bien de l'aventure. Outre le nombre beaucoup plus important de lieux à visiter, vous aurez aussi à affronter beaucoup plus de créatures démoniaques, dont le fameux Cerbère, créature mythique à trois têtes. La magie est elle aussi plus variée, avec environ deux fois plus de sorts et un système pour lancer les plus puissants. Avec toutes ces améliorations et le soin qu'apporte Accolade à la finition de ce jeu, il ne fait aucun doute qu'il va être un des hits de cet hiver. Il est à noter en outre la prochaine sortie d'Elvira, le jeu d'arcade, développé par la société Micro Value. En démonstration à l'ECES, le jeu semblait vraiment très bien fait, en 32 couleurs

PREVIEWS

PC - Octobre
Amiga / ST - Novembre
Editeur : Accolade

à suite du formidable jeu d'aventure interactif édité par Accolade l'an dernier est en passe d'être fini très bientôt, sur PC tout d'abord, les versions Amiga et ST suivront de très près. Sur ce que nous avons pu voir, il ne fait aucun doute que ce deuxième volet devrait rencontrer un succès encore



3615

NEW ROSE

Le Rock en Action

Les infos rock, des CD à gagner, les dates des prochains concerts.

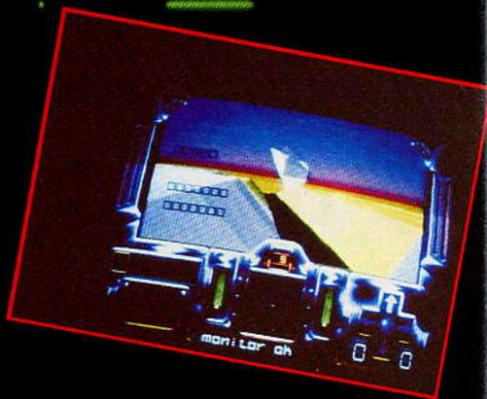
Vos questions à
NEW ROSE

Strike 2 avait déjà été présenté dans le dossier Millennium au mois de mai, mais à l'occasion de l'ECES nous avons pu voir une version beaucoup plus avancée qui semble vraiment sympa. Il s'agit de la suite de Thunderstrike, que l'on avait qualifié à l'époque de sa sortie comme un excellent jeu de tir en 3D. Strike va beaucoup plus loin, même si globalement le jeu consiste à vaincre divers adversaires sur plus de soixante mondes différents. Le soft utilise toujours la 3D vectorielle, et comme pour son petit frère, l'animation est rapide et fluide. En outre, de nombreux écrans graphiques, très jolis, viennent interrompre un peu le cours du jeu. Le but est de devenir le champion de la galaxie dans un jeu de duel aérien à bord de vaisseaux de combats. Ces épreuves sont retransmises à la télévision, et si vous jouez assez longtemps, il se peut même que vous preniez la direction de ces retransmissions pour faire augmenter l'Audimat,

ce qui vous rapporte alors plus d'argent. Cette fois, il faut choisir son vaisseau (parmi 16 différents) et l'équiper (avec plus de 200 extensions : armes, radars, instruments divers) en fonction de la planète et de votre adversaire. Outre une plus grande variété dans le jeu, une meilleure réalisation, et une durée de vie beaucoup plus importante, Strike propose surtout sur la possibilité de jouer à deux. Sinon, c'est l'ordinateur qui gère votre concurrent. Pour l'instant, seule la version PC est prévue pour fin octobre.

PREVIEWS

PC (VGA/EGA) - Fin octobre
Editeur : Millennium



AMIE LE PRO.

OFFRE SPECIALE RENTREE !
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR *
- 10% SUR LOGICIELS
ET PÉRIPHÉRIQUES *

*offre valable pour les achats payés comptant et groupés le même jour.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

* DISQUETTES 3"1/2 DF-DD

Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

* EXTENSION MEMOIRE 512 Ko

Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **340 F**
Avec horloge : **390 F**

* LECTEUR EXTERNE

Amiga ou Atari : **3"1/2 : 550 F**
5"1/2 : 990 F

* TRACK BALL

Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

* LOGICIEL DUPLIQUEUR

Logiciel AMIGA X COPY : **340 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000 45 Mo 3.290 F 52 Mo 3.790 F 105 Mo 5.690 F	DISQUES DURS A 500 45 Mo 3.990 F 52 Mo 4.490 F 105 Mo 6.390 F	MONITEURS Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F
EMULATEUR A 500 AT ONCE 1.990 F POWER PC 2.390 F	EXTENSIONS MEMOIRE A 500 0 Mo à 6 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.900 F 4 Mo 2.600 F 6 Mo 4.900 F	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000 0 Mo à 8 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.690 F 4 Mo 2.390 F 6 Mo 3.290 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS 20 Mo 2.990 F 40 Mo 3.990 F 52 Mo 4.990 F 80 Mo 5.990 F	EXTENSIONS MEMOIRE STE +512 Ko 250 F +1 Mo 700 F +2 Mo 1.500 F +4 Mo 2.200 F	MONITEURS SM 124 1.100 F SC 1435 2.290 F MULTISYNC 3.990 F
SCANNERS A Main GOLDEN IMAGE 1.990 F A Plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F	SOURIS CHIC MOUSE 170 F GOLDEN IMAGE 490 F TRACK BALL 390 F	EMULATEURS MAC SPECTRE GCR 3.790 F PC: Super Chargeur 2.890 F AT: ONCE PLUS 2.190 F (NF)

AMIGA 500 Sans Moniteur 2.790 F AMIGA 500 + Ext. 512 Ko 2.990 F	Avec Moniteur Coul. 4.490 F 4.690 F
AMIGA 500 + Sans Moniteur 2.990 F AMIGA 500 + + Ext. 1Mo NC	Avec Moniteur Coul. 4.990 F NC
AMIGA 2000 Sans Moniteur 5.290 F AMIGA 2000 + Ext. 2Mo 6.690 F	Avec Moniteur Coul. 6.990 F 8.390 F
ATARI 520 STE Sans Moniteur 2.490 F ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo 2.690 F	Avec Moniteur Coul. 4.690 F 4.890 F
ATARI 1040 STE Sans Moniteur 3.290 F ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo 3.540 F	Avec Moniteur Coul. 5.490 F 5.740 F
ATARI MEGA STE 2 Sans Moniteur 6.490 F ATARI MEGA STE 2 + Ext. à 4Mo 6.990 F	Avec Moniteur Mono 7.490 F 7.990 F

NOUVEAU

CDTV

AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN
6.990 F

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE 1.090 F + 1 JEU 1.190 F	SEGA GAME GEAR 1.190 F + 1 JEU 1.290 F	ATARI LYNX 790 F + 1 JEU 890 F
--	--	--

AVA la star du PC...

à prix cadeau !

Configuration de base

- 1 Mo de RAM extensible
- Disque dur 40 Mo
- Boîtier AT Baby ou MiniTower avec alimentation 200W
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle
- + Joystick
- Clavier 102 touches
- Carte graphique

MODELE	Sans Moniteur	Avec Monit. Mono VGA	Avec Monit. Coul. VGA
AVA 2012 AT286 à 12 MHz	5.350 F	6.000 F	7.500 F
AVA 3016 AT80386SX à 16MHz	6.950 F	8.000 F	9.200 F
AVA 3025 AT386 à 25MHz	8.450 F	9.500 F	10.700 F
AVA 3033 AT80386 à 33MHz	9.930 F	10.900 F	12.200 F

POUR TOUT ACHAT D'UN AVA
50% DE REMISE SUR LES CARTES SONORES

CARTES SONORES	JOYSTICKS
ADLIB 1.450 F	SPEED KING 160 F
SOUND BLASTER 1.690 F	WARRIOR 150 F
SOUND BLASTER PRO 2.450 F	MAGIC 202 150 F
MIDI BOX + SEQUENCEUR 990 F	CARTE DOUBLE 160 F

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
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 OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

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 _____

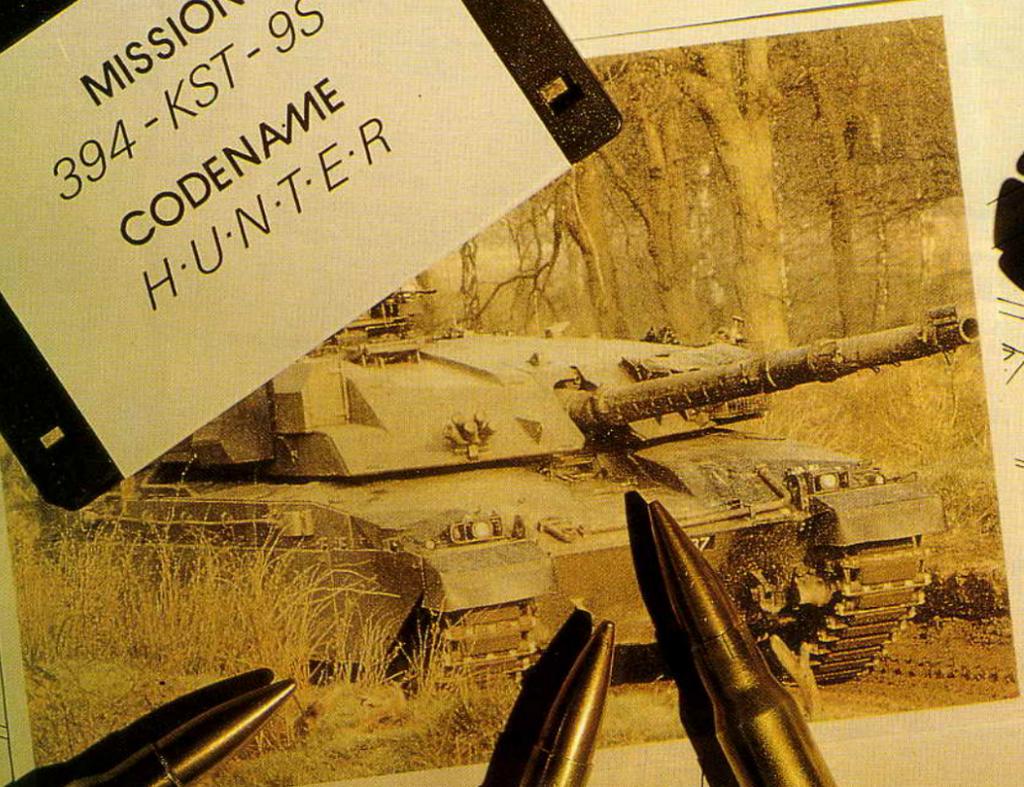
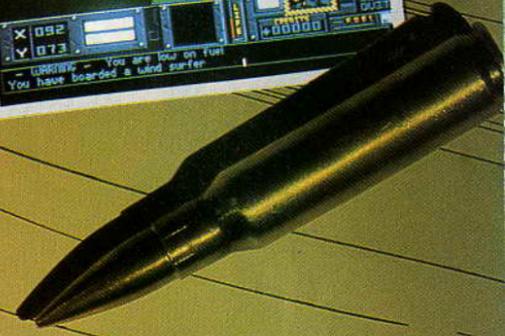
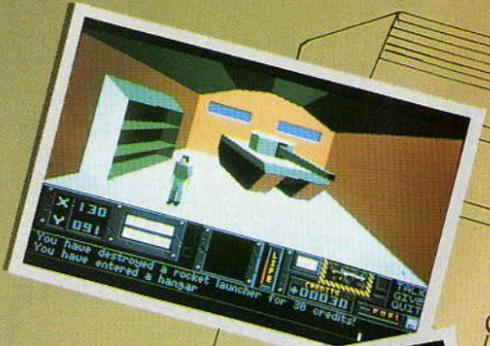
POSTE 60 F TRANSPORTEUR 100 F Par colis / C.R 80 F TOTAL
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE
 [] [] [] [] DATE D'EXPIRATION [] [] [] [] [] [] [] []

DATE _____ SIGNATURE _____

HUNTER

ENTRAÎNÉ SURVIVRE...

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des raids en territoire ennemi et y occasionner le maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer... Evoluant dans un fascinant univers en trois dimensions, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, se déplacer rapidement et réussir sa mission. La rapidité, la volonté et le courage sont ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?



ACTIVISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

CELTIC LEGENDS

PREVIEWS

Amiga/ST - Fin octobre
PC (VGA/EGA/CGA) - Novembre
Editeur : Ubi Soft

Ce nouveau jeu de stratégie de chez Ubi Soft, annoncé sous le nom de Magic Land il y a quelques mois, risque de surprendre tout son monde, avec une réalisation et un intérêt qui semblent tous deux excellents. Le jeu oppose deux adversaires, pour la conquête du royaume de Celtica, constitué de 23 îles (soit autant de niveaux). Chaque joueur dirige en début de partie un magicien et sept soldats, basés dans une forteresse. Si les soldats n'ont comme seul intérêt que d'opposer une force armée à votre adversaire, il n'en est pas de même du magicien qui peut lancer de nombreux sorts. Parmi ceux-ci, les sortilèges d'invocations permettent de créer de nouvelles troupes assez variées, de puissance et de coût en points de magie plus ou moins importants. Vous avez ainsi la possibilité de créer par exemple de nouveaux magiciens, qui a leur tour vont gagner des points d'expériences au fur et à mesure des

combats, ce qui leur permettra de gagner de nouveaux sorts et pourquoi pas, d'invoquer de nouvelles troupes. Mis à part cela, vous pouvez séparer vos troupes, sachant qu'au maximum vous aurez huit créa-



tures par unité. Il faut donc savoir diviser ses forces sans pour autant les affaiblir, occuper les cercles magiques sur lesquels vos magiciens sont plus puissants et construire de nouvelles forteresses qui vous protégeront des attaques ennemies. Un élément aléatoire intéressant a été introduit dans le jeu, avec la présence d'indigènes, attaquant au hasard l'un ou l'autre des joueurs. Apparemment très sympa, le jeu possède en outre des graphismes vraiment superbes et d'une variété surprenante. La gestion à la souris du jeu semble très facile, mais il faudra attendre le mois prochain pour avoir la confirmation de ces premières impressions complètement favorables.

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



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

COMPILATIONS			ST			PC			AMIG		
ADDICTED TO FUN	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192
RAINBOW ISLAND+N.ZEALAND	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242
BUBBLE BOBBLE	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242
2 ^{EM} SENS	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242
FREEFORM+Bubbleghost+SuperSki+Pinballmagic+Pick'n'pile	225	225	225	225	225	225	225	225	225	225	225
SUCCESS STORY	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Bumpy+Skweek+Turbo cup	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Crazy shot+Space racer	NC	NC	NC								
TITUS ACTION	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
Off shore warrior+Wild street	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
+Fire and forget 2+Galactic c.	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
COMPIL TEST DRIVE	NC	NC	NC								
Test drive 2+4 scenery disk	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
COMPIL FALCON	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
Falcon+Mission 1&2	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
VIRTUAL REALITY 1	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Mindwinger 1+Starfighter 2	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
+Carrier command+Stunt car	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
racer+Intern.soccer challenge	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
VIRTUAL REALITY 2	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Sentinel+Resolution 101+	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Thunderstrike+Weirdreams	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
+Virus	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
GRAND STAND	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
W.class leader+Protennis	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
+Gazza+Continental circus	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
VIRTUAL WORDS	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Dniler+Castel master+Total	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
eclipse+The crypt	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
PLANETE AVENTURE	295	295	295	295	295	295	295	295	295	295	295
Indiana jones+Maniac mars	295	295	295	295	295	295	295	295	295	295	295
Esperia 2+Portes du temps	295	295	295	295	295	295	295	295	295	295	295
NRJ 2	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Mystical+Light corridor+Pinball	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
magic+Crazy cars 2+Shufflep.	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
POWERMO-CADAVER	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
SUPER SIM PACK	272	272	272	272	272	272	272	272	272	272	272
Italy 90+Snowstrike+Turbo	272	272	272	272	272	272	272	272	272	272	272
out run+Heavy meta	272	272	272	272	272	272	272	272	272	272	272
GEANTS DU SPORT	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
Great courts+Kick off+	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342	342
Football manager 2	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
LES FOUS DU FOOT	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
Kick off+ Fighting soccer	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
International soccer	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292	292
MEGAMIX	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242
Turrican+Chesse hq+Shadow	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242
warrior+Altered beast	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242	242

LOGICIELS JEUX			
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
3D MASTER GOLF	342	342	342
ALCATRAZ	242	242	242
AFRICA KOPIS	242	242	242
AMOUR GEDDON	242	242	242
ARMALYTE	242	242	242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATOMINO	242	242	242
BALL GAME	242	242	242
BARBARIA 2	242	242	242
BAT + CARTE	292	292	292
BATTLE ISLE	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN	239	289	239
BEAST BUSTERS	242	242	242
BETRAYAL	292	242	292
BOOBY	242	242	242
CADAVER	242	242	242
CADAVER DATA DISK	145	145	145
CAPTAIN PLANET	242	242	242
CAPTIVE	242	242	242
CASTLE COMMAND	292	242	292
CENTURION	242	242	242
CHUCK ROCK	242	242	242
CROISIEREp un cadavre	242	292	242
CYBERCON 3	242	242	242
DARKMAN	242	242	242
DAS BOOT	292	292	292
DEATH OR GLORY	242	242	242
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	242	242	242
DUCK TALES	242	242	242
ELC	242	242	242
EPIC	242	242	242
EUROPeen superleague	192	242	192
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
F23	242	242	242
FIREBALL	242	242	242
FIRST SAMOURAI	242	242	242
FLIGHT TO INTRUDER	292	292	292
GAUNTLET 3	192	192	192
GENGHIS KHAN	342	342	342
GODS	242	242	242
GOLDEN AXE	242	242	242
GRAND PRIX 500 CC 2	242	282	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HERO QUEST	242	242	242
HUNTER	242	242	242
INTL Champion Athlétic	242	242	242
IT CAME FROM DESERT	242	242	242
KICK OFF 2 + SCENARIO	242	242	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROPE	125	125	125
KO 2 RETURN TO EUROPE	125	125	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125	125	125
KO 2 WINNING TACTIC	125	125	125
LAST NINJA 3	242	242	242
LEMMINGS	242	242	242
LEMMINGS DATA DISK	145	145	145
LIFE AND DEATH	242	242	242
LOGICAL	192	192	192
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAD TV	242	242	242
MAGIC POCKETS	242	242	242
MANCHESTER U.europe	242	242	242
MEGA-LO-MANIA	242	242	242
MERCIS	242	242	242
MINDWINTER 2	242	292	242
MIG 29 FULCRUM	342	392	342
MONKEY ISLAND	242	292	242
MONKEY ISLAND 2	242	292	242
NASKAP	289	289	289
NAVY SEALS	242	242	242
PANZA KICK BOXING	282	282	282
PILOT IN PARADISE	292	292	292
POPULUS 2	292	292	292
POWERMONGER	242	242	242
POWERMONGER D.DISK	145	145	145
PREDATOR 2	242	242	242
R.B.I. 2	242	242	242
RAILROAD TYCOON	292	292	292
RIDERS OF ROHAN	242	342	242
R-TYPE 2	242	242	242
ROBIN HOOD	242	242	242
ROBOCOP 3	292	292	292
ROBOZONE	242	242	242
RODLAND	242	242	242
ROTATAT	242	242	242
SABAKON	192	192	192
SHADOW DANCER	242	242	242
SHUTTLE	292	292	292
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIM EARTH	289	289	289
SIMPSONS	242	242	242
SKATE OR DIE	242	242	242
SNOW BROSS	242	242	242
SPEEDBALL 2	242	242	242
STORM CLASS RUGBY	242	242	242
SUMMER CAMP	242	242	242
SUPER League Manager	242	242	242
SUPER MONACO GP	242	242	242
SWIV	242	242	242
TERMINATOR OF SAMURAI	292	292	292
THE BLUE MAX	292	292	292
THUNDERJAWS	242	242	242
TOKI	242	242	242
TRACKSUIT MANAGER	242	242	242
TITANIC GOLF	242	242	242
TIMMY MOUSE 2	242	242	242
TYPHON THOMPSON	242	242	242
VIKING CHILD	242	242	242
VROOM	242	242	242
WARLORDS	242	242	242
WARLOCK THE AVENGER	242	242	242
WARZONE	242	242	242
WILD WHEELS	292	292	292
WING COMMANDER	292	292	292
WING OR DEATH	242	242	242
WOLF PACK	292	292	292
WONDERLAND	292	292	292
WORLD CLASS RUGBY	242	242	242
WRATH OF THE DEMON	242	242	242
WRECKERS	242	242	

CIVILIZATION

PREVIEWS

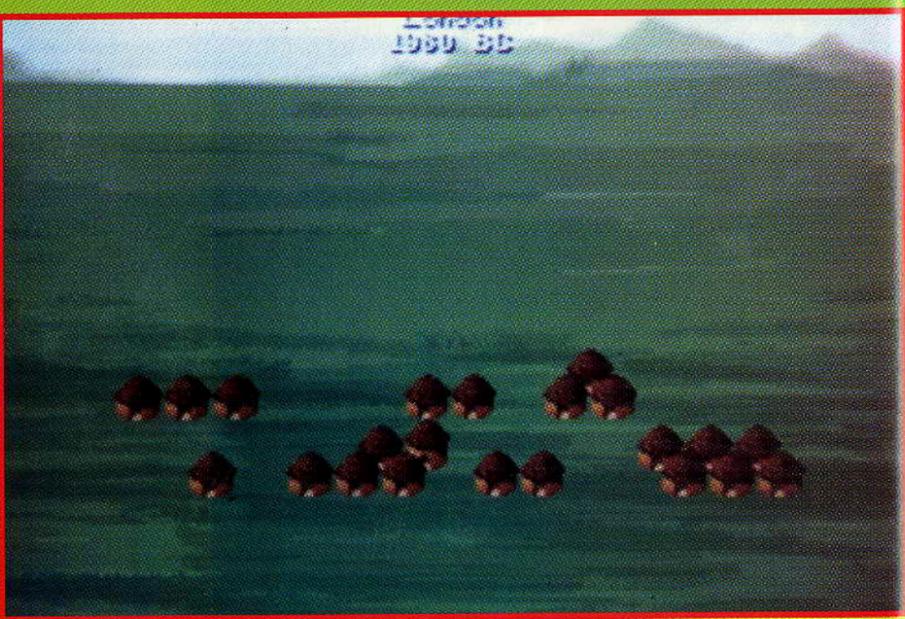
PC - Novembre
Éditeur : Microprose



s'annonçant comme complexe. Il faut en effet gérer chacune de vos villes, assurer le développement de l'agriculture pour subvenir aux besoins alimentaires des populations, mais aussi continuer à investir du temps, de l'argent et des gens dans la recherche pour que la technologie évolue elle aussi.... Un autre élément important vient des conquêtes ou des alliances que vous devez passer avec vos voisins, votre force militaire étant un des facteurs à surveiller en permanence. Une encyclopédie a même été incorporée au jeu, avec les définitions et des explications sur tous les termes importants en rapport avec le jeu, ainsi que des écrans de statistiques sur divers facteurs. Un jeu très complet, que nous espérons pouvoir vous présenter plus amplement le mois prochain.

Après le fabuleux Railroad Tycoon, Sid Meier, cofondateur de la société Microprose, nous propose pour très bientôt, octobre pour les possesseurs de PC et compatibles, sa toute dernière création, Civilization. Votre but est cette fois-ci de permettre le développement militaire, économique, social et culturel de votre population, dans une simulation multiple. Vous pouvez choisir de jouer sur un siècle, ou sur la totalité de l'histoire, de 4000 avant J.-C. jusqu'à nos jours, voire notre futur. Dans ce dernier cas, vous serez amené à rencontrer des personnages historiques célèbres comme Gengis Khan ou Napoléon, et à résoudre divers problèmes comme la pollution au XX^e siècle pour ne citer qu'un exemple. La représentation du terrain est en 2D, tout comme dans Railroad Tycoon, vos troupes étant représentées par di-

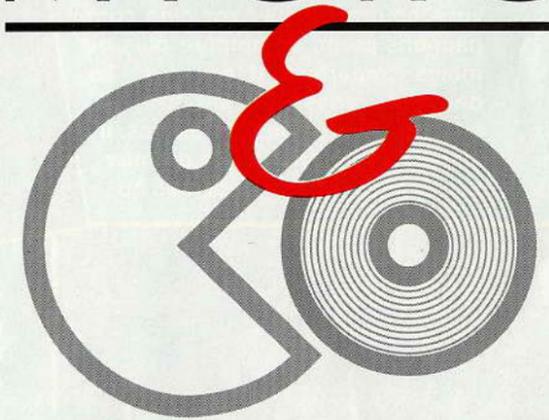
verses icônes, suivant les types. Les possibilités d'actions semblent vraiment très importantes, ce qui correspond parfaitement à cette simulation



L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

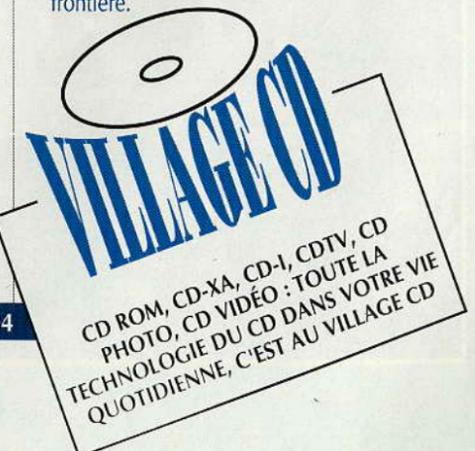
MICRO



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bits ou 16-bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires : L'allée des discounters fous, La braderie de cartouches. Les domaines publics... MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées. De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD. PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées. MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



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

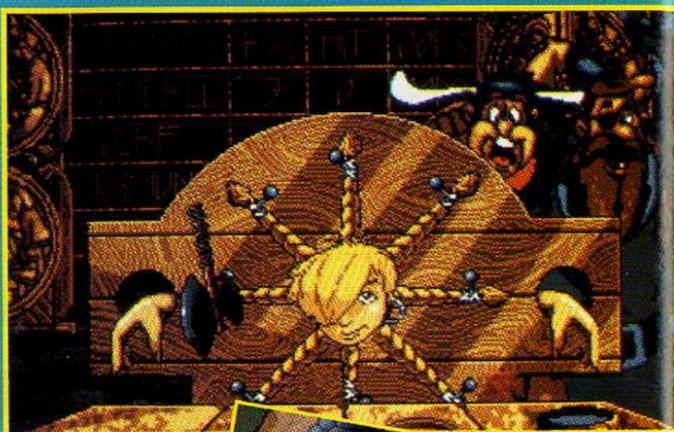
HEIMDALL

Les grands jeux naissent souvent de la rencontre de plusieurs individus exceptionnels, et Heimdall en est un exemple flagrant. A la base, Jeremy Smith, le président de la société Core Design et surtout Jerr O'Caroll, l'un des graphistes de l'équipe de Don Bluth. D'un côté le désir de fournir aux joueurs un jeu de rôles différent de tout ce qui s'était fait jusqu'alors. De l'autre, des qualités artistiques merveilleuses, parfaitement mises en valeur sur micro. Après environ huit mois de développement, le résultat semble plus que prometteur. Le jeu s'appelle Heimdall.

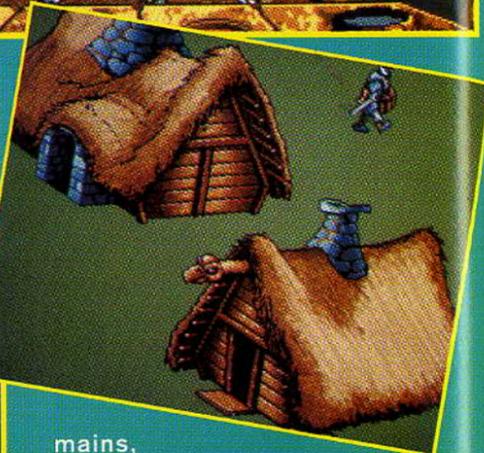
Le jeu

L'aventure sera composée de deux phases totalement différentes. La première est constituée de trois petits

Le lancer de haches est très important, autant pour vous que pour la malheureuse victime



jeux d'arcade qui permettront de définir vos caractéristiques pour la suite. De même, suivant vos résultats, vous pourrez choisir vos cinq compagnons parmi un nombre plus ou moins important d'individus. La deuxième phase du jeu est elle aussi constituée de trois parties. Il s'agit d'explorer dans un premier temps Midgard, le monde des hu-



mains, pour retrouver le Marteau de Thor, puis Utgard le monde des géants pour la Lance de Frey, et finir par "échouer" à Asgard, le royaume des dieux, pour enfin découvrir l'épée d'Odin.

Des animations fabuleuses

Du fait de la présence d'un des graphistes/animateurs de la "famille Bluth", les mouvements et les animations des divers personnages sont vraiment incroyables. Les connaisseurs auront par moment l'impression d'avoir affaire à un jeu du genre Dragon's Lair ou Space Ace. Les moins "accros" des jeux micros auront eux aussi la curieuse sensation de jouer avec un véritable dessin animé.



RUGBY

The World Cup

Tous les quatre ans, les principales nations joueuses de Rugby se rencontrent pendant quatre semaines pour déterminer quelle équipe remportera le Trophée le plus prestigieux du Rugby.

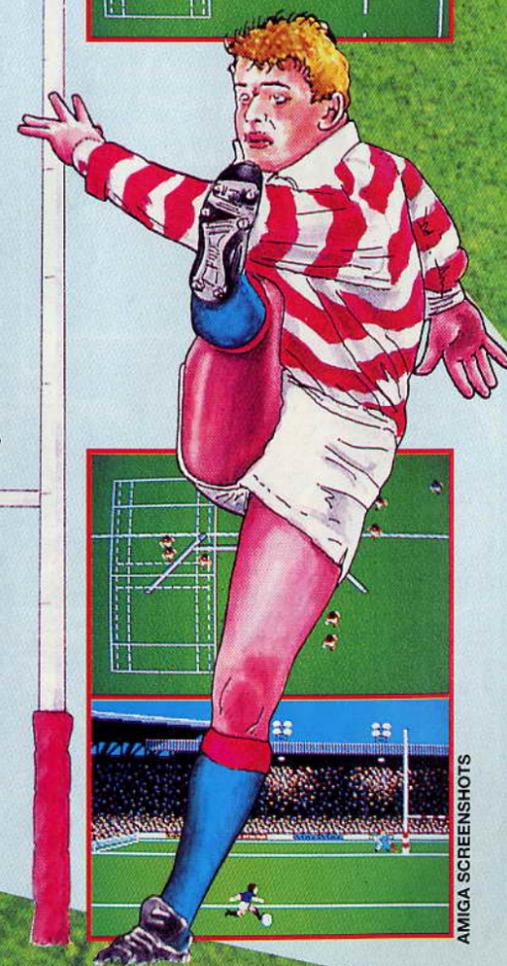
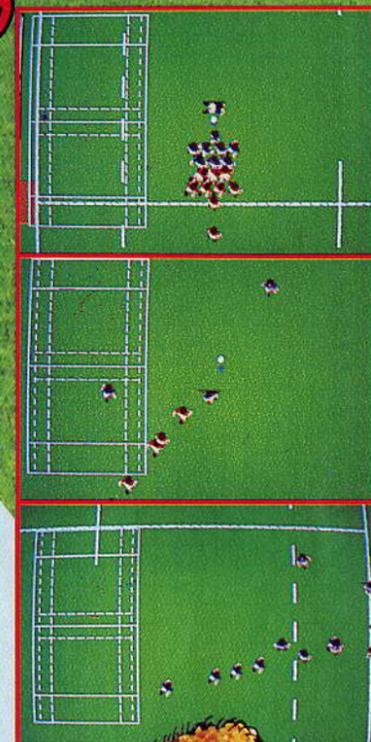
Cette simulation vous fait vivre la passion et l'émotion du moment:

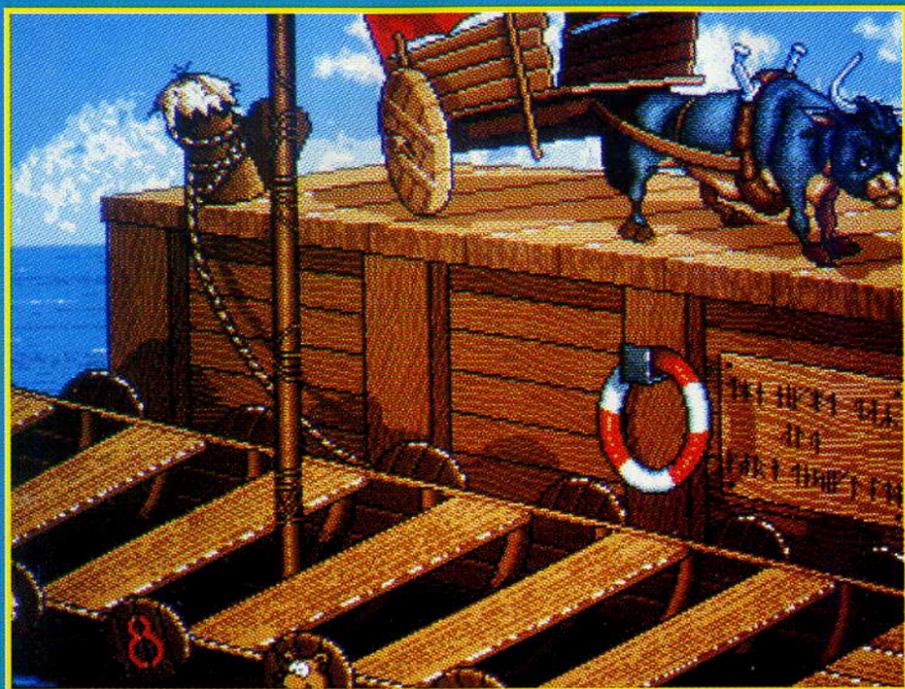
- La sueur et la bousculade pour vous emparer du ballon dans la mêlée.
- La tension quand vous attendez la remise en jeu sur la touche.
- Les minutes éprouvantes juste avant de tirer un pénalty.
- L'adresse et les réflexes nécessaires à un jeu de passes très rapides.
- La jubilation quand vous marquez l'essai gagnant du match.
- La précision des détails et l'intensité du jeu font de cette simulation une adaptation réaliste de l'un des plus grands sports d'équipe.

Jouez contre les plus grands et amenez votre équipe nationale au titre de Champion du Monde.

DOMARK

Software, Artwork and Packaging
© 1991 Domark Group Ltd. Published by
Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Programmed by





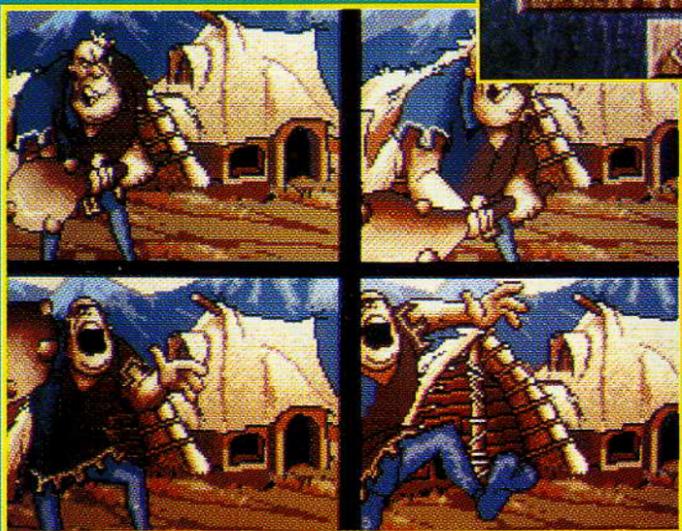
PREVIEWS

Amiga / PC / ST - Décembre
Editeur : Core Design

Le jeu

L'aventure sera composée de deux phases totalement différentes. La première est constituée de trois petits jeux d'arcade qui permettront de défi-

es grands jeux naissent souvent de la rencontre de plusieurs individus exceptionnels, et Heimdall en est un exemple flagrant. A la base, Jeremy Smith, le président de la société Core Design et surtout Jerr O'Caroll, l'un des graphistes de l'équipe de Don Bluth. D'un côté le désir de fournir aux joueurs un jeu de rôles différent de tout ce qui s'était fait jusqu'alors. De l'autre, des qualités artistiques merveilleuses, parfaitement mises en valeur sur micro. Après environ huit mois de développement, le résultat semble plus que prometteur. Le jeu s'appelle Heimdall.



Des
animations
géniales



nir vos caractéristiques pour la

suite.
De même, suivant vos résultats, vous pourrez choisir vos cinq compagnons parmi un



Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous découplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendront très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête.

MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAÎTRE, ET VENIR VOUS HANTER!



CBM AMIGA

ATARI ST

HUDSON HAWK

Après Terminator 2, la nouvelle adaptation de film de la part d'Ocean se nomme Hudson Hawk. Le jeu adopte résolument le look console, avec des personnages façon Mario Bros et un principe de jeu proche de Rick Dangerous ou Swichtblade 2. L'histoire du jeu est simple.



Pour une fois, le héros joue le rôle d'un voleur à la solde de deux compères, dont l'unique but est de trouver la formule

mise au point par Léonard de Vinci pour transformer le plomb en or. Pour cela, ils doivent impérativement se procurer trois éléments se trouvant dans l'enceinte du Vatican : une statue de cheval, un cristal et le carnet de Léonard de Vinci.

Une fois sa mission en tête, le joueur part à l'aventure tout au long des douze niveaux que compte le jeu. Bien évidemment, chacun des niveaux comporte de nombreux ennemis, et notre personnage devra très souvent faire appel à ses poings (pour se débarrasser des photographes ou des gardiens de nuit), ou bien lancer ses balles de base-ball pour éliminer un adversaire (oiseaux ou chiens). Mais le jeu comporte aussi de nombreux pièges, comme des ventilateurs ou bien des pics électriques qu'il devra éviter.

Pour les uns, la meilleure méthode consiste à contourner l'obstacle (le



après Terminator 2, la nouvelle adaptation de film de la part d'Ocean se nomme Hudson Hawk. Le jeu adopte résolument le look console, avec des personnages façon Mario Bros et un principe de jeu proche de Rick Dangerous ou

Swichtblade 2. L'histoire du jeu est simple. Pour une fois, le héros joue le rôle d'un voleur à la solde de deux compères, dont l'unique but est de trouver la formule mise au point

PREVIEWS
 par me... transform...
 do... tra... t...
 re... ra... t...
 l'ce... la... t...
 d... ch... lo... et
 Léona...
 fois sa mis...
 Amiga / ST - Novembre
 Editeur : Ocean

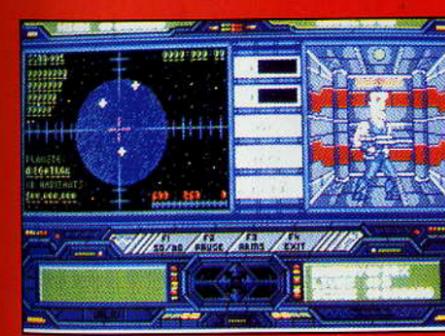
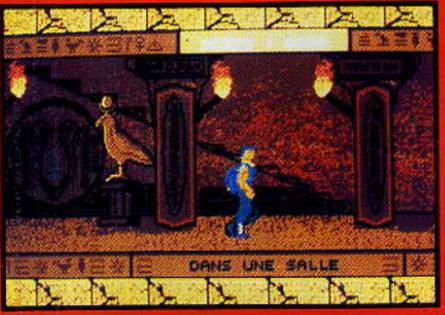


Bien évidemment, chacun des

LA LEGENDE DES DYNASTIES



En 1936, la cité Tanis a été découverte par l'archéologue français Pierre Montet. Salia décide d'envoyer une expédition archéologique à Giseh afin de retrouver un objet datant du IIIe millénaire (3 100 ans avant Jésus-Christ). Mais attention cette pyramide est l'une des plus mystérieuses de la civilisation antique. Avant tout, il faudra répondre aux 8 questions qui vous seront posées. Si vous réussissez votre mission vous serez chargé de conquérir le reste de la pyramide de Khephren.



ATOMIC CYBORG JEUX D'ARCADE

Disponible sur :
ST - STE - AMIGA - PC



Bientôt dans les points de vente et par correspondance.

Pour tout renseignement contacter
SALIA SOFTWARE

MYTH

PREVIEWS

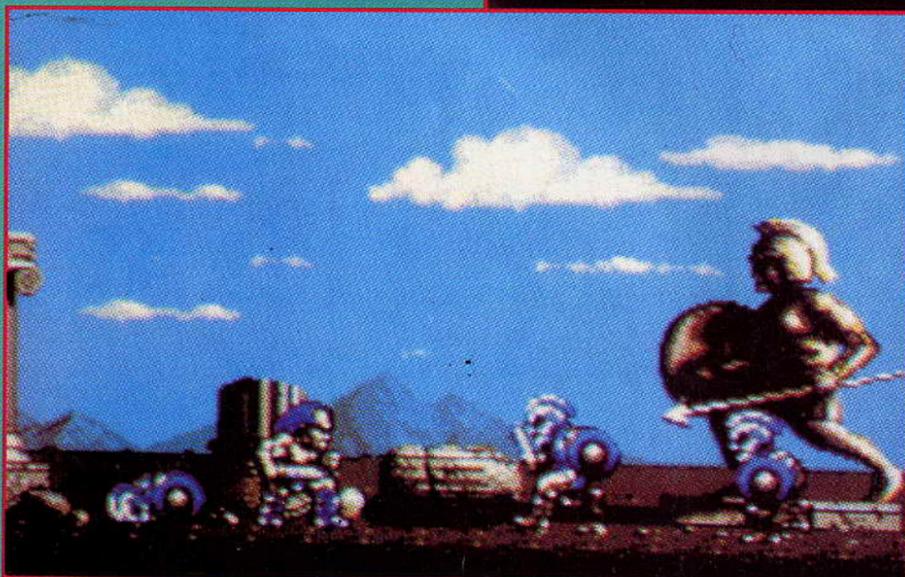
Amiga / ST - Octobre
PC - Novembre
Éditeur : System 3



quement une disquette entière, avec une ambiance sonore assez fabuleuse. Ensuite, les musiques et les sons sont parfaits, procurant au jeu une atmosphère déjà esquissée par le style des graphismes, mystérieux et oppressants. Le jeu en lui-même reste assez classique, avec quatre mondes à explorer,

chacun correspondant à une mythologie bien précise. Vous avez ainsi l'époque grecque, nordique, égyptienne, et enfin un dernier niveau où se trouve évidemment le gros méchant à éliminer. En fait, chacun de ces mondes est constitué de trois zones, avec des décors très variés et surtout assez jolis. L'intérêt du jeu vient essentiellement du thème, la mythologie, qui va vous amener à rencontrer de nombreux monstres légendaires, tels que le Sphinx, l'hydre ou une chi-

Certains d'entre vous se rappellent peut-être de ce jeu très connu dans le monde des machines 8 bits. System 3 avait réussi à créer un jeu d'arcade original très prenant, et une version 16 bits semblait donc dans la logique des choses. Mais voilà, les gens de chez System 3 sont des perfectionnistes et ils ont pas mal modifié la version originale. Le résultat obtenu semble des plus prometteurs, avec de très nombreux points positifs à son actif. Tout d'abord l'introduction, une superbe scène animée prenant prati-



cière. Un autre point semblant vraiment intéressant, vient du système de jeu, puisqu'en fin de compte, il va beaucoup plus loin que le simple jeu d'action. Vous pouvez en effet ramasser divers objets et armes que vous devrez utiliser à certains endroits. Pour ce qui est de l'animation des sprites, là encore, il n'y a rien à redire, surtout pour votre héros, qui peut d'ailleurs utiliser plusieurs types d'attaques. Encore un jeu s'annonçant très bien, et qui semble n'être que le premier d'une longue série pour la société System 3.

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST GAUNTLET III

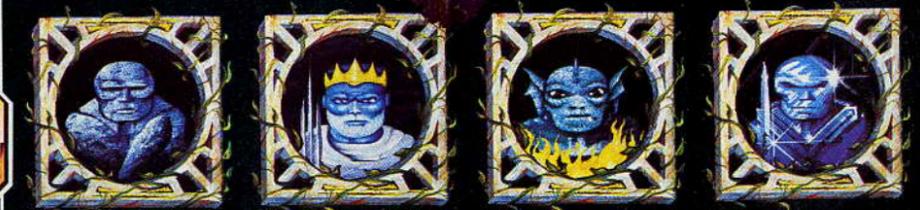
- *Tout d'abord, il y eut... GAUNTLET™: La Sensation Arcade.*
- *Puis vint... GAUNTLET™II: Une Innovation.*
- **MAINTENANT U.S. GOLD vous présente GAUNTLET™ III: La Révélation.**

Entrez dans le monde mystique de Capra, la terre aux huit royaumes, et combattez les forces du mal conduites par un roi démon. Vous devez libérer chaque royaume des légions des ténèbres avant de pouvoir affronter le roi démon en personne, dans une bataille où il n'y aura qu'un seul survivant...

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
SPECTRUM 128K, +2, +3 cassette.
AMSTRAD 6128, 6128+ cassette & disquette.



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.



PETRAS The Rockman
NEPTUNE The Merman
DRACOLIS The Lizard
BLIZZARD The Iceman

WORK IN PROGRESS

B.A.T II

Dans la troisième partie de notre "Work in Progress" sur B.A.T II, nous allons étudier plus particulièrement les différentes parties arcade du jeu. En effet, si B.A.T II est avant tout un jeu d'aventure, il comporte tout de même plusieurs phases animées dans lesquelles un fan de jeux d'action ne serait pas dépaycé.

Dans le secteur touristique de Roma II, le joueur aura la possibilité d'entrer dans une salle d'arcade et de s'adonner au trois jeux les plus en vogue de la galaxie : le Quattro (jeu d'arcade), le Tubular (jeu d'arcade/reflexion) et le Chidam (jeu de

stratégie). Tous ces jeux donnent la possibilité au joueur de perdre ou de gagner de l'argent. Dans le dernier cas, cet apport d'argent providentiel aidera notre héros à se sortir de situations délicates. Il est possible de défier un personnage du bio-game (système d'intelligence artificielle mis au point par l'équipe de Computer's Dream)... Plus de détail le mois prochain ! Tout cela pour démontrer que la présence de ces trois jeux ne résulte nullement d'une lubie de la part des programmeurs, mais trouve une véritable utilité dans la partie.

LE QUATTRO

Il s'agit d'un casse-brique, comptant quatre raquettes, se jouant à la souris. Le déplacement horizontal manœuvre les raquettes du haut et du bas, et le déplacement vertical les raquettes de droite et de gauche. Le jeu comporte plus de dix tableaux et propose, comme tout casse-brique se respectant, de nombreuses briques bonus (tir, mur, deux balles, rebonds inversés...)

LE CHIDAM

En fait, il s'agit de l'adaptation micro du jeu de dames chinois. Le plateau de jeu se compose d'une étoile à six branches avec dix pions de même couleur. Le but est de déplacer chaque couleur pour qu'elle vienne occuper la branche opposée de l'étoile, chacun des joueurs possédant trois branches de l'étoile. Le déplacement de chaque pion s'effectue à la manière du Solitaire, on se déplace tant qu'il est possible de sauter des pions adverses. Si ce n'est pas le cas, le pion bouge d'une seule case. A noter que l'ordinateur se révèle très fort à ce petit jeu (il paraît même que le programmeur se fait battre par le micro). C'est pourquoi il existe un système de handicap permettant au joueur de disposer de 2 à 20 coups d'avance.

LE TUBULAR

Véritable casse-tête, ce jeu propose au joueur de remplir les différents



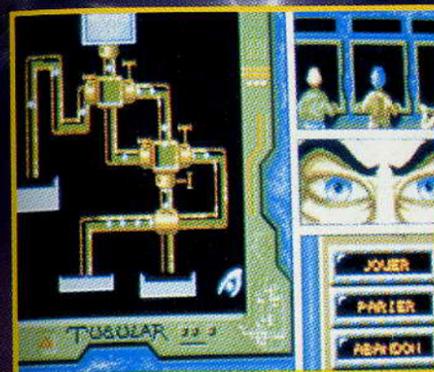
Photo d'écran en 256 couleurs ?



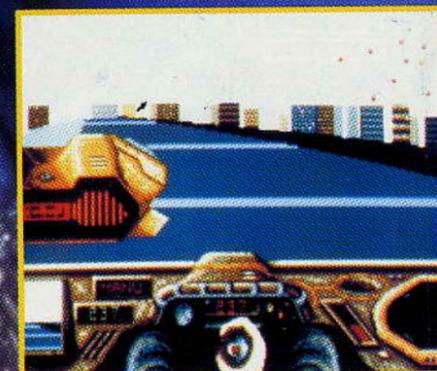
Le Quidam



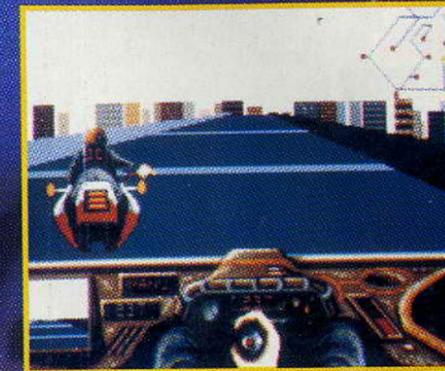
Le Quattro en 256 couleurs !



Le Tubular



La Via Express : Attention...



... aux excès de vitesse !

réservoirs présents à l'écran, simultanément, en essayant de perdre le minimum de liquide. Pour cela, le joueur devra ajuster le débit de chacun des tuyaux via des robinets. Pour l'anecdote, sachez que les programmeurs se sont inspirés d'un exercice proposé au concours d'entrée d'une école d'ingénieurs en électronique...

LA VIA EXPRESS

En plus de trois jeux à part entière, B.A.T II propose d'autres phases animées comme la Via-Express. Il s'agit du réseau routier suspendu de Roma II reliant les six secteurs de la ville. Lorsque le joueur emprunte l'un des tracés, le jeu se traduit par une véritable course de voitures en 3D. Il s'agit de vraies routes, avec un vrai plan, de vrais panneaux indicateurs, et même une police de la route veillant aux excès de vitesse. A

noter que certaines "via" ne sont accessibles qu'avec des laissez-passer, lesquels peuvent être contrôlés à tout moment. Petite précision, les "Via-Express" respectent la philosophie générale du jeu : le joueur ne meurt pratiquement jamais dans les phases d'arcade. Par exemple, en cas de choc, la voiture est endommagée et il faudra juste payer les réparations. Pour les chauffards, sachez qu'il est possible de choisir le mode automatique de pilotage.

LES COMBATS DE GLADIATEURS

A la fin de la première partie de B.A.T II, le joueur est arrêté et faussement accusé du meurtre de Sylvia Hadford (cf. première partie du Work in Progress). C'est à ce moment que débute la seconde partie de B.A.T II,

la vie carcérale. Et bien sûr, en tant que défenu, vous serez contraint d'affronter dans l'arène trois types de combattants : le Samnite, le Rétiaire ou le Thrace, non sans avoir auparavant fait vos preuves contre le Myrméroid, robot spécialement conçu pour l'entraînement au combat.

Petite indication, le but du jeu est avant tout de devenir populaire pour être grâcié par le roi, et ainsi accéder à la troisième et dernière partie de l'aventure.

Rendez-vous le mois prochain pour la dernière partie de notre Work in Progress sur B.A.T II.

PITFIGHTER

PREVIEWS

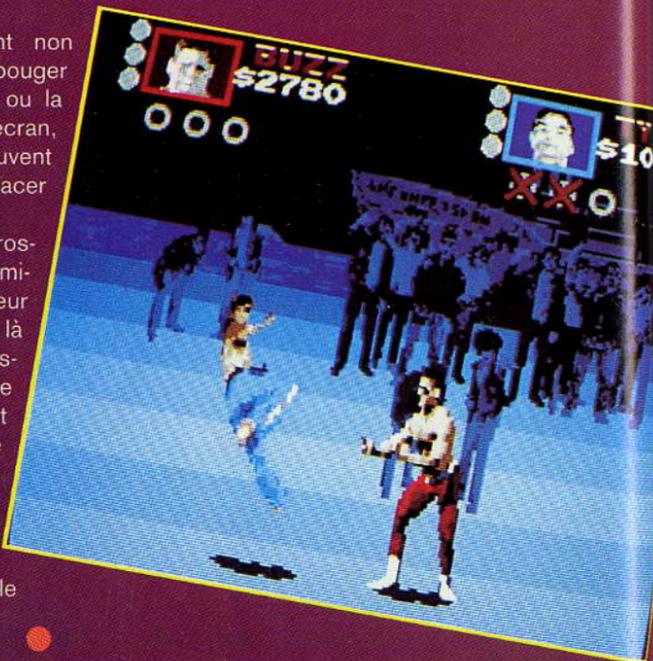
Amiga / PC / ST - Novembre
Editeur : Domark

Toute personne ayant pénétré, au moins une fois récemment, dans une salle d'arcade, n'a pu manquer de remarquer cette borne d'arcade de chez Tengen. Domark s'est lancé courageusement dans la conversion micro, et il faut avouer que le défi semblait insurmontable. Heureusement pour nous, les programmeurs de la compagnie anglaise ont maintenant atteint leur maturité, et la version Amiga est des plus prometteuses. Même si le nombre des couleurs n'est pas aussi important, et la définition des sprites plus grossière, la différence se remarque à peine sur la version Amiga, le jeu étant entièrement réalisé à partir de digitalisations. Les animations des personnages sont elles identiques à la version arcade, et vous retrouverez tous les coups, soit une cinquantaine en tout, une quinzaine pour chacun des trois combattants que vous pouvez diri-



ger. Le plus important pour ce jeu de combat est la possibilité, dans un premier temps, de jouer à deux simultanément. Assez rapidement, vous pourrez même ramasser diverses armes sur le sol pour les utiliser. Enfin, vos personnages peuvent non seulement bouger vers la droite ou la gauche de l'écran, mais ils peuvent surtout se déplacer en profondeur. Les sprites grossissent ou diminuent suivant leur proximité, et là encore, l'impression ressentie est quasiment la même que sur la borne

d'arcade. La version à laquelle nous avons pu jouer était en outre hyperjouable. Test le mois prochain !



COLLECTION AUTOMNE-HIVER 91

UBI SOFT rentre en force avec 4 super **COMPILATIONS!**



AVENTURES EXTRAORDINAIRES
ST/AG/PC

- ZAC MC KRACKEN
- IRON LORD
- MANOIR DE MORTEVIELLE
- ROCKET RANGER

L'INSOLITE au rendez-vous de l'AVENTURE

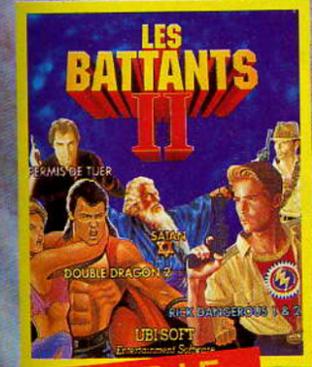


10 MEGA HITS VOL. 3
ST/AG/PC

- STUNT CAR RACER
- RANX
- LAST NINJA 2
- TRIVAL POURSUITE
- FOOTBALL MANAGER 2
- DEFENDER OF THE CROWN
- HIGHWAY PATROL
- APB
- THE THREE STOOGES
- TETRIS



Le 3ème volet des MEGA HITS, champion toutes catégories.



BATTANTS II
ST/AG/PC/CPC

- RICK DANGEROUS 2
- DOUBLE DRAGON 2
- SATAN
- PERMIS DE TUER
- RICK DANGEROUS
- AMC (sur CPC seulement)

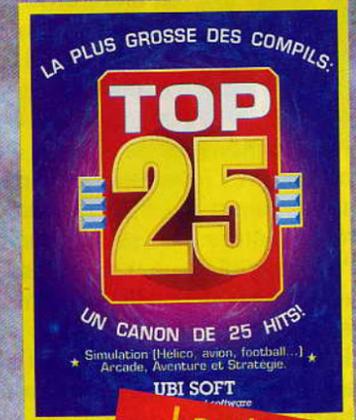
POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



TOP 25
CPC

- ANDY GAPP
- STRIKE FORCE HARRIER
- ZYNAPS
- FLIGHT SIMULATOR
- ACE 2
- NETHERWORLD
- POPEYE
- 20 000 AVANT J.C.
- TUER N'EST PAS JOUER
- COMBAT ZONE
- LE MALEFICE DES ATLANTES
- EXOLON
- JAWS
- ATF
- SKATEWARS
- OPERATION HORMUZ
- BOBSLEIGH
- STRIKE FORCE COBRA
- ARMY MOVES
- TOMAHAWK
- FOOTBALL MANAGER 2
- TARZAN
- AFTER THE WAR
- GUNBOAT
- AMC



La plus grosse des compils: un canon de 25 HITS!

SATAN, AFTER THE WAR, AMC (C) MISOFTSA DINAMIC, RICK DANGEROUS 2 ET RICK DANGEROUS (C) CORE DESIGN LTD (C) MICROPROSE SOFTWARE, DOUBLE DRAGON II (C) 1989 AMERICAN TECHINOS INC. (C) VIRGIN MASTERTRONIC LTD, PERMIS DE TUER (C) DOMARK (C) 1989 Danjaq SA and United Artists Company, ZAC MC KRACKEN TM (C) 1989 LUCKFILM Ltd, IRON LORD, SKATEWARS (C) UBI SOFT, MANOIR DE MORTEVIELLE (C) 1989 LANKHOR, ROCKET RANGER, THE THREE STOOGES (C) CINEMAWARE, STUNT CAR RACER (C) MICROSTYLE (C) 1989 GEOFF CRAMMOND, LAST NINJA 2 (C) SYSTEM THREE SOFTWARE Ltd, FOOTBALL MANAGER 2 (C) PRISM LEISURE CORPORATION PLC, 1988, ADDICTIVE GAMES est une division de PRISM LEISURE CORPORATION PLC, HIGHWAY PATROL (C) Microdis, RANX (C) UBI SOFT, TRIVAL POURSUITE (C) 1987 DOMARK, 1986 HORNABROTT INTERNATIONAL, DEFENDER OF THE CROWN TM (C) 1991 MIRRORSOFT Ltd. (C) 1988 MASTER DESIGNER SOFTWARE, APB (C) 1989, 1987 TENGEN INC. All rights reserved. TM Atari Games Corporation, TENGEN is a subsidiary of Atari Games Corporation. (C) DOMARK, TETRIS (C) 1987 MIRRORSOFT LTD.

ANDY GAPP: Computer: Game conceived, designed and programmed by Blitter Animations. All characters are based on the original creations of Reg Smythe and are the property of Mirror Group Newspapers. (C) MIRRORSOFT Ltd. 1987. (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. 1990. POPEYE: Popeye Characters (C) KING FEATURES, Inc. 1984. (C) Program and documentation ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. 1987. Musique copyright MCRS JAWS (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. 1990. JAWS TM & (C) 1975 UNIVERSAL PICTURES. Licensed by MERCHANDISING CORPORATION OF AMERICA, INC. ARMY MOVES (C) SUMMIT SOFTWARE Ltd. TARZAN (C) REACT SOFTWARE 1989. REACT is a trademark of ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. Copyright (C) 1993, 1986

UBI SOFT
Entertainment Software

EDGAR RICE BURROUGHS, Inc. TARZAN owned by EDGAR RICE BURROUGHS, Inc. And Used by Permission. STRIKE FORCE HARRIER (C) MIRRORSOFT Ltd. ACE 2 (C) CASCADE GAMES Ltd. 1987, 20 000 AV. J.C. MALEFICES DES ATLANTES (C) CHIP. 1987. TOMAHAWK ATF (C) DIGITAL INTEGRATION. 1986. NETHERWORLD, BOBSLEIGH, ZYNAPS, EXOLON (C) HEWSON 1986. TUER N'EST PAS JOUER GUN BOBSLEIGH, ZYNAPS, EXOLON (C) 1982 (C) EGM PRODUCTIONS LTD. GUIDROSE PUBLICATIONS LTD. 1987. (C) DOMARK. FLIGHT SIMULATOR, COMBAT ZONE, OPERATION HORMUZ, GUNBOAT, STRIKE FORCE COBRA (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd.

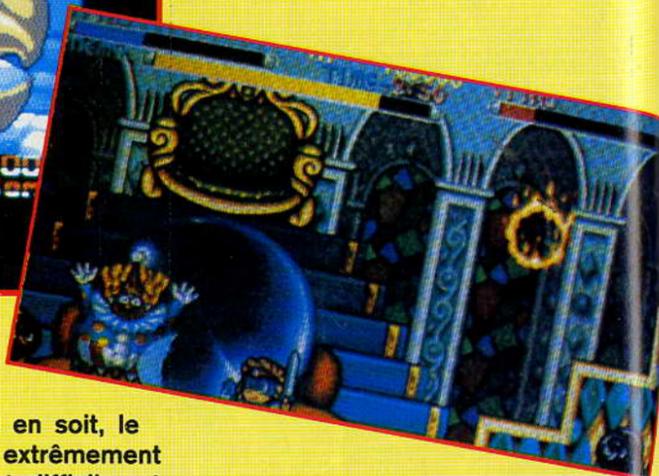
MEGA TWINS

PREVIEWS

Amiga / ST - Novembre
Editeur : US Gold



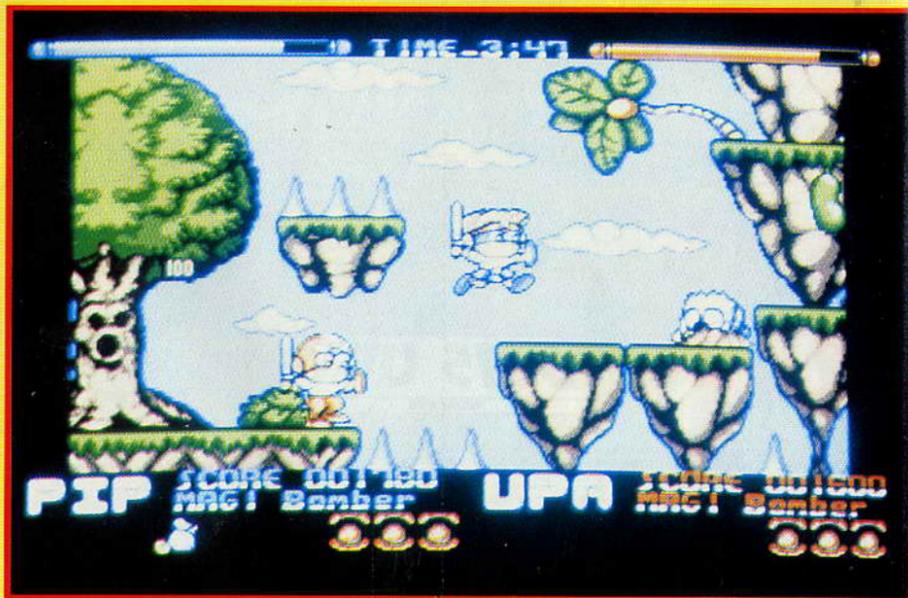
vraiment génial en duo. Les personnages sont très attachants, et vous aurez du mal à abandonner votre joystick.



Mega Twins est une nouvelle adaptation d'une borne d'arcade Capcom, faite par US Gold le spécialiste du genre. Il s'agit d'un de ces

jeux mignons et prenants, auquel vous pouvez jouer seul ou à deux en même temps. Vous dirigez deux frères jumeaux, seuls survivants d'un horrible massacre les ayant laissé orphelins. Ils partent donc venger les leurs, à travers six régions peuplées de créatures dangereuses et de pièges meurtriers. A chaque fois, les décors, les sprites de vos personnages et les ennemis changent complètement. Il faut donc modifier sa façon de jouer, certains niveaux se déroulant sur la terre ferme, d'autres sous la mer ou dans les cieux. Très jouable, Mega Twins est tout à fait le genre de jeu d'arcade que nous sommes habitués à voir sur les consoles. Il est d'ailleurs remarquable de constater

que la version ST est quasiment la même que celle sur Amiga. Quoi qu'il en soit, le jeu s'annonce comme extrêmement jouable, moyennement difficile, et



JARRIE

YARRIE



Trademark of Titan Sports, Inc. All rights reserved.

SHADOW OF THE BEAST III

PREVIEWS

Amiga - Eté 92
Editeur : Psygnosis



Partant du principe que l'on ne change pas une équipe et une formule qui gagnent, le fameux groupe Reflections de Psygnosis prépare actuellement le troisième épisode de la saga de Shadow Of The Beast. Comme d'habitude maintenant le jeu est techniquement parfait et reprend les méthodes déjà éprouvées par les programmeurs lors de leurs précédentes productions. Dans le dernier volet de cette trilogie, le joueur incarne un héros à l'aspect beaucoup plus humain que précédemment, et l'accent a été porté avant tout sur la jouabilité et la cohérence du jeu. Au final, Shadow Of The Beast III est sans aucun doute le jeu dans lequel

le côté aventure est le plus développé. D'ailleurs, le joueur ne doit plus, sans cesse, faire face à des hordes d'ennemis, mais bien réfléchir un minimum pour résoudre les problèmes qu'il rencontrera. Par exemple, en un endroit très précis du jeu, le joueur doit pour ouvrir une porte d'abord appuyer sur un levier, lequel desserrera les vannes des conduites d'arrivée

d'eau. Le niveau de l'eau montant sans cesse dans la pièce, le joueur n'aura pour seul recours que le plateau d'une table flottante (car construite en bois, elle flotte), pour



aller actionner un autre levier situé à hauteur du plafond de la pièce. Une fois la porte ouverte, le niveau de l'eau s'abaisse et le héros peut continuer sa route. Mais nous aurons largement l'occasion de vous reparler de Shadow Of The Beast III, sa sortie étant prévue pour le milieu de l'année 92.



LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !



SORTIE
LE 30
SEPTEMBRE

TOP 3

LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE



TENNIS CUP
PINBALL MAGIC
MOONBLASTER

AMSTRAD CPC/CPC+ AMIGA
IBM PC ET COMP. ATARI ST-

LE TEMPS DES HEROS



SORTIE
LE 20 OCTOBRE

ARCADE-ACTION
STRATEGIE
3 GRANDS JEUX
3 GRANDES
AVENTURES !



PRINCE OF PERSIA (Broderbund)
MOONBLASTER (Loricel)
NORTH & SOUTH (Inlogrames)
TILT D'OR CANAL+ 91
TILT 01/91

39/45



TANKS CONTRE DESTROYERS

SORTIE
LE 30 OCTOBRE

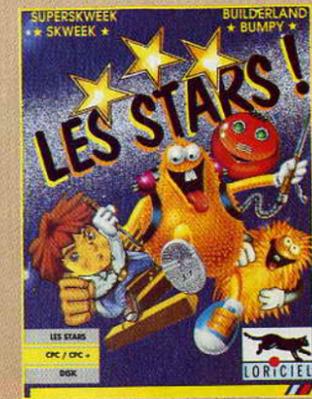


A.D.S. SHERMAN M4

CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !

AMSTRAD CPC/CPC+ AMIGA-ATARI ST
IBM PC ET COMP.

LES STARS



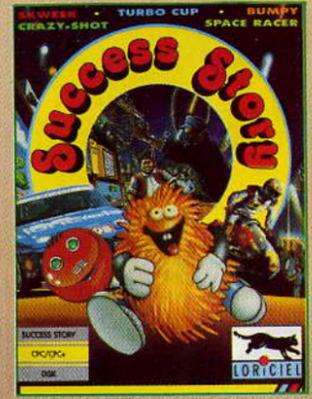
SKWEEK
BUILDERLAND
BUMPY
SUPERSKWEEK

4 SUPER JEUX
D'ARCADE A VOUS
RENDRE MABOULE !

SORTIE
LE 30 SEPTEMBRE

AMIGA-ATARI-
AMSTRAD CPC/CPC+

SUCCESS STORY



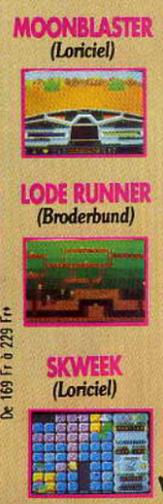
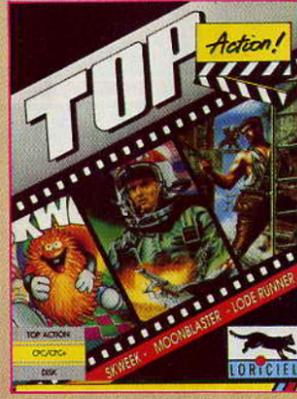
CRAZY SHOT SKWEEK



TURBO CUP BUMPY SPACE RACER

LES PLUS GRANDS SUCCES !

TOP ACTION



MOONBLASTER (Loricel)
LODE RUNNER (Broderbund)
SKWEEK (Loricel)

LE MEILLEUR
DES JEUX
D'ACTION

AMSTRAD CPC/CPC+
ATARI ST-IBM PC ET COMP.

TILT D'OR CANAL+
AMSTRAD CPC/CPC+
ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !

POOL OF DARKNESS

PREVIEWS

PC (VGA/EGA) - Fin octobre
Editeur : S.S.I.

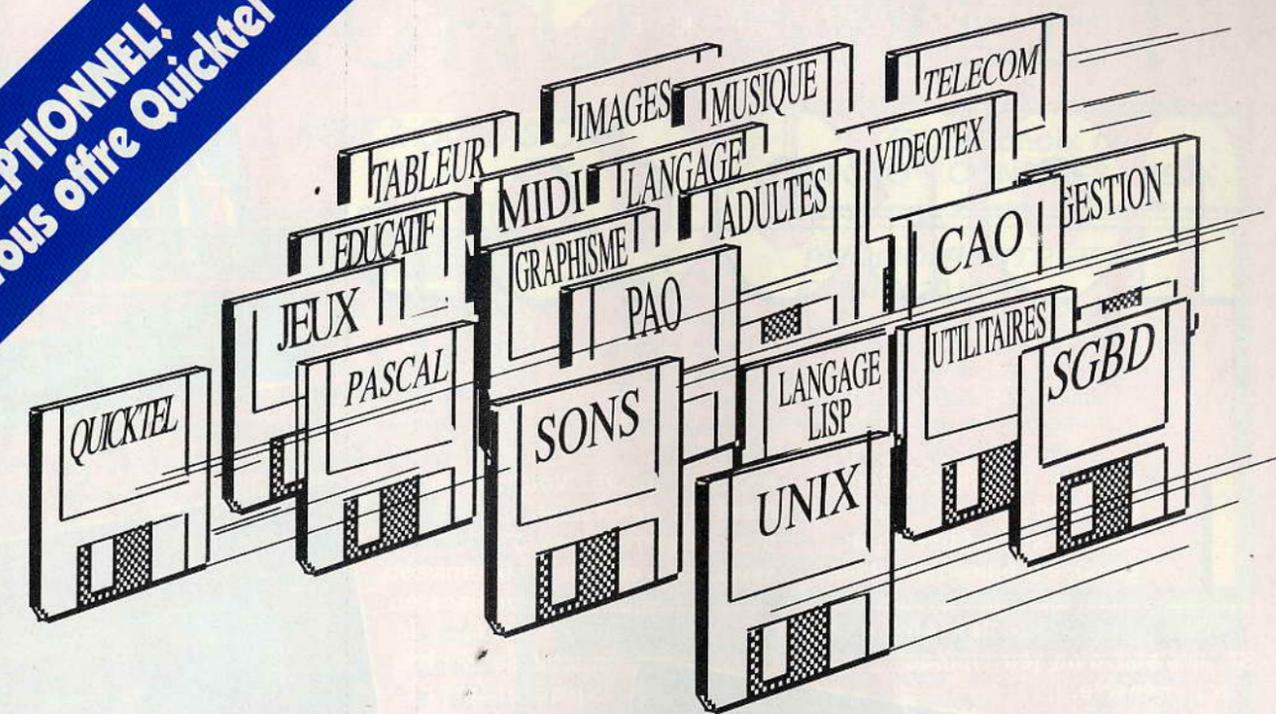
Nous vous l'avons annoncé le mois dernier en rubrique news, et nous sommes en mesure maintenant de le confirmer, Pool Of Darkness, le quatrième volet de la saga commencé avec Pool Of Radiance, devrait être testé le mois prochain. Le système de jeu est à peu près toujours le même, et je vous rappelle pour la forme qu'il s'agit d'un jeu de rôles basé sur les règles avancées de Donjons et Dragons. La grosse différence vient de la réalisation technique, exploitant enfin les modes VGA/MCGA en 256 couleurs,

Une grande nouveauté avec quelques scènes animées



avec en outre beaucoup plus de scènes animées complètement géniales. Voilà un soft qui devrait faire très mal en cette fin d'année, d'autant plus qu'il devrait sortir peu de temps après sur Amiga (espérons une version en 32 couleurs).

EXCEPTIONNEL!
SM1 vous offre Quicktel



CHARGEZ!!!

IL Y A PLUS DE 3000 LOGICIELS DANS SM1 (POUR PC, MAC, ATARI, AMIGA)!

Jeux, graphismes, musique, langages, utilitaires, traitements de textes, tableurs, en provenance du monde entier...

Tous ces logiciels d'excellente qualité, ont été rigoureusement sélectionnés et testés. Une fois chargés sur votre micro, vous pouvez les utiliser sans aucune limitation... Et chaque semaine, vous trouverez sur SM1 des dizaines de nouveautés!

SIMPLE ET ÉCONOMIQUE.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 24/24h, d'une gamme exceptionnelle de logiciels. Le coût? Incroyablement faible, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (1,25 F/mn) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'aventure, ou un gestionnaire de base de données. Qu'en dites-vous?

TÉLÉCHARGEZ ... GRACE A QUICKTEL

Votre ordinateur peut communiquer avec notre service télématique SM1 et charger les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TÉLÉCHARGEMENT. Pour télécharger, vous n'avez besoin que du programme QUICKTEL et d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou un modem. Une fois cette liaison, micro-minitel effectuée, faites le 3615 SM1, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

SM1 : PLUS DE 3000 LOGICIELS GRATUITS!!!

POUR OBTENIR QUICKTEL GRATUITEMENT* DEMANDEZ-LE VITE AUX BOUTIQUES MICRO MARQUÉES DU LOGO SM1 (LISTE COMPLETE SUR 3615 SM1) OU ENVOYEZ LE COUPON RÉPONSE CI-DESSOUS.

3615 SM1

VOUS POUVEZ AUSSI APPELER SM1 PAR LE 3616 SM1, LE 36 25 36 00 OU LE 3617 SPRINT.

Coupon-réponse à retourner à SM1 - 110 rue Saint-Denis 75002 PARIS
Veuillez cocher les cases de votre choix et écrire en majuscules, S.V.P

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation), le logiciel de téléchargement Quicktel.

Je possède un

<input type="checkbox"/> PC/PS compatible (3 1/2")	<input type="checkbox"/> AMIGA 1000
<input type="checkbox"/> PC/PS compatible (5 1/4")	<input type="checkbox"/> AMIGA 500/2000
<input type="checkbox"/> ATARI ST/STE	<input type="checkbox"/> MACINTOSH
<input type="checkbox"/> ATARI TT/MEGA STE	

Je souhaite également recevoir le câble de liaison micro-ordinateur au prix exceptionnel de 99F, Je joins mon chèque postal ou bancaire à l'ordre de SM1.
Pour PC et ATARI, veuillez préciser le type de câble: 9 broches 25 broches

Nom _____ prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____ Profession _____

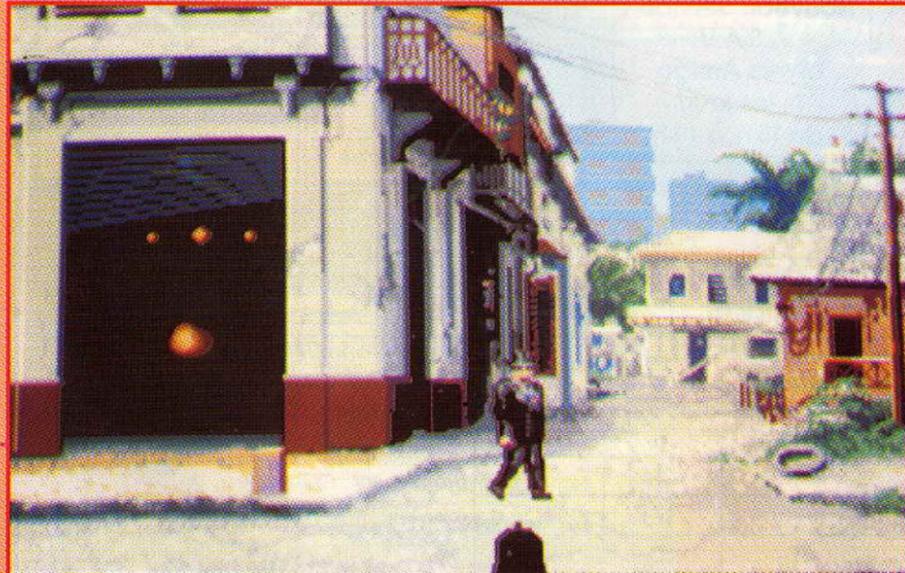
*EN FONCTION DES STOCKS DISPONIBLES, OFFRE LIMITÉE À UN LOGICIEL PAR FOYER.

THE GODFATHER

Détentrice de la licence du Parrain, la société US Gold nous prépare l'adaptation micro du jeu d'action sur Amiga et PC pour le mois de novembre, alors que le jeu d'aventure, dont la sortie est prévue pour le premier trimestre 92, est confié à la société française Delphine Software. La conversion d'US Gold ne suit aucune des histoires des trois épisodes cinématographiques, même si les programmeurs ont suivi dans leurs grandes lignes les indications de la Paramount. En fait, il s'agit d'un classique jeu de tableaux dans son principe, auquel les auteurs ont voulu apporter une attention, et un soin tout particulier à la réalisation. Pour les auteurs du jeu, l'équipe « Creative Materials » déjà maître d'œuvre sur Line Of Fire, ESWAT ou bien encore Final Fight, The Godfather est l'occasion de démontrer à tous leur réel potentiel. Ainsi le jeu sur Amiga compte 32 couleurs, de très nombreux tableaux et des graphismes exceptionnels (1 Mo de Ram est nécessaire pour bénéficier



de l'ensemble du jeu). A noter que la version PC est strictement identique à la version Amiga. L'élaboration du jeu a débuté il y a plus d'un an avec l'écriture d'un vrai scénario et une recherche graphique énorme, comptant des centaines de crayonnés et de croquis.



Le but du jeu est simple : le Parrain et la famille Corleone connaissent de plus en plus de rivaux essayant chacun de marcher sur leurs plates-bandes. L'objectif est donc de réduire leur influence et d'ouvrir de « nouveaux marchés » en parcourant le monde. Le jeu est divisé en plusieurs niveaux, le premier d'entre eux prenant place en plein New York de 1940 dans lequel le joueur doit se débarrasser de tireurs embusqués aux fenêtres. Par la suite, notre héros se retrouvera dans un bar et chez un barbier. Dans le niveau deux, le joueur arpentera les rues (la rue pour être plus précis) de Las Vegas pour enfin se rendre à La Havane à Cuba en pleine révolution civile. Le quatrième niveau se déroule à Miami à l'intérieur d'un luxueux yacht, son long parcours ayant pour scène finale une course poursuite sur les quais du port. Comme souligné précédemment, le jeu est carrément superbe avec des graphismes d'un style assez nouveau comportant de nombreux jeux de lumière, des animations très détaillées,

PREVIEWS

Amiga / ST / PC - Novembre
Editeur : US Gold

aussi bien pour les personnages que pour les décors (dans le premier niveau par exemple, on peut parfaitement discerner les rideaux qui se relèvent avant qu'un tueur n'apparaisse à la fenêtre).

Dernière précision, US Gold nous promet un environnement sonore d'excellente qualité sur Amiga, comme sur PC et compatibles (carte Ad-Lib et MT 32). Une version ST est également prévue.



20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
RODLAND, THUNDERHAWK, AMNIO

ATARI	
GRAVITY.....	69
THEME PARK.....	69
POWERMONGER.....	179
AWESOME.....	179
BETRAYAL.....	179
SAFARI GUNS.....	99
MIDWINTER.....	179
POPULOUS.....	179
BLITZ TURBO	
HARD COPIER.....	290
LECTEUR EXTERNE.....	590
PLANETE AVENTURE VF289	
EXPLORA 2 / MANIAC MANSION	289
INDIANA AV / PORTES DU TEMPS	289
POWER PACK.....	289
LOMBARD RALLY / BLOODWYCH	289
XENON 2 / TV SPORT FOOTBALL	289
VIRTUAL REALITY V1.....	289
STARGLIDER 2 / STUNT CAR	289
CARRIER COMMAND / MIDWINTER	289
INTER SOCCER CHALLENGE	289
VIRTUAL REALITY V2.....	289
RESOLUTION 101 / THUNDERSTRIKE	289
VIPER / SENTINEL / WEEDS DREAMS	289
GRANDSTAND.....	249
GAZZA'S SOCCER / GREAT COURTS	289
CONTINENTAL CHICKS / LEADERBOARD	289
VIRTUAL WORLDS.....	249
DRILLER / TOTAL ECLIPSE	289
CASTLE MASTER / THE CRYPT	289
AIR COMBAT ACES.....	289
FALCON / GUNSHIP / BOMBER	289
AVENT. EXTRAORDINAIRE.....	295
ZAC MC KRACKEN / HOCKET RANGER	289
HANGON / MORTVILLE / IRON LORD	289
DUNGEON MASTER-CHAOS.....	289
FALCON + MISSIONS.....	289
POPULOUS + SIM CITY.....	289
POWERMONGER-CADAVRE.....	289
10 MEGA HITS VOL 3.....	349
KARATES.....	289
LES BATTANTS 2.....	289
SUPER HEROS.....	289
LES COSTOS.....	289
THE RAIDERS.....	249
MONSTER PACK.....	249
JUPITER'S MASTERDRIVE.....	245
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	239
KILLING CLOUD.....	239
LEMMINGS.....	189
LIFE & DEATH.....	239
LOGICAL.....	189
LOTUS TURBO No 2.....	239
MI TANK PLATOON VF.....	280
MAGIC POCKETS.....	239
MANCHESTER EUROPE.....	249
MAUPITI ISLAND.....	239
MEGA LO MANIA.....	289
MERCHANT COLONY.....	289
METAL MUTANT.....	239
MIDWINTER 2.....	289
NAM.....	245
OPERATION STEALTH.....	289
OUTRUN EUROPA.....	249
OUTZONE.....	239
PRINCE OF PERSIA.....	239
RAILROAD TYCOON.....	249
RBI 2 BASEBALL.....	249
ROBIN HOOD.....	239
RODLAND.....	239
R TYPE 2.....	249
SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
SHADOW DANCER.....	239
SHADOW SORCERER.....	289
THE EARTH.....	289
SIMPSONS.....	239
SPEEDBALL 2.....	235
SPOT.....	239
STORMBALL.....	239
STEALTH FIGHTER.....	245
SWAT.....	239
SWITCHBLADE 2.....	239
TEAM SUZUKI.....	239
TERMINATOR 2.....	239
TEST DRIVE 2.....	189
TIP OFF.....	239
TOKI.....	239
TURRICAN 2.....	239
UTOPIA.....	289
VROOM.....	239
WARZONE 2.....	239
WRECKERS.....	249
WINNING TACTICS.....	139
WOLFPACK.....	289
WORLD CLASS RUGBY.....	239
Z OUT.....	199
PC COMPATIBLES	
3 D CONSTRUCTION KIT.....	450
4 D SPORT BOXING.....	289
ANDRETTI.....	345
BAT.....	289
CAPTIVE.....	289
CASTLES.....	289
CENTURION.....	239
CHUCK YEAGER'S AIR	300
COMMAND HQ.....	349
CONQUEST OF LONGBOW.....	349
CORPORATION.....	349
ELVIRA VF.....	335
EYE OF THE BEHOLDER.....	289
F 117 A NIGHTHAWK.....	390
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	335
F 29 RETALIATOR.....	289
FLIGHT SIMULATO... IV.....	439
GODS.....	289
GRAND PRIX 500CC 2.....	239
GREAT COURTS 2.....	289
GUNSHIP 2000.....	380
HEART OF CHINA.....	349
IT GAME FROM DESERT.....	349
JETFIGHTER 2.....	349
KICK OFF 2 ega/vga.....	249
KING'S QUEST 5.....	385
LEISURE SUIT LARRY 3 VF	390
LINKS.....	390
LORD OF THE RING.....	289
MARTIAN DREAMS.....	345
MEGAFORTRESS.....	345
NASCAR.....	289
OPERATION STEALTH.....	289
POLICE QUEST.....	429
RAILROAD TYCOON.....	299
RED BARON.....	390
RISE OF THE DRAGON.....	390
ROBIN HOOD.....	289
S AVAGE.....	289
SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
SECRET WEAPON LUFT VF.....	390
SHADOW SORCERER.....	289
SILENT SERVICE 2.....	345
SIM EARTH VF.....	349
SIM QUEST 4.....	390
SPEEDBALL 2.....	289
SPIRIT OF EXCALIBUR.....	335
SIM EARTH VF.....	349
STAR TREK.....	349
TERMINATOR 2.....	239
U.S. 2 VF.....	335
UTOPIA.....	349
WING COMMANDER 2.....	369
WOLFPACK.....	289
WORLD CLASS CHESS.....	349
WRATH OF THE DEMON.....	329
AMIGA	
3 D CONSTRUCTION KIT.....	390
AH 73M THUNDERHAWK.....	289
ANDRU GEDDON.....	289
BAT.....	289
CAPTIVE.....	289
CAPTAIN PLANET.....	249
CENTURION.....	239
CHAOS STRIKE BACK.....	289
CHUCK ROCK.....	245
CROISIERE PR CADAVRE.....	289
DEUTEROS.....	289
DUNGEON MASTER VF.....	289
ELF.....	239
ELVIRA VF.....	289
EYE OF THE BEHOLDER.....	289
F 15 STRICKE EAGLE.....	289
F 19 STEALTH FIGHTER.....	289
FLIGHT OF INTRUDER.....	289
GODS.....	239
GRAND PRIX.....	329
GREAT COURTS 2.....	245
HEARTH OF CHINA.....	329
HUNTER.....	289
INDIANAPOLIS 500.....	220
KICK OFF 2-SCENARIO.....	239
KING QUEST 5.....	329
LOTUS TURBO 2.....	239
MI TANK PLATOON.....	280
MAGIC POCKETS.....	239
MANCHESTER EUROPE.....	249
MAUPITI ISLAND.....	239
MEGA LO MANIA.....	289
MIDWINTER 2.....	289
NASCAR.....	259
RAILROAD TYCOON.....	289
ROBIN HOOD.....	259
RODLAND.....	239
SECRET MONKEY ISLA VF.....	239
SILENT SERVICE 2.....	335
SIMPSONS.....	239
SIM EARTH.....	289
SPACE QUEST 4.....	389
SPEEDBALL 2.....	239
TERMINATOR 2.....	239
TIP OFF.....	239
TOKI.....	239
UTOPIA.....	289
WING COMMANDER.....	259
WOLFPACK.....	285
WORLD CLASS CHESS.....	349

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

NOM : ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : CONTRE REMBOURSEMENT
..... CHEQUE CARTE BLEUE

VILLE N° CB

TYPE D'ORDONNATEUR TELEPHONE DATE D'EXPIRATION

TITRES : PRX : COLISSIMO 25 F
..... COLISSIMO 25 F
..... COLISSIMO 25 F

FRAIS DE PORT TOTAL : * SIGNATURE :

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

STARLIGHT VOYAGE

PREVIEWS

PC - 92
Amiga - Novembre
Editeur : Demonware

Décidément, Demonware est petite société montant très rapidement dans les charts européens. Après les excellents « PP Hammer & His Pneumatic Weapons » et « White Sharks », la prochaine grosse production de cette firme se nomme Starlight Voyage.

Le jeu, inspiré du célèbre Elite, vous propulse à la tête d'une escadrille armée, afin de trouver le plus rapidement possible un refuge pour les rescapés de la Troisième Guerre mondiale.

Pour cela, vous disposez de plusieurs hommes, tous cryogénisés, experts dans diverses disciplines comme le combat, les sciences, la mécanique...

A vous de les guider, en les utili-



sant en fonction de leurs talents vers cette terre promise. Bien évidemment, le chemin comporte de nombreux risques, essentiellement sous la forme de vaisseaux ennemis. Les affrontements en résultant constituent d'ailleurs la phase arcade du logiciel, le joueur étant autorisé à prendre les commandes de n'importe lequel de ces chasseurs. Si vous n'êtes pas très versé dans l'art de la guerre, sachez qu'il est possible de gérer ces combats à partir du vaisseau mère. Bien réalisé, avec un système de jeu clair et pratique, Starlight Voyage devrait plaire à tous les passionnés de jeux d'action/stratégie. Plus de détails le mois prochain !

Rainbow Arts



... le mourant lui apprit que les cavaliers étaient la garde du mage Thardan et qu'ils recherchaient un homme nommé le « globe trotteur ». Partez à la découverte d'un étrange univers, dans lequel un mage est assez puissant pour expédier quelqu'un d'un monde à l'autre. Poursuivi par les cavaliers de Thardan, vous vous lancez dans une aventure mystérieuse, avec un seul désir en tête : Rentrer chez vous !

- 9 donjons avec jusqu'à 7 niveaux, 4 villes ayant chacune sa propre atmosphère.
- 3 mégabyte de superbes graphismes, d'innombrables bruitages.
- 32 classes de personnages, 11 races, plus de 200 sorts et potions magiques.
- plus de 80 personnages animés.

Distribué par P.P.S. - 150, Bd Hausmann, 75008 PARIS
Tél. : (1) 42 63 40 80

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Blues Brothers	299/299F
Brainies	269/269F
Deuterios	299/299F
Final Fight	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Out Run Europa	259/259F
Rise of the Dragon	ND/399F
Robin Hood	259/259F
Terminator 2	249/249F
The Simpson's	249/249F
Wild Wheels	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

Elf	249/249F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Midwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
RBI 2	299/299F
Super Monaco GP	249/249F
Railroad Tycoon	349/349F
Chuck Rock	249/249F
F29 Retaliator	249/249F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
F19 Stealth Fighter	289/289F
Spirit of Excalibur	299/299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Captive	299F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
F117A NightHawk	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Narc	299F
Pang	299F
Wild Wheels	299F
Speedball 2	299F
Thunderjaws	299F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander 2	399F
Gunship 2000	399F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Catles	349F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Sim Earth	399F
Secret Weapons	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Lemmings	199F
Sim City + Populous	299F

3D Construction Kit	499F
4D Sport Boxing	299F
4D Sport Driving	299F
Battle Master	299F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F
Betrayal	349F
Billiard Sim. N2	299F
Budokan	249F
Champion of Raj	249F
Chuck Yeager	349F
Command HQ	349F
Corporation	299F
Countdown	299F
De Luxe Paint 2 Français	985F
Elite +	349F
F 14 Tomcat	359F
F15 Strike Eagle N2	349F

ATARI ST/STE - AMIGA

AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	ST/Amiga 349/349F
Avantage Tennis	249/249F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F
Beast Buster	259/259F
Carthage	249F/ND
De Luxe Paint IV	ND/899F
Hall of Montuzema	249/249F
Hunter	299/299F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Mig 29	399/399F
Nascar	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
R Type 2	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Snooker (Whirlwind)	299/299F
Space Quest 4	ND/399F
Stratego	249/249F
Tentacle	249/249F

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

JAMES BOND 007
299/299F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

PROMOTIONS MICROMANIA

CROISIERE POUR UN CADAVRE	ST/Amiga 199/199F	Super Cars 2	ST/Amiga 179/179F	Beast + Infestation	ST/Amiga 99F/ND
Z - Out	ND/99F	Switchblade 2	179/179F	Combo Racer	99F/ND
Turrican	299F/ND	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Masterblazer	ND/99F	Heroe Quest	179/179F	Monthly Python	99/99F
Armour-Geddon	179/179F	Lemmings	149/149F	UMS 21	99/299F
		Monkey Islands	179/179F	Spellbound	99F/ND

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

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

Amos Compiler	ND/299F	Darkman	249/249F	Panza Kick Boxing	289/289F
Architecture 1	ND/199F	De Luxe Paint Français	599/749F	PGA Golf	ND/249F
Architecture 2	ND/199F	Dungeon Master	249/249F	Powermonger	299/299F
Bard's Tale 3	ND/249F	F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistorik	269/269F
Battlechess 2	ND/259F	F 15 Desert St. Disc	159/159F	Renegade Interceptor	ND/359F
Betrayal	299/299F	Genghis Khan	349/349F	Search for King+ Hint	ND/259F
Billiard Sim. 2	249/249F	King Quest 4	ND/349F	Sim City + Populous	299/299F
Blade Warrior	259/259F	Life and Death	259/259F	Ultima V	ND/299F
Cadaver	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	War Zone	249/249F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Wings (1Meg)	ND/299F
Cardinal of Kremlin	ND/249F	Maupiti Island	289/289F	Wolf Pack	299/299F
Champion of Raj	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Zone Warrior	259/259F
Chaos Strikes Back	249/249F	Ninja Turtles	249/249F		

PROMOTION SPECIALE
MANETTE KONIX
SPEED KING
75F

PC Compatible

AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Avantage Tennis	299F
Bard's Construction Set	299F
Battle Command	299F
Battletech 2	359F
Bloodwych	299F
Blues Brothers	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Elvira 2	399F
Falcon V 3.0	499F
Gazza 2	269F
Leisure Suit Larry V	399F
Lord of the Rings 2	349F
Mad TV	249F
Magic Candle 2	299F
Overlord	259F
Police 3	449F
Riders of Rohan	349F
Shangai 2	359F
Terminator 2	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
TV Sport Boxing	349F

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3
169/199F
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

NRJ 159/249F
+ North and South + Tintin sur la Lune + Fire and Forget
+ Teenage Queen + Hostages

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical + Light Corridor
+ Crazy Cars 2 + Shufflepuck
+ Café + Pinball Magic

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	140/180F
Sliders	ND/199F
Tresor d'Alligator	ND/149F

JAMES BOND 007 149/249F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

TOP 10 AMSTRAD

Darkman	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Terminator 2	109/159F
The Simpsons	109/159F
Pirates	109/159F
Ultimate Golf	149/179F

Alive	ND/199F	Tresors D'alligator	ND/149F	Sdaw	ND/149F
Art de la Guerre	ND/249F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Makowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Gazza 2	140/180F	Mystical	149/199F	Super Sqweek	149/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
La Secte Noire	ND/179F	RBI 2	109/159F	Targhan	ND/199F
Le Manoir de Mort.	ND/199F	Saga	ND/199F	Tetris	ND/149F

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	CHASE HQ	59F/ND	NARC	59/99F
CRACKDOWN	ND/99F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	MOONWALKER	ND/99F
CABAL	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	STRIDER	ND/99F

LA COLLECTION ND/175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Operation Wolf + Afterburner + R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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



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

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)

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

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES
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

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

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

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINTEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

GEN 16	TITRES	PRIX	Nom
			Adresse
			Code postal
			Ville
			Tél.
			PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)			+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=			F
Règlement: Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre			
<input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)			
Entourez votre ordinateur de jeux: <input type="checkbox"/> Amstrad 464 <input type="checkbox"/> Amstrad 6128 <input type="checkbox"/> Amstrad 464 + <input type="checkbox"/> Amstrad 6128 + <input type="checkbox"/> Séga <input type="checkbox"/> PC COMP. <input type="checkbox"/> Atari ST			
<input type="checkbox"/> Amiga <input type="checkbox"/> Nec <input type="checkbox"/> Lynx <input type="checkbox"/> Gameboy <input type="checkbox"/> Megadrive <input type="checkbox"/> GX 4000 <input type="checkbox"/> Gamegear			

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

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

PROMOTIONS MICROMANIA

Croisiere pour un cadavre	ST/Amiga	199/199 F
Lemmings	ST/Amiga	149/149 F
Super Cars II	ST/Amiga	179/179 F

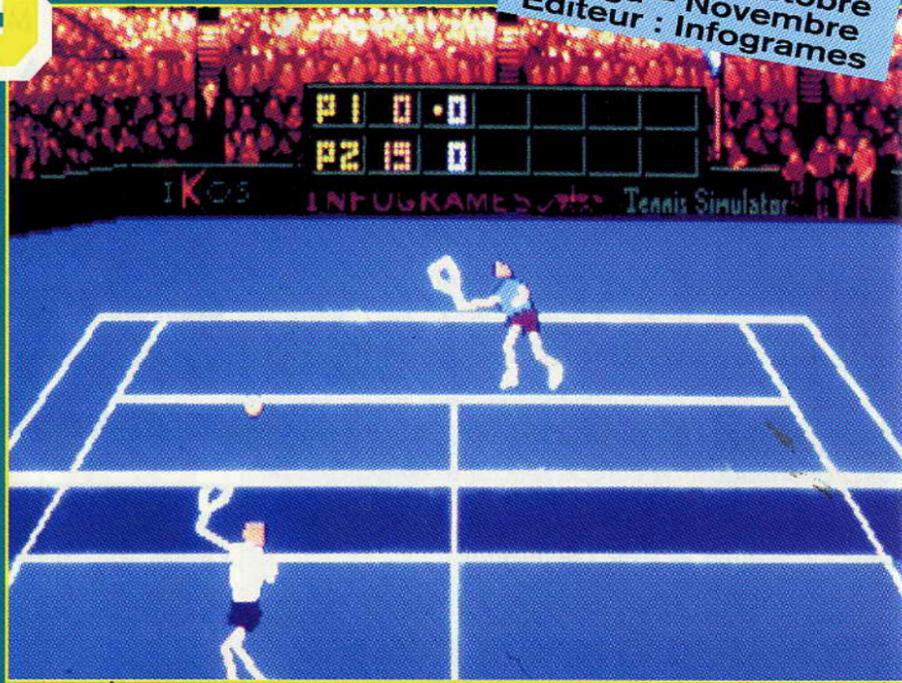
Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans **l'émission MICRO KID'S**

Des cadeaux démentés à gagner !

ADVANTAGE TENNIS

PREVIEWS

PC (EGA) - Octobre
Amiga - Novembre
Editeur : Infogrames



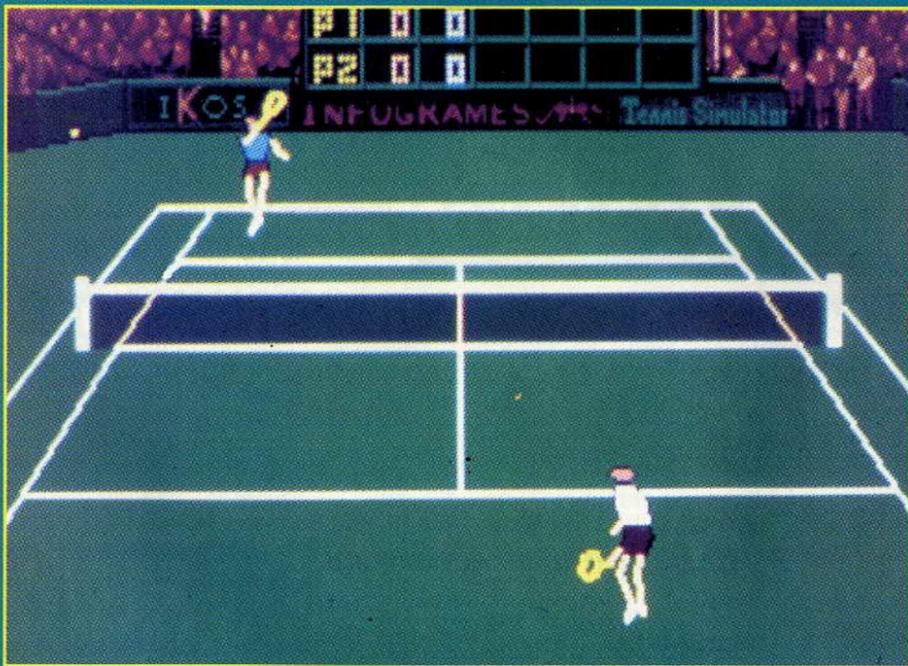
Prévu en test le mois prochain dans Génération 4, Advantage Tennis pourrait être une simple simulation de tennis de plus. Heureusement il n'en est rien, et si le jeu comporte pratiquement les mêmes options que ses concurrents, il est par contre extrêmement novateur quant à la jouabilité. En effet, avant de débiter une rencontre, le joueur peut sélectionner parmi cinq caractéristiques, deux points forts dans son jeu. Ainsi il préférera le service et la volée de revers, ou bien la force physique et le renvoi de lob à la Noah (coup entre les jambes). Ensuite il s'agit d'une partie de tennis !

Cependant, dès les premières balles l'effet est saisissant, tant le réalisme

est grand. La vision du terrain change constamment en fonction des coups,

le programme sélectionnant toujours le meilleur angle de vue pour le joueur. Ainsi, lors d'un coup croisé, la caméra se déplace jusque dans l'extrême coin du cours s'il le faut, pour suivre la balle tout en offrant une très bonne vision du terrain. Comme dans la réalité ! Autre exemple, le smash ou la montée au filet. Dans chacun des cas, la caméra suit le personnage, le terrain et les décors scrollant dans la direction de la course du joueur. Pour le smash, la caméra va même jusqu'à s'élever au-dessus du joueur.

La maniabilité est quasi parfaite avec un placement du joueur géré par le programme dans ses derniers réglages et une vitesse de jeu incroyable. Car un autre élément dominant d'Advantage Tennis réside dans la vitesse des échanges. Pas de répit ! Dernière précision, le jeu pourra se jouer à deux, proposera le mode entraînement, exhibition ou tournoi du Grand Chelem, et sauvegardera le classement du joueur.



SAPRISTI

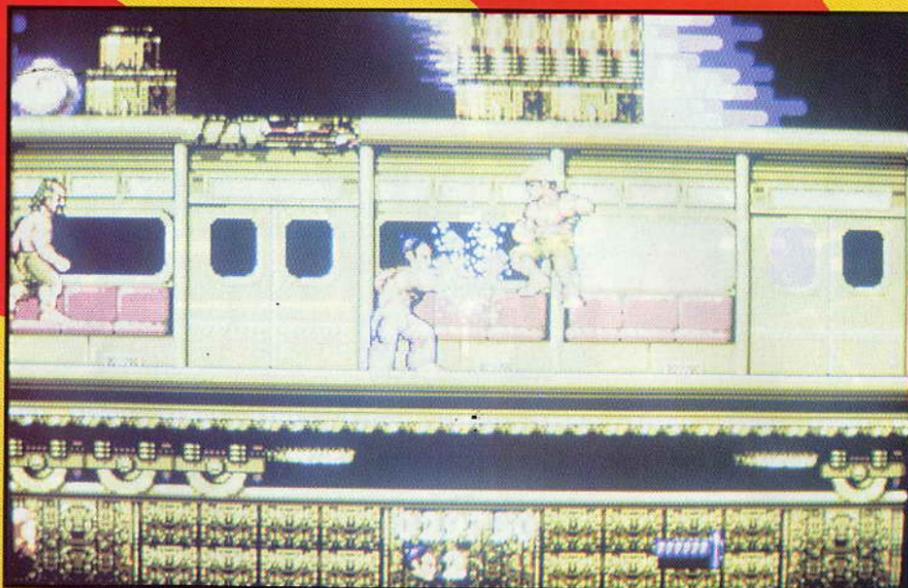
3615 GEN 4

C'EST OVER GRAND!

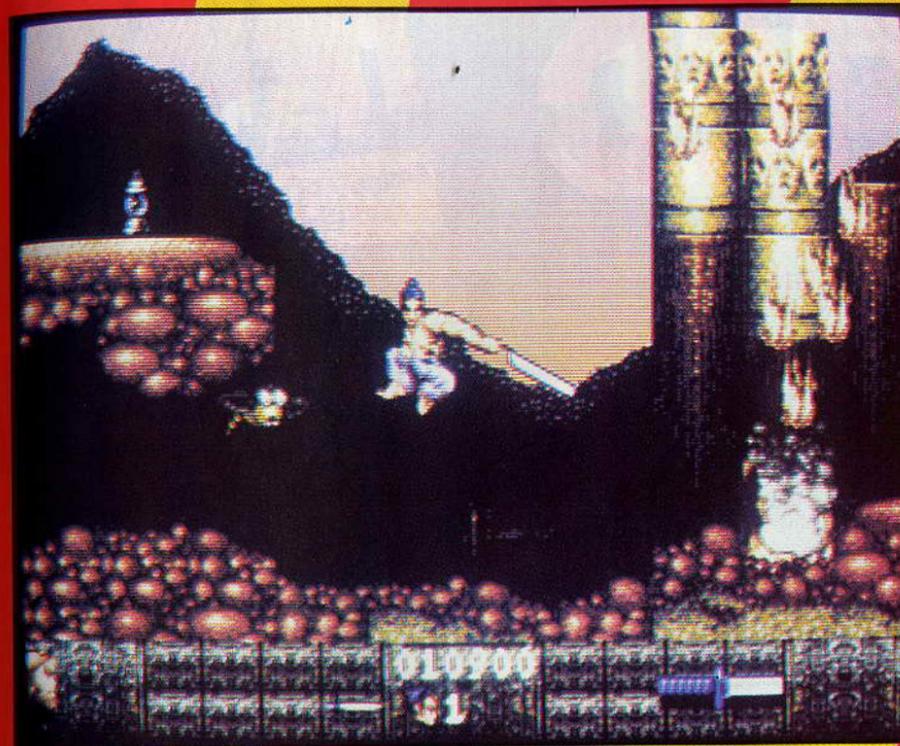
Les contacts, les boîtes aux lettres, les dialogues en direct, les infos, les news au jour le jour, les réponses de la Rédaction, les concours (gagnez des pin's, des T-Shirt, des abonnements, des jeux), les consoles, les soluces de l'Avenfou, les vies infinies, les Sectes (créez votre propre rubrique), les préviews à télécharger, les petites annonces... Rejoignez-nous sur le Saprستي serveur !

FIRST SAMOURAI

Désireux de venger la mort de son vénérable maître causée par le roi démon, notre valeureux samouraï décide de traquer cette horrible créature partout où elle se trouve. Son serment de vengeance l'amènera à voyager dans le temps pour se retrouver dans le Japon du XXI^e siècle, plus précisément en l'an 2023. En cette année, le roi démon a définitivement assuré sa domination sur le pays et rangé à sa cause tous les habitants : humanoïdes, mutants, robots... Armé seulement de son épée magique, notre jeune guerrier devra se défaire d'une horde d'ennemis, avant de pouvoir atteindre le roi démon jusque dans son repaire et le détruire, afin de libérer le Japon de son joug dominateur. Voilà pour l'histoire ! En ce qui concerne la réalisation, First Samourai est tout simplement exceptionnel, rappelant d'ailleurs les meilleures productions Megadrive. Les graphismes sont superbes, l'animation

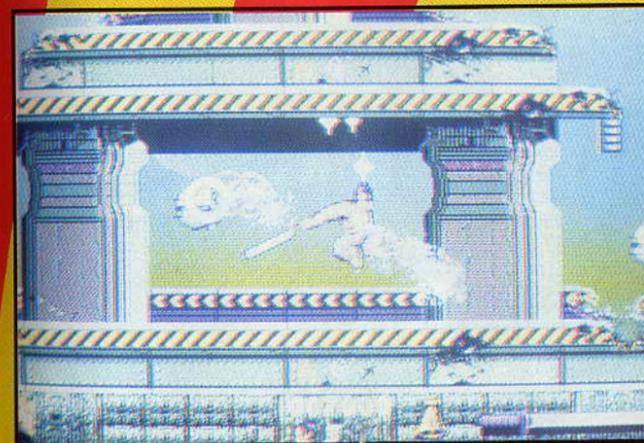


des personnages sans reproche, et le scrolling omnidirectionnel et différentiel quasi parfait. D'ailleurs, le jeu comporte une grande nouveauté technique lors du niveau final, pas moins de cinq scrollings différentiels verticaux, superbes ! Mais le point fort du jeu est sans conteste l'environnement sonore. Chacun des gestes du héros est ponctué par un son ou un bruitage digitalisé d'excellente qualité, sans compter le fracas des épées, les cris des monstres... Le maniement du personnage s'effectue classiquement au joystick et ne présente aucune difficulté particulière, malgré les techniques de coups assez nombreuses. En effet, il est possible de toucher un adversaire placé au-dessus, derrière et même au-dessous (lors d'un saut par exemple) de votre



personnage. Le jeu comporte un système de sauvegarde assez simple. En divers endroits, le joueur aperçoit une

sorte de borne (en fait un vase magique), cette dernière étant destinée à recevoir l'influ magique de votre épée



PREVIEWS

Amiga / PC / ST - Novembre
Editeur : Imageworks

enchantée. Une fois ce transfert réalisé, en cas de décès, le joueur recommencera la partie en lieu et place de cette borne. A noter que la magie de cette épée est fonction de son usage. En effet, plus elle transpercera d'ennemis et plus son pouvoir augmentera ; à l'inverse si le joueur donne des coups sans toucher un ennemi, son pouvoir diminuera pour finalement disparaître. En bref, un superjeu qui devrait normalement être testé le mois prochain.

3615



LE MEILLEUR DU DOMAINE PUBLIC

Téléchargement Vitesse Turbo sur PC* et ATARI ST* (Prochainement MAC* et AMIGA*)

mais aussi
Petites Annonces
Boîtes aux lettres
Rubriques
Infos
JEUX
UTILITAIRES
MUSIQUE
DEMOS

Découpez ou recopiez ce bon de commande et renvoyez le muni de votre règlement à : I.F.A., Route Nationale, 59680 CERFONTAINE

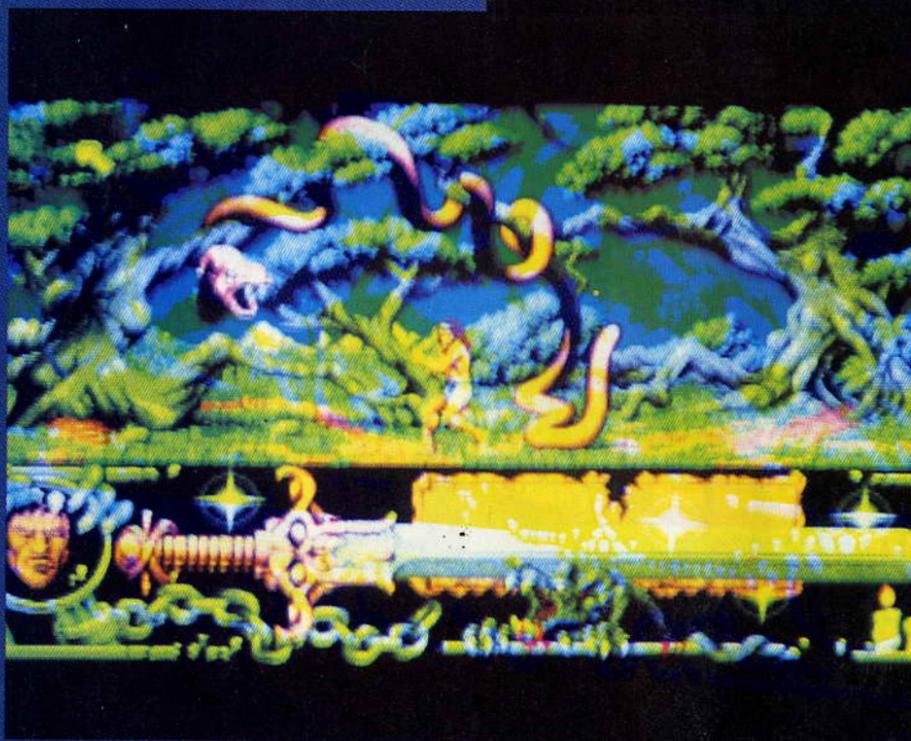
Je commande :
 LE KIT TELECHARGEMENT COMPLET (CABLE+DISQUETTE) A 149 F
 LE LOGICIEL 'QUICKER' DE TELECHARGEMENT A 10 F TTC
Précisez :
 DISQUETTE PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI ST / CABLE DB9 DB25
 NOM*PRENOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL*VILLE _____

VOLFIED

PREVIEWS

Amiga / PC / ST - Fin Octobre
Editeur : Empire

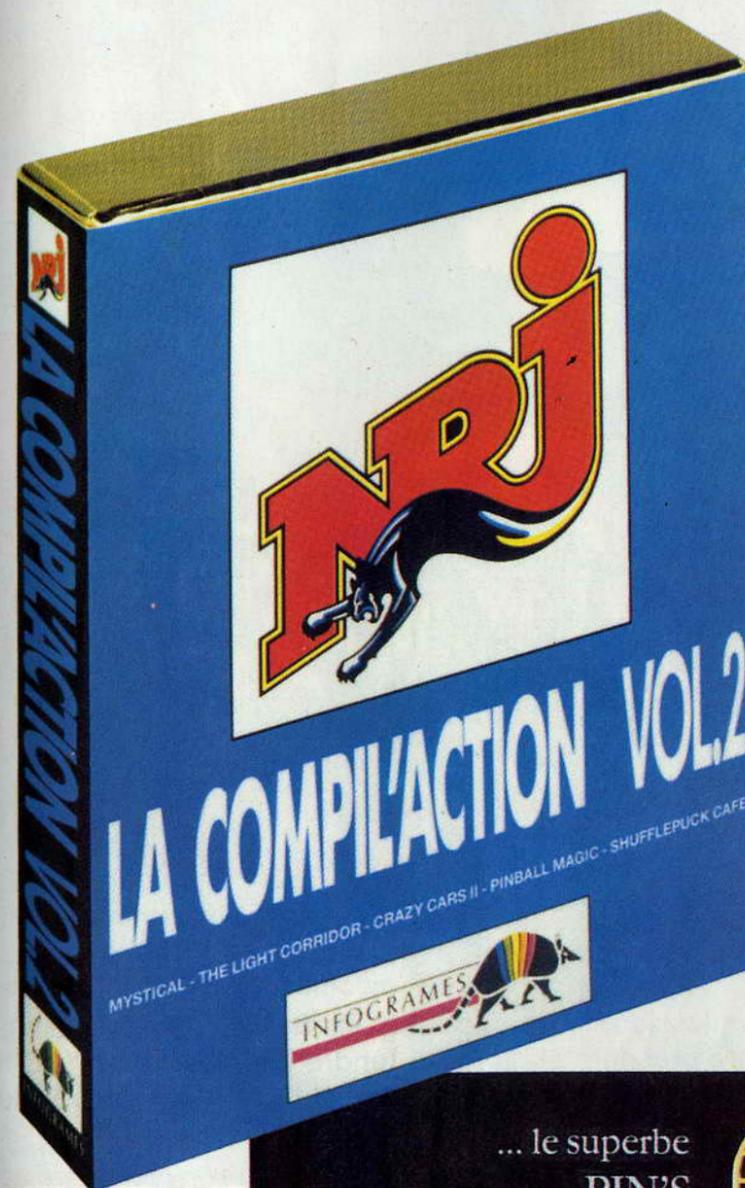
Remis au goût du jour par la firme Taito pour les salles d'arcade, le plus abouti des « Qix » arrive sur nos micros. Le principe du jeu est archiconnu mais il passionne toujours les foules. Il s'agit, pour les incultes, de mener un vaisseau spatial (lors d'un premier Qix, il s'agissait tout juste d'un point) traçant une ligne, d'un bout à l'autre de l'écran, pour recouvrir un maximum de surface tout en évitant les ennemis. Une fois le quota atteint, exprimé en pourcentage, le joueur accède au niveau suivant. Il perd lorsque l'un des ennemis touche la ligne dessinée par le vaisseau. Simple mais efficace ! Dans Volfied, le système de jeu reste bien sûr le même, mais avec un environnement beaucoup plus élaboré. Les ennemis sont plus nombreux et plus mobiles, et le joueur peut obtenir divers bonus. Ces bonus apparaissent



en certaines zones recouvertes par le vaisseau. Ainsi, il sera possible de tirer, de devenir invincible quelques instants... Autre nouveauté, lors des plus hauts stages, sur une partie de l'écran des trappes apparaîtront et disparaîtront aléatoirement, ajoutant encore du piment au jeu. La réalisation semble honnête avec de bons graphismes et de excellents bruitages. Test complet le mois prochain !

Parmi les jeux pratiqués par le Tatou, quels sont les plus énergiques ?

La réponse est à Confo !



COMPILATION DE 5 JEUX

- MYSTICAL
- THE LIGHT CORRIDOR
- CRAZY CARS II
- PIN BALL MAGIC
- SHUFFLEPUCK CAFE

249 F

La disquette

Pour
AMSTRAD
ATARI ST, AMIGA,
PC 5"25 et 3"5

avec en plus...

... le superbe
PIN'S
INFOGRAMES



Émail cloisonné grand feu sur base dorée. Représenté environ 1,5 fois sa taille réelle.

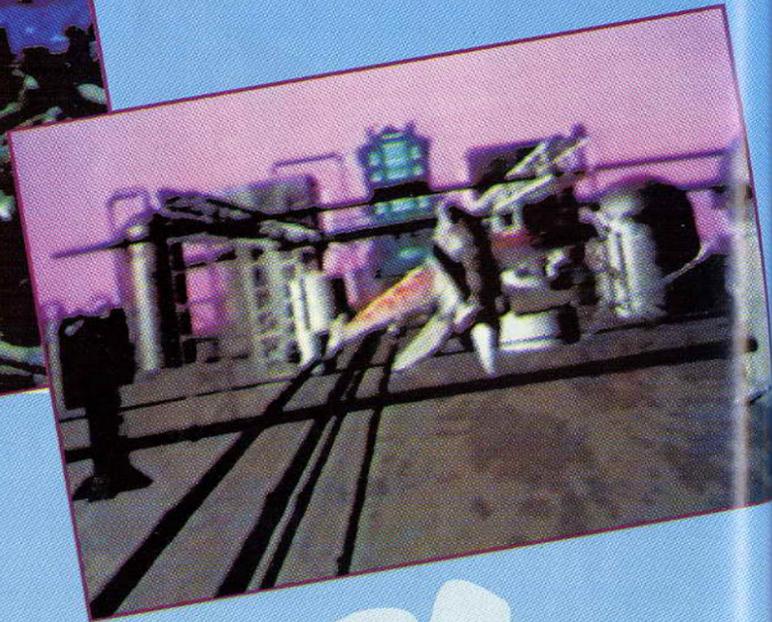
Prix valable jusqu'au 31 septembre 1991.

Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

STRIKE COMMANDER



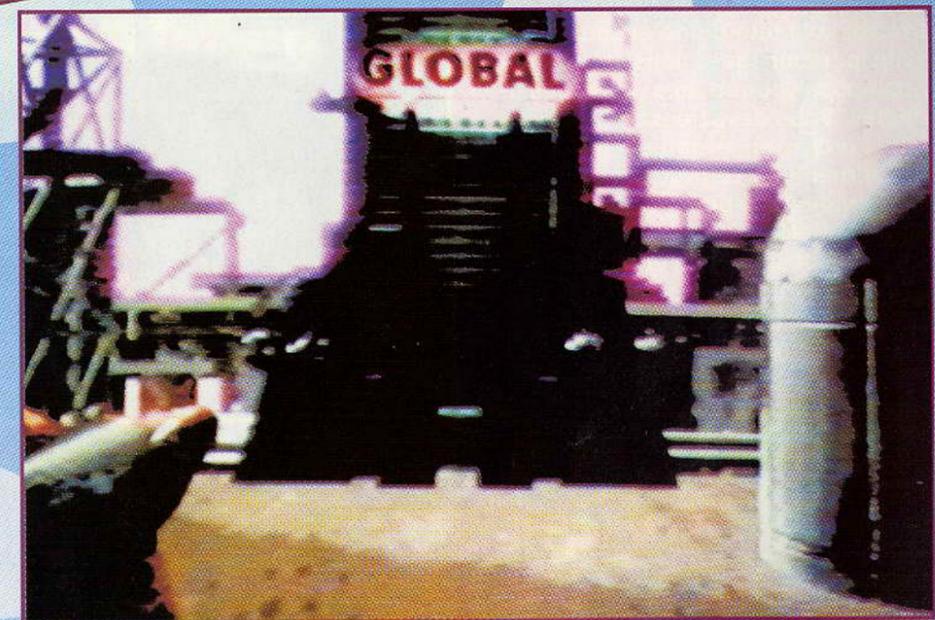
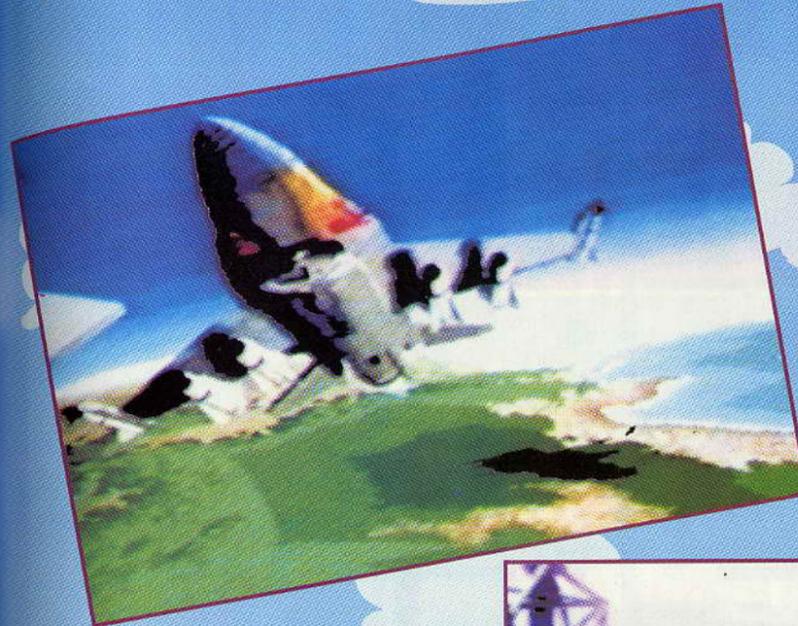
Encore une fois présenté au CES de Londres, Strike Commander développé par Origin était l'événement le plus remarqué sur le salon. Projeté sur grand écran, il sus-

citait chez les journalistes et les éditeurs présents un émoi que beaucoup avaient du mal

à dissimuler. On pouvait entendre les classiques : "C'est génial !", ou "Mon Dieu ! C'est

PREVIEWS

PC - Décembre
Editeur : Origin



super beau !", mais aussi des remarques plus judicieuses sur la puissance de la machine nécessaire pour pouvoir jouer à ce formidable jeu. Quoi qu'il en soit, et malgré notre preview de deux pages cet été, nous avons décidé de passer quelques nouvelles photos, histoire de vous faire un peu baver.

C'est vrai quoi ! C'est toujours nous qui en prenons plein la vue. A votre tour !

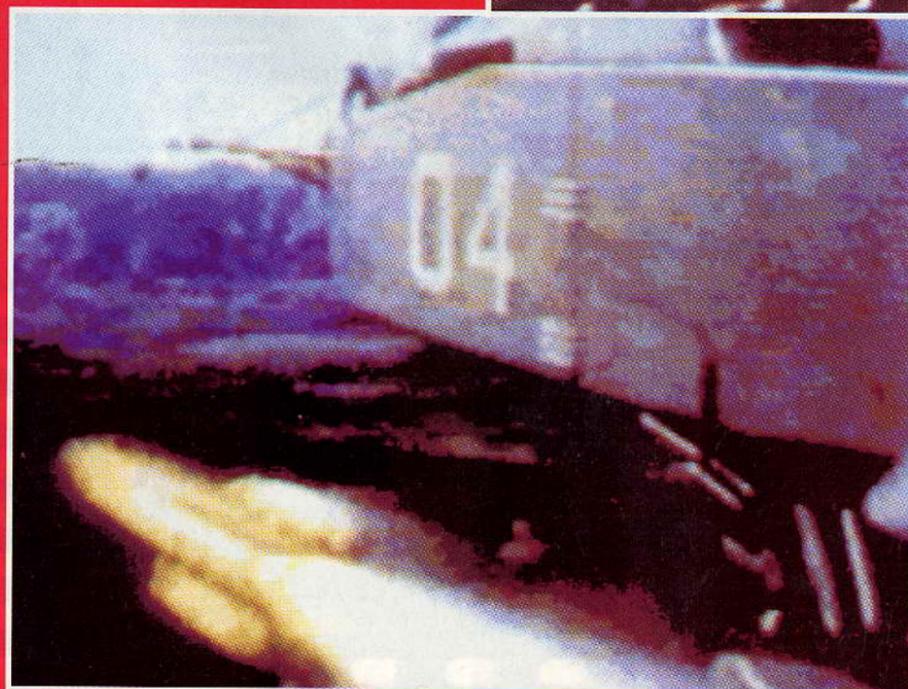


TWILIGHT 2 000

PREVIEWS

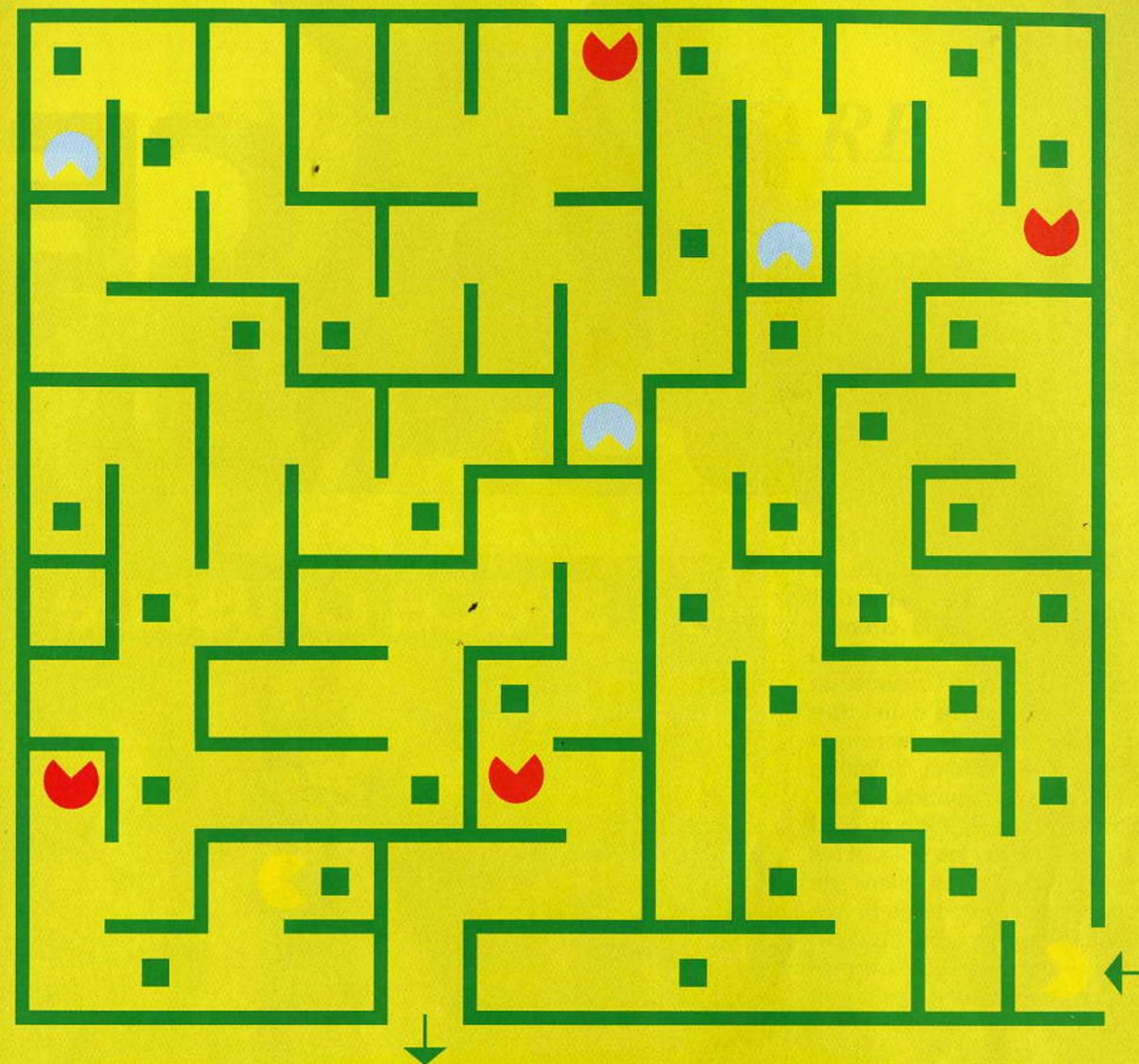
PC - Fin octobre
Editeur : Paragon Software

Ce jeu de rôles stratégique est le deuxième produit Paragon prévu d'ici la fin de l'année. Cette fois-ci, l'histoire se déroule dans un futur proche. Suite à une guerre entre les forces du Pacte de Varsovie et de l'OTAN, vous vous retrouvez à la tête d'une escouade de vingt personnages, dans un monde postapocalyptique des plus pessimistes. Vous devez essayer de rétablir l'ordre et éventuellement un gouvernement. Le problème est que chacun de vos hommes possède sa propre intelligence, un métier parmi soixante possibles et des attributs, une cinquantaine au maximum. En outre, ils ont tous leur personnalité qui les fera réagir différemment sui-



vant la situation. La majeure partie du jeu se déroule sur une carte vue du dessus, mais les déplacements stratégiques à bord de véhicules se font en 3D.

L'interface utilisateur semble assez puissante, puisque l'ordinateur gère vos hommes automatiquement, en fonction de leurs qualités et de leurs défauts. Vous n'avez donc plus qu'à vous occuper de tout ce qui est tactique et stratégie. De nombreuses scènes de films ont été digitalisées et reprises pour le jeu. L'exemple le plus flagrant est constitué par la présentation du jeu, tout en digitalisation. Les graphismes semblent vraiment très chouettes, et le jeu assez complexe pour satisfaire, et les joueurs de wargames, et les amateurs de jeux de rôles.



Sortez du labyrinthe des logiciels de jeux,
grâce aux conseils
et à la sélection de la Fnac.

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeux du mois :

FLIGHT SIMULATOR IV
Microsoft / Macintosh & PC

MAGIC POCKETS
Renegade / ST & Amiga

THE SIMPSONS
Ocean / ST, Amiga, PC et Amstrad CPC

F1 RACE
Nintendo / Gameboy

MEGALOMANIA
ImageWorks / Amiga & ST

FANTASIA
Sega / Megadrive

BATTLE ISLES
Ubi Soft / Amiga & ST

ALIEN STORM
US Gold / Amiga & ST
Sega / Megadrive

TURBO RACING
Nintendo / Nintendo

PAC LAND
Atari / Lynx

WING COMMANDER 2
Mindscape / PC

FALCON 3.0
Mirrorsoft / PC

THUNDERHAWKS
Core Design / ST & Amiga

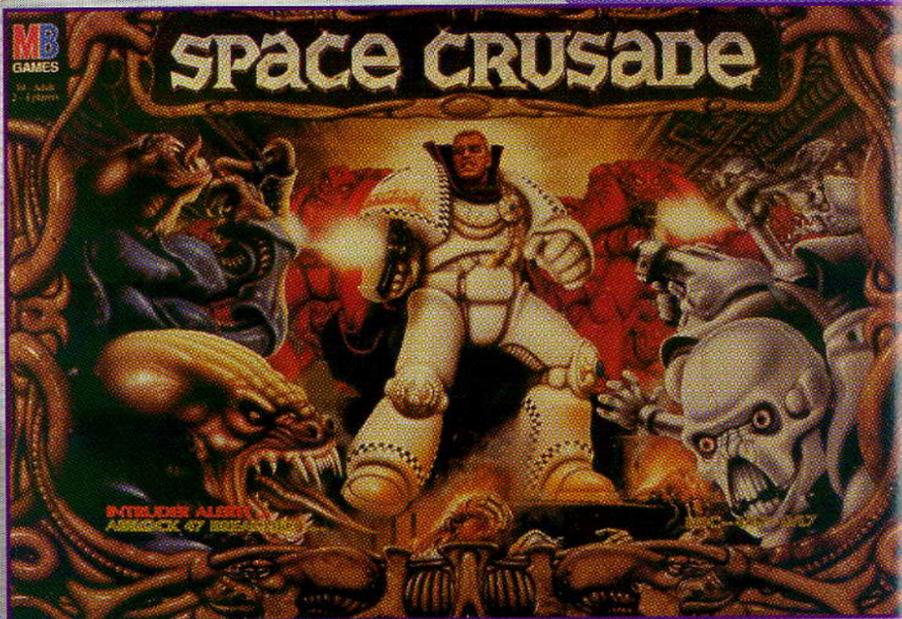
SKWEEK
Hudson Soft / Nec

KING QUEST V
Sierra / Amiga, ST & PC



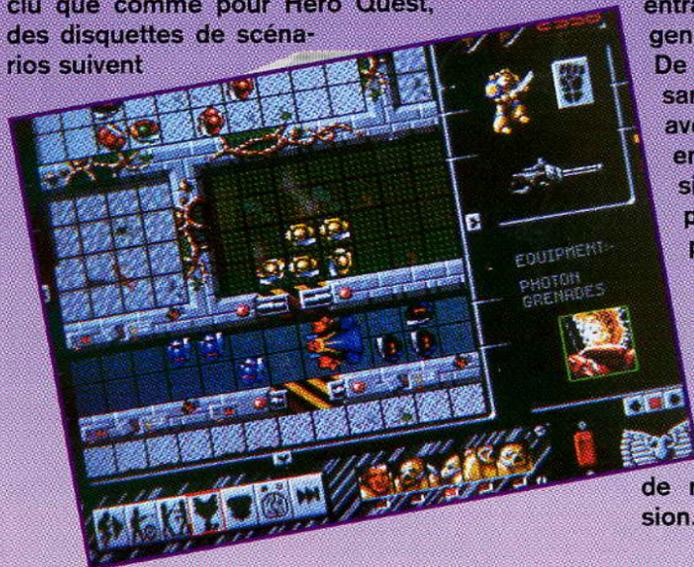
SPACE CRUSADE

Une petite surprise de plus nous attendait sur le stand Gremlin avec la présentation de Space Crusade, un jeu inspiré d'un autre jeu de plateau du même genre que Hero Quest. Cette fois-ci, l'histoire se déroule dans un monde totalement différent puisqu'il s'agit d'un futur éloigné. Oubliés les trolls et les gobelins, et bonjour les aliens de tous types. Tout le monde de Space Crusade se caractérise par un équilibre précaire entre le Chaos représenté par de nombreux monstres et la Loi, dont les humains sont les plus fidèles émissaires. Or, de nombreux vaisseaux infestés de créatures en tous genres menacent la Terre. Il va donc falloir repousser ces hordes d'aliens jusqu'aux tréfonds de la galaxie, à travers de nombreux scénarios correspondant à diverses missions. Il n'est pas exclu que comme pour Hero Quest, des disquettes de scénarios suivent



de très près la sortie du jeu original. Quoi qu'il en soit, vous dirigez un groupe de quatre Space Marines plus un commandant, entraînés à tous les genres de combats. De l'expérience et du sang-froid, ils vont en avoir besoin, car les ennemis seront aussi sournois que puissants. Avant de partir en mission, vous devrez choisir avec soin l'armement de chacun de vos hommes, pour avoir le maximum de chance de réussir votre mission. Ensuite commen-

ce vraiment l'aventure. Vous déplacez chacun de vos hommes dans les coursives du vaisseau et devez vous méfier de chaque recoin et de chaque porte. Tout comme pour le jeu de plateau, le joueur découvrira rapidement des tactiques d'exploration qui minimiseront les risques pour ses hommes. En sus de tous les aliens vous attaquant, vous devrez aussi affronter divers pièges, armes automatiques et surtout des



PIXEL SOFTWARE

c/o BRICO LOISIRS - 7, Riantbosson

1217 MEYRIN - GENEVE

Tél. 022/785.03.13 news 022/785.03.10

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE

VOTRE SPECIALISTE DU JEUX SUR :

AMIGA
ATARI ST
IBM-PC
MACINTOSH

MEGADIVE
SUPER FAMICOM
NEC CORE GRAFX
SEGA 8 bits
NINTENDO 8bits

GAME BOY
GAME GEAR
NEC GT
LYNX

CARTE FIDELITE :

12 disquettes achetées 13e GRATIS.

REPRISES DES CARTOUCHES :

au 50 % de la valeur d'achat au *PIXEL SOFTWARE*

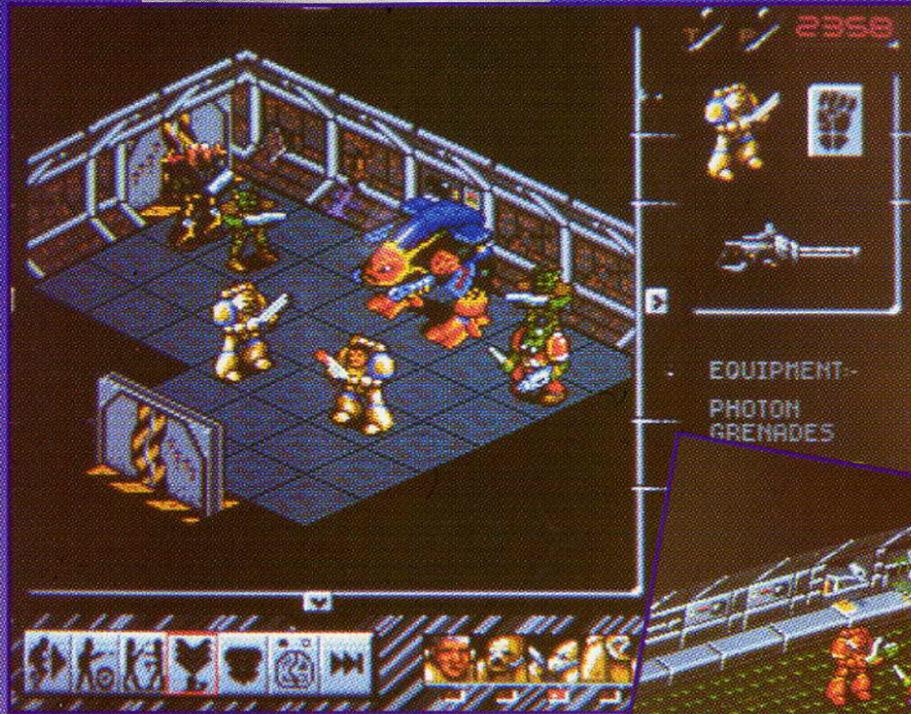
a valoir sur un nouvel achat

SERVICE DES NEWS :

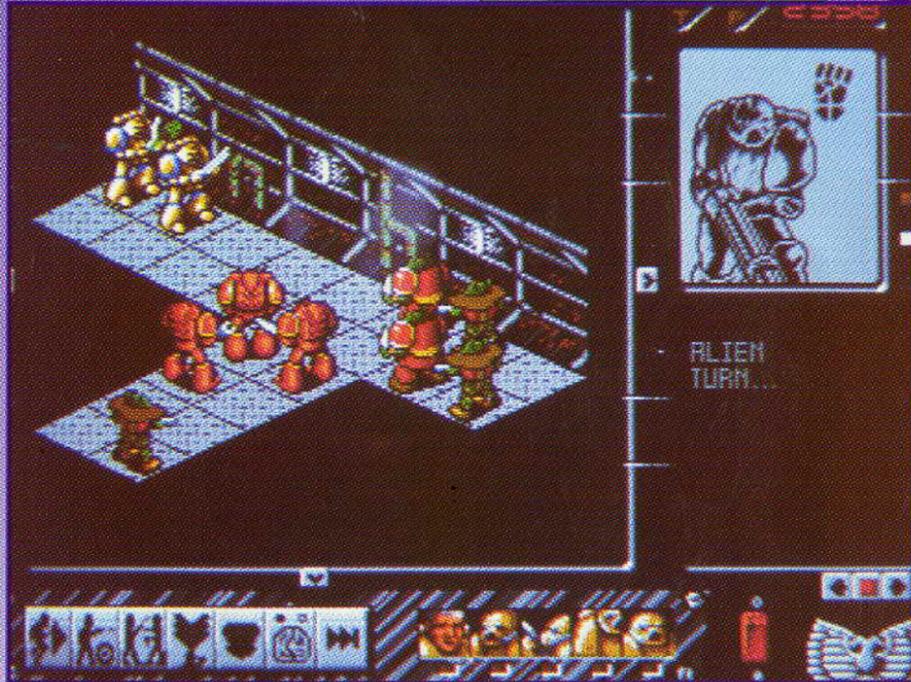
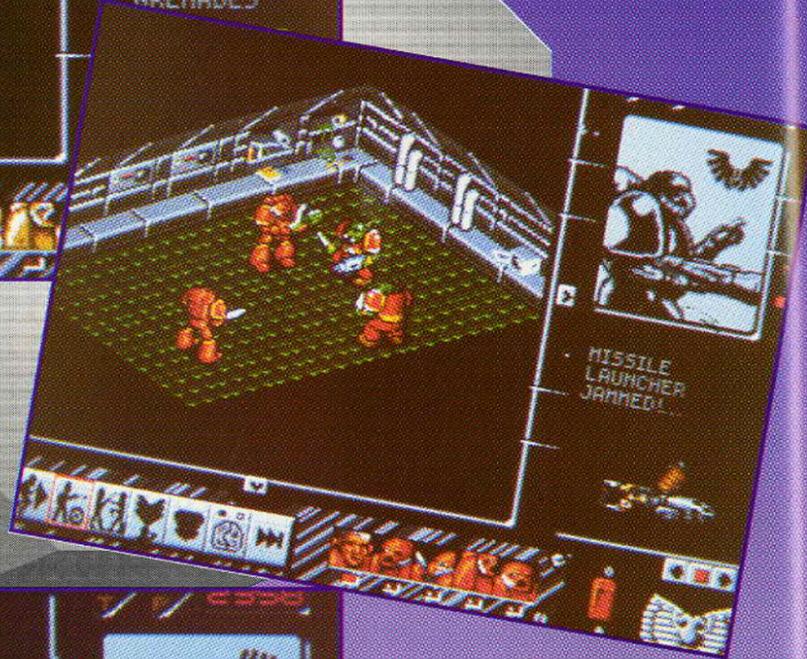
au tél. No 022/785.03.10

PREVIEWS

Amiga / ST - Noël
Editeur : Gremlin



"Dreadnoughts", de formidables machines de guerre quasiment indestructibles. Comme vous pouvez le remarquer, les graphismes ont pas mal évolué, même s'ils ne sont pas encore finaux. La vue en 3D isométrique est vraiment excellente, avec en plus des décors et des sprites



très fins. L'ambiance du jeu de plateau est parfaitement respectée, complètement dans le style Aliens, le film. Pour ce qui est de l'adaptation, quelques modifications vont être apportées aux règles de bases de Space Crusade, pour rendre le jeu plus prenant et plus tourné vers le genre arcade. Le système de jeu est toujours géré via la souris et les icônes en bas de l'écran. Sur la droite, diverses fenêtres vous donnent accès à des écrans de renseignements indispensables. C'est donc avec une certaine impatience que nous attendons maintenant une version finie du jeu, qui semble se présenter comme beaucoup mieux réalisée que Hero Quest.



C O R I N S I E R E

P O U R U N C A D A V R E

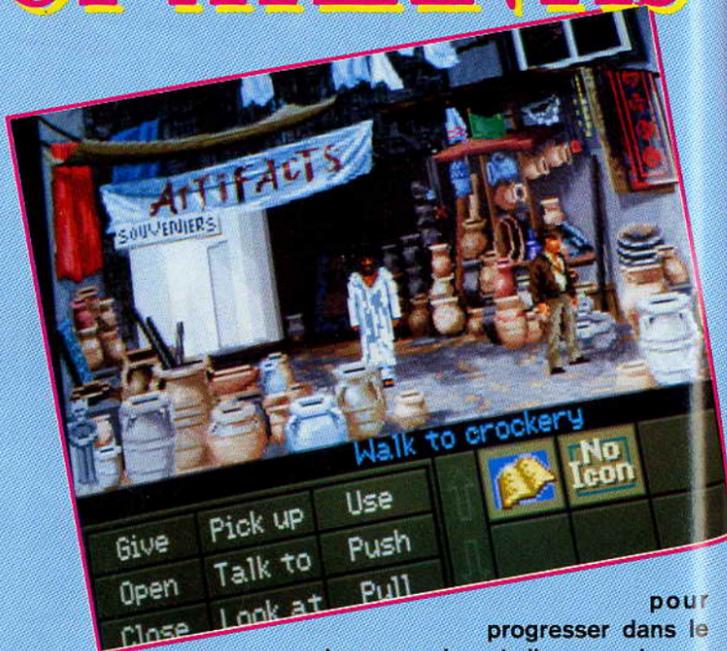
DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES
Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

RETOUR A LA LUCASFILM

Lucasfilm Games s'apprête à lancer, le mois prochain, ses deux nouveaux jeux, *Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge* et *Indiana Jones & The Fate Of Atlantis*. Tous deux seront disponibles sur PC, en VGA 256 couleurs, puis sur Amiga et ST l'année prochaine. Le moment pour nous de faire un dernier point ! La grosse nouveauté de ces deux jeux est de pouvoir y rejouer de nombreuses fois. En changeant le niveau de difficulté dans le premier, et votre orientation dans le second, les énigmes seront différentes, tout comme le déroulement du scénario. Génial, non ?

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Pour sa nouvelle aventure, exclusivement sur micros, la Lucasfilm n'a pas hésité à faire appel à un scénariste venant du milieu du cinéma, Hal Barwood, que nous avons interviewé pour vous. Indy, accompagné de Sophie Hapgood, va parcourir le monde pour découvrir le secret de l'Atlantide avant que les nazis ne s'emparent de la terrible arme que recèle le continent perdu. L'orichalcum est une pierre qu'on ne trouve qu'en Atlantide, sa puissance est telle que si les nazis la découvraient en premier, ils seraient rapidement les maîtres du monde. Selon vos choix dans le début de l'aventure, le jeu sera plus axé sur les dialogues entre personnages, la résolution d'énigmes, ou l'action ! De nombreuses possibilités s'offrent donc à vous



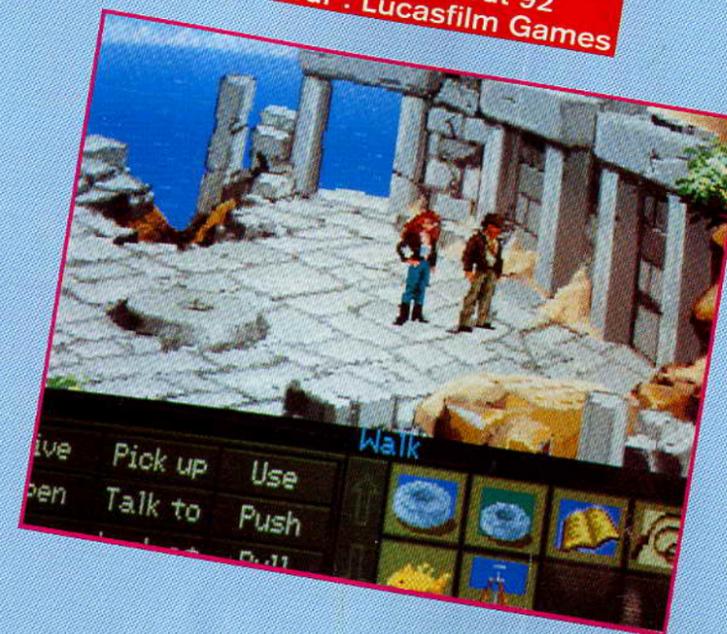
pour progresser dans le jeu, ce qui veut dire que chaque nouvelle partie sera différente. Le jeu est le plus imposant fait par la Lucasfilm Games à ce jour, avec plus de 200 pièces à explorer. N'oublions pas un voyage en ballon, en sous-marin, une course poursuite en voitures, et bien d'autres scènes d'action.

PREVIEWS

PC - Fin octobre
Amiga - Début 92
Editeur : Lucasfilm Games



Sur PC, le jeu est en VGA 256 couleurs, et les dessins ont entièrement été exécutés à la main. C'est le dernier jeu Lucasfilm où les dessins seront faits ainsi. A partir de *LeChuck's Revenge*, ce seront des peintures à l'huile qui seront digitalisées puis retravaillées. Côté animations, elles sont adaptées de véritables mouvements, d'où un réalisme stupéfiant. La version Amiga et les versions françaises seront disponibles début 92, mais il n'y aura par contre pas de version ST.



XPRESS™

DUPLICATEUR DE DISQUETTES BIFORMAT 5.25"/3.5"

Nouvelle génération de duplicateurs de disquettes XPRESS. Une seule machine pour les deux formats 5.25" & 3.5".



DISTRIBUTION :
F L O P P Y
D U P L I C A T I O N
D I V I S I O N
M A T E R I E L
98, RUE HAXO
75020 PARIS
TÉL. : 40 30 03 06
FAX : 40 30 00 15

FORMATAGE
DUPLICATION
VERIFICATION
SERIALISATION
COUT ATTRACTIF
FIABILITE MECANIQUE
ENCOMBREMENT MINIMUM
SIMPLIFICATION D'UTILISATION

L'XPRESS est prévu pour dupliquer tous les formats 5.25" et 3.5" connus à ce jour ainsi que les futurs formats 4MB. Commercialisé en version connectable ou autonome.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2

Secret Of The Monkey Island était sans aucun doute le meilleur jeu d'aventure animé de l'année 1990. Sorti cette année sur Amiga et ST, sa suite arrive déjà sur PC, pour notre plus grand plaisir, et visiblement celui de Ron Gilbert, créateur des deux jeux. Dans le premier, le héros, Guybrush Threepwood s'était débarrassé du fantôme de l'affreux pirate LeChuck. Autant dire qu'il a déjà raconté ses exploits plus d'une fois, alors que le second volet de ses aventures débute. Du coup, sa popularité commence à baisser, et le voilà obligé de chercher de nouvelles aventures pour redorer son blason. Il s'occupera de l'extorqueur Largo LaVerne, mais hélas !, dans l'histoire, le fantôme de LeChuck sera réincarné, et vous vous en doutez, il n'est pas très content.



Pour se débarrasser de LeChuck, Guybrush devra retrouver un mystérieux trésor, dont l'emplacement n'est indiqué que par une carte, et les morceaux en sont éparpillés. « Nous n'avions pas pu caser toutes



les blagues dans Secret Of The Monkey Island, alors il fallait faire une suite », explique Ron Gilbert. Vous retrouverez la prêtresse vaudou, Stan, l'ex-vendeur de bateaux d'occasion, vendant désormais des cercueils d'occasion, ou encore le Gouverneur Marley, et bien sûr de nombreux pirates. Je ne vous dirai rien de plus, afin de ne pas gâcher votre découverte du



jeu, mais j'insisterai plutôt sur sa réalisation. Le système a quelque peu évolué, avec désormais des icônes pour les objets et les verbes, rendant le déroulement du jeu encore plus pratique. Au niveau des graphismes, c'est le pre-

PREVIEWS
PC - fin octobre
Am/ST - début 92
Editeur : LucasFilm Games

mier jeu en 256 couleurs dont les fonds ont été scannés à partir de peinture à l'huile, et l'effet s'avère sublime... encore plus beau que les jeux Sierra ! Enfin, musiques et bruitages sont du meilleur effet. Les versions Amiga et ST seront disponibles début 92, et une version française sera disponible. Vivement le mois prochain pour le test !

FALCON

«Un classique du genre, une référence!».



FALCON © MIRRORSOFT

Du vol d'essai au combat aérien, gagnez vos galons à bord de votre F-16 contre des tanks et des Migs ennemis.

FALCON © 1987, 1988 SPHERE, INC. All rights reserved. FALCON TM and Spectrum holobrite TM are trademarks of SPHERE, INC.

GUNSHIP

«La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tilt.»



GUNSHIP © MICROPROSE

Intervenez en zone de combat pour secourir vos hommes. Gérez des armes de haute technologie, assurez la navigation et la communication.

FIGHTER BOMBER



FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

Un monde en 3D comme vous ne l'avez encore jamais vu ! Tout y est : «Des reconnaissances de terrain : géniales, des impressions en vol : flippantes, une rapidité : foudroyante et des vues extérieures : géantes...» Micronews.

Screen shots on different formats may vary.
SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD. GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software Ltd. FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software.

L'As des AIR compils.

AIR COMBAT ACES

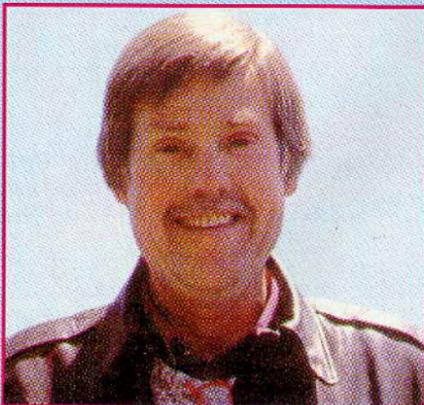
ST/AG/PC et compatibles/CPC

En plus sur CPC
FLIGHT SIMULATOR
GEE BEE AIR RALLY
SPITFIRE 40

3615 UBI

UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

UBI SOFT
8-10, rue de Vainy
93 100 Montreuil-Sous-Bois
Tel : 48.57.65.52



HAL BARWOOD : L'INTERVIEW

Hal Barwood est un personnage assez connu du cinéma américain, en tant que producteur et auteur de nombreux films. Il a écrit le scénario de Sugarland Express (un film de Steven Spielberg), de Warning Sign, mais il a également coproduit Dragonslayer (le dragon du lac de feu). Copain d'enfance de George Lucas, il est toujours resté très proche de ce dernier, et il n'est donc pas très étonnant de le retrouver à la LucasArts aujourd'hui. Ce qui l'est plus, c'est de le découvrir travaillant sur un jeu, en l'occurrence Indiana

à trouver un nouveau moyen d'expression, et cela a évolué depuis 75 ans... En matière de jeu, nous sommes décalés par rapport au cinéma, mais nous avançons plus vite, technologiquement.

GEN4 : Mais alors, quelles sont les différences ?

H.B. : Au cinéma, vous vous asseyez et regardez, alors que dans un jeu vidéo, vous agissez et participez. Le joueur fait progresser lui-même le scénario, c'est la principale différence.

GEN4 : Le jeu évolue-t-il alors vers le cinéma ?

H.B. : Si l'on veut faire un parallèle, disons qu'en matière de jeu vidéo, nous en sommes à la découverte du parlant pour le cinéma. Avec l'arrivée des jeux sur CD, la parole remplace enfin les sous-titres. Les personnes s'occupant du jeu vidéo ont toujours cherché un look cinématographique, alors avec des jeux où les personnages parlent réellement, on se rapproche à grands pas de véritables films.

GEN4 : Qu'ajoute la parole en plus ?

H.B. : C'est bien simple, cela permet de faire passer plus d'ambiance, d'émotion. Cela donne un nouveau ton aux jeux.

GEN4 : Le cinéma est un marché de masse. Cela ne vous gêne pas de travailler sur un marché plus restreint ?

H.B. : Les jeux sur lesquels nous travaillons touchent le grand public. L'arrivée du CD permet de faire de véritables films interactifs. Le CD est bien mieux perçu du grand public qu'un simple ordinateur avec son lecteur de disquettes.

GEN4 : Quant à votre métier d'écrivain, cela change quoi de travailler sur un jeu, par rapport à un scénario de film ?

H.B. : En tant qu'écrivain, j'aborde le jeu exactement de la même manière que si j'abordais un film, avec le même sérieux. La principale différence est qu'il faut inclure de nombreuses énigmes, qui sont les moyens pour le joueur de faire progresser le scénario.

GEN4 : Qu'est-ce qui vous a décidé

de faire Indy 4 ?

H.B. : Steven Spielberg et George Lucas, lorsqu'ils travaillaient sur Indiana Jones & la Dernière Croisade, savaient déjà que ce serait le dernier film de la série. C'était écrit dans le titre, la trilogie était terminée. Mais beaucoup de fans voulaient voir Jones continuer sa carrière, alors les gens de Lucasfilm Games m'ont rencontré, et quel chanceux je suis, j'ai été nommé chef de produit sur Indy 4.

GEN4 : Comment le concept d'Indy 4 est-il venu ?

H.B. : Nous voulions faire ce quatrième épisode, mais Indy avait déjà découvert l'Arche d'Alliance et le Saint Graal, alors il fallait trouver quelque chose de la même nature... L'intérêt de l'Atlantide étant que non seulement c'est un mythe connu à travers le monde, mais il a aussi l'avantage d'être signalé pour la première fois par Platon, qui en a parlé comme si ce continent existait. C'est aussi Platon qui, pour la première fois, a cité le mystérieux métal appelé orichalcum. A la fin du siècle dernier, l'antiquaire Ignatius Loyola Donnelly écrivit « Atlantide : un monde antédiluvien », ce qui relança l'intérêt porté au mythe. Un peu plus tard, les spiritualistes associeront à l'Atlantide une technologie fantastique, avec des avions volant à 600 km/h, utilisant un fuel nommé vril. Enfin, dans les années 30, le psychiatre Edgar Cayce a parlé d'une source de puissance incroyable liée à la pierre de feu. Avec tant de mystères, on s'est demandé : « Est-ce aussi bon que le Saint Graal ? », et on a commencé le travail.

GEN4 : Quel a été le rôle de George Lucas et de Steven Spielberg dans le jeu ?

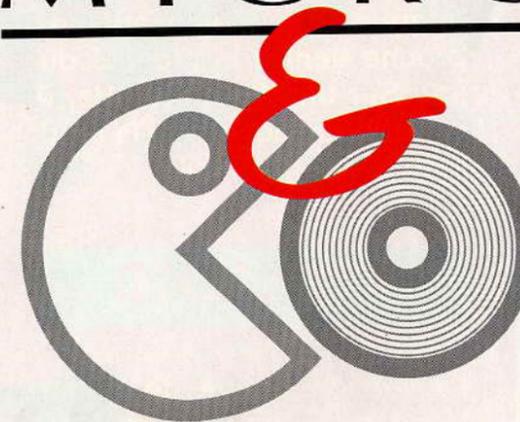
H.B. : George a créé un univers pour les aventures d'Indiana Jones. Indy doit donc trouver des choses qui existent ou auraient pu exister. C'est le cas de l'Atlantide, parce que c'est une histoire remontant à Platon, et bien que ce soit un mythe, il est connu et comporte de nombreuses légendes. Steven a lu l'histoire, et a poussé un

LA FOIRE

AUX AFFAIRES

**Crac sur les prix à MICRO & CO
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles**

M I C R O



**Votre budget micro est serré ?
MICRO & Co y a pensé !**

On y trouvera les discounters fous de Paris, réunis pendant 4 jours au même endroit. Mais aussi les soldes, les fins de série, les **promotions spéciales salon**, et des milliers de logiciels du domaine public avec la participation de DP Mag, le magazine du soft (presque) gratuit. Ne manquez pas la foire aux affaires !

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui

échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction : bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles

seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

VILLAGE CD

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

UPDATES

BATTLE MASTER

Battle Master, jeu de stratégie édité par PSS, se déroule dans un monde fantastique, où elfes, nains, humains et orcs coexistent en plus ou moins bons termes.

Le jeu est plutôt axé vers le côté arcade. Vous dirigez vos armées à travers de nombreuses batailles, après avoir défini la formation adoptée et les tactiques employées. Assez sympa, la version PC aurait mérité des graphismes un peu plus soignés. Le jeu est par contre plus rapide, et donc plus agréable que ses prédécesseurs sur ST et Amiga.



parus l'an dernier. La réalisation est magnifique, tant pour les graphismes que pour les scrollings. Les musiques et les divers sons apportent une ambiance sonore appréciable. Mon seul reproche tient à la rapidité du jeu. Sur un 386 à 25 MHz, il est trop rapide, ce qui le rend extrêmement difficile.

ROBIN HOOD

La version Amiga de Robin Hood est curieusement plus jolie et plus agréable à jouer, et tout le texte est en français, ce qui est essentiel



WRATH OF THE DEMON

Quelle agréable surprise que cette adaptation sur PC d'un des meilleurs jeux d'arcade

pour un jeu d'aventure. Le maniement à la souris est aussi pratique que sur PC, ce qui n'empêche pas, que de temps en temps, Robin des Bois prenne des initiatives personnelles dont le joueur se passerait volontiers. Un très bon jeu, magnifiquement adapté sur Amiga.



FACE OFF

Ce jeu était sorti il y a déjà de nombreux mois sur PC. La version Amiga n'a malheureusement pas subi de grosses améliorations. Certes, le jeu est très agréable à jouer, surtout lorsque vous affrontez un copain, mais il est malheureusement un peu trop lent. En outre, l'on aurait pu espérer un plus gros effort pour ce qui est de la qualité des graphismes.

CONSOLE

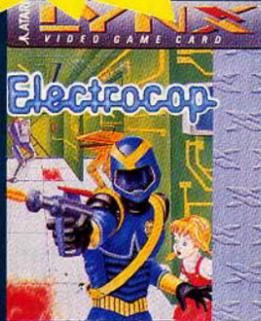
AREA 88 :
LE SHOOT EM'UP
SUR SUPER FAMICOM

TEST : LYNX, GAMEGEAR, GAMEBOY...
VALYS IV : LA BOUCLE EST BOUCLEE.

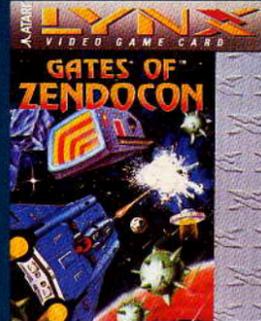
ATARI LYNX : LE JEU VIDEO AIT UN BOND PRODIGIEUX!

Tout nouveau, tout beau et déjà 24 jeux disponibles. En couleur.

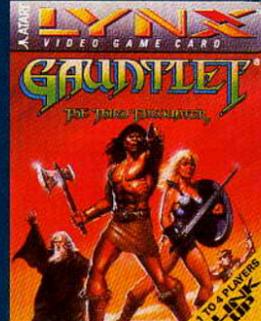
JEUX PARTIE DE 250 F TTC



ELECTROCOPI
Flic du XXI^e siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.



GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.



GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.



KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le défi!



Ms PAC MAN
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.



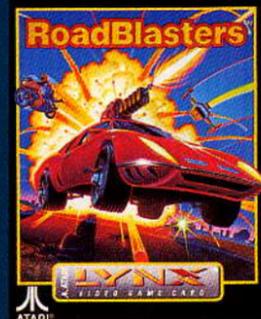
PAPER BOY
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!



RAMPAGE
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.



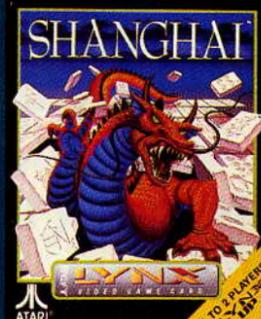
ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.



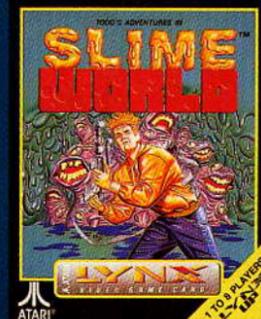
RYGAR
Tu es l'Élu... Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.



CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.



SHANGHAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shanghai éprouvera tes facultés de réflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.



SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.



XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.



ZARLOR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

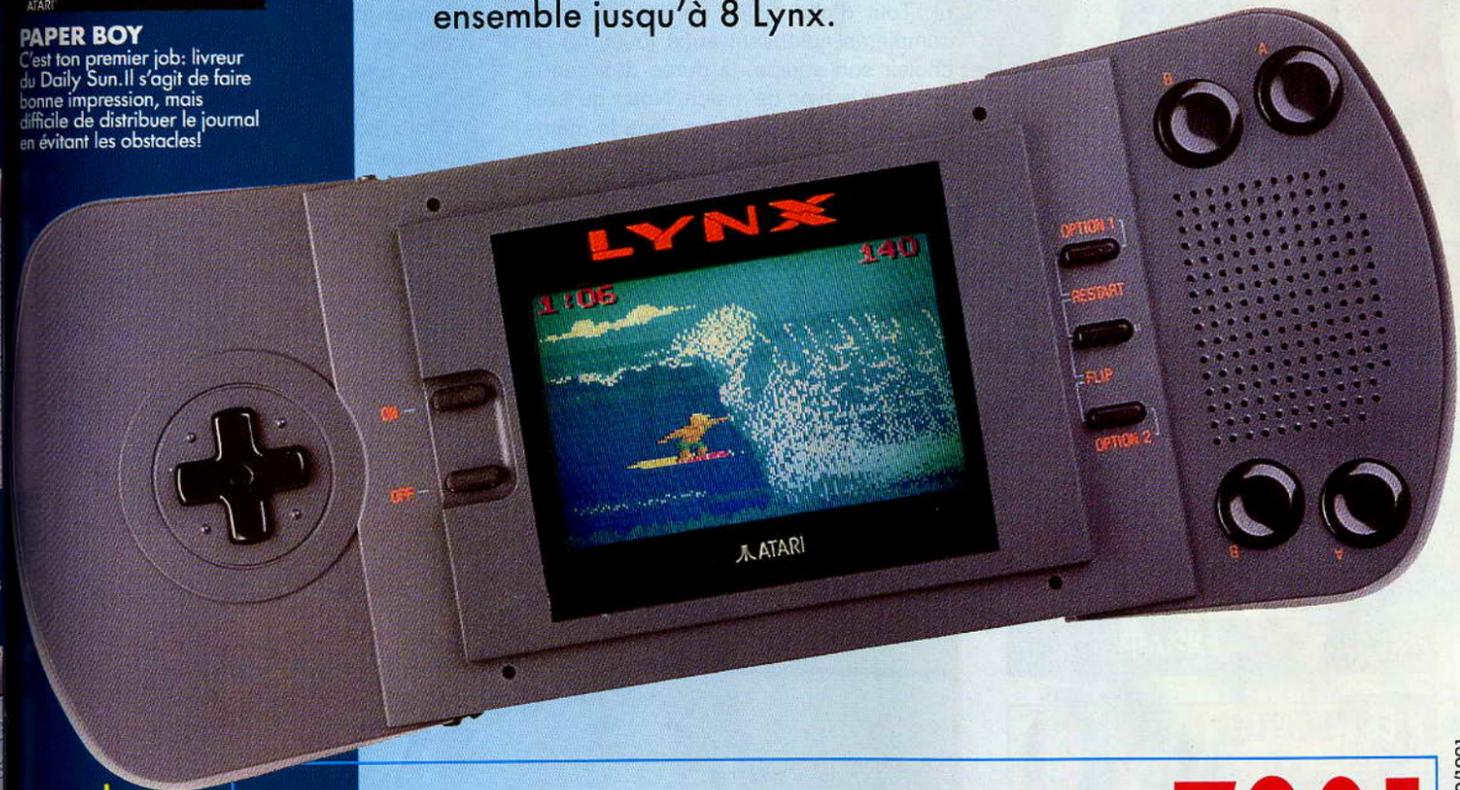


BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.

Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute.

Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



+ CALIFORNIA GAMES (cartouche de 4 jeux)

NOUVEAUTES

- A.P.B.
- BLOCK OUT
- NINJA GAIDEN
- PAC LAND
- WARBIRDS

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

LYNX

790^F TTC

NHL HOCKEY

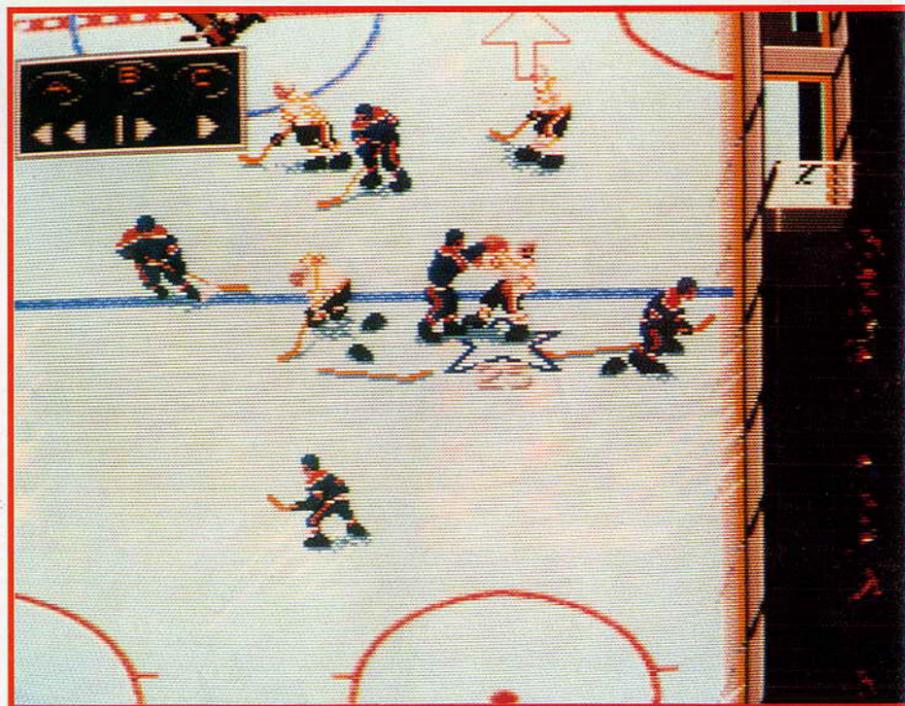


Côté sport, hormis le volley-ball tout droit importé de la CoregrafX, le basket-ball et les éternels jeux de football américain ou de base-ball peu appréciés dans notre pays, la Megadrive accusait un net retard sur ses concurrentes. C'est maintenant chose révolue avec le tout dernier logiciel d'Electronic Arts, NHL Hockey. Il s'agit donc d'un jeu de... hockey sur glace disposant de tout pour plaire. Tout d'abord, les options sont très complètes autorisant au(x) joueur(s) de choisir son équipe, la durée des quarts temps et le type de match. Noter qu'il est possible de jouer à deux dans la même équipe, en manœuvrant chacun un des cinq joueurs.

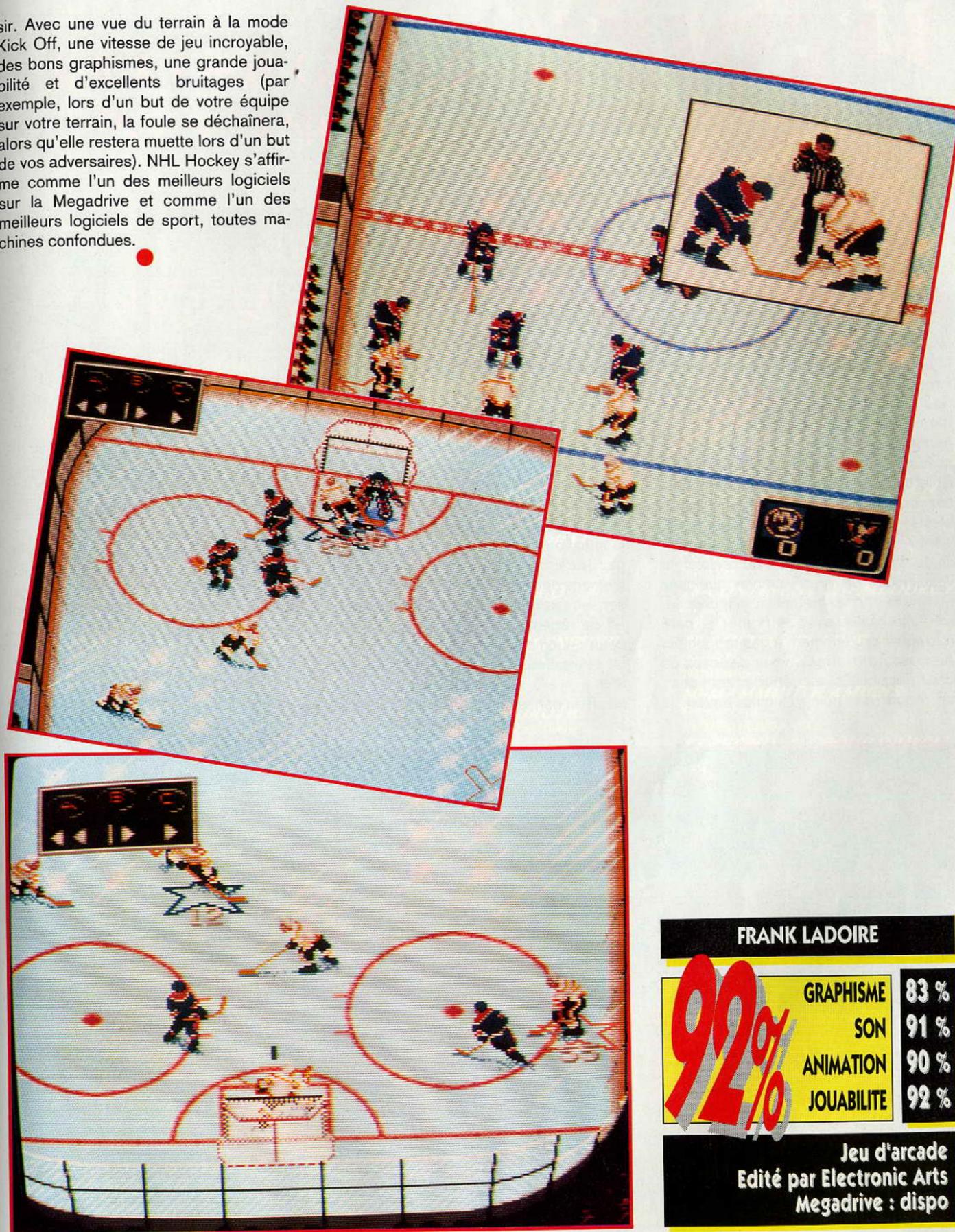
Une fois ces formalités accomplies, le jeu débute vraiment. Dès les premières secondes de la partie, l'aspect dominant de NHL Hockey n'est pas la réalisation, la complexité du jeu, ni même sa jouabilité,

mais bien sa violence. En effet, les différents joueurs de chaque équipe n'hésitent absolument pas à rentrer dans leurs adversaires comme le feraient de vrais joueurs sur un vrai terrain. Si l'action est vraiment litigieuse, l'accrochage se terminera en bagarre entre les deux protagonistes, l'un des deux finissant par goûter la fraîcheur de la glace. Bien sûr, les pénalités et les minutes de prisons sont également gérées. Autre option intéressante, le mode magnéscope : le programme garde en permanence en mémoire les vingt dernières secondes du match, permettant de visionner l'action à tout moment à la manière de Indy 500 sur micro par exemple.

Au niveau des coups, NHL Hockey les intègre tous et permet, grâce au trois boutons du joystick, une diversité et une variété sans égales sur micros ou consoles. La maniabilité de l'ensemble est parfaite, et entreprendre des combinaisons entre ses joueurs devient un plai-



sir. Avec une vue du terrain à la mode Kick Off, une vitesse de jeu incroyable, des bons graphismes, une grande jouabilité et d'excellents bruitages (par exemple, lors d'un but de votre équipe sur votre terrain, la foule se déchaînera, alors qu'elle restera muette lors d'un but de vos adversaires). NHL Hockey s'affirme comme l'un des meilleurs logiciels sur la Megadrive et comme l'un des meilleurs logiciels de sport, toutes machines confondues.



FRANK LADOIRE

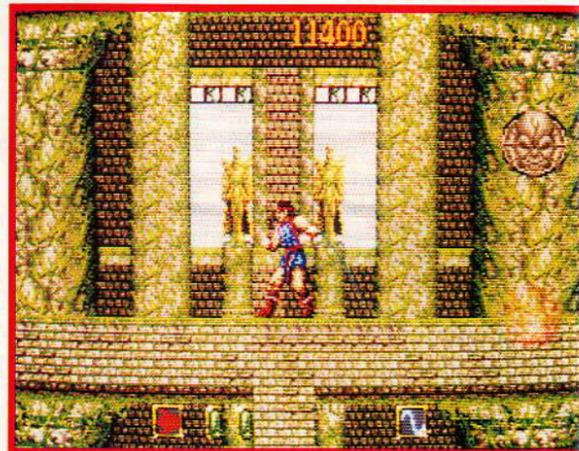
92%	GRAPHISME	83 %
	SON	91 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	92 %

Jeu d'arcade
Édité par Electronic Arts
Megadrive : dispo

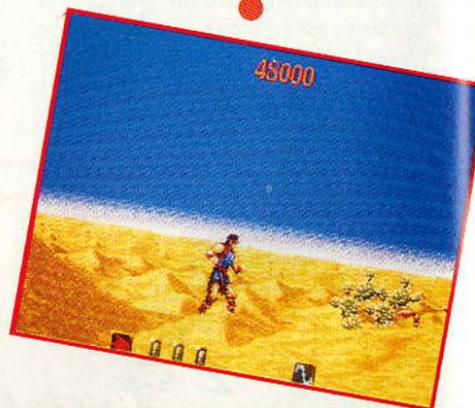
JEWEL MASTER

Jeu de plates-formes classique pour la Megadrive, Jewel Master apporte tout de même son lot de nouveautés, et mérite d'être classé parmi les bons jeux de cette catégorie sur cette console. Le scénario plonge le joueur en plein cœur du royaume de Mythgard, paisible et prospère jusqu'à l'arrivée d'un terrible démon semant terreur et désolation dans la contrée. C'est donc à vous que revient le redoutable honneur d'affronter le démon et ses sbires, tout au long de la partie. Si le début de votre long périple est assez calme, juste quelques ennemis à blaster de temps en temps, la suite devient vite beaucoup plus agitée et éprouvante. Tout d'abord, la fin du premier niveau risque de vous réserver quelques surprises et désagréments, lesquels seront vite réglés si vous prenez le parti d'avancer prudemment à pas redoublés. Au niveau des armes, vous disposez de deux possibilités, au début en tout cas : un coup de poing fumeux avec le

bouton A et un champ protecteur (assez peu efficace) avec le bouton B. Ces deux armes sont issues de pouvoirs très spéciaux provenant de bagues. En cours de jeu, vous trouverez (quelquefois en cherchant un peu) d'autres de ces bagues possédant chacune un, parfois deux pouvoirs bien particuliers. Pour en bénéficier, rien de plus simple, il suffit de presser le bouton C pour accéder à l'écran des bagues. Ainsi vous pouvez les substituer en fonction de la situation (pour faire de grands bonds par exemple ou bien provoquer un tremblement de terre). Autre objet à ramasser, les pierres rouges, elles ont pour effet de régénérer votre énergie, laquelle pourra augmenter en volume lors du jeu. La réalisation, sans être excellente, est tout à fait à la hauteur avec des graphismes honnêtes et plusieurs scrollings



parallax en plus du scrolling différentiel. Côté son c'est pas mal, et côté jouabilité c'est parfait. En somme, un bon petit jeu de tableaux qui devient de plus en plus sympa avec le temps !



FRANK LADOIRE

81%	GRAPHISME	72 %
	SON	75 %
	ANIMATION	76 %
	JOUABILITE	83 %

Jeu d'arcade
Edité par Sega
Megadrive : dispo



VENEZ DECOUVRIR

LA CORE GRAFX
PUISSANCE 5



et toutes les dernières nouveautés de la gamme PC Engine Nec dans les

BOUTIQUES PC ENGINE SODIPENG

06-SORBONNE

40, Rue Gioffredo
06000 Nice

06-SEQUENCE NEWS

4, Rue Lepante
06000 Nice

06-AUCHAN LA TRINITE

C.C Auchan Nice Rte de Laghet
06340 La Trinité Victor

06-GAME'S

67, Bd du Maréchal Juin
06800 Cagnes s/ Mer

13-COCONUT

4 bis, Rue du Jeune Anacharis
13001 Marseille

13-MEGASTORE MARSEILLE

75, Rue St Ferréol
13006 Marseille

13-AUCHAN AUBAGNE

ZI Des Paluds
13783 Aubagne Cédex

24-AUCHAN PERIGUEUX

24430 Marsac s/ L'Isle

33-AUCHAN LE LAC

CC Auchan Quartier du Lac
33080 Bordeaux Cédex

35-RALLYE RENNES

Rte de ST Malo
35760 ST Grégoire

37-MAMMOUTH PETITE

ARCHE

RN 10
37000 Tours

37-MAMMOUTH CHAMBRAY II

Rte de Joué Les Tours
37170 Chambray Les Tours

44-GAME OVER NANTES

12, Rue Jean Jacques Rousseau
44000 Nantes

44-SEQUENCE NEWS

21, Place Viarme
44000 Nantes

44-AUCHAN ST SEBASTIEN

2, Rue Pierre Mendès France
44230 St Sébastien s/ Loire

44-AUCHAN ST NAZAIRE

Zac de La Fontaine Aubrun
44570 Trignac

49-GAME OVER ANGERS

19, Rue St Julien
49100 Angers

57-AUCHAN METZ

Voie Romaine BP 313
57213 Semecourt Cedex

59-AUCHAN CAMBRAI

02, Rue Jean Jaurès
59161 Escaudoeuvres

59-AUCHAN RONCQ

Bd d'Hallun
59223 Roncq

59-AUCHAN VILLENEUVE

D'ASCQ
Quartier de l'Hotel de Ville
59650 Villeneuve d'Ascq

60-PIQUANT BUROTIC

Point PIBI Rue Arago ZAC Dether
60000 Beauvais

62-AUCHAN ST MARTIN

BOULOGNE

RN 42
62200 St Martin Boulogne

62-AUCHAN NOYELLES

GODAULT

RN 43
62950 Noyelles Godault

66-AUCHAN PERPIGNAN

RN 9
66000 Perpignan

69-SEQUENCE NEWS

7, Cours Gambetta
69003 Lyon

72-AUCHAN LE MANS

ZAC Du Moulin aux Moines
72650 La Chapelle St Aubin

74-TEMPS X

Galerie Royal Center-4 bis Rue de la Poste
74000 Annecy

74-AUCHAN ANNECY

ZI de la Mandallaz
74380 La Balme De Sillingy

75-MEGASTORE PARIS

52-60 Avenue des Champs Elysées
75008 Paris

75-ULTIMA REPUBLIQUE

5, Bd Voltaire
75011 Paris

76-AUCHAN LE HAVRE

C.C Montgaillard
76086 Le Havre Cédex

77-AUCHAN CESSON MELUN

C.C Boissenart RN 6
77240 Cesson Melun

78-AUCHAN VELISY

C.C Velisy II 2, Avenue de l'Europe
78140 Velisy

78-CONTINENT CHAMBOURCY

RN 13
78240 Chambourcy

78-AUCHAN PLAISIR

Chemin Départemental 161
78370 Plaisir

80-MAMMOUTH AMIENS

Route de Paris
80000 Dury Les Amiens

83-PHONOLA-GROUP DIGITAL

C.C Grand Var
83160 Toulon La Valette

84-AUCHAN LE PONTET

C.C Auchan Rte de Carpentras
84130 Le Pontet

84-BOULANGER LE PONTET

C.C Avignon Nord
84130 Le Pontet

91-CONTINENT LA VILLE DU

BOIS

5, Rue de La Croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois

92-AUCHAN LA DEFENSE

C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux

94-AUCHAN FONTENAY

Avenue Joffre
94124 Fontenay s/ Bois Cédex

95-VIDEOTIQUE

2 C.C Franconville 2
95130 Franconville

95-MAJUSCULE ERAGNY

Le Grand Cercle C.C Art de Vivre
95160 Eragny s/ Oise



3615

3615 code SODIPENG

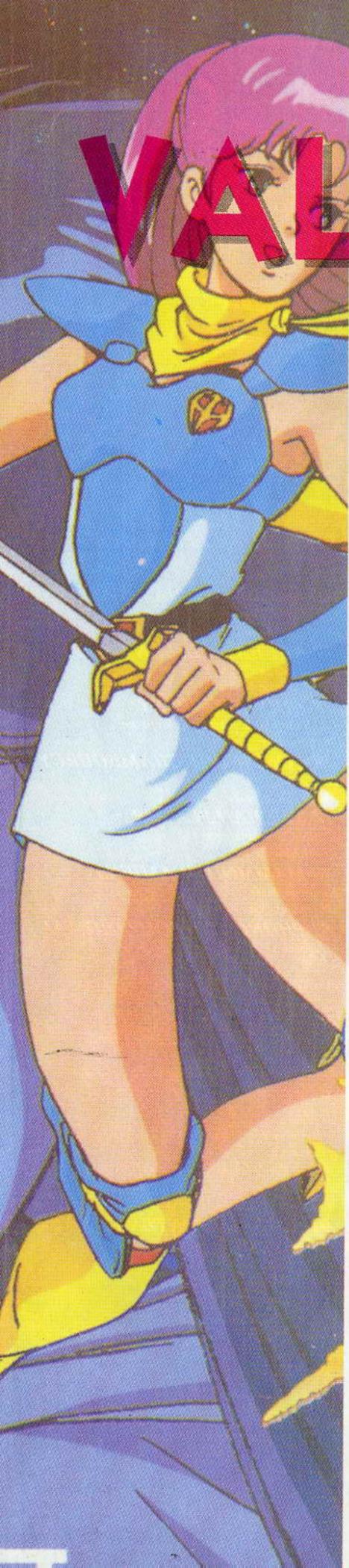
Pour connaître toute

l'actualité PC Engine

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: **SODIPENG** (16)99.08.89.41

DISTRIBUTEUR: **GUILLEMOT INTERNATIONAL** (16)99.08.90.88

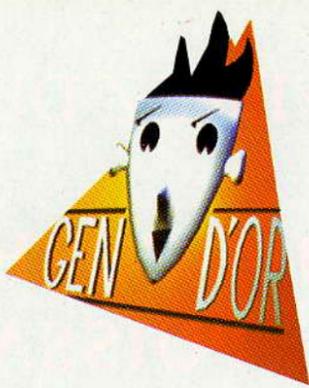
SODIPENG



VALIS IV

CONSOLE

T E S T



Quatrième et dernier volet (pour l'instant) de la saga des « Valis », ce logiciel n'est disponible qu'en CD-Rom, une version cartouche étant peu probable. Cet état de fait se confirme d'ailleurs au Japon, avec un succès croissant des logiciels sur supports CD. Cette fois-ci, et par rapport au numéro trois, nos deux sœurs sont au complet dès le début du jeu, et le joueur dispose donc des caractéristiques de chacune pour progresser. La partie débute dans les caves d'un château, dans lesquelles on nous explique, en plus du maniement des personnages et de l'utilité des différents boutons du joystick, qu'il est grand temps de réagir à la domination des forces du mal sur le pays. Affectées par cet appel de détresse, nos héroïnes ne font plus qu'une se lançant corps et âme dans la bataille. L'origine du mal est connue et ressemble fortement aux démons des précédents épisodes. Le grand intérêt du jeu réside en fait dans les capacités du personnage, capable de recouvrer deux apparences hu-

maines bien distinctes. Pour le combat mieux vaut utiliser la force de frappe du personnage bleu doté d'une épée assez puissante. En revanche, pour franchir certains obstacles comme des gouffres, sauter d'une plate-forme à une autre, mieux vaut diriger le personnage de couleur jaune. Ce dernier, plus agile et surtout capable d'effectuer un saut périlleux, vous permettra de progresser. Par la suite, le joueur rencontrera un nouveau personnage qui se joindra à nos héroïnes. Ce dernier, à la forme robotique, apportera son lot au bon déroulement de votre quête, puisque beaucoup plus résistant, il ne craindra pas les piques bleues aux pointes mortelles. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous serez amené à jongler avec les différents personnages pour vous sortir de situations délicates. Hormis cet aspect de Valis IV, il est comme tous les autres jeux de plates-formes alternant les phases de combat et les phases d'exploration, sans bien sûr oublier l'adversaire de fin de niveau. La réalisation de Valis IV ne déçoit pas, avec des graphismes corrects sans être exceptionnels sur la CoregrafX, une ani-



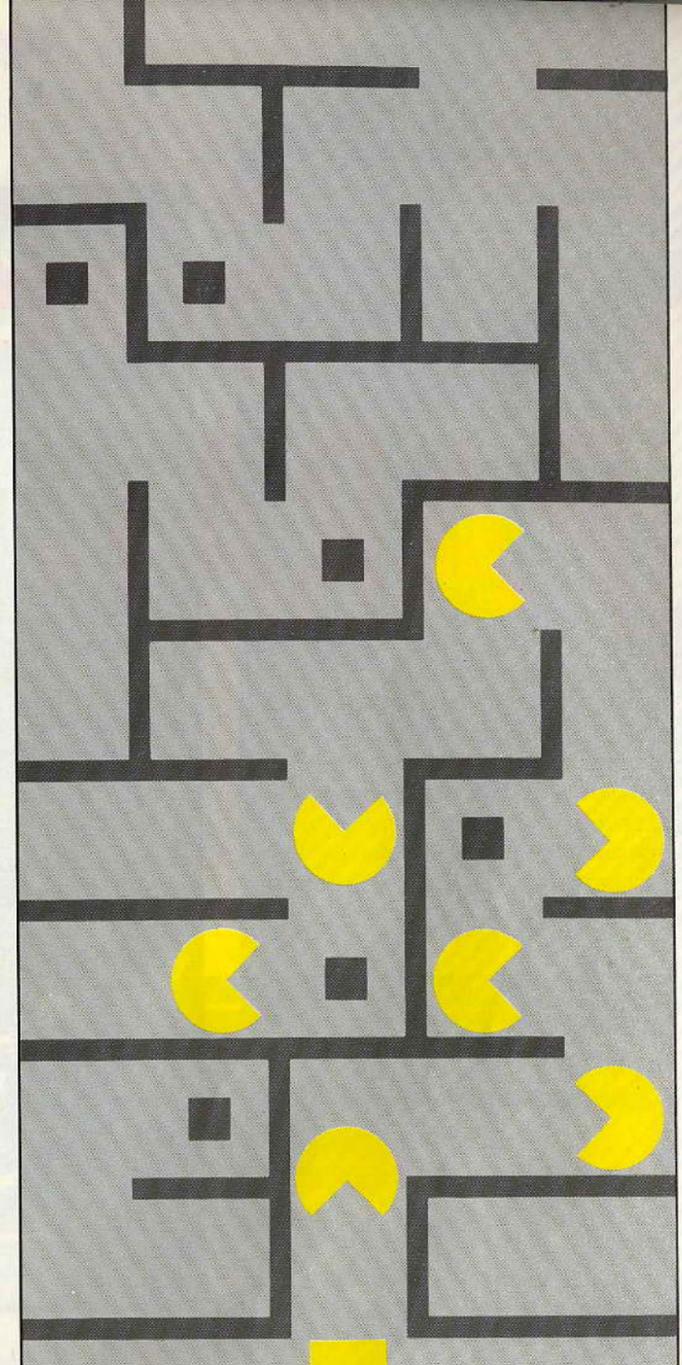
mation satisfaisante, et une bande sonore excellente, CD-Rom oblige. Dans l'ensemble, un bon jeu qui ne décevra pas aux habitués et enchantera les autres, même si le filon semble s'épuiser quelque peu. A vous de juger !



FRANK LADOIRE

90%	GRAPHISME	81 %
	SON	91 %
	ANIMATION	84 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'arcade
 Edité par Laser Soft
 Coregrafx : dispo



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

fnac
 Logiciels
Bercy 2

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

fnac

SUPER PARADISE



Ce jeu de tir est complètement différent de ce que l'on trouve en général dans cette catégorie. Tout d'abord, vous ne dirigez pas un vaisseau comme dans la grande majorité des cas, mais une sorte de poulet ayant la possibilité de voler et de tirer. Je sais, vous allez me dire que les poulets qui volent et qui tirent, on verra ça quand les poules auront des dents, mais que voulez-vous, maintenant, avec les progrès de la science, on voit tellement de choses étranges... Toujours est-il que votre volatile doit tirer sur les ennemis, qui soit dit en passant sont aussi farfelus que votre héros, puisqu'ils vont des animaux aux ninjas en passant par des robots. Parfois,

vous verrez à l'écran des paquets cadeaux. Si vous tirez dessus, ils s'ouvriront et vous permettront de récupérer les bonus renfermés à l'intérieur. Il y a toutes sortes de bonus. Certains vous font grossir, ce qui rend votre tir plus efficace, mais vous rend également



plus vulnérable dans la mesure où vous tenez plus de place à l'écran. D'autres vous octroient de petits oiseaux qui resteront collés à votre volatile et tireront en même temps que vous. Et évidemment, comme d'habitude, un autre bonus vous permettra de lancer des bombes.

Déjà, on se rend compte que le jeu n'est pas comme tous les autres. Par contre, plus classiquement, vous aurez à affronter un ennemi à la fin de chaque niveau. Petite précision, lorsque vous êtes touché, votre taille di-

minue et une fois revenue à la taille minimale, un simple contact avec un ennemi vous fera perdre alors une vie. Un code vous est révélé à la fin de chaque partie, pour vous permettre de reprendre le jeu au début du niveau où vous avez perdu. D'autre part, il existe plusieurs passages différents pour arriver à la fin de chaque niveau. A vous de choisir celui vous convenant le mieux.

Au niveau des options, vous avez la possibilité de choisir entre trois niveaux de difficulté. Déjà, rien qu'au niveau "easy", c'est assez difficile... alors bonne chance pour les suivants ! Le graphisme de ce jeu est typique "made in Japan", et sans être superbe il est assez amusant, et chaque nouvelle partie du jeu donne lieu à un petit intermède. Il semble que Super Paradise soit promis à un brillant avenir et se classe parmi les meilleurs. Un bon mélange d'arcade et d'action. En bref, prenant !



PHILIPPE QUERLEUX

90%	GRAPHISME	87%
	SON	82%
	ANIMATION	90%
	JOUABILITE	80%

Jeu d'arcade
Edité par Taito
CoregrafX : dispo

1941



Oh ! joie immense !... un jeu destiné à la Super-grafx ?! Eh oui !, avec l'arrivée de 1941, les possesseurs de cette console vont enfin pouvoir éprouver la sensation de détenir l'une des meilleures machines du moment, et vérifier que les éditeurs de jeux japonais pensent à eux. Cette version, d'un des shoot'em up les plus connus des jeux vidéo, est sans nul doute la meilleure qui soit au niveau des adaptations, la qualité technique (superbes graphismes, animation extraordinaire de tous les sprites, et vitesse de jeu incroyable ; seul les bruitages s'avèrent moyens) palliant en quelque sorte une trop grande ancienneté du jeu. L'objectif est simple, survivre aux hordes d'ennemis, et détruire le maximum d'ad-

versaires et d'installations militaires. Pour cela, le joueur dirige un avion de la Première Guerre mondiale (cf. le titre du jeu) armé au début d'un seul canon. Dès les premiers appareils ennemis abattus, des bonus apparaîtront à l'écran autorisant un tir multiple, plus deux petits

avions latéraux ou bien encore une escadrille de soutien. Bien évidemment, une superarme est disponible, il suffit d'appuyer sur le bouton II de la manette. Dans les niveaux supérieurs, le terrain changera, et le joueur se retrouvera cantonné dans un canyon avec beaucoup moins de marge de manœuvre, mais toujours autant d'ennemis. Pour faire feu de tout bois, n'hésitez pas à toucher les bords de la falaise, votre appareil se mettra à tourner sur lui-même envoyant par la même occasion des roquettes dans tous les sens. En bref, un jeu hyperclassique, à la réalisation splendide, qui prendra toute sa dimension en mode deux joueurs !



FRANK LADOIRE

86%

GRAPHISME	88%
SON	82%
ANIMATION	92%
JOUABILITE	90%

Jeu de tir
Edité par Hudson Soft
Supergrafx : dispo

DIGITAL ACCESS

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

<p>NEC PC ENGINE</p> <p>Core GrafX + jeu 990 F Core GrafX+jeu+2 manettes+Quintupleur1290 F Core GrafX+CD Rom+jeu 3 990 F CD Rom + Unit 2 990 F Super GrafX + jeu 1 490 F Turbo Express GT + jeu 2 490 F Adaptateur 2 joueurs 199 F Adaptateur 5 joueurs 299 F Adaptateur SG/CD 399 F Joypad Hori 199 F Joypad Nec 299 F Joypad Pc Engine "sodipad" 249 F Joystick ASCII stick 599 F</p> <p>Pour tout achat d'une Console Nec, en cadeau une boîte de rangement pour jeux PC Engine</p> <p>LES NOUVEAUTÉS</p> <p>Davis Cup N.C. F-1 Circus '91 389 F Final Soldier 389 F Fire Pro Wrestling N.C. Hit The Ice N.C. Metal Stoker 389 F PC Kid 2 389 F Power Eleven 389 F Power League Baseball IV N.C. Racing Spirit 389 F Skweek 389 F Tricky 349 F World Jockey N.C.</p> <p>LES HITS</p> <p>Adventure Island 349 F After Burner II 389 F Alice in Wonderland 349 F Batman 349 F Chase HQ 2 - SCI 389 F Dead Moon 389 F Final Match Tennis 389 F Heavy Unit 389 F Hurricane 349 F Jacky Chan 349 F Legend Of Hero Tonma 389 F Marchen Maze (Alice 2) 349 F Mister Heli 389 F Over Ride 349 F Populous 389 F R-type II 389 F Son Son II 389 F Spin Pair 349 F Thunder Blade 349 F Toy Shop Boys 349 F TV Sports Football 389 F Violent Soldier 349 F Zipang 349 F</p>	<p>JEUX SUPER, GRAFX</p> <p>SG 1941 Counter Attack 499 F SG Aldynes 449 F SG Battle Ace 399 F SG Darius Plus 449 F SG Galaxy Force II N.C. SG Ghosts 'n' Ghosts 499 F SG Strider N.C.</p> <p>JEUX CD ROM</p> <p>CD Avenger 449 F CD Crazy Car Racing 349 F CD Fighting Street 499 F CD Hell Fire 449 F CD JB Murder Club 449 F CD L-Dis 389 F CD Legion 449 F CD Pumping World 'Pang' 389 F CD Ray Xanber II 449 F CD Red Alert 499 F CD Road Spirit 449 F CD Side Arms 449 F CD Spirit Soldier 'Spriggan' 449 F CD Super Darius 449 F CD Valis II 449 F CD Valis III 449 F CD Valis IV N.C. CD Wonderboy III 449 F CD Y'S I & II 599 F CD Y'S III 499 F</p> <p>MEGADRIVE</p> <p>Megadrive Fr-altered beast 1290 F Megadrive Int+jeu au choix. 1490 F Arcade Power Stick 399 F Joypad Sega Megadrive 145 F Joypad PRO 2 199 F Joypad "Competition pro" 250 F Stéropad "Striker" 285 F Game Adaptor (pour jx japonais) 120 F Sacoche de transport 119 F Soce de rangement 89 F</p> <p>LES NOUVEAUTÉS</p> <p>Alien Storm 449 F Arcuss Odyssey N.C. Block Out 449 F Centurion 499 F Devil Crash 449 F Fantasia 449 F Feary Tale Adventure 499 F Galaxy Force II N.C. Golden Axe II 449 F HardBall 449 F Marvel Land 449 F Mega Trax 449 F Mercs N.C. NHL Hockey 449 F</p>	<p>Out Run 449 F Phantasy Star III (us) 599 F Pit Fighter N.C. QuackShot N.C. Raiden 449 F Road Rash 449 F Saint Sword 449 F Shining & Darkness N.C. Sonic The Hedgehog 449 F Spiderman 449 F Star Control 499 F Stormlord 449 F Streets of Rage 449 F Street Smart 449 F Thunder Fox 449 F Turrican N.C. Warriors of Rome 599 F</p> <p>LES HITS</p> <p>Wrestle War 449 F Aero Blasters 449 F Alex Kidd 369 F Batman 449 F Darius II 449 F Dick Tracy 449 F D.J. Boy 369 F E-Swat 369 F Ghostbusters 369 F Ghosts 'n' Ghosts 449 F Golden Axe 369 F Gynoug 449 F Hell Fire 449 F Joe Montana Football 449 F John Madden Football 499 F Knock Out Boxing 449 F Lakers vs Celtics 449 F Mickey Mouse 449 F Midnight Resistance 449 F Moonwalker 369 F Mystic Defender 369 F PGA Tour Golf 449 F Phantasy Star II 599 F Rambo III 369 F Shadow Dancer 449 F Strider 449 F Super Monaco GP 449 F Super Volley Ball 449 F Sword Of Vermillion 599 F Thunder Force III 449 F Valis III 449 F Verytex 449 F Zany Golf 449 F Zero Wings 449 F</p> <p>SNK NEO-GEO</p> <p>Neo-Geo+Manette+memory Card 2990 F Neo-Geo+2 manettes+memory Card 3490 F Neo-Geo+Manette+jeu au Choix 3990 F Manette SNK Neo-Geo 580 F ASO II N.C. Blues Journey N.C.</p>	<p>Burning Fight N.C. King of Monsters N.C. Legend Of Joe N.C. Ragyu N.C. Sengoku N.C. Wand N.C. Base Ball Stars 1490 F Bowling 1490 F Cyber Lip 1490 F Joy Joy Kid 1490 F Magician Lord 1290 F Nam 1975 1290 F Ninja Combat 1290 F Riding Hero 1290 F Super Spy 1290 F Top Player Golf 1490 F</p> <p>NINTENDO GAMEBOY</p> <p>GameBoy + jeu 590 F GameBoy Cleaning Kit 225 F Sacoche ceinture "Hip Pouch" 245 F Malette de transport "Carry Case" 275 F Sacoche de rangement jx Gameboy 89 F Game Light 185 F Light Boy 275 F Loupe GameBoy "View Boy" 199 F</p> <p>LES NOUVEAUTÉS</p> <p>Asmik World 2 N.C. Beetle Juice N.C. Caesar Palace N.C. Castelian 245 F Castle Vania 2 245 F Choplifter 2 N.C. Double Dragon 2 N.C. Extra Bases 245 F Final Fantasy Legend 2 N.C. Hunt for red october N.C. Mega Man N.C. Mickey Dangerous Chase N.C. Mickey mouse 2 N.C. Mini Putt 245 F Nemesis 2 N.C. Ninja Turtles 2 N.C. Pacman N.C. Princess Bobette N.C. Robocop 2 N.C. Skate or Die 2 245 F Soccer 245 F Terminator 2 N.C. The Punisher N.C. The Simpsons N.C.</p> <p>SEGA GAMEGEAR</p> <p>GameGear + Jeu 990 F Base Ball 249 F Chase HQ 299 F Columns 249 F Devilish 299 F Fantasy Zone 299 F GG Shinobi 299 F Golby 249 F Halley Wars 249 F Head Buster 249 F Magical Puzzle 299 F Mappy 249 F Mickey Mouse 299 F Psychic World 249 F Super Golf 249 F Super Monaco GP 249 F Waga Land 299 F Wonder Boy 249 F Woody Pop 299 F</p> <p>ACCESSOIRES MICRO</p> <p>Quick Gun Turbo III 139 F Quick Gun Turbo VI 119 F Quick Gun Turbo Pro 159 F Quick Gun Turbo Profi 139 F SpeedKing Konix (PC/Apple) 250 F SpeedKing Konix 99 F</p>
---	--	---	--

DIGITAL ACCESS LA BOUTIQUE
1, Rue Dragon 13006 MARSEILLE

Pour toute commande précisez le type de matériel

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :
DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

Titres	Votre Machine	Prix	Titres	Votre Machine	Prix
1			3		
2			4		

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter) 30 Frs Accessoire consommable, 100 Frs Matériels, 20 Frs pour les logiciels, ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement. Par Chronopost nous consulter.

Préciser : Disk Cassette TOTAL 1+2+3+4 : _____ Frs

Nom : _____ Adresse : _____
Code Postal : _____ Tél : _____

Chèque Bancaire
Règlement : C.C.P.
Mandat Lettre

Date d'expiration : _____ / _____ Signature : _____

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

AREA 88



L'on commençait sérieusement à se demander si la Super Famicom, en plus des qualités techniques qu'on lui connaît, pouvait aussi bien gérer de nombreux sprites simultanés à l'écran. Que ce soit avec Gradius III, ou bien encore plus récemment Super R-Type (testé dans ce numéro), la réponse était forcément négative. Mais avec l'arrivée de Area 88 de Capcom, nous voilà rassuré ! En effet, bien programmée, cette console montre tout son potentiel dans ce domaine, et je puis vous dire qu'il apparaît comme énorme. Area 88 n'est autre que l'adaptation du célèbre jeu d'arcade UN Squadron II, et propose au joueur une mission en plusieurs étapes, qui est de défendre son territoire. Avant de débiter le jeu, vous passez obligatoirement devant le dépôt de munitions, non sans avoir au préalable sélectionné votre avion. Sachez que votre équipement n'est pas gratuit et que chaque pièce emportée

vaut une certaine somme. Au début, c'est bien simple, vous ne disposez que de trois mille dollars, ce qui vous oblige à prendre l'appareil de base et de l'équiper très modestement. Pour gagner de l'argent, c'est très simple, il suffit de détruire le maximum d'ennemis. Pratiquement chaque tir, si vous êtes doué, vous rapporte de l'argent, les "primes" pour chaque appareil étant bien sûr fonction de la valeur de l'adversaire. Un énorme avion vaut beaucoup plus qu'un simple chasseur. Une fois votre mission terminée, c'est le retour à la base, et pourquoi pas l'achat d'un autre appareil pour repartir au combat de plus belle. En cas d'échecs successifs (trois de suite) lors d'une mission, vous serez affecté à une autre d'office. Si la première peut vous sembler classique, vous opposant des avions, batteries de missiles et autres chars, les suivantes peuvent apparaître plus étranges, avec par exemple un combat contre un sous-marin ou bien encore un porte-avions. Comme explicité ci-dessus, la réalisa-



tion d'Area 88 est tout simplement grandiose, avec des graphismes somptueux (c'était déjà le cas dans Final Fight de la même société), très fins

et hauts en couleur, une bande son excellente, et surtout une vitesse de jeu encore inégalée sur cette machine, même lorsqu'une trentaine de sprites

sont présents à l'écran. Quant à la maniabilité de votre appareil, rien à redire, c'est parfait ! Si l'on ajoute à cela une assez bonne jouabilité (le joueur progresse à chaque partie), Area 88 est dans la catégorie des cinq jeux à absolument posséder sur cette machine. Une des plus belles adaptations réalisées à ce jour ! ●

FRANK LADOIRE

91%

GRAPHISME	93%
SON	87%
ANIMATION	90%
JOUABILITE	80%

Jeu de tir
Édité par Capcom
Super Famicom : dispo

ELECTRON

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

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M Ram	NC
520STE 2M Ram	NC
520STE 4M Ram	NC
1040STE +Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	3990F
AMIGA 500	2790F
AMIGA 500 1M Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

PROMOTIONS	
STAR LC2410	2990F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face	
ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	390F
Horloge/Interrupteur	
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX + Pare Soleil	790F	SEGAGEAR 1 jeu au choix	990F
GAMEBOY + 1 jeu	590F	MEGADRIVE +1 jeu +1 joy	1290F
NEC GT + 1 jeux	2490F	NEO GEO + 1 jeu	3990F

Konica 3,5 DF DD	175 Frs les 50	325 Frs les 100	1500 Frs les 500
Jeux Megadrive depuis		1 9 0 F	

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

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

Nom :
Adresse :
CP : Tél :
Ville :
Mode de règlement : Chèque Bancaire
CB : N°
Date Validité: .../... Mandat Crédit

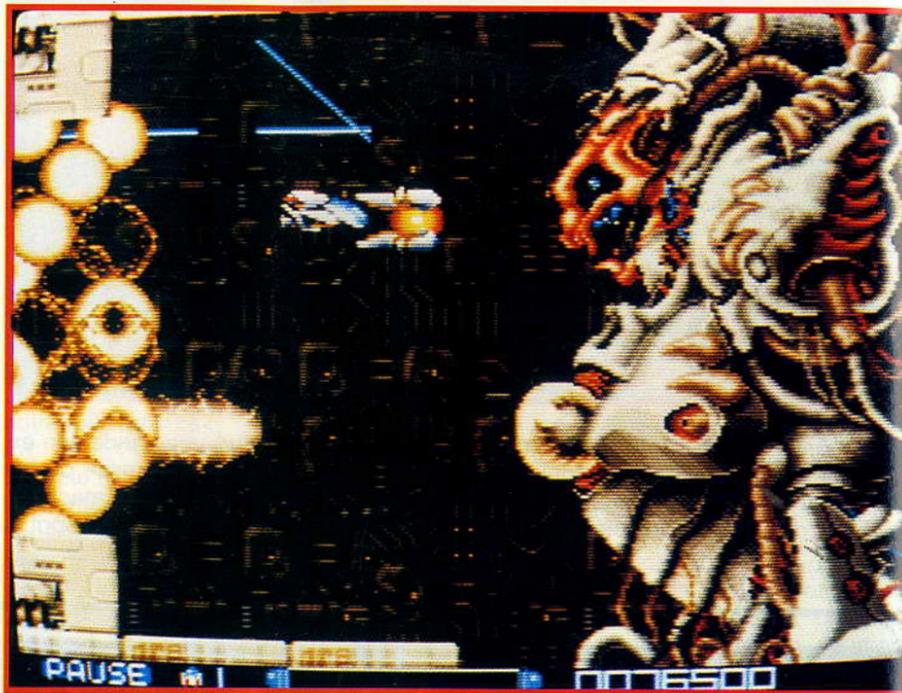
Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....
.....
.....
.....
.....
Signature	Total Port.....	
Total Commandé		Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

SUPER R-TYPE

La société Irem, détentrice des droits du jeu d'arcade, à tenu à réaliser elle-même l'adaptation de Super R-Type (plus connu sous le nom de R-Type II sur les autres machines) tout comme pour la CoregrafX. Malheureusement, et même si dans son ensemble le jeu est correct, cette conversion déçoit quelque peu, surtout après avoir joué à Area 88 par exemple. Le principal défaut de Super R-Type sur la Super Famicom provient de la lenteur de l'animation des sprites. En effet, dès qu'ils sont au nombre d'une douzaine, le jeu ralenti brutalement, pour carrément, si le nombre augmente, donner la fâcheuse impression de s'arrêter ou du moins de fonctionner par à-coups. On était en droit d'attendre mieux pour ce jeu sur cette machine. Cependant Super R-Type possède quelques atouts, comme la qualité de ses graphismes identiques à la version arcade, et son excellente bande sonore.

Quant au jeu proprement dit, cette version console n'apporte rien de plus que



ce que proposait le jeu d'arcade reconnu comme l'un des meilleurs dans sa catégorie.

Au niveau de la maniabilité c'est toujours le même problème, le ralentissement du jeu gêne légèrement le joueur, même si par la suite l'habitude et l'anticipation prendront le dessus. Enfin sur le plan de la difficulté, c'est du tout bon avec différents modes (du plus facile au plus dur) permettant à tous les joueurs, pros du joystick ou non, de s'exprimer !

FRANK LADOIRE

82%	GRAPHISME	91 %
	SON	84 %
	ANIMATION	67 %
	JOUABILITE	71 %

Jeu de tir
Édité par Irem
Super Famicom : dispo

GOEMON FIGHT

Après avoir été pionnière sur la Super Famicom en éditant Gradius III (l'un des plus mauvais jeux sur cette machine, soit dit en passant) à la va-vite, la société Konami semble avoir changé son fusil d'épaule, pour cette fois-ci nous proposer un jeu à la réalisation splendide. Goemon Fight est un pur jeu de plates-formes comme savent si bien les produire nos amis japonais aux recettes, certes connues, mais bougrement efficaces. Se jouant seul ou à deux, l'objectif du jeu est, comme bien souvent, de prendre son courage à deux mains pour aller combattre les forces du mal ayant envahi la région. Le jeu se déroule en plusieurs étapes et le joueur doit rallier les différents villages du pays, non sans avoir défait les servants du mal en chemin. C'est lors de ces phases de jeux, dans lesquelles le joueur doit batailler, que Goemon Fight est le plus intéressant. L'arme de notre héros est au début de

chaque phase assez rudimentaire, et de portée assez courte ; il s'agit en fait d'une sorte de bâton ressemblant fortement à un rouleau à pâtisserie. Mais au fur et à mesure de sa progression et du nombre d'adversaires éliminés, il ramassera d'autres bâtons (ou des pièces d'or) laissés sur place par ses victimes. En les collectant, son arme deviendra beaucoup plus puissante, et surtout beaucoup plus longue. De cette façon, le joueur prend moins de risques lors des affrontements.

Notez que certaines des victimes peuvent parfois laisser apparaître des chats plutôt que des bâtons ou des pièces d'or. Il s'agira de les collecter en priorité, un chat étant équivalent à deux bâtons. Les ennemis sont de types assez variés, avec des guerriers classiques, mais aussi des créatures monopodes et sautillantes, ou bien encore des flammettes à l'allure enjouée. De temps à autres, notre héros se retrouvera face à une énorme cloche : un coup dans celle-ci et tous les ennemis présents à l'écran se transformeront en pièces d'or (ou bien en bâtonnets



ou chats). Les villages ont eux aussi leur importance. Elle est même vitale, puisque c'est dans ces derniers que le joueur peut acheter de la nourriture et ainsi régénérer son capital vie. Petite anecdote, il est même possible de présenter un spectacle ambulancier et récolter ainsi quelques piécettes. Sur le plan de la réalisation, Goemon Fight est réellement superbe, avec des graphismes très détaillés, un environnement sonore collant parfaitement à l'ambiance, et une excellente animation des personnages. De plus, la difficulté est assez bien dosée permettant au joueur de progresser de manière régulière dans la partie. Un petit conseil, essayez de jouer à deux, c'est carrément génial !

FRANK LADOIRE

89%	GRAPHISME	87 %
	SON	91 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'arcade/aventure
Édité par Konami
Super Famicom : dispo

JEUX GAME BOY

NEMESIS II

Même lorsque l'on n'est pas un fan de shoot'em up, il faut reconnaître que Nemesis 2 est un jeu superbe. Pourtant l'originalité n'est pas sa qualité principale : vous pilotez un (petit) vaisseau se déplaçant de gauche à droite, et devez tirer sur tout ce qui bouge. Les sprites sont de taille réduite, mais ceci s'explique en raison du nombre important d'ennemis et de missiles qui peuvent s'afficher en même temps. Si vous avez la chance et/ou le talent nécessaires pour aller loin, vous verrez, c'est du délire !

Certains monstres versent dans l'excès inverse et sont gigantesques, ce qui donne une impression (justifiée) de fragilité à votre astronef.

efficace, mais vous en perdez le bénéfice lorsque vous finissez par vous faire abattre.

En bref, Nemesis 2 est un jeu fort bien conçu et réalisé, d'une jouabilité excellente, très beau à regarder et crispant à souhait !

9/10

MYSTERIUM

Un authentique jeu d'aventure en 3D sur Game Boy ! Etonnant, non ? Et pourtant c'est vrai. Après les jeux de rôle comme Final Fantasy Legend ou Sword of Hope, voici qu'arrive Mystorium, un jeu d'exploration souterraine classique dans la plus pure tradition. Côté graphisme on est loin de Cadaver ; le « fil de fer » est de rigueur, bien entendu, et les monstres sont représentés par de gros sprites gesticulants. Mais bon ! Ne boudons pas notre plaisir plein de nostalgie, et partons à l'aventure dans d'inquiétants donjons peuplés de créatures maléfiques. Divers objets traînent de



ci de là, et tous ont une utilité à un moment donné...

Soyez attentifs et astucieux, mais ne vous cassez pas la tête à faire des plans : le programme les trace pour vous ! Quand on pense qu'il y a dix ou douze ans, il fallait un Oric pour obtenir le même résultat...

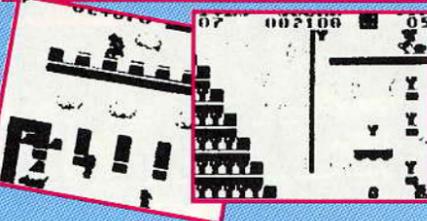
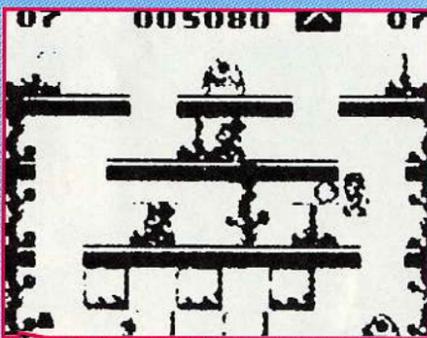
8/10

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Les jeux de tableaux sont parfois emmerdifiants au possible, mais Bill & Ted's Excellent Adventure fait dès les premières minutes une forte impression qui ne se dément pas par la suite. En bref, j'aime ! Votre mission, si vous l'acceptez : voyager dans le temps pour contrecarrer les plans d'un génie du mal. Ce sont en tout cinquante tableaux répartis sur dix époques différentes qu'il vous faudra affronter, ce qui représente un bon paquet d'heures de jeu.

Le but de chaque tableau est simple : il s'agit de récolter tous les machins prévus à cet effet sans se faire tuer. Il faut donc faire vite, sauter, savoir s'arrêter pour réfléchir, trouver le meilleur chemin... Toutes les ruses de ce genre de jeu sont utilisées, avec un niveau de difficulté parfaitement dosé qui mettra à rude épreuve vos nerfs, votre astuce et vos réflexes. On peut même jouer à deux !

9/10



DEFI LYNX

IL Y A DES PIN'S QUI FONT DE VOUS UN CHAMPION

Retrouver le défi Lynx à Micro & Co du 18 au 21 octobre, porte de Versailles, Paris.

1 Lynx à gagner par jour

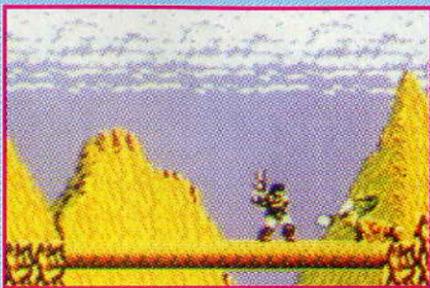
La collection rarissime des Pin's « Défi Lynx » à gagner lors de la grande finale le 21.



JEUX GAME GEAR

RASTAN SAGA

Octobre semble être un bon mois pour la Gamegear, avec ce jeu d'arcade assez exceptionnel. Vous dirigez un guerrier à travers plusieurs niveaux remplis de monstres. Si le jeu est assez classique dans son but, il bénéficie par contre de graphismes soignés, d'animations riches et variées. Les décors sont non seulement très différents (même au sein d'un seul niveau), mais aussi colorés, avec en outre un scrolling multidirectionnel. Il existe de nombreuses salles secrètes avec divers bonus à ramasser. En tuant certains adversaires vous trouverez, soit des armes (épées, hache, bâton, épée magique...), soit des potions (soin léger, poison, soin majeur...) Le plus difficile est d'éviter les très nombreux pièges jonchant votre chemin. Mis à part les précipices à traverser, vous avez aussi des dalles se dérobant sous vos pieds ou tombant du plafond, des piques jaillissant du sol ou des murs... C'est un enfer. Heureusement, la très grande jouabilité permet de progresser régulièrement, tout comme les options « continue » (au



nombre de 7), surtout gâchées avec le monstre de fin de chaque niveau, redoutable.

89 %

OUTRUN

Autre adaptation d'un jeu de course, Outrun est malheureusement un peu raté. Je ne dis pas cela pour la réalisation, tout à fait correcte, mais pour la facilité extrême du jeu. A ma première partie, j'ai dépassé le milieu de la course, et au bout de trois essais j'ai fini la course. Bien sûr, vous pouvez y rejouer pour prendre un autre chemin, mais il faut avouer que malgré tout, Outrun possède une durée de vie minimale. Au prix d'une cartouche, c'est pas terrible.

55 %



GORBY

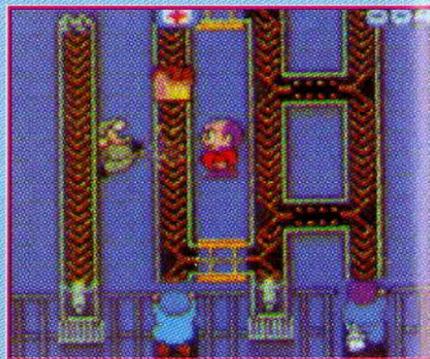
Encore un jeu de type arcade/réflexion. Vous devez cette fois-ci fournir à vos clients les pièces demandées. Celles-ci arrivent sur un tapis roulant parmi tout

un tas d'autres pièces. Divers aiguillages sur le tapis permettent de faire passer ces pièces sur d'autres tapis roulants. Des interrupteurs permettent à Gorby d'utiliser ces aiguillages. Le problème reste multiple. Il faut tout d'abord appuyer sur les bons boutons, au bon moment, pour que les pièces empruntent le bon chemin jusqu'au client.

Ensuite, il faut éviter qu'une autre pièce ne lui soit délivrée, sinon c'est le drame.

Enfin, divers ennemis viennent s'attaquer soit directement à notre sympathique ouvrier, soit aux pièces et aux interrupteurs eux-mêmes, ce qui rend le jeu vraiment amusant. Il est dommage cependant qu'après une dizaine de niveaux, il reste à peu près identique, avec des tapis plus longs et pleins d'interrupteurs partout certes, mais un intérêt qui tombe alors rapidement.

74 %



MAGICAL GUY

Encore un jeu de tir à scrolling horizontal me direz-vous ! C'est vrai, mais il possède quelques originalités intéressantes. Le sty-

le des graphismes, très sympa, colorés et superbes tout d'abord. Amusants ensuite, puisque vous êtes attaqué par des stylos, des ballons de football, des nuages, des bonshommes en pain d'épice... Heureusement, vous rencontrez régulièrement une fée



vous offrant diverses armes. Un tir plus puissant, triple ou double, autoguidé, plus quelques autres bonus (rapidité, soin...) viennent rendre le jeu un peu moins monotone. Le plus impressionnant reste la taille de certains sprites et quelques scrolling différentiels (sur trois plans) magnifiques. L'intérêt du jeu reste moyen, trop répétitif, ce shoot them up est en outre un peu facile, sans doute à cause de la relative lenteur de l'animation.

78 %

FANTASY ZONE

Superbe graphiquement, Fantasy Zone est malheureusement beaucoup trop difficile pour de-



venir passionnant. Les ennemis arrivent de tous côtés, et la maniabilité de votre vaisseau laisse vraiment à désirer. Le résultat est que vous vous énervez à essayer de progresser, et qu'après une vingtaine de parties vous décidez de vous arrêter avant la crise de nerfs. C'est d'autant plus dommage que le scrolling multidirectionnel est excellent.

60 %

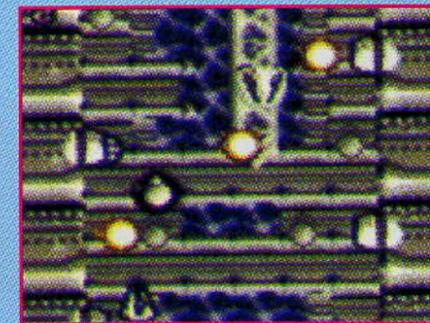
HALLEY WARS

Quelle surprise que de retrouver un shoot them up à scrolling vertical de si bonne facture sur cette console portable.

Non seulement il est très beau, mais il est surtout très maniable. Le vaisseau répond parfaitement à vos ordres, même lorsqu'il est suréquipé.

En effet, après avoir détruit certains astéroïdes, bases au sol, ou ennemis mobiles, vous trouverez plusieurs types de capsules à ramasser.

Armé au début d'un simple tir, vous allez pouvoir augmenter sa



puissance, le tripler, puis doubler le tir central, ramasser un bouclier protecteur...

En outre, vous pouvez adjoindre à votre vaisseau des petits droïdes, quatre au maximum, vous rajoutant autant de tirs supplémentaires.

A la fin de chaque niveau, vous aurez l'inévitable, l'incontour-

nable, le terrifiant commandant des forces ennemies. Assez facile, le jeu change sans arrêt de décors et d'ennemis, avec des passages plus techniques, comme les champs d'astéroïdes. Un merveilleux shoot them up à la fois jouable et amusant.

91 %

CHASE HQ

Les versions micros de ce jeu d'arcade étaient quelque peu décevantes, mais rassurez-vous, sur Gamegear cette course de voitures est vraiment sympa. L'impression de vitesse est superbement rendue, avec un scrolling rapide. La voiture répond parfaitement, dérapant à souhait dans les virages sans jamais devenir complètement incontrôlable. Lorsque vous arrêtez un criminel, suivant vos performances, vous gagnez plus ou moins d'argent, ce qui permet de mieux équiper votre voiture. Les turbos sont les plus puissants, puisqu'ils transforment durant quelques secondes votre voiture en un véritable dragster. Chaque niveau est constitué de deux parties. Dans un premier temps, il faut rattraper la voiture recherchée. Ensuite, il faut lui rentrer dedans plusieurs fois pour la faire stopper. Très sympa à jouer, le jeu est moyennement difficile, surtout grâce à quelques « Continue ».

82 %



ST MAGAZINE

ATARI ST, STE, TT

- CALAMUS SL
- 2 FAXMODEMS
- LES RAMS EXPLIQUEES
- DIGITAL IMPACT
- CREER UN CPX

L'ATARI-MESSE
DE DÜSSELDORF

N° 54 SEPT 91 28 F

BELGIQUE : 200 FB CANADA : 7.95 \$C

**DOSSIER : LANGAGES
ET OUTILS DE PROGRAMMATION**

M 2907 - 54 - 28,00 F



NOUVELLE FORMULE

ST MAGAZINE

**OFFRE EXCEPTIONNELLE
RESERVEE AUX LECTEURS
DE GENERATION 4 :
VOS 2 PREMIERS
NUMEROS
GRATIS !**

**ATARI ST
STE - TT**

ACTUALITES
TESTS
BANCS D'ESSAI
PROGRAMMATION
GRAPHISME
MUSIQUE
HARDWARE
DEMOS
LIVRES
JEUX
PETITES ANNONCES



**L'OUTIL DE
REFERENCE
POUR TOUTE
LA GAMME ST**

DES CENTAINES
DE SOFTS
A TELECHARGER
SUR 3615 STMAG

**Plus
d'infos !
3615
STMAG**

Bulletin d'abonnement « Special GENERATION 4 »

à retourner sans délai à : ST MAGAZINE - Spécial Abonnement Gen4 - 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Code postal _____ Ville _____

OUI, je m'abonne à **ST MAGAZINE** pour 11 numéros, au tarif exceptionnel de 225 F réservé aux lecteurs de GENERATION 4, soit 2 numéros gratuits (tarif étranger : 326 FF).

C-joint mon règlement à l'ordre de Pressimage par :

Chèque bancaire Chèque postal Mandat postal (pour l'étranger) **Date :** _____

Signature

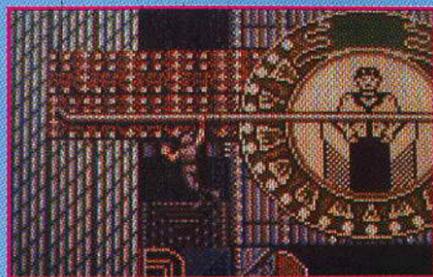
(signature des parents pour les mineurs)

JEUX LYNX

NINJA GARDEN

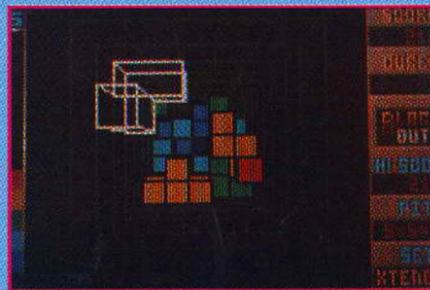
Ninja Garden est un classique du jeu d'action mettant en scène le légendaire guerrier de l'ombre nippon. Le scénario est simplissime : il s'agit d'avancer coûte que coûte jusqu'à la fin de chaque niveau en évitant de se faire étripier par la horde de malfaisants vous barrant le chemin. Mais vous savez comment sont les voyous, ils ne comprennent que la violence. Pour en venir à bout, vous avez vos poings et vos pieds que vous utilisez indifféremment (bouton B) et votre agilité (bouton A pour sauter, bouton « option 1 » pour vous accrocher à un tuyau). La stratégie est rudimentaire : éviter de rester en ligne, et si possible faire tomber vos adversaires sur les éléments du décor recelant divers bonus (vies et temps supplémentaires, ou encore le redoutable ninja-to, le sabre droit des ninjas). Vous aurez à affronter à l'issue de chaque niveau le traditionnel balèze de service ; tout d'abord un sumotori minable et sans intérêt, mais les trois lutteurs griffus et les deux catcheurs masqués sont autrement coriaces ! La difficulté de ce jeu n'est pas excessive et risque même de ne poser aucun problème aux spécialistes ; quant aux autres, ils risquent de se lasser de ce soft fort bien réalisé mais plutôt répétitif et sans grande finesse.

7/10



BLOCKOUT

Fans des jeux de réflexes-réflexion, Blockout est fait pour vous ! La version Lynx de cet excellent soft est en tous points fidèle à l'original micro, c'est-à-dire qu'il s'agit tout bonnement d'un Tetris en 3D. L'espace à remplir est un parallélépipède rectangle vu du dessus ; les pièces apparaissent près de vous et « descendent » vers le fond. Il est bien entendu possible, et même conseillé, de les diriger à l'aide du joypad et de les faire pivoter dans tous les sens ; pour effectuer cette dernière opération, il faut appuyer sur le bouton B, cependant que l'on choisit le sens de rotation avec le joypad. Attention aux fausses manœuvres, car le bouton A sert à faire descendre une pièce instantanément.



La forme des pièces est plus ou moins biscornue selon l'option choisie, mais seuls leurs contours sont visibles tant qu'elles ne se sont pas posées au fond de l'espace de jeu. Le but est évidemment de ne laisser aucune case de vide à chaque strate pour que ce dernier disparisse. Si par malheur une pièce vient se poser au-dessus d'une case inoccupée, il faut entreprendre de compléter le niveau supérieur pour espérer accéder à l'espace vide ainsi « masqué », tout comme dans Tetris, à la

seule différence que l'on ne voit plus les cases occultées ! Un jeu positivement démoniaque, encore plus riche que Tetris, dont vous rêverez la nuit !

10/10

APB

La version Lynx de APB est réussie, c'est un fait. Le problème vient du jeu en lui-même, qui, s'il est correct, reste d'un intérêt un peu limité. Vous êtes flic et vous conduisez une voiture à travers la ville. Chaque jour, vous avez un quota d'arrestations et d'interventions diverses à effectuer. Reste à savoir si vous ne vous écraserez pas contre un mur ou un véhicule appartenant à vos chers contribuables. Il faut en outre faire le plein d'essence régulièrement, et ramasser des bonus (temps, vitesse, points). Le maniement de la voiture demande en outre un certain temps d'adaptation. Le scrolling des rues de votre ville est agréable, mais la petite taille de l'écran rend le jeu parfois trop difficile, car vous n'avez pas le temps de réagir. Un jeu sympa néanmoins assez dur.

7/10



oxygen

Le retour !

Pour tous

les curieux,

rendez-vous

page n° 184

oxygen
 CINÉBACKDR
 LES FRERES C
 MANCHESTER
 BD TRONCHI
 LIVRETOU
 DOSSIEREX

EXPRESS

LES GLOKS

NAVY SEALS (GAMEBOY)

La version Game Boy de Navy Seals ("les meilleurs") est assez consternante, il faut bien l'avouer ; il s'agit d'un bête jeu d'arcade dans lequel il faut exterminer un maximum d'Arabes terroristes armés de couteaux qui retiennent des collègues en otage. Kolossal Fitness !

PAC-LAND (LYNX)

Faire un jeu d'arcade avec comme héros l'enzyme glouton du légendaire Pac-Man, pourquoi pas ; encore faudrait-il avoir quelques idées en plus, ce qui ne fut malheureusement pas le cas. Notre pauvre bouffeur de fantômes se balade dans un décor anodin, doit récupérer les traditionnels fruits et éviter les ennemis... On s'ennuie rapidement, et c'est soit trop facile, soit trop dur. Glok !

MEGATRAJX (MEGADRIVE)

Megatrax est au Quad ce que Fastest One est à la Formule Un, voilà pour définir le jeu. Ensuite il suffit de savoir qu'il est possible de jouer seul ou à deux et que le jeu est carrément médiocre. Bien sûr, on pourrait disserter longuement sur les tactiques de courses à adopter ou bien sur les différentes options mais nous n'en ferons rien tellement la réalisation de Megatrax est décevante. Une seule solution, continuer à jouer à la version arcade !

WRESTLE WAR (MEGADRIVE)

Décidément, les jeux de catch sur Megadrive semble être tous réalisés suivant le même moule. Le seul problème, c'est que ce dernier possède manifestement un vice de conception. Franchement, proposer de tels softs sur une machine comme la Megadrive relève de l'arnaque

totale : graphismes laids, bruitages soporifiques, animations stromboscobiques... En bref, un sacré raté !

DINO LAND (MEGADRIVE)

Je vais être très bref, si vous souhaitez acquérir un logiciel de flipper sur Megadrive, attendez la sortie de l'adaptation de Devil's Crush. Pour celui-ci, c'est complètement raté, chaque élément du jeu se trouvant largement en-dessous de la moyenne.

LE BOF

HYPER ZONE (SUPER FAMICOM)

Comment faire du neuf avec du vieux sans avoir l'air d'y toucher ? C'est sans doute la réflexion qu'ont dû se faire les programmeurs d'Hyper Zone. C'est bien simple, la recette consiste à reprendre les routines de F-Zero, en haut comme en bas de l'écran (tout comme un miroir), et de placer au milieu un vaisseau. Au final, un jeu ennuyeux à éviter !

LES HITS

OUT RUN (MEGADRIVE)

Maintenant, pratiquement toutes les machines de jeux, ordinateurs compris, ont une version de ce hit des salles d'arcades et nous avons eu le plaisir de tester toutes les versions sur toutes les machines. Première différence, c'est qu'il n'y a pas de bruit de moteur ! Les seuls que l'on entend, ce sont ceux des véhicules que l'on dé-

passé. Avouez que c'est frustrant ! Deuxièmement, le jeu semble plus facile que les autres versions. J'en veux pour preuve (et elle me semble irréfutable) le fait que j'ai (Philippe Querleux est au clavier) enfin réussi à terminer une course complète. Je n'y étais jamais parvenu jusqu'à présent. La troisième différence, et non des moindres, entre cette version et les précédentes, c'est que les bifurcations ne clignotent plus, ce qui est bien plus agréable. En effet, sur tous les autres ordinateurs et consoles, chaque fourche clignotait et cela ressemblait à un bug, mais là, ce n'est plus le cas. En définitive, Out Run sur Megadrive semble plus réussie que les versions précédentes, mais le jeu possède aussi ses propres défauts.

SUPER LEAGUE 91 (MEGADRIVE)

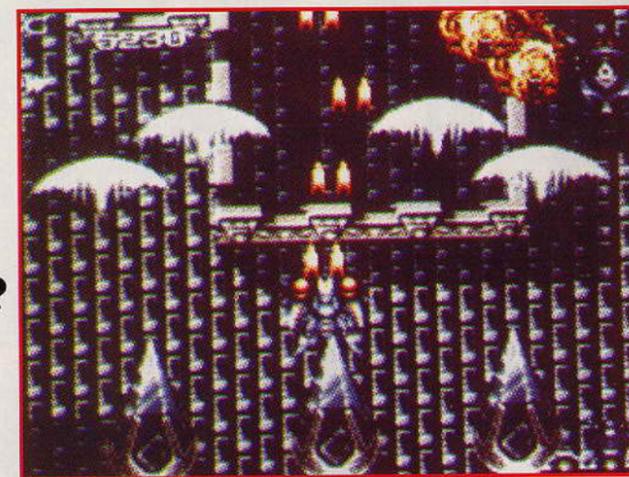
Dernier logiciel de base-ball en date sur Megadrive, Super League n'apporte rien de véritablement nouveau au genre si ce n'est une ambiance sonore très soutenue qui peut devenir crispante. Côté réalisation, rien à redire avec de bons graphismes et une très bonne animation. A réserver aux amateurs !

Le premier lecteur qui nous écrira la marque de l'arbre de gauche gagnera forcément quelque chose !



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

SPRIGGAN



- 1 Quel est le nom du vaisseau que vous dirigez ?
a) Final Soldier
b) Spirit Soldier
c) Violent Soldier
- 2 Quel monstre rencontrez-vous au 3^e niveau ?
a) Une grenouille
b) Un oiseau
c) Un poisson volant
- 3 Spriggan est un jeu...
a) d'aventure
b) d'arcade
c) de shoot'emup
- S comme Subsidiaire.
Quel membre de la rédaction ne craint pas le ridicule ?



Envoyez vos réponses sur carte postale
uniquement à :
Génération 4
Concours Sodipeng
19, rue Hégésippe-Moreau
75018 Paris
avant le 25 octobre, le cachet de la poste
faisant foi.

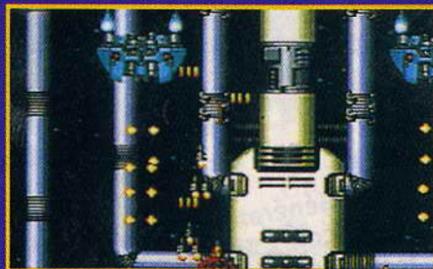
NIPPON NEWS

Une rubrique minuscule ce mois-ci, l'actualité consoles étant au ralenti dans cette période. Bien sûr, il serait possible de reparler de toutes les previews annoncées dans nos numéros d'avril, mai, ou encore juin, dans lesquelles nous avons passé en revue la majorité des softs prévus jusqu'à la fin d'année, mais il s'agirait essentiellement de redites. En revanche, dès le mois prochain, nous décortiquerons la moindre information concernant les machines qui nous intéressent, en essayant d'être encore plus complet que d'habitude.

COREGRAFX



Zero Wing, adapté de l'arcade, puis de la version Megadrive, est sur le point de sortir sur la Nec sur CD (prévu pour octobre au Japon). De même pour Raiden, également adapté de



l'arcade, comptant sept niveaux, annoncé pour la fin octobre toujours au Japon. Sur CD-Rom sont attendus en vrac Devil Hunter (déjà dispo sur Megadrive), un jeu d'aventure assez

grand, Shibibiman 3 dont le scénario



s'inspire des deux premiers épisodes. Dragon Slayer de chez Hudson, prévu pour la fin octobre, est un logiciel ressemblant fortement à Ys. Dans le même genre est attendu Neutopia 2



(Hudson également) pour la fin septembre sur CD. En plus de la version cartouche, Forgotten World est prévu sur CD avec la possibilité de jouer à deux.

Un jeu de mah-jong, Vanilla Syndrome, est également annoncé pour octobre, sur le mode d'un poker déshabilleur avec de très jolies filles comme adversaires. Enfin, de chez Nihon Telenet, sont annoncés Browning un jeu d'action opposant des robots, et Draggon Egg, un jeu d'arcade.

MEGADRIVE

Parmi les prochains jeux à recevoir sur Megadrive est prévu El Vent de la société Wolf Team. Il s'agit d'un jeu de plates-formes, avec une animation du personnage assez exceptionnelle,



puisque l'héroïne sera capable d'effectuer près de 150 mouvements. De chez Sega est annoncé pour mars 92 Shining Force, un jeu de rôles fortement inspiré de Shining & Darkness. Le jeu comportera deux phases distinctes avec une vue de haut lors de l'aventure et une vue de côté pour les combats.

De la part de Sinus devrait arriver au mois de décembre Tecno World Cup 91, le deuxième jeu de football sur



cette machine. Il est en fausse 3D et directement adapté de l'arcade. Mais la grande tendance de ces derniers mois est bien l'arrivée en force des sociétés européennes sur le marché des consoles, avec tout d'abord Ballistic, un label d'édition sur 16 bits d'Accolade. En plus de Turrican devrait arriver très bientôt Mike Ditka's Power Football. De son côté Electronic Arts poursuit son effort sur cette machine avec un jeu de moto nommé Roadrash (en test le mois prochain), The Immortal, jeu d'aventure/arcade adapté de la version micro, Marble Madness déjà annoncé le mois dernier. En plus, nous devrions voir arriver Rings of Power (jeu d'aventure), et

F-22, un simulateur de vol comptant plus de 100 missions.

Présenté lors du compte-rendu de Chicago dans notre numéro d'été, Speedball 2 est prévu pour le mois de décembre, tout comme Retour vers le futur 3. Pour le début 92, ce sera le tour de Xenon 2, Predator 2 et Aliens 3, ces logiciels étant signés Mirrorsoft. De même, suite à un accord avec Akkaim, cette même société adaptera sur Megadrive The Simpsons, Terminator 2, WWF Wrestlemania, Smash TV, Total Recall et Arch Rivals. De chez Core Design, distribué par Virgin Games, est toujours prévu Chuck Rock.

De son côté, 21st Century Entertainment prévoit Delivrance, un jeu ressemblant fortement à Stormlord ou Barbarian.

SUPER FAMICOM

Pro Soccer n'en fini pas d'arriver ! Aux dernières nouvelles le jeu serait disponible fin septembre/début oc-

tobre dans les boutiques. Je vous rappelle qu'il s'agit de l'adaptation de Kick Off sur SFX de la part de la société Imagineer. Le jeu est annoncé comme étant encore plus rapide que l'original. Autre logiciel de football annoncé, Super Formation Soccer de chez Human pour décembre. Di-



rectement adapté de Formation Soccer sur CoregrafX, le jeu se veut très complet au niveau des options. Les courses automobiles ne sont pas oubliées, avec l'adaptation de Lotus Turbo Esprit sur cette machine, sous le nom de Top Racer. Dans la catégorie des jeux de tirs, annoncé pour 92



Super Aleste de chez Toho, logiciel bien connu des possesseurs de Megadrive. De même, Xardion de chez Asmik et Super EDF sont attendus pour le mois de décembre.



L'UNIVERS DU JEU INTELLIGENT

EN VENTE TOUT L'ÉTÉ EN KIOSQUE

Toute l'actualité du jeu.
Toute les manifestations et tournois de bridge, d'échecs et de scrabble.
Bancs d'essai de jeux en boîtes, grilles, jeux visuels, jeux de réflexion, tests psychologiques.
Jeux nouveaux et oubliés, etc.

JOUER

N°2 ATOUT

DOSSIER :
LE JEU ET L'ARGENT

48 PAGES
DE JEUX
POUR OCCUPER
INTELLEGGEMENT
VOS VACANCES



JEU MICRO
CONSOLE OU
ORDINATEUR ?

ENCART :
2 JEUX GRATUITS

LAUTIER :
LE DÉFI 96 ?

CONCOURS :
GAGNEZ LE PIN S
DE J.A.T.



présent à Micro & Co

TIP OFF

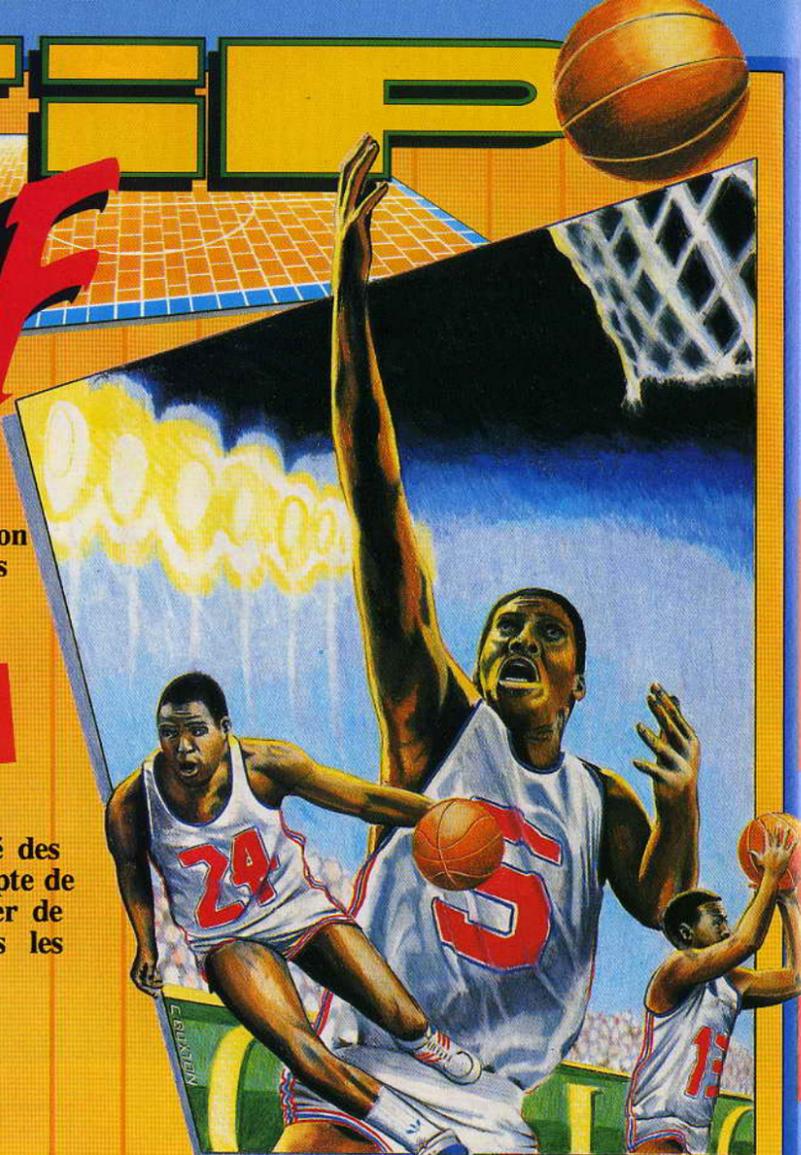
Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- * un scrolling multi directionnel
- * 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- * une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- * la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- * la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- * des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- * des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- * deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- * la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.



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

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES



Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd

May

COMPTE RENDU DE L'E.C.E.S. DE LONDRES

ELVIRA : LA SUITE

PLEIN DE NEWS : REVELATIONS DE TRAMIEL, LA NOUVELLE GENERATION AMIGA • LE COURRIER DES LECTEURS NOUVEAU EST ARRIVE • LE CLUB : ENCORE PLUS DE CADEAU.

LES CADEAUX DU CLUB

Chaque mois, nous vous offrirons des centaines de cadeaux gratuits. Tous les produits que vous aimez seront dans notre club. Pour les gagner, un seul truc : • Choisir ses cadeaux • Nous renvoyer le bon de commande-cadeaux. Ces cadeaux ne seront envoyés que dans la mesure des stocks disponibles et nous nous engageons à les répartir équitablement entre Paris et la province.

A VOS BONS DE COMMANDE (CES CADEAUX SONT EXCLUSIVEMENT RESERVES AUX MEMBRES DU CLUB)

VOUS OFFRE

LE RÊVE DE DRAGON

Frais de port: 11,50 F.

Rêve de Dragon : Pour les vieux sages, le monde est un rêve de dragon, et nul ne sait ce qu'il peut advenir si le dragon, un jour, se réveille. Vous ne connaissez pas le bonheur des Zyglutes, vous n'avez jamais goûté au cidre de Narhuit, alors qu'aurez-vous à raconter à vos petits enfants ? Découvrez le jeu de Denis Gerfaud, avec sa dernière publication.

35 ex. réf. : C0010

OFFERT PAR EXPOSE SOFTWARE

AUDIO SCULPTURE

AUDIO SCULPTURE est le résultat de deux années de développement par l'étonnante équipe de SYNCHRON ASSEMBLY : les techniques de programmation les plus avancées, des routines et des algorithmes à faire frémir n'importe quel programmeur, le tout associé à une ergonomie, une convivialité et une puissance poussées à l'extrême. Tout cela afin de faire d'AUDIO SCULPTURE le plus fantastique outil de création musicale jamais écrit pour votre micro-ordinateur Atari !

Version ATARI 30 ex. réf. : C0012

Frais de port: 11,50 F.

Partenaire du mois

OFFERT PAR

CHRIS BAILEY

CHRIS BAILEY est de retour avec un nouvel album solo, il chante pour son plaisir personnel en s'accompagnant simplement d'une guitare acoustique et c'est déjà sacrément bon. Welcome back, Chris !

Frais de port: 7,50 F.

20 ex. réf. : C0011

OFFERT PAR

CHACAL

CHACAL : quand on est capitaine au long court, prédateur des mers, pillard et cupide, on apprécie de se retrouver enchaîné par un lien magique à un gobelin retors surtout quand celui-ci est poursuivi par le mari de la belle qui l'a séduite.

40 ex. réf. : C0015

TERMINATOR

TERMINATOR : Los Angeles 2029... Depuis vingt ans la guerre entre les humains et les terminators fait rage. Log Angeles 1990... Projétés dans le passé, des résistants vont tenter de modifier le cours du temps. De la BD musclée aussi spectaculaire que le film.

OFFERT PAR

SCŒUR MARIE-THERÈSE

SCŒUR MARIE-THERÈSE a tout pour plaire : ne dédaignant pas un coup de rouge à l'occasion, elle cogne et jure plus vite que son ombre... pas très fréquentable. Et pourtant, elle est en train de devenir un des grands personnages de la BD actuelle.

60 ex. réf. : C0013

2061 ODYSSEE FROIS

Après 2001 Odyssee de l'Espace et 2010 Odyssee deux, A.C. Clarke nous entraîne à nouveau aux confins du système solaire. Heywood Floyd, part sauver les passagers de Galaxy échoués sur Europe, la planète interdite... Un nouveau grand moment de l'épopée spatiale.

60 ex. réf. : C0014

ENCORE PLUS DE CADEAUX

Nous avons choisi de vous offrir plus de cadeaux. En contrepartie, à partir de ce numéro, nous vous demandons une participation pour les frais de port. Pour savoir si vous avez été tirés au sort, consultez notre serveur 3614 G 4 ou consultez le prochain numéro de Génération 4. Vous y découvrirez la liste des gagnants, plus pour chacun des produits, le montant des frais de port pour les recevoir. Pour éviter des courriers multiples, nous vous proposerons dès le prochain numéro d'envoyer un forfait "frais de port".

A VOS BONS DE COMMANDE (CES CADEAUX SONT EXCLUSIVEMENT RESERVES AUX MEMBRES DU CLUB)

OFFERT PAR LORICIEL

Frais de port: 11,50 F.

BUILDERLAND

BUILDERLAND : un jeu super d'arcade/stratégie où vous devrez construire différents décors afin de permettre à notre héros d'avancer dans son périple. ST AMIGA

20 ex. réf. : C0017

DISC

Disc : votre but : anéantir votre adversaire en prenant bien soin, tout en rattrapant votre disque de ne pas sombrer dans un abîme sans fond.

20 ex. réf. : C0018

OFFERT PAR

Frais de port: 11,50 F.

ABYSS

Un sous-marin nucléaire de la US NAVY se retrouve immobilisé au bord d'une crevasse par 700m de fond. Afin d'aller à sa rescousse, l'armée réquisitionne un prototype sous-marin de base de forage pétrolière: le Deepcore. Dans les vidéo-clubs, magasins spécialisés et grandes surfaces.

20 ex. réf. : C0019

OFFERT PAR UBI

Frais de port: 11,50 F.

AIR COMBAT ACES

AIR COMBAT ACES. - Fighter Bomber (Activision): 3D et impressions de vol flippantes! - Falcon(Mirrorsoft): un F-16 contre des Migs. - Gunship 2000 (Microprose): hélicoptère de combat pour missions délicates.

Versions Amiga/ST réf. : C0020

PLANETE ADVENTURE

PLANETE ADVENTURE 4 jeux d'aventure (en français), pour retrouver INDIANA JONES (Lucasfilm) dans sa quête du Gréal, la pom-pom girl de la "MANIAC MANSION" (Lucasfilm), un virus mortel aux PORTES DU TEMPS (LEGEND SOFTWARE) et le chronocoque d'EXPLORA 2 (INFOMEDIA).

30 ex. Amiga/30 ex. ST réf. : C0021

SENSATIONNEL

OBTENEZ GRATUITEMENT LA DEMO DE VOTRE CHOIX, EN NOUS RENVOYANT CE COUPON, CHAQUE MOIS DE NOUVELLES DEMOS QUE VOUS POURREZ TESTER.

TOUT CA C'EST GRATUIT, C'EST DANS GENERATION 4 !

Attention cette offre est valable jusqu'au 18 octobre 1991. CE MOIS-CI :

DES DISQUETTES DE DEMOS ELF POUR AMIGA VOUS SONT OFFERTES PAR

ocean

réf. : C0023

BON DE COMMANDE-CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4. De plus, nous ne manquerons pas de vous avertir par courrier.

DÉSIGNATION DES PRODUITS	RÉFÉRENCES	N° Carte club :
1. : _____	_____	_____
2. : _____	_____	(sauf si vous adhérez : ci-joint votre bulletin et votre règlement).
3. : _____	_____	Nom : _____
Adresse complète : _____		Prénom : _____

BABY JOE

BABY JOE

80 ex. ST/20 ex. Amiga réf. : C0023

MEGA-LO-MANIA

est distribué par

UBI

De nombreuses disquettes de démos vous sont offertes sur Amiga et ST.

réf. : C0024

NO BUDDIES LAND

Seules les démos ST vous sont proposées.

réf. : C0025

THE SIMPSONS

Seules les démos Amiga vous sont proposées. Attention il vous faut un méga de RAM.

réf. : C0026

COUPON DEMOS

N° Carte club : _____

(Sauf si vous adhérez ci-joint votre bulletin d'adhésion et votre règlement)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse complète : _____

Parmi les démos gratuites proposées, j'en choisis une seule) :

Format : Amiga Atari PC

A renvoyer à Pressimage : Club Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS DANS LA MESURE DES STOCKS DISPONIBLES

COURRIER DES LECTEURS

Je ne vous félicite pas, les Gen Kids. Il a fallu la publication du Courrier Des Lecteurs pour que vous vous mettiez à nous écrire, pour nous faire savoir comment vous souhaitiez que le canard évolue, pour nous faire des compliments, pour nous parler de vous. Vous êtes drôlement intéressés, bon nombre d'entre vous finissent par un "J'espère que ma lettre sera publiée". Vous ne pensez donc qu'à épater les copains en leur montrant vos noms dans le magazine, vous êtes vils. Plus démagos que nous, il n'y a pas. Vous aimez être publié, c'est bien. Mais être publié et gagner un cadeau, c'est encore mieux. Quand vous nous écrivez, donnez-nous vos coordonnées, histoire qu'on puisse récompenser les meilleurs courriers par des petits cadeaux (T-shirts, pin's...).

Stéphane vous remercie encore une fois pour vos messages d'encouragement, mais bon, maintenant, arrêtez, stop. Je vous rappelle que vous pouvez nous écrire par courrier comme par Minitel. Tous les courriers publiés ici sont vrais, nous ne les inventons pas.

Mic Dax

● J'aimerais savoir où en est le jeu CARS que vous aviez présenté en préview en mars 90 ? J'attends sa sortie avec impatience.

RAMPER, 3615 GEN4

C'est Infomédia qui avait annoncé la sortie de cette simulation économique. Ils avaient été les éditeurs heureux de la saga des Explora, un des premiers grands succès français dans les jeux d'aventure, et les éditeurs malheureux de Rockstar, qui a fait un bide dans les ventes. Ils ont réfléchi sur ce flop et en ont conclu que le marché français n'était pas intéressé par des simulations économiques, d'où l'abandon du projet "CARS".

● Est-il prévu un 3^e volet à la célèbre série des SPEEDBALL des Bitmap Brothers ?

PASSE PARTOUT, 3615 GEN4

Non, ce n'est pas prévu, les Frangins-Bitmap n'en ont pas parlé.

● Avez-vous des nouvelles des jeux de boxe sur Amiga comme 4D Boxing, Final Blow et enfin TV Sport Boxing ?
GEOBRA, 3615 GEN4

Nous attendons Final Blow pour le mois d'octobre, sur Amiga et sur ST, il s'agira d'une adaptation signée par Storm (SWIV, Saint Dragon), mais ce sera plus un jeu d'arcade qu'une simulation de boxe.

4D Boxing s'est pris un mauvais coup et a été repoussé à une date inconnue.

TV Sport Boxing sortira courant Octobre sur PC, suivi de la version Amiga pour laquelle je n'ai aucune date, nous ne manquerons pas de vous la donner.

Et, plus généralement, la boxe sur micro ou console, eh bien ça ne vaut pas la vraie boxe, même quand elle passe à la télé, et même quand c'est Thierry Roland qui commente.

● Allez-vous continuer de mettre des posters dans Gen4 ?
ZAZATTE, 3615 GEN4

Non. Ce mois-ci, nous vous offrons une disquette, pour Amiga et ST. Comme les PC et les fans de consoles ne vont pas manquer de râler, à juste titre, dans le prochain numéro, mon chouchou, il y aura la version intégrale du Coran, à monter soi-même en dix minutes avec une simple paire de ciseaux et un tube de colle. On ne nous arrêtera pas !

● J'aimerais savoir pourquoi toute la rédaction de Gen4 martyrise Didier Latil en raison de sa taille qualifiée de minuscule. J'envisage d'ailleurs de fonder une "ligue de soutien à Didier Latil", qu'en pensez-vous ?

WILLIAM T., "CHOURAVE"

Pour te faire comprendre à quel point Didier Latil est nain, tu imagines quelqu'un de très grand, un géant, un joueur de basket professionnel, une montagne. C'est fait ? Eh bien, Didier, c'est exactement le contraire. Lui prétend, comme tous les nabots, qu'il n'est pas petit. Alors, pour lui faire plaisir, il nous arrive de lui dire : "Mais non, Didier, tu n'es pas petit. En fait, tu es loin, c'est tout".

● J'ai plusieurs questions :

1. Que devient Action Concept de Titus ?
2. Est-ce que Street Fighter 2 sera adapté sur micros ?
3. Où est passée votre rubrique Sous Les Arcades ?

RENAUD LEDERIC (NANTES)

1. Titus développe Action Concept pour CDI. Quand tout sera bien ficelé, quand ça sera nickel, ils l'adapteront sur ST, PC et Amiga. Question : quand vont-ils dire qu'il sera "nickel et bien ficelé" ? Réponse : début 92.

2. Ce n'est pas prévu pour le moment.

3. La rubrique est reportée tous les mois par manque de temps et de place. Autrement dit, dès qu'on a deux minutes et trois pages dans lesquelles on a rien à mettre, Sous Les Arcades vous revient.

● Pourquoi ne consacrez-vous pas une rubrique pour MSX 1 & 2 ? Et d'ailleurs pourquoi ne vend-on plus de jeux sur cette machine ?

UN FAN DE GEN4, ANONYME

RIERCOU DES TEURLECS

Primo, tu signes, c'est mieux. Secundo, tu changes l'ordre des questions et tu t'aperçois qu'en fait tu avais bien fait de ne pas signer, la réponse étant dans la question, idiot, imbécile, banane et compagnie.

● 1. Où est passé Robert Franchi ?
2. Ne pourriez-vous pas faire (dans la mesure du possible) des interviews de stars (Bitmap Brothers, Sierra, Storm...) ?
RAPHAEL BOVEY (LAUSANNE)

1. Robert ayant créé sa propre société (il vend de tout), il n'a pas pu continuer à collaborer à Gen4, mais il vous envoie tout plein de gros bisoux.

2. Je meurs. Je veux dire, les copains, n'ayez pas peur de nous faire des suggestions, ça ne nous dérange pas, vous ne nous heurtez pas. Je dis ça parce que "dans la mesure du possible" entre parenthèses, moi, ça me fait hurler de rire, surtout les parenthèses. Alors, oui, il est prévu de faire des interviews, d'aller poser plein de questions intéressantes aux vedettes. Mais nous sommes comme tout le monde, ces gens-là nous impressionnent, et si nous avons l'occasion (dans la mesure du possible) de leur poser nos petites questions minables, nous ne pourrions pas nous empêcher de penser que nous leur faisons perdre leur temps. Mais c'est prévu, on va le faire. Ça existe déjà un petit peu à travers la rubrique Work In Progress, au fait. On a bien demandé à Charles, de la comptabilité, d'aller les interviewer, mais il a refusé. C'est juste un private joke, vous ne pouvez pas comprendre, Charles voulait absolument figurer quelque part dans Gen4.

● Bonjour, je suis un cracker d'un groupe très connu sur Amiga et j'aimerais me repentir et contribuer modestement à une meilleure économie de vente de logiciels. (...) Je voudrais donc dénoncer certaines personnes de mon entourage qui forment une plaque tournante "Allemagne-Belgique-France". Ce ne sont pas des petits copieux de quartier, mais des personnes inondant le marché en revendant des softs 10 jours voire un mois avant leur sortie. Je fais donc appel à vous pour obtenir une adresse ou un numéro de téléphone où je puisse m'adresser. Vous comprendrez, j'espère, les raisons pour lesquelles je préfère garder l'anonymat.

UN ANONYME, DONC (MARSEILLE)

Bien volontiers. Voici l'adresse à laquelle vous pouvez tous, grands et petits, dénoncer vos copains, vos voisins ou des membres de votre famille : Gestapo (service Piratage), Kommandantur, 75008 PARIS.

● Quand arrêterez-vous de mettre des tests sur CPC ? Cette machine est dépassée, liquidée, foutue !
LAURENT JOIN (AULNAY-SOUS-BOIS)

Laurent, arrête de fumer (pardon, elle était trop facile, je n'ai pas pu résister), il n'y a jamais eu un seul test CPC dans Gen4. Tu rejoins (pardon) le lot des Lecteurs Qui Se Trompent d'Adresse En Vouloir Envoyer Leur Courrier A Des Carnards De Jeux.

● N'abandonnez pas non plus la rubrique Oxygen.
THE BRAT, 3615 GEN4

Vous êtes nombreux à nous avoir fait connaître votre déception suite à sa disparition. Je ne peux que vous engueuler : C'est bien beau de venir pleurer, il fallait répondre massivement au sondage paru dans le numéro 35. Les Anti-Oxygen ont été moins feignasses que vous, les Pro-Oxygen. Ça vous apprendra.

● Cela fait quelques années que les jeux vidéo existent et je remarque que ces jeux sont réservés à des gens aisés, alors pourquoi n'y a-t-il toujours pas eu de baisse des prix ?

ROTOR 2, 3615 GEN4

Primo, parce que les éditeurs ont beaucoup de frais. Secundo, parce que tant qu'il y a toujours de la demande, on applique le beau principe qui existe depuis l'Aube Des Temps, à savoir "Tant qu'il y a du monde pour payer ce prix-là, je vois pas pourquoi je baisserais mes prix, ecco !". Tertio, le "primo" est une plaisanterie, seul le "secundo" compte.

● Félicitations pour votre idée de club, c'est très cool mais je trouve ça un peu cher.

PASSE PARTOUT, 3615 GEN4

Allons bon. Soyons CLAIRS : nous n'aimons pas les pauvres, nous n'aimons que les lecteurs bien habillés, bien élevés, propres sur eux, qui nous invitent à leurs parties de chasse

SORTIE LE 14 NOVEMBRE



LE PLUS GRAND EXPLOIT DE

Fantastique ! l'honorable Son Shu Si est arrivé à s'arracher de la console d'arcade dans laquelle des parents indignes croyaient pouvoir l'enfermer ! Dès le 14 novembre il va continuer ses exploits dans votre ordinateur personnel, (Amiga, ST). Les couleurs sont magnifiques et l'animation est étonnante. Son Shu Si arrive, ça va chauffer !

36 15 EXPOSOF
POSEZ VOS QUESTIONS,
TELECHARGEZ DES SOURCES,
MODULES, INSTRUMENTS,
PREVIEWS ET JOUEZ AU JEU
A PLUSIEURS !!!

EXPOSE
SOFTWARE

L'INVENTEUR DU CONCEPT :
JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO

2 A Tonin Magne 13420 Gémenos (France)
Tél. : 91.05.89.78 Fax : 91.05.89.79

KOURIÉ de LAICTEURS



ou aux meilleures tables de Paris, qui aiment à priser le tabac, qui nous offrent à l'An Nouveau une toile d'un grand-maître ou une bonne bouteille, qui nous envoient leurs domestiques pour nous apporter des messages de félicitations à chaque sortie d'un nouveau numéro et qui ont le bon goût de ne jamais discuter des prix. Cent Cinquante Francs Zéro Centime, pour tout ce que vous allez pouvoir gagner, vous verrez que c'est donné.

● Les deux posters du numéro 36, c'est pour faire passer la pilule des photos ratées, sombres, peu nombreuses et nulles ?
SHAMINO, 3615 GEN4

Tu es drôlement méchant, et mesquin. Les posters, on vous les a mis pour vous faire plaisir, tout bonnement. On nous y reprendra, tiens.

Pour les photos, il faut nous excuser, nous venons de changer de système. Tout le canard (ou presque) est fait sur Macintosh. C'est la première fois qu'on le faisait comme ça, on croyait bien faire mais manifestement il y a quelques plantages, c'est pourquoi j'ai commencé par "il faut nous excuser". Ça y est, Mireille, Cécile ont pris leurs marques, elles savent ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire, il fallait régler les potards, ça devrait être plus joli dans ce numéro. Ceci dit, tu exagères, je connais plein de concurrents qui aimeraient avoir des photos aussi "nulles" que les nôtres. Tu exagères. Tu es un type qui exagère.

Question : pourquoi sommes-nous passés sur Mac ? Réponse : parce que ça nous coûte drôlement moins cher. Nous nous sommes payés un scanner pour 8 briques, il va être rentabilisé en un numéro et demi, c'est vous dire les économies, on va pouvoir enfin se payer des bureaux en acajou véritable. En plus, c'est plus rapide (théoriquement) en PAO (Publicazione Assistate per Ordinatore), et on voit plus facilement les erreurs (théoriquement) à éliminer. Dernier avantage, ça donne du boulot à des jeunes nanas, alors que les photographeurs traditionnels, ça n'est que gros moustachus et compagnie. Bref, c'est tout bénéf.

● Pourquoi avoir dit en avril qu'il allait sortir une version française de Leisure Suit Larry 3 sur ST ? Ça n'est jamais arrivé, on se demande quelles sont vos sources !
BOL, 3615 GEN4

Tout bonnement parce que nous sommes un canard sauvage, et pas les enfants du Bon Dieu, nous ne lisons pas dans le marc de café. Nous collectons les informations, et quand un éditeur nous annonce un soft, nous répercutons l'info dans le canard si nous la jugeons intéressante. Maintenant, si l'éditeur change d'avis quelques mois après, nous n'y pouvons strictement rien, il faut faire avec. On fait un peu la gueule auprès de l'éditeur qui nous fait écrire des bêtises, on lui parle sur un ton grave au téléphone, on médite sur l'entourloupe qu'il nous a faite, mais on ne peut pas non plus déterrer la hache de guerre pour "si peu". D'abord parce qu'on serait en guerre avec tout le monde, je ne connais pas un seul éditeur qui ne se soit pas un peu trop vite prononcé sur une date de sortie ou sur un projet, et ensuite parce que malgré notre sens critique, nous nous accordons une marge d'erreur. Ce qui signifie que nous n'en faisons pas un drame s'il se trouve deux ou trois bourdes : dans la somme d'infos publiées, admetts que ça n'est pas trop mal.

Conclusion : veuillez nous excuser pour les quelques conneries que nous publions de temps en temps, ne nous en voulez pas, aimez-nous, envoyez-nous des courriers gentils, bon sang de bonsoir...

● Gen4 devient de plus en plus beau au fil des jours !
FREDERIC BONNET (FROUZINS)

Ha quand même. On continue.

● Si vous demandiez bien gentiment à Sierra ou à Ubi Soft, pourrions-nous obtenir des versions françaises des jeux d'aventure de Sierra ?
GATELAISS, 3615 GEN4

Le problème, c'est que pratiquer la micro en refusant dur comme fer d'apprendre l'anglais, c'est aussi aberrant que de vouloir faire de la voile en refusant d'apprendre à faire des nœuds de cordage, ou que de vouloir habiter le 13^e arrondissement sans parler un seul mot de viet.

Il faut te rendre à l'évidence : dans le marché mondial du jeu vidéo, la France représente une portion infime, suffisamment minuscule pour que les éditeurs nippono-anglo-californo-saxons meurent de rire quand on leur parle de versions françaises. Tu peux être vexé comme un pou, parler de Lafayette, de Napoléon et du Général, il n'en reste pas moins que pas même Génération 4 ne pourra les convaincre d'engloutir leurs beaux dollars dans une traduction. Ils le font si ça leur chante.

Deux solutions, donc : ou bien tu attends que la France devienne une Super-puissance, ou bien tu fais comme tout le monde, tu te résignes et tu apprends l'anglais. Osotogari & deashibarai, camarade.

● Connaissez-vous l'état exact d'Atari en ce moment ? Est-ce aussi alarmant que tout le monde le prétend autour de moi ?
PASSE PARTOUT, 3615 GEN4

Première chose, on se calme. Il y a, d'après Atari France, 400 000 Atari ST installés en France. Tu comprends bien que tous ces gens ne vont pas disparaître du jour au lendemain, ils sont tellement nombreux que leurs économies intéressent pas mal les éditeurs. Mais il est vrai que depuis quelques mois, les éditeurs abandonnent plus ou moins les projets sur ST.

Soyons CLAIRS : il continuera de sortir des jeux sur ST, mais il n'y aura quasiment essentiellement certainement malheureusement que des adaptations, grosso modo. Les jeux conçus pour le ST uniquement se feront de plus en plus rares, les éditeurs se contenteront de payer des développeurs pour adapter le jeu TRUCMUCHE ou DUSCHMOLL qu'ils avaient conçu(s) pour l'Amiga, le PC, ou (honte !) le CPC (je plaisante).

Soyons HONNETES : le ST a encore de belles années devant lui, mais il a perdu le leadership en matière de jeux, un leadership qu'il avait encore sur l'Amiga l'année dernière.

Soyons PREVOYANTS : dans quelques années, vous ne pourrez plus dire que vous avez un ST sans que l'on se moque de vous. Prenez des cours de boxe thaï, pour leur en foutre plein la gueule, à ces moqueurs.

Soyons OPTIMISTES : à l'heure actuelle, il n'y a pas de machine en vue qui puisse remplacer le ST et toute sa logithèque (jeux & utilitaires) à un prix aussi faible. Des ânes parleront des Mac bas-de-gamme, mais c'est justement le terme bas-de-gamme qui fait que le ST est tranquille. Apple a le mérite d'être honnête : quand ils disent bas-de-gamme, c'est vraiment que c'est bas-de-gamme. Enfin, Atari

ROUCIER DES TECLEURS



annonce tout plein de nouvelles machines dans la gamme ST. Dans mon vocabulaire, "tout plein" correspond à "4 d'ici 1992", c'est Tramiel himself qui me l'a dit.

Soyons CONCLUSION : on ne s'affole pas, et on n'envoie pas des tonnes de courrier à la rédaction quand un des nos testeurs plaisantins écrit que le ST est définitivement dead, an ex-computer, a late-computer, it's really deceased. C'est juste pour vous titiller, nihi.

● Je vous en supplie, pitié, pourriez-vous me donner l'adresse de Bitmap Brothers ?
ERIC

Voici l'adresse, cher Eric. Il est dommage que tu n'aies pas donné tes coordonnées, j'avais tiré ta lettre au sort, tu aurais gagné un magnétoscope. Tant pis, je le garde et je l'offrirai à quelqu'un d'autre le mois prochain. RENEGADE / C1, Metropolitan Wharf / Wapping Wall / London E1 9SS / ANGLETERRE.

● Je voudrais avoir des renseignements sur la Sega 32 bits (la Gigadrive) dont vous avez parlé dans de précédents numéros. Va-t-elle sortir ou est-ce juste une rumeur ?
OLIVIER MAGAUD (ROMAINVILLE)

Va-t-elle sortir : oui, mais probablement pas avant 1993. Ouin, pas avant ? Ouin, pourquoi ?

Parce que Sega, après avoir réfléchi un peu, a décidé de repousser tous ses plans. Pour deux raisons : la première est que la Megadrive marche très très fort (en particulier aux USA) grâce au seul jeu Sonic, dont vous êtes certainement tous fans (sinon

c'est que vous n'aimez pas les jeux, circulez). La seconde raison, c'est que le Mega CD est sorti, et qu'avec ce petit bijou technologique, on va avoir droit à des jeux géniaux (supérieurs à ceux de la Super Famicom) qu'ils comptent bien exploiter. Tout ça pour dire que Sega se porte à merveille, qu'ils ont toutes les raisons d'être fiers d'eux et de se reposer un peu, le temps que les petits occidentaux se lassent de ces machines et en redemandent. Alors seulement ils nous sortiront la Gigadrive.

● Je voulais vous demander s'il est vrai que "Sim City : Terrain Editor" et les deux "Architectures" étaient disponibles sur ST ? Ensuite, est-il prévu une adaptation ST des jeux suivants : Moonbase, Croisière pour un Cadavre, PP Hammer, White Shark, The Lords Of The Rings (I et II), Gateway II ? Sur quelles machines sortiront BAT 2, Drakkhen 2 et Nightmare ?
MATTHIEU (FERIN)

Je peux parler, là ? Bon. Terrain Editor : oui. Architectures, je ne sais pas. Et, dans l'ordre : oui, oui, oui, non, non, non. BAT 2 d'Ubi Soft sortira sur ST, Amiga, PC (+ CD Rom), Macintosh. Drakkkkkkhhhh 2 sortira chez Infogrames sur ST, Amiga, PC (+ CD Rom) et Super Famicom. Mêmes supports pour Naigueutamère chez Mindscape. D'autres questions ?

Nous publions ce mois-ci une petite BD que nous a envoyée RAOOL, un de nos lecteurs. Faites de même, toute publication est rémunérée ! Bravo à RAOOL !



1^{er} OCTOBRE OUVERTURE DE
KOMELEC LYON
36, rue Juliette RÉCAMIER
69006 LYON

-10% AUX
PREMIERS CLIENTS

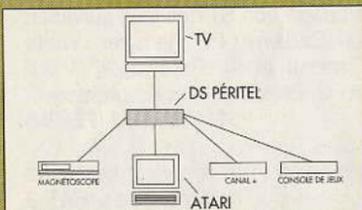
KOMELEC

La liaison informatique



Souris pour ATARI
~~230 F~~ 145 F *

DATA SWITCH



DS PÉRITEL 4E/1S 450 F

Partageur d'Imprimantes

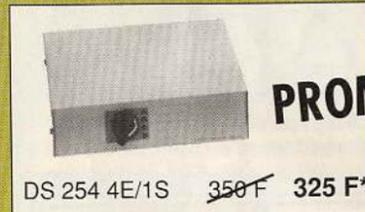
DS 252 2E/1S ~~210 F~~ 195 F *
DS 25X 2E/2S ~~350 F~~ 325 F *
(* 2 câbles 1,80 m inclus)



KOM LINK : câble de transfert de fichiers
(port série et port parallèle)
500 F



Câble HARD COPY
180 F



PROMO

DS 254 4E/1S ~~350 F~~ 325 F *

KOMELEC c'est aussi :
Toute la Connectique pour APPLE, PC
et AMIGA...

BARETTES SIMM
1 Mo x 8 -
La paire **700 F**

MEMOIRES

27256	30 F	41464 - 8	32 F
27C256	32 F	41 1000	65 F
27512	66 F	43256 - 8	75 F
4164 - 10	19 F	44256 - 8	64 F
41256 - 10	19 F	6264	45 F
41256 - 12	19 F	68000	90 F

ACCESSOIRES

Bombe dépoussiérante et de séchage 500 ml (KF)	94 F
Bombe de nettoyage écran/clavier (KF)	83 F
Tapis de souris antistatique	65 F
Boîte de rangement de disquettes (fermeture à clé)	
3" 1/2 (80 disquettes)	100 F
5" 1/4 (100 disquettes)	100 F
Multiprise avec protection de surtension	400 F

Commande mini. (sur papier libre) : 100 F - Administrations & Sociétés : bon de C^{de} minimum : 1000 FHT. Pour toute demande de catalogue : précisez PC ou ATARI. Port : + 40 F jusqu'à 3 kg. 60 F en Colissimo jusqu'à 3 kg. Prix indicatifs. La présente liste de prix annule et remplace toutes les précédentes. Extrait de notre catalogue connectique. Paiement CB.

LES PRIX S'ENTENDENT TTC

AMIGA

Câble Péritel AMIGA 500/2000 → TV	100 F
Câble AMIGA 500/2000 sur Moniteur 1083 et 1084S	140 F
Câble Mini DIN 3 broches/Mini DIN 3 broches	89 F
Câble Mini DIN 3 broches/Mini DIN 3 broches	120 F
Câble AMIGA 500/2000 sur Image Writer I	160 F
Câble AMIGA 500/2000 sur Image Writer II	95 F
Quadrupleur de Joystick AMIGA	

Adaptateur Vidéo CGA PC → Télé

(Sortie audio et alimentation 12V
fournie)

~~700 F~~ 500 F



PROMO

KOMELEC « Grand Public »
Métro REPUBLIQUE
4, rue Yves Toudic
75010 Paris
Tél. : (1) 42 08 63 10
(1) 42 08 54 07
Fax : (1) 42 08 59 05

KOMELEC « Grand Public »
du lundi au samedi de
10h à 12h30 et de 13h30 à 19h

ATELIER DE CABLAGE A VOTRE DISPOSITION

KOMELEC « Professionnel »
Métro GALLIENI
« Le Carnot »
12, rue Sadi Carnot
93170 Bagnolet
Tél. : (1) 43 63 64 64
Fax : (1) 43 63 77 32



SWITCHER de Joystick
et de souris
130 F *



Sélecteur de Lecteurs externes
300 F *

Sortie audio Type RCA
pour ampli ext.



Commutateur Vidéo
mono/coul
200 F *



Commutateur Vidéo ATARI Multisync *
Entrée/Sortie Audio
DB15 HD-VGA 3 résolutions 300 F
DB9 Basse et moyenne résolutions 295 F

* Produits testés par ST MAGAZINE

CABLES INFORMATIQUE SUR ATARI

CABLES IMPRIMANTE

1,80 m	48,00 F
3,00 m	80,00 F
5,00 m	120,00 F
7,00 m	130,00 F
10,00 m	130,00 F

CABLES SÉRIE 25 M/M ou M/F

1,80 m	48,00 F
3,00 m	80,00 F
5,00 m	120,00 F
7,00 m	130,00 F
10,00 m	222,00 F

CABLES ROUNDS AU METRE

14 Non Blindé	17,00 F
14 Blindé	30,00 F
Câble en nappe au mètre	
14 Conducteurs	5,60 F
50 Conducteurs	20,00 F

Quadrupleur de Joystick	90 F
Doubleur de Joystick ATARI & AMIGA	60 F
Rallonge joystick 1,80 m	70 F
Rallonge joystick 0,30 m	40 F
Rallonge moniteur DIN 13 M/13 F 2 m	130 F
Rallonge lecteur DIN 14 M/14 F 2 m	130 F
Commutateur vidéo en kit	130 F

Câble SCSI Centro 50 pts /SUB D 25	150 F
Câble SCSI Centronics 50 pts M/M	150 F
Câble pour moniteur 1435 1083 S et 1084 sur ST	140 F
Câble pour moniteur 1084 S sur ST	140 F
Câble de transfert Mac vers ST	140 F
Câble MIDI 2,00 m	30 F
3,00 m	45 F
5,00 m	60 F
10,00 m	80 F
Câble alimentation secteur	35 F
Câble ST/Télévision	90 F
Câble pour connecter lecteur PC 5" 1/4 sur ST	130 F
Câble pour connecter lecteur PC 3" 1/2 sur ST	130 F
Câble Null Modem (2m)	
PC → PC ou PC → ATARI	150 F
Câble pour Portfolio (liaison parallèle)	48 F
Câble ATARI ST sur Image Writer I	135 F
Câble ATARI ST sur Image Writer II	170 F
Câble minitel ATARI + disquette	95 F
Câble disque dur ATARI	
DB 19 M/DB 19 M. 0.80 m	120 F
" " 2.00 m	150 F
Free Boot (pour booter sur l'une ou l'autre des 2 faces de la disquette)	100 F
Détecteur de sonnerie	120 F

CONNECTEURS

DB09 MALE/FEMELLE	4,00 F
DB15	5,00 F
DB19	8,00 F
DB23	8,00 F
DB25	6,00 F
DB37	12,00 F
Centro à sertir 50 pts M ou F	50,00 F
DIN ATARI 13 M	20,00 F
DIN ATARI 13 F Ci	20,00 F
DIN ATARI 13 F (Cordon)	30,00 F
DIN ATARI 14 M	20,00 F
DIN ATARI 14 F Ci	20,00 F
DIN ATARI 14 F (Cordon)	30,00 F
Capot DB 9 Vis longues	6,60 F
Capot DB 19	8,50 F
Capot DB 23	8,50 F
Capot DB 25	6,80 F
Connecteur Male pour Port Cartouche	200,00 F

**PRIX PAR QUANTITE
NOUS CONSULTER**

Diavolo

— le Solennel —

HUMOUR ET
HEROIC-FANTASY
À UN RYTHME
D'ENFER !?!



en vente partout 24 francs

oxygen

Numéro 1
4 Oct. 91

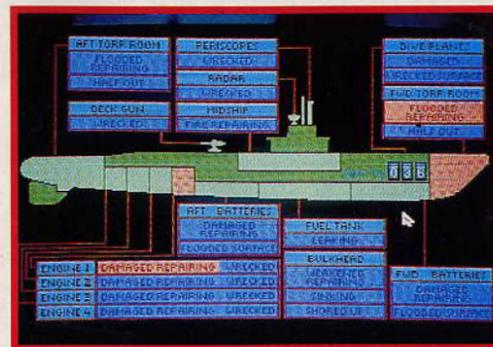
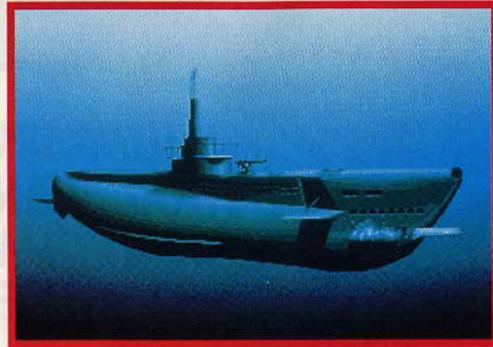
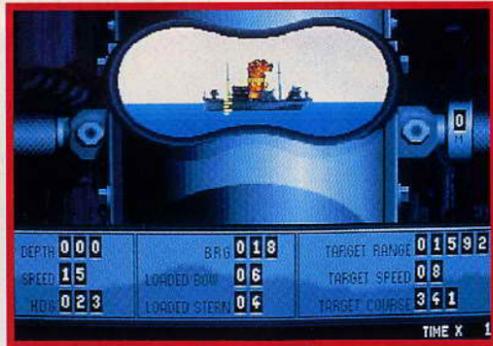
oxygen **CINÉBACKDRAFT**, TERRY GILLIAM,
LES FRERES COEN. **MUSIQUE DOSSIER**
MANCHESTER, LLOYD COLE, PIXIES.
BD TRONCHET + BARBARELLA + DRUILLET
LIVRE TOUT SIMENON, TOUT K DICK.
DOSSIER EXCLUSIF: TERMINATOR 2!

oxygen

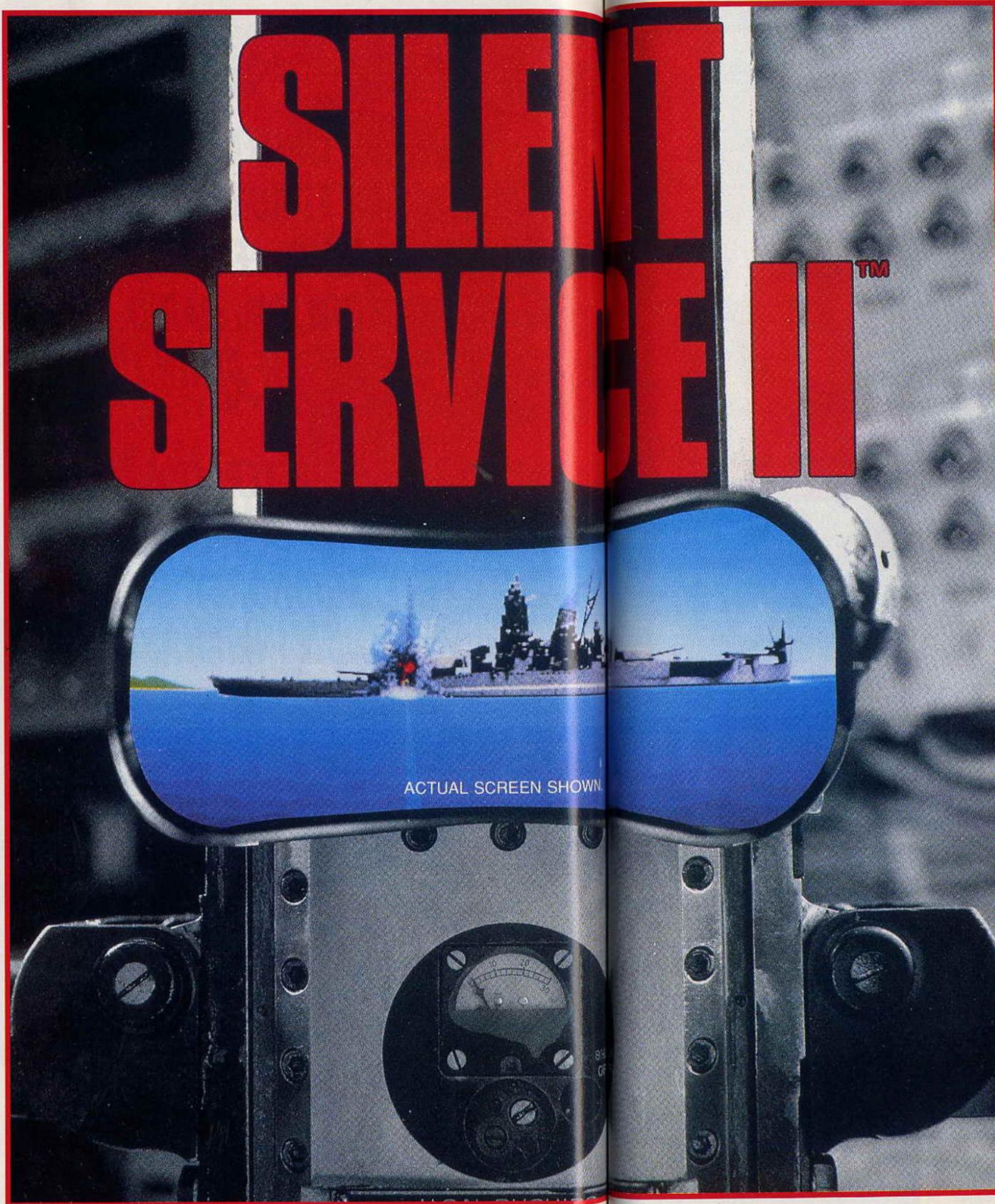
**DOSSIER
TERMINATOR 2 :
22 PAGES
EXCLUSIVES !**

CINÉBACKDRAFT: INTERVIEWS
RON HOWARD ET KURT RUS-
SELL. FISHER KING: LE NOU-
VEAU TERRY GILLIAM. HARRI-
SON FORD, ANNETTE BENING,
LES FRERES COEN. **MUSIQUE**
DOSSIER MANCHESTER. LE
ROCK FRANÇAIS: LA RELEVÉ.
LLOYD COLÉ, MUDHONEY, DI-
NOSAUR JR, NINE INCH NAILS,
PIXIES. **BD BARBARELLA**: SEXY
COMICS. EXCLUSIF CORBEN:
LA SUITE DE DEN. DRUILLET:
L'INTERVIEW. TRONCHET, WILL
EISNER. **LIVRE SIMENON**: QUE
FAIT LA POLICE? TOUT K. DICK.
VIDÉO SENTINELLES DE L'AIR:
L'INTÉGRALE. **HI-TECH SONY-**
WORLD. **JEUX ALIENS**, BLOOD
BOWL.

SILENCE ET PROFONDEURS ABYSSALES



SILENT SERVICE II™



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

La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.

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

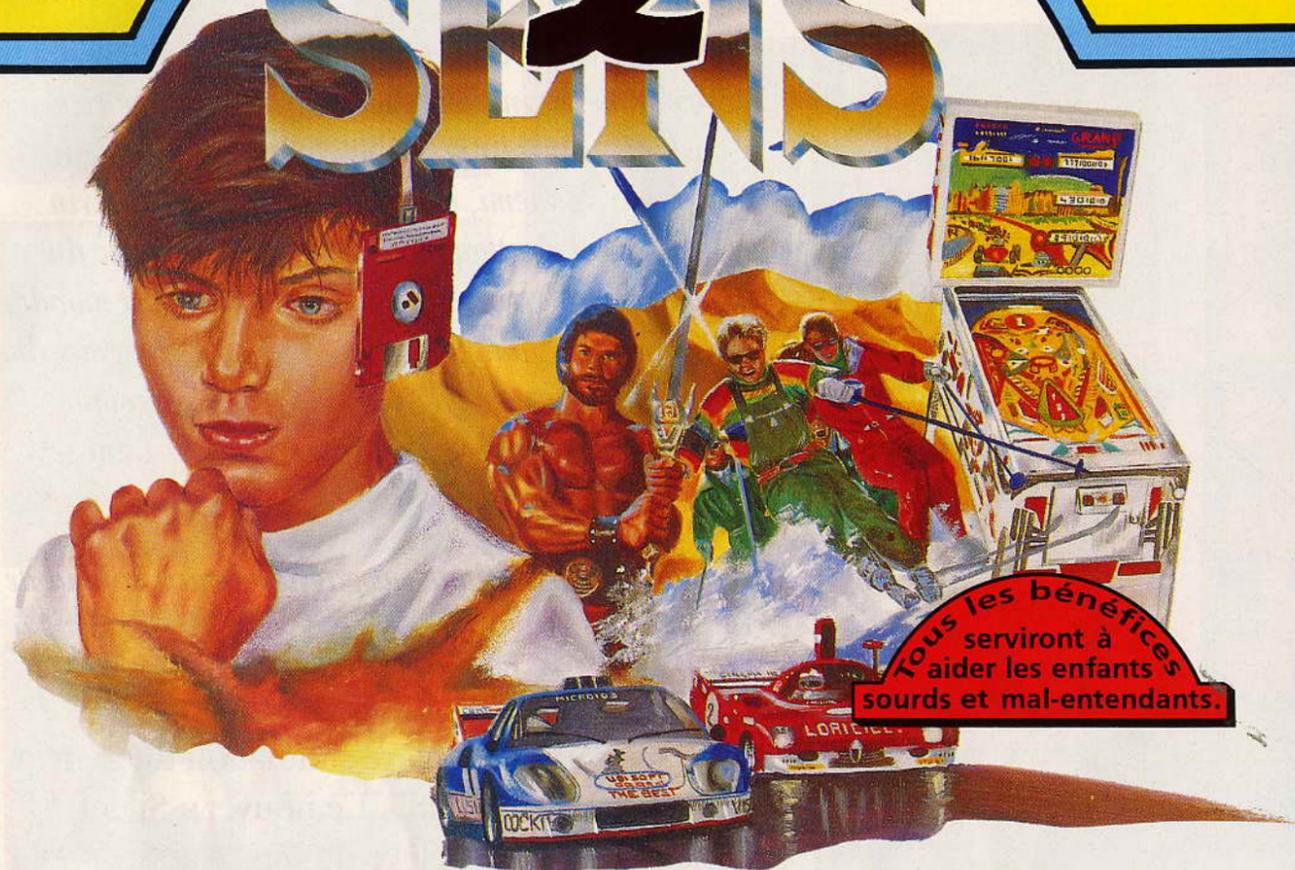
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Silent Service II sera disponible chez tous les bons revendeurs informatiques pour vos Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC compatibles.

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

le 2ème SEIZIS

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



Tous les bénéfices
serviront à
aider les enfants
sourds et mal-entendants.

La Grande Compilation de l'Espoir

COKTEL VISION

INFOGRADES

LORICIEL

MicroSoft

UBI SOFT

FREEDOM

BUBBLE
GHOST

PINBALL
MAGIC

SUPER SKI

PICK'N PILE

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

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

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

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

Publicité réalisée par STYLGRAFIC Photogravure. Tél : 47 69 04 31.

ECES LONDRES

EUROPEAN COMPUTER ELECTRONIC SHOW

Ce salon se déroulait à Londres, dans un nouveau hall, à Earl's Court 2, du 5 au 8 septembre. Une première surprise de taille nous attendait là-bas. En effet, la moitié des éditeurs ne possédaient pas de stands sur le salon, mais montraient leurs produits dans diverses salles de conférences ou suites

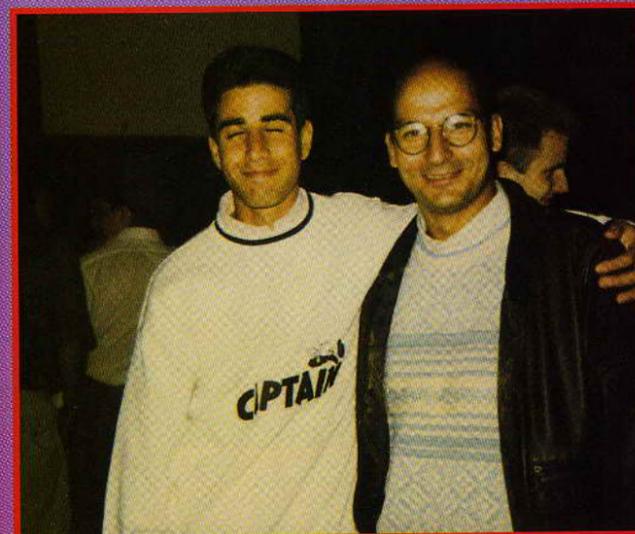
dans les hôtels avoisinants. Deuxième surprise, le salon, autrefois ouvert au public, était cette année réservé aux professionnels. Ces quelques changements ne nous ont pas empêché de vous ramener un maximum d'informations sur les produits à venir d'ici Noël et même après. Attachez votre ceinture et accrochez-vous, c'est parti !

21st CENTURY ENTERTAINMENT
Tout d'abord, Rubicon, un shoot them up dans lequel vous dirigez un combattant affrontant des hordes de mutants,



← Soirée Infogrames au London Zoo

Ocean France : Les Incorruptibles →



GAME'S

Le plus grand
choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

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

est prévu pour fin octobre sur AM/ST. Nebulus 2 est un jeu dans lequel vous retrouverez Pogo, ce sympathique petit personnage, qui devra cette fois visiter 16 tours avec ce scrolling circulaire ayant rendu célèbre Nebulus. Enfin pour janvier 92, Deliverance, un jeu à la Stormlord arrivera sur AM/ST.

ACCESS

Mis à part Martian Memorandum (Mean Street 2), peut-être en test le mois prochain, et un nouveau parcours pour Links, Bay Hill Club Championship Course, rien de nouveau !

ACCOLADE



Encore un stand important, avec dans un premier temps sur PC deux produits attendus : Elvira 2 et Les Manley Lost in L.A., qui devraient tous deux nous arriver d'ici deux mois sur AM/PC/ST. Mike Ditka's Ultimate Football est un nouveau jeu de football américain prévu sur PC pour le mois d'octobre. Home Alone ("Maman j'ai raté l'avion") est basé sur le film ayant si bien marché l'an dernier. Il s'agit d'un jeu d'arcade prévu sur PC et Amiga pour décembre, tout comme Hardball 3, un nouveau jeu de base-ball. Jack Nicklaus pour CDTV risque de faire très mal, tout en digitalisations, en mode HAM, avec des sprites utilisant 16 couleurs. Accolade distribuée en outre Legend Software, la compagnie américaine à qui l'on doit le délirant Spellcasting 101. La suite du jeu, Spellcasting 201 est prévue pour novembre. Encore plus dingue et sexy que le premier !



ACTIVISION

Avec un stand assez important sur le salon, la compagnie annonçait la fin de sa restructuration, et le début d'une nouvelle politique pour revenir dans le peloton de tête. Dans un premier temps tous les produits seront adaptés et traduits suivant le pays où ils sortent. Parmi les projets, divers produits sur CD-ROM, CD-I, CDTV et CD-ROM Super Famicom. Pour ce qui est de Death Or Glory, de The Leather Goddesses Of Phobos 2 et World Class Chess, rien de neuf.

ANCO

Tip Off est toujours prévu pour très bientôt. Je vous rappelle qu'il s'agit du Kick Off du basket-ball.

AUDIOGENIC

Personal Pro est un logiciel d'apprentissage pour jouer au golf, vous indiquant sur chacun de vos coups les erreurs effectuées. Super League Manager peut être couplé au jeu de football Emlyn Hughes International Soccer, pour gérer votre club. World Class Cricket est lui présenté en preview dans ce numéro.

CINEMAWARE



Maintenant en accord avec Mirrorsoft, Cinemaware continue à sortir des produits de qualité, avec tout d'abord TV



Sports Boxing et TV Sports Baseball, deux jeux de sports classiques aux gra-

phismes superbes. Moins classique par contre, Rollerbabes, un jeu mélangeant le hockey, le catch, la boxe, le roller-ska-te... Cela promet !

CORE DESIGN

Mis à part Heimdall, Core Design montrait Wolf Child, un jeu d'arcade semblant superbement réalisé et que nous espérons pouvoir vous présenter plus amplement dans les mois à venir. Corporation 2 serait aussi en projet pour l'été prochain. La suite de Chuck Rock est elle aussi annoncée sous le nom de Son Of Chuck Rock. Chuck Rock aurait été enlevé et son fils partirait à sa recherche...

DIGITAL INTEGRATION

Toujours Tornado, The Drift, prévus respectivement pour début 92 et novembre.

DOMARK



Outre Thunderjaws, Super Space Invaders 91, Pitfighter (preview), déjà annoncés, nous avons pu voir Mig 29 Superfulcrum, qui semble largement supérieur à son petit frère, et surtout un jeu de rugby, Rugby The World Cup qui s'annonce excellent.

ELECTRONIC ARTS

Les produits internes à ECA étaient Birds Of Prey, un simulateur de vol qui vous permettra de piloter 40 appareils différents, prévu pour novembre sur AM/PC/ST. Cyber Fight sortira sur PC d'ici la fin d'année. C'est un jeu de combat avec des robots qui semble vraiment exceptionnel. PGA Tour Golf profitera à



la fin de l'année d'une extension avec huit nouveaux circuits, alors que John Madden's Football (énorme succès sur Megadrive) devrait être adapté l'an prochain sur micro-ordinateurs. Distributeur de Interplay en Europe, nous avons pu revoir Star Trek, Bard's Tale Construction Set et Lord Of The Ring, volume 2, tandis que Lord Of The Ring devrait sortir sur Amiga d'ici fin octobre. Une disquette de scénarios pour Castles pourra éventuellement aussi prolonger la durée de vie du jeu original, avec de nouvelles missions et de nouveaux châteaux, au mois d'octobre. Autre nou-

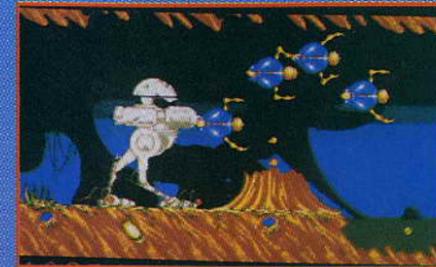


veauté chez Interplay avec la version PC de NFL Pro League Football, un football américain semblant hypercomplet. S'occupant également des produits Bullfrog, ECA nous montrait aussi Populous 2, prévu pour décembre 91, voire janvier 92 sur ST et Amiga. C'est vraiment génial et dix fois plus beau que l'ancêtre Populous ! Powermonger : The World War I Edition est lui aussi prévu pour la fin d'année. Hard Nova et Strikefleet sont prévus sur ST et Amiga pour fin octobre, alors que Starflight 2 ne sera disponible à la même date que sur Amiga. Nous avons enfin eu la confirmation du nouvel accord entre Electronic Arts et la compagnie américaine Three Sixty, pour ce qui est de la distribution des produits en Europe (Theatre of War, Patriot, 1992 Winter Olympics).

ELECTRONIC ZOO

Encore des tonnes de produits en préparation chez cette société, avec tout d'abord Fireforce, un jeu où vous dirigez un soldat à travers plusieurs mis-

sions. C'est pas superbe, mais cela semble par contre varié et très jouable (décembre AM/ST). Under Pressure est un jeu d'arcade développé par l'équipe de Eldritch The Cat, avec des sprites gigantesques (AM/PC/ST en novembre).



Cardiaxx est un shoot them up, classique au premier abord, mais un peu moins dès que vous commencez à jouer. C'est ultrarapide et vous pouvez aussi



bien aller sur la droite que sur la gauche de l'écran. Abandoned Places est un jeu de rôles du type Eye Of The Beholder. Pas génialement beau, il semble par



LA COURSE
DE F1
LA PLUS
ATTENDUE

VR

contre beaucoup plus complexe, avec des aventures aussi bien en dehors que dans des donjons ou des caves (AM/PC/ST en français, en 92). Son Of Zeus est prévu sur AM/PC/ST pour fin octobre. Il s'agit d'un jeu se déroulant sur plus de dix niveaux, dans lequel vous dirigez Hercule à travers de mystérieuses régions. Des combats en perspectives. Magic Garden enfin, est un des jeux les plus surprenants du salon. Vous y dirigez un gnome et vous devez vous occuper d'un jardin. Planter des graines, éliminer la vermine, arroser vos plants, tondre le gazon... Un jeu tout ce qu'il y a de plus écologiste.

ELITE

En pleine restructuration, la société semble se tourner de plus en plus vers les consoles. Last Battle déjà sorti sur Megadrive va arriver sur micros très bientôt (AM/PC/ST). Un nouveau jeu de football sortira l'an prochain sur micros, avec pour thème le championnat d'Europe des Nations.

EMPIRE



Une multitude de jeux prévus pour la fin d'année, dont deux ou trois vraiment exceptionnels. Eye Of The Storm, Death-bringer, Volfied sont présentés en preview. International Sport Challenge



est un jeu multisport, avec au programme, du saut d'un plongeur, la nage, le tir... Cyber Space, jeu cyberpunk par excellence est toujours en pleine évolution. Ce sera pour l'an prochain. Empire distribue la compagnie américaine Paragon

Software, soit Megatraveller 2 et Twilight 2000 présentés en preview. Team Yankee 2 doit lui aussi être prévu pour novembre, alors qu'au mois d'octobre, ce sera The Cool Croc Twins, un jeu d'arcade mignon comme tout.

GREMLIN

Après notre dossier du mois dernier, nous pensions être relativement tranquilles en arrivant sur le stand. Etaient toujours présentés de nombreux produits de grande qualité : Flag, Video Kid, Harlequin, Daemon's Gate, Turbo Lotus 2, Suspicious Cargo... Nous avons aussi pu jeter un coup d'œil à Plan 9 From Outer Space et surtout à Space Crusade, en preview dans ce numéro. Enfin, événement important annoncé sur le salon, l'obtention de la licence Nigel Mansell, ce qui devrait laisser présager au moins d'un jeu de course à la Turbo Lotus, et peut-être même un autre utilisant la 3D pleine. Nous enquêtons pour en savoir plus, c'est promis.

INFOGRAMES

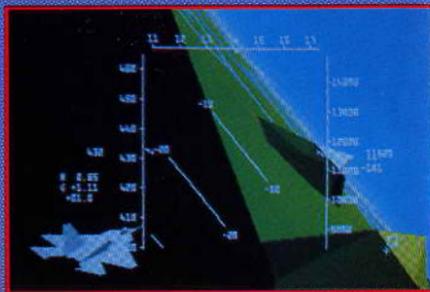
Eternam et Advantage Tennis sont tous deux présentés en preview, tandis que le jeu que nous avons testé sous le nom de Colors sort enfin sous le nom de 7 Colors.

LUCASFILM GAMES

Secret Of The Monkey Island 2 et Indy 4 sont une fois encore présentés en previews, et ils sont sur le point de sortir, avec une version française à venir d'ici la fin de l'année. The Dig, le jeu d'aventure dont le scénario a été mis au point par Lucas est reporté à l'an prochain, et il ne sortira que sur compact disc (CD-ROM, CDTV...) En fait, il semble que LucasFilm Games se tourne de plus en plus vers le support CD-ROM, avec par exemple The Secret Of The Monkey Island, Indiana Jones and The Last Crusade, et une version parlante (géniale) de Loom pour CDTV et CD-Rom. Zak McKracken est en outre prévu pour FM Towns et une version VGA devrait bientôt nous arriver.

MICROPROSE

Outre Civilization, le dernier Sid Meier présenté en preview, Microprose impressionnait tout le monde avec sa simulation de F1, Formula One Grand Prix prévue pour novembre sur AM/ST et en 1992 pour PC. UMS 2 Planet Editor permettra aux fans du wargame de créer leurs propres batailles. Enfin A.T.A.C. sera le prochain simulateur de vol édité par Microprose. Moitié simulation, moitié



stratégie, ce jeu vous donne le commandement des forces armées opposées aux cartels colombiens de la drogue, dans un futur proche dans lequel ces derniers seraient ultrapuissants. Le prochain simulateur de vol se passera sur un porte-avions, avec comme appareils accessibles des Harriers, avions à décollage vertical.



MILLENNIUM



Robocod est présenté en rubrique Previews, tout comme Strike 2, tous deux prévus pour fin octobre. Cyborgnetics a lui été repoussé à plus tard. Par contre, nous avons pu voir Global Effect, le nouveau jeu de simulation et de stratégie développé par la compagnie. Il s'agit d'un Sim City largement amélioré, avec



surtout la possibilité de jouer à deux en même temps, l'un contre l'autre. Chinto's Revenge a été pour l'instant enlevé des plannings.

MINDSCAPE



Tout d'abord, commençons par Mega Fortress, la simulation de forteresse volante prévue sur PC pour octobre et sur Amiga pour novembre. Nightmare, les chevaliers du labyrinthe est annoncé sur AM/ST pour octobre, mais il faut prendre ces dates au conditionnel. 4D Tennis serait fini en novembre, mais là encore nous attendons une confirmation, enfin, le dernier Bitmap Brothers, Chaos Engine. Un autre jeu qui nous arrivera plus tard est Paperboy 2, aussi bien sur micros que sur consoles.

MIRRORSOFT

Mirrorsoft était sans aucun doute l'une des sociétés présentant le plus de pro-



Lure of the Temptress (ST) : premier jeu d'aventure interactif du genre à utiliser le système « Virtual Theatre ». Révolutionnaire !

duits pour les mois à venir. A commencer par le label Imageworks, avec Turtles 2, la version arcade du célèbre et génial jeu d'arcade Konami. Autre



adaptation avec Cisco Heat, le jeu de course de voitures à travers San Francisco. Devious Design vous est présenté en preview, tout comme First Samurai. Suzerain sera lui un jeu d'arcade aux superbes graphismes, et au système de jeu assez révolutionnaire des auteurs de Brat. Apocalypse sera disponible l'an prochain sur Amiga et

ST. Il s'agit d'un jeu de tir, dans lequel vous dirigez un hélicoptère lors de la guerre du Viêt-nam. Autant vous prévenir tout de suite, c'est à coup sûr l'un des gros succès de l'an prochain. Fire & Ice est un jeu d'arcade qui met en vedette un petit chien fort sympathique. Il s'annonce, c'est une manie chez Mirrorsoft, comme un futur hit (novembre sur AM/ST). Aliens 3, le film, sera à la base d'un jeu d'arcade et d'un jeu d'aventure sur micros et consoles, Imageworks



2 ANNEES
POUR
ATTEINDRE LA
PERFECTION
VRO



ayant réussi à obtenir les droits du film. Drop Soldier sera lui un jeu de rôles stratégique, dans lequel jusqu'à seize joueurs pourront participer en même temps par modem (décembre). Incroyable ! Tunnels Of Doom est une course se déroulant dans des tunnels sous la surface de la Lune (prévu pour 1992). Duster est toujours prévu, mé-



lange de simulation économique et de jeu d'arcade. Distributeur de Spectrum Holobyte, Mirrorsoft annonçait aussi les prochaines sorties de Falcon 3.0 et de Big, Bad and Ugly, deux simulateurs de vol vous mettant respectivement aux commandes d'un F16 et d'un A10. Enfin, sous le label FTL, on peut espérer une version PC de Dungeon Master avant la fin de l'année.



OCEAN

La société anglaise occupait un des plus beaux stands du salon, avec plein de nouveaux produits à montrer. Outre The Simpsons et Terminator 2 testés dans ce numéro, Ocean présentait sa nouvelle licence avec le jeu Hudson Hawk, basé sur le film avec Bruce Willis (cf. rubrique Previews). Wizkid, s'il semble encore plus dingue, ne sera disponible

que vers la fin d'année, voire 1992. Pour ce qui est d'Epic, il faudra aussi attendre 1992. Robocop 3D était une fois encore en démonstration, et il semble vraiment très bien. Une adaptation du jeu d'arcade Smash TV était présentée, mais il s'agissait d'une version trop peu avancée pour la juger. Space Gun est une autre licence signée par Ocean. Enfin, WWF, les superstars du catch sont



eux aussi sujets à une adaptation micro, dans un jeu de combat annoncé comme très spectaculaire. D'autres surprises semblaient en préparation dans les bureaux d'Ocean, mais aucune information sûre n'est pour l'instant confirmée.



ORIGIN

La société texane attirait une fois de plus l'attention, avec une présentation sur grand écran de ses prochains produits. Tout d'abord Wing Commander 2 le magnifique testé dans ce numéro, et qui devrait sortir en France au mois d'octobre uniquement sur PC. Pour ce qui est de Wing Commander sur Amiga, il serait toujours en développement, mais aucune date n'était avancée. Ultima 7 devrait être fini pour début novembre sur PC. Enfin Strike Commander, le nouveau simulateur de vol créé par Chris Roberts (Wing Commander 1 et 2) nous a tous ébloui. La preuve en rubrique Previews. Origin annonçait en outre qu'elle ne développerait ses futurs produits que pour des 386 comme configurations de base. Les joueurs vont avoir du mal à suivre le rythme imposé par cette compagnie. Rien de nouveau sur Ultima: The Underworld.

PALACE SOFTWARE

Ayant fait un petit détour par les bureaux de cette société, nous avons été en mesure de voir le prochain jeu employant le système utilisé dans Demoniak, Jekyll & Hyde. Outre un monde vivant en temps réel, vous pourrez cette fois-ci jouer à plusieurs en même temps, chacun contrôlant plusieurs personnages. Le jeu sera entièrement graphique (icônes, gestion souris) et tout le jeu traduit en français. On s'en pourléche les babines! Barbarian 3 est lui aussi en préparation.

PSS

Présentés sur le stand Mirrorsoft, les produits de cette compagnie semblent eux aussi plus que prometteurs. Reach For The Skies, une simulation lors de la

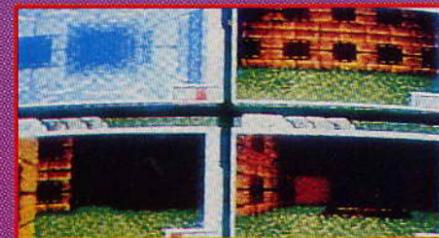


Seconde Guerre mondiale, où vous pourrez jouer les alliés ou les Allemands, au choix. Riders Of Rohan en français est testé ce mois-ci, et Legend, un jeu de rôles semblant fabuleux, prévu pour l'an prochain sur AM/PC/ST. Enfin Red Phoenix, sera un jeu basé sur le roman, gros succès aux USA, sur la deuxième guerre de Corée.



PSYGNOSIS

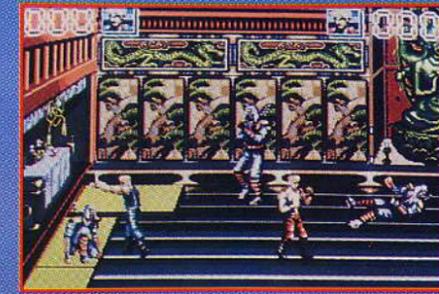
Leander est toujours prévu pour novembre sur Amiga, tout comme Agony



qui est encore plus beau qu'auparavant (si c'est possible !). Aquaventura est à nouveau repoussé à plus tard, de nouvelles modifications ayant semblé nécessaires aux développeurs. Infiltrator, présenté en preview le mois dernier, pourrait sortir en novembre sous le nom Ork. Barbarian 2 devrait être testé dans notre prochain numéro si tout va bien. Les grosses surprises chez Psygnosis étaient tout d'abord Hired Guns, un jeu de rôles qui permettra à quatre joueurs de participer en même temps, sur un même ordinateur, à un soft du genre Eye Of The Beholder. Des aventures en extérieurs et en intérieurs, sur un écran séparé en quatre fenêtres, une pour chaque joueur. Autre projet pour le milieu de l'année prochaine avec Shadow Of The Beast 3, dont nous vous donnons une pré-preview dans ce numéro. Enfin, une course de motos est toujours en préparation. Le scrolling est hyperrapide et l'impression de relief très bien rendue. Incroyable.



SALES CURVE



Là encore, pas mal de produits avec Big Run, Final Blow en preview ce mois-ci, Double Dragon 3 et Indy Heat, un jeu de voitures à la Super Sprint ou Super Cars pour les nouveaux venus sur micro.

SIERRA ON LINE

Après notre dossier du mois dernier, il ne restait plus grand-chose de nouveau à découvrir. Police Quest 3, Leisure Suit Larry 5, Longbow, Willy Beamish, Nova 9 sont les prochains produits à sortir. SQ1 et LSL1 en VGA ne sont pas encore distribués en France, mais vous pouvez peut-être les trouver en import dans certaines boutiques. De très nombreuses versions de jeux déjà sortis sont cependant sur le point d'arriver, avec Rise Of The Dragon et King Quest 5 (testés dans ce numéro), Heart Of China et Red Baron, prévus eux aussi sur Amiga pour novembre.

SSI

Présents chez US Gold leur distributeur européen, les produits SSI était assez nombreux, avec par exemple Ultimate Baseball en test dans notre prochain numéro. Eye Of The Beholder 2 est déjà bien avancé, mais SSI attend une confirmation de la part de TSR pour annoncer sa sortie. Pool Of Darkness est lui en preview dans ce numéro. Enfin divers wargames sont prévus pour la fin d'année, ainsi que Buck Rogers 2.

STARBYTE

Cette société allemande semble bel et bien décidée à être distribuée sur la France avec pas mal de produits, dont Crown, un petit jeu d'arcade dans un style dessin animé. Spirit of Adventure et The Return Of Medusa, deux jeux de rôles, tous deux déjà disponibles en Allemagne. De nombreux produits CDTV sont en cours d'adaptations. Wait and See!

US GOLD

Encore une société qui avait beaucoup de chose à montrer, avec tout d'abord



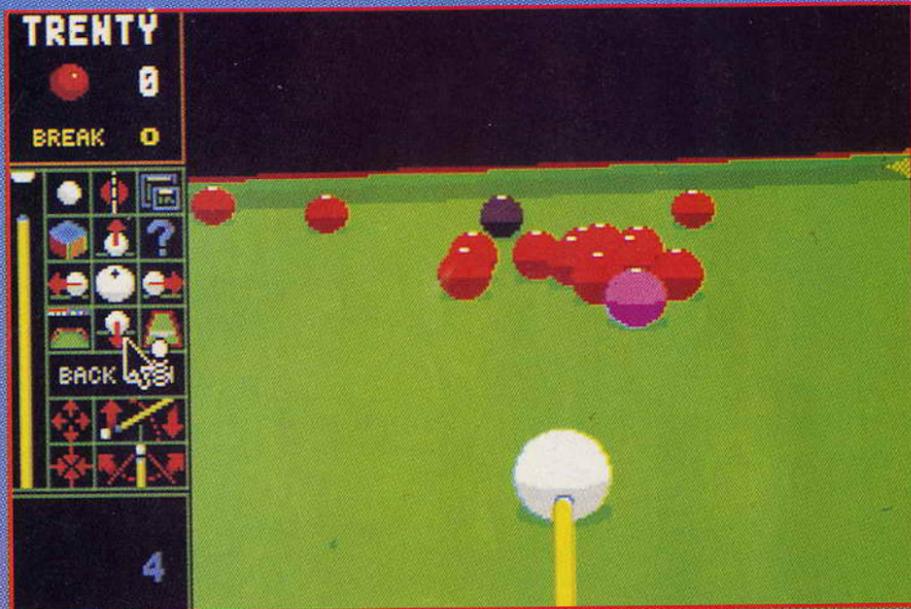
Outrun Europa, qui semble vraiment très chouette. Final Fight, s'il n'est pas aussi coloré que le jeu d'arcade, semble très jouable. Alien Storm, autre adaptation, sera peut-être lui aussi fini pour notre prochain numéro, la jouabilité n'étant pas au point pour l'instant. Gauntlet 3 sera testé dans notre prochain Génération 4, avec à la clef un concours. Pour ce qui est de Mega Twins, prévu pour la fin d'année, là encore l'adaptation semble géniale. Les autres conversions de bornes d'arcade sont Bonanza Brothers et G-Loc, tous deux en plein développement. Pour ce qui est de Indy 4, le jeu d'arcade, nous n'avons malheureusement toujours pas de photos. Par contre, Godfather (Le Parrain) est présenté en preview avec tout plein de photos. Pour ce qui est de

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

VROOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR



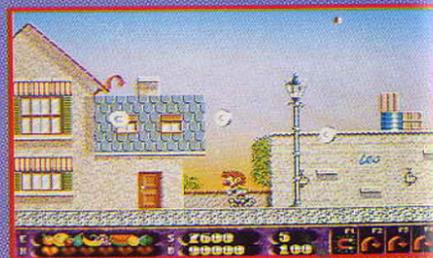
Sonic, la version micro n'est pas encore commencée. En début d'année prochaine, pourrait sortir un jeu nommé Greyhawk, qui serait un clone de Eye Of The Beholder. That's all folks!

VIRGIN GAMES

Virgin Games semblait elle aussi en pleine forme, avec pas mal de produits originaux. Outre les produits de la filiale américaine, tels que Vengeance Of The Excalibur, Space Shuttle et Conan The Cimmerian (prévu

en français pour la fin d'année, c'est confirmé maintenant), nous avons pu voir Spot, pas encore tout à fait fini, et Rolling Ronny, un petit jeu d'arcade sympa. Le snooker, Jimmy White's Whirlwind Snooker devrait être testé le mois prochain.

Realms, un sérieux concurrent pour PowerMonger, possédant en outre des éléments des jeux de rôles, devrait sortir en octobre/novembre sur AM/PC/ST. Floor 13, une simulation stratégique, mélange d'espionnage et de gestion, devrait être disponible en octobre sur PC, et début 92 sur AM/ST. Très intéressé par les supports laser, Virgin Games annonçait qu'elle allait développer certains de ses produits sur CD-I, CD-ROM MS-DOS, ainsi que pour les CD-ROM Sega et Nintendo. Sont déjà proposés sur CDTV : North Polar Expedition, Spirit Of Excalibur.



bien prévu pour l'an prochain. Virgin Games annonce un jeu complètement délirant, avec des musiques originales du groupe. Comprenez une ambiance sonore résolument hard rock.

EXPOSE EXPOSE

Plusieurs jeux sont en voie de finition, dont le tout dernier Atlantis.



A-Train = Railroad Tycoon + Sim City

Maxis annonce sur PC le développement d'un jeu ressemblant fort à Railroad Tycoon, avec en plus toute une partie dans laquelle vous avez à gérer le développement des villes.



MAXI FOURMIS ET ROBOTS SPORTIFS

MAXIS prépare toujours Sim Ants, un dérivé de Sim City se déroulant dans une fourmilière. Robosports est lui un jeu avec cinq épreuves sportives dans lesquelles vos équipes de robots s'affrontent. Avec jusqu'à quatre joueurs différents, oubliez le fair-play dans ce jeu où tous les coups sont permis.



STARWARS MADE IN LUCASFILM GAMES

La confirmation quasi officielle a été donnée à propos d'un simulateur de vol basé sur les célèbres films de la saga Starwars, plus d'autres projets. Les personnes l'ayant vu le décrivent comme le meilleur jeu jamais réalisé sur micro! Imaginez-vous pilotant un "X-Wing Fighter" ou même le Faucon Millenium à travers la galaxie, pour finalement attaquer la Lune Noire. Le rêve quoi!

NEWS

Young Indy : Lucasfilm continue...

Le personnage d'Indiana Jones est devenu si célèbre qu'un feuilleton retraçant la jeunesse d'Indy est réalisé aux USA. Lucasfilm Games a annoncé qu'elle développera au moins un jeu d'aventure basé sur la série.

ELVIRA EN ENFER

La version arcade de Elvira est en développement chez Micro Value. C'est beau, superbe même, et ça a l'air hyperjouable.



Transformez votre Amiga 2000/3000 en Macintosh

La carte A-MAX II Plus permet en effet à votre Amiga d'émuler totalement un Macintosh. Que cela soit pour Appletalk, l'interface Midi, votre disque dur, les périphériques, tout est compatible. En outre votre lecteur Amiga pourra lire et formater des disquettes Macintosh. Génial non? Malheureusement, aucun détail ne nous est encore parvenu sur la distribution en France et le prix de cette extension.

DEMONWARE PROLIFERE

Quelques autres jeux devraient nous tomber dessus, avec Super Daryna, un jeu de rôles très arcade annoncé pour le début de l'année prochaine sur AM/PC. The Mindbending Aliens From Hyperspace, un jeu d'aventure au scénario assez étrange.



MOTORHEAD : LE JEU !

MOTORHEAD, le jeu basé sur un des groupes de hard rock les plus anciens et les plus fous, est bel et

ATARI : LE RENOUVEAU

La société annonce pour l'année prochaine un certain nombre de machines révolutionnaires. Fini le projet Panther, une console 16 bits, qui sur le papier pulvérisait toutes les autres. A la place la Jaguar, une console 64 bits que Sam Tramiel (le patron d'ATARI) annonce comme incroyablement en avance sur ses concurrentes. Son prix de lancement? Entre 200 et 300 \$ selon Atari! Les prototypes pour les développeurs concernés devraient être livrés très bientôt. En plus de tout cela, quatre autres machines phénoménales sont annoncées pour l'année 92. Avec tout d'abord un CD-ROM Atari pour les gammes ST et TT. Autant vous dire tout de suite que cela va dynamiser le marché ST, en repli depuis quelques mois. Le Falcon sera le fer de lance de la nouvelle gamme Atari, avec un ordinateur globalement architecturé comme un TT, avec un CD-ROM (peut-être un CD-I), et un système d'exploitation aussi puissant que Unix et sûrement multi-utilisateur. Il ne reste plus qu'à espérer que tous ces projets vont réellement aboutir, et que les développeurs pourront suffisamment travailler dessus pour proposer à leurs sorties une bibliothèque importante.

FLUIDE GLACIAL *Umour et Bandes dessinées*

N° 184 OCTOBRE 1991 • 20 F • Canada 5 \$ (incl. taxes)

M1739 - 184 - 20.00 F

20 F TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADE.
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CAPTIVE 2 : CAPTIVANT

Eh, oui ! L'auteur du jeu *Captive*, formidable succès l'an dernier, est en train de commencer le deuxième épisode, qu'il prévoit comme beaucoup plus grand (???), mieux fait, et plus intéressant. Pour l'instant il finit *Nightmare* pour *Mindscape*, et pense que *Captive 2* ne sortira pas avant un an.

SIMULDONDO : ALLEGRO

La société italienne, distribuée en France par Ubi Soft, prépare plusieurs produits. Parmi ceux-ci, *1000 Miglia*, une course de voitures originale puisque vous conduisez des voitures du début du siècle, quant à *Traders* c'est un jeu de gestion sur une planète vous opposant à trois adversaires.



LA GUERRE DES CARTES-SONS SUR PC

Trois cartes concurrentes seront distribuées en France d'ici la fin de l'année, avec tout d'abord, la carte *Ad Lib Gold*, qui sera distribuée par *Mindscape*. Elle propose cette fois 22 voix en stéréo (au lieu de 11), avec un taux d'échantillonnage allant jusqu'à 44,1 KHz, plus de nombreuses options très intéressantes (port joystick, entrée micro et CD, sortie magnétophone, interface MIDI...) C'est grandiose. Deuxième concurrente, la carte *Media Vision*, compatible avec l'*Ad Lib*, proposant elle aussi 22 voix en stéréo avec des

capacités techniques à peu près similaires, distribuée par Ubi Soft. Enfin, la *Sound Master 2* (de chez *CO-VOX*), proposera à peu près les mêmes performances. Bien difficile de savoir laquelle choisir. Nous essayerons de faire le point le mois prochain dans un dossier spécial.

DRAGON'S LAIR 2, SPACE ACE 2,
GUY SPY : SOFT READY

D'ici deux mois sur PC, CDTV, Amiga et ST, ça va chauffer, avec une série de jeux aux animations complètement géniales. Au programme des dragons avec *Dragon's Lair 2*, de la SF pour *Space Ace 2*, et de l'espionnage avec *Guy Spy*. De quoi ravir tout le monde.

SUMI JOOHOO : TESTSUO,
KANADA, YAMAGATA...

Un petit mot sur un fanzine exotique, *Sumi JooHoo*, traitant de tout ce qui concerne les bandes dessinées (mangas) et dessins animés japonais. Une revue intéressante pour les fans ou les gens désireux de découvrir le Japon à travers un phénomène culturel original.

LA QUETE DES HEROS CONTINUE

Ça y est. Vous étiez nombreux à l'attendre, la disquette de scénarios pour *Hero Quest* de chez *Gremlin* est arrivée. 10 nouvelles missions qui vous opposeront à un Maître en magie noire, pratiquement invulnérable.



GONZO GAMES : TERRIFIANT

Les vampires sont souvent sujets à des adaptations de jeux sur ordinateurs, et voilà le tout dernier en date, *Brides Of Dracula*, un jeu plutôt humoristique en fait. Avec un scrolling parallax sur 3 plans et une animation du héros à la *Monty Python* (*Silly walk*), le jeu semble être apprécié sur ST outre-Manche.



MUSIQUES DE JEUX SUR CD

Initiative amusante de la société *Digital Dreams*, avec les meilleures musiques de chez *Gremlin* et *Psygnosis* sur deux disques laser audio.

MEGA TERMINATOR

Virgin Games prévoit pour les mois à venir la sortie du jeu *Megadrive Terminator*, basé sur le premier film. Il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez *Reese* à travers plusieurs niveaux (dans le futur et dans les années 80), durant lesquels il faut tirer sur les nuées d'ennemis s'opposant à votre progression. C'est très jouable et l'ambiance sonore est géniale. Un hit en puissance !

DOMARK : RACE DRIVIN', RAMPART,
SHADOWLANDS, EURO FOOTBALL
CHAMP

Seul le premier est prévu avant la fin

de l'année. Les autres jeux d'arcade seront l'objet de conversions en 92.

AMIGA NOUVEAU

Quand l'on reparle de nouveaux modèles d'Amiga pour la fin d'année ! Cette nouvelle version de l'Amiga 500 comporterait 1 Mo de mémoire chip extensible à 2 Mo, et serait livrée avec la version 2.00 du *Workbench* (en fait, il s'agirait de la 2.04, version améliorée de l'Amiga 3000) en Rom. Si l'on osait, on demanderait l'ajout d'un drive haute densité (1,5 Mo)... Pas de date précise de sortie, de même pour les prix. Wait and See !

SEGA COPIE NEC

Envieux de la totale compatibilité des cartouches sur la gamme *Nec*, *Sega* projette sans cesse de nouveaux adaptateurs permettant d'utili-

ser les jeux d'une machine sur une autre. Dorénavant les possesseurs de *Sega Master System* pourront à loisir utiliser leur logiciel sur la *GameGear*, grâce à un petit adaptateur fort bien pensé ! En vente dans toutes les boutiques branchées (*Ultima* et *Cie*).

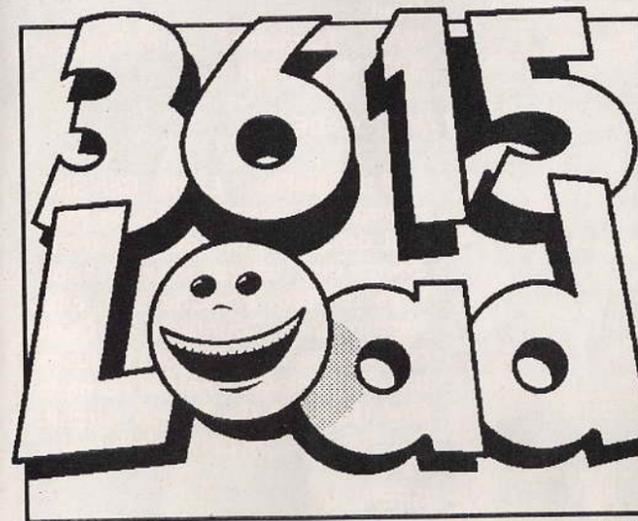
SUPER FAMICOM, LE CHOIX !

On le pressentait sans trop oser y croire, mais cette fois-ci c'est clair et net, *Nintendo* et *Sony* ne sont plus du tout d'accord. Après que *Sony* ait annoncé, lors du dernier *CES* de *Chicago*, son intention de construire sa propre version de la *Super Famicom* intégrant un lecteur CD-Rom (accord conclu lors de la lune de

miel entre *Nintendo* et *Sony*), et de laisser le champ libre à tous les développeurs (abolition des licences accordées par *Nintendo*), les relations se sont brusquement tendues. De son côté *Nintendo* annonçait un accord avec *Philips* pour le développement d'un CD-Rom capable de relire les disques *CDI*, alors que *Nintendo* poursuivait son idée en annonçant la disponibilité de sa machine (dénommée *Playstation* pour la fin de l'année). Bien évidemment, les deux consoles seraient incompatibles. Pour l'heure, chacun reste sur ses positions, ce qui pourrait bénéficier aux consommateurs, l'édition de logiciels n'étant plus soumise à l'approbation d'une firme. Rendez-vous au prochain épisode !

MARIO FAIT SON CINEMA !

Le personnage de *Mario Bros* est définitivement entré dans la culture américaine. La preuve, un film met-



La Messagerie Internationale Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec la Messagerie Internationale de Load, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents. 3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour Amiga, Atari et PC.

GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez **SMODEM**™, il est gratuit.

Avec le nouveau kit de téléchargement **SMODEM**, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Très simple d'emploi, conforme aux normes **CCETT**, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : Prénom : Adresse :
 Ville : Code Postal : Machine (Marque, format disquette) :
 Je souhaite recevoir la disquette de téléchargement gratuite et le câble pour 95 F TTC. Date et Signature
 J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette de téléchargement gratuite. (oua parents pour les mineurs)
 Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load pour 45 F.
 Renvoyez ce bon et votre règlement à J.M.D. Communication sàrl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

tant en scène le plus célèbre des plombiers est prévu pour cette fin d'année dans les salles de cinéma US.

SONIC, LA BOMBE !

Le personnage de Sonic aura permis à la firme Sega de placer, pour la première fois, une de leur cartouche dans le "Top Five" des meilleures ventes au Japon. En effet, le titre se classe quatrième, juste devant Rockman World sur Gameboy, et derrière Final Fantasy IV, Dragon Ball Z et Goemon Fight sur Super Famicom.

SEGA TOUJOURS

Le Méga-CD intéresse énormément les sociétés éditrices, et de nombreux logiciels sont prévus ou en développement. D'ici la fin de l'année devraient paraître Galaxy Force II, Lenter Hero, Lunar Lander, Fantasia, Ys III, Wonderboy V, Spiderman, Faria, Nostalgia 1907, Sim Earth, Dark Wizard, Lies of the Dragon, Crying Dragon, World Rally, Detonator Organ, Alsrun Battle, Yumimix Mix et El Vent. En plus de ces titres à l'aspect "jeux vidéo", d'autres réalisations utilisant de réelles images vidéo (le Méga-CD autorise le "Full Motion Picture" : image vidéo plein écran) sont également annoncées.

ABONDANCE DE BIENS NE NUIT PAS !

D'ici la fin de l'année sont prévus huit nouveaux titres sur la Lynx. Il s'agit de Stun Runner, Ishido, Turbo Sub, Hard Driving, Bill & Tad's Adventure, Scrayard Dog, Checker Flag et Vicking Child. Vive ment Noël !

B.A, SUITE !

La compilation "Les Enfants du silence" est sortie ! Je vous rappelle qu'elle inclut cinq logiciels de cinq éditeurs français, et que tous les bénéfices seront reversés au profit des enfants sourds et malentendants. Alors, faites un petit effort !

IN EXTREMIS

Pour le mois de novembre est prévu de chez Seta, sur Super Famicom, Nosferatu, un superbe logiciel fortement inspiré de



Prince Of Persia. Les animations sont démentes et la qualité des graphismes laisse pantois. De l'autre côté de l'Atlantique est annoncée l'adaptation de The Rocketter pour la fin de l'année. Enfin du côté de l'Angleterre est prévu Teenage Mutant Ninja Turtles II.



Sur Megadrive, Decapattack, un jeu d'aventure/arcade est pratiquement fini, alors que Slime World, adapté de la Lynx, est en

COMPILATIONS

MIRRORSOFT :

Falcon, la collection des classiques, Falcon, Mission Disk 1 et 2.

OCEAN :

Addicted To Fun = New Zeland Story, Rainbow Island, Bubble Bobble.

US GOLD

Super Sega: Super Monaco GP, Eswat, Golden Axe, Shinobi, Crackdown

Collection Capcom : Strider, Strider2, Ghouls N'Ghosts, Led Storm, UN Squadron, Forgotten Worlds, Dynasty Wars et Last Duel.

MAX: Turrigan 2, Saint Dragon, SWIV, Nightshift.

ACCOLADE :

Super Car Pak : Exotic Car Showroom, un logiciel vous permettant de voir et de tout savoir sur quinze des voitures les plus sportives (Diablo, Porsche 959, F40, Testarossa, Countach...) Deux courses de voitures sont incluses dans le pack avec Ferrari Formula One (ECA) et Grand Prix Circuit. Pour les fans de belles voitures.

GREMLIN

Collectors : de Lotus Turbo Esprit Challenge, Ghouls N'Ghosts, Venus et James Pond.

Integral : Combo Racer, Lotus, Team Suzuki et Toyota Rallye.

DOMARK

Virtual Worlds : Total Eclipse, Castle Master, The Crypt.

core en développement. Autre jeu annoncé, Growl de chez Tai-to, un logiciel ressemblant à

Double Dragon 2 et Test Drive II d'Accolade. Enfin sur console Nec est annoncée l'adaptation de



DEFI LYNX

A partir du mois d'octobre, et ce jusqu'au 31 décembre, Atari proposera dans chaque boîte des jeux Lynx, un pin's Lynx, et un autre à l'effigie du héros du jeu. Ensuite, toute l'astuce consiste à se procurer les pin's des autres logiciels Lynx pour compléter sa collection. Pour cela, deux possibilités : défier un copain sur un jeu Lynx ou plus classiquement pratiquer le troc. Mais attention, l'obtention de ces pin's ne sera pas facile puisqu'ils se trouveront uniquement dans les boîtes de jeux. Bonne chasse !

CPIO présente :

3615 FREEWARE*

le TOP du téléchargement !

- ➡ Protocole QUICKER : l'un des protocoles les plus rapides et fiables du marché.
- ➡ Des milliers de soft à télécharger sur PC et compatibles, ATARI ST, MACINTOSH (dès octobre 91) et UNIX
- ➡ Des nouveautés toutes les semaines !
- ➡ Pour les passionnés : petites annonces, boutique, forums, boîtes aux lettres binaires
- ➡ Le club 3614 FREEWARE

* 3615 FREEWARE est également accessible directement par le 36.25.01.15

BON A DECOUPER ET A RETOURNER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT (par chèque à l'ordre de CPIO) A : CPIO 13 15 rue de la Verrerie 75004 Paris

3615 FOREVER
La première messagerie multi-listes
CP 56 918

oui je désire recevoir le KIT complet (câble + disquette) à 149 F

Câble DB 25 Câble DB 9

29 F Disquette PC 5 1/4 34 F Disquette PC 3 1/2

34 F Disquette MAC 3 1/2 34 F Disquette ATARI ST

Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement quicker

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal + Ville _____

Adam's Family sur CD avec de nombreux graphismes digitalisés, et Bomberman 2, un jeu pouvant compter jusqu'à cinq joueurs simultanés (tout comme le premier en fait).

Révolution chez Mirrorsoft

Profitant du salon se déroulant à Londres, la société Mirrorsoft présentait une nouvelle société de développement appelée Revolution Software. Au programme, un nouveau procédé nommé "Virtual Theatre", qui devrait permettre dans le futur de créer des jeux d'aventures véritablement interactifs.

Il faut savoir, pour bien comprendre l'importance et la qualité de ce projet, que les gens travaillant pour Revolution Software sont parmi les meilleurs.

Ils viennent pour la plupart du milieu ludique de la micro-informatique (ex-employés d'Activision, de Sierra...), mais aussi de milieux plus professionnels. Ils bénéficient en outre de l'aide, plus qu'appréciable, fournie par Dave Gibbons, à qui l'on doit entre autres la saga "The Watchmen" (Les Gardiens). Après seulement un an de développement, nous avons eu le privilège de voir leur



premier jeu d'aventure utilisant le Virtual Theatre, Lure Of The Tempress.

Un monde vivant

En effet, tous les personnages agissent en temps réel. Si vous restez en un endroit, vous verrez les gens aller et venir, travailler, discuter... Si vous laissez une porte vers l'extérieur ouverte, vous verrez tout d'abord les rayons du soleil pénétrer dans la salle. Si une personne sort de cette pièce, elle refermera alors la porte.

Un système de commande puissant. Il suffit de cliquer sur un élément du décor pour voir apparaître les actions ou les mots s'y rapportant. Vous pouvez de cette façon construire des phrases assez complexes : "Dire au personnage d'aller dans une salle, de ramasser la bouteille, de la remplir au tonneau, puis d'aller dans la prison et de donner la bouteille au prisonnier." Une merveille!

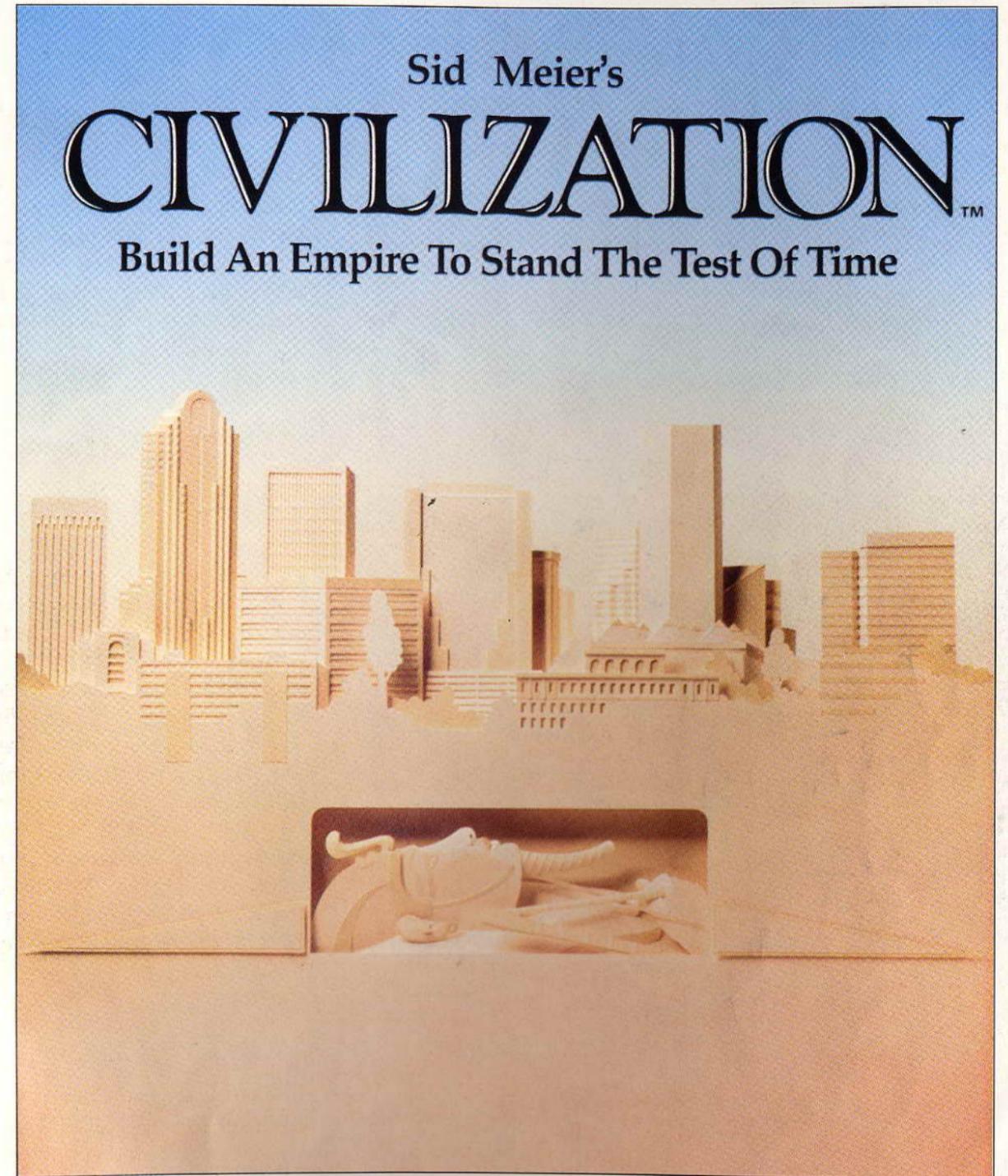
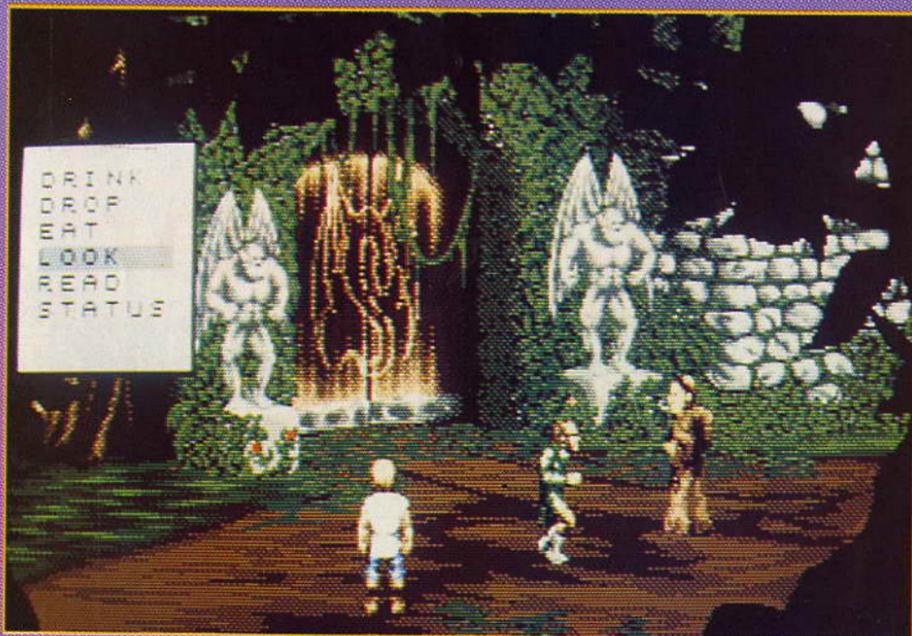
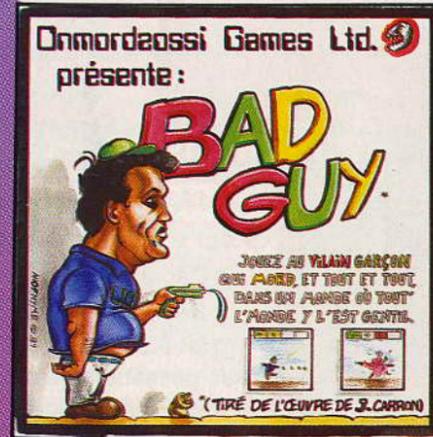
Salon Aventure Passion

Ce salon dédié à l'aventure sous toutes ses formes, se tiendra du 10 au 14 octobre 1991 au Parc des Expositions de Paris. Nous y serons présents chaque jour de 11 h à 20 h !

SALON MICRO & Co

Autre événement à ne surtout pas manquer. Micro & Co rassemblera les principaux constructeurs (Atari...) et éditeurs de jeux (Mirrorsoft, Ocean, LucasFilm Games...). Ce salon se tiendra du 18 au 21 octobre 1991, Porte de Versailles. Venez en nombre, de multiples concours seront organisés (Défi Lynx...) et toute la rédaction de Génération 4 sera là pour répondre à vos questions.

This man is dangerous !



Sortie Prochaine pour IBM PC & Compatibles.

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

TM



T2

CBM AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

TM



LJN® is a registered trademark of LJN Ltd.
© 1991 LJN. All rights reserved.

© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved

ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS
TEL: 061 832 6633
FAX: 061 834 0650