

**236
PAGES !**

GÉNÉRATION 4

**50 places de
concerts pour
J.J. Goldman
à gagner !**

AMIGA, PC, ST, CONSOLES

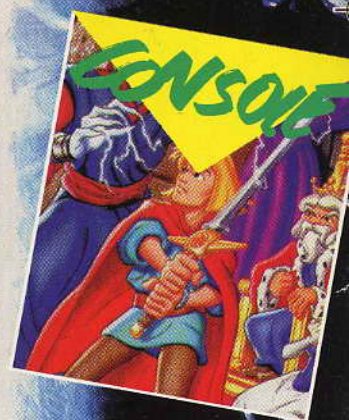
QUEL PC POUR LE JEU ?

**8 PAGES DE TRUCS
ET ASTUCES
SUR MICRO !**

**FIRST SAMOURAI,
HEIMDALL,
LOTUS 2:
L'ECLATE TOTALE !**

**PREVIEWS : EPIC,
CHUCK ROCK 2,
POPULOUS 2,
ROBOCOP 3 !**

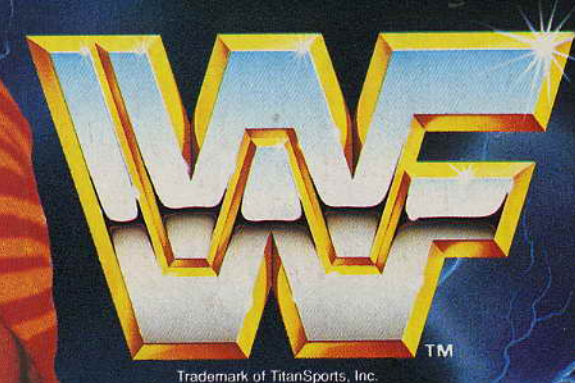
**CONSOLES:
TOUTE
L'ACTUALITE !**



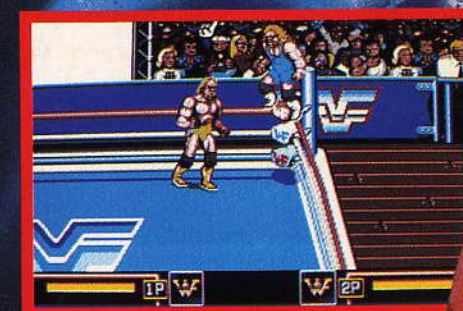
M4681 - 38 - 25,00 F



WRESTLEMANIA™



**RETROUVEZ
HULK HOGAN™
ET LES SUPERSTARS
DU CATCH ET
DEVENEZ
L'INCONTESTABLE
CHAMPION
DU MONDE DE
CATCH!!!**



**AMSTARD . ATARI ST . AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES**

© 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are Trademarks of the Marvel Entertainment Group Inc. licensed exclusively to TitanSports, Inc. All character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved.
OCEAN SOFTWARE LTD, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE.
TEL: 47663326 FAX: 42279573

OCEANO



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.

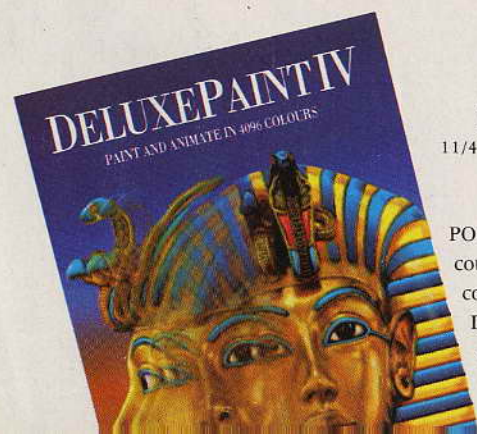
Vous pouvez aussi choisir deux images différentes -une chenille et un papillon,
par exemple -et Deluxe Paint IV exécutera une métamorphose
stupéfiante de l'une à l'autre en autant d'images que vous voudrez.

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 DELUXEPAIN IV
pour réaliser que cette innovation sensationnelle a des années-lumière
d'avance sur les autres produits du marché.

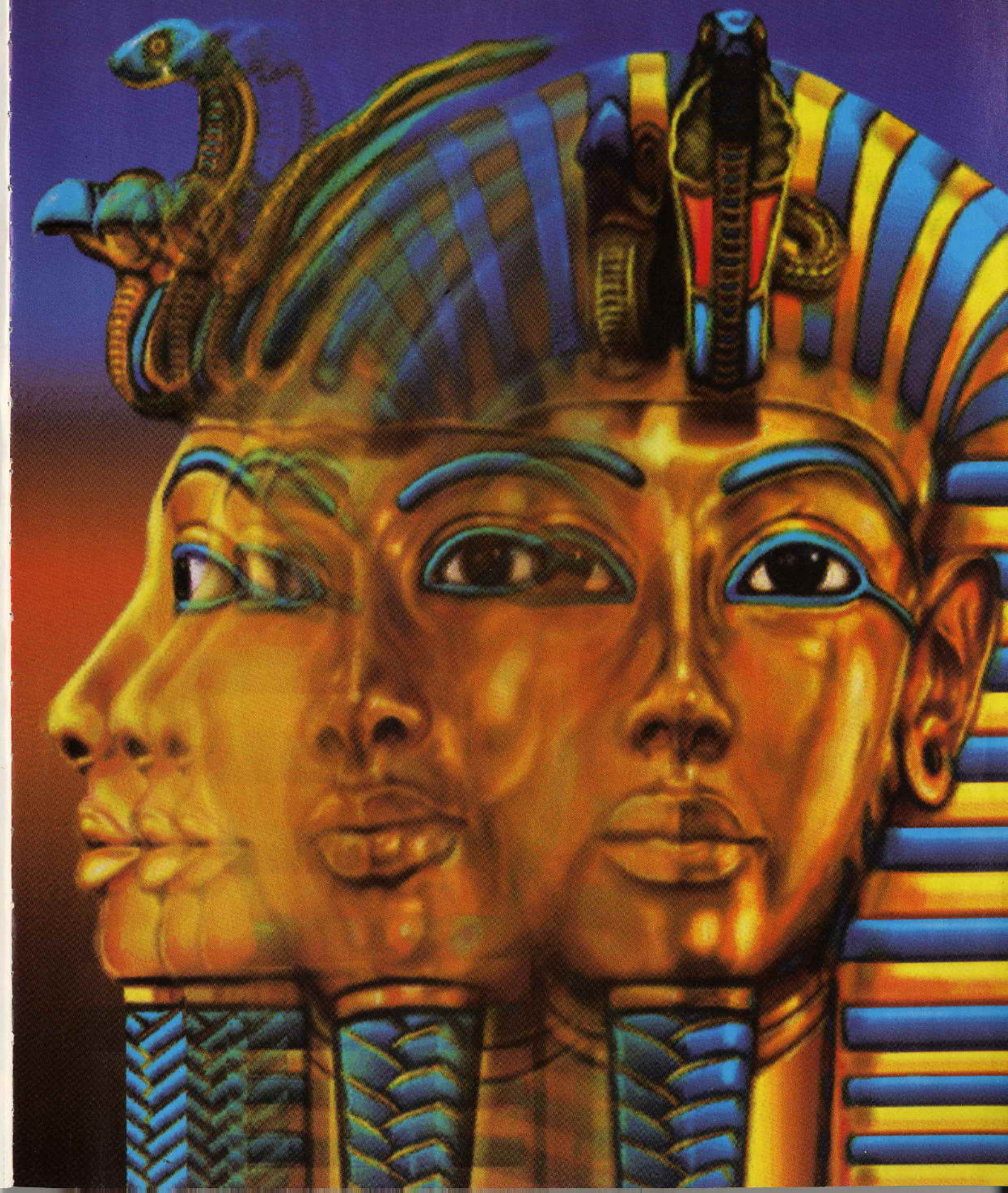
Disponible Uniquement sur Amiga le 27 septembre 1991
Manuel et Software en français.



ELECTRONIC ARTS

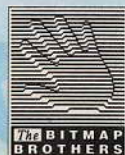
11/49 Station Road Langley Berks SL3 8YN, Angleterre.
Tel: +44 753 549442 Fax: +44 753 546672

POUR UNE EXTENSION DES VERSIONS précédentes de DeLuxePaint, envoyez la page de
couverture de votre manuel avec un Eurochéque, virement postal ou détails de carte de crédit 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.



MAGIC POCKETS

THE BITMAP BROTHERS



C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade



EDITO

Quel succès ! Micro & Co aura bien été le rendez-vous de cette fin d'année pour tous les passionnés de jeux vidéo. Vous étiez tellement nombreux sur notre stand qu'il nous a été impossible (alors que presque tous les membres de la rédaction étaient présents) de répondre à toutes vos questions. N'ayez crainte, vous pouvez toujours le faire en tapant 3615 GEN4 sur votre minitel où en nous adressant une jolie lettre. Les plus intéressantes trouveront un écho dans notre rubrique "Courrier des Lecteurs". Vous avez été surpris par les absences d'un certain nombre d'intervenants importants du monde de la micro. Votre présence massive et passionnée prouve qu'ils ont vraiment eu tort !

L'opération disquette du mois dernier aura, elle aussi, soulevé un enthousiasme délirant. Arrêtez de téléphoner ou d'écrire, nous vous promettons de tout tenter pour renouveler l'opération prochainement sans oublier les possesseurs de PC et compatibles.

Pour ce numéro de novembre, nous avons encore fait les choses en grand, vous le constaterez ! Tout d'abord, la rédaction vous propose un article complet sur la configuration idéale souhaitable si vous souhaitez acheter un PC ou compatible pour jouer. Conseil à suivre, croyez moi !

Ensuite, Génération 4 passe en revue tous les produits du mois, aussi bien micros que consoles, et vous dévoile en exclusivité toutes les nouveautés de Noël.

Enfin, nous vous offrons un cahier de 8 pages exclusivement consacré aux trucs et astuces. De quoi combler les plus bidouilleurs d'entre vous !

N'oubliez surtout pas le Club Génération 4 avec ses prix réduits et ses cadeaux, différents chaque mois, ce serait trop bête !

Rendez-vous le mois prochain pour un numéro de Génération 4 encore plus riche, encore plus complet et encore plus beau !

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.

7 EDITO

10 Sommaire

13 MAGASINE

14 Quel PC pour jouer ?
22 Hit Parade
25 Courrier Des Lecteurs
34 Les News
59 Le Club GEN 4

63 MICRO

66 Tests
142 Previews
164 Work In Progress Drakkhen 2
168 Work In Progress B.A.T. 2

182 Updates
183 En Bref

185 CONSOLES

188 Tests CoreGrafX
192 Tests Megadrive
200 Tests Lynx
202 Tests Gameboy
204 Tests Super Famicom
212 Tests Neo Geo
220 Express
221 Nippon News
226 Concours Sodipeng

I à VIII LE BIDOUILLEUR MALADE

Génération 4 :
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.
Téléphone : 19 33 (1) 45 22 38 60
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Directeur de la Publication :
Godefroy Giudicelli
Rédacteur en Chef : Stéphane Lavoisard
Rédacteur en Chef Adjoint : Frank Ladoire, Didier Latil
Secrétariat de Rédaction : Françoise Germain

Publicité : Antoine Harmel
19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS.
Téléphone : 19 33 (1) 43 87 01 39
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Service Télématique 3615 GEN4 : Mic Dax, STJC, Arioeh

Comité de Rédaction : Tristan Lathière, Christian Roux, Philippe Querleux, Jean Delaite

Directeur Artistique : Hervé Hadmar

Illustrateur : Olivier Frot

Chef de Fabrication : Michel Lhopitault
Opérateur PAO : Marie Faureau, Jean Minthe, Cécile Gandini, Marie Priester, Corrine Bukac, Mireille Guérineau

Comptabilité : Josiane Kerandel, Charles Convalot
Sécrétariat Général : Christelle Moutti
Service Abonnement Génération 4 :
36, rue de Picpus 75012 PARIS.
Téléphone : (1) 43 42 00 60
Gestion Commerciale : Ghairauumm Pheaurneurhys Kuérauèdeque (Le Breton)
Service des Ventes : Olivier Lepotvin
Photogravure : GYA (PARIS), PREFIX (PARIS)
Impression : SYMA (TORCY)

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

Dépôt légal : second trimestre 91.
Membre Inscrit OJD
Commission paritaire : 69731
ISSN : 0987-8700X

INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

21ST CENTURY SOFT	177
ACE MARKET	21
ALLIANCE INFO	17
AMIE	175
ARCADE	173
ATARI	157
ATARI FRANCE	187-188
CANAL 4	81
COKTEL	38-39
COMPUSTORE GAME	24-25
DELPHINE SOFTWARE	13-115-117-119
DOMARK	91-93
EDITION DU DOLMEN	101
ELECTRON	195
ELECTRONIC ARTS	4-5
EXPOSE SOFTWARE	31-47
FDS	67
FLUIDE GLACIAL	57
FNAC	219
GAMES	207
GENERAL VIDEO	78-79
GREMLIN	12-171
IFA	69
IMAGINES	45
INFOGRAMES	33-145
JESSICO	163
JMD	127
KOMELEC	18-19
LES P.A.T.	20
LOGICIELS ET SERVICES	123
LORICIEL	35-129-161
MB	227
MC FRANCE	15
MICROMANIA	84-85
MICROPROSE	43-133-166-167
MICRO SWEET	55-83
MICRO VIDEO	49
MINDSCAPE	6
OCEAN	2-3-27-64-65-75-179
SEQUENCE NEWS	29
SCIENCE & VIE JUNIOR	153
SODIPENG	184
STGA	8-9
THE DISC COMPANY	41-53-151
UBI SOFT	37-62-89-97-99-107 121-137-139-141-147 155-159-180-181-228
ULTIMA GAMES	71-209 210-211
US GOLD	95

INDEX DES TESTS

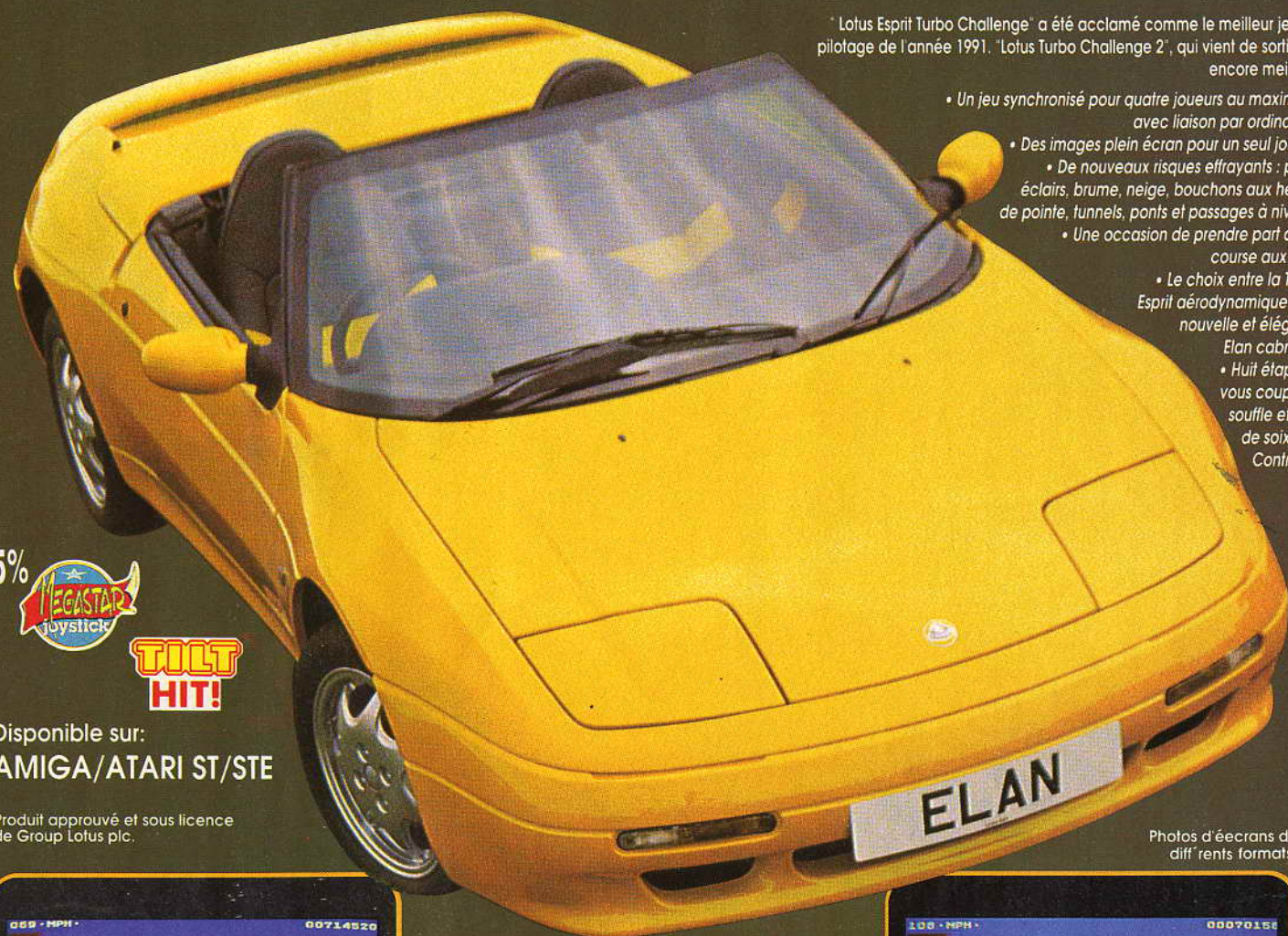
AGE	66
ANOTHER WORLD	122
CELTIC LEGENDS	116
FASCINATION	130
FINAL FIGHT	82
FIRST SAMOURAI	126
FULL CONTACT	132
HEIMDALL	86
HUDSON HAWK	114
JIMMY WHITE WHIRL	
WIND SNOOKER	140
KING QUEST 5	112
LEISURE SUIT LARRY 1	110
LEISURE SUIT LARRY 5	68
LOTUS 2	102
MAD TV	118
MARTIAN MEMORANDUM	90
MEGAFORTRESS	136
MEGATRAVELLER 2	94
MIGHT & MAGIC 3	106
OUTRUN EUROPA	80
POLICE QUEST 3	96
POOL OF DARKNESS	104
SPACE QUEST 1	124
SPELLCASTING 201	76
STRIKE 2	138
SUPAPLEX	120
SUSPICIOUS CARGO	74
THE LAST NINJA 3	100
TV SPORTS BOXING	72
WILLY BEAMISH	134
NEUTOPIA 2	CGRAFX 190
WORLD ICE JOCKEY	CGRAFX 188
DECAP ATTACK	MDVE 194
EL VIENTO	MDVE 197
MASTER OF WEAPONS	MDVE 196
ROBOCOD	MDVE 192
SHINING OF THE DARKNESS	MDVE 198
ARTHUR QUEST	SFMC 204
JERRY BOY	SFMC 208
SUPER TENNIS	SFMC 206
ALPHA MISSION 2	NGEO 218
BLUE'S JOURNEY	NGEO 216
GHOST PILOT	NGEO 214
KING OF THE MONSTERS	NGEO 215
SENGOKU	NGEO 212
CHECKERED FLAG	LYNX 200
TURBO SUB	LYNX 200
VIKING CHILD	LYNX 200
BLADES OF STEEL	GMBY 202
GAUNTLET 2	GMBY 202
SUPER RC PRO-AM	GMBY 202

FORUM

LE MEILLEUR S'EST ENCORE AMELIORE.



TURBO CHALLENGE-2.



"Lotus Esprit Turbo Challenge" a été acclamé comme le meilleur jeu de pilotage de l'année 1991. "Lotus Turbo Challenge 2", qui vient de sortir, est encore meilleur.

- Un jeu synchronisé pour quatre joueurs au maximum, avec liaison par ordinateur.
- Des images plein écran pour un seul joueur.
- De nouveaux risques effrayants : pluie, éclairs, brume, neige, bouchons aux heures de pointe, tunnels, ponts et passages à niveau.
- Une occasion de prendre part à des courses aux USA.
- Le choix entre la Turbo Esprit aérodynamique et la nouvelle et élégante Elan cabriolet.
- Huit étapes à vous couper le souffle et plus de soixante Contrôles.

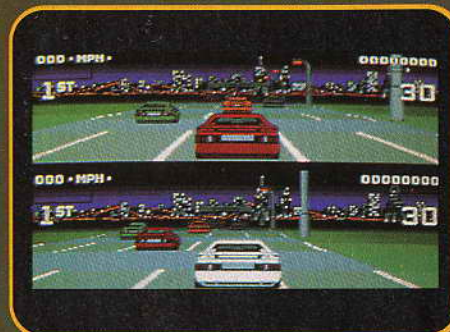
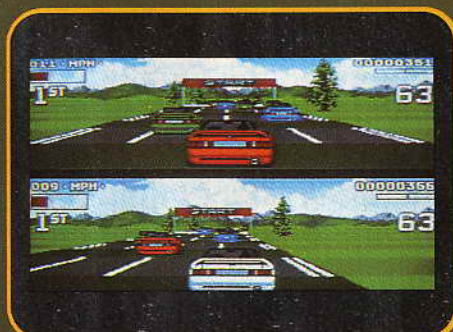


**TILT
HIT!**

Disponible sur:
AMIGA/ATARI ST/STE

Produit approuvé et sous licence
de Group Lotus plc.

Photos d'écrans de
différents formats.



Gremlin-P.P.S. - 150 Bd. Hausmann - 75008
PARIS Tel: (1) 49 53 00 03

QUEL PC POUR LE JEU ?

LE CLUB :
DES DEMOS,
DES CADEAUX...

TOUTE L'ACTUALITE DE LA FIN D'ANNEE • PARTICIPEZ AU HIT PARADE
DE GENERATION 4 • LE COURRIER DES LECTEURS

QUEL PC POUR LE JEU ?

Comme on dit outre-Manche, "...this is the question".

Depuis plus d'une année maintenant, le marché des jeux PC et compatibles a véritablement explosé. Les éditeurs américains en ont fait leur machine préférée, et ce sont maintenant les éditeurs européens qui convertissent leurs jeux sur PC et compatibles et développent même en priorité sur ce standard. Le problème avec les ordinateurs PC et compatibles vient de la multitude des configurations et des constructeurs. En effet, si vous voulez vous acheter un Amiga ou un ST, le choix est limité quand aux configurations proposées. Vous pouvez éventuellement hésiter entre un écran couleur ou noir et blanc, ou sur la RAM (512 ko, 1 Mo ou plus), sur le nombre de lecteurs de disquettes ou l'acquisition d'un disque dur. Bref, en deux jours, votre choix est fait. Par contre, pour les compatibles PC, il existe plusieurs dizaines, voire centaines de machines différentes, qui même si elles sont compatibles avec le standard PC, elles possèdent des caractéristiques très différentes. Voici donc pour les gens désireux de s'intéresser à ce standard, un résumé des principales notions à connaître pour choisir du bon matériel.

LE MICROPROCESSEUR DE VOTRE MACHINE

Il existe actuellement sur le marché, plusieurs type de processeurs. Nous



ne nous attarderons pas sur les 8086 qui sont complètement obsolètes. Même les microprocesseurs 80286 sont à la limite d'être dépassés par les nouveaux venus. Ces derniers sont bien sûr les 80386 beaucoup plus puissants et encore mieux avec les 80486, à peine arrivés sur le marché et donc pour l'instant inabornables. La puissance de ces puces peut se définir grossièrement par le nombre d'instructions qu'elles offrent.

Le deuxième point essentiel vient de la rapidité du microprocesseur, qui va de 4.77 Mhz pour les anciens PC à 33 voire 40 Mhz pour les tous derniers modèles. Il faut savoir qu'en moyenne, pour avoir une machine de jeu suffisamment rapide pour supporter les meilleurs jeux, il faut maintenant une machine qui tourne au minimum à 16 Mhz.

Enfin, la mémoire vive de votre machine est le dernier point important, avec un minimum de 1 méga de Ram, deux ou quatre mégas étant bien sûr l'idéal. Il existe aussi la mémoire cache (généralement de 64, 128 ou 256 ko) qui est une mémoire rapide qui permet d'optimiser l'utilisation du microprocesseur et de la mémoire, accélérant ainsi grandement les performances de votre machine.

LES ECRANS

C'est là aussi un des points clés des compatibles PC, avec plusieurs standards pour les écrans. Les écrans dits CGA, offrent seulement quatre couleurs, dans un mode de définition largement inférieur au ST ou à l'Amiga. Le mode EGA propose lui 16 couleurs, dans un mode graphique légèrement inférieur au ST et donc à l'Amiga. Enfin le mode VGA est bien sûr le plus intéressant, avec surtout une résolution supérieure aux autres machines 16 bits pré-citées, et 256 couleurs affichables simultanément à l'écran. D'autres modes existent tel que le mode Super VGA, mais nous n'en parlerons pas.

DISQUE DUR, LECTEURS DE DISQUETTES...

C'est là une des forces des PC et compatibles, avec dans n'importe quelle configuration de base un disque dur d'au minimum 20 mégaoctets. Il vaut mieux avoir un disque dur d'au moins 40 mégas, mais là encore, c'est vraiment le strict minimum. Quand on sait que Wing Commander 2 peut occuper jusqu'à 20 mégas de votre disque dur et une bonne dizaine pour les derniers jeux d'aventure Sierra, vous arriverez rapidement à la conclusion qu'il faut plutôt tabler sur la centaine de mégas avec une rapidité de 16 à 25ms pour les plus lents.

Pour ce qui est des drives, là encore

c'est compliqué. Deux standards, avec les drives 5.25 (soit 360 ko soit 1,2 mega) et les drives 3.5 (720 ko ou 1,44 mega), évidemment plus pratique en 1,44 Mo. Pour ce qui est des lecteurs CD-ROM, plusieurs modèles sont bien sûr disponibles, plus ou moins performants, et c'est sans aucun doute le média des années 90. Avec environ 600 mégas par CD-ROM, mais un débit pour l'instant trop lent, il est utilisé comme support par la plupart des éditeurs ambitieux et visionnaires.

Une souris, un clavier, un système d'exploitation, un joystick...

Les claviers sont généralement livrés dans la configuration de base, tout

comme la souris et le DOS, système d'exploitation (équivalent du TOS ou du Workbench) spécifique aux PC. Pour ce qui est des capacités sonores, le PC souffre malheureusement d'une lacune incroyable, puisqu'il ne possède qu'une unique voix en sortie, ce qui donne généralement des sons et des musiques grotesques. Il est donc utile d'ajouter une carte son à votre machine (environ 1 000 F) qui donne alors accès à des musiques qui rivalisent voire surpassent celles composées sur Amiga ou ST. Alors me direz-vous, quelle est la machine idéale ?

Exemple de configurations standards

Nous allons vous donner un exemple de configuration compatible PC ainsi qu'un prix approximatif, ce dernier pouvant varier énormément d'un constructeur à un autre et d'une boutique à l'autre.

Un 80386 cadencé à 25 mhz, équipé d'une mémoire cache offre des capacités plus que correctes. Il faut en outre tabler sur 2 Mo de mémoire vive et sur un disque dur de 80 Mo. Un écran VGA, un lecteur de disquette 5.25 et un 3.5 sont aussi nécessaires, tout comme une carte son SoundBlaster et un joystick. L'ensemble se trouve pour environ 13 000 F, ce qui est je vous l'accorde encore un peu cher. Mais c'est le



REPARATION: ATARI, COMMODORE sous 48 heures

ATARI STE/STF	300F
ATARI MEGA STF	400F
ATARI MEGA STE	700F
Extension de RAM	N.C.
AMIGA	400F
ECRANS: mono.	250F
couleur.	350F

Forfait HT, pièces comprises, intervention dans nos ateliers de Vigneux.

MCF

Maintenance Concept France

20 bis, rue Eugène SUE
91270 VIGNEUX/SEINE
TEL: 69 42 87 87

Heures d'ouverture: 8h30 - 12h30 / 14h00 - 18h00

3615 GEN4

**GAGNEZ
DES DIZAINES
DE LOGICIELS
OFFERTS PAR
MICROIDS**

3615 GEN4

**BIENTOT
LE TELECHARGEMENT
SUR PC ET
COMPATIBLES**

T E S T

prix à payer si vous ne voulez pas vous retrouver avec une machine dépassée d'ici six à douze mois.

LES CARTES SONS

Tous les jeux qui sortent maintenant sur PC et compatibles, possèdent de magnifiques musiques et des bruitages incroyables.

Depuis de nombreux mois on vous prend la tête avec des Ad-Lib par-ci, des SoundBlaster ou des SoundMaster par-là et des MT 32 quand ça nous prend. Quelle est la mieux, la moins chère ou celle qui est supportée par le plus d'éditeurs, voici quelques unes des questions que vous êtes en droit de vous poser.

Ad-Lib



C'est la carte qui a révolutionné les jeux PC, en offrant 11 voix en monophonie et ce pour actuellement environ 1 000 F. Elle a l'avantage d'être une des plus anciennes et un des standards les plus reconnus par les éditeurs de jeux. Développée il y a plusieurs années, elle a du mal à rester compétitive vis à vis des cartes concurrentes.

LAPC-1

Il s'agit d'une carte développée par la société Roland, un grand de la musique. Elle offre les sons de base du MT-32 et une excellente qualité sonore, mais il vous en coûtera 3 000 F en moyenne. Elle n'est pas compatible avec l'Ad-Lib et tous les éditeurs ne développent pas dessus.

SoundBlaster



Sa compatibilité avec la carte Ad-Lib, son prix à peine supérieur 1 300 F, en font actuellement la meilleure carte sur le marché pour le rapport qualité/prix. Pour 300 F supplémentaires, vous pourrez en outre ajouter les chips C/MS qui vous donneront 12 voix stéréos en plus des 11 voix monos de bases. Une sortie midi et un port joystick sont en outre présents sur la carte.

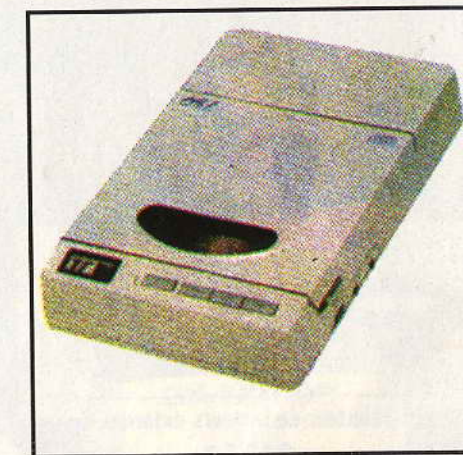
Les autres :

Il existe d'autres cartes, telle que la SoundMaster de chez Covox par exemple, mais elles ne représentent qu'une part infime du marché pour l'instant.

La carte à acheter ?

D'ici Noël, vous aurez le choix entre trois nouvelles cartes fabuleuses, très largement supérieure aux cartes précédentes pour des prix variant de 2 000 à 3 000 F à leur lancement. Il y a tout d'abord la carte Pro Audio Spectrum (Mediavision), mais aussi la SoundBlaster Pro (Creative Labs) et enfin Ad-Lib Gold (Ad-Lib), toutes trois prévues (extensions ou sur la carte de base) pour supporter les supports multimédia CD ROM. Il semblerait cependant, que la carte Ad Lib Gold possède quelques avan-

tages supplémentaires par rapport à ses deux concurrentes, mais elles représentent toutes les trois le prochain achat indispensable pour tout passionné de jeux micros PC, après ou avec le CD-ROM bien sûr.



Alliance LOISIRS
260, rue de Charenton
75012 Paris
M° 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

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 « Professionnel »
Métro GALLIENI
« Le Carnot »
12, rue Sadi Carnot
93170 Bagnolet
Tél. : (1) 43 63 64 64
Fax : (1) 43 63 77 32

KOMELEC « Grand Public »
du lundi au samedi de
10h à 12h30 et de 13h30 à 19h

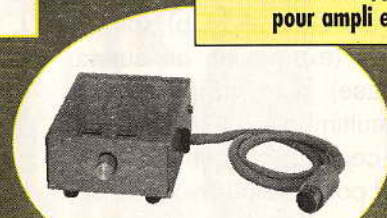
ATELIER DE CABLAGE A VOTRE DISPOSITION



SWITCHER de Joystick
et de souris
130 F *

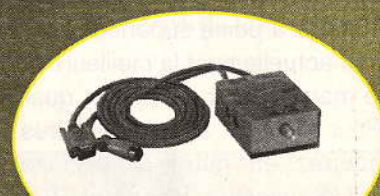


Sélecteur de Lecteurs externes
300 F *



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

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
Doublé 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**

1^{er} OCTOBRE OUVERTURE DE
KOMELEC LYON
36, rue Juliette RÉCAMIER
69006 LYON

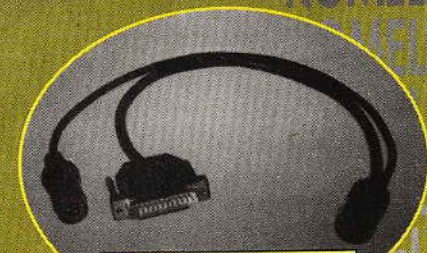
-10% AUX
PREMIERS CLIENTS

KOMELEC

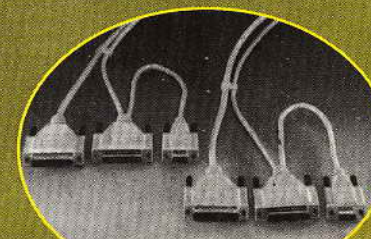
La liaison informatique



Souris pour ATARI
230 F 145 F *

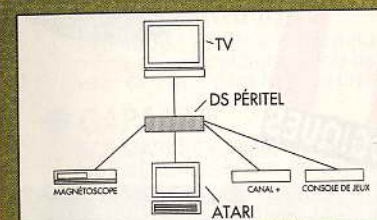


Câble HARD COPY
180 F

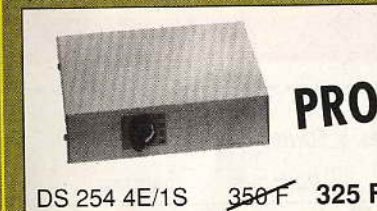


KOM LINK : câble de transfert de fichiers
(port série et port parallèle)
500 F

DATA SWITCH



DS PÉRIEL 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)	



PROMO

DS 254 4E/1S ~~350 F~~ 325 F *

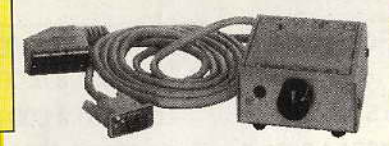
KOMELEC c'est aussi :
Toute la Connectique pour APPLE, PC
et AMIGA...

BARETTES SIMM
1 Mo x 8 -
La paire 700 F

AMIGA

Câble Périel 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 AMIGA 500/2000 sur Image Writer I	120 F
Câble AMIGA 500/2000 sur Image Writer II	160 F
Quadrupleur de Joystick AMIGA	95 F

Adaptateur Vidéo
CGA PC → Télé
(Sortie audio et alimentation 12V
fournie)
~~780 F~~ 500 F



PROMO

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

HIT P

IL est de retour, après de nombreuses modifications. Il, c'est le Hit Parade Génération 4, auquel vous pouvez désormais participer. Pour cela, envoyez nous une carte postale, rubrique HIT PARADE, avec pour chacun de vos ordinateurs et chacune de vos consoles, les trois meilleurs jeux selon vous. Nous intégrerons vos choix à ceux de la rédaction pour donner une liste exhaustive des meilleurs jeux.

ST

- 1 VROOM (LANKHOR)
- 2 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 3 HUNTER (ACTIVISION)
- 4 PP HAMMER (DEMONWARE)
- 5 GODS (RENEGADE)
- 6 MIDWINTER 2 (RAINBIRD)
- 7 SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUCASFILM GAMES)
- 8 ARMOUR GEDDON (PSYGNOSIS)
- 9 SUPER CARS 2 (GREMLIN)
- 10 CYBERCON 3 (US GOLD)

AMIGA

- 1 TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE 2 (GREMLIN)
- 2 SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUASFILM GAMES)
- 3 EYE OF THE BEHOLDER (SSI)

- 4 ANOTHER WORLD (DELPHINE)
- 5 CROISIERE POUR UN CADAVRE (DELPHINE)
- 6 KING QUEST 5 (SIERRA)
- 7 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 8 RISE OF THE DRAGON (DYNAMIX)
- 9 MAGIC POCKETS (RENEGADE)
- 10 HUDSON HAWK (OCEAN)

IBM PC & COMPATIBLES

- 1 WING COMMANDER 2 (ORIGIN)
- 2 MIGHT & MAGIC 3 (NEW WORLD COMPUTING)
- 3 LEISURE SUIT LARRY 5 (SIERRA)
- 4 LEISURE SUIT LARRY 1 VGA (SIERRA)
- 5 SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (LUCASFILM GAMES)
- 6 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 7 SAVAGE EMPIRE (ORIGIN)
- 8 EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
- 9 POLICE QUEST 3 (SIERRA)
- 10 RED BARON (DYNAMIX)

COREGRAFX

- 1 FINAL MATCH TENNIS
- 2 PARASOL STARS
- 3 LEGEND OF HERO TONMA
- 4 FINAL SOLDIERS
- 5 PC KID

ARADE !

- 6 JACKIE CHAN
- 7 SON SON II
- 8 CHASE HQ
- 9 NEUTOPIA 2
- 10 DEVIL'S CRUSH

MEGADRIVE

- 1 SONIC THE HEDGEHOG
- 2 MICKEY MOUSE
- 3 SUPER MONACO GRAND PRIX
- 4 ROBOCOD
- 5 STRIDER
- 6 LACKERS VS CELTICS
- 7 PGA TOUR GOLF
- 8 THUNDERFORCE III
- 9 PHANTASY STAR III
- 10 NHL HOCKEY

SUPER FAMICOM

- 1 ACTRAISER
- 2 ARTHUR QUEST
- 3 AREA 88
- 4 PILOT WING
- 5 SUPER TENNIS

GAME BOY

- 1 TETRIS
- 2 GAUNTLET 2

- 3 SUPER RC PRO AM
- 4 TENNIS
- 5 CHOPLIFTER 2

GAMEGEAR

- 1 MICKEY MOUSE
- 2 HALLEY WARS
- 3 GG SHINOBI
- 4 MAPPY
- 5 DEVILISH

LYNX

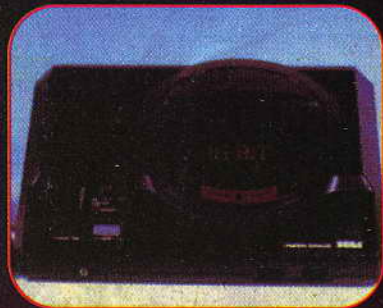
- 1 TURBO SUB
- 2 CHECKERED FLAG
- 3 SHANGAI
- 4 KLAX
- 5 BLUE LIGHTNING

NEO-GEO

- 1 BLUE'S JOURNEY
- 2 SENGOKU
- 3 ALPHA MISSION II
- 4 TOP PLAYER'S GOLF
- 5 JOY JOY KID



Les meilleurs jeux sur consoles et micros



MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : **1290 F !**

GameGear
+ 1 jeu 990Frs



GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



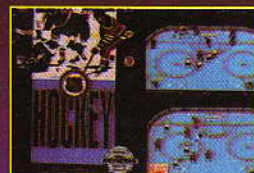
Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 :
1 jeu + 2 manettes
+ adaptateur 5 joueurs : 1290 F



Streets of rage
399 F



Shinning in the darkness 449 F



EA Hockey
480 F



Road rash
429 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	395 F
Shinning / darkness (US)	449 F
Phantasy star III	599 F
John Madden Football	459 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	495 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	395 F
Starflight	599 F
BlockOut	425 F
Donald Duck	NC

Autres titres : appelez nous !

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
CD Rayxamber	395 F
Final Soldier	395 F
R-Type II	395 F
Formation Soccer	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
CD spriggan	395 F
SGX 1941	395 F
Superstar soldier	395 F

Autres titres : appelez nous !

MASTER SYSTEM

Adapt.Gamegear	195F
MoonWalker	350 F
Populous	350 F
Rastan Saga	299 F
Land / sword	299 F
R-Type	329 F

NES

Liste sur demande	
+ 1 jeu	790 F
Liste sur demande	

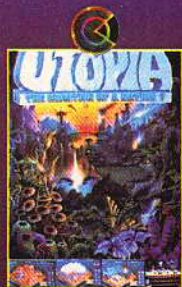
LYNX

GAMEBOY

F1 Race	245 F
Nemesis II	275 F
Dragon's Lair	275 F
Castlevania II	275 F
Chess	245 F
Liste sur demande	

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Burning fight	1490F
Alpha mission II	1490F
Sangoku	1490F
Ghost Pilot	1490F



Utopia
ST - Amiga : 239 F



L'évènement micro :
Another World
de Delphine Software
PC - Amiga - ST
Disponible le 15 novembre !



Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
dispo le 8 novembre

Le visuel de
Dungeon Master
L'intérêt d'Ultima

Les simulations !
Les jeux de rôles !
L'aventure !
Les wargames !
Les jeux de réflexion !
Les TOP action !
C'est :
PC - Amiga - ST

A PARTIR DE DECEMBRE

3615
COMPUSTORE

Des NEWS chaque semaine !

Croisiere pour un cadavre
ST - AMIGA : 239 Frs



COMPUSTORE

C'est le top !

UN ÉVÉNEMENT DANS LE MONDE DU JEU VIDEO

COMPUSTORE INNOVE POUR VOUS:

SAMEDI 9 NOVEMBRE DE 14h A 17h :

LES NEWS DE JOYSTICK AVEC

DANY BOOLAUCK !

LES DERNIERES NOUVEAUTES EN DIRECT LIVE!

...ET BIEN D'AUTRES SURPRISES LES SEMAINES SUIVANTES EN EXCLUSIVITE CHEZ

COMPUSTORE !

LA SELECTION COMPUSTORE

NOTRE LONGUE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO, AUSSI BIEN SUR MICRO, CONSOLES ET ARCADE NOUS A PERMIS DE SELECTIONNER POUR VOUS LES MEILLEURS JEUX !

ROLE, ACTION, AVENTURE, WARGAMES, SIMULATIONS, NOUS VOUS RESERVONS LES TOPS !
TOUS LES JEUX DE CETTE SELECTION SONT MARQUES D'UN SCEAU DE QUALITE:



APPELEZ NOUS POUR TOUTE INFORMATION, CONSEIL OU POUR COMMANDER LE JEU INTROUVABLE QUE VOUS CHERCHEZ DEPUIS SI LONGTEMPS!

Metro et RER JAVEL

Du lundi au samedi
De 10h à 19h30
43,rue de la convention
75015 Paris
Tel : (16 1) 45 78 67 30
Fax:(16 1) 40 59 40 03

PROFITEZ DE NOS PRIX D'OUVERTURE TOUT LE MOIS DE NOVEMBRE !
APPELEZ AU (16 - 1) 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 □ 5.1/4 □ Cartouche □ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)
☐ CCP

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	Signature
Date d'expiration : / Banque :	

NOM
Adresse

Code Postal Ville

Je joue sur :
SEGA ☐ MegaDrive ☐ MasterSystem ☐ GameGear ☐ CD-ROM
NEC ☐ CoreGrafx ☐ SuperGrafx ☐ TurboGrafx
SNK ☐ NeoGeo
Nintendo ☐ NES ☐ GameBoy
Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp. ☐ CPC

COURRIER DES LECTEURS

Hello, ça va, Micro & Co vous a plu ?

Toujours de plus en plus de courriers, la sélection n'en est que plus cruelle, quoique ceux qui finissent par "Si vous ne publiez pas ma lettre, j'arrête de lire Gen4" sont refoulés d'office, ça nous facilite la tâche. Vous pouvez nous demander ce que vous voulez, on adore vous lire et vous répondre, les questions les plus intéressantes sont primées pourvu que vous pensiez à indiquer vos coordonnées ! Alors, rendez-vous au mois prochain, hein, comme d'habitude ?

Mic Dax

■ Pourriez-vous m'indiquer quelques titres de jeux pouvant se jouer à deux en même temps sur Megadrive ?

JACQST, 3615 GEN4

Il y en a une tapée : pour les jeux de sports, il y a NHL Hockey, Lakers Vs Celtics, Budokan, Super League Baseball, John Madden Football, Final Blow (J. Buster Boxing).

Dans la catégorie Shoot'em'up, nous te conseillons Aeroblaster (Air Buster) et Battle Squadron. Dans la catégorie Beat'em'up, nous te recommandons Street Of Rage (Bare Knuckle), et dans la catégorie Cook'em'up, tu peux acheter Pie & Fish (Michel Oliver) les yeux fermés.

■ Je voudrais savoir pour quand sont les sorties sur Amiga de Kick Off 3, de Test Drive 3 et d'un subliminal simulateur d'avion.

LOIE, 3615 GEN4

Kick Off 3 sortira pour Pâques. Quant à Test Drive 3, ça fait un bout de temps qu'on n'entend plus parler de lui, il est sans doute annulé, navré mais ça arrive... Un subliminal simulateur de vol ? Avec des images qui ne s'affichent qu'une fois sur 50 ? Un sublime simulateur de vol : Birds of Prey sera pas mal du tout, sauf si tu es très regardant sur le côté technique. Maintenant, du côté simulation et réalisme, c'est un des jeux à posséder absolument dans sa logithèque.

■ Quelques questions sur PC :

1. Est-ce qu'Ultima 7 sera en français à l'écran ?
2. King Quest 6 est-il prévu ?
3. Quand sortent Conquest of Longbow, Eyes of the Beholder 2, Croisière pour un Cadavre, Midwinter 2 et enfin Falcon 3 ?

4. Que valent ESS Mega et Might & Magic 3 ?

5. SSI prévoient-ils de sortir des jeux en français ?

SMOOTH, 3615 GEN4

1. Oui, c'est prévu.

2. Il n'est pas encore prévu, mais il est envisagé, nuance.

3. Dans l'ordre : Noël, Noël, Noël, Midwinter 2 devrait être sorti au moment où tu liras ces lignes, et Falcon 3 est prêt mais les programmeurs gromment quelques défauts persistants. Je fabule, je ne sais pas du tout pourquoi il est en retard, mais ça doit être un truc du genre.

4. ESS Mega est sympa, bien foutu, il y a de jolies images et une excellente ambiance sonore, mais ça manque encore un peu d'intérêt. Ça ne casse pas des briques, donc. Quant à Might & Magic 3, il est génial ; pour vous le situer, il est entre Bard's Tales et Eye Of The Beholder, mais en encore mieux. A acheter les yeux fermés, sauf si vous n'avez pas de PC.

5. Non, ce n'est ni prévu ni envisageable, pour les raisons que j'ai données le mois dernier ici-même.

■ A quoi sont dûs les ralentissements de la Super Famicom ? Problèmes de programmation, ou microprocesseur foireux ?

ALBENS, 3615 GEN4

Didier, qui ne tient pas à se fâcher avec Nintendo, prétend que c'est parce qu'il est très délicat de programmer sur Super Famicom. Dégonflé !

■ Je voudrais bien savoir pourquoi il n'y a plus de rubrique petites annonces dans les derniers GEN4 ?

LVDT, 3615 GEN4

Je vais vous avouer un truc. Les Petites Annonces, c'est super pour vous ; ça vous permet de vous échanger vos jeux, de vendre ou d'acheter des machines, et bon, c'est super.

Mais c'est nettement moins super pour nous qui avons à les saisir. Parce qu'on est de grosses feignasses, on n'avait pas envie de nous en occuper, ça restait dans un coin à s'entasser au gré des courants d'air. C'est pas très honnête envers ceux qui les envoyaient. Alors désormais, ces P.A. seront publiées dans un nouveau petit frère, le magazine "LES P.A.T." (Petites Annonces Technologiques) qui paraîtra deux fois par mois dans tous les bons kiosques de France et de Navarre. Tout plein de Petites Annonces comme vous les aimez, et ça nous laisse plus de place dans le canard pour passer des infos ou des concours.

■ Comment se fait-il que je ne trouve pas de Gen4 ce mois-ci alors qu'il y en avait toute une pile chez mon marchand de journaux le mois dernier ?

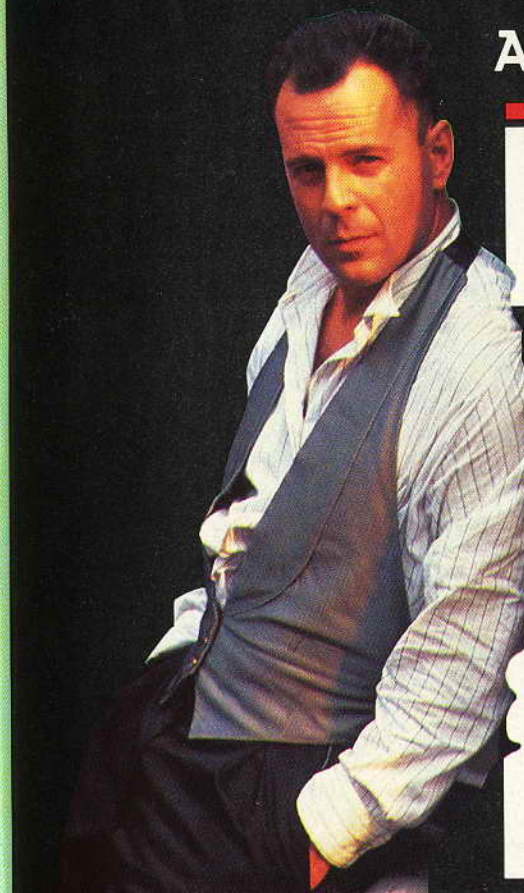
SHAMINO, 3615 GEN4

C'est ce qui s'appelle du réglage. Mettons que nous soyons en octobre, imaginons. C'est seulement maintenant que nous savons où le numéro

DEVENEZ

GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR

AVEC



BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

RETROUVEZ

LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR
DU MONDE DANS UNE AVENTURE
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET
ULTRA-RAPIDE!



© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26

COURRIER DES LECTEURS

d'été s'est le mieux vendu. Ça s'appelle des résultats. A priori, on va se dire : "Tiens, puisque ça s'est très bien vendu par là, on va en remettre davantage." Seulement, non, manqué, on ne se dit pas ça. On dit plutôt : "Faisons gaffe, ça s'est très bien vendu là, mais comme il y a une plage à 2 bornes et que c'était le numéro des vacances, il y a pas mal de chances pour que ce soit désormais complètement désert." Autrement dit, on se pose plein de questions, on fait des essais, on se tâte. Quand je dis "on", je parle d'Olivier Le Potvin (il s'appelle vraiment comme ça, arrêtez de lui faire des blagues au téléphone), parce que personnellement, je me désintéresse complètement de la question.

GEN4 ET LA TELEVISION

Vous êtes très nombreux à demander le retour de Génération 4 à la télévision. Sachez qu'en attendant de pouvoir réaliser une émission spécialement dédiée aux jeux vidéo, nous travaillons avec Giga sur une séquence qui leur est consacrée. Trois fois par mois, nous vous présentons sur Antenne 2 les meilleures nouveautés sur micros et sur consoles. Il est même prévu que l'émission soit très prochainement hebdomadaire, ce qui nous permettra d'organiser des choses grandioses !

Rendez-vous sur Antenne 2 et sur le 3615 GEN4 où nous vous donnerons les dates des prochains passages.

■ Vous dites que la Super Famicom est la meilleure console, mais quand sera-t-elle vendue à un prix raisonnable ? La Megadrive équipée de son Mega CD ne deviendra-t-elle pas supérieure aux autres si on veut y mettre le prix ?

SOJA SAN, 3615 GEN4

Pourquoi que la Super Famicom elle coûte aussi cher, pourquoi que ? Parce que pour le moment, elle est vendue uniquement en import par des revendeurs (qui ont des frais) (qui veulent se faire les valseuses en or) (rayez la mention inutile). Elle sera disponible à un prix plus réjouissant dès que Bandai la distribuera officiellement, c'est-à-dire vers l'an 2001.

Et le Mega-CD, il vaut quoi ? Eh bien, aux dernières nouvelles, il apporte des super jeux qui ne manqueront pas de venir titiller ceux existant sur la Super-Famicom. Je m'appellerais Nintendo, je me creuserais la tête.

■ Quelques questions sur Amiga : à quand Wing Commander, Epic, Star Trek le 25^e Anniversaire, Dune sur CD-Rom, et la nouvelle série de Starwars de Lucasfilm Games ?

Damien GRANDEMANGE (VAGNEY)

Wing Commander sur Amiga est prévu pour janvier, mais comme ni nous ni les types d'Origin n'ont vu le moindre petit bout d'une préversion, il y a fort à parier qu'il y aura du retard. Didier a vu (en montant sur un tabouret) Epic à Londres, il sort en janvier, et cette fois-ci, c'est sûr. Idem pour Star Trek. Dune sur CD-Rom ne sortira pas avant fin 92, début 93, même chose pour les Starwars.

■ J'aimerais bien savoir pourquoi la plupart des jeux sur Sega Megadrive n'utilisent pas toutes les possibilités de la machine alors que c'est le contraire sur Super Famicom ? Sega, bande de fainéants ?

MEGADRIVIUS

Ha, c'est vraiment dommage, tu aurais mis ton nom et tes coordonnées, tu aurais remporté ce magnifique téléviseur et ce merveilleux magnétoscope. Tant pis, je les garde pour quelqu'un d'autre le mois prochain...

Alors, effectivement, on peut dire que les développeurs sur Sega sont des feignasses patentées, mais les dirigeants leur ayant tapé sur les doigts, on devrait maintenant voir arriver une nouvelle génération de jeux, non seulement pas bâclés mais très, très beaux, et enfin à la hauteur de ce qu'on peut attendre sur une Megadrive. Bonne nouvelle, non ?

■ Est-ce que vous pourriez faire un concours dont le premier prix serait une journée passée dans les locaux de Gen4 pour voir comment vous travaillez ?

Lionel SENETERRE (FRANS)

Et est-ce que tu pourrais nous inviter chez toi pour que nous puissions voir comment vit un de nos lecteurs ? Non, sérieusement, c'est prévu, mais ça se passera via le Club Gen4, c'est Jérôme (un Breton...) qui a eu cette idée formidable. Qu'il en soit éternellement remercié.

■ Mechwarrior et Wing Commander doivent-ils sortir sur Amiga ?

Oliver PIZARRO (MEAUX)

Wing Commander, oui, Mechwarrior, non. Mais si tu as aimé ce jeu sur le PC de ton copain, tu pourras retrouver un jeu dans le même genre en t'achetant Battletech II qu'Activision devrait sortir pour la fin de l'année.

■ La compatibilité sera-t-elle totale entre le CDTV et l'Amiga doté d'un A690 ? Des adaptations sur ce support sont-elles prévues pour Epic et Wing Commander ?

Vincent "ARKYN"

Oui, la compatibilité sera totale, et c'est heureux, car dans le cas contraire, j'en connais qui seraient mal chez Commodore. Epic est prévu, oui, mais c'est nettement moins sûr pour Wing Commander, les éditeurs américains étant encore perplexes sur l'avenir de ces nouveaux supports...

AMIGA ATARI

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 Elliotts Nascar *	259F
Bomber Man *	269F
Captain Planet	259F
Deuteros	299F
Grand Prix F1 *	349F
Megalomania	309F
Simpsons	299F
Sim Earth	299F
Tip Off *	259F
Wing Commander 1 *	259F
3 D Golf	349F
W.W.F	259F
Tortues Ninja 2	269F
Knightmare	299F

* = AMIGA seulement



Les Compils d'enfer

Les Costos / UBI soft			
Flimbo's Quest, Twinworld, Rick Dangerous 2 Monsters, + Andy Capp et Popeye 2 (CPC only)	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
10 Megahits vol 3 / UBI soft			
Stunt Car, Last Ninja 2, Foot Man 2, Highway 2, 3 Slooges, Ranx, Trivial 2, Defender, APB, Tetris	ST	AMIGA	PC
	349F	349F	349F
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
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
Air Sea Supremacy / UBI soft			
Silent Service, Gunship, P 47, Carrier Command, F 15 (sauf amigal, + Wings (amiga)	CPC disk	ST	AMIGA PC
	299F	299F	299F 329F

La Totale Compil



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

Séquence news Partenaire Officiel

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	Conan	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
W.W.F	309F	Unreal	349F
Tortues Ninja 2	309F	Starglider 2	399F
Paperboy 2	309F	Pitfighter Tengen	299F
Moonstone	309F	Le Parrain	309F
Monkey Island 2	399F	Indy 4	299F

En Novembre tu as droit à un pin's TORTUES NINJA

Donatello, Michaelangelo, Raphaël, Leonardo

pour tout achat à partir de 300F

Nintendo

N.E.S & GAME BOY

SEGA

Promo Méga drive
1290F + Sonic

NEC

Promo Core Grafx
+ PC Kid 2

SNK

Néo-Géo + 1Jeu 3490F

Plus de 1000 Cartouches
En Stock

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

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
Karaté Aces	229F
Super Heroes	199F
Bonanza Bros (Sega)	169F
Hudson Hawk	159F
Max Pack	249F

Pour commander tu téléphones au magasin le plus proche livraison Colissimo 48H PRIX, CHOIX DISPONIBILITE on t'explique tout !

COURRIER DES LECTEURS

■ Où en sont Agony, Epic et Quest for Moonstone, sur ST ?

Alain SEGALAS (MARMADE)

Psygnosis devrait finir Agony dans le courant de l'année 92, je n'ai pas plus de précisions. Epic sortira sur ST, Amiga et PC en janvier 92. Quant à Quest for Moonstone, c'est un peu particulier : nos confrères l'ont déjà testé dans leurs colonnes alors que de l'aveu même de Mindscape, le jeu n'est pas fini. Il devrait sortir fin novembre, début décembre, nous le testerons dès que nous aurons une version finale.

■ J'ai beaucoup de questions à vous poser.

1. En quoi consistent la gestion en 3D isométrique, le système 3D en bitmap, l'animation de sprites en 3D, l'animation basée sur la 3D vectorielle ?
2. Dans un autre domaine, les scanners reproduisent des images du papier à l'écran, mais les scanners qui sont en noir et blanc sont-ils mieux que ceux en couleurs, la résolution est-elle meilleure ? Si l'on ne sort pas l'image sur imprimante, est-il possible de la mettre en mémoire sur disquette ?
3. Que veut-on dire par "1 Mo de mémoire vive de base et extensible à 9 Mo". Pour Wing Commander 2, que signifie "quelques mégas supplémentaires pour la version étendue" ? Cela signifie-t-il qu'avec 10 Mo, on n'a que la moitié du jeu ?
4. Quel est le logiciel de dessin animé le plus complet ? "Disney Animation" convient-il ?
5. J'ai une peur bleue des virus, car je me vois mal dépenser à nouveau 8 000 francs dans un ordinateur à cause d'un virus. Quelle est la durée de vie d'un virus, y en a-t-il de plusieurs sortes, y a-t-il un moyen de s'en débarrasser, que signifie le terme "rebooter" ?

Stephan HAUTIN (COLOMBES)

On reprend dans l'ordre.

1. La 3D isométrique, c'est une certaine façon un peu spéciale de représenter un paysage et c'est basé sur... l'isométrie. Cadaver est l'exemple parfait d'un jeu conçu en 3D isométrique, sans oublier l'ancêtre Crafton et

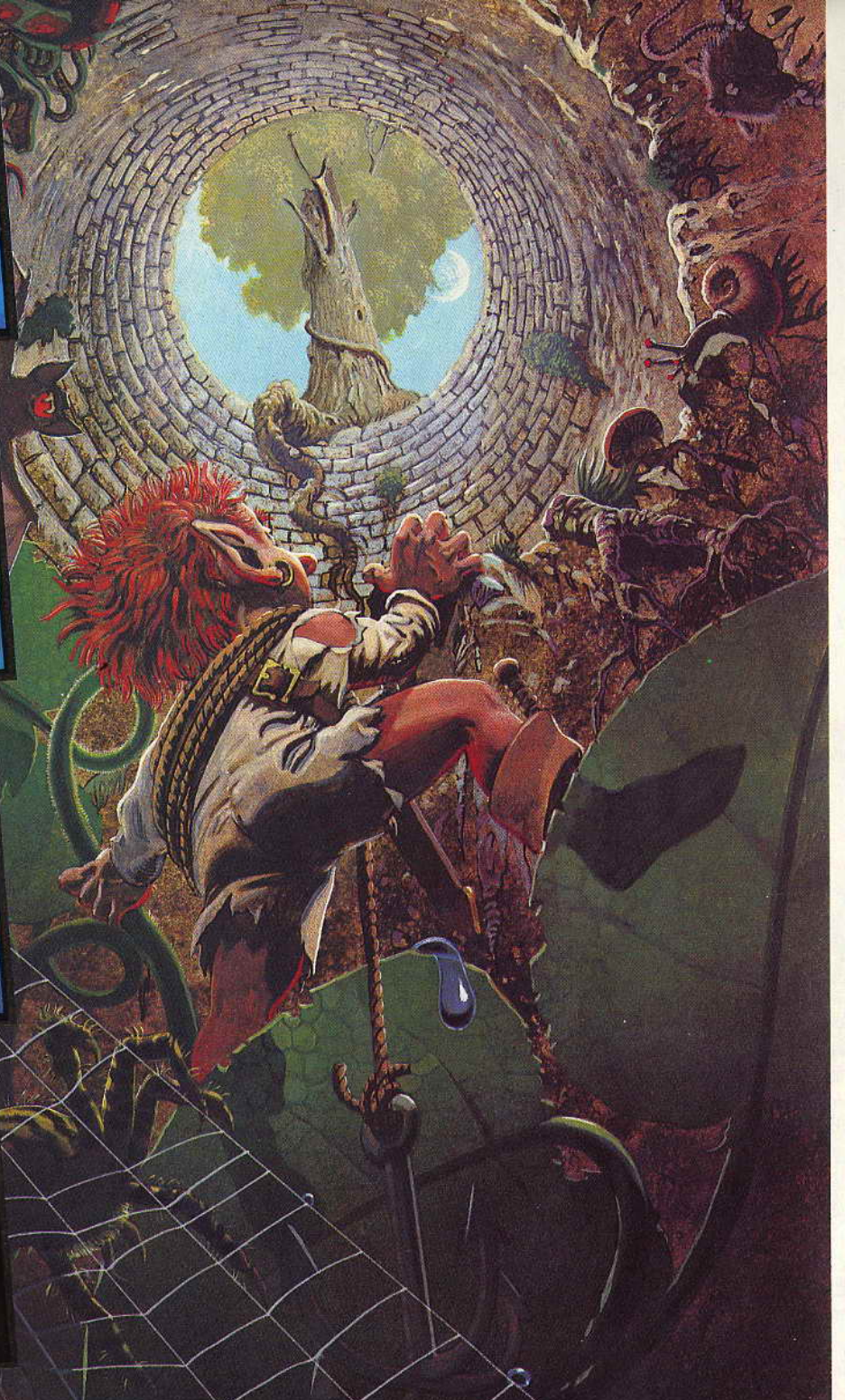
Xunk. La différence entre la 3D bitmap et la 3D vectorielle, c'est la préparation de l'affichage. Pour simplifier, tout ce qui est bitmap est dessiné à l'avance par un graphiste, on ne fait qu'enchaîner des dessins (sprites ou non) pour donner une impression de mouvement. Quant à la 3D en vectorielle, elle fait généralement appel à du calcul en temps réel : tu tournes à gauche, l'ordinateur recalcule pour dessiner le nouveau paysage, tu tournes à droite, hop, rebelote, on recalcule.

2. On juge de la qualité d'un scanner en terme de résolution, exprimée en dpi (points par pouce) : plus elle est importante, plus la reproduction du document sur l'ordinateur sera satisfaisante. Il y a des scanners noir et blanc bénéficiant d'une très bonne résolution, des scanners couleur dotés d'une définition très médiocre, et le contraire. L'idéal, c'est un scanner bossant en couleurs avec une forte résolution, ça coûte quelques dizaines de briques. Et, naturellement, tu peux sauvegarder tes documents scannés, en sachant toutefois que plus la résolution sera grande, plus il y aura d'informations à stocker, et plus ton espace de stockage devra être grand. Généralement, on sauvegarde tout ça sur un disque dur, la disquette ne suffit pas quand on veut travailler proprement. Il faut que tu saches qu'a priori, on peut TOUT conserver sur disquette ou disque dur (ce qu'on appelle une mémoire de masse), c'est l'un des principaux intérêts de l'informatique.

3. Un ordinateur met à la disposition de son utilisateur un espace-mémoire où il pourra caser tout ce qu'il voudra : du texte, des dessins, des sons, etc. Quand tu lances un programme, il va caser dans cet espace-mémoire tout ce qui lui est nécessaire. On l'appelle mémoire vive (ou RAM) par opposition à mémoire morte (ROM) : tu peux modifier le contenu de la RAM (c'est ce que fait le programme quand tu le lances), mais celui de la ROM est figé et inaltérable, la ROM contenant le programme "squelette" de l'ordinateur, ce que le fabricant a bien voulu y mettre.

Selon le programme, tu auras besoin de plus ou moins de RAM. Un gros jeu exige de pouvoir brasser beaucoup de données, donc d'avoir accès à beaucoup de RAM. Les ordinateurs sont livrés avec une certaine quantité de RAM (version de base), mais en rajoutant des composants, on peut augmenter l'espace-mémoire disponible (d'où le terme extensible).

L'intérêt de mettre des données en Ram, c'est qu'on peut les lire très rapidement par la suite, plus rapidement qu'en les lisant sur la disquette ou sur le disque dur à chaque fois qu'on en a besoin.



NO-BUDDIES LAND

LE HEROS QUI MONTE, QUI MONTE...



EXPOSE
SOFTWARE

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

CINEMA - MUSIQUE - BD - LIVRES - HIGH TECH - JEUX - VIDEO ...

L'essentiel de l'actualité des loisirs

N°1 - DOSSIER 21 PAGES SUR TERMINATOR 2

Chez tous les marchands de journaux - MENSUEL

COURRIER DES LECTEURS

Pour Wing Commander 2, il serait impossible de lire les voix digitalisées sur disquette ou même sur disque dur : ça ralentirait le jeu. On préfère alors les lire une fois pour toutes et les caser en RAM, pour les lire très rapidement quand c'est nécessaire. Si tu n'as pas assez de RAM, les programmeurs ont jugé préférable de ne pas faire appel à ces voix digitalisées, c'est pour quoi on parle de version étendue.

4. Disney Animation est très bien, il est justement fait pour concevoir des dessins animés, mais attends de pouvoir tester Deluxe Paint 4 avant de te prononcer, il semblerait que le petit dernier offre d'excellentes nouvelles options, je te conseille de te reporter vers la presse spécialisée Amiga.

5. Avant tout, un virus ne peut pas abîmer ta machine. Au pire, il peut détériorer une disquette en détruisant les données qui étaient inscrites dessus, c'est déjà largement suffisant pour s'en préoccuper un peu sans pour autant paniquer. Un virus, c'est un petit programme qui peut avoir toutes sortes d'effets, cela dépend de l'imagination du programmeur qui l'a créé. Il peut dessiner des trucs et des machins à l'écran, il peut interdire momentanément l'accès au clavier, ou afficher inoffensivement des caractères à l'écran. Dans tous les cas, tu peux te débarrasser de ton virus en provoquant un Reset (c'est ce qui s'appelle "rebooter"). Ceci dit, dans certains cas, le virus est coriace et résiste au Reset, il faut éteindre puis rallumer. Comment fait le virus pour se déplacer ? Tout bêtement, il va se loger à un certain endroit de la disquette, et il se transfère dans la mémoire à chaque fois que tu insères cette disquette dans l'ordinateur. Pire encore, il va ensuite s'installer sur toutes les disquettes que tu insèreras dans l'ordinateur tant que tu ne l'auras pas éteint. Les boules.

Heureusement, il existe des potions-miracles. Il te suffit de soumettre à un antivirus les disquettes que tu soupçonnes être contaminées. Il dénichera le virus et le détruira sans autre forme de procès. Attention cependant à ne pas faire n'importe quoi : en règle générale, ne passe jamais tes originaux de jeux dans un antivirus, tes jeux seraient foutus.

■ J'aimerais devenir testeur de jeux vidéo, mais je ne sais pas comment m'y prendre. Faut-il faire des études particulières ?

L'AS NOIR

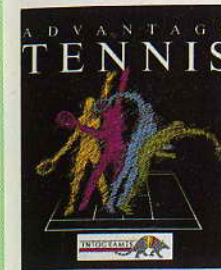
Non, il n'y a pas de formule magique, pas de formation à suivre, pas de diplôme "Testeur de jeux vidéo". A la limite, tu peux suivre une formation au journalisme, mais ce qui compte avant tout, ce sont tes connaissances dans le milieu qui t'intéresse. Pour savoir si tu es capable de nous rejoindre, fais ce petit test en moins de 15 secondes : retrouve les éditeurs de Dungeon Master, Ancient Mariner, Marble Madness, Bio Challenge, Wrath Of The Demon, Discs, Z-Out, Battle Isle, et sur quelles machines sont-ils sortis ?

DEUX FANZINES

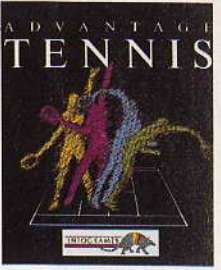
Un fanzine, si on décompose le mot, c'est un petit magazine réalisé par des fanatiques. Ça coûte pas cher, c'est pas super-super bien fait, mais c'est normal puisque c'est fait par des amateurs. Ils se cassent la tête à sortir leurs canards, on leur fait un peu de pub.

THE BUG MAG SOFT s'adresse aux possesseurs d'Amiga, ST, PC et CPC. Dans le dernier numéro, vous pouvez lire des tests de Gods, Chuck Rock, Outzone, Das Boot, Pré-historik, Arachnophobie, War Zone, Predator 2. 12 pages sympa à lire : les provinciaux vont encore râler, on ne le trouve que chez les revendeurs parisiens...

GAME OVER, lui, est exclusivement dédié aux consoles, c'est un zine tout aussi sympa, réalisé à partir d'un Amstrad, ça se voit (je vais me faire lyncher !). 16 pages de tests, de news, de revue de presse, mais aussi d'histoires drôles toujours aussi désastreuses (entendons-nous bien : que ce soit dans les fanzines ou dans les canards professionnels, les histoires drôles sont TOUJOURS désastreuses). Il coûte 6 francs et 10 centimes, et on le commande poliment chez Stéphane Couralet, avenue Jean-Moulin, 65100 Lourdes, ou chez François Drougard, 4, rue du Tintoret, 92600 Asnières.



ADVANTAGE TENNIS



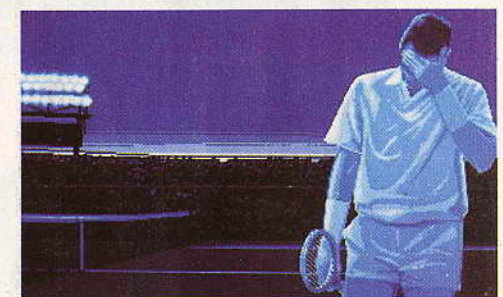
Lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

★ 1^{ère} ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT!

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.



GAGNEZ VOTRE PIN'S N°1 MONDIAL

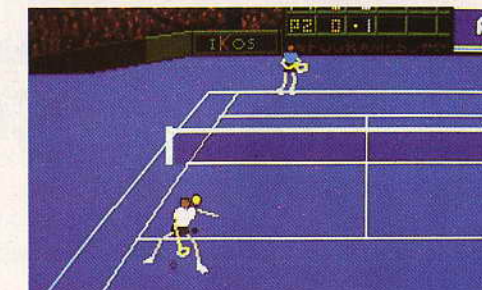
Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrions constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.

PROFIL D'UN CHAMPION

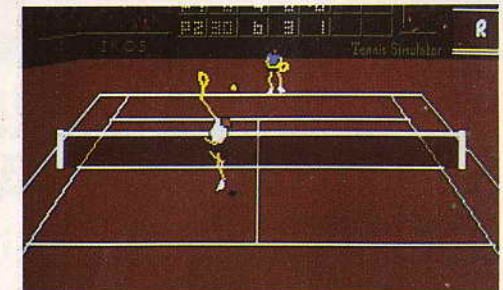
- ♦ 1 à 2 joueurs simultanés.
- ♦ Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- ♦ Visualisation au ralenti du dernier échange.
- ♦ 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- ♦ Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- ♦ Différents angles de vue du joueur.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.



INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46



PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

DECOUVREZ TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE ATARI ST

Pour tous les fanatiques du ST

ACTUALITE DU ST ET DE LA MICRO
LE PERSONNEL ET LE PROFESSIONNEL
LE FAMILIAL ET LA CREATIVITE
LA PROGRAMMATION ET LE HARDWARE

SENSATIONNEL !

DANS LE NUMERO 56 DU 12 NOVEMBRE - IL Y A UNE DISQUETTE PLEINE DE DEMOS
ET DE LOGICIELS LIVREE AVEC LE MAGAZINE ... + TOUTE LA MUSIQUE HORS MIDI

MENSUEL - TOUS LES 12 DU MOIS CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX



NEWS

VON RICHTOFEN ARRIVE...

Vous pourrez très prochainement affronter le célèbre baron rouge, grâce aux nombreuses simulations de vol en coucous arrivant sur Amiga et ST. Dès le mois de novembre, vous pourrez vous éclater sur l'adaptation Amiga de Knights Of The Sky. Le jeu de Microprose paraît meilleur sur Amiga que la version PC d'origine. Animation relativement fluide et rapide, options nombreuses et jouabilité à toute épreuve. Voilà qui devrait plaire à tous. La version ST de Knights Of The Sky est prévue pour le début d'année. A la même époque, nous devrions également avoir la version Amiga de Red Barron, la référence en la matière ! Le combat sera rude...

LE JEU DE L'ANNEE 92 !

Steve Screech, le programmeur génial des Kick Off, travaille actuellement à la finition de Tip Off, son simulateur de basket-ball. Le jeu a été quelque peu repoussé, et devrait sortir début 92. Les grosses différences par rapport à Kick Off sont au niveau de la taille des joueurs, bien plus gros qu'au football. La grande nouveauté étant que la société Euromax proposera pour



Tip Off un joystick spécial, utilisant deux boutons, ce qui permettra d'avoir plus de coups exécutables ! La nouvelle encore meilleure est que Steve Screech travaille déjà sur Kick Off 3, dont il ne peut rien dire pour le moment, si ce n'est que certaines idées venues pour Tip Off lui resserviront, et que le jeu sera également jouable avec un joystick à deux boutons. Préparons-nous d'ores et déjà à un hit !

POUR L'ELITE !

David Braben, le programmeur du mondialement connu Elite, vient d'annoncer qu'Elite 2, suite sur laquelle il travaille depuis bien longtemps, serait présentée sous peu. Il a également expliqué qu'il avait signé avec les Japonais de Konami pour ce jeu, ce qui est assez surprenant pour nous révéler certainement de grosses surprises. Selon Braben, Elite 2 tiendra ses promesses, en proposant cette fois-ci un monde encore plus grand, dont on pourra explorer la surface des planètes. Pas de version ni de date annoncées, mais nous vous tiendrons au courant !

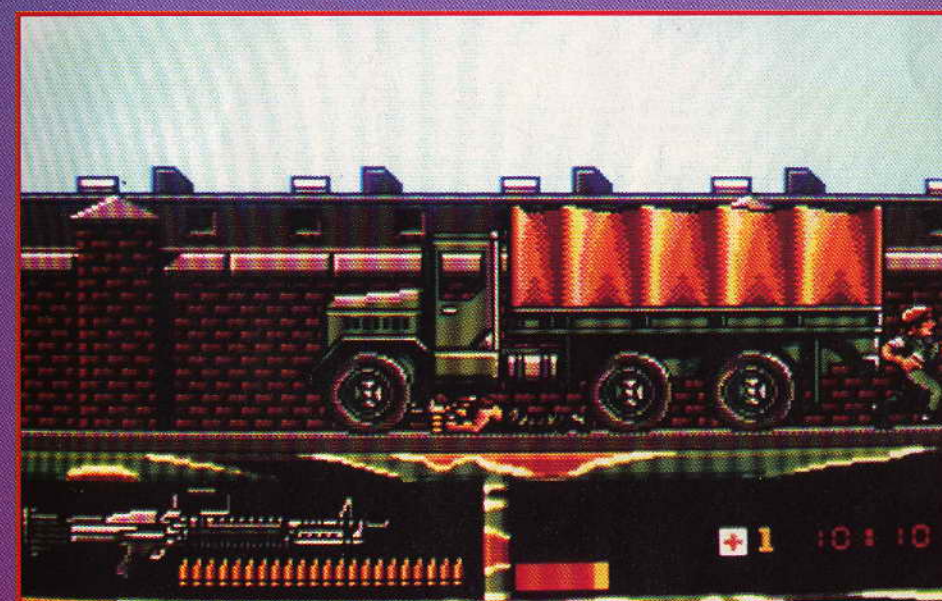
VIRGIN FRANCISE A MORT !

On vous l'avait annoncé et c'est maintenant confirmé au-delà de nos espérances, Virgin Games va traduire la plupart de ses prochains produits en français. Sont ainsi en projet : Space Shuttle, Realms, Conan The Cimerian, Vengeance of Excalibur.



RAMBO AU ZOO ?

Electronic Zoo est sur le point de lâcher dans nos villes et villages, un produit assez violent dans sa conception, avec un jeu à la Commando. Vous dirigerez un soldat au cours d'une multitude de missions de destructions et de sabotages. Les graphismes sont certes relativement moyens, mais ils sont dotés de personnages assez bien animés, surtout en ce qui concerne votre "Rambo". Tout l'intérêt du jeu semble résider dans les possibilités d'actions de votre personnage et dans la jouabilité.



EPIC 2 POUR 92

Incroyable ! Malgré le retard sur Epic, l'équipe de D.I.D. n'a pas perdu son temps pour commencer à développer une suite éventuelle. Elle possèdera des arguments suffisants pour De même, les programmeurs travaillent aussi sur un simulateur de vol qui devrait tourner beaucoup plus vite que F29, et surtout posséder un intérêt intrinsèque beaucoup plus important. Epic est aussi prévu sur CDTV.

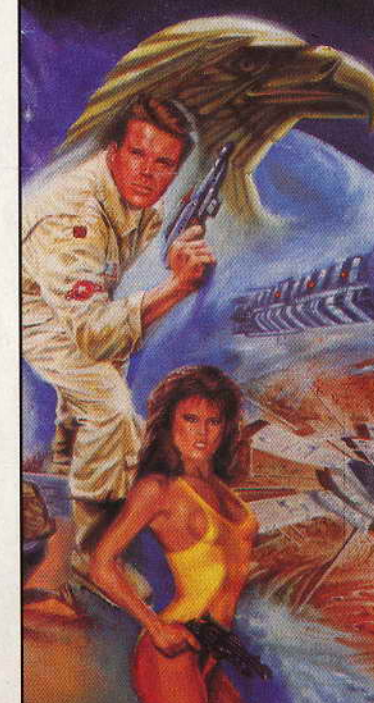
Le jeu de l'année



L'AIGLE D'OR Le retour

L'aventure sur grand écran!!

Héros de tous les dangers, partez à la conquête de l'Aigle d'Or.



Dès le 20 novembre vivez une fantastique épopée grâce à ce grand jeu d'Arcade/Aventure aux animations exceptionnelles...



De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs.

DISPONIBLE SUR CPC/CPC+ AMIGA - ATARI - IBM PC et Comp. CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF Loricel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

NOURRISSEZ VOS MACHINES A BON MARCHÉ

Pour tous les utilisateurs fanatiques de micro-ordinateurs

DES CENTAINES DE LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC ET DE LOGICIELS BON MARCHÉ ATARI ST - AMIGA - PC - MACINTOSH

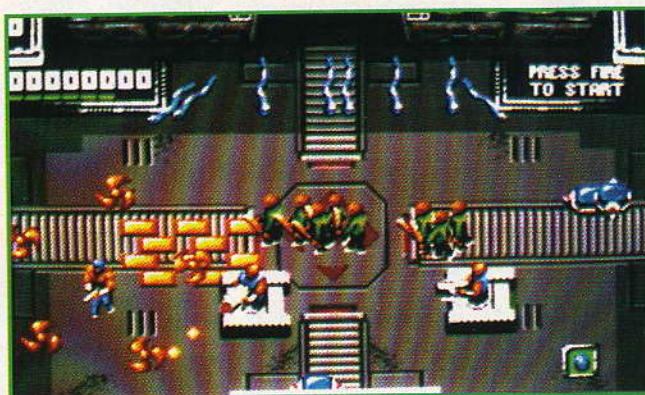
JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - GRAPHISMES - MUSIQUE ANTIVIRUS - COMPILATIONS - ETC., ETC.

BIMESTRIEL - N° 3 - TOUS LES DEUX MOIS CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX



MATCH TV

Voici encore une adaptation d'un jeu d'arcade de la part de la société Ocean. Vous devez, seul ou avec un équipier, détruire les hordes d'ennemis qui déferlent dans une arène, durant un jeu télévisé ultraviolet s'appelant Smash TV. La préversion semble très jouable.



MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS !

Mirrorsoft vient d'annoncer que la compagnie éditerait un jeu adapté du film de Tony Scott, Top Gun. On ne sait pas encore s'il s'agira d'un jeu d'arcade ou d'une simulation, mais la seule chose sûre est que Top Gun sortira en 1992 !



Et dans la série des adaptations, alors que la compagnie proposera bientôt la version arcade de Teenage Ninja Mutant Turtles 2, elle annonce déjà un jeu d'aventure basé sur les Tortues Ninja à venir rapidement.



UN OCEAN D'ADAPTATIONS DE FILMS

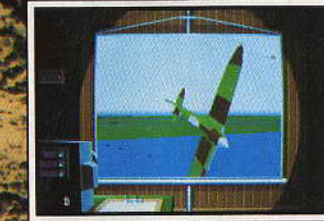
Après un jeu d'arcade très moyen, Ocean promet de se rattraper avec un jeu d'aventure Total Recall, qui devrait être de la trempe des jeux d'aventure Lucasfilm ou Sierra. Quoi qu'il en soit, ce ne sera pas avant le milieu de l'année prochaine. A la même époque, devrait aussi sortir le jeu d'aventure Hook, totalement inspiré du film et du célèbre dessin animé Peter Pan, sur Amiga, PC et ST. Toujours dans la série des conversions de films, The Adam's Family est en cours de développement dans les locaux de Ocean, et ce sur plusieurs supports. La version Super Famicom est sans aucun doute un des tous meilleurs jeux sur cette machine, selon les quelques niveaux que nous avons pu voir. Sur Gameboy, là encore, le jeu devrait être un des hits à sa sortie. Pour ce qui est des dates et des autres versions, rien n'est encore confirmé. Enfin, il semblerait que le jeu d'arcade basé sur Billy The Kid ait été abandonné.

LA GLOIRE OU LA MORT... MAIS POUR QUI ?

Death Or Glory, le simulateur de vol de Vektor Graftix, les auteurs de Bomber, Killing Cloud et de Space Shuttle, terminent actuellement ce programme dont nous vous avons régulièrement parlé. Proposant de nombreuses missions, sur plusieurs guerres, le jeu est non seulement technique-

ment très bien fait, mais il propose des options originales, comme le fait de pouvoir mélanger des avions d'époques différentes dans une même bataille. Une autre option intéressante étant que même lorsque vous êtes descendu, vous pouvez continuer à voir la bataille aérienne en cours, et

ce jusqu'à son dénouement. Quel plaisir de se voir venger par un coéquipier ! Les auteurs du jeu ne savent par contre toujours pas quel éditeur proposera Death or Glory. Alors qu'Activision semblait en avoir acquis les droits, rien ne semble très sûr aujourd'hui. Déroulement d'ici la fin de l'année.



REACH FOR THE SKIES™

THE BATTLE OF BRITAIN 1940

"JAMAIS DANS L'HISTOIRE DES CONFLITS HUMAINS, AUTANT DE PERSONNES DURENT TANT DE CHOSES A SI PEU DE GENS."

Été 1940. Le futur de la deuxième guerre mondiale se balance encore entre les deux camps. La crème de la Luftwaffe et les as de la RAF se préparent à leur plus grande confrontation. La Bataille d'Angleterre.

50 ans plus tard, vous avez la chance de revivre cette célèbre bataille. Vous pouvez vous mettre du côté anglais ou du côté allemand et changer le cours de l'histoire.

Vos performances dans le cockpit détermineront si le dénouement est une répétition de la victoire anglaise ou un succès allemand sans précédent.

Programmé par le groupe qui créa Flight of Intruder, le meilleur simulateur des années 90. Reach for the Skies exploite la même technologie et atteint une nouvelle qualité grâce à de nouvelles technologies. Vous trouverez également un nouveau réalisme historique.

CARACTERISTIQUES

- Revivez les missions les plus cruciales en temps que Contrôleur, pilote ou tireur.
- Huit avions méticuleusement créés à choisir entre le Spitfire, le Hurricane, le Bf 109, le Bf 110, le Ju 87, le Ju 88, le He 111 ou le Do 117.
- Des missions d'entraînement avant la bataille.
- Une énorme quantité de contrôles, et d'options.
- Une vue du combat unique.
- Un son comme si vous y étiez.
- Des graphismes en VGA 256 couleurs.



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

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS



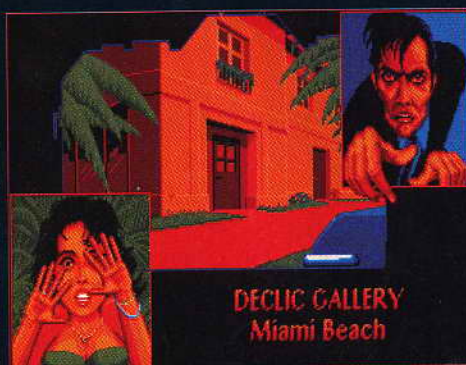
Doralice se verra entraînée des gratte-ciel de Bayside aux boutiques de lingerie de Coconut Grove...



HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami

Retrouver les ampoules d'un aphrodisiaque volées dans un laboratoire, voici la mission de Doralice pendant son escale à Miami...

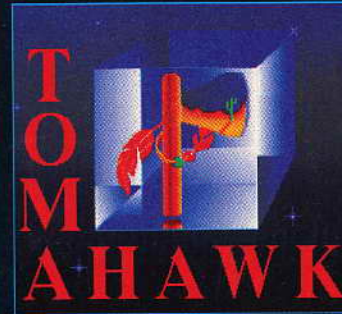
Poursuivie par les hommes du redoutable Doc, elle devra user de ses charmes dans une boîte de Salsa du quartier chaud de Little Havana.



Doc, le terrible psychopathe, agit depuis sa salle d'opération souterraine...



Elle se retrouve prisonnière dans un somptueux et mystérieux palais Renaissance de la baie de Miami....



**The
multimedia
generation**

N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel : **36 15 COKTEL**. Catalogue sur simple demande à :

C.V.S
Parc tertiaire de meudon
5, rue J. Braconnier
92366 Meudon la forêt

Disponible sur PC 5", 3.5" Amiga, Atari ST, PC disque dur.

FASCINATION

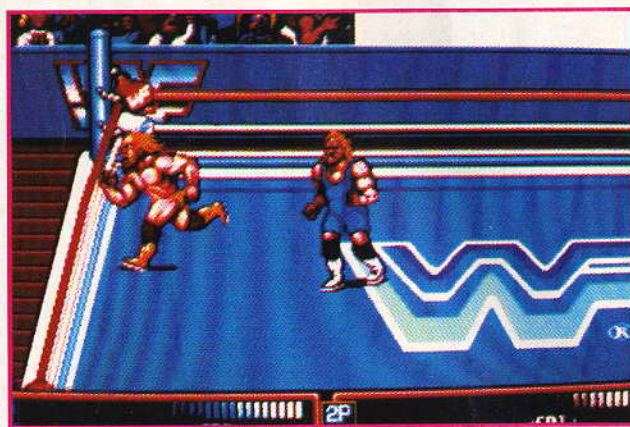


*Atterrissage à Miami ...
la Température est de 37,2° ...
Une Torride Histoire d'Eau, de Soleil et de Sang ...*

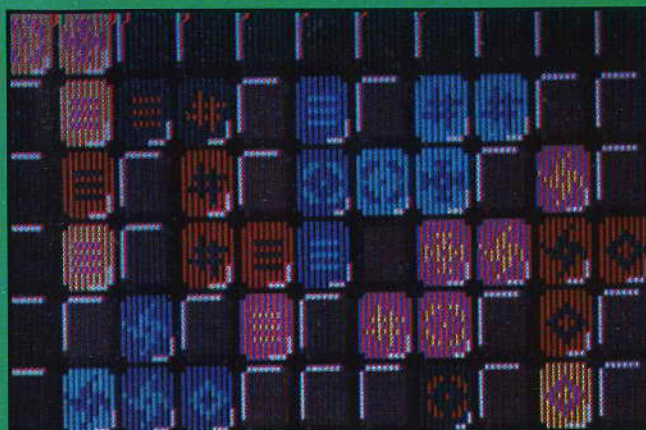


HULK HOGAN contre Mr. PERFECT?

Le catch, sport très populaire aux USA, commence à compter de nombreux adeptes en Europe, dont les gens de chez Ocean, n'hésitant pas à nous préparer un jeu basé sur le championnat américain. Vous allez retrouver toutes les célébrités du moment, dont le plus connu reste sans aucun doute Hulk Hogan, la terreur des rings. Toutes les autres stars seront présentes, avec des montagnes de muscles, se pré-nommant "The Ultimate Warrior", "Mr. Perfect" ou encore "Earthquake". Chacun de ces catcheurs possèdera non seulement un look ressemblant à l'original, ce qui est déjà assez spectaculaire, mais ils auront en outre une façon de se battre et des prises spéciales différentes pour chacun des catcheurs. Ce sera sur Amiga et ST d'ici la fin d'année.



D'UN EXTREME A L'AUTRE



Après avoir souffert pendant longtemps d'une relative pénurie de logiciels, la console Lynx commence à susciter un intérêt certain auprès de bon nombre d'éditeurs. Les nouveautés sont nombreuses et très variées. Parmi celles-ci sont attendues très prochainement Ishido, Awesome Golf et Tournament Cyberball. Ensuite devraient arriver pour Noël Supersweek, NFL Football, Lynx Casino, Xybots et Hockey. Pour le premier semestre 92, ce n'est pas moins de quarante titres qui sont prévus au programme, avec Lemmings et Shadow Of The Beast par exemple, mais aussi Switchblade 2 et Eye of the Baholder. Vivement l'année prochaine !

NOUVEAU ! OXYGEN C'est le magazine du cinéma

Dossier complet de Terminator 2 : 21 pages/ Interview James Cameron/ Backdraft/ Interviews Ron Howard, Kurt Russel/ A propos d'Henry/ Le roi des pêcheurs/ Interview Terry Gilliam/ Prospero's book/ Barton Fink ... et les indiscretions du 7^{ème} art.

LES FILMS QUI SECOUENT SONT DANS

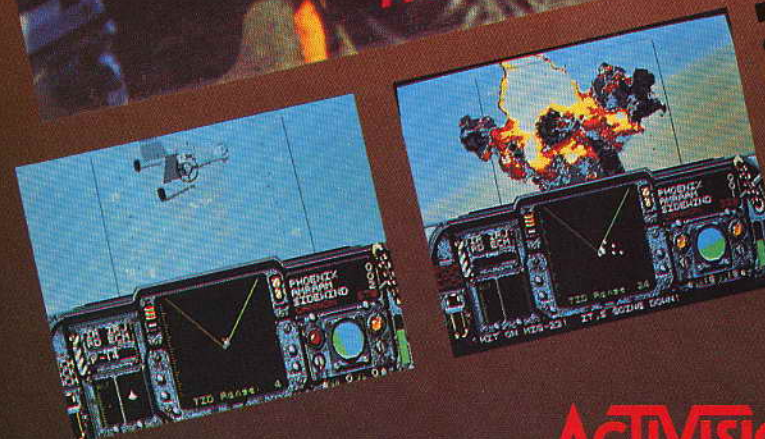
oxygen

N° 1 - NOVEMBRE - CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

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.

ACTIVISION

ROBOCOD EST BEAU ! ROBOCOD EST GRAND !

Les photos du moins dernier, prises à Londres laissaient à désirer. Nous eu une version beaucoup plus avancée sur Amiga qui semble supérieur à la version Megadrive déjà géniale. Surement en test le mois prochain, Robocod est un pur bijou.



BULLFROG EST MORT ! VIVE BULLFROG !

Depuis un an, les rumeurs allaient bon train sur le futur de Bullfrog. Certains annonçaient que le groupe allait quitter Electronic Arts, d'autres prétendaient qu'ils allaient rejoindre les Bitmap Brothers chez Renegade. Electronic Arts vient d'annoncer qu'un contrat a été signé pour la dis-

tribution de Populous 2 et de Bob (voir previews), mais que ce seraient les deux derniers jeux Bullfrog qu'ils éditeraient. A partir de l'année prochaine, Bullfrog deviendra un éditeur à part entière. Bref, une nouvelle compagnie à suivre de très près.

HITACHI SPEEDY !

Sous le nom de guerre de CDR1750S, Hitachi sort le lecteur de CD ROM le plus rapide du marché pour les possesseurs d'amiga, qui ne peuvent s'acheter le CDTV.

RETARD POUR UNE CROISIERE

Du fait du retard dans la sortie du logiciel Croisière pour un cadavre, la société Delphine a décidé de retarder la date de clôture du concours organisé avec Génération 4, dans les trois précédents numéros. Vous avez donc maintenant jusqu'au 31 décembre pour envoyer vos réponses.

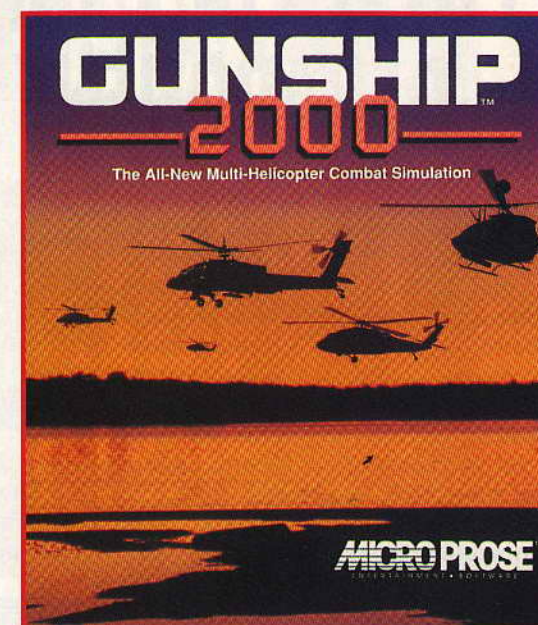
NOUVEAU ! OXYGEN C'est le magazine de la musique

La drôle de musique de Manchester/ Le nouveau Hard Core Américain/ Lloyd Cole/ Les Pixies/ Nine Inch Nails/ La relève du Rock Français/ Léonard Cohen/ Les Concerts/ Les musiques de films/ 30 CD chroniqués et... les indiscretions du show bizz

LES MUSIQUES QUI BOUGENT SONT DANS

oxygen

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 époustouflant. 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 PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

LE PARRAIN SUR SUPER FAMICON, MEGADRIVE !



Le jeu d'aventures animées développé par Delphine vient en effet d'être annoncé sur consoles 16 bits Megadrive et Super Famicon. Il sera en outre sûrement adapté sur CoreGrafX.

LES BYTES DE L'ESPACE DEBARQUENT

Starbyte, l'éditeur allemand dont nous connaissons Tie Break (édité par Ocean), mais aussi Sarakon et Rolling Ronny (édités par Virgin), distribuera prochainement ses jeux sous son propre label. Parmi les produits à venir rapidement, Crown est un jeu d'aventure dans un monde peuplé d'animaux, Lords Of Doom est un clone de Dungeon Master dans un univers plus axé sur le l'horreur, et Crime Time est une aventure policière. Le jeu de rôles Spirit Of Adventure et la suite de Rings Of Medusa, nommée tout simplement Return Of Medusa, sortiront un peu plus tard. Les jeux seront disponibles sur Amiga, PC et ST, et quelques titres seront également adaptés pour le CDTV.



L'OISEAU RARE

Birds Of Prey, le simulateur de vol d'Argonaut Software, les auteurs de Starglider 2, devrait sortir enfin en décembre. Annoncé régulièrement depuis deux ans, ce simulateur semble être particulièrement complet, avec des options jamais vues auparavant dans d'autres jeux de ce type. Birds Of Prey sera tout d'abord disponible sur Amiga (1 méga minimum !), puis sur PC. Pas de version ST annoncée.

DE PLUS EN PLUS SENSIBLE

Sensible, l'équipe de programmeurs à qui l'on doit Microprose Soccer, Wizball, et plus récemment Mega-Lo-Mania, proposera d'ici Noël Wizkid chez Ocean. Mais la grosse nouvelle est que l'équipe travaille à nouveau pour Mirrosoft. Aux dernières nouvelles, les programmeurs travailleraient sur un football, qui selon eux, écraserait Kick Off. On attend de pied ferme !

LEGEND OF DARKMOON : LE MOIS PROCHAIN

La suite d'Eye Of The Beholder ne se sera pas fait longtemps attendre. Legend Of Darkmoon, tel est son titre, sera disponible courant novembre sur PC, et début 92 sur Amiga...

NOUVEAU ! OXYGEN

C'est le magazine de la bande dessinée et des livres

Barbarella et les héroïnes de BD/ Sur la route de Selma/ Bilbo le Hobbit/ Interview: Druillet/ Will Eisner/ Calvin et Hobbes/ Comès/ P'tiluc/ 6 pages de Corben... 10 albums chroniqués ... pour la BD. Simenon/ K. Dick/ Jöel Houssin... 21 bouquins chroniqués ... pour les livres.

LES BD QUI FLASHENT
ET LES LIVRES QUI REMUEMENT SONT DANS

oxygen

N°1 - NOVEMBRE - CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

PSYGNOSIS FAIT MONTER LA SAUCE

Alors que Psygnosis, comme chaque année, annonce des retards sur tous ses produits, on vient d'apprendre le sujet du prochain jeu "débile" de Psygnosis, un jeu dans la lignée de Lemmings, tout aussi ridicule, mais tout aussi dément. Nommé The Tomato Game, il s'agirait d'un jeu dans lequel vous devrez faire rebondir des tomates à l'aide de trampolines... On croit rêver ! Autre projet avec un jeu dans lequel vous créerez un super héros pour ensuite aller affronter d'horribles vilains.

GOLDENIMAGE

SERVICE REVENDEURS : TEL. (1) 47.91.06.25

TRACKBALL INFRA-ROUGES Un nouveau trackball hyper-pro !

Le trackball GOLDEN IMAGE est un véritable outil de professionnel, doté de performances extraordinaires et d'une robustesse à toute épreuve. Touche de sélection Haute résolution et Très Haute résolution. Une position LOCK permet d'ouvrir des fenêtres automatiquement et très simplement. Très haute résolution 300 dpi. 3 boutons à Micro-switch. Garantie 1 an.

Modèle ATARI, livré avec logiciel DELUXE PAINT ST : **885 F TTC**

Modèle AMIGA, livré avec logiciel DELUXE PAINT II : **885 F TTC**

Une véritable révolution !

SCANNER MULTIDIRECTIONNEL Le scanner à main intelligent !

Ce scanner GOLDEN IMAGE assure en temps réel l'assemblage de l'image scannée. La méthode en "U" (voir schéma) permet de saisir textes et images, jusqu'au format A3 en une seule opération. Il génère des images au format TIFF et permet tous les traitements ultérieurs à l'aide des logiciels courants... et peut être utilisé comme souris lors du traitement d'image. Directement compatible Windows 3. 256 niveaux de gris, résolution maximale de 400 points par pouce. Livré avec support de scannage, carte adaptatrice et disquette 3 1/2 et 5 1/4.

Modèle IBM PC et compatibles : **2.995 F TTC**

SOURIS OPTO-MECANIQUE Une souris infatigable !

Les souris opto-mécaniques GOLDEN IMAGE bénéficient des avantages de la technologie des faisceaux optiques et de la robustesse sans égal des transmissions mécaniques. C'est une assurance de précision, d'efficacité et de longévité. Livrée avec tapis souris, et manuel en anglais. Garantie 1 an.

Modèle PC XT/AT (120 à 1.450 dpi) : **295 F TTC**
Avec adaptateur 9-25P, disquette 3 1/2 et 5 1/4

Modèles AMIGA et ATARI ST (290 dpi) : **249 F TTC**

GOLDEN IMAGE
chez tous les revendeurs
et les grands magasins
spécialisés.

APOCALYPSE NOW!



Apocalypse est un des produits forts de la société Mirrorsoft pour cette fin d'année, avec à l'origine une sorte de choplifter amélioré. Vous dirigez un hélicoptère à travers de nombreuses missions consistant généralement à récupérer des prisonniers. Le jeu ne se passera pas au Viêt-nam, mais dans un scénario fictif, avec pour décor un pays y ressemblant beaucoup. Le but du jeu consistera donc à libérer des otages, à les prendre à bord de l'hélicoptère, à les ramener à un camp de la Croix-Rouge pour soigner les blessés, et enfin les rapatrier à votre base. Un des problèmes viendra du nombre limité de places à bord de l'hélicoptère, ce qui demandera plusieurs allers-retours en territoire ennemi. Un jeu qui semble génialement réalisé.

NOUVEAU ! OXYGEN

Le magazine de tous les loisirs

oxygen

CINEMA - MUSIQUE - BD - LIVRES - HIGH TECH - JEUX - VIDEO ...

L'essentiel de l'actualité des loisirs

N°1 - DOSSIER 21 PAGES SUR TERMINATOR 2

Chez tous les marchands de journaux - MENSUEL

HOLLYWOODIEN!

6 NIVEAUX, PRES DE 70 MONSTRES AVEC POUR CHACUN D'ENTRE EUX DES CARACTERISTIQUES PARTICULIERES, SCROLLING DIFFERENTIEL EN 32 COULEURS, FULL-SCREEN ET 50 IMAGES SECONDE POUR LA VERSION AMIGA, DES SALLES DE BONUS, DES PASSAGES SECRETS, DES MAGASINS D'ARMES, D'ENORMES SPRITES, UNE MUSIQUE D'ENFER. SON SHU SI, UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE.



SON SHU SI

Depuis les génériques des superproductions hollywoodiennes, on n'avait jamais vu ça! Sur votre Amiga ou votre ST, vous allez découvrir le grand jeu de cette fin d'année. Son Shu Si part délivrer son père, accrochez-vous, chaque dollar dépensé est visible à l'écran! Comme à hollywood!

EXPOSE
SOFTWARE

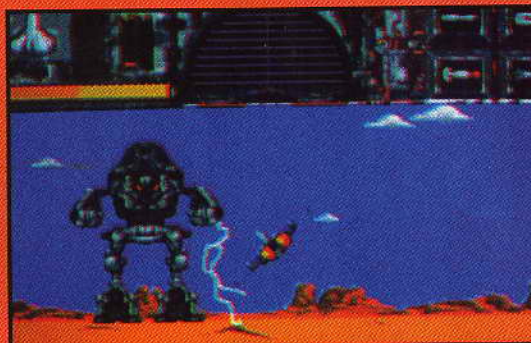
INVENTEUR DU CONCEPT:
UN ORDINATEUR DANS VOTRE MICRO.

UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE

AMIGA, C'EST DEJA NOEL

D'une part Commodore annonce une baisse de prix sur l'Amiga 500 classique, qui passe de 3490 francs à 2990 francs (attendez-vous à trouver la machine encore moins chère chez certains revendeurs), et d'autre part la société annonce la sortie de l'Amiga 500 Plus. Ce dernier intègre, comme nous vous le laissons entendre le mois dernier, 1 Mo de Chip Ram extensible à deux et le système d'exploitation de l'Amiga 3000, le Workbench 3.04. En revanche, le drive haute densité est absent, tout comme le tout nouveau chip sonore développé en collaboration avec Roland. Qui sait, peut-être l'année prochaine ?

DEMANDEZ LE PROGRAMME



La fin d'année chez Loricel est riche en nouveautés, jugez plutôt ! Thunder Burner est un tout nouveau jeu d'arcade, dans lequel le joueur dirige un robot transformateur, dont la mission est de détruire une base ennemie.

Pour novembre.

Bizzy Bros est un jeu d'arcade/action, dans lequel il s'agit d'exploiter la mine d'or du paternel via ses cinq fils (chacun ayant des talents spécifiques), tout en évitant les multiples monstres qui la peuplent.

Pour décembre.

Enfin, prévu pour décembre, Paraplane, comme son nom l'indique, emmènera le joueur dans les airs. Du côté des consoles, Loricel ne reste pas inactif, loin de là, et développe actuellement une version CD-Rom Nec de Builderland, de L'Aigle d'Or : Le Retour, et de Baby Joe. Sur Nintendo, la société française travaille sur une version Super Famicom de Panza Kick Boxing, alors que Superskweek sortira pour Noël sur la Lynx.



POUR NOTRE DIZIEME ANNIVERSAIRE, DES PRIX EXCEPTIONNELS !

Toute autre configuration, nous consulter.
XT à partir de 2000 F TTC (Paris)

6990 F TTC
Joystick offert

AT 286
1 Mo Ram
40 Mo disque dur
Lecteur 5"1/4 HD
1 port jeu, 2 séries, 1 parallèle
Clavier 102 touches
Carte + écran VGA couleur



PHOTO NON CONTRACTUELLE

8490 F TTC
Joystick offert

AT 386SX
1 Mo Ram
40 Mo disque dur
Lecteur 5"1/4 HD
1 port jeu, 2 séries, 1 parallèle
Clavier 102 touches
Carte + écran VGA couleur



PHOTO NON CONTRACTUELLE

9990 F TTC
Joystick offert

AT 386 DX 25
1 Mo Ram
40 Mo disque dur
Lecteur 5"1/4 HD
1 port jeu, 2 séries, 1 parallèle
Clavier 102 touches
Carte + écran VGA couleur



PARIS

8, rue de Valenciennes 40 34 97 80
Métro: Gare du Nord

33000	BORDEAUX	3, cours d'Alsace et Lorraine	56.44.47.70
37000	TOURS	81, rue Michelet	47.05.78.50
40100	DAX	56, av. Victor Hugo	58.74.18.63
44100	NANTES	6, rue de Mazagran	40.69.15.92
64000	PAU	17, rue du 14 juillet	58.74..18.63
66000	PÉRIGNAN	8, av. de Grande Bretagne	68.34.24.40

La puissance d'une chaîne, la compétence d'un spécialiste

**MICRO
VIDEO**

CONCOURS 3D KIT, SUPER !

Merci à tous les participants du concours 3D Construction Kit organisé avec Domark. Nous avons fini de tester les divers jeux que vous nous avez envoyés et il faut avouer que certains d'entre eux sont des pures merveilles. Il ne reste plus qu'à attendre l'avis éclairé du créateur du programme, pour décider du gagnant du CDTV. Les résultats le mois prochain, ainsi que des photos des meilleurs productions originales.

SKI à GOGO

Avec les jeux olympiques d'Albertville, bon nombre de sociétés vont nous proposer LE jeu regroupant les épreuves sportives d'hiver. En France, c'est Microïds qui aura été le plus rapide avec Superski 2, la suite du premier sorti il y a... oh !, longtemps ! Environ trois ans, je ne suis plus très sûr. Le jeu est à peine commencé que déjà il promet beaucoup, un effort tout particulier devant être porté sur la jouabilité (nouveau leitmotiv de la société). Plus de détails dans les prochains numéros.

STARUSH, PAS DE PRECIPITATION

Présenté en preview il y a environ neuf mois, ce shoot'em up est pratiquement terminé. Seulement les réglages concernant la difficulté du jeu restent à peaufiner et la partie s'avère trop difficile pour le moment. Ce jeu devrait normalement être testé le mois prochain.



JOUEURS DE TOUS POILS



VOUS PROPOSE 3 MAGAZINES DE JEUX

- 1-DES JEUX DE REFLEXION - JOUER A TOUT N°4
- 2-DES JEUX MATHEMATIQUES - JOUER JEUX MATHEMATIQUES N°3
- 3-DES JEUX CADEAUX DE NOEL - GENERATION 4 HORS SERIE JEUX DE NOEL

Ces 3 magazines sont en vente début novembre chez tous les marchands de journaux
(Voir pages suivantes)

L'argent - L'amour - Le pouvoir

Mad TV

Vous rêvez de diriger un studio télévision, d'acheter de grands films cinématographiques, de préparer les actualités et de produire des émissions?

Alors partez à la découverte de MAD TV et du fabuleux monde de show-business! Les concurrents ne vous laisseront pas tranquille, mais le succès professionnel et la plus belle femme de la ville vous attendent!

N'hésitez plus!



Disponible sur

IBM™ PC (5.25"; 3.5")

VGA/ EGA req., 640 KB RAM min.,
DOS 3.0 min. AdLib™ supp.,
PC-Soundman™ supp.; Harddisk required

Amiga™

Atari® ST



Photos d'écran IBM™ PC

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

Rainbow Arts

© 1991, Rainbow Arts



Distribué par P P S, 150 Boulevard Haussman, 75008 Paris

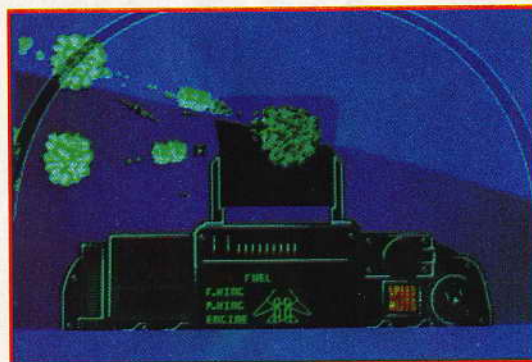
Tel. (1) 43594747 Fax: (1) 42891922

L'ETAT INFOGRAMES

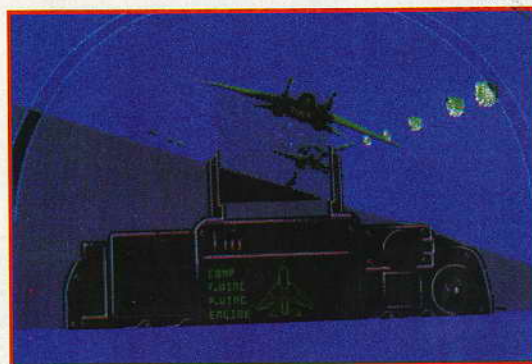
Pour les fêtes de fin d'année, la société lyonnaise a décidé d'envoyer, sur un certain nombre de points de vente soigneusement sélectionnés, un ambassadeur. Ce dernier démontrera, tous les samedis et mercredis après-midi, les produits Infogrames aux différents clients à leur demande, et répondront à toutes leurs demandes concernant la société. Vous les reconnaîtrez facilement, ils arboreront tous fièrement leur habit d'apparat, c'est-à-dire le tee-shirt ou le sweet-shirt Infogrames.



G-LOCK EN OR



US Gold prépare en effet l'adaptation du jeu présent dans les salles d'arcade. Le pari semble des plus risqué mais sur les premières images que nous avons pu voir, nous avons



été plus qu'agréablement surpris par l'animation. Reste à savoir maintenant si avec tous les graphismes de la version arcade la vitesse du jeu restera la même.

JOUER aux JEUX de REFLEXION

Pour tous les fanatiques des jeux de l'esprit

DOSSIER SCRABBLE - DEJOUER LES PIEGES DES JEUX CONCOURS - L'ACTUALITE DU JEU - LES FEDERATIONS (BRIDGE, ECHECS, ETC. . .)

CAHIER SPECIAL: LES JEUX A RESOUDRE VOUS MEMES, ETC, ETC



**BIMESTRIEL - N° 4 - DEBUT SEPTEMBRE
CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX**

A MORT LES ALIENS

Alien Breed est le prochain jeu d'arcade de chez Team 17, qui offre une vue du dessus à la Gauntlet. Ce sera pour très bientôt sur Amiga et ST.



LE SPORT TOUJOURS

La prochaine simulation sportive d'Accolade se nomme The Games : Winter Challenge, et sortira d'abord sur PC pour ensuite voir le jour sur Megadrive début 92. Le jeu propose au joueur de participer à huit épreuves sportives telles que le bobsleigh, le ski de fond, le biathlon, la luge, ou encore le saut à skis pour décrocher la médaille d'or tant désirée. La réalisation du jeu mélange la 3D formes pleines et les images bitmap en 256 couleurs. Cela promet !

MEGA CD BIS

En plus des titres annoncés le mois dernier dans cette même rubrique News, plusieurs autres logiciels sont prévus sur le CD-Rom Megadrive, dont Streetfighter 2, Dungeon Master, Final Fantasy, Dragon Quest, Dragon's Lair, Sim City, Twin Bee, Gouls & Ghost II, Sonic, G-Loc, Rad Mobil, Phantasy Star, Final Fight, Winning Run, Thunder Force... Bref, de quoi s'éclater pendant des heures, des heures, et des heures...

ACTIVISION ET THE DISC COMPANY

éditent et distribuent dans les quatorze pays européens des logiciels ludiques et bureautiques.
Pour participer à notre forte croissance dans un domaine de pointe...

**2 CHEFS
DE PRODUITS LUDIQUES**

ACTIVISION

SA MISSION : Responsable d'une gamme de produits ludiques sur les plateformes PC, Amiga, Consoles Nintendo NES, GameBoy et Super-NES. En relation avec les développeurs et traducteurs, il supervise la réalisation technique des produits européens.

SON PROFIL : 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Ingénieur/Technicien en Informatique ou Ecole de Commerce. Une expérience réussie dans le management de produits ludiques. La connaissance approfondie des matériels et logiciels ludiques du marché.

**UN RESPONSABLE QUALITÉ
ET SERVICE CLIENT.**

ACTIVISION THE DISC COMPANY

SA MISSION : Responsable du test, de la qualification de nos produits ainsi que du support clientèle. En relation avec les chefs de produits, il supervise les tests et le support technique des logiciels de productivité et ludiques.

SON PROFIL : 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Ingénieur/Technicien en Informatique. Une expérience réussie dans la gestion de tests de produits micro-informatique ainsi que du support technique. La connaissance approfondie des matériels PC, Amiga et Consoles Nintendo.

...NOUS RECHERCHONS :

**UN CHEF
DE PRODUITS DE PRODUCTIVITÉ**

THE DISC COMPANY

SA MISSION : Responsable de nos produits de productivité Amiga sous environnement graphique Workbench 2.0. En relation avec les développeurs et traducteurs, il supervise la réalisation technique des produits européens.

SON PROFIL : 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Ingénieur/Technicien en Informatique ou Ecole de Commerce. Une expérience réussie dans le management de produits micro-informatique. La connaissance approfondie des matériels et logiciels Amiga.

**UN ASSISTANT
SUPPORT TECHNIQUE.**

ACTIVISION THE DISC COMPANY

SA MISSION : Tester, qualifier nos produits ainsi qu'assurer le support de la clientèle. En relation avec le Responsable Qualité, il effectue les tests et le support technique des logiciels de productivité et ludiques.

SON PROFIL : 20/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Technicien en Informatique. Une expérience réussie dans le test de produits micro-informatique ainsi que du support technique. La connaissance approfondie des matériels PC, Amiga et Consoles Nintendo.

ACTIVISION

Pour un entretien individuel, adressez votre dossier de candidature à :
Guy Link - Département Publishing - The Disc Company Europe - 738 rue Yves Kermen - 92658 Boulogne-Billancourt Cedex

THE DISC COMPANY

Désignation	Quant.	Prix, Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 30/11/91		TOTAL TTC	

Tél.:

Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Contre rembours^t ☐ Carte Bancaire

N° :

Date Expir.

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWB

Crédit personnalisé : nous consulter

Date : Signature

SOUNDBLASTER PRO MULTIMEDIA

Guillemot International vient tout juste d'annoncer la sortie d'un kit que l'on pourrait qualifier de Cadeau de Noël. Il s'agit pour seulement 4 000 Frs hors taxes, d'une carte Soundblaster Pro et d'un lecteur de CD-ROM. La carte sonore offre 22 voix stéréo, une interface Midi et un port joystick... et surtout une interface CD-ROM qui permet donc de la coupler avec le lecteur vendu dans le Kit. A noter que le lecteur CD ROM permet en outre de lire les CD audios.

CISCO HEAT : ÇA CHAUFFE

Toujours chez Mirrorsoft et pour la fin d'année, l'adaptation du jeu d'arcade Cisco Heat a bien avancé. Vous allez donc pouvoir mener des poursuites infernales dans les rues valonnées de San Francisco. La version que nous avons pu voir semblait laisser augurer d'une animation rapide. La jouabilité n'était pas encore au point, de même que certaines perspectives, mais les scènes où votre voiture tourne propose une rotation d'image assez réussie. Nous essayons de tout faire pour vous offrir une preview le mois prochain.



INTERPLAY DANS L'ESPACE

L'annonce vient de nous arriver à propos de la sortie d'un simulateur spatial, prévu pour le printemps 92, en collaboration avec Buzz Aldrin, le célèbre spationaute. Plus d'une cinquantaine de missions sont prévues, chacune s'intégrant dans une aventure spatiale réaliste et passionnante.

DECOUVREZ TOUS LES JEUX DE NOËL

Quels jeux acheter pour les cadeaux de Noël ?

GÉNÉRATION 4

et
présentent

JOUER ☐ ☐
A TOUT

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX-CADEAUX DE NOËL: 4 CAHIERS
1 - LES JEUX MICRO - - - 2 - LES JEUX POUR ENFANTS
3 - LES JEUX POUR ADULTES - - - 4 - LES JEUX DE SIMULATION

N° HORS SERIE DE GENERATION 4

DEBUT NOVEMBRE - CHEZ TOUS LES MARCHAND DE JOURNAUX

NAISSANCE

Salia Software, toute nouvelle société française prévoit de sortir dans un premier temps deux logiciels du nom de Keops et d'Atomic Cyborg. Le premier entraîne le joueur dans les pyramides d'Egypte à la recherche d'un trésor, et le second, plus violent, propose au joueur de nettoyer pas moins d'un système solaire de tous les individus malfaisants qui y vivent. De plus amples informations dans les prochains mois.

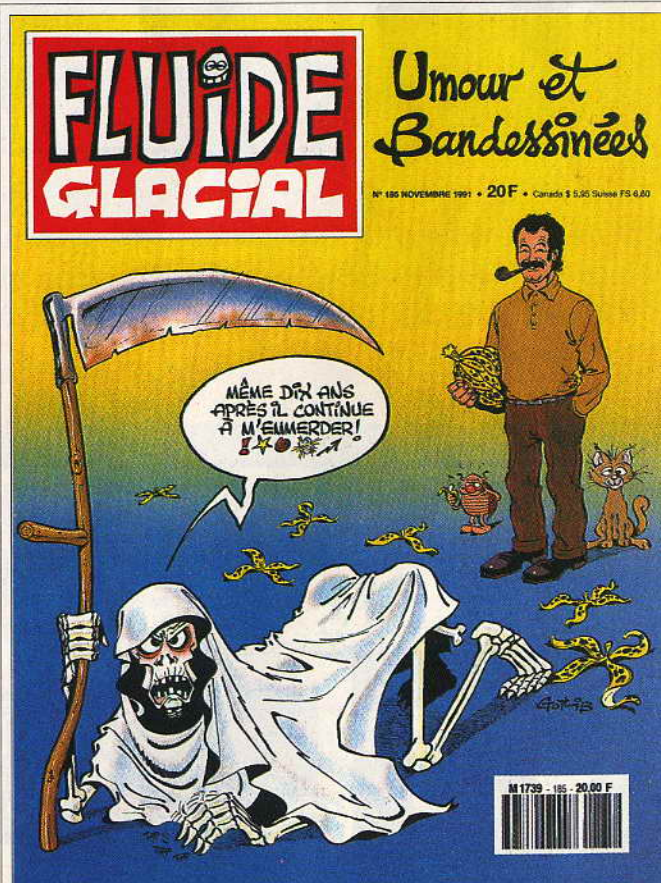


MIG29 EN STAND BY

Nous avons préféré attendre la version définitive de Mig29 sur PC pour en faire un test, de grosses différences semblant exister entre la version Amiga et PC. Résultat le mois prochain.

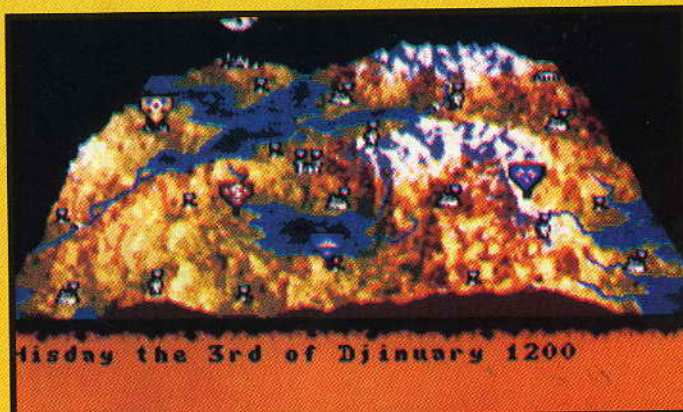
VOYAGE AU 21^e SIECLE

21ST CENTURY est une compagnie anglaise qui propose pour le mois prochain un jeu nommé Rubicon. La version ST dont vous voyez les photos est excellente, tant au niveau des graphismes que de la jouabilité. Nous espérons pouvoir vous en dire beaucoup plus dans notre prochain numéro.



**20 F TOUS LES MOIS,
C'EST DE LA RIGOLADE.**
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

FIRE AND ICE OU LEGEND



Fire & Ice est un jeu d'arcade fort sympathique, qui a cependant subi pas mal de changement depuis le commencement du développement. Le personnage principal ressemble maintenant à un loup et le sprite est plus petit ce qui rend le jeu plus rapide et donc plus intéressant. Il s'agit d'un jeu d'arcade assez classique dans sa réalisation, mais qui semble par contre posséder quelques originalités sympas.

Legend, le jeu de rôle que nous vous avons présenté en Preview au début de l'été est sur

le point de sortir. Il semble toujours aussi génial et jouable, avec un système de magie complètement novateur et merveilleux. Les aventures vont vous donner un sacré nombre d'heures de jeux sur Legend. Etant donné l'engouement du public pour les jeux de rôles et pour les jeux en 3D isométriques du genre de Hero Quest, on ne peut que s'attendre à un énorme succès. Test le mois prochain.

DECouvrez TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE ATARI ST

Pour tous les fanatiques du ST

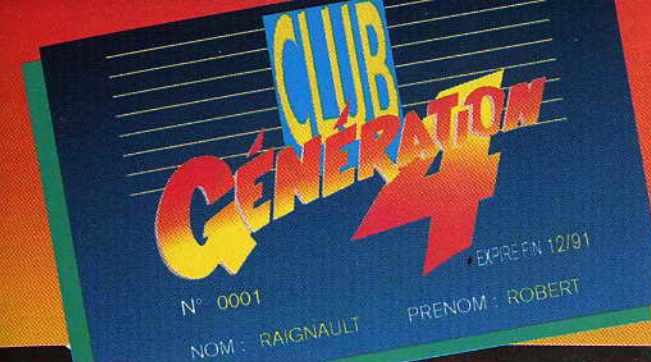
ACTUALITE DU ST ET DE LA MICRO
LE PERSONNEL ET LE PROFESSIONNEL
LE FAMILIAL ET LA CREATIVITE
LA PROGRAMMATION ET LE HARDWARE

SENSATIONNEL !

DANS LE NUMERO 56 DU 12 NOVEMBRE - IL Y A UNE DISQUETTE PLEINE DE DEMOS ET DE LOGICIELS LIVREE AVEC LE MAGAZINE ... + TOUTE LA MUSIQUE HORS MIDI

MENSUEL - TOUS LES 12 DU MOIS CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX

ST
MAGAZINE



DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GENERATION 4

Chaque mois dans nos pages club, nous vous offrirons des cadeaux, des démos et des réductions sur les produits du club.

Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 150 francs et de choisir votre pack gratuit.

Les cadeaux d'adhésion

Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit, un des packs présentés ci-contre et crac !

Les cadeaux surprises du club

On aura d'autres super-cadeaux tous les mois... Mais il faudra faire l'effort de les commander. Les frais de port seront à votre charge.

Les démos gratuites des nouveaux jeux

Renvoyer le coupon démo pour recevoir en avant-première la démo de votre choix. SIM-PLIS-SIME !

Des prix réduits sur tous les produits du club

Ridicule, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'esclaffe !

Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !



TROP C'EST TROP !

Les adhérents dont les numéros de carte vont de 100 à 200 recevront un des pin's que voici :

Merci à INFOGRAMMES !



INFOS

Vous avez jusqu'au 18 novembre pour nous renvoyer vos bulletins. Passée cette date les bons de commande cadeaux et démos ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envois sont de 30 jours minimum.

PACK 1

Un joystick (valeur 55 F), le pin's de Génération 4 (valeur 30 F), le T-shirt Génération 4 (valeur 65 F), une reliure Génération 4 (valeur 65 F) + port gratuit !

PACK 2

Une reliure Génération 4 (valeur 65 F), sept numéros de Génération 4 (valeur 175 F) (précisez les numéros désirés en annexe du bulletin d'adhésion) + port gratuit !

PACK 3

Un trackball - Atari (valeur 250 F) + port gratuit !

GRATUIT

PACK 4

Cinq disquettes à choisir dans les produits CLUB (valeur 200 F) + port gratuit !

PACK 5

Cinq pin's différents (valeur 150 F), un numéro spécial poster de Génération 4 (valeur 20 F), un joystick (valeur 35 F) + port gratuit !

PACK 6

Huit numéros de comics différents (Strange, Nova, ...) (valeur 120 F) + port gratuit !

BULLETINS (adhésion simple, abo-adhésion, cadeaux, démos)

Nom : _____ n'oubliez pas d'inscrire votre N°

Prénom : _____ N° Carte : _____

Adresse complète : _____

☐ Adhésion 150 francs

☐ J'adhère au club GEN4, je recevrai bientôt ma carte de membre du club (valable 1 an), ainsi que le pack n° _____

☐ Adhésion + Abonnement

(Pour le pack n° 2 ou 4 je choisis les numéros suivants : _____)

☐ 350 F pour 11 numéros

Je paie par chèque bancaire à l'ordre de Pressimage. Signature (des parents pour les mineurs) _____

☐ 550 F pour 22 numéros

Remplissez les coupons qui vous conserment

COUPON 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 elle sera publiée dans Génération 4. Dans la mesure des stocks disponibles.

Réf.1 : _____

Réf.2 : _____

Réf.3 : _____

COUPON DEMO

Parmi les démos proposées, j'ai choisi une (et une seule). Dans la mesure des stocks disponibles.

☐ Amiga

☐ ST

☐ PC

BULLETINS A Renvoyer A PRESSIMAGE, CLUB GENERATION 4 - 19, RUE HEGESIPPE-MOREAU, 75018 PARIS

FALCON 3.0™

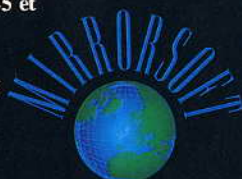
LE MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL EST TOUJOURS SUR LES RANGS

Falcon 3.0 le simulateur de vol le plus réaliste. En temps que commandant d'une escadrille vous dirigerez 8 jets à travers plusieurs missions de combat des plus authentiques. Vous piloterez le General Dynamics F-16 Falcon, avec sa puissance de feu. Attaquez-vous à l'ennemi qui se défendra avec une ligne incluant des Mirages, des hélicoptères, des jets de combat SU 25 et SU 27, plus une gamme de MIGs. Des campagnes au Panama, Koweït et Israël avec une option pour vous entraîner ou pour combattre en Arabie Saoudite.

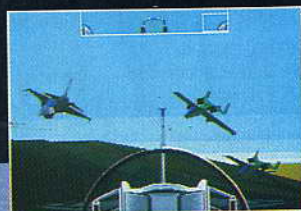
Falcon 3.0 le combat le plus intensif que vous aurez à vivre.

CARACTERISTIQUES.

- Scénario générateur de missions d'entraînement.
- Associez-vous à un autre joueur via un modem ou un câble direct.
- Des graphismes cinématographiques digitalisés et des effets sonores de bataille authentique.
- Trois cartes réelles de 90 000 miles carrés avec un terrain en relief.



Spectrum HoloByte™



Padlock View



Cockpit View



Target Specification Centre



Selection Menu

36 15 UBI

MIGS

ANOTHER WORLD :
L'AVENTURE INTERACTIVE

LOTUS 2 :
LE CHOC !

LES MEILLEURS JEUX DU MOIS : FIRST SAMOURAI • HEIMDALL • SPACE QUEST 1 ET LEISURE SUIT LARRY 1 VGA • MIGHT AND MAGIC 3...
LES PREVIEWS DE NOEL • GUIDE DES TRUCS ET ASTUCES

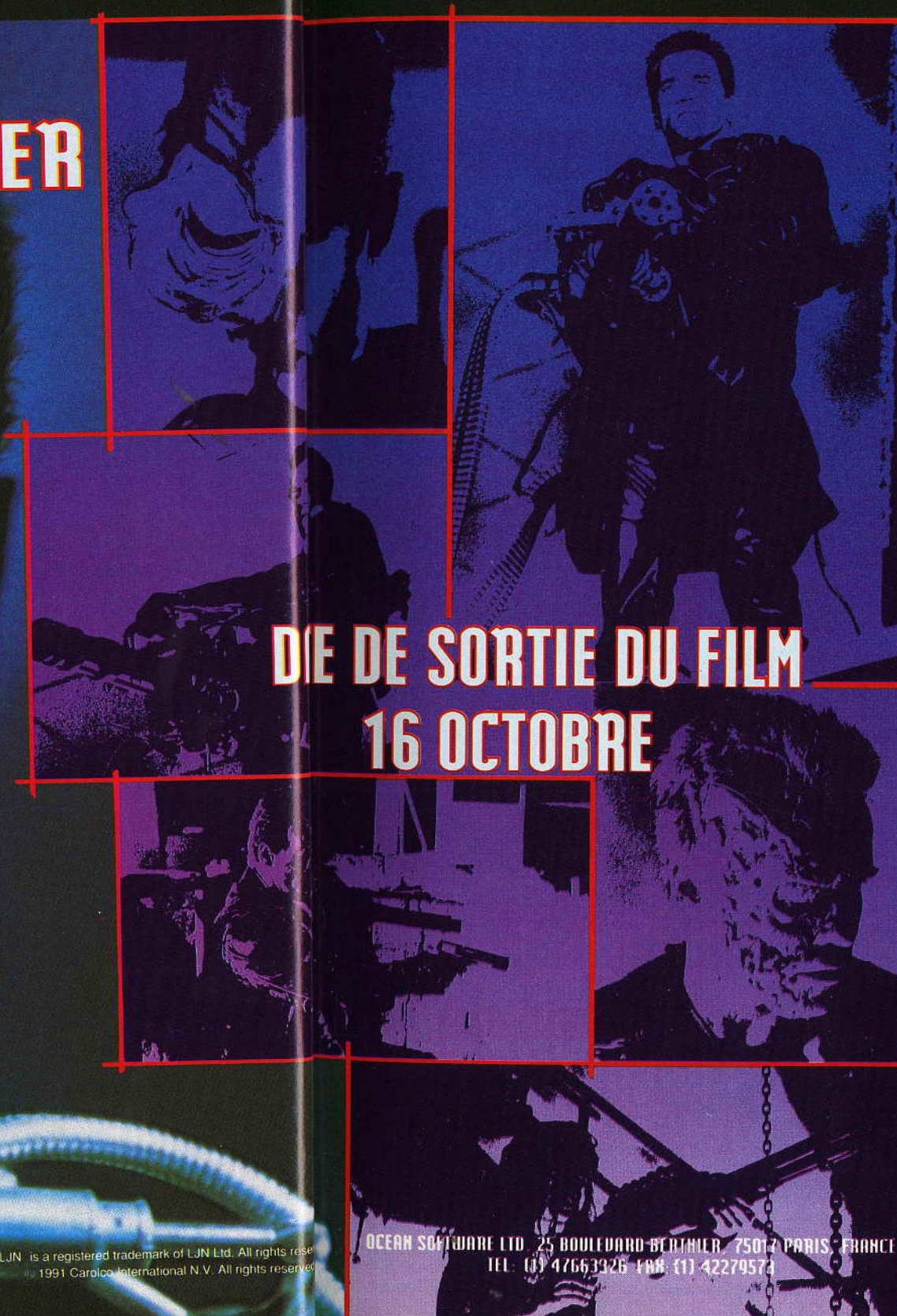
© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1991 Sphere Inc.
Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494
disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
tel (1) 48.57.65.52

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY™

**L' HEURE DU JUGEMENT
DERNIER VA BIENTÔT SONNER**



**DATE DE SORTIE DU FILM
16 OCTOBRE**



LJN is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.
© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.

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

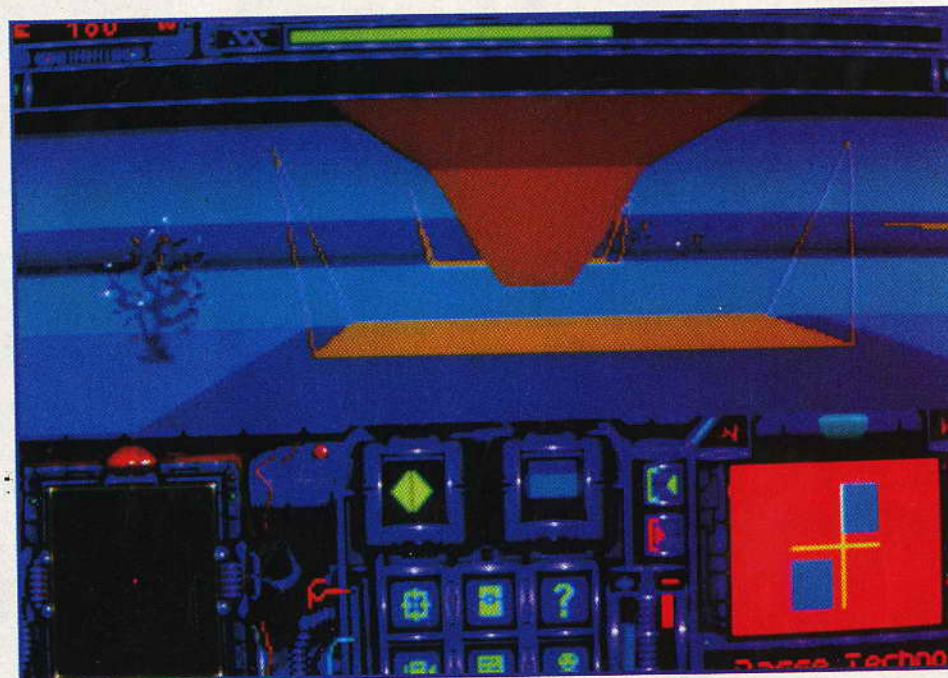
T2

JUDGMENT DAY

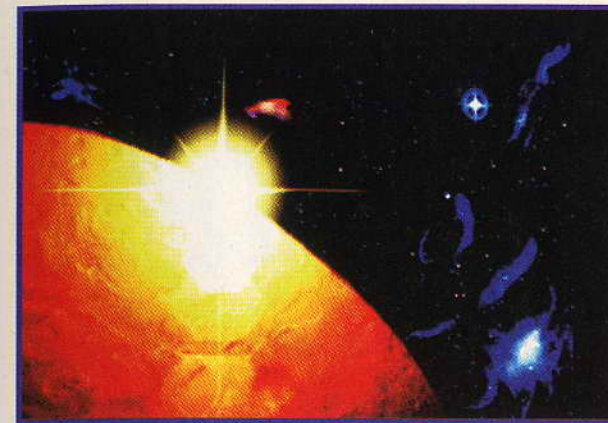


A.G.E.

Tomahawk récidive, avec ce deuxième jeu basé sur le JDR Empire Galactique. Pour le tester, il nous a fallu cette fois-ci aller chercher une nouvelle tête de turc au fin fond des bureaux poussiéreux d'un service administratif. Voici, et ce uniquement dans Génération 4, le test complet de notre nouvelle recrue, j'ai nommé, Christian.



En 1984, Empire Galactique paraît aux éditions Robert Laffont. Cet ouvrage, dédié aux amateurs de jeux de rôles futuristes, unique en son genre à l'époque, est immédiatement adopté par les explorateurs de galaxies. Début 1991, l'auteur du manuscrit, en l'occurrence François Nedelec, décide de transposer son œuvre sur ordinateur. La société Tomahawk accepte alors de le soutenir pour relever l'incroyable défi. Moins d'un an après ce premier et somptueux épisode, le duo infernal repart de plus belle à la conquête de l'espace infini... Envoyé en qualité d'observateur sur la planète Kaiser, un agent terrien, qui plus est votre fiancée, ne donne plus aucun signe de vie. Malgré la réticence exprimée par vos supérieurs à l'idée de dépêcher sur place un nouvel informateur, une seconde navette est projetée sous la

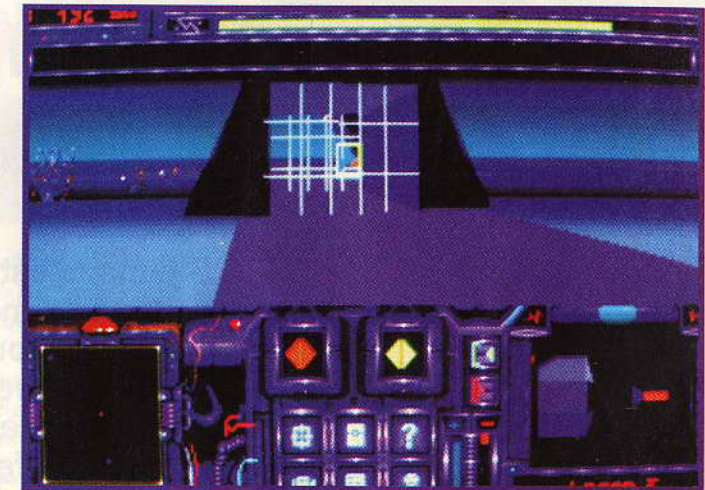


voûte céleste en direction d'Ombre, la capitale de la planète. Comme dans le premier épisode, le héros doit explorer le monde à bord d'un véhicule antigravité. La prise en main de l'appareil est facilitée par un module informatif renseignant sur les divers cadrans et commandes présents à l'écran. Sitôt passée cette phase, le joueur peut effectuer quelques "tours de pistes" en testant la grande maniabilité de son véhicule. En cours de partie, de nombreux objets viendront compléter la carlingue. En atterrissant, par exemple, un laser gît sur le sol. Tous

Les rencontres avec les autochtones, qui cherchent à se faire renverser en traînant leurs guêtres au beau milieu de la chaussée, sont totalement prévisibles et parfois indispensables. Pour éviter de passer à côté de précieux renseignements, nous vous conseillons de ne

ne seront pas aussi faciles à acquérir. Le monde de Kaiser est représenté en trois dimensions. La gestion du jour et de la nuit renforce l'atmosphère déjà pesante régnant dès le début de la partie. Hormis le lancement d'une fusée de reconnaissance, les déplacements du véhicule de surface sont limités au suivi des routes.

Les animations des objets en 3D sont tout particulièrement soignées et réalistes. Avec A.G.E., les adeptes de l'USS Enterprise, et autres illustres explorateurs sidéraux, en prennent pour un sacré bout de temps. Vivement le troisième épisode !



pas abuser du laser. Si le scénario principal de l'aventure semble bien ficelé, la manière dont il est présenté, en renvoyant le joueur de "bureau en bureau" (voir Les Douze Travaux d'Astérix) n'est pas des plus réjouissantes. En revanche, la réalisation du produit brille par ses nombreuses qualités.

CHRISTIAN ROUX

90%	GRAPHISME	82%
	SON	80%
	ANIMATION	89%
	JOUABILITE	83%

Jeu d'aventure/simulation
Edité par Tomahawk
PC : novembre - Amiga / ST : fin d'année
CD-ROM - CDI : 1992

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 intuitif : 150 F + Port (Normal = 15 F ou Colissimo = 25 F). Version de démonstration = 21 F + Port.

SERVICE DOMAINE PUBLIC AMIGA
Sélection des meilleurs titres et collections

JEUX :
FDS541 BIONIX 2
FDS545 THE BALL
FDS546 Blox's et Balls & Pipes
FDS631 THE MAZE
FDS553 Alien Vs Olympus
FDS590 EAT MINE
FDS596 MARATHON MINE 3
FDS620 JUMP & ROLL
FDS634 SEVEN TILES
FDS664 AMIGIDS
FDS642 STAR TREK (2 discs)
SH825 EMERALDE EMPIRE
21 F pour ce dernier disc.
MEGADEMOS :
FDS770 Silents - Ice Demo
FDS776 Silents - Global Trash
FDS786 TomSoft - Virtual World
FDS790 Decaying Paradise
Les discs FDS786 et FDS790 nécessitent 1 Mo de mémoire.

Demandez vite le catalogue complet en joignant 3 timbres à 2,50 F et découvrez plus de 2000 discs et des milliers de logiciels. (FISH, CAM, AMOS-DP, Amateur Radio...etc)

Domaine Public : 15 F la disquette

Consommable :

Discs Konica 3 1/2 MF2DD : 79 F les 10.
500 étiquettes imprimante 36x69 : 59 F.

Port : Normal 15 F ou Colissimo 25 F.
Recommandation (facultatif) 12 F.

Rédigez vos commandes sur papier libre règlement par chèque ou mandat joint.

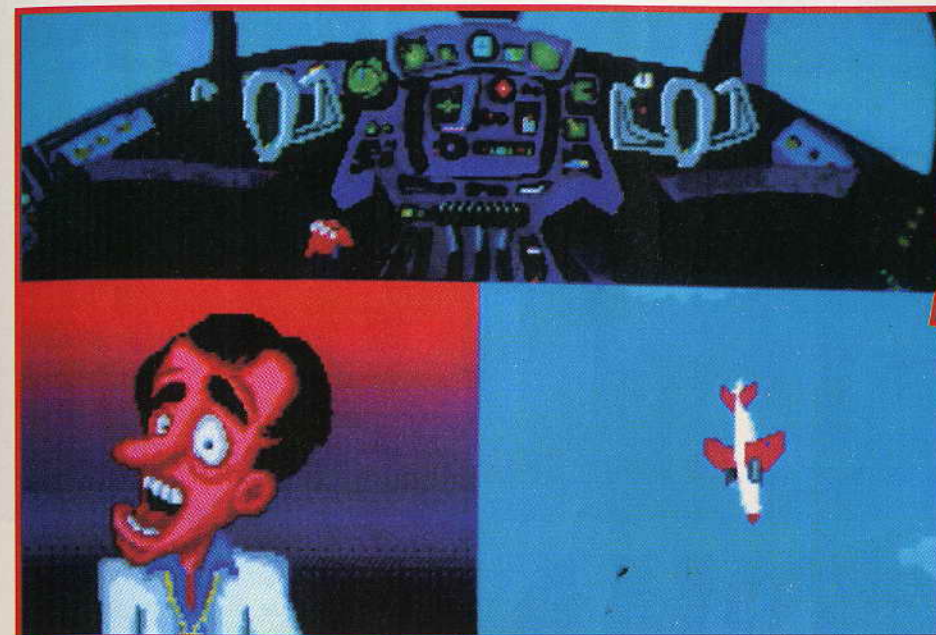
LEISURE SUIT LARRY 5 :

Passionate Patty does a little undercover work

Stéphane est décidément particulièrement heureux ce mois-ci, puisque après la nouvelle version des premières aventures de Larry Laffer, son idole revient dans des aventures encore plus folles. Revoilà le rédac'chef plongé dans la luxure et la décadence de l'anti-héros le plus renommé de la micro...

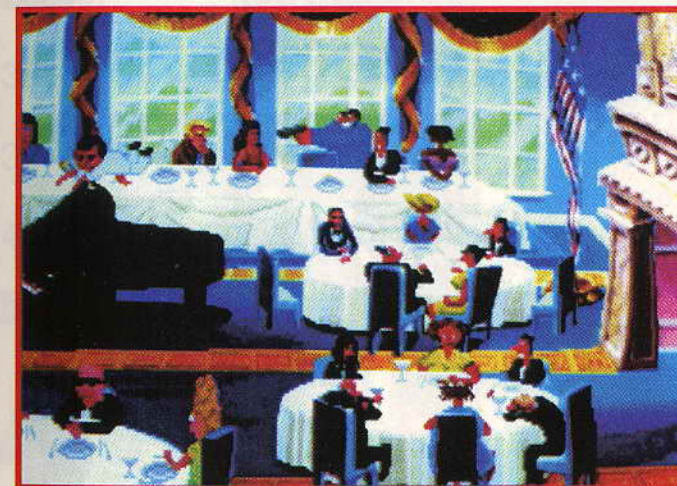


Leisure Suit Larry 5 est en toute logique la suite de Leisure Suit Larry 3 ! En effet, Larry Laffer est victime d'une amnésie, et il est incapable de se souvenir de ce qu'il a bien pu faire dans le quatrième volet de ses aventures, nommé d'ailleurs The Missing Files. Comme dans l'épisode précédent, vous allez jouer le rôle de Larry Laffer, mais aussi de Passionate Patty, sa dernière conquête en date. Cependant, cette fois-ci, vous dirigerez les personnages alternativement. Chaque fois que l'un des personnages prendra l'avion ou la voiture pour une destination nouvelle, vous passerez aux commandes de l'autre. Avec deux personnages, l'on assiste donc à une double histoire. Larry est chargé par la société de vidéo X, pour laquelle il travaille, de trouver une présentatrice pour un show télévisé sexy. Il va



parcourir les Etats-Unis, armé d'une caméra vidéo miniature, afin de filmer les trois dernières participantes en concours, pour déterminer la gagnante.

Du côté de Patty, l'affaire est bien plus complexe. Contactée par la CIA pour infiltrer un réseau subversif poussant le peuple américain à la déchéance, elle devra enquêter dans divers lieux liés à la musique.



Toujours très déliant, Leisure Suit Larry 5 regroupe les recettes habituelles des épisodes précédents : situations grotesques, humour de mauvais goût si possible, jeux de mots débiles, personnages loufoques, et scènes éroticogolottes. Le système de jeu est à nouveau des plus simples, puisqu'on utilise uniquement la souris et un système d'icônes pour donner les divers ordres. A ce propos, il est à noter que le jeu est du coup assez simple à résoudre. Jamais nous n'avons été longtemps bloqué, et il paraît donc plus facile que King's Quest 5 ou Space Quest 4.

IFA

Service minitel
3615 Code IFA

549, route Nationale • 59680 Cerfontaine • Tél. 27 65 58 11 • 27 65 86 11

Les meilleurs logiciels du domaine public

(pour Atari ST, Amiga et compatible PC)

Découpez ou recopiez ce bon de commande et renvoyer le à :
I.F.A. • 549, route Nationale • 59680 Cerfontaine

Je commande :

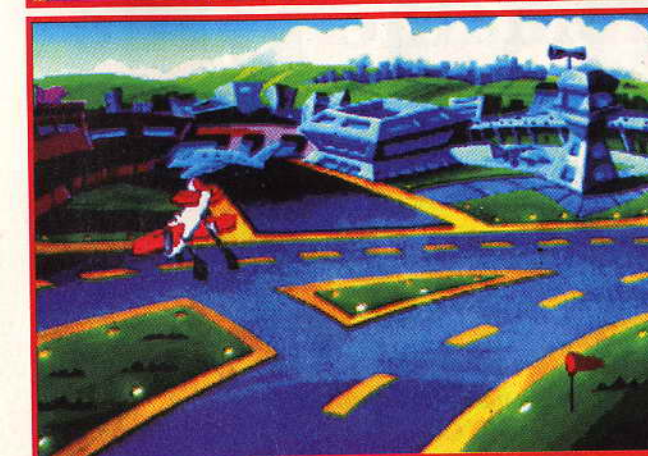
- Le catalogue des logiciels du domaine public pour :
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Compatible PC
- Le catalogue des logiciels originaux d'occasion :
☐ Oui ☐ Non
- Le catalogue de matériel et consommables :
☐ Oui ☐ Non

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je joins 10 F en timbres pour la participation aux frais de port



Que

le spectacle
commence !

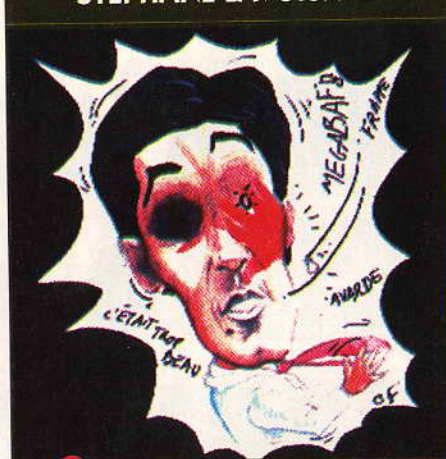


Qui a dit
que

Stéphane
ne savait pas
piloter ?

Côté réalisation, ce nouvel épisode est des plus exceptionnels. Le graphisme est délirant, totalement surréaliste et encore plus fou que dans la nouvelle version de Leisure Suit Larry 1. Les animations sont plus fouillées, dignes d'un dessin animé, mais c'est surtout la présence de sons digitalisés et de musiques particulièrement réussies qui font de Leisure Suit Larry 5 un "morceau" à ne pas manquer. Une réussite sur tous les points, dont on espère la version française pour bientôt.

STÉPHANE LAVOISARD



93%	GRAPHISME	94 %
	SON	93 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITÉ	91 %

Jeu d'aventure animé
Edité par Sierra-On-Line
PC (VGA) : disponible

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 Mazagnan - 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 - 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77
MARSEILLE - 26, rue de la Palud - 13001
METZ - 18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

PC

HD 40 Mo, lecteur (3,5 ou 5,25, carte
VGA + moniteur VGA couleur,
1 Mo Ram

286 / 16 **6990^F**

386 / 16 **7600^F**

386 / 33 **10600^F**

486 / 20 **13000^F**
(DOS en option)

AMIGA

AMIGA 500
+ Extension 512 Ko

2790^F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Extension 512 Ko

4790^F

AMIGA 500 PLUS

1 Mo Ram,
Worbench 2.0 **3390^F**
avec moniteur couleur **5390^F**
Version Advantage **NC**

PROMO JEUX

Vroom (Atari) **219^F**

Wing Commander 2 (PC) **385^F**

Croisière pour 1 cadavre
(Atari/Amiga) **290^F**

Gunship 2000 (PC) **349^F**

Triad Ultima :
Explora I + II + III **270^F**

ATARI

1040 STE **3290^F**

520 STE **2490^F**

1040 STF **2590^F**

520 STF **1990^F**

1040 STE
Version Couleur **5290^F**

520 STE
Version Couleur **4490^F**

1040 STF
Version Couleur **4590^F**

520 STF
Version Couleur **3990^F**

Lecteur ATARI/AMIGA

3 1/2 **590^F**
5 1/4 **950^F**

Extension AMIGA

Sans horloge **260^F**
Avec horloge **340^F**

Souris optique

Atari/Amiga **490^F**

Disque Dur ATARI

20 Mo **2890^F**
30 Mo **3190^F**
40 Mo **3790^F**
50 Mo **NC**
80 Mo **NC**

Disque Dur AMIGA

20 Mo **2890^F**
30 Mo **NC**
40 Mo **NC**
50 Mo **3790^F**
80 Mo **5292^F**

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

.....

.....

.....

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

Produit Prix

.....

.....

.....

Montant

Total

Port matériel 150^F - Port logiciel 40^F

TV SPORTS BOXING

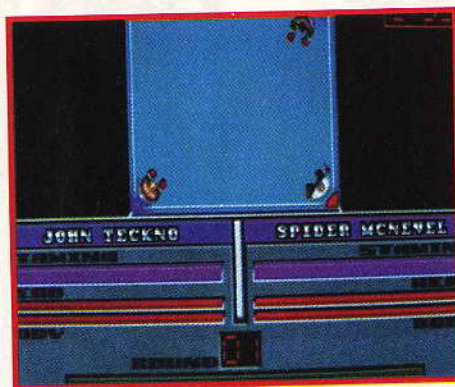


Ancien boxeur dans la catégorie des poids lourds, notre ballerine des rings, Jean "Cassos Clay" ne possède plus sa musculature de challenger, mais plutôt l'embonpoint d'un vieux de la vieille. TV Sports Boxing lui a fait l'effet d'une véritable cure de jouvence, qui lui a permis d'aller assez loin dans ce dernier-né de la série TV Sports.

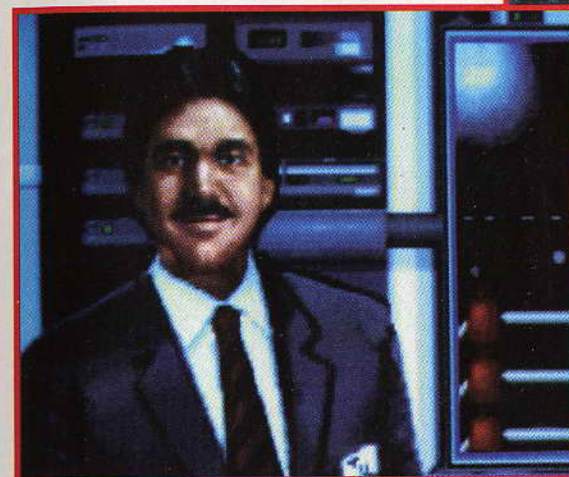
Le nouveau simulateur de chez Cinemaware est arrivé sur nos écrans. Cette fois-ci, il ne s'agit ni de football ni de basket-ball, mais bien de boxe, jeu dans lequel vous êtes à la fois le manager et les boxeurs d'une équipe.

Tout commence par un choix à faire entre un simple jeu d'arcade (le combat) ou la gestion et la création d'une équipe. Si vous êtes en arcade, vous pourrez vous battre contre des boxeurs gérés par l'ordinateur ou contre un de vos amis (si celui-ci veut bien encore jouer avec un tricheur de votre espèce). Par contre, en simulation pure, il faudra tout d'abord commencer par créer un boxeur. Vous rentrez le nom, puis la ville natale de votre personnage. Une fois ces banalités accomplies, vous pouvez faire de votre athlète un musclé du bulbe, une danseuse étoile ou une bête fauve, en modifiant quelques paramètres tels que l'endurance, la force, la technique, le jeu de jambes. Je vous conseille cependant de jouer plusieurs boxeurs à la fois, c'est plus fun.

Vient ensuite le temps de l'entraînement. Enfin, entraînement est un bien grand



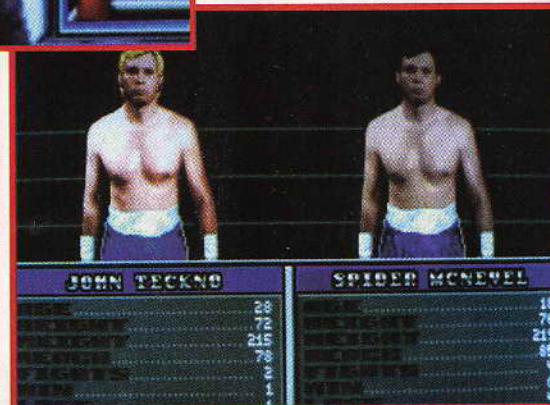
mot puisqu'il dépend de votre fortune, et que pour l'instant vous ne disposez que de 100 dollars US. Donc, comme vous l'avez bien compris, il faudra d'abord se prendre des coups avant de pouvoir s'élever aux sommets de la gloire en achetant du matériel d'entraînement. Ne désespérez pas, car au bout de cinq combats j'ai pu acheter une corde à sauter et un livre relatant les techniques de la défense en matière de boxe. Ces accessoires ne prennent effet sur vous qu'au bout d'un certain nombre de mois. Une fois le délai atteint, vos caractéristiques changent, et c'est un homme nouveau que vous découvrirez sur le ring, malgré les multiples fractures du nez et



les arcades sourcilières fendues. Avant de passer sur le grill, allez voir votre manager qui trouvera des combats pour vos boxeurs. Attention, c'est un homme très gourmand, et il ne rate jamais une occasion de prendre son pourcentage. Une fois l'adversaire sélectionné, vous verrez votre entraîneur, le gros "Two Ton", qui vous donnera quelques conseils pour vaincre le rigolo que vous devez rencontrer. Les combats, parlons-en. Tout commence par une présentation à



la télévision des deux adversaires, avec les indications de leurs poids et tailles, et de leurs anciennes victoires (défaites). Ensuite, la vue du ring



se fera du dessus. Vous pouvez ainsi essayer d'échapper à votre adversaire afin de récupérer des forces. Lorsque les deux "hommes" arrivent à portée de poings, la vue passe en fausse 3D. Seul le décor est en 3D (les cordes du ring), le reste (les bustes des boxeurs) est vu de profil. Les images des boxeurs sont des digitalisations légèrement décevantes par rapport à ce que fait d'habitude Cinemaware. Le boxeur peut se baisser, éviter les coups, en donner. En bas de l'écran se trouvent trois barres : une de stamina (santé), une pour les "points de vie" de la tête, et une pour le corps.

Lorsque la stamina arrive à zéro, le sportif tombe, et c'est parti pour un comptage : à 10 c'est le K.O.

En conclusion, TV SPORT BOXING est un bon "simulateur", mais surtout ce n'est pas trop difficile, car il suffit de se battre contre le même "pauvre type" pendant quelques mois (en temps de jeu) pour arriver à ramasser un peu d'argent, ce qui vous permettra de vous élever plus vite dans les échelons de la boxe. Mis à part les graphismes, très légèrement en dessous de ce à quoi je m'attendais, le son compatible avec toutes les cartes et une jouabilité exceptionnelle parachèvent ce qui s'avère être un soft fidèle à la réputation de Cinemaware.

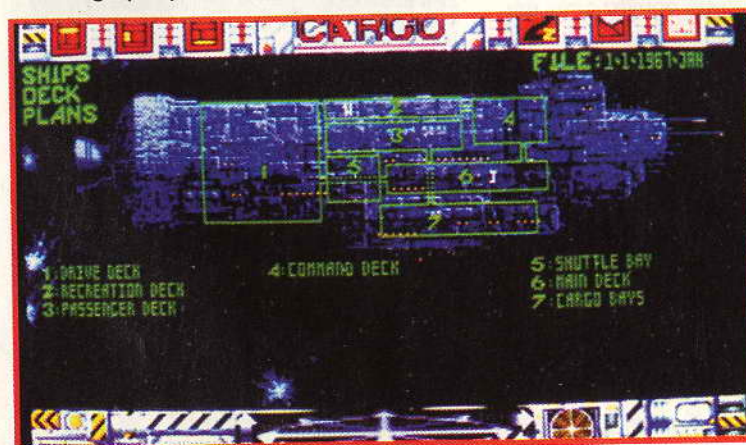
JEAN DELAITE

83%	GRAPHISME	84 %
	SON	76 %
	ANIMATION	81 %
	JOUABILITE	79 %

Simulation de boxe
Edité par Cinemaware
PC : disponible - Amiga : 92

SUSPICIOUS CARGO

C'est décidément le mois des jeux d'aventure, avec cette fois-ci Gremlin sur la ligne de départ. Suspicious Cargo est un jeu surprenant par bien des côtés. Les graphismes ne sont certes pas merveilleux, mais les digitalisations donnent cependant une atmosphère très particulière à l'aventure. L'histoire se déroule donc dans le futur. Vous êtes le propriétaire d'un vaisseau de transport de fret. Suite à des difficultés financières, vous êtes obligé d'accepter une mission consistant à acheminer une mystérieuse caisse jusqu'à une base située sur Titan. Malheureusement pour vous, la police va dans un premier temps vous poser quelques problèmes. Ensuite ce sera au tour de votre vaisseau de vous réserver quelques désagréables surprises, puis ce sera le contenu de cette étrange cargaison, et enfin, pour finir, même vos employeurs tenteront de vous éliminer. Tout ceci se déroule via un système assez complet et complexe, la partie texte de l'aventure prédominant cependant. A plusieurs endroits vous aurez quelques écrans graphiques, mais ce sont surtout



trois petits jeux d'arcades qui vont venir vous distraire à certains points clés de l'aventure. Ce système de commande, très bien fait, permet de donner rapidement un sacré nombre d'ordres différents, et les passionnés d'aventure se réjouiront des possibilités offertes. Par contre, l'aventure est malheureusement un peu trop facile, et un très bon joueur finira le jeu relativement rapidement.

ment (en une dizaine d'heures cependant). Suspicious Cargo reste un très bon jeu d'aventure, avec surtout un système de commande génial, qui devrait permettre d'implémenter dans le futur des jeux vraiment passionnants, pour un peu que la réalisation technique suive.

DIDIER LATIL

82%	GRAPHISME	76 %
	SON	72 %
	ANIMATION	72 %
	JOUABILITE	82 %

Jeu d'aventure en anglais
Edité par Gremlin
Amiga / PC / ST : disponible

VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA



ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES
JUSTICIERS 3
COMPREND TOTAL RECALL
A LA PLACE DE ROBOCOP 2.

ocean

**ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD**

SPELLCASTING 201 :

The Sorcerer's Appliance

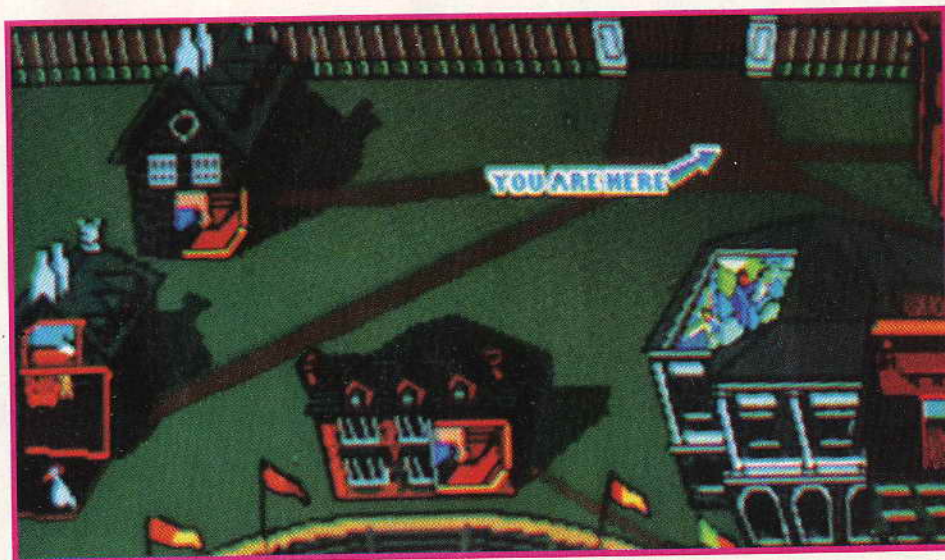


Didier avait complètement craqué sur le premier épisode surnommé **Spellcasting 101 : Sorcerers Get All The Girls**. Il nous a supplié à genoux pour tester ce jeu, où encore une fois il est question de magie et de créatures de rêves, deux concepts qu'il essaie de cerner depuis quelques mois.

Ernie Eaglebeak, l'étudiant le plus loufoque de l'université de magie est de retour dans de nouvelles aventures désopilantes. Tout commence par une scène grandiose. Votre maître en magie vous demande de remplir durant son absence une énorme baignoire, ce qui vous demande-

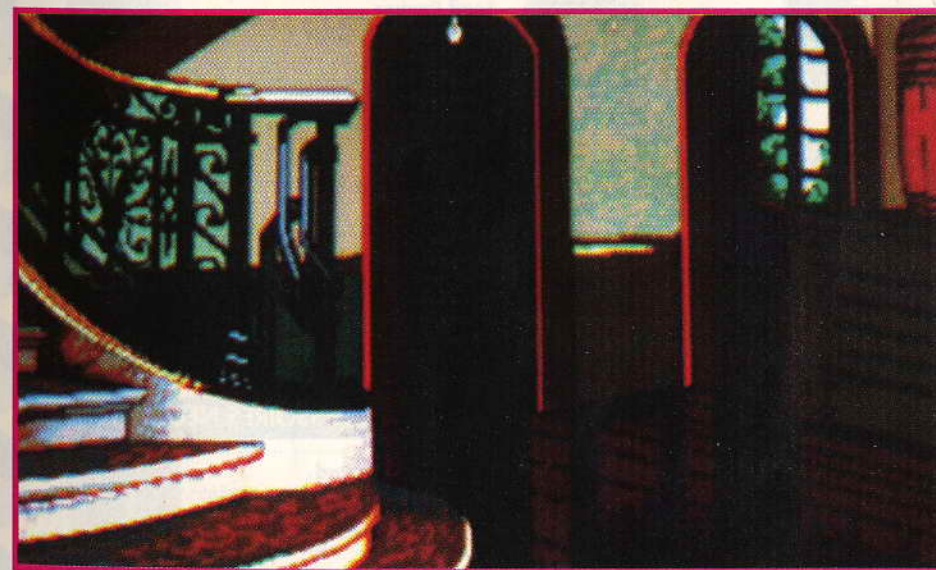
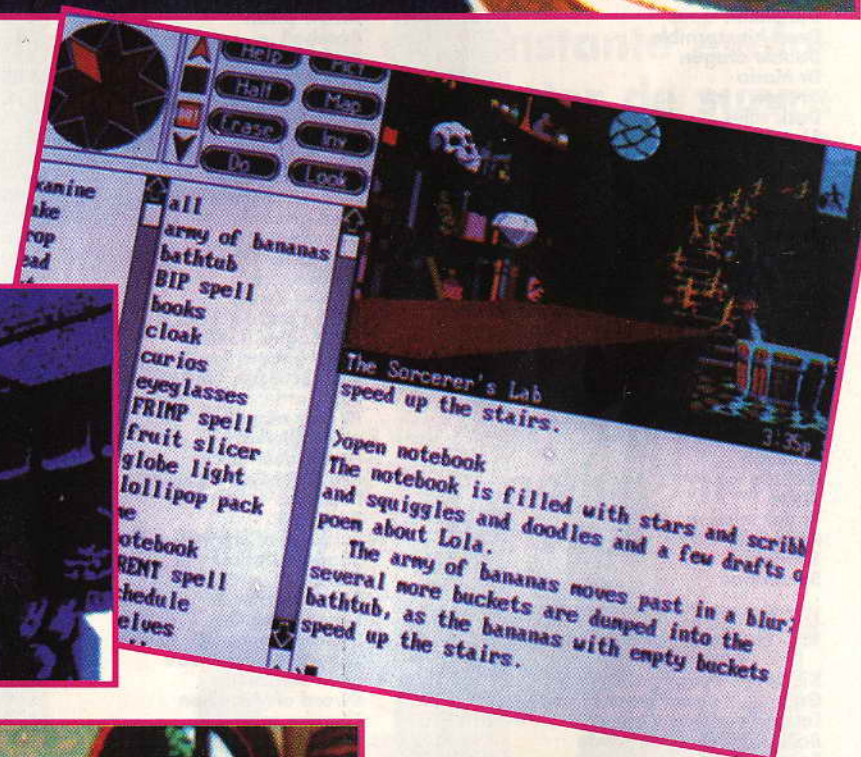
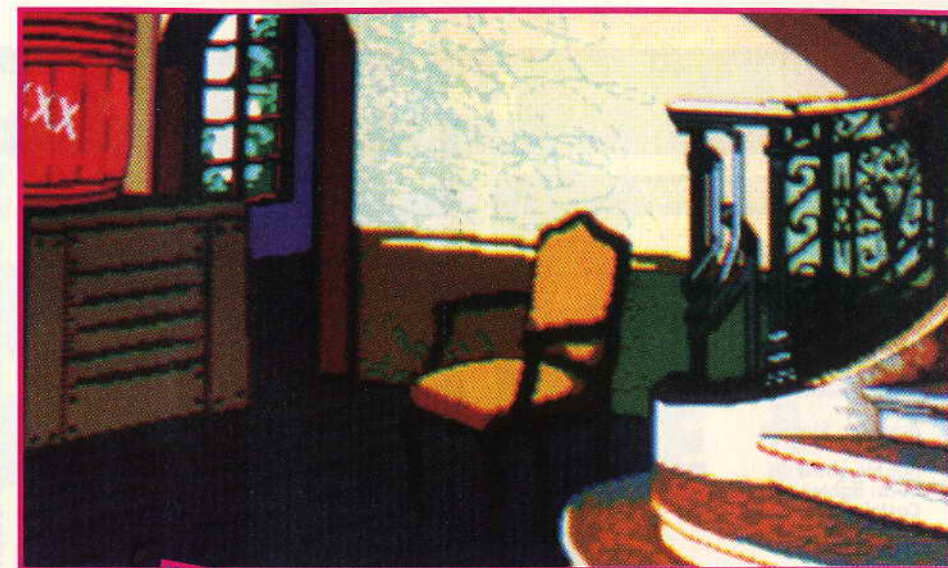
rait d'innombrables allers-retours entre les puits et la baignoire. Tel Mickey dans l'Apprenti Sorcier, vous utilisez alors les sortilèges de votre maître, pour créer une armée de bananes qui porteront les seaux à votre place. A vous de trouver ensuite un moyen pour qu'elles arrêtent de travailler, afin d'éviter l'inondation. A propos du scénario, vous allez retrouver tous les plaisirs propres à l'ambiance estudiantine de l'école de magie, avec ses professeurs bizarres et ses étudiants aux mœurs non moins étranges. En ce qui vous concerne, votre dernière trouvaille consiste à essayer de créer la femme parfaite, Eve, à la fois belle, sensuelle et intelligente. Hélas !, émule du docteur Frankenstein, vous allez commettre une ou deux petites erreurs qui vont vous faire plonger dans une intrigue un peu plus sérieuse.

Le système de jeu est le même, c'est-à-dire complètement paramétrable par le joueur. Vous pouvez jouer en utilisant soit le clavier, soit la souris, ou mieux selon moi, un mélange des deux. Les verbes accessibles sont très nombreux, tout comme les éléments présents sur chaque écran, ce qui permet d'envisager un nombre impressionnant de possibilités



d'actions, d'autant plus que l'analyseur syntaxique est à la fois puissant et très souple. Plusieurs fenêtres peuvent donc être ouvertes en même temps, pour les graphismes, pour la description texte des lieux, pour donner des ordres, ou pour accéder à diverses options et se déplacer grâce aux icônes. Les dessins, même s'ils ne sont qu'en 16 couleurs, offrent au joueur des écrans magnifiques, accompagnés en outre de nombreuses digitalisations sonores et de musiques superbes.

Le plus agréable reste cependant l'aventure en elle-même, pleine de rebondissements et d'humour. Les personnages et les situations sont à mourir de rire, avec en plus une petite note d'érotisme très appréciable. La taille du jeu est également un argument en sa faveur, avec de longues heures d'aventure en perspective, même si elles demandent quelques connaissances en anglais, surtout si vous jouez en mode "osé", auquel cas le vocabulaire employé sera assez cru.

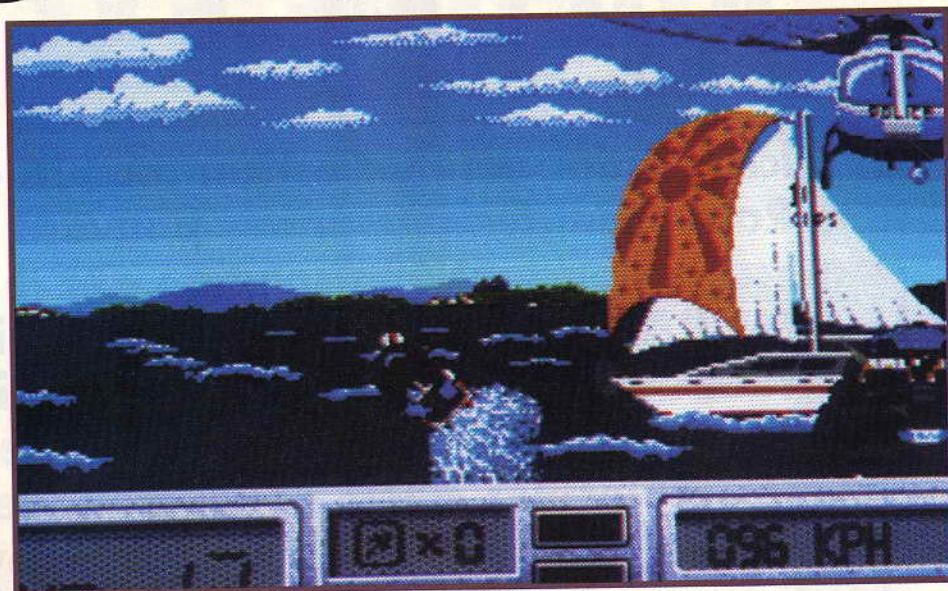
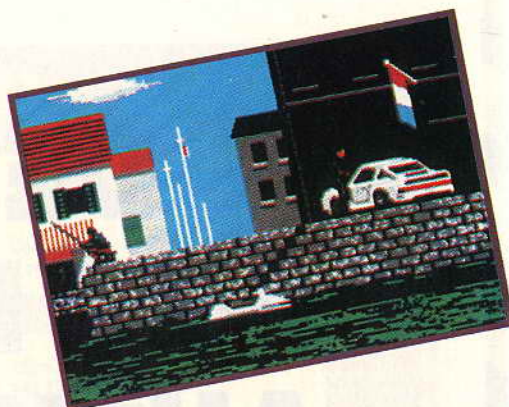


DIDIER LATIL

90%	GRAPHISME	84 %
	SON	85 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'aventure en anglais
Edité par Legend Software
PC : disponible

OUTRUN EUROPA



US Gold innove complètement avec Outrun Europa, un jeu de courses multi-véhicules. Vous êtes un agent secret à la recherche de documents classés Top-Secret, auparavant en votre possession. Vous devez traverser toute l'Europe pour reprendre ce qui vous a été dérobé. Pour cela, sept niveaux acharnés vous attendent. Dans un premier temps, vous allez piloter une moto sur des routes encombrées et infestées, non seulement d'agents secrets ennemis, mais aussi de policiers trop zélés. Ensuite, vous enfourchez un jet-ski et traversez la Manche, malgré les bateaux adverses, les garde-côtes et l'hélicoptère de la police. A peine avez-vous posé le pied sur la terre ferme que vous montez à bord d'une voiture pour continuer la course contre la montre...

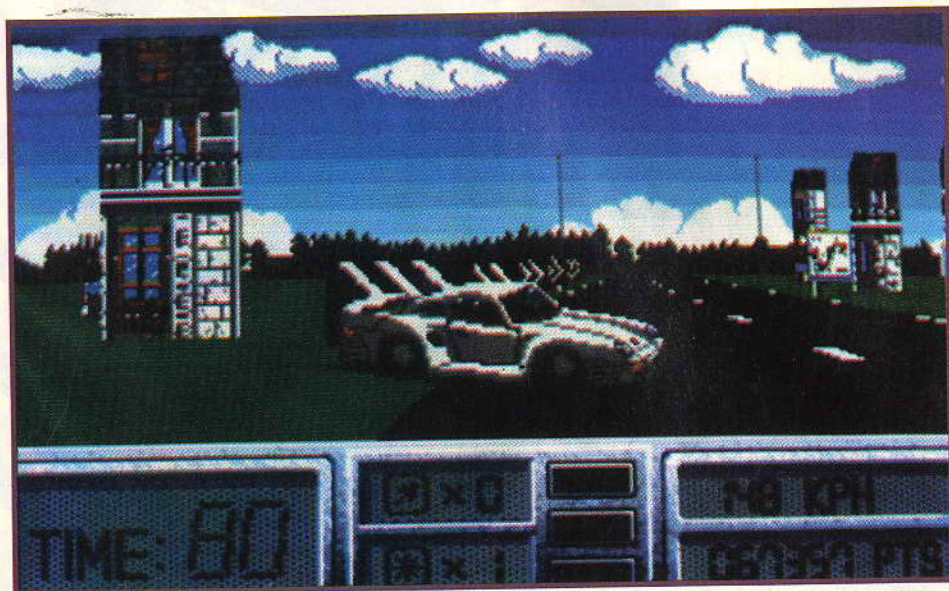
Vous l'avez compris, Outrun Europa est en fait une succession de courses de voiture, moto, hors-bord. Chacune de ces phases demande évidemment une technique différente, mais les différences de pilotage restent tout

de même faibles, ce qui permet d'enchaîner les niveaux successifs sans aucun problème d'adaptation. Mis à part cela, le jeu est agréable et bien fait, à la fois très rapide et maniable, avec en outre trois options "continue" qui permettent donc d'aller assez loin dans la partie. Un excellent jeu de course et d'arcade, mélange très réussi.

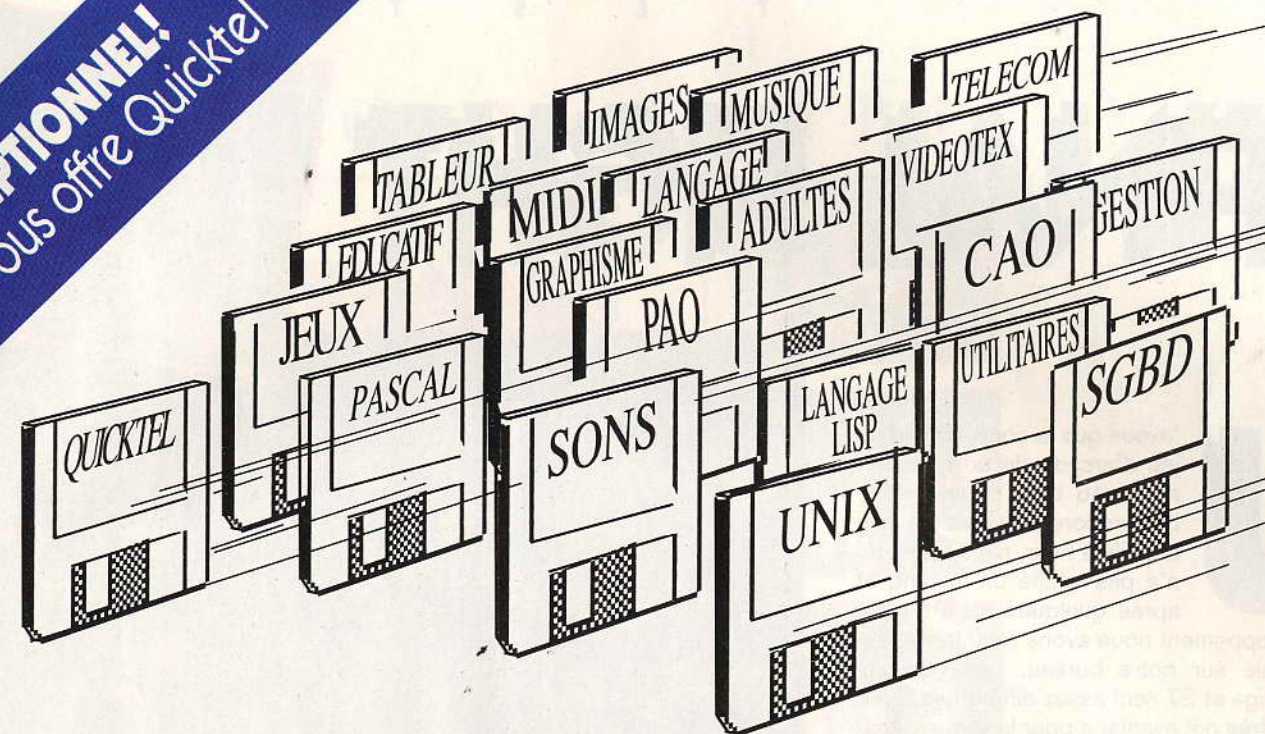
DIDIER LATIL

81%	GRAPHISME	75 %
	SON	74 %
	ANIMATION	82 %
	JOUABILITE	82 %

Jeu de course
Edité par US Gold
Amiga / ST : disponible



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.

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

- ☐ PC/PS compatible (3 1/2")
- ☐ PC/PS compatible (5 1/4")
- ☐ ATARI ST/STE
- ☐ ATARI TT/MEGA STE

- ☐ AMIGA 1000
- ☐ AMIGA 500/2000
- ☐ MACINTOSH

☐ 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 nombre de câble: ☐ 9 broches ☐ 25 broches

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

*EN FONCTION DES STOCKS

FINAL FIGHT

J'avoue que la conversion d'un jeu d'arcade de ce type, sur micro 16 bits, pouvait sembler encore une fois un pari difficile à tenir, mais US Gold n'a pas hésité un instant, et après quelques mois de développement nous avons reçu la version finale sur notre bureau. Les versions Amiga et ST sont assez différentes, avec un très net avantage pour la version Amiga, beaucoup plus sympa à jouer que l'autre. Final Fight reste un jeu de combats de rues possédant de nombreux points positifs pour lui, surtout avec l'option deux joueurs qui permet alors de vraiment s'éclater. Ainsi, vous pouvez essayer des tactiques de progression pour que chacun protège les arrières de l'autre, mais attention aux coups que vous donnez, votre coéquipier peut en effet être touché. Sinon les ennemis surgissent d'un peu partout, ils sont de types différents, avec pour chacun des attaques diverses. Il y a bien sûr un certain nombre de chefs de gangs à affron-



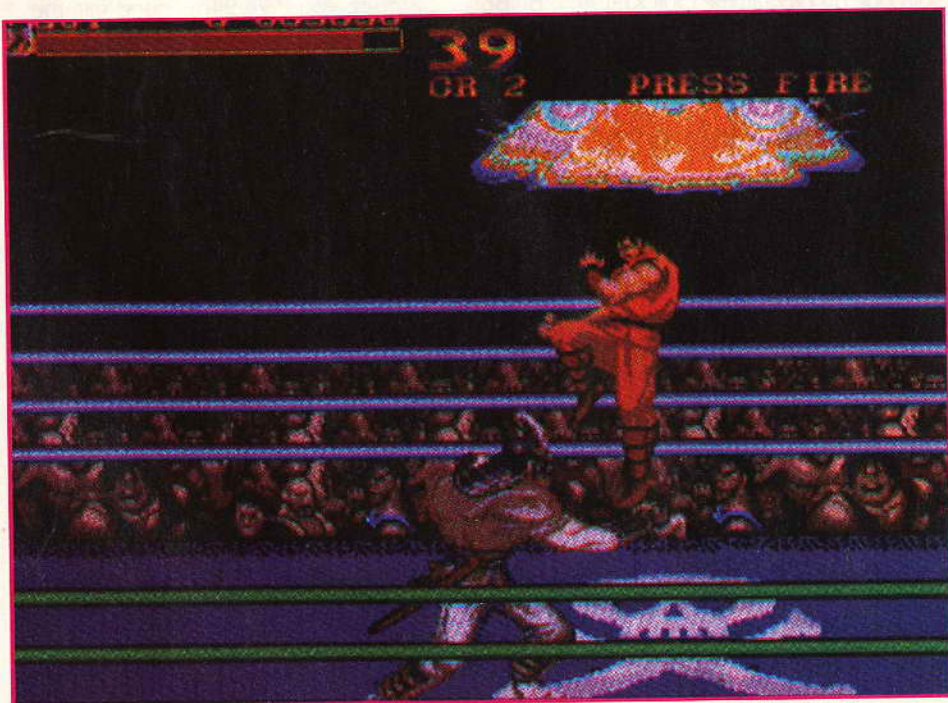
ter, et en fait ce sont véritablement eux qui vous poseront de gros problèmes. Un autre avantage provient de la possibilité de choisir votre combattant parmi trois au début du jeu, chacun ayant des

prises et des attaques spécialisées. Il est seulement dommage que les versions pour micro-ordinateurs soient aussi limitées concernant les couleurs. C'est un peu fade, et c'est d'autant plus dommage car l'animation est très correcte. Le jeu est par contre trop facile, et il manque, par rapport à la version arcade et console, divers petits détails qui, mis bout à bout, enlèvent encore un peu à l'intérêt du jeu.

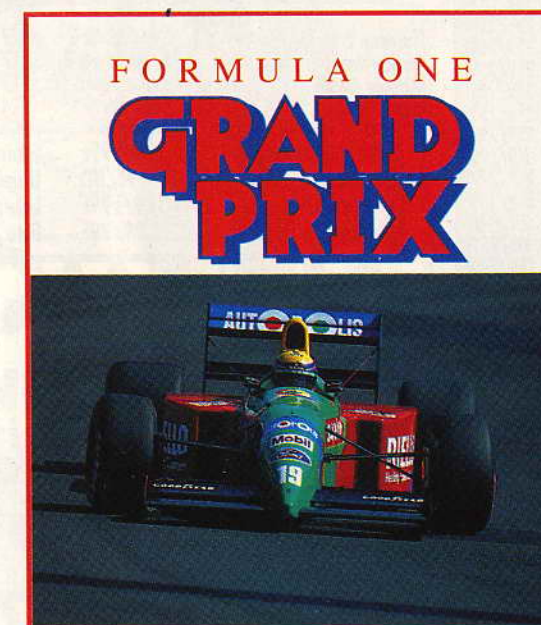
DIDIER LATIL

75%	GRAPHISME	72 %
	SON	70 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITE	77 %

Jeu d'arcade
Edité par US Gold
Amiga / ST : disponible



Formula One Grand Prix



Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

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 crissemments 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. Etudiez le circuit lors de l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des performances record, puis démarrez en trombe en semant vos adversaires. 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.



MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Deuteros	299/299F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Out Run Europa	259/259F
Master Golf	349/349F
Megalomania	309/309F
Powermonger Data Disk	149/149F
Tip Off	249/249F
The Simpson's	249/249F
WWF Super stars	259/259F

TOP 20 ST/AMIGA

Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Quest 4	ND/399F
Elf	249/249F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Hunter	299/299F
Terminator 2	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Final Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Midwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
Railroad Tycoon	349/349F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
Spirit of Excalibur	299/299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	299F
Captive	299F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Speedball 2	299F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Immortal	299F
F17A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Jeftighter 2 (Français)	399F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F
Shadow Sorcerer	309F

3D Construction Kit	499F	F19 Stealth Fighter	385F	Might and magic 3	399F
4D Sport Boxing	299F	F29 RETALIATOR	299F	Mig 29 M Fulcrum	449F
4D Sport Driving	299F	Final Battle	249F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Gateway to Savage Front	299F	RBI 2	299F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Golden Axe	299F	Rick Dangerous 2	249F
Betrayal	349F	Imperium	299F	Rise of the Dragon	399F
Billiard Sim. N2	299F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Blues Brothers	299F	Killing Cloud	299F	Sim Earth	399F
Budokan	249F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Ultima VI -	299F
De Luxe Paint 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	UMS 2	349F
F 14 Tomcat	359F	Links Firestone	159F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	M1 Tank Platoon	399F	Wolf Pack	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	Megafortress	359F		

ATARI ST/STE - AMIGA NOUVEAU

AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	349/349F
ADS+ Sherman M4	289/289F
Avantage Tennis	249/249F
Baby Jo	289/289F
Beast Buster	259/259F
Bonanza Bros	259/259F
Centurion	259/259F
Double Dragon 3	349/349F
Elvira 2	349/349F
G Loc	259/259F
Hudson Hawk	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Mad TV	249/249F
Nascar	349/349F
Obitus	259F/ND
Ork	ND/259F
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
R Type 2	259/259F
Robozone	249/249F
Rugby World Cup	259/259F
Smash TV	259/259F
Shadow Sorcerer	279/279F
UMS 2	ND/299F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

**PROMOTION SPECIALE
MANETTE
SPEED KING
75F**

PC Compatible

AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Avantage Tennis	299F
Baby Jo	289F
Bard's Construction Set	299F
Battletech 2	359F
Brainiacs	269F
Castles Data Disk	149F
ESS Mega	349F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Lemmings data disk	149F
Magic Candle 2	299F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Police 3	449F
Race Drivin'	299F
Robozone	259F
Shangai 2	359F
Super Space Invaders	299F
Team Suzuki	299F
Terminator 2	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

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

LES MAITRES DE L'AVENTURE
299/299F
+ Maupiti Island + Les Voyageurs du
Temps + Opération Stealth

PROMOTIONS MICROMANIA

Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthly Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

Barbarian 2	199/199F	Lemmings	149/149F
Beast 2	199F/ND	Utopia	199/199F
Pegasus	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Fate / Gates of Dawn	249/249F

Amos Compiler	ST/Amiga	F15 Desert Storm Sc. Disc	ST/Amiga	Return to Europa	ST/Amiga
Architecture 1	ND/199F	F19 Stealth Fighter	159/159F	Return of Witch Lord	79/79F
Architecture 2	ND/199F	F29 Retaliator	289/289F	Rise of the Dragon	149/149F
Bard's Tale 3	ND/249F	Final Fight	249/249F	Robin Hood	ND/399F
Battle of Brit. Miss. Disc.	159/159F	Life and Death	259/259F	Rodlands	259/259F
Battlechess 2	ND/259F	M. I. Tank Platoon	299/299F	Sim City + Populous	299/299F
Billiard Sim. 2	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Snooker	299/299F
Blues Brothers	299/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Super Monaco GP	249/249F
Cadaver	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Ultima V	ND/299F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Mig 29 M Fulcrum	399/399F	Wild Wheels	249/249F
Chuck Rock	249/249F	PGA Golf	ND/249F	Wings (1 Meg)	ND/299F
De Luxe Point François	599F/ND	Powermonger	299/299F	Wolf Pack	299/299F
De Luxe Point IV Franç.	ND/899F	Prehistorik	269/269F	Zone Warrior	259/259F
15 Strike Eagle 2	349/349F	RBI 2	299/299F		

AMSTRAD 464/6128

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

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

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

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS+ Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Robozone	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F
Tresor d'Alligator	ND/149F

TOP 10 AMSTRAD

Terminator 2	109/159F
Manchester United European	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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanza Brothers	119/159F
Brainiacs	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F
WWF Super Stars	109/159F

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

Alive	ND/199F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Art de Guerre	ND/249F	Makowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Mystical	149/199F	Super Sweek	149/199F
Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Gazza 2	140/180F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Return of Witch Lord	59/79F	Targhan	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	RBI 2	109/159F	Tetris	ND/149F
La Secte Noire	ND/179F	Saga	ND/199F		
Le Manoir de Morteville.	ND/199F	Sdaw	ND/149F		

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	DEMENT DEMENT	59F/ND
CRACKDOWN	ND/99F	THE ELIMINATOR	59F/ND	CHASE HQ + NARC	59F/ND
CABAL	59F/ND	NIGHTBREED	ND/99F	GHOSTS' N GHOSTS + NARC	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

**LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !**



MICROMANIA

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES

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 MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

(*) Sauf consoles - Prix valables sauf erreur d'impression - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

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

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F) + 20 F

Précisez Cassettes ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer= F

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Séga ☐ PC COMP. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Nec ☐ Lynx ☐ Gameboy ☐ Megadrive ☐ Gamegear

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace
de jeux le plus délirant de Paris.

70, av. des Champs-Élysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre
un autre espace de jeux d'enfer ...

93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Lotus Turbo Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

Chaque mercredi vers 18h sur FR3

MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 Megadrives à gagner chaque semaine

HEIMDALL

Notre grand spécialiste de la culture viking, Didier, n'a pu s'empêcher de passer de longues heures sur ce jeu de chez Core Design, Heimdall. Le premier jour, nous avons retrouvé le pauvre Jean attaché sur une chaise. Didier s'entraîne à lancer de haches sur lui. Le lendemain, il nous lâche un petit cochon dans les bureaux et court après pour l'attraper. Et puis, il s'est mis à parler de la fin du monde, de Ragnarok et de trucs bizarres...

Après une dizaine de douches glacées, il a retrouvé ses esprits.



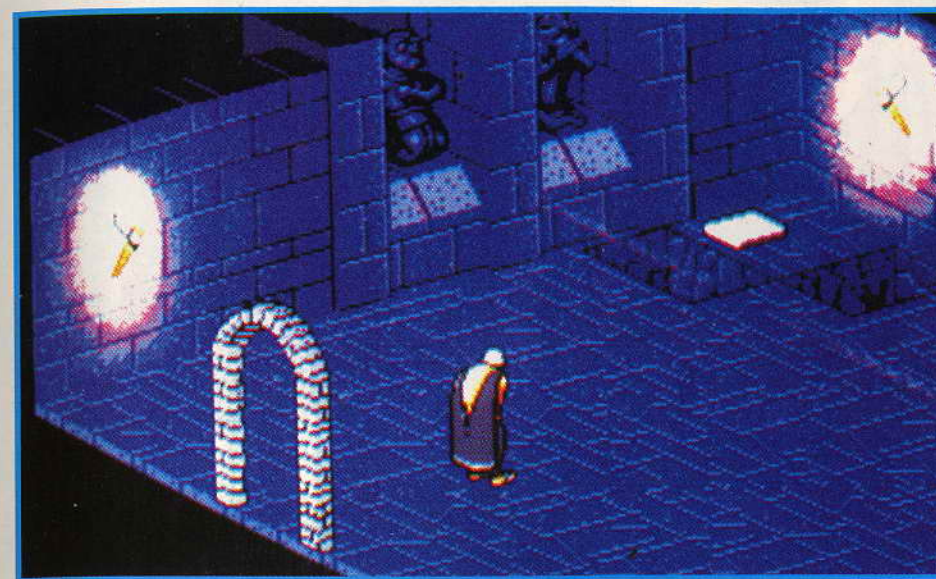
Heimdall est un personnage divin de la mythologie nordique, tout comme le sont Odin, Thor, Frey et Loki. Il est question dans les légendes, d'un gigantesque affrontement entre les divinités bonnes et mauvaises, bataille plus connue sous le nom de Ragnarok. Peu de temps avant le combat final, Loki a réussi par magie, à dérober trois des armes les plus puissantes des forces du bien : le marteau de Thor, la lance magique de Frey et enfin l'épée d'Odin. Pour retrouver ces trois objets, les dieux utilisent donc leurs pouvoirs afin de créer un héros divin, Heimdall le Viking.

Il s'agit donc à l'origine, pour votre héros, d'une vaste quête à travers les trois plans terrestres, Midgard (le monde des humains), Jotgard (le monde des géants) et Asgard (le monde des dieux). Vous pouvez commencer directement le jeu, auquel cas, en sus de Heimdall, vous pourrez choisir cinq héros parmi une quinzaine de personnages, pour former une équipe de force moyenne. Vous pouvez aussi, et je vous le conseille vivement, participer aux trois jeux d'arcade définissant les principales caractéristiques de Heimdall.

La résistance du personnage à la magie et au poison, et sa constitution, se décident au cours d'une phase, où Heimdall doit lancer avec précision des haches pour couper les tresses d'une servante ligotée. Le problème vient de l'alcool que vous avez ingurgité, ce qui fait que votre main tremble beaucoup. Le curseur servant à viser l'endroit où vous lancez votre hache bouge donc continuellement.

Le deuxième jeu consiste à courir après un cochon sauvage dans un enclos, à l'attraper, et surtout à le maintenir au sol. Cette épreuve définit plutôt les caractéristiques ayant rapport aux réflexes et à l'agilité.

Enfin, le dernier jeu consiste en



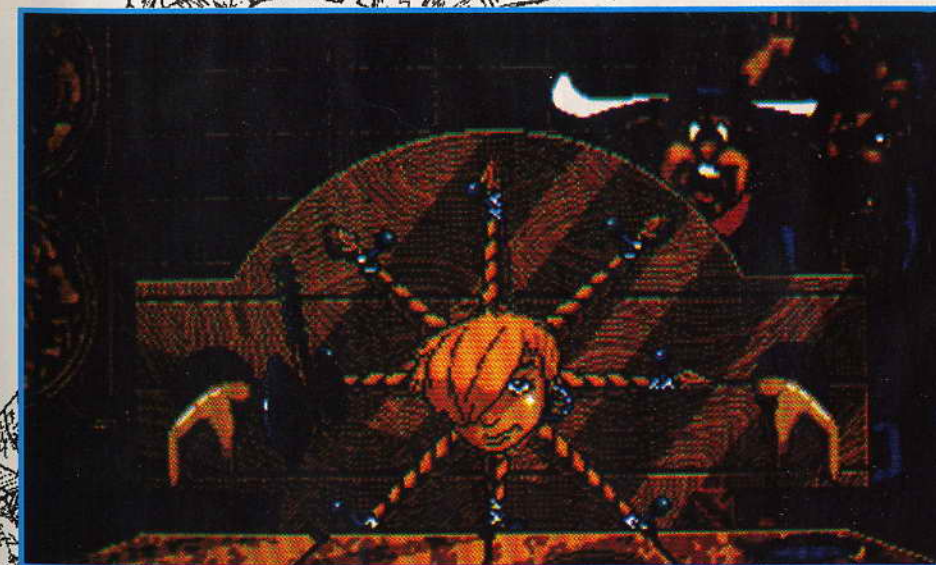
une espèce de joute se déroulant sur un Drakkar, durant laquelle vous devez faire tomber à l'eau une poignée de combattants. Ce seront bien sûr les aptitudes guerrières qui seront ainsi décidées.

En outre, suivant vos résultats à ces trois épreuves, vous pourrez choisir votre équipe parmi plus ou moins de personnages (entre 5 et 30 au maximum). A noter qu'un navigateur est essentiel pour la suite de l'aventure.

Et, voilà ! Vous pouvez maintenant prendre votre navire et voguer vers de nouveaux horizons, pour trouver des indices quant à la localisation exacte de chacun des objets. L'exploration des différentes villes se fait au cours d'une phase en 3D isométrique. Généralement, votre groupe est représenté par le leader. Seuls trois de vos six personnages débarquent



sur les îles, les autres restent à bord pour garder le navire. De très nombreux obstacles vont bloquer votre passage. Des pièges, des monstres, mais aussi, et surtout, des mécanismes à déclencher, et donc des énigmes à résoudre pour ouvrir tel ou tel passage. En combat la vue change totalement, votre ennemi apparaissant alors en grand dans



LES SCENARIOS DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

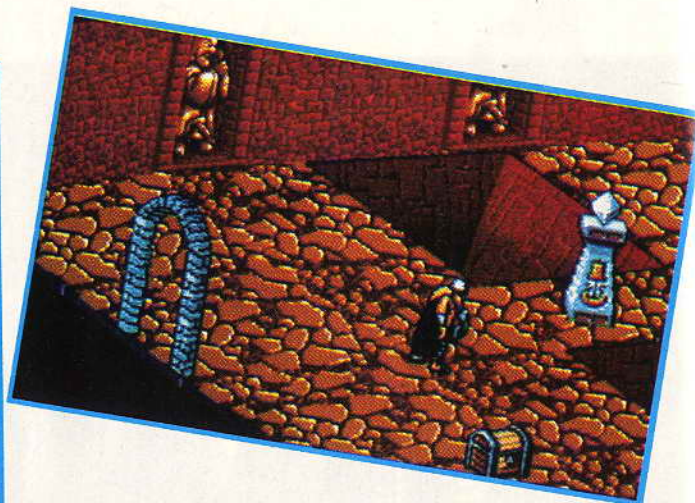
RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

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

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.
ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarii.

ANCO

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



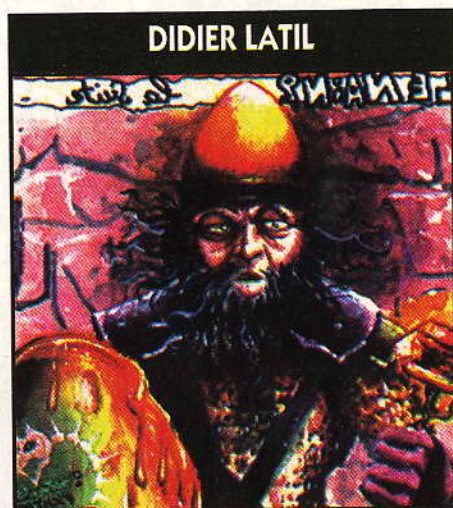
nages
qui sont com-
plètement dé-

une fenêtre à l'écran. Il faut attaquer ou se défendre au bon moment, au cours d'une phase d'arcade ne demandant pas des réflexes exceptionnels, mais plutôt un bon timing et une stratégie de combat. Vous trouverez bien sûr de nombreux objets magiques ou non, des armes, des armures et de la nourriture.

Le jeu est une merveille de réalisation et d'intérêt, et ce pour plusieurs raisons. Les graphismes sont superbes, mais ce sont surtout leurs styles et les animations des person-

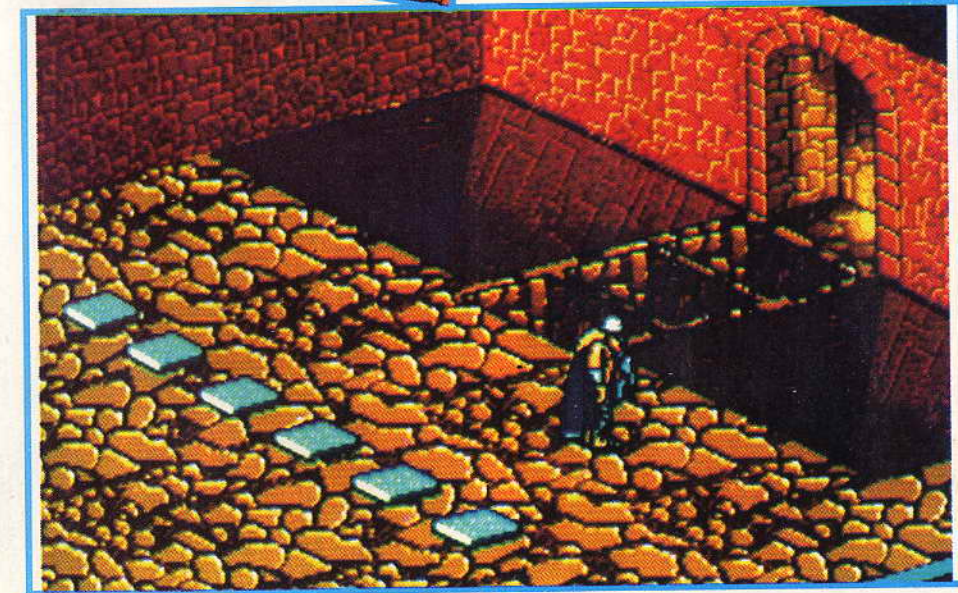
mentes. Rarement je n'ai eu autant l'impression de participer à un dessin animé ! Les musiques et les sons ne dénotent absolument pas, offrant une ambiance extraordinaire à ce jeu. Le système de celui-ci est parfait, mélange de Cadaver et de Dungeon Master, entièrement géré à la souris.

La version testée était en anglais, mais d'ici très peu de temps devrait nous parvenir une version française. Heimdall est un excellent jeu, bien fait, passionnant, et plongeant le joueur dans une ambiance de jeu fantastique.



95%	GRAPHISME	93 %
	SON	91 %
	ANIMATION	96 %
	JOUABILITE	95 %

Jeu de rôle/action en français
Edité par Core Design
Amiga/PC/ST : disponible



Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT



Comme tous les ans, voilà que l'accès au centre-ville de San-Francisco est interdit pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montées, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champignon et foncez vers la gloire !

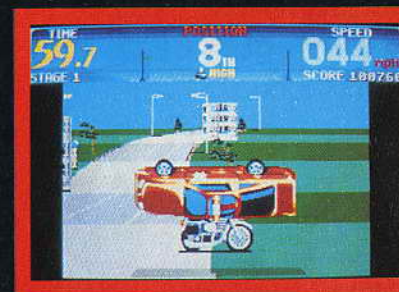


Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

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



ST
AG
PC
CPC D
CPC C

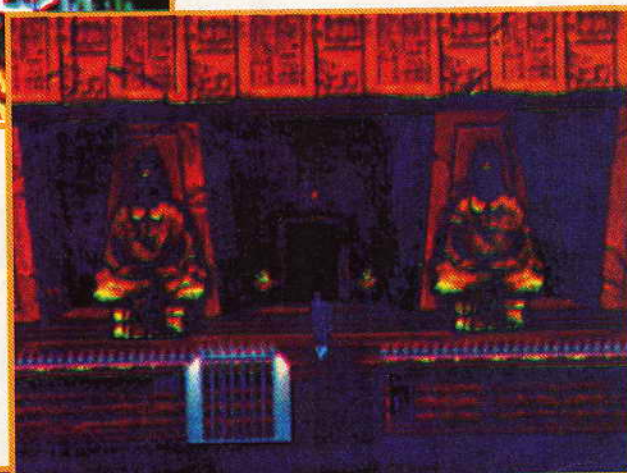
MARTIAN MEMORANDUM



Il a la peau verdâtre, il est petit, gros, joufflu ! Eh, non, ce n'est pas un martien, mais tout simplement Didier qui ne rate pas une occasion pour se déguiser ! En Predator au mois de mai et en bébé le mois dernier, il a débarqué à la rédaction grîmé en martien, croyant que le titre de ce jeu avait un quelconque rapport avec la planète rouge. Qu'en est-il exactement ?

Sous ce nom étrange, il faut en fait découvrir la suite de Mean Street, un jeu d'aventure policier édité sur PC par la société américaine Access. Vous y jouez le rôle de Tex Murphy, un privé

pas comme les autres, en cette année 2039. Pataugeant dans des histoires sordides, vous saisissez l'opportunité d'une enquête dangereuse pour le compte d'un des plus riches hommes de la ville, Mar-shan Alexander. Sa fille a disparu et vous enquêtez pour découvrir la raison de



cet enlèvement. Très rapidement, vos investigations vont déranger certaines personnes et vous découvrez une histoire grandiose. Commenant à San Francisco, vous allez traverser le vide sidéral jusqu'à Mars pour finir votre enquête sur cette mystérieuse planète. Le système de jeu est toujours aussi pratique, puissant et simple à utiliser. Diverses actions sont possibles à travers les icônes au bas de l'écran. Il suffit de cliquer sur Prendre, puis de cliquer avec



PREDATOR

En 1979, un étrange phénomène bouleversa le Monde - les Envahisseurs atterrirent - ce qui allait changer la vie à tout jamais.

**AUJOURD'HUI ILS
REVIENNENT ... POUR
SE VENGER!**

Plus grands, plus méchants, plus intelligents, plus audacieux et meilleurs, Super Space Invaders présente le jeu qui en a lancé des milliers d'autres, vous propulsant ainsi dans le 21ème siècle avec une foule de personnages incroyables:

Niveau après niveau des envahisseurs de plus en plus bizarres et hostiles

Des écrans de jeu incroyables qui se déroulent dans tous les directions

Des méga-monstres énormes à la fin de chaque niveau

Des niveaux secrets, cachés, que seuls les meilleurs trouveront.

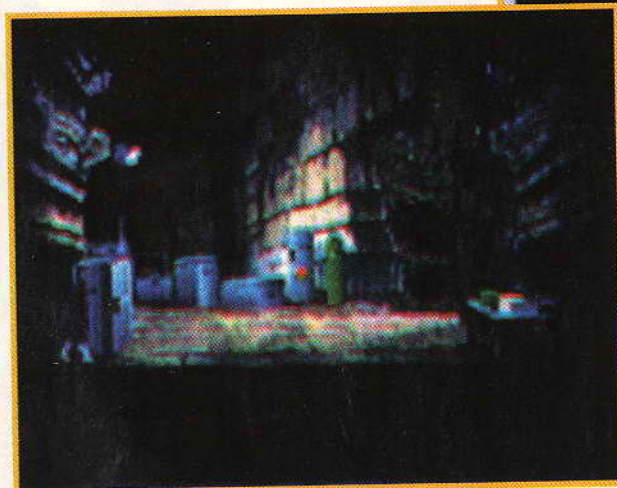
C'est une suite sans comparaison possible!!



1991 Taito
Programme par The Kremlin
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd.
Ferry House
51-53 Leach Road
London SW15 1PR

TAITO
DOMARK

le curseur sur l'objet voulu à l'écran. Les dialogues avec les diverses personnes sont beaucoup plus importants que dans le précédent épisode. Il faut en effet mener la conversation avec beaucoup plus de soin, et bien cerner la personnalité de l'interlocuteur pour obtenir des renseignements intéressants. Vous avez à chaque fois deux, trois ou quatre possibilités de questions ou de phrases. A vous de faire le bon choix. Quoi qu'il en soit, tous vos interlocuteurs vous répondront de vive voix, via des digitalisations vocales incroyables de réalisme.



magnifiques, l'ensemble du jeu est tout de même graphiquement génial. Il faut surtout reconnaître que les digitalisations des visages des divers personnages, et leurs animations, sont une pure merveille. Supportant les diverses cartes sons, Martian Memorandum utilise surtout le système de RealSound, permettant d'obtenir sur le haut-parleur de votre PC des digitalisations vocales de très bonne

En bref, je suis complètement emballé par ce nouveau jeu d'aventure, même s'il est un peu difficile et tout en anglais. Le scénario est un des meilleurs du genre, l'ambiance du jeu est oppressante, et vous entrez complètement dans la peau du personnage grâce à une réalisation parfaite.

Le plus impressionnant dans le jeu, outre un scénario passionnant, vient des divers écrans. Même si certaines salles et certains sprites peuvent ne pas sembler

qualité. Je n'oublierai pas de vous parler de l'option Hint, pas très honnête, mais indispensable pour vous aider lorsque vous êtes bloqué.



DIDIER LATIL

92%	GRAPHISME	91 %
	SON	95 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	84 %

Jeu d'aventure animé en anglais
Edité par Acces
PC - disponible



MiG-29M

SUPERFULCRUM



PILOTEZ LE CHASSEUR LE PLUS MORTEL DU MONDE DANS UN CHAMP DE BATAILLE TRÈS RÉALISTE. UNE EXPERIENCE QUE N'OUBLIEREZ JAMAIS!

Le MiG 29 "Fulcrum" est l'appareil de combat le plus avancé de l'Union Soviétique. Actuellement en projet top-secret et financé par le secteur privé, le Mikoyan Design Bureau a poussé le développement du chasseur encore plus loin. Le résultat en est le puissant MiG29M SUPERFULCRUM.

Un nouveau système de contrôle par fil digitalisé quadruplex, une aérodynamique supérieure et un moteur plus puissant vous donnent une marge de manœuvrabilité beaucoup plus grande. Ces caractéristiques combinent avec cockpit transparent moderne et un affichage d'instruments CRT pour faire du SUPERFULCRUM une machine de chasse phénoménale.

Vous faites partie d'une force multi-nationale dont la mission est d'aider une nation alliée à se débarrasser d'une armée d'envahisseurs. Vous aurez besoin de beaucoup de talent et de présence d'esprit pour venir à bout de l'ennemi au sol et dans les airs. La manière dont vous affrontez les diverses opérations dépendra de la tournure que prennent les événements dans cette campagne militaire à grande échelle.

DOMARK

Available on: IBM PC, Amiga, Atari ST.

Programmed by
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd., Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Tel: +44(1) 81 780 2224.

MEGATRAVELLER 2 :



Pour un jeu de rôles possédant un tel titre, nous avons demandé à l'ancêtre de la rédaction, à la carte vermeille de nos testeurs, bref à Jean, de nous aider avec ses avis éclairés et sa sagesse millénaire. Nous avons donc sélectionné quelques passages intéressants de son test, en supprimant tous les propos incohérents dus à un début de sénilité précoce.

La suite de l'excellent Megatraveller, édité par Paragon Software, est enfin arrivée. Il faut dire que l'ayant fini sur ST, j'étais impatient de continuer. Après avoir essayé le deuxième volet, ma première impression est que ce dernier paraît à la fois semblable et terriblement différent du premier.

Après avoir contré la conspiration zhodanienne contre l'Empire, votre nouvelle

mission sera de retrouver la trace des Anciens afin de sauver une nouvelle fois le monde. Lors de vos vacances, vous avez été visiter les ruines de l'ancien monde sur la planète Rhylanor. Soudain les anciennes machines issues d'une science oubliée se sont remises en marche, déversant sur le monde un torrent d'une substance rose hypotoxique. Vous avez tout juste eu le temps d'apercevoir deux hommes, ne faisant pas partie du groupe, s'enfuir à toute allure. Peu de temps après, vous apprenez que le gouvernement impérial offre une récompense d'un demi-milliard de crédits à qui arrêterait le flot incessant de cette substance, et ainsi sauver la planète. Mais comment faire ? Qui se rappelle du fonctionnement de ces mystérieuses machines ? A vous de jouer pour le découvrir !

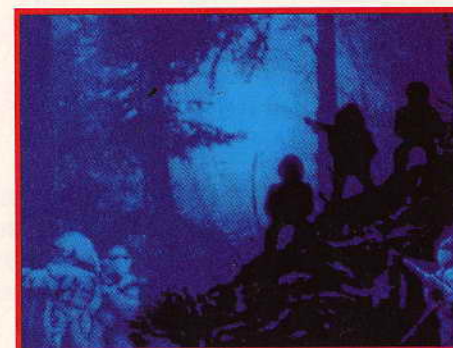
Comme vous pouvez le voir, il n'est pas question de violence et de bagarre dans ce scénario, ainsi j'ai créé des personnages plus scientifiques que bagarreurs. Eh bien, je me suis trompé, car après quelques heures de jeu assez calmes, je suis tombé dans une embuscade : deux hommes ont pris mon équipe pour cible. Total : quatre morts chez moi en cinq secondes de combat. Vous pouvez donc en conclure avec raison que Megatraveller 2 est nettement plus difficile que le premier.

Je me suis donc créé une nouvelle équipe plus musclée. La création des personnages m'a demandé environ quatre heures (je suis très difficile), mais elle peut se faire en quelques minutes, et vous pouvez même commencer avec une équipe prédéfinie. Comme dans le premier, les personnages commencent à l'école, et finissent par grimper dans la hiérarchie sociale en accumulant des compétences en fonction de leurs études, pour



fi-
nalement se spécialiser dans telle ou telle branche. A noter une nouvelle race que vous pouvez jouer en dehors des humains : les Vargr. Il s'agit d'une race d'humanoïdes canidés. Ils sont plus agiles et possèdent des sens plus aguerris que les humains. Ils sont aussi plus impétueux lors des conflits et donc moins diplomates. Au sujet des personnages, il est dommage que l'on ne puisse pas reprendre l'ancienne équipe du premier volet. Comme dans "The Zhodani Conspiracy", vous pouvez gagner de l'argent en résolvant de petites missions pour des personnes rencontrées, ou bien en faisant du commerce interplanétaire, ou encore en chassant les hors-la-loi. Ce jeu est très différent du précédent,

en premier lieu à cause de ses graphismes nettement plus évolués (256 couleurs) et de sa compatibilité avec les différentes cartes sons. En combat, vous pouvez mettre vos personnages en état de "veille"; ainsi si on les attaque, ils riposteront automatiquement avec l'arme qu'ils maîtrisent le mieux, jusqu'à la mort de l'opposant. Comme pour le premier épisode, je pourrais vous en parler pendant des heures, mais on me fait signe de m'arrêter afin de laisser de la place aux photos. Ça tombe vraiment bien, car je suis actuellement sur une piste...



JEAN DELAITE

90%	GRAPHISME	90 %
	SON	80 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	88 %

Jeu de rôles
Edité par Empire
PC (VGA/MCGA/EGA) : disponible

The Godfather™

NOUS ALLONS VOUS FAIRE UNE OFFRE
QUE VOUS NE POURREZ REFUSER!

Marque Déposée et © 1991. Paramount Pictures. Tous droits réservés. The GODFATHER est une marque déposée de Paramount Pictures. U.S. Gold est un utilisateur autorisé.

POLICE QUEST 3



C'est avec un certain plaisir, pour ne pas dire un plaisir certain, que Didier a pu vivre une fois de plus les formidables aventures de Sonny Bonds, le policier le plus célèbre créé par Sierra On Line. Au programme, une enquête difficile et dangereuse, sur laquelle Didier va vous donner un rapide briefing.

Encore une saga de la compagnie Sierra On Line qui se poursuit, avec le troisième volet de la carrière de Sonny Bonds, policier dans la belle cité de Lytton. Il faut avouer que la ville a beaucoup changé, puisqu'il s'agit maintenant d'une véritable mégapole, avec tout ce que cela implique au niveau de la criminalité. Au début du jeu, Sonny se retrouve affecté à la circulation. Il aura donc à effectuer quelques interventions mineures pour maîtriser un fou, arrêter des conducteurs en infraction et plaider devant la cour. Assez vite cependant, il va plonger à nouveau dans des aventures plutôt mouvementées. Appelé sur un cas d'homicide, il découvre que la victime n'est autre que sa femme, Marie. Entre la vie et la mort, celle-ci va consti-



présenté 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

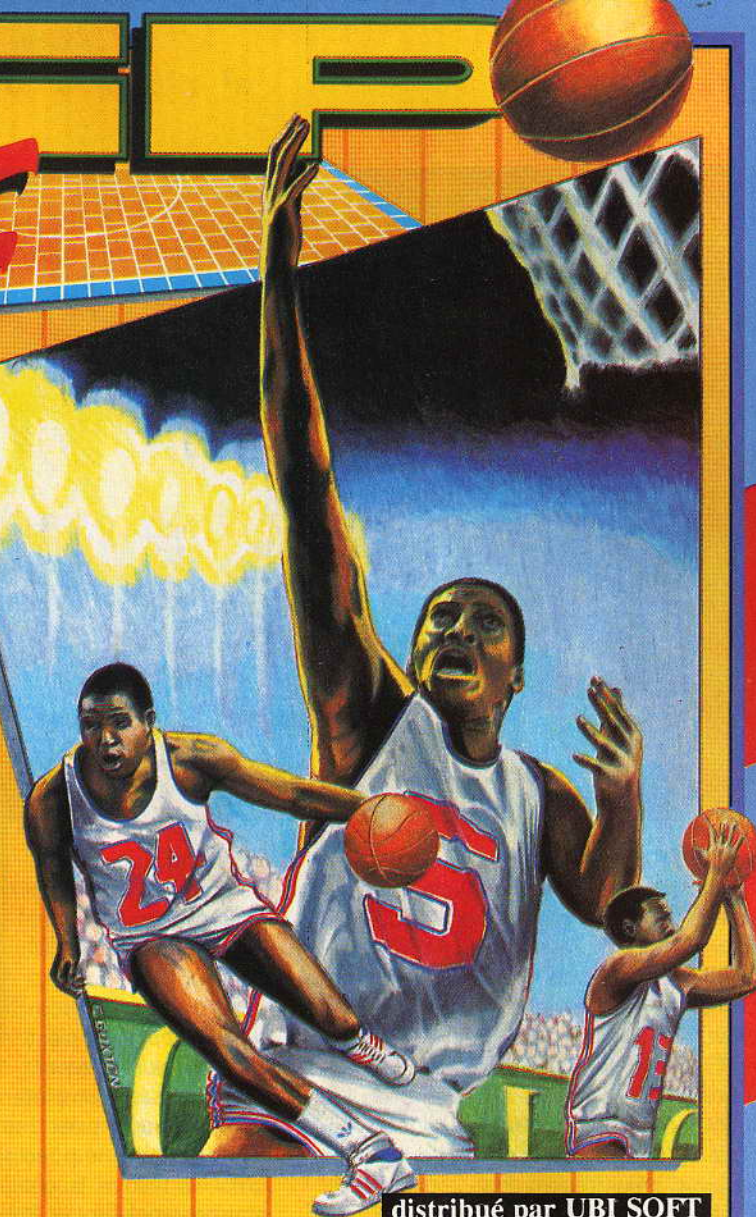
Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

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.

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd



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

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES

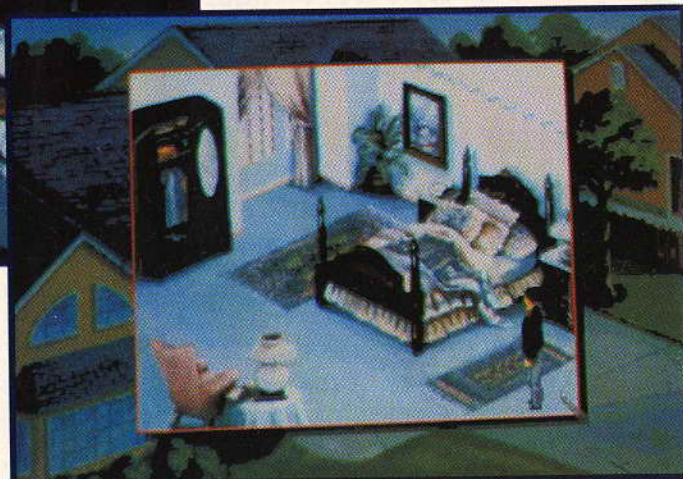
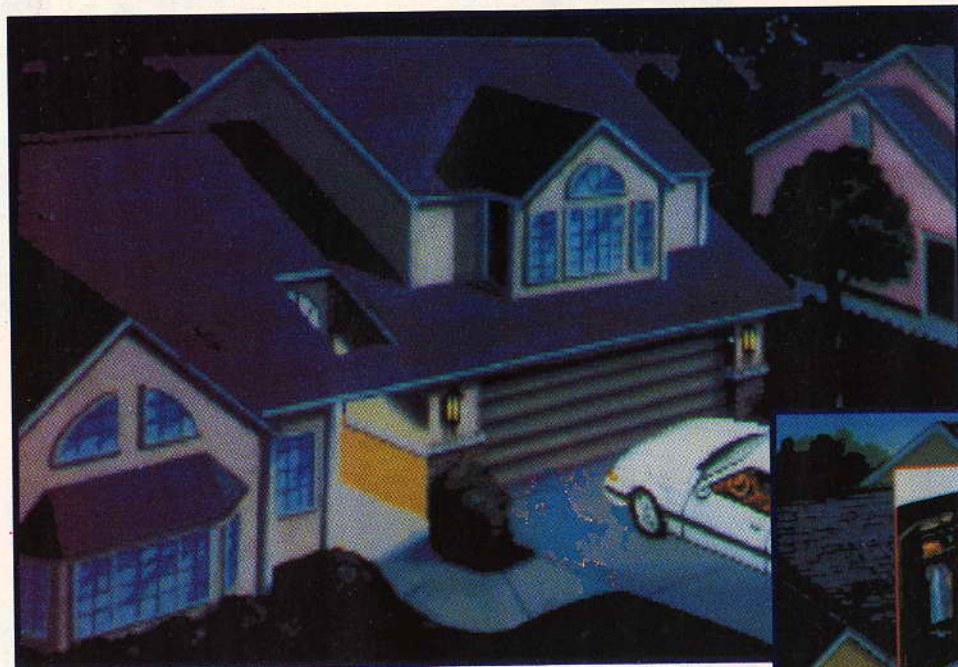


Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



tuer une bonne raison pour Sonny de retourner au service des homicides, et retrouver le tueur psychopathe qui sévit dans la ville.

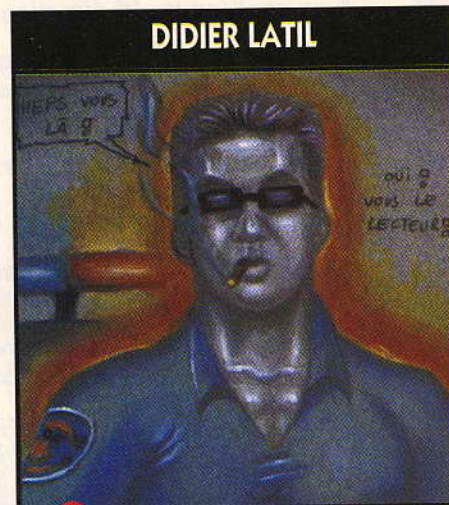
Utilisant une fois de plus un système par icônes, le jeu offre comme toujours une grande souplesse d'utilisation via la souris. Outre un scénario complexe, un gros effort a été apporté au réalisme du jeu concernant les procédures d'interventions de la police américaine. Le réalisme est aussi omniprésent dans l'animation et les graphismes. En effet, tous les personnages ont été filmés dans leurs mouvements, puis digitalisés (procédé de « Rotoscoping »), ce qui explique la finesse des dessins. Un autre effet graphique des plus impressionnants vient de l'effet de zoom sur votre personnage, suivant qu'il est en arrière-plan ou aux premières loges. Cela permet de donner une

excellente impression de profondeur.

Pour ce qui est de l'ambiance sonore, là encore c'est parfait, avec de nombreuses digitalisations. Le plus extraordinaire provient des musiques complètement géniales. Le compositeur en est Jan Hammer, à qui l'on doit le thème principal de Miami Vice, c'est vous dire la qualité des compositions originales pour Police Quest 3.

Enfin, le joueur aura le plaisir de participer à une aventure variée. En plus, du côté aventure propre à l'enquête, vous aurez accès à plusieurs sous-parties plus originales. Il faudra ainsi utiliser l'ordinateur central de la police pour trouver des renseignements ou établir un portrait robot, poursuivre des véhicules suspects, effectuer des interventions l'arme au poing...

Police Quest 3 possède toutes les qualités nécessaires pour faire un excellent jeu, avec en outre un style plus sérieux convenant parfaitement au jeu, et permettant surtout de le différencier des autres productions Sierra.



DIDIER LATIL

93%	GRAPHISME	91 %
	SON	92 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'aventure en anglais
Edité par Sierra-On-Line
PC (VGA/MCGA/EGA) - disponible

LE BIDOUILLEUR MALADE

Comment profiter des trucs publiés dans cette rubrique?

Que ce soit sur Atari ST, sur Amiga ou sur PC, il vous faut ce qu'on appelle un éditeur de secteurs. Il s'agit d'un programme qui lit le contenu des disquettes, qui les affiche à l'écran, et qui vous permet de modifier les données écrites dessus. En fait, quand on manipule ces données, on agit directement sur la structure du programme, c'est pourquoi il faut faire très attention en recopiant les informations publiées ici. Autre chose, il est hors de question d'essayer un Atatruc (ST) sur son PC, ça dégingluerait le jeu. Chaque machine a sa rubrique ici, on ne regarde pas ce qui se passe chez le voisin, merci.

Sur ST, il existe plusieurs éditeurs : Mutil, Diskdoctor, Disco-scopie, etc. Ils sont vendus dans le commerce mais sont pour certains difficilement trouvable. Et puisqu'ils sont difficilement trouvable, nous en avons fabriqué un nous-mêmes exprès pour vous. Ça s'appelle Discpac, et ça se vend 20 francs port compris à la Boutique de Pressimage.

Sur Amiga, le soft le plus répandu s'appelle Smartdisk, c'est celui que nous utiliserons le plus souvent.

Sur PC, enfin, les éditeurs de secteurs se comptent par centaines, mais nous avons gardé PC Tools, le plus fiable, le plus ergonomique et le plus répandu. Mettons que nous ayons à chercher une bidouille sur le jeu SCHMOLL, nous allons décider de trouver les vies infinies, voilà comment ça se passe. Ce qu'on cherche à faire, c'est ne pas perdre de vie : quand on perd une vie, on empêche le programme du jeu de

décrémenter (baisser d'une unité) le nombre de vies. Dans SCHMOLL, il y a une instruction qui dit à peu près ceci : "Si je me prends un pruneau, je me retire une vie." Il faut donc que nous empêchions SCHMOLL d'exécuter cette instruction, ou que nous la modifions. Par exemple, faire de telle sorte que SCHMOLL dise : "Si je me prends un pruneau, c'est tant pis pour ma pomme, c'est tout, ça ne me fait rien." Dans le vocabulaire que comprend l'ordinateur (on appelle ça le langage machine), cela signifiera qu'il faut remplacer l'instruction DECREMENTE NOMBRE DE VIES par l'instruction VA VOIR PLUS LOIN SI J'Y SUIS. On traduira ça encore par des codes, notre boulot consistera à changer des codes par d'autres codes.

Il vous faut donc visualiser le fichier (ou le disque lui-même) à modifier : la liste des codes composant le programme s'affiche. Généralement, on vous donne une séquence de codes à rechercher. Dans tout bon éditeur, il existe cette option "Rechercher", qui vous permet de saisir la séquence donnée. L'éditeur de secteurs se charge alors de vous positionner à l'endroit où il a trouvé cette fameuse séquence, vous n'avez plus qu'à appliquer à la lettre ce qu'on vous dit de faire. Le plus souvent vous avez à saisir une suite de chiffres et de lettres : si vous ne savez pas ce que cela signifie, lisez l'encadré concernant "l'hexadécimal".

Attention, il arrive que certains programmes ne se laissent pas observer, on ne peut rien faire avec l'éditeur de secteurs, il faut alors faire appel à un outil plus efficace (mais plus cher) : une cartouche. Sur ST, on privilégie l'Ultimate Ripper, tandis que sur

ATATRUCS

R-TYPE 2

Nous voilà partis pour une pléthore d'Atatrucs, youpi youpi, chouette chouette, merci Arioch merci Arioch. Pour les crédits infinis, remplacez 53 6E 00 FC par 60 02 00 FC. Pour les vies infinies, remplacez 53 6E 00 88 par 60 06 00 88, puis 53 6E 00 8A par 60 06 00 8A. Pour le choix du niveau de départ, il faut chercher la séquence 3D 7C 00 01 00 A6 3D 7C et remplacer 01 par une valeur allant de 02 à 06, selon le niveau souhaité, forcément. Quant au canon laser, pour l'avoir dès le départ, il faut remplacer 1D 7C 00 00 00 B4 par 1D 7C 00 01 00 B4 (piste 2, disque 1).

Pour avoir le bouclier haut et bas, remplacez 1D 7C 00 00 00 C2 1D 7C 00 00 00 CE par 1D 7C 00 01 00 C2 1D 7C 00 01 00 CE (piste 2). Pour régler la puissance du canon, amusez-vous à chercher la séquence 1D 7C 00 00 00 B5 et remplacez 00 00 00 par 00 0x 00 où "x" est une valeur de 0 à 2 (piste 2). Mettons que vous perdiez une vie. Mince alors, vous perdez les boucliers et les armes. Eh bien non, cherchez 1D 7C 00 00 00 B4 1D 7C 00 00 00 B5 et remplacez 1D 7C par 60 0A (piste 3), et même chose avec la séquence 1D 7C 00 00 00 C2 1D 7C 00 00 00 CE. Notons au passage qu'Arioch souhaite écorcher Dédales, qui sont des "arnaqueurs" (je cite). Arioch, je le précise, pratique les Jeux De Rôles, les Grands Natures et toutes autres sôtteries incompréhensibles pour le commun des mortels.

LOGICAL

Pour avoir les vies infinies, on suit les bons conseils de Toubab "Babounet" en remplaçant 53 AD 81 9A par 4E 71 4E 71.

MONSTER BUSINESS

Toubab "Babounet" vous communique le cheat-code : tapez "OOH CRICKEW ZOT A SCORCHER". En pressant la touche Esc, vous pourrez changer de niveau. Sympa, Toubab.

THE BLUES BROTHERS

Quand il ne part pas à la recherche de nouveaux T-shirts, Arioch édite le fichier MAIN.PRG et remplace 53 2B 00 6B par 60 02 00 6B, ce qui lui donne les vies infinies, mine de rien. Pour l'énergie infinie, il remplace sans avoir l'air la séquence 53 2B 00 5A par 60 02 00 5A.

SARAKON

Voici quelques codes donnés par Arioch "fantastique", on vous donne le niveau correspondant entre parenthèses, c'est rudement bien vu : HANUKKAH (5), JOENK (10), GENCON (15), LUNKWILL (20), OPAL (25), TROLL (30), VRANX (35).

AFTER THE WAR

Quand Toubab retrouve un ancien jeu, il cherche les vies infinies. Accrochez-vous, parce que ça ne va pas être de tout repos : sur le disque 1, au secteur 1, remplacez 33 FC 4E 75 00 00 90 1C 33 FC 4E 75 00 00 par 33 FC 60 02 00 00 E4 8C 4E F9 00 00 90 00, puis 4E F9 00 00 90 00 par 4E F9 00 07 00 06. Attention, ça ne marche que pour la deuxième partie du jeu, accessible par le code 101069.

PREHISTORIK

Toubab fait remarquer que ce jeu est en STOS et en profite pour passer le bonjour à l'auteur du langage en question, François Lionet, que je salue aussi par la même occasion.

Venons-en au fait : il vous faut la cartouche Ultimate Ripper. Cherchez 04 90 00 00 00 01 et remplacez le 01 par un 00 bien plus joli. Vous le faites une deuxième fois, vous obtenez l'invincibilité. La troisième fois, les vies infinies. Si vous changez la 13^e chaîne trouvée (sans modifier les 13, vous ne changez que la première et la dernière), vous avez le temps infini.

OUTZONE

Mettons que vous souhaitiez avoir des vies infinies. Mettons. Editez le disque, et cherchez la chaîne 04 79 00 01 00 01 3D AA. Remplacez le premier 01



par un 00, et vous pourrez remercier Toubab de vous avoir aidé.

PREDATOR 2

Pour obtenir les crédits infinis, il faut chercher 53 78 1A EA et remplacer par 4E 71 4E 71. Toubab ne s'est pas arrêté là, voici le cheat-code : tapez "YOU7RE ONE UGLY ?UTHA" (sans les guillemets) après être entré en mode Pause, ce qui vous donne les munitions infinies.

STORMBALL

Toubab n'aime pas perdre son argent : il remplace 91 79 00 00 38 C4 par 4E 71 4E 71 4E 71, c'est à faire deux fois. Voici le cheat-code : pendant le jeu, tapez "LET ?E ZIN" (pour LET ME WIN en mode Qwerty).

GODS

Toubab a passé des nuits dessus. Rien que vous trouver des vies infinies : remplacez 53 78 03 A2 6A par 4E 71 4E 71 60 (disque 1, secteur 1410). Pour l'énergie infinie, rendez-vous aux secteurs 1392, 1398, 1417, 1423, 1462 et 1536, pour y remplacer à chaque fois la séquence 55 78 0F 40 par 4E 71 4E 71. Ensuite, il faut remplacer 97 78 0F 40 par 4E 71 4E 71 (secteur 1471), 91 78 0F 40 par 4E 71 4E 71 (secteur 1494) et enfin 53 78 0F 40 par 4E 71 4E 71 (secteur 1520).

FRENETIC

ICE, du groupe VMAX, précise qu'il vous faut la célèbre cartouche Ultimate Ripper (quand ils veulent pour le chiche-kebab, chez EuroSchmoll) pour pouvoir profiter de ses atatrucs qu'il a trouvés avec ses petits doigts à lui.

Les vies infinies (joueur 1) : remplacez 04 79 00 01 00 01 25 FA par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Quant au joueur 2, c'est la séquence 04 79 00 01 00 01 26 B0 qu'il faut remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Pour choisir le niveau, il faut chercher 13 FC 00 00 00 03 92 F8 et remplacer 00 00 par 00 01, 00 02, 00 03, etc. ICE passe le

bonjour à ses copains de VMAX, à Arioch et à Toubab.

NAVY SEALS

Quand il veut avoir des crédits infinis, Arioch réalise un bon score, et au lieu de taper son nom dans les high-scores, il tape "PSBOYS". Accessoirement, il salue Mario "Coconut", The Heathen "Break-Nuts", Satanis "Hell's nuts", Blue Max "Blue Nuts" et Rengonn "Je n'ai rien trouvé de rigolo à dire Nut".

JUPITER MASTERDRIVE

Toubab aime avoir beaucoup de crédits, il va vous le prouver pas plus tard que maintenant : rendez-vous au secteur 781 de la disquette, et cherchez 55 55 00 01 50 00, puis modifiez le 01 par un 51, à faire deux fois pour deux joueurs. Prenez garde cependant à ne pas être trop gourmand, n'achetez pas tout le matériel disponible dès la première course, il y a une protection.

SHADOW DANCER

Pour obtenir la magie et les crédits infinis, passez en mode Pause et tapez "GIVE ME INFINITES" (ce qui donne du "GIVE ,E INFINITES" en mode AZERTY et du "HOUK NK OJKO-JOLKB" en mode LNJIMUVCH). Que les 963 369 lecteurs qui s'apprêtent à m'écrire pour me signaler que ça ne marche pas se calment et pensent à sortir du mode Pause, merci. Ceci est un Cheat Code donné par Toubab en exclusivité mondiale pour Gen4.

F15 STRIKE EAGLE 2

Arioch bosse encore un peu sur ST, allez. Quand il a le temps, il trouve des trucs infinis. La preuve ? Rendez-vous dans les lignes suivantes.

Bienvenue dans les lignes suivantes ! Editez le disque 1. Je vais vous dire un bon truc : pour toutes les opérations suivantes, vous allez devoir changer la séquence donnée par la séquence 60 04 4E 71 4E 71, ok ? Pour avoir des Chaff infinis, remplacez 53 79 00 01

F3 AA par la séquence ci-dessus. Les Flare infinis, nâô : agissez sur la séquence 53 79 00 01 F3 A8. J'entends à ma droite un lecteur qui parle des missiles de courte portée et qui les veut à l'infini ? O.K. : remplacez 53 79 00 01 F3 26 par ce que vous savez. Ha pardon, j'avais mal entendu ? Des missiles de moyenne portée ? Ha, O.K. ! C'est donc 53 79 00 01 F3 24 qu'il faut remplacer. C'était pas ça non plus ? Purée, on n'entend rien ici. Vous vouliez quoi ? Des missiles air-sol ? Haaa, bon, O.K. : remplacez 53 79 00 01 F3 28. Bon, et puis pour la route, voici les munitions infinies (remplacez 91 79 00 02 B3 0A) et le fuel infini (93 79 00 01 F2 F6).

■ SWITCHBLADE 2

Toubab a trouvé les vies infinies. Prenez votre éditeur de secteur, votre original (que vous copierez si vous y arrivez), et remplacez-moi 11 FC 00 00 FA 03 par 60 10 61 00 08 06. Ce n'est pas fini, il faut aussi remplacer 11 FC 00 00 FA 05 par 33 FC 60 04 00 01 et 11 FC 00 01 FA 07 par 15 88 60 00 01 02. Enfin, remplacez 61 00 06 FA par 60 00 FE F2.

■ GODS

Arioch a vétrou les ives infinies, les keums : sur le skeud 1, teursec 1410, remplacez 53 78 03 A2 6A par 4E 71 4E 71 60.

■ HERO'S QUEST

C'est Toubab qui a trouvé l'énergie, les steps et les marchandises infinies. Allons-y pour l'énergie : remplacez 53 6E 00 2A 6E par 4E 71 4E 71 60 (à faire 2 fois : ça se trouve aux secteurs 699 et 700) puis 53 6E 00 2A par 4E 71 4E 71 (secteurs 757 et 761). Ensuite, vous remplacez 65 1E 53 6D 00 2A par 65 1E 4E 71 4E 71 (secteur 700), puis 1B 0E 53 6D 00 2A par 1B 0E 4E 71 4E 71 (secteur 716), puis 4E 75 53 6E 00 2A 6E par 4E 75 4E 71 4E 71 60 (secteur 704). La mort, hein ? Bon, mettons-nous aux steps infinis, c'est plus facile et c'est efficace :

remplacez 53 6E 00 2C 66 par 4E 71 4E 71 60.

Pour pouvoir emporter toute la boutique sans complexe, positionnez-vous au secteur 667, et remplacez 92 46 6B 16 par 4E 71 4E 71, puis 92 46 6B BE en 4E 71 4E 71.

COMMOTRUCS

■ CENTURION : DEFENDER OF ROME

Arioch s'est payé un Amiga, uniquement pour faire des Commotrucs, vous vous rendez compte ? Juste pour vous faire plaisir. Ça, c'est un type qui aime rendre service ! Pour le remercier, sa Bal s'appelle ARIOCH et c'est sur le 3615 GEN4.

Dans le jeu, le maximum est de 6000 hommes et 600 cavaliers pour une armée consulaire. Le hic, c'est qu'au début, on ne peut pas diriger plus d'une armée de 4200 hommes, avouez que c'est vexant. Voici un truc qui vous permet d'avoir des armées de 9999 hommes et de 1000 cavaliers. Avant tout, faites une copie de sauvegarde de votre original, c'est beaucoup plus prudent. On va chercher la séquence (on s'accroche à quelque chose de ferme, attention) 10 68 10 68 17 70 00 00 01 2C 02 58 et on la remplace par une séquence signée Arioch : 27 0F 27 0F 27 0F 03 E8 03 E8 03 E8. Il est doué, hein, l'Arioch ? Il a des talents, vous trouvez pas ? Pour avoir comme lui des talents infinies, il faut faire tout un tas d'opérations, même topo que pour tout à l'heure, accrochez-vous. Il faut chercher 91 6C C8 D6 et remplacer par 60 02 4E 71 (ceci est à faire 8 fois), remplacer 9F 6C C8 D6 par 60 02 4E 71, remplacer 39 40 C8 D6 par 60 02 4E 71 (à faire 2 fois), remplacer 39 6D FF F8 C8 D6 par 60 04 4E 71 4E 71, remplacer 93 6C C8 D6 par 60 02 4E 71 (à faire 4 fois), ne pas craquer, remplacer 95 6C C8 D6 par 60 02 4E 71 (à faire 2 fois), remplacer 39 47 C8 D6 par 60 02 4E 71 et c'est tout.

■ DARKMAN

Castorax vous propose de bidouiller ce jeu, pour avoir les vies, l'énergie et le temps infinies. Les vies : cherchez 5379 0000 DCB6 6100 pour remplacer 53 par 4A. L'énergie : remplacez 6700 0058 303C 0082 par 4EF9 0000 BEBC 0082. Le temps, enfin : cherchez 0479 0001 0000 DCA8 et remplacez 0001 par un 0000 bien senti. Il vous faut une cartouche, les copains.

■ GODS

Arioch a trouvé les ives infinies, les keums : sur le skeud 1, teupis 3, teursec 8, head 0, offset 188, vous avez la séquence 53 78 02 24 6A 00 FE CA. Remplacez 53 par 4A et le tour est joué. Arioch remercie Castorax.

■ HERO'S QUEST

Bon, là, c'est un peu compliqué, Arioch vous a mitonné un beau Commotruc. On va commencer par la modification des caractéristiques des personnages. Il faut d'abord charger le jeu, et lancer l'option de création d'une disquette de sauvegarde. On sort du jeu, et sous un éditeur de secteur, on édite la disquette de sauvegarde. Changeons les caractéristiques du Barbare. Au bloc 13, offset 028, on écrit un nombre hexadécimal entre 0001 et 270F (en décimal, "270F" correspond à 9999, pour modifier le nombre de points d'esprit. Même chose à l'offset 02A, on écrit un nombre hexadécimal, pas forcément le même que précédemment, mais toujours compris les mêmes limites, et ce pour modifier le nombre de points de vie. Offset 02E, on modifie le nombre de pièces d'or. On continue avec les autres personnages, ce sont les mêmes opérations, les mêmes offsets et les mêmes effets, seul le numéro du bloc (block, en anglais) change. Pour le nain, ça se passe au bloc 21, et Didier est très content qu'on parle de lui. Pour l'Elfe, c'est au bloc 29. Quant au magicien, rendez-vous au bloc 37. Attention, les modifications données ici ne concernent que les personnages



qui sont premiers de la liste de chaque catégorie (Barbare, Didier, Elfe, Magicien). Vous ne pourrez pas modifier les caractéristiques d'un personnage qui ne sera pas premier de la liste, c'est clair ? A présent, vous allez éditer votre disquette de jeu, et non plus la disquette de sauvegarde. Grâce aux modifications suivantes trouvées par Arioch, toujours lui, vous pourrez prendre tout ce que vous voulez dans la boutique sans avoir à dépenser votre bel argent. Bloc 878, offset 064, remplacez 92 46 6B 16 par 4E 71 4E 71. Bloc 878, offset 0BC, remplacez 92 46 6B BE par 4E 71 4E 71. C'est fait, bienvenue dans un nouveau monde, celui des escrocs.

■ F15 STRIKE EAGLE 2

Arioch, dans son infinie bonté, s'est penché sur ce soft, et y a trouvé quelques trucs à bidouiller, que les dieux le protègent, lui et sa descendance. Pour le fuel infini, cherchez 93 79 00 00 41 D6 et remplacez 93 79 par 60 04. Pour les flares infinis, cherchez 53 79 00 00 42 88 et remplacez 53 79 par 60 04. Pour les chaff infinis, cherchez 53 79 00 00 42 8A et remplacez 53 79 par 60 04. Même opération avec les chaînes 53 79 00 00 42 08 (missiles Maverick), 53 79 00 00 42 06 (missiles courte portée), et enfin 53 79 00 00 42 04 (missiles moyenne portée).

■ PP HAMMER

C'est Castorax qui a trouvé ce Commotruc, et il faut une cartouche ! Est-ce de l'info ? Est-ce de l'intox ? Je vous laisse y réfléchir, et en attendant que vous ayez fini de jouer chez vous, je vous refille des bidouilles bien sympathiques. Pour obtenir les vies infinies, remplacez 046D 0001 0096 6000 par 4E71 4E71 4E71 6000. Quant à l'énergie infinie, il faut remplacer 046D 0020 009C 3B7C par 4E71 4E71 4E71 3B7C, et 046D 0040 009C 3B7C par 4E71 4E71 4E71 3B7C. En ce qui concerne le temps infini, remplacez 046D 0001 0098 0C6D par 4E71 4E71 4E71 0C6D. Il s'agissait bien sûr d'une info !

■ FRENETIC

– Bienvenue au Juste Prix ! (applaudissements) Alors, cher Jean-Pierre Descombes, qu'avons-nous à offrir à nos candidats aujourd'hui ?
– Eh bien, cher Patrick, à tous les candidats qui ont une cartouche, nous allons offrir les vies infinies pour le joueur 1 ! (applaudissements)
– Oh très beau cadeau, Jean-Pierre ! Bien. Didier L., votre prix ?
– 0479 francs.
– Stéphane L., votre prix ?
– 0001 franc.
– Frank L. ?
– 0000 franc.
– A vous, Philippe Q. ?
– 64B0 francs.
– Eh bien, c'est Didier L. qui gagne puisque le Juste Prix est de 4E71 francs. Il faut donc remplacer 0479 0001 0000 64B0 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Bravo, Didier, que faites-vous dans la vie ?
– Je suis professeur de maths.
– Ha oui, c'est normal.
– Comment ça, c'est normal ?
– Eh oui, c'est normal que, vu votre taille, vous ayez des élèves, ah ! ah ! ah ! (applaudissements) ! Bien, trêve de plaisanterie, nous allons jouer au Golf, pour remporter ce magnifique collier en diamants offert par "Vies Infinies Joueur 2", ça vous va, Didier ?
– Le Juste Prix est de 0479 0001 0000 6566 francs.
– Oui, non, attendez, il faut jouer au Golf pour gagner, ce n'est plus pareil. Ah ! ah !, sacré Didier, va.
– Autant pour moi, il faut remplacer 0479 0001 0000 6566 par 4E71 4E71 4E71 4E71.
– Il n'a rien compris. Passons à un autre candidat un peu plus grand et un peu moins niais. Stéphane L., que faites-vous dans la vie ?
– Je travaille chez "Invulnérabilité Joueur 1" où je remplace des 6000 AD84 6000 FB8A par des 4E71 4E71 6000 FB8A et des 6000 A82E 0C79 0002 par des 4E71 4E71 0C79 0002.
– Et ce n'est pas un travail trop pénible ?
– Oh non, pas du tout, moins pénible que chez "Invulnérabilité Joueur 2" où

je remplaçais des 6000 AD5E 6000 F88C par des 4E71 4E71 6000 F88C et des 6000 AC44 0001 4279 par des 4E71 4E71 0001 4279.

— Purée, ces candidats ne comprennent rien. Coupez.

■ PANG

Si vous voulez, comme Nando, choisir à quel niveau jouer, attendez que la carte du monde commence à s'afficher, et tapez "ZHQT Q NICE CHEQT" (ça donne WHAT A NICE cheat en mode QWERTY), la Terre devient violette, c'est du plus bel effet.

■ EYE OF THE BEHOLDER

Ça marche sur PC et Amiga

Si vous décidez de suivre les conseils d'Astaldo, enfourchez votre PC Tools et éditez le fichier EOBDATA.SAV, le fichier de sauvegarde de partie. Les bidouilles suivantes ne concernent que le premier personnage, mais si vous êtes un peu futé, en vous repérant aux noms, vous pourrez les appliquer aux autres personnages.

On trouve d'abord le nom (offsets 3 à 13), puis viennent les caractéristiques (offsets 14 à 27). Pour celles-ci, vous avez d'abord la force, le pourcentage de vie, et les autres caractéristiques. Par exemple, saisissez "14 14 63 63 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14" pour avoir tout au maximum.

A l'offset 28, vous avez le nombre de vies actuel, et le nombre de vies maximum à l'offset 29. Un peu plus loin, vous avez le portrait (offset 35), la nourriture (36), niveau de la 1^{re} classe (37), de la 2^e (38), de la 3^e (39), le nombre de points d'expérience pour les 1^{res} (40 à 43, soit 4 octets), 2^e (44 à 47) et 3^e classes (48 à 51). Et l'on finit par les sorts de magie disponibles, sur quatre octets, aux offsets 116, 117, 118 et 119 : pour les avoir tous, entrez "EF FE FF FF".

■ PREHISTORIC

Castorax précise qu'il s'agit de Prehistoric et non de Prehistoric Tale, faites

un peu gaffe, quoi. Pour avoir les vies infinies, il faut chercher 5341 33C1 00C0 8306 par remplacer 53 par 4A, puis sauvegarder le checksum.

■ SWITCHBLADE II

— Eh bien, Evelynne, nous avons là cinq merveilleux candidats pour la 639963^e édition de Tournez Manège !

— Eh oui, voici Betty F. et Sophie D. d'un côté et Hervé H., Jean D. et Olivier F. de l'autre. Première question de Hervé, pour Betty.

— Euh ! bonjour Betty, euh ! que penses-tu du proverbe "N'ayez crainte de remplacer 5339 0000 261F 13FC par 4E71 4E71 4E71 13FC, car le lundi vient toujours avant le mardi" ?

— Eh bin j'pense qu'il est pour avoir les vies infinies, t'vois.

— Vous êtes satisfait, Hervé ?

— Oui euh oui euh.

— Alors au tour de Jean d'interroger Sophie...

— Bonjour Sophie. As-tu déjà trouvé les armes infinies une fois dans ta vie ?

— Bonjour Jean, oui, ça m'est arrivé une fois, j'ai remplacé 5339 0000 40FA par 4E71 4E71 4E71. Pas mal, hein ?

— Question d'Olivier à Betty...

— Bonjour Betty. Nous sommes au lit, préfères-tu l'énergie infinie ou le remplacement d'un 0400 0006 4A00 6A00 par un 4E71 4E71 4A00 6A00 ?

— Ha ! mais c'est la même chose, t'vois, qu'il est bête c'est lui-là, j'veux pas l'croire, t'vois. Et pis j'te rappelle que l'utilisation d'une cartouche est obligatoire pour tous ces trucs trouvés par Castorax, t'vois.

■ VIOLATOR

Il vous faut une cartouche pour profiter de ces Commotrucs trouvés par Casto, qui revient du Brésil, six paires de jumelles à son cou. C'est normal, car : Casto a tout ce qu'il faut, outillé à mater Rio (excusez-moi, ça fait trois ans que je voulais la faire, celle-là).

Pour avoir les vies infinies, écrivez FF à l'adresse \$70A00. Les bombes infinies sont en \$70A06, il faut y écrire FF là encore.

■ LOGICAL

Arioch n'aime pas trop Smartdisk, il a édité le disque avec le soft Discoscopia d'ESAT Software, car ça ne marchait pas avec Smart.

N'ayez plus peur des Ball Time Out, cherchez 53 AD 83 C4 et remplacez 53 AD par 60 06. N'ayez plus peur du sable, remplacez 52 AD 83 E8 par 60 06 83 E8, et c'est à faire deux fois (pour les nains qui s'amuseraient à écrire deux fois la séquence 60 06 83 E8, j'explique : il faut rechercher à nouveau 52 AD 83 E8, et une fois tombé dessus, on remplace...).

■ NAVY SEALS

Prenez votre Smartdisk, remerciez Arioch et ses commotrucs, et lisez ce qui suit, c'est un ordre. Pour les vies infinies, cherchez 04 79 00 01 00 00 AC CE et remplacez 01 par 00, c'est à faire deux fois, la première au bloc 1370, offset 0B4, la seconde au bloc 1372, offset 01C. Pour l'énergie infinie, rendez-vous au bloc 1366, offset 1E0 : il y traîne la séquence 04 79 00 12 00 00 AC DA, remplacez 12 par 00. Puis positionnez-vous sur l'offset 1F4 du bloc 1368 et remplacez 91 79 00 00 AC DA par 60 38 00 00 AC DA. Quant au temps infini, cherchez le bloc 1363 et l'offset 1AC, vous y trouverez la séquence 61 00 0B E6 à remplacer par 60 02 0B E6. Pour les munitions infinies, c'est un peu long : cherchez 33 C0 00 00 AC DE et remplacez 33 C0 par 60 04. C'est à faire une première fois au bloc 1386, offset 066, et une seconde fois à l'offset 088 du même bloc. Pour que ça marche, il faut (en offset 17A) remplacer 30 39 00 00 AC E0 par 70 00 4E 71 4E 71.

Pour choisir le niveau de départ, il faut chercher 33 FC 00 01 00 00 AC D4 et remplacer le 01 par une valeur de 02 à 08, représentant le niveau souhaité. Ça se passe au bloc 1363, offset 024.

■ WARZONE

Castorax vous offre les vies infinies et congratulationne Toubab. Pour le joueur 1, cherchez 33FC 0002 0001

5D6A et remplacez 0002 par 00FF. Pour le joueur 2, cherchez 33FC 0002 0001 5D82 et remplacez 0002 par 00FF. Ne recalculez pas le checksum, merci.

■ OUTZONE

Castorax vous a trouvé les vies infinies, les copaines. Il faut remplacer 0479 0001 0001 364C par 4E71 4E71 4E71 4E71, sans recalculer le checksum.

■ F19 STEALTH FIGHTER

Editez le disque 2, et cherchez la séquence 9170 0003 9E12 41F9. Remplacez alors 9170 par 6004, vous obtenez les mitraillettes infinies, vous pouvez être fier de vous. Quant aux missiles infinis, remplacez 5370 0000 5279 0003 par 4E71 4E71 5379 0003. Ne recalculez pas le checksum, foi de Castorax.

■ GEM-X

Castorax laisse le temps au temps, voici le temps infini : cherchez 5379 0000 8612 6A00 et remplacez 53 par 4A. Et on doit recalculer le checksum ? Oui, on doit.

■ ALPHA WAVES

Castorax laisse le temps au temps, voici le temps infini : cherchez 9CB9 00C1 65C0 6A12 et remplacez par 4E71 4E71 4E71 6A12. Et on doit recalculer le checksum ? Oui, on doit.

■ ZARATHRUSTA

Cherchez 5378 06CE 6B00 E79C et remplacez 5378 par 4E75. Il s'agissait des vies infinies trouvées par Castorax. Et on doit recalculer le checksum ? Oui, on doit.

■ CENTERFOLD SQUARE

C'est GL qui nous a fait l'honneur d'une visite sur le serveur et qui nous a laissé un Commotruc : salut GL ! Dans le fichier CENTERFOLD, offset 3DDA, remplacez 6604 par 6004. Merci GL !

■ RODLAND

Buon giorno, come sta ? Pour avoir les vies infinies, il faut remplacer 536C 0044 6A04 426E par 4E71 4E71 6004 426E. Ne recalculez pas le checksum, sinon je vous mords, et Castorax (l'auteur de ce Commotruc) aussi, ça sera bien fait pour vous.

■ WHITE SHARKS

Pour être invincible dans ce jeu, faites comme Castorax, remplacez 5378 013C 4E75 4A78 par 4E71 4E71 4E75 4A78. Et ne recalculez pas le checksum, ou je vous arrache les cheveux.

■ R-TYPE II

Bon, Castorax a fait le forcing, et nous voici avec tout plein de Commotrucs pour ce nouveau jeu, on ne va pas s'en plaindre. C'est vrai, il faudrait être fou pour se plaindre d'avoir les vies infinies, en refusant dur comme fer de remplacer 536E 0088 6B00 008E par 4A6E 0088 6B00 008E, et 536E 008A 6B00 0082 par 4A6E 008A 6B00 0082. Je dis ça, mais je suis sûr qu'il y aura quelques lecteurs pour protester parce qu'on leur file les crédits infinis, ça casse tout l'intérêt du jeu. Ils ont bien raison, mais personne ne les oblige à remplacer 536E 00FC 7004 720F par 4A6E 00FC 7004 720F, après tout. Donc, Castorax a trouvé plein de trucs, mais si vous voulez continuer à vous crasher gaiement contre le décor, vous n'avez qu'à pas remplacer 084E 0000 0070 13FC par 4E75 0000 0070 13FC, et le tour est dans le sac. Chez Gen4, nous sommes cools, nous ne forçons personne à être invincible, tout le monde n'a pas eu la chance de remplacer 670E 13FC 0003 0001 par 600E 13FC 0003 0001, nous en sommes conscients. Ce serait tout aussi déplacé que d'imposer à nos lecteurs de choisir le niveau de départ ; s'ils veulent continuer de commencer au premier, ils ne doivent surtout pas chercher la séquence 002C 3D7C 0001 00A6, et encore moins modifier le 01 par une valeur de 02 à 05 ! Il est normal de jouer comme on l'entend. Un

autre exemple, ça serait honteux de notre part de donner le truc pour avoir la boule protectrice avant : pour l'avoir, il faut la mériter, ce serait injuste de l'avoir uniquement parce qu'on a remplacé 0DB8 1D7C 0000 00B4 par 0DB8 1D7C 0001 00B4, c'est vrai. Par contre, rien ne vous empêche de lire ce Commotruc permettant d'obtenir les boucliers haut-bas, il faut remplacer 1D7C 0000 00C2 1D7C 0000 00CE par 1D7C 0001 00C2 1D7C 0001 00CE.

Ne recalculez pas le checksum, ou c'est le goudron et les plumes.

■ ELF

Sur le disque 1, remplacez 5338 024C 6700 0156 par 4A38 024C 6700 0156, et vous obtenez les vies infinies, c'est Castorax qui m'a filé le truc. Pour les pets infinis, cherchez 5338 0237 6100 FF6C pour remplacer 53 par 4A. Quant à l'énergie infinie, il faut chercher 5338 0240 70FF 4A78 et remplacer 53 par 4A. Même chose avec la séquence 5311 48E7 81C0 2F38, ce qui donne les herbes infinies. Ne recalculez pas le checksum ou je vous coupe les oreilles en pointe.

COMPATRUCS

■ WING COMMANDER 2

Moonhawk a trouvé de quoi armer votre vaisseau, de quoi voir l'avenir avec un peu plus de sérénité. Pour avoir le canon à laser, remplacez 02 07 00 1E 00 00 00 19 par 03 01 00 FF 00 00 00 FF (secteur 230, offset 224). Pour avoir le Neutron Gun, remplacez 03 0E 00 14 00 00 00 28 par 03 01 00 FF 00 00 00 FF (secteur 230, offset 467). Ce n'est pas fini, vous pouvez avoir un beau Particule Cannon en remplaçant 02 09 00 1E 00 00 00 35 par 03 01 00 FF 00 00 00 FF (secteur 231, offset 441). C'était un Compatruc de Moonhawk, qui remercie Samsung au passage, parce qu'il l'a mis sur la piste et que Samsung est très, très, sympathique, de toute façon, donc merci.

■ WING COMMANDER

Samsung "EDP" réussit à attribuer la valeur 28470 aux boucliers, pour Wing Commander et ses extensions (Secrets Missions) en éditant le fichier WC.EXE. Remplacez 28 00 28 00 2D 00 par FF 70 FF 70 2D 00, 50 00 4B 00 3C 00 par FF 70 FF 70 3C 00, puis 3C 00 32 00 55 00 par FF 70 FF 70 55 00 et enfin 46 00 46 00 64 00 par FF 70 FF 70 64 00. C'était long, hein ? Sam' suffit !

■ BAT

Moonhawk vous propose de vous réconcilier avec BAT et ses mystères, à condition que vous ayez votre PC Tools sous la main. Editez un fichier de sauvegarde de partie (extension SAV). Secteur 0, offset 48, vous avez la caractéristique "expérience". Vous modifiez l'octet par un nombre hexadécimal de 00 à 63. Les 6 octets suivants (offsets 49 à 54) représentent les caractéristiques telles que la force, la dextérité, etc. Mettez tout au maximum, 14 en hexadécimal. A l'offset 72, vous avez le pourcentage de vie : modifiez l'octet qui s'y trouve par une valeur hexadécimale de 00 à 63. Notons qu'il faudrait être fou pour rentrer 00. L'octet suivant (offset 73) représente le pourcentage d'hydratation, même topo que précédemment. Les deux octets suivants (offsets 74 et 75) concernent les calories. On peut les remplacer par une valeur allant de 0000 à D007. Positionnez-vous à présent sur le secteur 7, à l'offset 436, il s'agit là de l'octet indiquant si le personnage dispose ou non du radar epsilon (celui qui permet de repérer la base de Vrangor). Pour posséder ce radar, on écrit la valeur FF.

■ LEISURE SUIT LARRY (version 256 couleurs)

Pour ne pas avoir à répondre aux questions, parce que c'est long et qu'on a acheté un jeu pour jouer et non pour répondre à des questions à la con sans quoi on s'achète le jeu Trivial Pursuit et on n'en parle plus,

Samsung "EDP" a donc trouvé un truc, il suffit d'appuyer simultanément sur Ctrl, Alt, et X quand on vous pose la première question. Autre Compatruc donné par Votre Serveur : pour ne pas avoir à répondre aux questions et pour ne pas avoir à jouer, appuyez simultanément sur Ctrl, Alt et Del. C'est désopilant.

■ MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Castorax s'est acheté un PC, uniquement pour vous trouver des Compatrucs. Allez le remercier dans sa Bal sur 3615 GEN4, sans quoi il le revend pour s'acheter un Commodore 64. Editez une sauvegarde de partie (extension GAM). Ecrivons FF7F (c'est du format Intel...) aux offsets 7E et 7F pour obtenir tout plein d'argent.

■ F15 STRIKE EAGLE 2

Grâce à Samsung "EDP", obtenez le fuel, les missiles SID, MAV, et AMR infinis. Cherchez C7 06 FA 4F 04 00 et remplacez 04 00 par FF FF, même chose avec la séquence C7 06 FE 4F 04 00. Puis cherchez C7 06 02 50 06 00 et remplacez 06 00 par FF FF, sans oublier de chercher C7 06 EE 4F 10 27 pour remplacer 27 par 7F et de chercher C7 06 F4 4F 12 00 pour remplacer 12 par FF. Enfin, il faut chercher C7 06 F2 4F 0C 00 et remplacer 0C par FF. Merci Samsung.

■ DOUBLE DRAGON

C'est en éditant le fichier DDMAIN.EXE sous PC Tools que Samsung vous a trouvé des Compatrucs pas piqués des vers, puisqu'il s'agit des crédits infinis, mazette. Cherchez C7 06 78 E8 02 00 et remplacez 02 00 par FF FF.



LES MEILLEURS TITRES et bien d'autres encore...



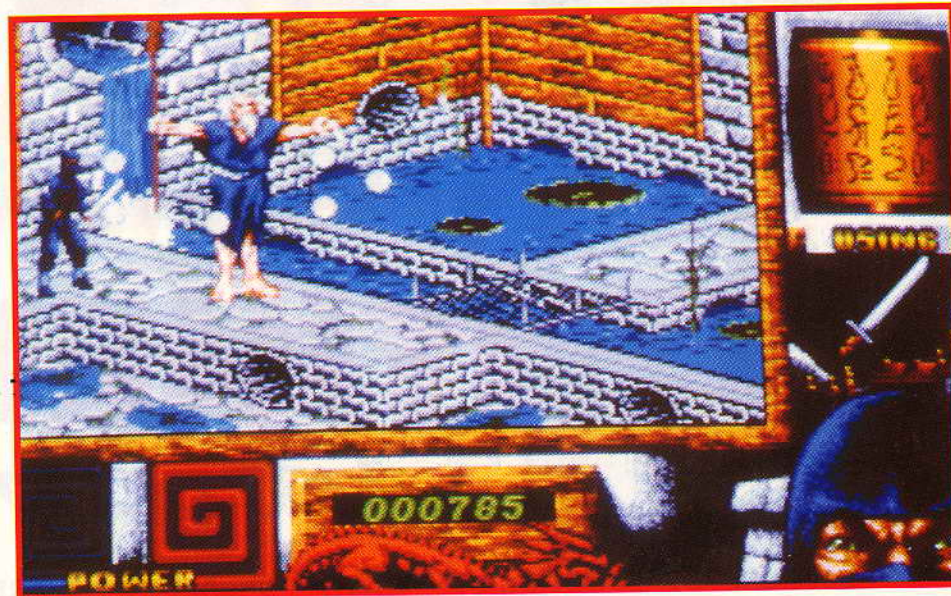
H Y P E R M A R C H É S
CONTINENT
L'achat gagnant

BOURGES ST DOULCHARD, CAEN, CALAIS, CHERBOURG, DAX, FEURS, FOURMIES, FRANCHEVILLE, GRUCHET LE VALASSE, HAY LES ROSES, ISSOIRE, LIBOURNE, MONDEVILLE, MONTIGNY CORMEILLES, MONT SAINT AIGNAN, QUIMPER, REIMS, SAINT MALO, SALAISE, SALLANCHES, SENS, VAULX EN VELIN, VILLEJUIF.

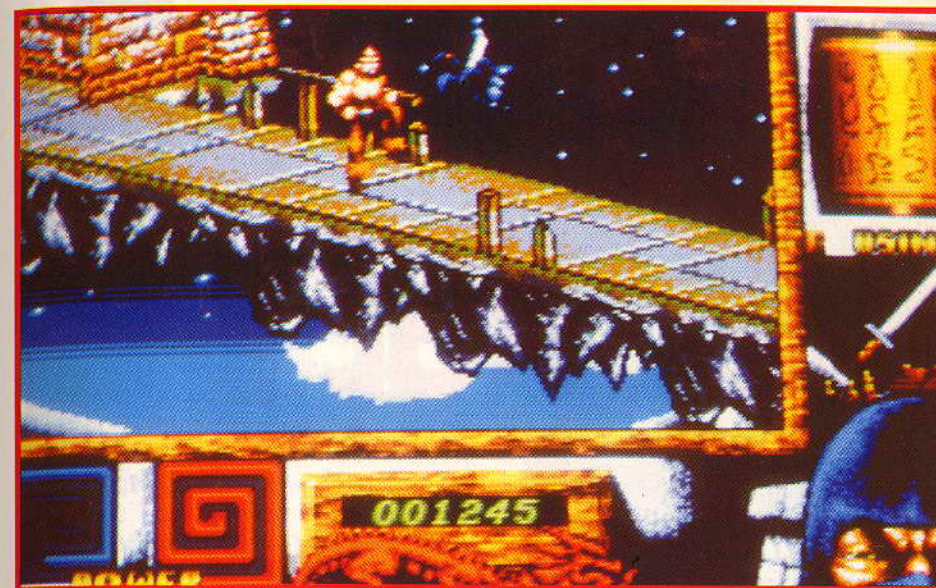
LAST NINJA III

Sujet à de nombreuses moqueries et quolibets dus à sa taille, Didier pense à s'inscrire dans des cours d'arts martiaux, histoire de mettre un terme à cette situation. Il a donc choisi librement de tester le tout dernier volet de la trilogie Last Ninja, éditée par la société System 3. Kiai !

Qu'il va être délicat de choisir les logiciels en cette fin d'année, tant ils sont nombreux, et d'excellente facture. Si les deux premiers épisodes de Last Ninja ne m'avaient jusqu'alors que très moyennement intéressé, j'avoue avoir complètement craqué pour Last Ninja 3, le troisième et dernier de la série.



Le scénario, toujours du même acabit, consiste à explorer un temple asiatique, pour en retrouver le Grand Maître corrompu par le Mal. Il faut donc visiter les quatre niveaux du temple, chacun correspondant à un élément vital (air, feu, eau, air). Ensuite viendra la traversée des limbes, régions entre notre terre et le dernier niveau, le Néant, lieu où se cache votre principal ennemi. Pour passer d'un niveau à un autre, il faut donc trouver tout d'abord le portail de téléportation. C'est assez facile, car il est toujours sur l'écran où se tient le Gardien, créature à chaque fois différente et ultra-puissante, que vous devrez vaincre. Enfin, si vous n'avez pas trouvé le parchemin de téléportation, vous ne pourrez pas y arriver. Tout l'intérêt du jeu réside dans le fait qu'il ne suffit pas d'affronter tous les ennemis que vous rencontrez. Il faut en plus trouver des objets, mais surtout, et c'est là que cela devient génial, fabriquer



à partir de certaines de ces trouvailles un autre objet. Par exemple, à un des niveaux, il faut trouver une clef pour pouvoir tuer le Gardien. Il faut donc trouver du métal, un moule et une source de chaleur pour fondre cette maudite clef. Mis à part cela, la réalisation est très bonne, avec de superbes décors, et des animations complètement folles pour les

divers personnages du jeu. Les musiques et les bruits sont eux aussi parfaits. Malheureusement pour Last Ninja 3, la jouabilité est un peu en deçà du reste, et il arrive régulièrement que vous perdiez bêtement une vie à cause d'une fausse manœuvre. De même, la 3D isométrique ne permet pas toujours de se rendre compte si l'on est bien placé ou non,

pour toucher un ennemi. Heureusement des codes sont donnés entre deux niveaux, ce qui permet de continuer une partie ultérieurement. Les derniers détails pour confirmer tout le bien que je pense du jeu, avec une scène de présentation et une scène finale toutes deux superbes, tant graphiquement que musicalement. Il est presque dommage que cela soit le dernier Last Ninja.

DIDIER LATIL

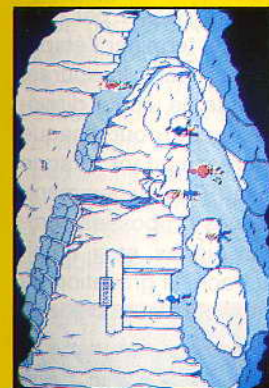
88%	GRAPHISME	90 %
	SON	87 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	74 %

Jeu d'arcade/aventure
Edité par System 3
Amiga : dispo - ST : fin novembre

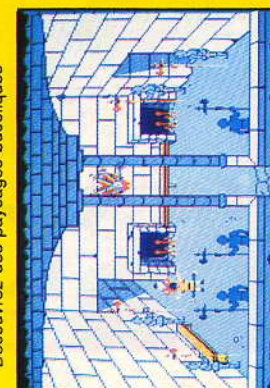
UN MOTEUR DE VRAI JEU DE ROLE, EN VRAIE 4D, EN FRANCAIS



Découvrez des paysages bucoliques



Parcourez un monde réel en 4D



Liez des amitiés durables



Prenez des risques calculés

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

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	

TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE 2

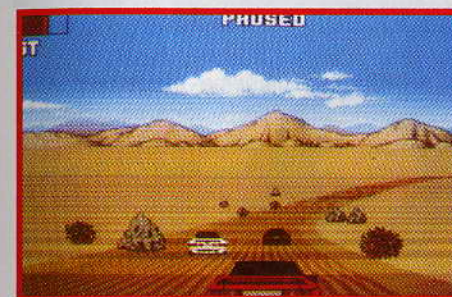


Tout le monde se souvient du premier épisode, et tout le monde pensait qu'il était impossible de faire mieux. Eh bien, les programmeurs de Gremlin, et plus particulièrement ceux de Magnetic Field, ont relevé le défi, ils nous offrent une suite encore meilleure que l'original.

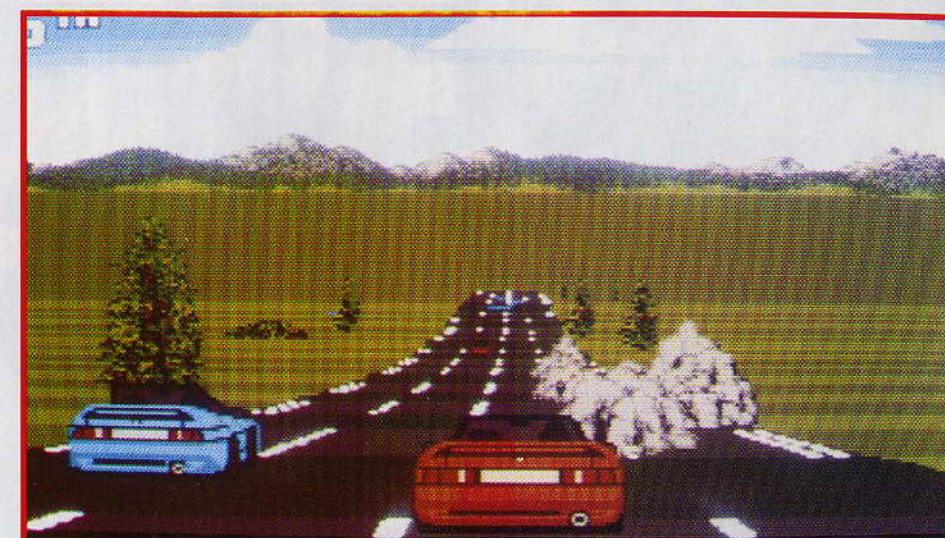


Avant de dissenter plus longuement sur les qualités techniques du programme, il s'agit d'exposer les principaux changements entre ces deux versions. Tout d'abord le jeu ne se déroule plus du tout de la même façon, et si dans le premier du nom le joueur devait parcourir plusieurs tours d'un même circuit, dans Turbo Lotus 2 il participe à une course façon "Canon Ball", comportant plusieurs points intermédiaires qu'il faut rallier en un temps limité. Par exemple, lors de la première épreuve "Forest Course", le joueur évoluera dans un univers bucolique et devra passer par cinq points du trajet avant de terminer l'étape. En somme, une course dans la course. Au niveau du décompte, le joueur dispose d'un capital secondes pour chaque mini-étape, sa voiture stoppant lorsque ce capital est épuisé. Bien évidemment, les différentes épreuves proposées comportent de nombreux pièges, et si, au niveau du relief et du tracé, la gradation de la difficulté est semblable (route plane et

assez droite au début, pour finalement offrir un tracé vallonné et sinueux), elles possèdent toutes leurs embûches propres. Dans la première course par exemple, le principal obstacle est constitué de flaques d'eau ralentissant considérablement la voiture. En ce qui concerne les troncs d'arbres en travers de la route, n'hésitez pas à les toucher, ils agiront comme des tremplins pour, justement, éviter les flaques. Pour les épreuves sur neige ou dans le désert, seules les congères (et les plaques de glace pour la course sous la neige) sont à craindre. Encore une fois, elles ralentiront votre véhicule mais risquent aussi de vous projeter en dehors de la route. De même, pour l'épreuve sous la pluie et dans le brouillard, votre seul souci sera de rester sur la route en évitant les dépôts d'huile par exemple.



En plus de tout cela, les obstacles les plus dangereux sont sans nul doute les autres voitures présentes à vos côtés. Constituant de véritables chicanes mobiles, il est très difficile dans certaines conditions de les éviter, et donc vous pouvez être projeté dans les barrières ou sur la route voisine en contresens. Car c'est bien dans la course en ville (voie à double sens) que ce problème est le



plus sensible, et vous entendrez souvent les autres voitures venant en face vous klaxonner parce que vous roulez à contresens. Autre difficulté dans cette épreuve, éviter les camion semi-remorques qui ne manqueront pas de vous couper la route. A noter que si vous parvenez à passer sous la remorque à pleine vitesse, vous entendrez un superbe cri de joie ponctuant votre audace.

Tout comme dans la première version, le jeu à deux est possible, de la même manière avec deux écrans et avec une nouvelle amélioration cette fois-ci : le branchement entre les deux ordinateurs est géré. Au niveau des options, il est également possible de choisir entre une boîte de vitesses automatique (celle que je conseille) et une boîte manuelle. Sur le plan de la réalisation, Lotus 2 étonne réellement, avec, en plus des nombreuses voitures à l'écran, de non moins nombreux décors, et surtout de nouveaux éléments parfaitement gérés, com-

me la pluie et les éclairs, ou la neige et le brouillard. C'est bien simple, Lotus 2 comporte plus de choses à l'écran et le jeu va encore plus vite. Côté son, c'est également très bon, même si c'est l'aspect le moins abouti du jeu. Attention, tout est relatif (comme disait...) Incroyable et génial ! D'un tout autre style que Vroom, Lotus 2 passionnera les fous de l'arcade pure et dure.

FRANK LADOIRE



94%	GRAPHISME	88 %
	SON	91 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	92 %

Simulation de course automobile.
Édité par GREMLIN
Amiga / ST - Disponible

POOL OF DARKNESS

Contrairement à la grande majorité des éditeurs, SSI n'annonce pas une date de sortie pour un produit sans être sûr de son fait.

La preuve en est faite une nouvelle fois avec Pool Of Darkness. Il y a en effet trois mois, personne n'en avait entendu parlé, et voilà qu'il est maintenant disponible sur PC. Nabot parmi les nains, lilliputien chez les gnomes, Didier a tenté l'impossible (en l'occurrence escalader une chaise pour atteindre la boîte de jeu

posée sur une table) pour s'emparer de ce soft. Après avoir décrypté ses grognements, nous sommes en mesure d'en publier une traduction correcte.

Quatrième et dernier volet de la série se déroulant dans les royaumes oubliés, Pool Of Darkness perpétue la légende de votre groupe d'aventuriers. Vous les aviez créés avec Pool Of Radiance, puis à travers Curse Of The Azure Bonds et Secret Of The Silver Blades, ils avaient combattu pour le bien et la justice. Et à peine rentrés à Phlan, les voilà plongés dans une gigantesque bataille les opposant au démon Bane et à ses trois lieutenants. Le monde est immergé dans une nuit éternelle, dont

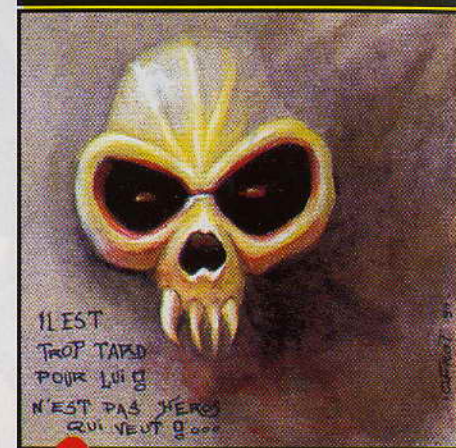


profitent les forces du mal pour resurgir et attaquer les principales villes de la contrée. Vous allez donc devoir résoudre bien des énigmes, affronter bien des dangers, pour finalement vaincre une bonne fois pour toutes votre immortel ennemi. Pool Of Darkness reprend le système de jeu de ceux qui précèdent du même genre, avec quelques petites améliorations, prouvant s'il en était besoin qu'il a atteint une puissance et une convivialité exceptionnelle. Comme auparavant, toutes les règles du jeu de rôles Donjons et Dragons sont intégralement respectées et gérées par l'ordinateur. Le déroulement du scénario a lui pas mal changé, moins linéaire qu'à l'accoutumée, avec beaucoup plus de surprises et de caractères venant intervenir dans l'aventure. Certains viendront même se joindre à vous, pour le meilleur et pour le pire. Les monstres rencontrés sont en outre, pour la plupart, nouveaux et inconnus, ce qui ne sera pas pour déplaire aux vieux routiers des jeux de rôles. Vous pouvez bien sûr reprendre vos personnages de

Secret Of The Silver Blades, avec toutes leurs possessions, ou les créer, auquel cas ils auront un matériel de base. Attention cependant, car vos personnages oscilleront entre les niveaux 13 et 20, ce qui donne aux habitués de Donjons et Dragons une idée de la puissance des créatures rencontrées. La grosse différence de Pool Of Darkness, vient de sa réalisation, enfin à la hauteur de ce type de jeu. Le jeu exploite en effet pleinement le mode VGA et le résultat est des plus impressionnants. De plus, les graphistes ont ajouté des animations sur les monstres, que cela soit dans la fenêtre graphique ou lors des combats, et c'est vraiment superbe. Les musiques et les sons restent encore un petit peu en dessous de ce qu'ils pourraient être, mais il est certain que ce détail sera lui aussi corrigé dans les prochains jeux SSI du même genre. Pour moi, le meilleur volet de la série SSI, au même titre que Eye Of The Beholder l'a été. Economisez et achetez absolument.



DIDIER LATIL



91%	GRAPHISME	92%
	SON	74%
	ANIMATION	80%
	JOUABILITE	91%

Jeu de rôles en anglais
Edité par SSI
PC (VGA/EGA) : disponible

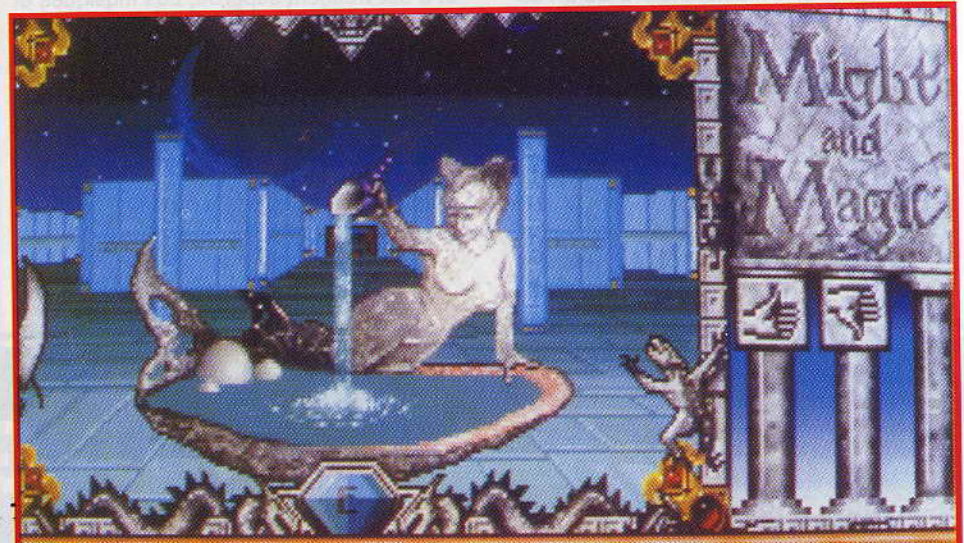
Ce mois-ci sur **3615 GEN4**,
avec **MICROIDS** gagnez :
Swap
Sliders
Grand Prix 500cc 2

Might and Magic III



MIGHT AND MAGIC III

Encore une fois, Didier, notre petite boule de graisse, s'est vêtu de papier aluminium en guise d'armure, a saisi son couvercle de poubelle comme bouclier et son Opinel, pour partir explorer le monde fantastique des jeux de rôles avec Might And Magic III. Il nous est revenu dans un triste état pour vous transmettre son message de mise en garde.



Gold coins shimmer under water in the fountain of Athea, nymph of the Great Sea. Do you wish to throw in a coin?

Après Eye Of the Beholder, il pouvait sembler difficile de faire mieux dans le genre Dungeon Master, et pourtant c'est chose faite, avec un incroyable jeu de rôles de la compagnie américaine New World Computing. Might and Magic 3 est le troisième volet d'une saga entamée il y a déjà quelques années. Si les deux premiers épisodes n'étaient pas à se rouler par terre, il en est tout autrement pour MM3 surclassant largement tout ce qui s'était fait jusqu'alors. Une fois de plus, il s'agit d'un jeu exclusivement PC pour le moment, demandant une machine assez bien équipée (carte son, écran VGA). Les graphismes sont, comme vous pouvez le constater, tout simplement merveilleux, non seulement très beaux, mais possédant en outre un style collant parfaitement au monde



DIRK L'AUDACIEUX EST DE RETOUR!

Les aventures de Dirk, l'audacieux, sont loin d'être finies car il faut maintenant vous échapper du Château de Singe. Dirk a vaincu le dragon mais il doit maintenant lutter contre le maléfique Shapeshifter qui a kidnappé la merveilleuse princesse Daphné. Vous aurez besoin de toute votre audace pour affronter le Méchant et ses serviteurs dans ce nouveau scénario du classique: Dragon's Lair. Disponible pour IBM PC et compatibles, Atari ST et Macintosh.



distribué dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
tel (1) 48.57.65.52





fantastique de Terra. Le plus impressionnant étant les nombreuses animations, qui apportent beaucoup au rythme et au déroulement de l'aventure. Qu'elles soient pour les monstres ou pour les divers éléments des décors, vous assisterez à une multitude d'animations formidables. Autre exemple, avec les visages de vos aventuriers en bas de l'écran, qui changent suivant leur état (fou, blessé, inconscient, maudit, empoisonné...), avec à chaque fois une mimique différente. Les musiques et les sons n'ont en outre rien à envier aux graphismes. Les différents thèmes changent à chaque endroit : ville, donjon, château, extérieur, cave,... et ils sont tous suffisamment discrets pour ne pas être énervants, et suffisamment mélodiques pour qu'inconsciemment le joueur plonge encore un peu plus dans l'aventure.

Pour ce qui est du scénario, il faut tout de suite féliciter les auteurs de MM3, car ils ont fait, là aussi, un effort surhumain. L'intrigue principale est en effet « noyée » dans une foultitude de petites missions et aventures, s'inté-

Might and Magic 3: The Dark Prophecy			
Mgt	17	Acy	18
Int	8	Lck	14
Per	12	Age	15
End	22	Lvl	5
Spd	15	AC	12
HP	85	S.P.	0
Resis	30	Skills	1
Aurds	1	Condition	Good
Experience	13/25	Party Gold	2502
Party Cens	10	Party Food	4 days

grant à la perfection à l'ensemble de l'histoire. En outre, la taille du monde à explorer est gigantesque, avec des dizaines de villes, donjons et lieux à explorer. La plupart sont bien sûr infestés de monstres et de dangers en tout genre, mais vous trouverez aussi de l'aide là où vous ne vous y attendiez pas, et surtout dans les cités. Le côté jeu de rôles a lui aussi été soigné, avec des dizaines d'options et de détails pour le prouver. La fiche des personnages tout d'abord, avec les habituelles caractéristiques, mais aussi des compétences (cartographie, nager, détecter passages secrets...), des résistances aux diverses attaques (feu, électricité, magie, poison...), un récapitulatif



des missions accomplies et des missions restant à finir... Sinon, vous trouverez bien sûr de nombreux objets magiques, qu'il faudra identifier avant utilisation, certains étant maudits. Une grande variété se retrouve aussi dans le nombre d'ennemis à affronter et de personnages que vous serez amenés à rencontrer. Six au début de l'aventure, votre groupe pourra compter jusqu'à huit personnes au maximum, à condition que vous trouviez des alliés. Mais attention, les espions et les traîtres sont toujours une possibilité à considérer. Might and Magic 3 est une très agréable surprise pour les amateurs de jeux d'aventures interactifs comme moi. C'est très beau et très fort musicalement. C'est passionnant et complet. La durée de vie du jeu semble en outre



exceptionnellement longue. Seule ombre au tableau, une certaine lenteur lors des chargements entre deux endroits différents. La documentation est elle aussi surprenante, puisqu'elle ne contient que le strict minimum concernant le jeu en lui-même, laissant au

joueur le soin de presque tout découvrir par lui-même. Dernière remarque de taille : le jeu va être entièrement traduit en français.

DIDIER LATIL



94%	GRAPHISME	93 %
	SON	95 %
	ANIMATION	75 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu de rôles en français
Edité par New World Computing
PC (VGA/MCGA/EGA) : novembre



LEISURE SUIE LARRY 1



Lorsqu'il se brûle les cheveux en voulant imiter Didier, Stéphane devient le sosie type de Larry Laffer, héros (malgré lui) d'une série comptant aujourd'hui cinq épisodes (dont un perdu !). La sortie d'une nouvelle version de sa première aventure fut l'occasion pour Stéphane de retrouver son idôle.

Larry Laffer représente l'Américain moyen raté. A 40 ans, la dernière fille avec qui il était vient de le jeter. En l'occurrence, il s'agissait de sa mère, chez qui il vivait depuis sa malheureuse naissance. Sans travail, sans grand charme (Larry compte ses cheveux sur les doigts d'une main), il

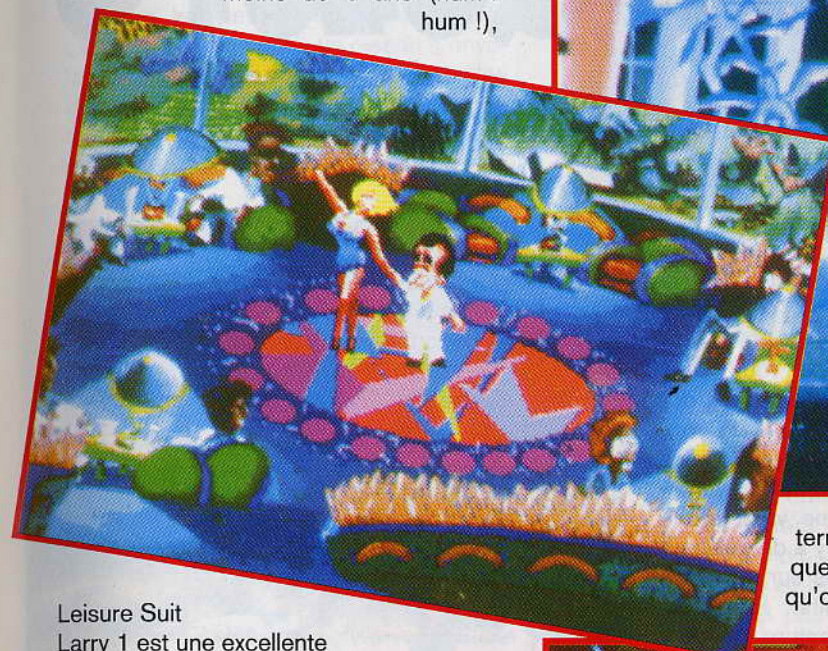
dispose d'un sourire particulièrement niais et d'une haleine à faire frémir. Il est pourtant le « héros » dont vous allez devoir prendre le destin en main. Dans une ville très inspirée, Las Vegas, vous allez chercher la femme idéale, ce qui, pour un homme dont le dernier contact avec une femme remonte à sa naissance, ne sera pas gagné d'avance.

Le jeu est assez ouvert, puisque vous pouvez prendre le taxi pour aller aux endroits les plus chauds de la ville, ce qui veut dire que vous êtes libre de commencer votre chasse là où vous le désirez. Des bars les plus louches au casino, en passant par la discothèque ou l'hôtel, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. Leisure Suit Larry 1 est certes un jeu très porté sur le sexe, mais traitant l'affaire de manière particulièrement loufoque. On n'oubliera jamais la scène de danse à la discothèque, tout comme vos performances plutôt ratées et souvent sans suites.

Cette nouvelle version de Leisure Suit Larry 1 est principalement plus agréable à jouer (tous les ordres se font à la souris), mais ce sont surtout les graphismes en VGA 256 couleurs qui sont excellents. Avec un style loufoque et des couleurs très criardes, les graphistes ont réussi à

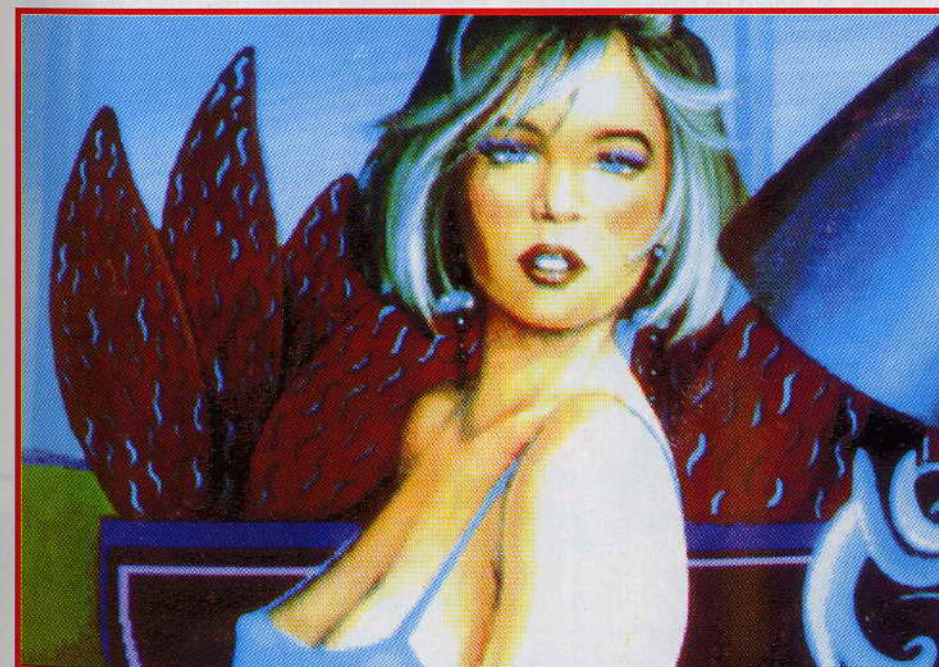


donner au jeu le look lui convenant le mieux. Pour la première fois dans un jeu Sierra, des sons ou des voix digitalisés, assurent quelques surprises dans le jeu. A ne pas mettre entre les mains des moins de 6 ans (hum ! hum !),



Leisure Suit

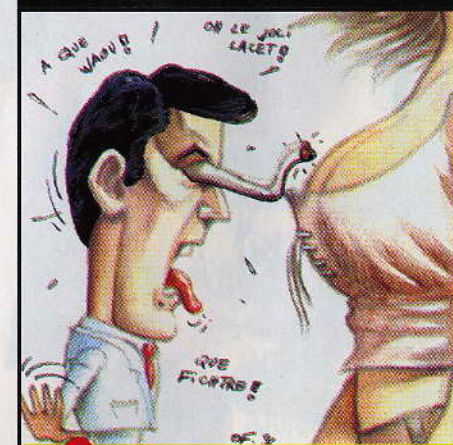
Larry 1 est une excellente aventure en anglais, dont une version française pourrait sortir prochainement. Il faudra, hélas !, passer la protection vous obligeant à répondre à cinq questions, portant souvent sur la culture générale américaine, ce qui demande parfois plusieurs essais pour atteindre enfin le jeu. Notez que celui-ci ne présente que peu d'intérêt pour les joueurs qui auraient achevé la première version, puisqu'on le



termine en quelques heures lorsqu'on le connaît.

En attendant, ceux ne connaissant pas Larry Laffer vont pouvoir le découvrir, en espérant que les épisodes 2 et 3 sortiront également selon ce nouveau modèle.

Stéphane Lavoisard



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

Jeu d'aventure animé en anglais
Edité par Sierra-On-Line
PC (VGA/MCGA) : dispo

T E S T

KING QUEST 5

Tout comme le mois dernier pour Rise Of The Dragon, nous profitons de la version Amiga de King Quest 5 pour vous présenter un nouveau test de ce jeu. Il s'agit, je le rappelle pour les nouveaux venus au royaume des jeux d'aventure, du cinquième volet d'une saga apparue il y a de cela une dizaine d'années sur micro-ordinateurs 8 bits. Rassurez-vous, cette aventure peut se jouer complètement indépendamment des précédents épisodes, le seul rapport étant certains personnages, dont le roi Graham que vous incarnez dans cette histoire. Un vieil ennemi de ce dernier, puissant sorcier de son état, a en effet lancé un sortilège sur le château de notre pauvre Graham, faisant disparaître la bâtisse, Dieu seul sait où ! Il faut donc partir à l'aventure, et aidé d'un hibou doué de la parole, vous allez devoir résoudre bien

des énigmes dans un pays merveilleux. Comme vous le voyez, l'histoire n'a absolument pas changé par rapport au jeu PC sorti il y a plus d'un an maintenant. De même, le système de jeu emploie des icônes et la souris pour effectuer les di-



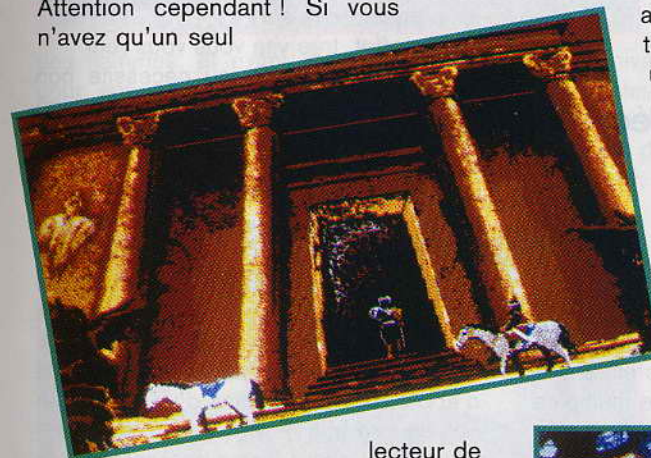
verses actions : marcher, parler, regarder, utiliser un objet et accéder à l'inventaire de vos possessions. Les différences viennent bien sûr de la qualité des graphismes, des musiques, des sons, et de la rapidité du jeu. Com-



me vous pouvez le voir sur les photos, les écrans sont magnifiques, utilisant au mieux les 32 couleurs affichées simultanément. Malheureusement, ce grand nombre de teintes entraîne un certain ralentissement du jeu, mais il suffit alors de diminuer les petits animations superficielles (l'eau qui coule, un oiseau s'envolant...) pour gagner en rapidité pour les déplacements des personnages. Les thèmes musicaux, ainsi que les divers petits bruits, sont eux aussi fidèles à la



version PC, les capacités audio de l'Amiga permettant d'obtenir une géniale ambiance sonore. Attention cependant ! Si vous n'avez qu'un seul



lecteur de disquettes, je préfère vous dire tout de suite que vous allez passer un bon moment à swapper les disquettes et attendre le chargement des divers écrans. Avec deux lecteurs, cela devient beaucoup plus raisonnable, mais il est évident qu'un disque dur est la seule solution intéressante pour instal-



ler les huit disquettes constituant le jeu. Les temps de chargement sont alors complètement supportables et le



joueur est très vite passionné par l'aventure. Le problème de la langue anglaise risque aussi d'en rebuter quelques-uns, tout comme la relative facilité du jeu, facilité inhérente au système par icônes plus limitatif quant aux actions possibles. Un soft à ne manquer sous aucun prétexte.



DIDIER LATIL

90%	GRAPHISME	93 %
	SON	87 %
	ANIMATION	82 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'aventure en anglais
Edité par Sierra-On-Line
Amiga : disponible

ANOTHER
WORLD

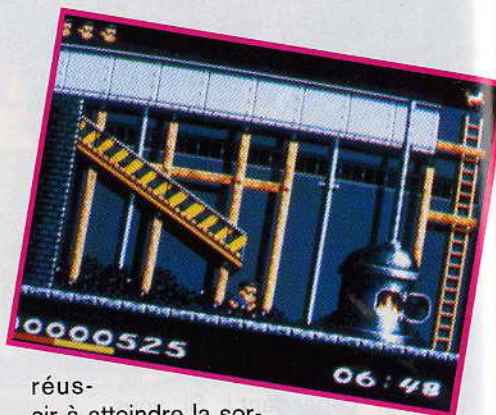
Un monde où le danger surgira à chaque instant

HUDSON HAWK

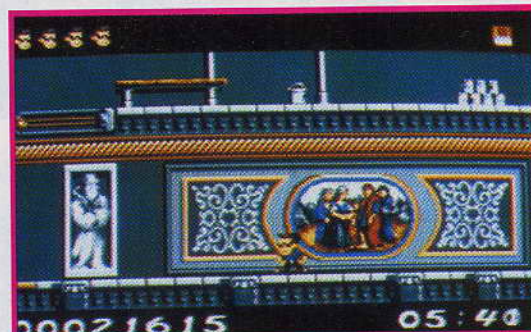
La preview du mois dernier vous a semblé bizarre ? Vous avez raison, une légère erreur étant intervenue en maquette. Qu'à cela ne tienne, ce mois-ci vous pourrez lire (sauf nouveau problème) l'intégralité du test de Hudson Hawk, adaptation du film du même nom réalisée par Ocean.

Le jeu ressemble fortement dans sa conception et son principe à Switchblade 2 ou Rick Dangerous, c'est-à-dire offrant au joueur de multiples niveaux à parcourir, en évitant bien sûr toutes sortes de dangers avant de parvenir au but. Justement, qu'en est-il ? Eh bien, fidèle au film, le personnage de Hudson Hawk (ayant une très vague ressemblance avec Bruce Willis) se doit de cambrioler le Vatican et s'approprier son trésor : une statue de cheval, un cristal, et le livre dans lequel Léonard de Vinci consignait toutes ses découvertes et réflexions.

Dès le premier tableau, le joueur devra faire la preuve de son adresse pour éviter le chien très accrocheur, se balancer sur une corde au-dessus du vide, et de son astuce pour



réussir à atteindre la sortie. En effet, très vite vous vous rendez compte que le jeu nécessite non seulement de tirer sur tout ce qui bouge (à l'aide de balles de base-ball) ou de frapper à tout va (à l'aide de vos poings), mais aussi d'observation et de ruse, deux qualités requises pour progresser dans le jeu. Par exemple, il s'agit le plus souvent d'effectuer toute une suite d'opérations pour franchir une porte ou terminer un écran. Pour vous donner un exemple, dans le sous-sol du Vatican, le héros doit d'abord se débarrasser d'un chien (eh oui, encore !), arrêter deux énormes ventilateurs, appuyer sur un bouton pour ouvrir un sas (et se précipiter avant qu'il ne se referme), éliminer le veilleur, jongler avec des bouches d'aération crachant



des flammes, et éviter les téléporteurs pour enfin s'en sortir. Croyez-moi, ce n'est pas de tout repos ! De même, lors du dernier niveau, dans la bibliothèque du Vatican contenant le livre de Vinci, le

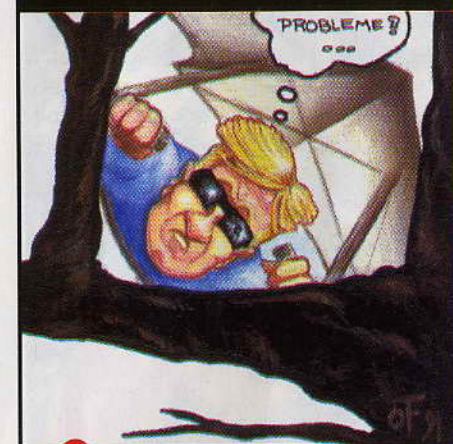


personnage, en plus d'être assailli par des moines ou des gardes, devra effectuer le niveau dans toute sa longueur (de gauche à droite) pour enfin accéder au niveau inférieur (de droite à gauche). Mais attention, si vous n'y prenez garde, une dalle à ressort vous projettera au niveau supérieur, tout étant alors à recommencer. A vous de découvrir les réjouissances des

autres niveaux, comme par exemple les toits et les égouts, ou bien encore les différents étages du Vatican. En plus de tout cela des scènes intermédiaires apparaîtront, comme celle représentant le coffre renfermant la statue de cheval, dont il faudra trouver la combinaison. Le maniement du personnage est des plus faciles, toutes les actions étant accessibles au joystick. La réalisation du jeu est très bonne avec un excellent scrolling, de bons graphismes et de non moins bons bruitages. Mais son point fort provient indéniablement de sa richesse et de sa jouabilité. Le joueur apprend à chaque

partie. Si d'aucuns trouvent le film mauvais, ils n'ont qu'à essayer le jeu !

FRANK LADOIRE



91%	GRAPHISME	87%
	SON	84%
	ANIMATION	85%
	JOUABILITE	89%

Jeu d'arcade/aventure
Edité par Ocean
Amiga / ST : novembre

ANOTHER WORLD

Un monde où vous retrouverez le vrai sens d'une liberté reconquise de haute lutte

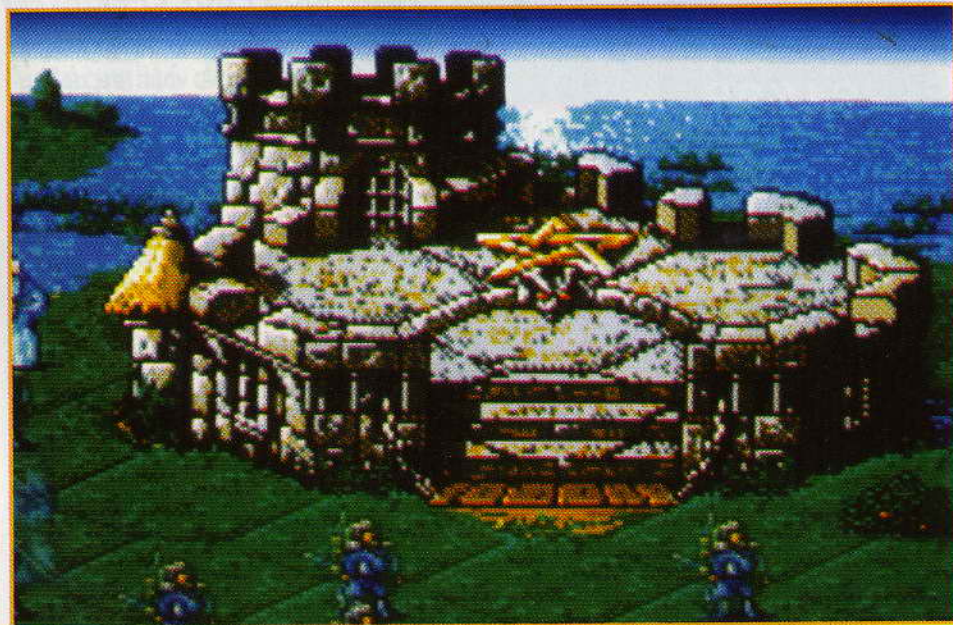
CELTIC LEGEND



Dès qu'il s'agit de magie, Jean se met à dessiner des pentacles sur le sol et à lancer des incantations bizarres en mâchouillant des pétales de roses. Il nous a menacés de nous lancer un sortilège de malédiction s'il n'avait pas le test de Celtic Legends, et par précaution nous avons accepté sa requête. On ne sait jamais...



sans quadrillage, sans troupes en formes de carrés (ou quelconque autre forme géométrique) représentant un certain nombre d'hommes de troupes. Ici, un homme est un homme, un monstre est un monstre. Tout débute par un mini-scénario qui narre le conflit opposant deux magiciens :



Le mois dernier j'ai eu l'honneur de tester une nouvelle sorte de wargame futuriste avec Battle Isle de chez Blue Byte. Eh bien, ce mois-ci c'est encore à moi que revient la joie d'essayer pour vous Celtic Legends, qui n'est autre qu'un wargame se déroulant dans le monde impitoyable de l'Heroic Fantasy. Comme Battle Isle, Celtic Legends fait partie d'une nouvelle race de wargames :

un bon (en bleu) et un chaotique (en rouge) dont les noms trop compliqués m'échappent. Ces deux êtres opposent leurs troupes sur les 23 îles du royaume de Celtica. Ces îles sont en fait les différents niveaux du jeu. Chaque joueur a donc un magicien, plus sept soldats (de base) dans sa forteresse. Le but du jeu est de devenir le maître de l'île en détruisant toute l'armée adverse. Avouez qu'avec sept hommes, la victoire est incertaine ! C'est pour cela que la magie a

été inventée. Les lanceurs de sorts ont à leur disposition de nombreux sortilèges offensifs ou défensifs, qui consomment un certain nombre de points de magie. Lorsque votre sorcier se trouve sur un pentacle, il peut, grâce à un sort, créer de nouvelles troupes, car à chaque tour, un certain nombre de points de magie tombe dans son écuelle (c'est une image). Et c'est ainsi que vous pourrez avoir dans votre armée des Anges, des Lords, des Dragons, mais aussi des sorciers qui généreront à leurs tours des créatures.

Pour la phase de déplacement, chaque pion dispose d'un certain nombre de points de mouvement. On peut



diviser ses troupes en groupes de huit (au maximum) et les envoyer dans diverses directions. Lorsqu'une rencontre a lieu entre deux armées, c'est l'affrontement. Comme dans tous les wargames, c'est à vous de déplacer vos troupes (perso par perso), en prenant soin d'occuper les endroits stratégiques car le jeu en tient compte : si un perso se trouve sur un monticule, il aura un bonus au combat sur son opposant, les arbres et les rochers protègent des tirs de projectiles (magiques). Si un sorcier se trouve sur les lieux, c'est à grands coups de sorts que se résoudra la bataille. Le système de combat a été programmé très intelligemment, car vous avez beau essayer de distraire le sorcier adverse avec quelques hommes de troupes, ce dernier ne s'y laissera pas pren-



dre, et lancera des sorts contre votre personnage le plus dangereux pour lui, en l'occurrence votre sorcier. A noter que le sorcier rouge (si vous jouez contre l'ordinateur) est très puissant, et il ne faut pas compter le battre tout de suite. A noter que vos personnages gagnent de l'expérience au fur et à mesure des combats, ce qui les rend plus costauds. En conclusion, Celtic Legends, ex-Magic Land, est un wargame de la nouvelle génération, alliant à la fois des graphismes

d'une très grande qualité, une musique et des sons d'enfer. Un dépaysement total, une jouabilité à toute épreuve et un intérêt hors du commun : que demander de mieux ? A noter que l'éditeur de Celtic Legends est le même que celui de Battle Isle. Un bon point pour Ubi Soft.

JEAN DELAITE

91%	GRAPHISME	84 %
	SON	88 %
	ANIMATION	72 %
	JOUABILITE	89 %

Wargame en français
Edité par UBI SOFT
Amiga/ST : dispo - PC : décembre

ANOTHER
WORLD

Un monde où chaque aube qui se lèvera
sera pour vous une nouvelle victoire

MAD TV

Imaginez, qu'un soir vous soyez devant votre téléviseur, complètement ahuri par une dure journée de chômage, quand soudain... un ange vous apparaît. Elle a pour nom Betty, et c'est tout simplement la présentatrice de la chaîne de télévision Mad TV. Dorénavant, votre but sera de conquérir son cœur, et ce par tous les moyens. Vous êtes prêt à tout, même à usurper la place du nouveau directeur des programmes de la chaîne. C'est ici que débute le jeu.

Avant de commencer votre première journée de travail, laissez-moi vous présenter les lieux. Mad TV a ses studios dans un immeuble qu'elle partage avec deux autres chaînes concurrentes. Bien sûr vous pouvez jouer l'une d'elles, les deux autres seront gérées par l'ordinateur en fonction de la difficulté sélectionnée.

Le but du jeu est donc de gagner l'amour de la belle Betty, et cela en menant votre chaîne de télé en haut de l'Audimat. Les directeurs des autres chaînes sont dans le même cas que vous. Lorsque vous irez rendre visite à Betty, n'oubliez pas de lui offrir un petit cadeau, sinon vous vous ferez jeter.



Votre tâche sera de programmer les émissions de 18 heures à minuit en fonction de la demande des téléspectateurs. La première journée de programmation est effectuée, il ne vous reste plus qu'à passer quelques messages publicitaires. Comme vous arrivez au boulot une heure avant le début des émissions, il faut aller faire son marché. L'immeuble pourvoira à



tous vos besoins, puisqu'il s'y trouve une multitude de commerces : un marchand de films, de pubs, de feuilletons, un écrivain de scripts (afin de les faire réaliser par votre chaîne), un supermarché, une laverie automatique (dont l'utilité m'échappe encore), un laboratoire, et plein d'autres surprises. Avec votre petit budget, il faudra acheter des news concernant la politique, les loisirs, les sports et les faits divers, et les arranger de manière à divertir le spectateur. A tout moment vous avez accès à votre pourcentage sur l'Audimat, mais aussi aux programmes diffusés sur les chaînes concurrentes. Avec le temps, et l'aide de Betty, vous aurez accès à un passe permettant d'entrer dans les bureaux des autres chaînes et d'y semer un peu la panique. En bas à droite de votre écran se trouve un écran de TV inversé permettant de voir une famille type. A vous de l'intéresser. Si tous les membres sont présents : c'est gagné. Revenons à nos programmes. Une fois que vous avez acheté ou loué les droits de vos émissions, il faut les arranger sur la grille de manière cohérente et en fonction des plages horaires, en tenant compte qu'il y a un bulletin de news à la fin de chaque émission et une page de pub toutes les heures. A minuit la journée est finie et tout le monde quitte l'immeuble. Le lendemain,

le patron commencera par vous engueuler quoi qu'il arrive, puis une nouvelle journée commence. Les films chez les commerçants auront changé ainsi que les news. Mad TV est un des jeux les plus dingues sur lesquels j'ai eu à jouer. L'idée est originale, les graphismes sont présentés un peu à la manière d'une bande dessinée, avec de petites animations très sympathiques. Ne croyez pas que cette vie de journaliste est simple. D'ailleurs, les locaux me rappellent un peu ceux de Génération 4 : tout le personnel court dans tous les sens, se croise sans jamais se voir. Un très bon jeu.

JEAN DELAITE

81%

GRAPHISME	80%
SON	84%
ANIMATION	70%
JOUABILITE	82%

Jeu de simulation
Edité par RAINBOW ARTS
PC - dispo : Amiga/ST - à venir

ANOTHER WORLD



Le nouveau Delphine Software



Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles

Delphine Software

150, Bd Haussmann 75008 Paris

(1) 49 53 00 03

SUPAPLEX

Ce nom curieux dissimule en fait un jeu qui, au premier abord, fait penser à Boulder Dash et à ses nombreux clones. Vous dirigez en effet un petit personnage "pacmanien", Murphy, à travers de nombreux niveaux. Votre but est de collecter un nombre défini d'Infotrons, espèces de pastilles disséminées un peu partout.

Le problème vient de nombreux obstacles infranchissables et de divers objets étranges. Les Zonks sont des espèces de pierres que Murphy peut pousser, et qui tombent vers le bas de l'écran dès qu'il n'y a plus rien sous elles. Il y a aussi des ennemis hantant chacun des niveaux. Pour vous en débarrasser il suffit de faire tomber un Zonk dessus, d'autant plus que certains des ennemis se transforment alors en Infotrons. Il existe cependant pas mal d'innovations, avec par exemple les disquettes. Vous pouvez en ramasser certaines, les rouges, et ensuite les utili-

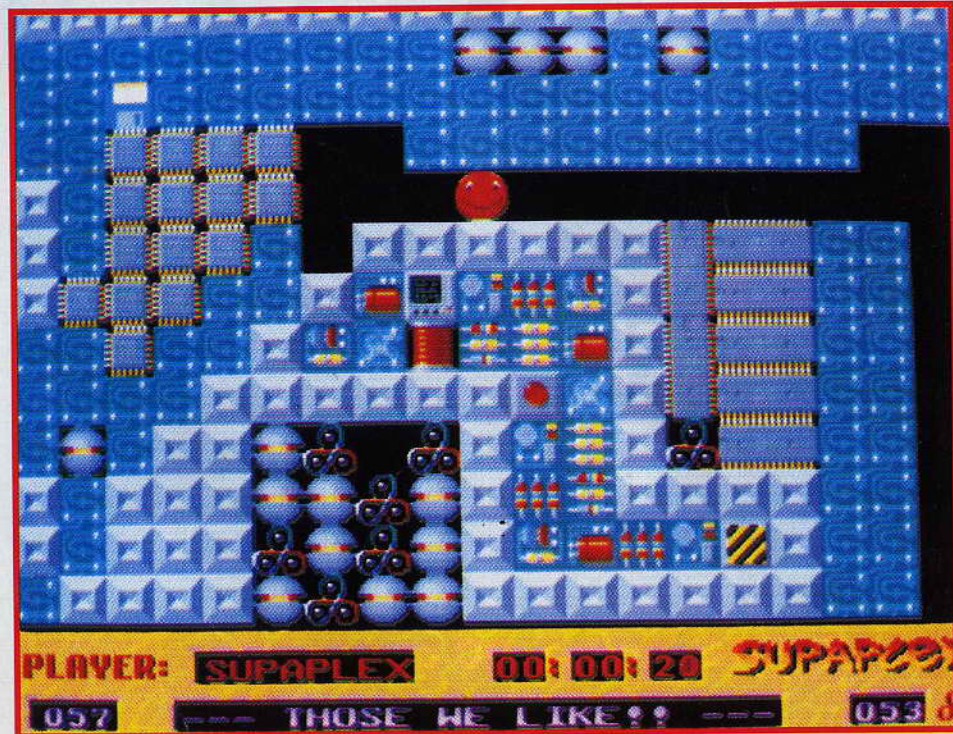
ser comme des bombes à retardement pour détruire certaines parois ou des ennemis. Les disquettes jaunes peuvent être, elles, poussées jusqu'à un endroit précis. Il faut ensuite trouver un terminal, pour déclencher à distance l'explosion de toutes ces disquettes jaunes à ce niveau. Le plus sympa dans le jeu vient de la diversité des niveaux. Certains demandent de bons réflexes,

d'autres un bon timing, ou encore uniquement de l'intelligence. Avec 111 niveaux différents, vous comprendrez aisément qu'il y a en outre toutes les combinaisons possibles entre réflexion, rapidité, timing et intelligence. Un petit jeu fort agréable, présentant un très grand intérêt. En effet, pour chaque niveau ou presque, vous devez recommencer deux, trois, voire dix fois avant de le finir, mais à chaque tentative vous progressez un peu plus, ce qui est vraiment stimulant. La réalisation est en outre correcte.

DIDIER LATIL

80%	GRAPHISME	73 %
	SON	74 %
	ANIMATION	72 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade/réflexion
Edité par Digital Integration
PC / Amiga - disponible



AIR - LAND - SEA BATTLE ISLE STRATEGY



Disponible sur AG-ST-PC

• Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément



• Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés



• Une stratégie plus poussée que celle du jeu d'échecs
• Différentes unités allant du fantassin au porte-avion



• 32 niveaux de jeu: 16 cartes dans l'option 1 joueur et 16 autres cartes dans l'option 2 joueurs plus 2 missions secrètes



"L'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle rentre dans cette catégorie de wargames / stratégie réussis et rares." - JOYSTICK
"Les graphismes sont parmi les meilleurs pour ce type de jeu et une excellente ambiance sonore accompagne le joueur... En bref, un logiciel qui tient toutes ses promesses." - GEN 4
"Jeu complexe, très visuel et facile à manier; Battle Isle place sous votre contrôle diverses unités terrestres, aériennes et navales pour un combat passionnant. C'est un petit bijou!" - TILT

UBI SOFT

Entertainment Software

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



36 15 UBI

ANOTHER WORLD

Présumé en preview le mois dernier, oups !... à demi-présenté en preview le mois dernier, Another World est le prochain jeu de chez Delphine, société ô combien soucieuse de qualité ! Avec ce logiciel, les habitués des jeux Delphine pourraient être légèrement déroutés (Another World n'est pas un jeu d'aventure cinématique classique), mais il est certain qu'après quelques minutes de jeu ils risquent, tout comme les autres, de ne plus pouvoir décrocher de l'écran. En effet, Another World est un logiciel novateur sur tous les plans. Premièrement, et si l'on pouvait penser qu'un logiciel aussi abouti soit le résultat d'une équipe de programmeurs, il est l'œuvre d'une seule personne, Eric Chahi en l'occurrence, ce qui devient de plus en plus rare de nos jours. Ce garçon, ayant participé au projet des Voyageurs du Temps, s'est chargé de toute la programmation, des graphismes, des brui-

tages et musiques, et même de la réalisation de la jaquette du produit (visible en couverture du cahier micro de ce numéro). Ensuite, le jeu utilise uniquement la technique des polygones, reprise dans Croisière pour un Cadavre, autorisant une richesse de jeu inégalée. En effet, avec cette technique, les données stockées sur la disquette n'occupent presque pas de place. Par exemple, la présentation longue de près de trois minutes tient en 64 ko (un peu plus avec les sons). Sur le plan du jeu proprement dit, l'histoi-

re doit tout également à l'imagination d'Eric, et le joueur, paisible scientifique jusqu'alors, se retrouve plongé au cœur d'un monde hostile suite à une expérience sur la composition de la matière. En effet, dans le même temps un orage éclate, et la foudre, énorme charge électrique, vient frapper l'accélérateur de particules projetant notre personnage dans un profond bassin. La première des priorités sera de sortir de ce bassin et d'examiner les alentours. Dès les premiers pas (attention à ne pas rester trop longtemps sur place !) le joueur apprend, le plus souvent à ses dépens, que la région est infestée de créatures malfaisantes et agressives. Au bout de cinq minutes, et si tout s'est bien passé pour notre héros, le décor aura changé du tout au tout, proposant au joueur un univers carcéral dont il devra se sortir le plus rapidement. C'est à ce moment que Lester (patronyme du scientifique) comptera un allié sous la forme d'un habitant de ce monde voulant tout autant échapper aux barreaux de la prison. C'est également à peu près à cet instant du jeu, que le joueur aura la curieuse et agréable impression de participer à un véritable film interactif, à l'ambiance totalement surréaliste, mais à l'univers tellement familier. En effet, le jeu comporte de nombreux enchaînements de plans graphique (ou scènes) montés, c'est-à-dire assemblés bout à bout, à la manière d'un film. Concernant les autres lieux de l'action, je ne vous en dirai pas plus, sachez seulement que Lester parcourra un réseau de grottes et une cité, avant d'atterrir dans un luxueux palais dont il devra s'échapper. Sur le plan de la réalisation, Another World est donc tout à fait exceptionnel, avec des graphismes superbes, une animation des personnages splendide

de (à la "Croisière") issue du principe de Rotoscoping (filmer un personnage avec une caméra et ensuite décalquer les mouvements à l'écran), et une ambiance sonore démente. De plus, les accès disques ont été optimisés au maximum ; près de dix minutes de jeu sans chargement et accès ultrarapide. A posséder !

FRANK LADOIRE



94%	GRAPHISME	90 %
	SON	90 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	87 %

Jeu d'arcade/aventure
Edité par Delphine Software
PC / Amiga / ST : Novembre

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.

SPACE QUEST 1 :

The Sarien encounter



Grand fan de la série des Space Quest, Stéphane s'est littéralement jeté sur ce « remake » des premières aventures de Roger Wilco, le célèbre balayeur de l'espace. Pas étonnant de sa part, lui qui est le plus connu des balayeurs de sa caserne !

Space Quest 1, c'est avant tout le début d'une grande série qui en est déjà son quatrième épisode. Vous y jouez le rôle de Roger Wilco, un balayeur se trouvant, au cours de ses aventures, toujours plongé dans les situations les plus difficiles et les plus loufoques. Dans ce premier volet, vous allez tout simplement être amené à sauver l'univers des griffes

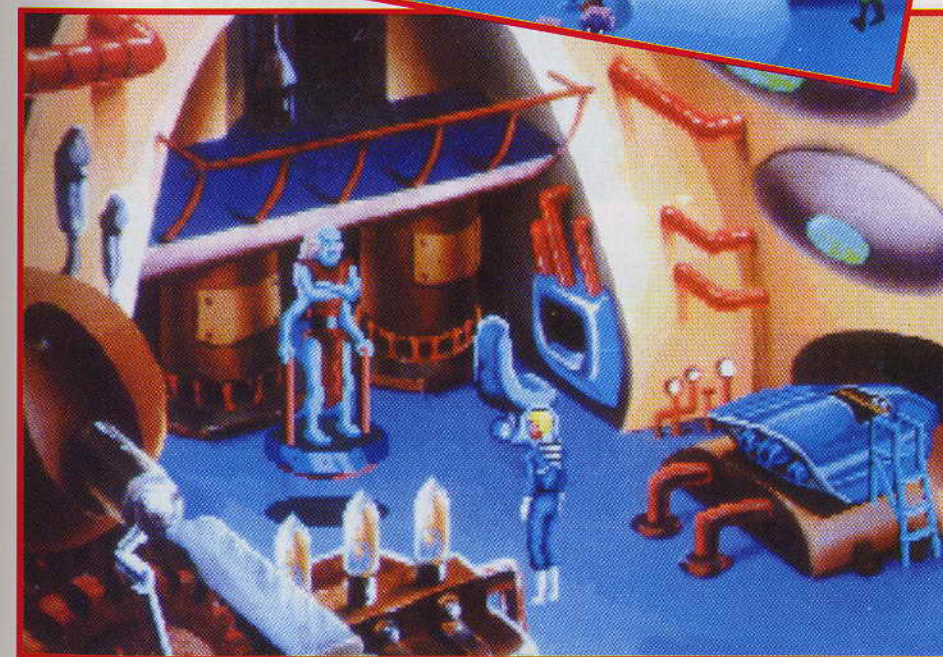
des Sariens. Ces abominables extraterrestres prévoient en effet d'annihiler la race humaine, et sont sur le point d'y réussir. Sans votre intervention, adieu les Hommes, bonjour les Lézards. Mais la route sera longue... Il vous faudra par deux fois vous échapper d'un vaisseau sur le point de s'autodétruire, survivre sur une planète particulièrement hostile, rentrer en contact avec une race pacifique (mais très discrète) d'extraterrestres, gagner de quoi vous acheter un vaisseau et un robot, pour enfin vous attaquer au vaisseau mère des Sariens. La quête est longue, mais fort heureusement pas trop complexe. Les débutants, grâce au système de jeu fort simple, s'en sortiront sans trop de problèmes.

Ceux étant trop jeunes pour découvrir Space Quest 1, lors de sa sortie, sont décidément bien chanceux. Non seulement ils vont avoir l'occasion de jouer à un excellent jeu, mais en plus, dans une version encore plus attrayante que celle de l'époque. Space Quest 1, version 91, est en effet bien plus agréable à jouer. En dehors des graphismes, qui sont sublimes (une habitude désormais chez Sierra), le jeu utilise le système de com-

mande de King's Quest V et Space Quest IV, et vous n'entrez donc les ordres qu'à la souris !

Ensuite, les musiques sont carrément sublimes. Retravaillées par Mark Seibert (le batteur de Supertramp), elles sont nombreuses, originales et particulièrement adaptées à l'action. Enfin, de nombreux sons et voix digitalisés viennent ajouter au tout une ambiance parfaite !

En bref, un jeu à conseiller à tous les débutants (parlant l'anglais tout de même), dont on espère rapidement une version française. Ceux ayant déjà terminé le jeu dans sa première



version, doivent savoir que, malgré quelques changements, Space Quest 1 ne leur résistera pas plus de quelques heures. Un achat à réserver donc aux nouveaux amateurs de Roger Wilco, en espérant des versions à venir de Space Quest 2 et 3.

STÉPHANE LAVOISARD



94%	GRAPHISME	94 %
	SON	94 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	96 %

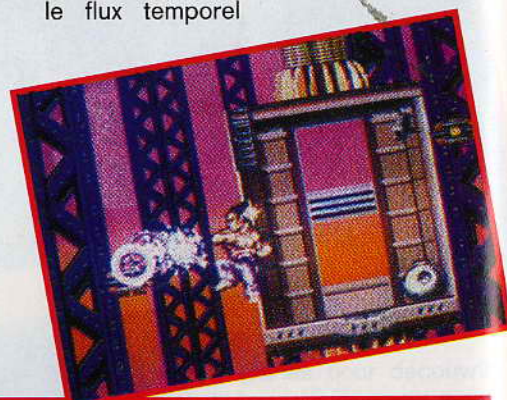
Jeu d'aventure animé en anglais
Edité par Sierra-On-Line
PC (VGA/MCGA) : dispo



THE FIRST SAMOURAI

La soudaine passion de Didier pour les arts martiaux est pour les membres de la rédaction une source intarissable de fous rires ou de discussions. Voilà maintenant qu'il se ballade dans les bureaux avec un katana à la ceinture, en chantant à tue-tête des alléluias et en poussant des cris bizarres. La raison de ce comportement étrange : un jeu d'arcade qu'il a pu tester sous le regard avisé d'un de ses créateurs géniaux, Mev Dink.

Avec un petit clin d'oeil à System 3 et à sa saga du Last Ninja, des programmeurs anglais de chez Mirrorsoft viennent tout juste de finir un jeu d'arcade merveilleux. L'histoire ne brille pas par son originalité. Vous dirigez un samouraï, à la recherche d'un puissant seigneur démon. Ce dernier a réussi à s'enfuir à travers le flux temporel



jusqu'en 2323, où il s'est assuré, grâce à sa magie, une domination totale de la population. Notre brave guerrier, équipé de son épée magique, part donc pour le futur et à travers plusieurs zones, il progressera jusqu'au repaire du démon. Son maître lui apparaît de temps en temps pour lui donner des indications et pour l'aider, mais il faut trouver dans ces cas des cornes magiques qui, seules, permettent de l'invoquer. Chacun des niveaux (il y en a une quin-

zaine) est immense, avec plusieurs dizaines d'écrans de jeux et un scrolling aussi bien horizontal que vertical, de nombreuses cavernes, arbres, bâtiments et autres décors. Généralement, pour atteindre la fin du niveau, il faudra résoudre une énigme principale, constituée par un obstacle apparemment infranchissable. A vous de collecter les objets qui permettront de passer cette difficulté. Les décors changent

complètement tout le temps, même si l'on peut retrouver certaines constantes sur des groupes de trois ou quatre niveaux successifs. Les ennemis sont eux aussi assez différents d'un niveau sur l'autre, avec diverses créatures (rats,



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.
☐ J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette de téléchargement gratuite.
☐ 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

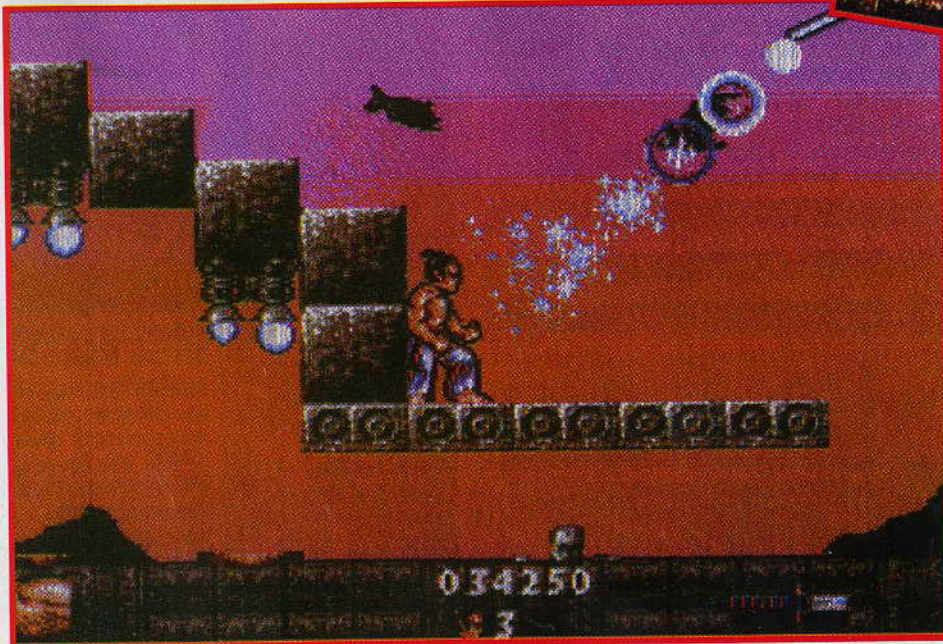
Date et Signature
(des parents pour les mineurs)



ou des paniers. Ces bonus sont de deux sortes, soit pour augmenter votre score, soit pour augmenter votre vitalité. Le plus fou vient du fait que vous pouvez revenir en arrière, à un niveau précédent, pour retrouver des bonus que vous auriez par exemple oubliés ou des salles secrètes.

Si le jeu est aussi génial, c'est dû en grande partie à ses graphismes qui sont tout simplement géniaux. Au niveau des couleurs, le dégradé dans le ciel et les divers décors regorgent de teintes fabuleuses. La finesse des écrans est en outre accompagnée de la présence de nombreux sprites superbement animés. Ainsi, votre personnage est en fait constitué de trois sprites, un pour la tête, un pour le corps et un pour les jambes. Cela permet de les animer séparément et d'obtenir un nombre de possibilités pour les mouvements tout simplement astronomique. Un autre élément technique extraordinaire vient de la musique et surtout des nombreux bruitages accompagnant chaque événement. Jamais auparavant, aucun jeu d'arcade n'avait atteint ce

degré de perfection pour ce qui est de l'ambiance sonore, renversante. La finition du jeu n'est pas en reste. The First Samourai tient en effet sur une disquette, une deuxième étant prévue uniquement pour la présentation ! A la fin de chacune des zones, le jeu sauvegarde votre position et votre nombre de vies, et vous pourrez continuer plus tard à ce même niveau. Autre merveille technique, le chargement des niveaux, plusieurs d'entre eux restant en mémoire. En effet, le chargement se fait durant la phase bilan, dans laquelle vous sont octroyés des points pour vos performances, et le chargement est ainsi complètement transparent au joueur, qui peut immédiatement se replonger dans le jeu. The First Samourai est sans aucun doute aussi le meilleur de tous les jeux d'arcades de ce type apparus jusqu'alors sur Amiga, tant pour sa réalisation que pour son intérêt. En outre, la durée de vie de ce jeu est quasi illimitée, tant il y a de niveaux, de bonus ou salles à découvrir.



DIDIER LATIL

95%	GRAPHISME	90 %
	SON	99 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	92 %

Jeu d'arcade
Edité par Mirrorsoft
Amiga - dispo : PC/ST - décembre



CHEZ TOUS LES REVENEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

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 !

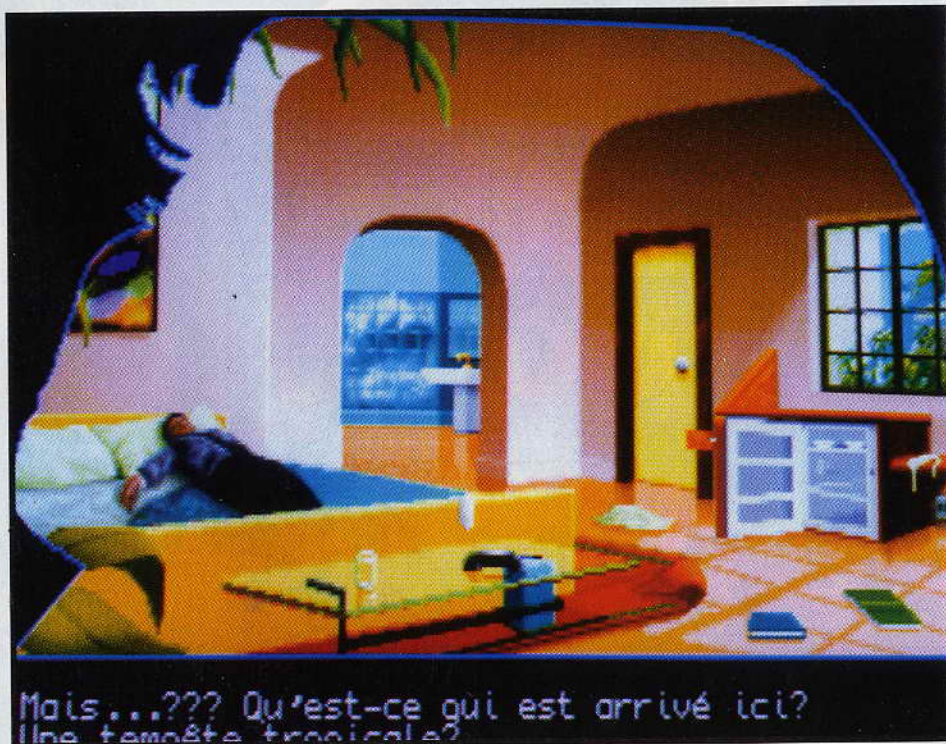
Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 RUEIL
☐ OUI je commande 1 ou Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
☐ 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.

FASCINATION



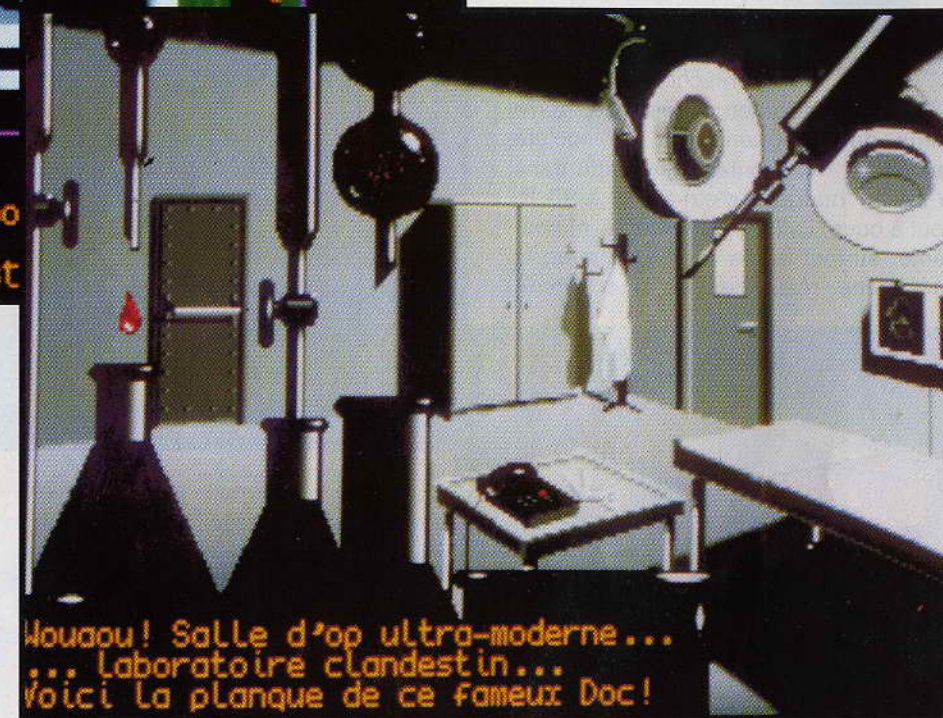
Après Emmanuelle et Gaïsha, la société Tomahawk défile une nouvelle fois le corps pudique du jeu d'aventure. Dans Fascination, les dessous chics remplacent les habituelles cottes de mailles maculées de sang; le changement est radical. Pour le joueur, la variation débute par une troublante crise d'identification face à l'héroïne dont il doit endosser le rôle. Cette nouvelle situation n'est pas sans apporter certains avantages pour l'aventurier qui décide de passer le stade du voyeurisme. Ce jour là, à bord du vol régulier à destination de Miami, Doralice, le commandant de bord, est demandée d'urgence à l'arrière de l'appareil pour assister un passager qui se meurt. Avant de trépasser, ce dernier lui remet une malette qui renferme une ampoule contenant

un puissant aphrodisiaque à transmettre de toute urgence à l'institut de recherche de Miami. Pour Doralice, qui projetait de passer quelques jours au bord de la piscine de l'hôtel, le cauchemar ne fait que commencer. Certains individus ont en effet appris l'existence d'une telle substance et projettent de s'en emparer. Rapidement, les cadavres se jettent aux pieds de la délicieuse Doralice, l'intrigue se noue et dévoile d'étranges rebondissements. A l'image d'un bon roman, Fascination se déguste chapitre par chapitre. L'aventure est une succession de scènes qui constituent des étapes dans la résolution de l'intrigue : elle est linéaire. Il est ainsi impossible de continuer la partie sans avoir résolu une énigme ou ramasser un objet clef. Cette méthode évite d'arriver à la scène finale les mains dans les poches et de



de devoir revenir en arrière dans le jeu. Il existe cependant diverses opérations que Doralice peut laisser de côté (à ses risques et périls). Au niveau de la réalisation, Fascination dénote un brutal changement de cap de la part de Tomahawk. De timides jeux, nous passons directement à la giga-production qui s'exhibe sans retenue. Le scénario du logiciel est profond. Le système de jeu, tirant pleinement partie de la souris, reste constamment sous la tutelle du joueur, et non le contraire. Enfin, le contexte graphique est somptueux. De nombreuses scènes utilisent cette richesse

en jouant sur des effets de lumières. Avant de convier chacun à rejoindre la



douce Doralice, nous tenons cependant à préciser que certaines scènes du jeu pourraient choquer les âmes ascétiques. Les autres peuvent consommer sans retenue.

CHRISTIAN ROUX

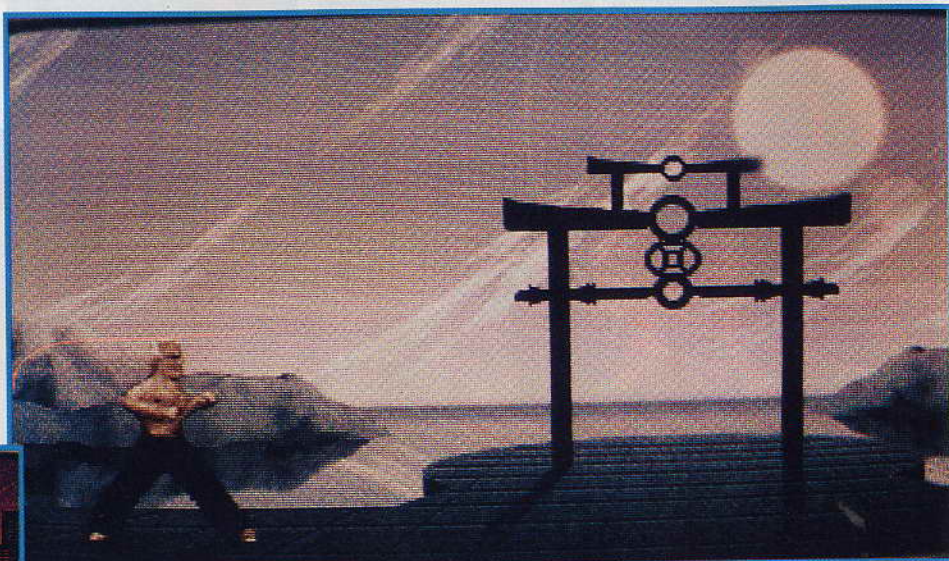
91%	GRAPHISME	91 %
	SON	72 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'aventure en français
Edité par Tomahawk

PC - dispo : Amiga - fin 91 : CD Rom, CDI - 92

FULL CONTACT

Sortir un logiciel de karaté peut paraître osé sur une machine comme l'Amiga. En effet, des softs traitant des arts martiaux, il en existe des dizaines sur cette machine. Oui, mais il faut savoir qu'en Angleterre, terre patrie des programmeurs (la société Team 17), Full Contact est vendu dans le rayon "budget", c'est-à-dire à 90 F. Tout à coup, l'affaire devient très intéressante, surtout après avoir joué avec le jeu, d'une réalisation et d'un intérêt



En ce qui concerne le jeu, la première remarque s'adresse à la réalisation : superbe ! L'action compte 50 images par seconde, les graphismes sont splendides et les bruitages comme les musiques sont d'une excellente facture. Le seul reproche pourrait provenir de la rapidité du jeu, un peu déroutante au début, mais on s'y fait très vite. Le maniement du personnage est facile avec un grand nombre de coups disponibles, et les différents opposants sont bien sûr d'une force croissante, et surtout

possèdent chacun une botte secrète qu'il s'agit de percer sous peine de se retrouver au tapis. Le déroulement du jeu est donc graduel, avec entre chaque combat un retour au "Dojo" (école d'arts martiaux) pour parfaire un entraînement sur un élément précis (force, punch, résistance...). Au final, un excellent jeu de karaté préfigurant des prochaines productions (cf. Alian Breed) de cette société, dont le but avoué est d'exploiter l'Amiga au maximum de son potentiel. Excellente initiative à encourager !



largement supérieur à bon nombre de logiciels du commerce vendus, eux, aux alentours de 250 francs. Espérons qu'en France, lors de sa sortie, Full Contact restera en deçà des prix communément pratiqués



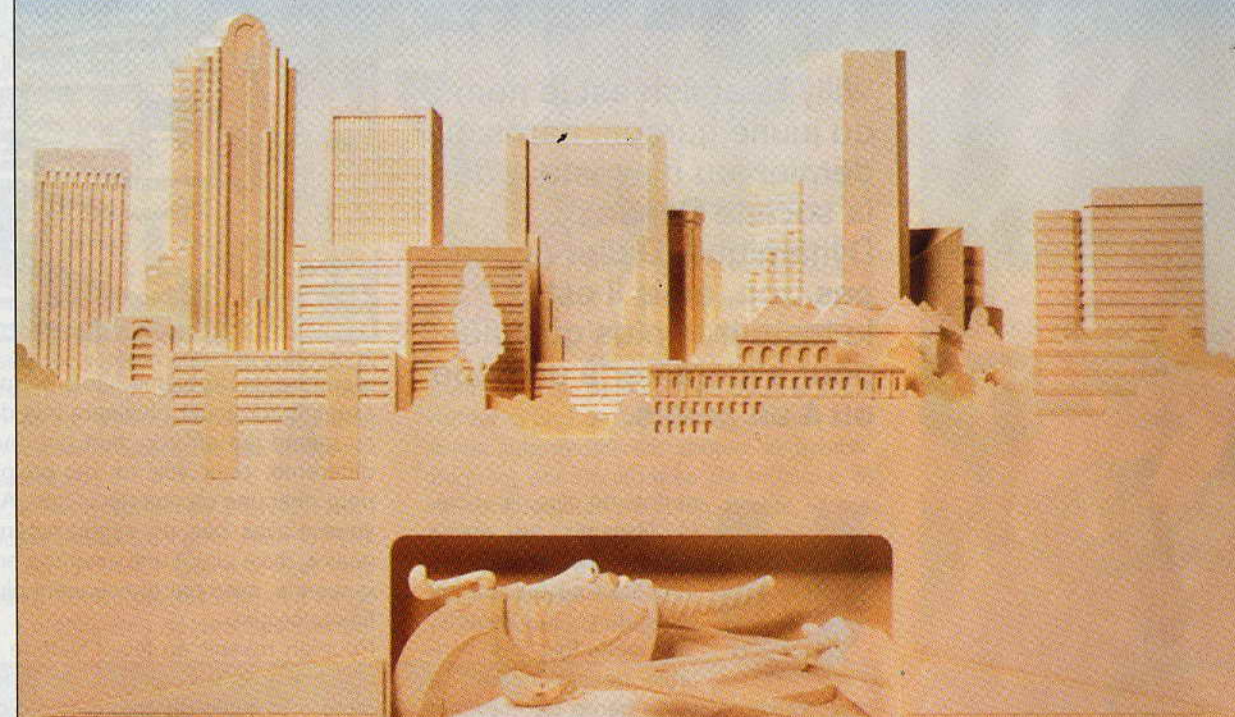
FRANK LADOIRE

83%	GRAPHISME	85 %
	SON	87 %
	ANIMATION	82 %
	JOUABILITE	84 %

Simulation de Karaté
Edité par Team 17
Amiga - disponible

Sid Meier's CIVILIZATION™

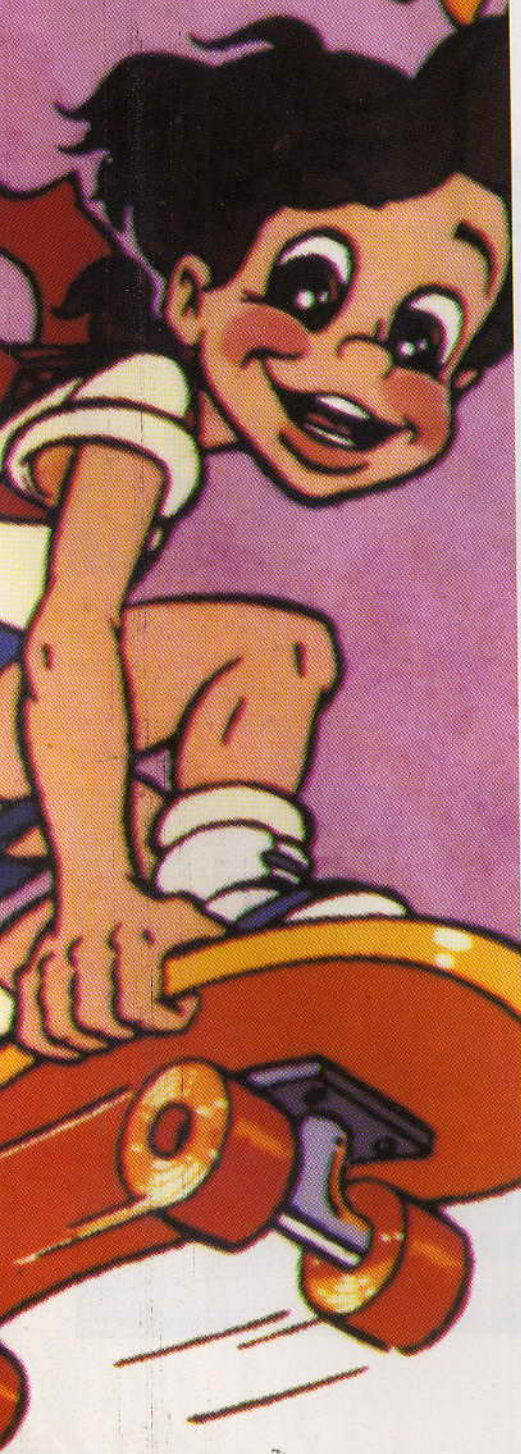
Build An Empire To Stand The Test Of Time



Sortie Prochaine pour IBM PC
& Compatibles.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

WILLY BEAMISH

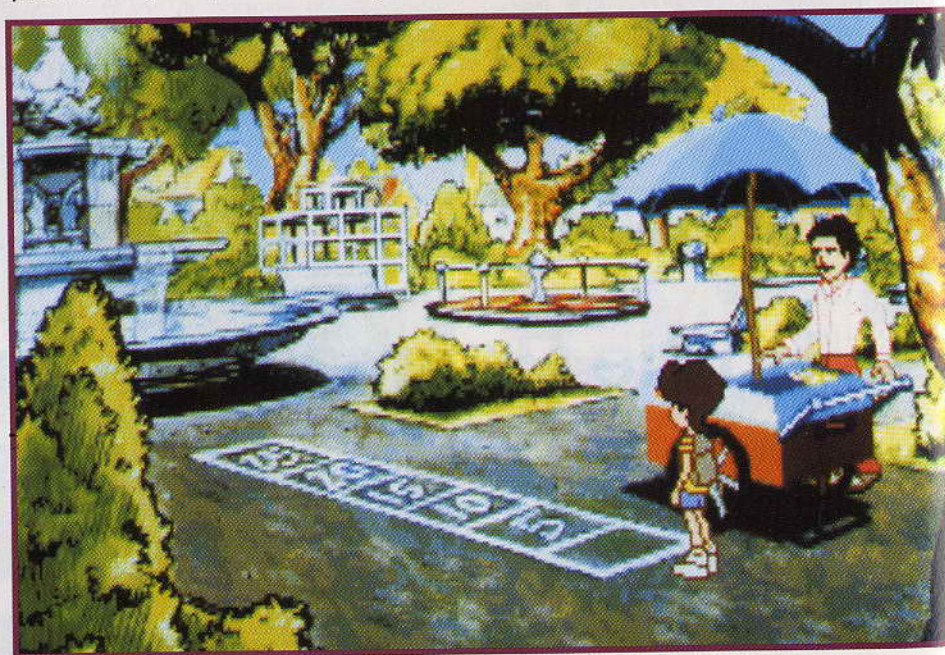


Willy Beamish est le nom du jeune garçon, héros du dernier jeu d'aventure de la société Dynamix. Dynamique, Didier ne l'est pas trop, mais il est le testeur le plus qualifié pour s'identifier à un bébé ou à un gamin.

Une fois de plus, la société Dynamix se révèle comme étant très douée pour tout ce qui est jeu d'aventure interactif, avec cette fois-ci un véritable dessin animé. Le gros avantage de ce genre de jeu étant qu'il n'existe pas qu'une seule façon de



résoudre un problème. Ceci permet, par exemple, de jouer plusieurs fois de suite au même jeu en adoptant une méthode différente, pour voir ce qui se passera pour chacune de vos décisions. Au final, vous n'avez pas un simple scénario linéaire, mais plutôt une aventure en arborescence, avec par conséquent plusieurs fins possibles. Pour en revenir au jeu, l'histoire en est assez simple. Il s'agit pour Willy de participer à la finale du championnat de jeux vidéo Nintari, se déroulant à la fin de la

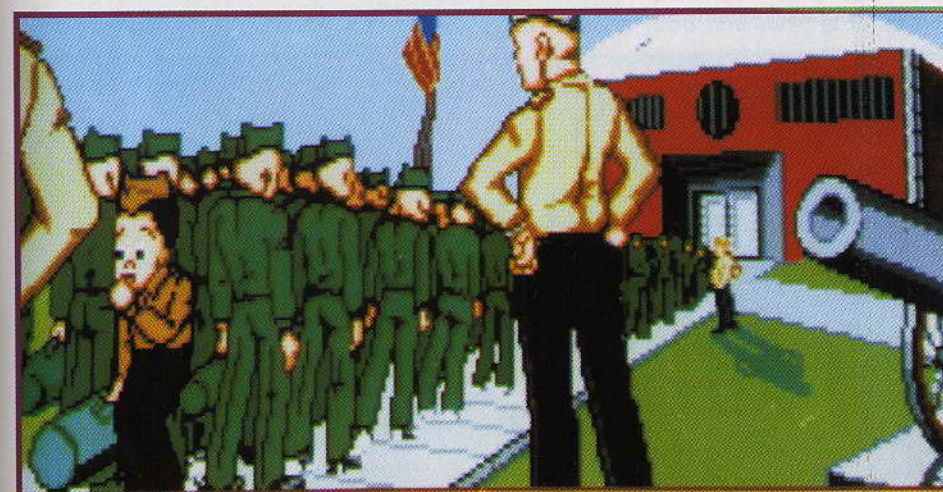


semaine. Mais voilà, tout ne se passe pas exactement comme prévu. Il faut tout d'abord intercepter le bulletin de notes, pas terrible, pour que ses parents ne lui interdisent pas de participer au championnat. Ensuite, c'est le père de Willy qui perd son emploi, ce qui, vous allez vous en rendre compte, pose de nouveaux problèmes. Et puis il ne faut pas oublier cette baby-sitter diabolique, qui n'est pas en fait ce qu'elle prétend être... Bref, c'est à vous de permettre à Willy d'éviter les divers écueils propres à cette semaine de folie, par vos actes, mais surtout par vos paroles. Les dialogues sont en fait primordiaux. Il faut, à certains moments, choisir les réponses de Willy parmi deux ou trois choix possibles, et cette sélection déterminera la suite de la discussion et donc de l'aventure. Il faudra en outre, et vous y êtes habitués, trouver certains objets et les utiliser à bon escient. Même si les graphismes peuvent sembler moins beaux que pour Rise Of The Dragon ou Heart Of China, il faut tenir compte du look très dessins animés de ce jeu. Le style des décors, les person-

THE ADVENTURES OF Willy Beamish



nages, et surtout les nombreuses animations dont ils sont l'objet, rappellent les meilleurs cartoons du moment. Tout le jeu est en outre articulé autour d'un bon paquet de scènes animées intermédiaires, drôles et sympathiques, accompagnées de musique et de sons toujours très bien rendus, via les cartes sons, et même le haut-parleur intégré à votre PC. Willy Beamish se révèle donc comme un jeu d'aventure original, changeant un

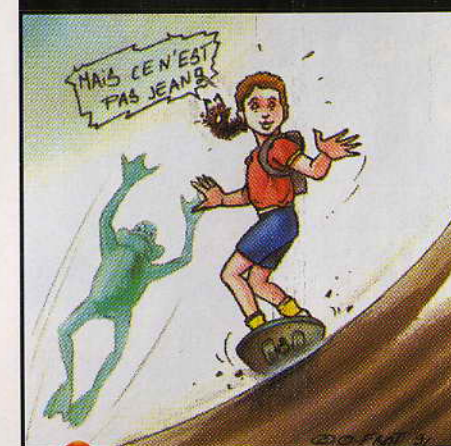


**SARGENT

**All right maggots, welcome to boot camp. My name is Sargent Sluggo and I am going to be your worst nightmare for the next eighteen weeks. I WILL make you into men - even if it kills you.

peu du sérieux et du réalisme des précédentes productions Dynamix. L'on s'amuse énormément à jouer ou à regarder le jeu, et l'intrigue générale tient suffisamment la route pour que le joueur continue à essayer de progresser dans l'aventure.

DIDIER LATIL



90%	GRAPHISME	90 %
	SON	88 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	92 %

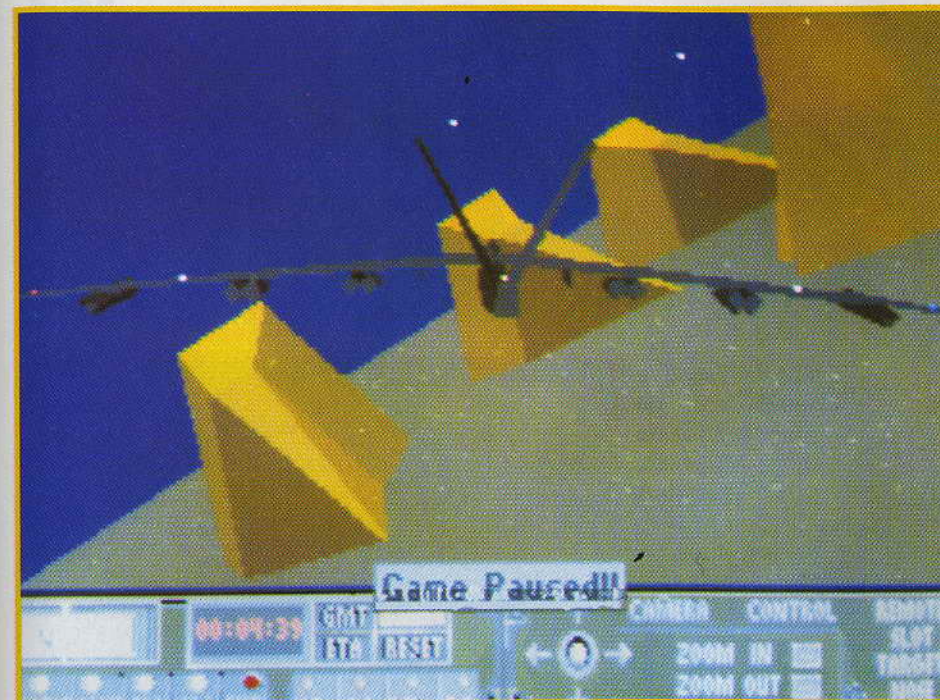
Jeu d'aventure en anglais
Edité par Dynamix
PC (VGA/MCGA/EGA) - dispo

MEGAFORTRESS



Dernièrement, les simulateurs de vols avaient plutôt tendance à se ressembler : mêmes graphismes, mêmes genres de missions, mêmes manœuvres, et parfois... mêmes noms (F quelque chose). Eh bien, aujourd'hui tout ça va changer avec l'arrivée de MegaFortress de chez Three-Sixty. C'est un simulateur de B-52 (à ne pas confondre avec le groupe), dont vous aurez du mal à revenir, tellement il est passionnant.

Tout d'abord, il n'est pas question de décoller comme ça, puisqu'il faut avant tout établir un plan de vol et un plan d'attaque selon les positions ennemies. Ensuite vous devez faire le check-up de votre appareil et connaître avec les différents postes que vous occuperez, soit sept au total. Ces positions vont du pilote au copilote en passant par le radar, le brouilleur d'ondes, le navigateur, et j'en passe. Après seulement, vous pouvez prendre votre envol. On remarquera tout de suite



qu'ici, avec un B-52 lourdement chargé de plus de 200 tonnes de bombes, il n'est pas si facile de prendre de l'altitude. Une fois le pilote automatique branché sur le premier "waypoint", vous pouvez passer au radar ou à d'autres postes, afin de contrôler votre sécurité et de prévoir une attaque. Pour le moment, je ne me suis fait attaquer que par la DCA ennemie et je n'ai pas encore vu d'avions de chasse, mais je pense que ça ne saurait tarder.

Ce qui change, c'est que vous volez pratiquement aux instruments : au poste du navigateur vous pouvez voir votre appareil stylisé sur un écran vous révélant le relief du sol ; sur celui du responsable des armes vous pouvez viser un bâtiment avec une précision chirurgicale (guidage laser), etc. L'écran du responsable de l'électronique vous permet de brouiller

manuellement les ondes émises par l'ennemi.

Au niveau des détails, le must reste l'essuie-glace balayant inlassablement la vitre du cockpit. MegaFortress propose des missions se déroulant aux USA pour l'entraînement, en URSS et en Irak durant l'opération Desert Shield. Les graphismes sont en VGA 256 couleurs, et le son est compatible avec une carte sonore, ce qui donne un réalisme époustoufflant.

En bref, MegaFortress est un must en ce qui concerne les simulateurs de vols.

JEAN DELAITE

87%	GRAPHISME	89 %
	SON	84 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	64 %

Simulateur de vol
Edité par Three-Sixty
PC : disponible

Pop!!!

Gnnii...

ON VA VOUS
FAIRE DU
CINEMA

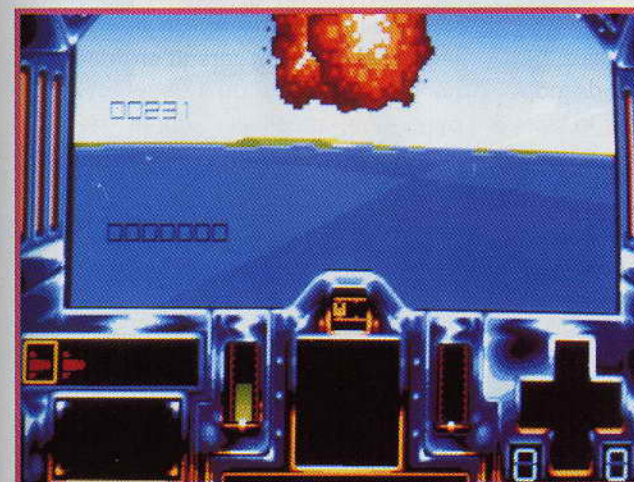
ET VOS
OREILLES

OUVREZ
GRAND
VOS YEUX

STRIKE 2

Strike II n'est autre que la suite de Thunderstrike de chez Millenium, dans lequel vous jouez le rôle d'un gladiateur du futur. Vous devez affronter, lors d'un jeu télévisé diffusé sur des milliers de planètes, des tueurs extraterrestres sur leurs propres planètes. Il existe quatre races dominantes : les Primates (humains), les Reptiles, les Insectes et les Biomech. Les tournois se déroulent dans quatre galaxies avec un total de 60 mondes. Vous avez à votre disposition seize vaisseaux plus ou moins bien armés. Au niveau de l'armement et des gadgets, vous avez le choix parmi 200 objets allant du missile au compas, en passant par le sélecteur de cible automatique. Bref, de ce côté-là, tout va

bien ! Le plus dur est de survivre à ces mondes hostiles ; lorsque je parle des mondes, je devrais plutôt parler des concurrents s'y trouvant. Votre but est donc de devenir un champion intergalactique. Pour y arriver, il faudra vaincre d'autres champions. Les galaxies sont composées de planètes



disposées sur quatre orbites. Chaque orbite représente un niveau de difficulté, et au centre vous attend le champion actuel de la galaxie. Il faudra donc y aller progressivement, afin d'avoir le temps de bien équiper votre vaisseau avant de s'at-



taquer au champion. L'écran de jeu est le même que Thunderstrike : votre vaisseau est vu de l'arrière, ce qui pose parfois des problèmes pour ajuster votre tir (c'est là le seul défaut du jeu). Il survole toujours la planète en rase-mottes à une vitesse phénoménale (surtout sur un PC tournant à 33 MHz). Vous avez aussi la possibilité de jouer à deux par l'intermédiaire d'un modem, ce qui peut être fun. En conclusion, Strike II est un grand jeu en 3D, et une nouvelle excellente production de chez Millenium.

JEAN DELAITE

91%	GRAPHISME	81 %
	SON	76 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	86 %

Shoot'em up en 3D
Edité par Millennium
PC : disponible

MAINTENANT
SUR VOS ECRANS

LA COMPIL
MICRO

FUN
Radio

AVEC,
DANS LES ROLES
PRINCIPAUX:



CA VA
CHAUFFER!!

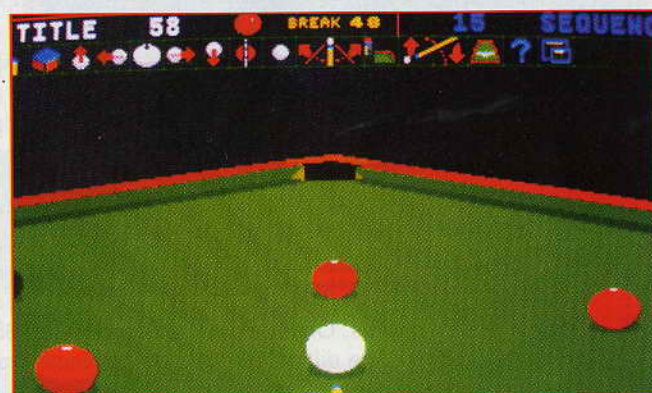
JIMMY WHITE WHIRLWIND SNOOKER



Si vous pensiez que le snooker était le nom d'un avion, apprenez qu'il s'agit de la variante anglaise du billard américain. Variante, oui, mais il est largement plus intéressant que le jeu de billes pratiqué sur le Nouveau Continent. Au snooker, on joue avec 15 boules rouges, 6 boules de couleur et la boule blanche, que les joueurs utilisent pour frapper les autres.

Le principe du jeu est relativement simple ; il faut faire entrer une boule rouge dans un trou, ce qui vaut 1 point. Si vous y arrivez, vous pouvez alors tenter de rentrer une boule de couleur (de 2 à 7 points). Vous continuez à jouer ainsi, jusqu'à ce que vous ne réussissiez pas à rentrer une boule, à moins que vous ne fassiez une erreur auparavant. Les boules de couleur rentrées sont replacées sur le tapis tant qu'il reste des boules rouges. Quand il n'y en a plus, les joueurs s'attaquent aux boules de couleur, qu'ils doivent rentrer dans un certain ordre. Tout l'intérêt du jeu provient du fait que le joueur doit toucher impérativement un certain type de boule... Son adversaire, malin, peut donc essayer, lorsqu'il cherche à gagner des points, de placer la blanche dans une position où aucun coup simple n'est jouable... c'est la position dite du snooker, obligeant le joueur adverse à utiliser les bandes pour jouer la boule en question ! Très technique, le snooker possède donc un côté stratégique absent des autres billards. Cette simulation est exceptionnelle dans sa forme, puisqu'elle représente ce que l'on attendait en matière de billard depuis des années. La 3D est détaillée, très fluide, et le jeu zoome et tourne autour de la table, présentant toujours les coups du mieux

possible. De nombreux effets applicables à la blanche sont possibles, ce qui rend le jeu très réaliste. On ne résistera pas devant les boules qui grimaient, lorsque vous attendez trop longtemps pour jouer, tentant ainsi de vous déconcentrer. Au final, Whirlwind Snooker est l'ultime jeu de billard sur micro. Un jeu très bien fait, aussi prenant lorsqu'on joue seul contre l'ordinateur qu'à deux, et possédant une excellente durée de vie. Bref, un MUST !



STEPHANE LAVOISARD

93%	GRAPHISME	71 %
	SON	88 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	85 %

Simulation de billard
Edité par Virgin Games
Amiga / PC / ST : disponible



LA COMPIL MICRO

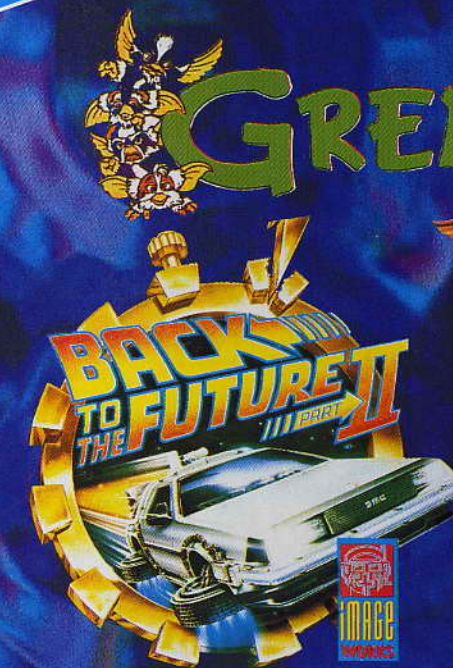
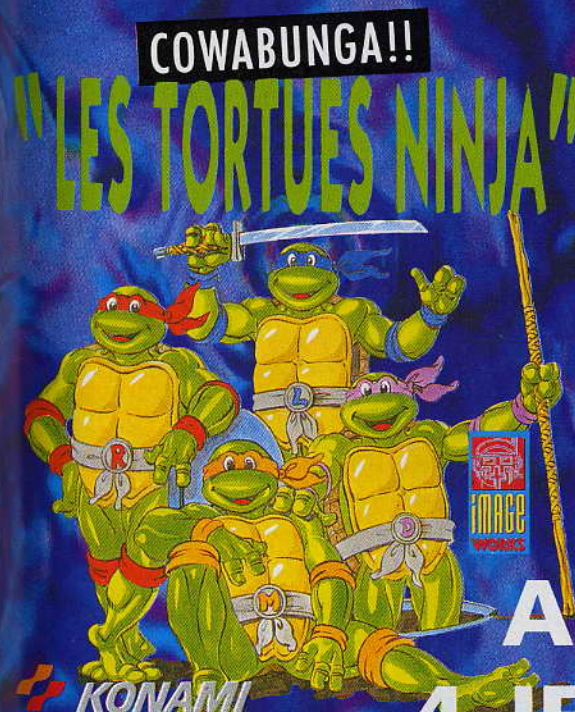
DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8 - 10, Rue de VALMY
93100 MONTREUIL

36 15
TOP FUN

3615 UBI



COWABUNGA!
Salut, c'est moi,
LEONARDO.
Fais la colle
des PIN'S
TORTUES NINJA!!
Quand tu verras ce sticker
sur La Compil Micro
FUN RADIO,
mon PIN'S sera à l'intérieur



**A L'AFFICHE:
4 JEUX GEANTS!**

DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS.

UBI SOFT
Entertainment Software

elite

disponible dans les fnacs et les meilleurs points de vente.

- Les Tortues Ninja: © 1991 Mirage Studios USA.
Published under licence from Mirrosoft Ltd
under sublicense from Konami and under sublicense
from Mirage Studios, USA. Konami is a registered
trade mark of Konami Industry Co Ltd.
© 1989 Konami © 1990 Mirrosoft Ltd.
- Gremlins 2: © 1990 Warner Bros. Tous droits réservés.
- Back to the Future: © 1989 UCS & Amblin
© 1990 Mirrosoft Ltd. Tous droits réservés.
- Days of Thunder:
© 1990 Paramount Pictures.
Tous droits réservés.
© 1990 Mindscape

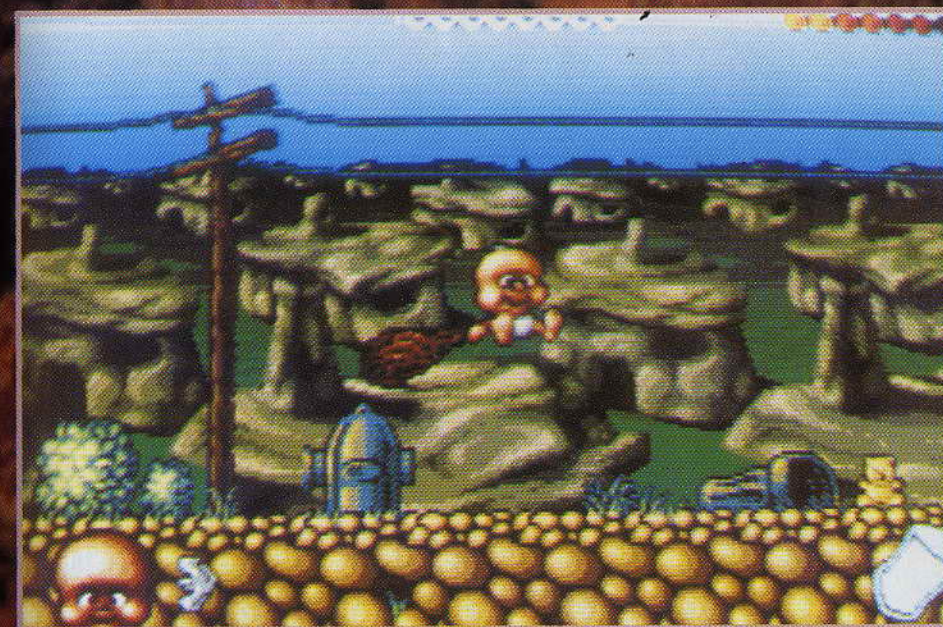
PREVIEWS MICRO

CHUCK ROCK 2 : Son Of Chuck Rock



Eh oui ! Chuck Rock, l'homme de Cro-Magnon imaginé par Core Design l'an dernier, est sujet à une suite s'annonçant comme des plus réussies. Après seulement un mois de développement, les auteurs du premier volet ont déjà trouvé de nombreuses idées pour faire de Son Of Chuck Rock, un jeu d'arcade aussi sympathique que l'avait été son père à l'époque. Pour ce qui est de l'histoire, il s'agit d'un kidnapping. La victime n'est autre que Chuck Rock, qui va trouver en son fils un digne successeur pour des aventures délirantes. Pour l'instant sont prévus cinq niveaux, chacun étant divisé en plusieurs zones.

Ces dernières seront bien sûr totalement différentes graphiquement. Les auteurs du jeu semblent attacher une très grande importance à la jouabilité et à l'humour, tout en développant beaucoup plus le côté réflexion. Le petit Chuck Rock devra ainsi utiliser les éléments du décor et les diverses créatures pour progresser. Il pourra ainsi monter sur des dinosaures et les chevaucher à travers toute une zone. Il pourra aussi enflammer sa massue pour s'en servir comme d'une torche dans les cavernes



obscur. L'animation des personnages est elle aussi en plein boum, avec pour notre bébé Cro-Magnon des mimiques et des mouvements complètement fous. C'est d'ailleurs les attitudes de ce personnage et son look si particulier qui donnent à l'ensemble du jeu un certain charme. En outre, les graphismes et les couleurs sont superbes, avec surtout un scrolling sur trois plans des plus réussis.

L'originalité est aussi un des points forts du projet, avec par exemple quatre petits jeux pour séparer les différentes zones et vous donner des bonus. Il faut

PREVIEWS

Amiga / ST - début 92
Editeur : Core Design

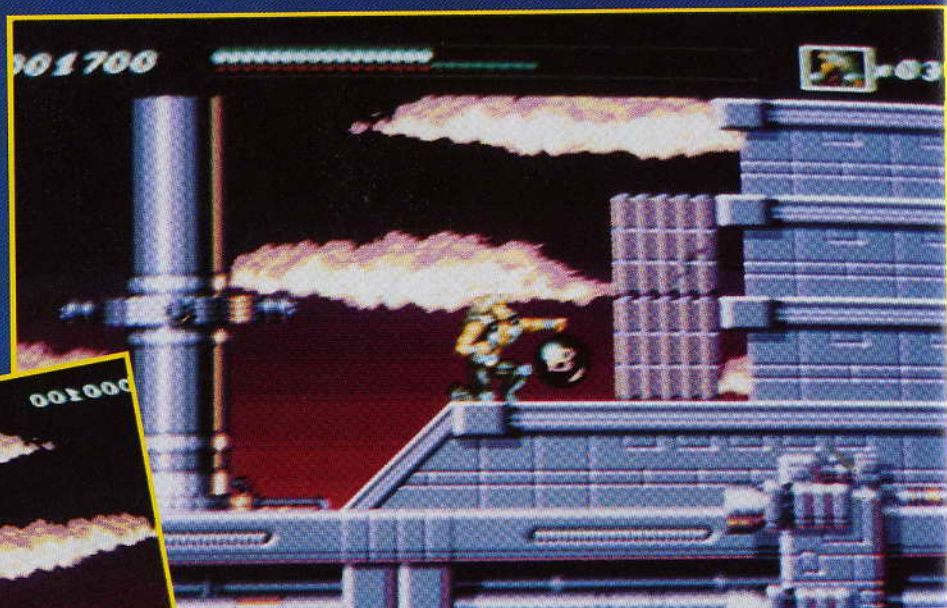
ainsi escalader un arbre et ramasser toutes les pommes y étant accrochées, faire une course à bord d'un bateau en pagayant comme un fou (scrolling horizontal), sculpter une statue à l'image de Chuck Rock, et enfin participer à une course de chars, un dinosaure tirant l'attelage. Un jeu complètement fou et génial, qui semble posséder toutes les qualités pour en faire un énorme succès.



Amiga/ST - Début 92
Editeur : Core Design

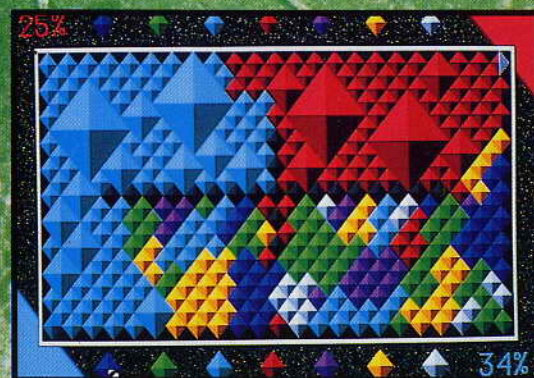
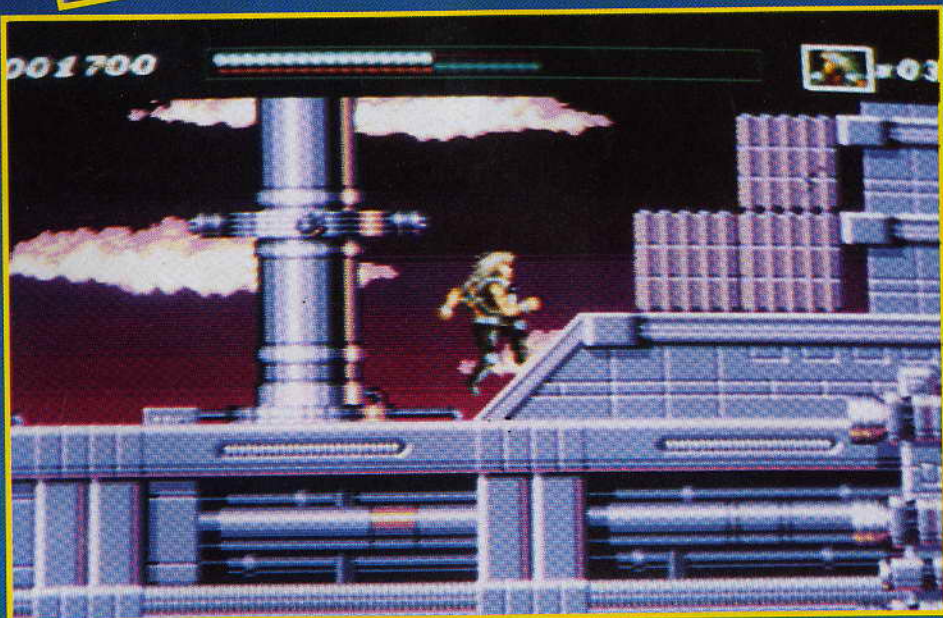
WOLF CHILD

Prévu pour janvier 92 sur Amiga et ST, Wolf Child est un jeu d'arcade dans le genre de The Strider. Vous dirigez à travers cinq niveaux, un jeune guerrier à la recherche de son père. Ce dernier, généticien génial, a été enlevé pour ses connaissances en matière de manipulations génétiques. Son hobby, mêler les cellules humaines

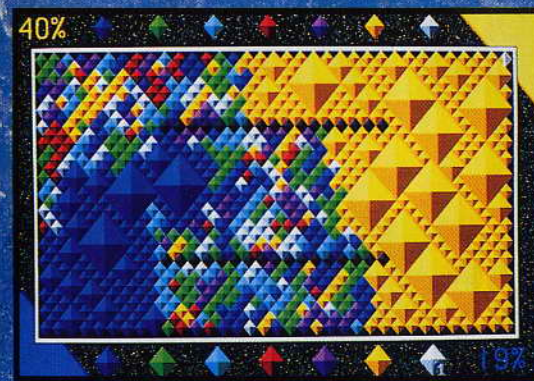


aux cellules animales. Son fils, que vous dirigez, possède d'ailleurs le pouvoir de se métamorphoser en loup-garou.

Il doit donc retrouver son père en commençant par détruire le vaisseau mère ennemi, pour ensuite investir l'île où est retenu son père. La jungle, un monde souterrain et la forteresse adverse constituent autant de décors différents, où il devra prouver ses aptitudes de combattant. Pour vous aider, de nombreuses armes vous seront accessibles sous la forme de capsules à ramasser. La réalisation semble être le point fort du jeu, avec un joli scrolling différentiel et de nombreuses animations pour les personnages. Les musiques et les sons risquent eux aussi de surprendre tout le monde, avec des sonorités de guitares électriques et beaucoup de distorsions. Un jeu d'arcade dans la plus pure tradition du genre, bien fait et musicalement accrocheur.



Votre stratégie : défensive ou agressive, selon votre humeur.



Votre arme : l'alliance des couleurs.



Votre objectif : la conquête du territoire.

© INFOGRAMES 1991
Idée originale et réalisation
GAMOS Ltd.

7 COLORS

**VIVEZ
EN DIRECT
LA GUERRE
DES COULEURS**

"Sur un territoire composé d'une myriade de diamants de couleurs, je vous mets au défi de conquérir le territoire le plus grand. Vous aurez besoin d'un esprit stratégique et de bons réflexes pour venir à bout de ce combat passionné. Que le meilleur gagne..."

- ♦ 1 à 2 joueurs
- ♦ Editeur de tableaux intégré
- ♦ Une infinité de parties
- ♦ Mode simple ou challenge
- ♦ Version réseau (sur PC)

Disponible sur
**ATARI ST-STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES**



REACH FOR THE SKIES

La bataille d'Angleterre lors de la Deuxième Guerre mondiale semble être une source d'inspiration intarissable, et après Lucasfilm Games c'est PSS qui nous propose une simulation de cet affrontement entre l'aviation britannique et allemande au-dessus de la Grande-Bretagne et de la Manche. Le jeu est quasiment fini, mis à part quelques détails dont les différents écrans de jeux sta-

elle-même. Là encore, vous n'êtes pas au bout de vos surprises. En fait, par bien des cités vous allez retrouver les caractéristiques ayant fait de Secret Weapons Of The Luftwaffe une simulation si géniale. Vous pourrez par exemple piloter plusieurs types d'avions, chacun ayant ses spécificités, avec par exemple pour certains plusieurs postes pour les mitrailleurs. Vous pourrez surtout passer d'un avion à un autre au sein d'une même escadrille. La vue est

en 3D formes pleines, avec une finesse incroyable pour ce qui est des détails sur les avions et au sol, avec, par exemple, un système de jeux d'ombres donnant une impression de réalisme fabuleuse. L'animation est sans aucun doute ce qui est le mieux réussi dans le jeu, à la fois très fluide et rapide, ce qui devrait lui donner une excellente jouabilité, les appareils semblant répondre à la perfection à vos commandes. Un test important le mois prochain.



tiques entre les diverses missions, et la présentation restant à implémenter. Vous pouvez aussi bien jouer les forces alliées que les Allemands, et ce avec plusieurs niveaux de difficultés. Le jeu se décomposera en deux phases. Dans un premier temps, il s'agit d'affecter vos avions sur les diverses bases terrestres pour les Anglais, et dans les différentes escadrilles constituées pour les raids en ce qui concerne les Allemands. Tout le côté logistique de cette bataille d'Angleterre peut ainsi être joué. Ensuite, vient bien sûr le plus important, avec la simulation

Les compilations à Confo : maxi-cadeaux en coffrets "micro" !

COMPILATION DE 6 JEUX

Pour AMSTRAD CPC

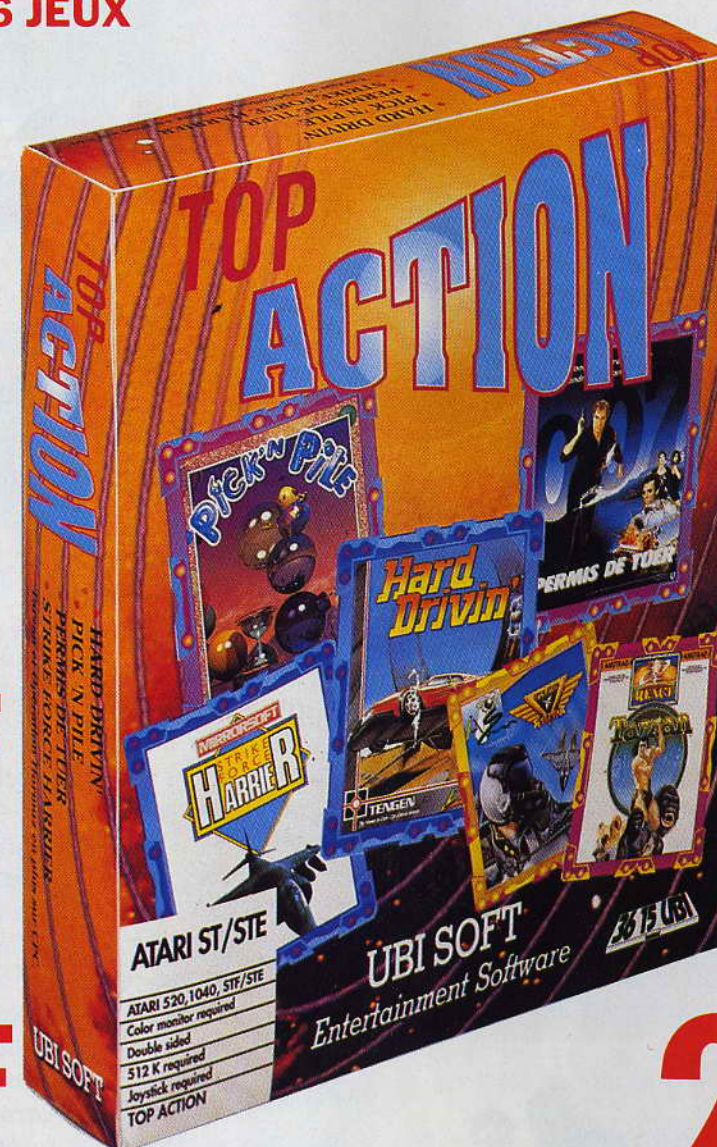
- **HARD DRIVIN'**
- **STRIKE FORCE HARRIER**
- **PERMIS DE TUER**
- **PICK'N PILE**
- **OPERATION HORMUZ**
- **TARZAN**

La cassette

149_F

La disquette

199_F



COMPILATION DE 4 JEUX

Pour AMIGA,
ATARI ST,
PC 5''25 et 3''5

- **HARD DRIVIN'**
- **STRIKE FORCE HARRIER**
- **PERMIS DE TUER**
- **PICK'N PILE**

La disquette

249_F

Prix valables jusqu'au 30 novembre 1991.

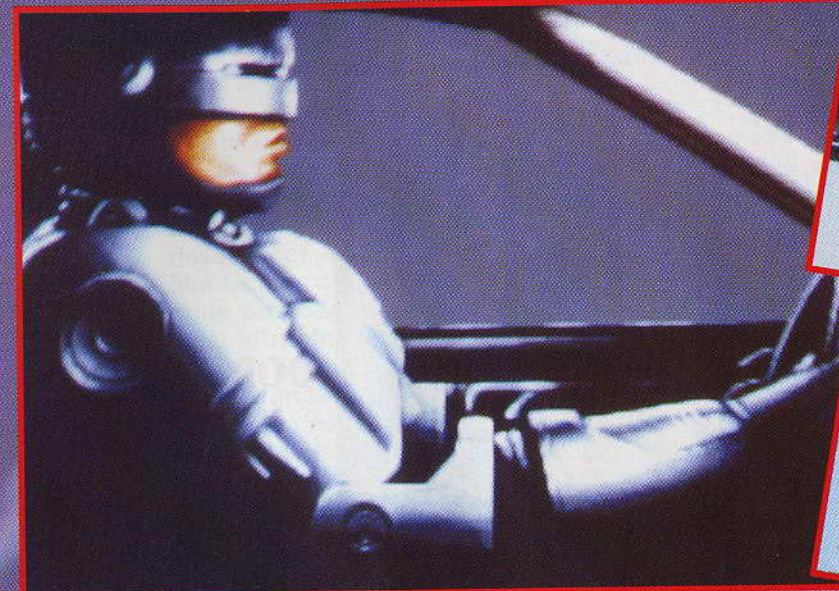
Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins : 3615 CONFO

ROBOCOP 3 D



Digital Image Design, la société à qui l'on doit F29, et développant depuis plus de 2 ans EPIC, nous a mijoté pour la fin d'année un soft, une fois de plus totalement hors normes. Maîtrisant à la perfection la 3D vectorielle, les développeurs de D.I.D. ont eu l'excellent

te idée de continuer dans cette voie, avec un jeu basé sur le 3^e film de la série Robocop. Cette fois-ci, Detroit est sous le coup d'une véritable guerre civile opposant les autorités aux citoyens de la ville. Assez rapidement, Robocop s'allie à ces derniers, et se retrouve donc une fois de plus opposé à l'OCF, racheté par un cartel japonais. Le jeu pourra se

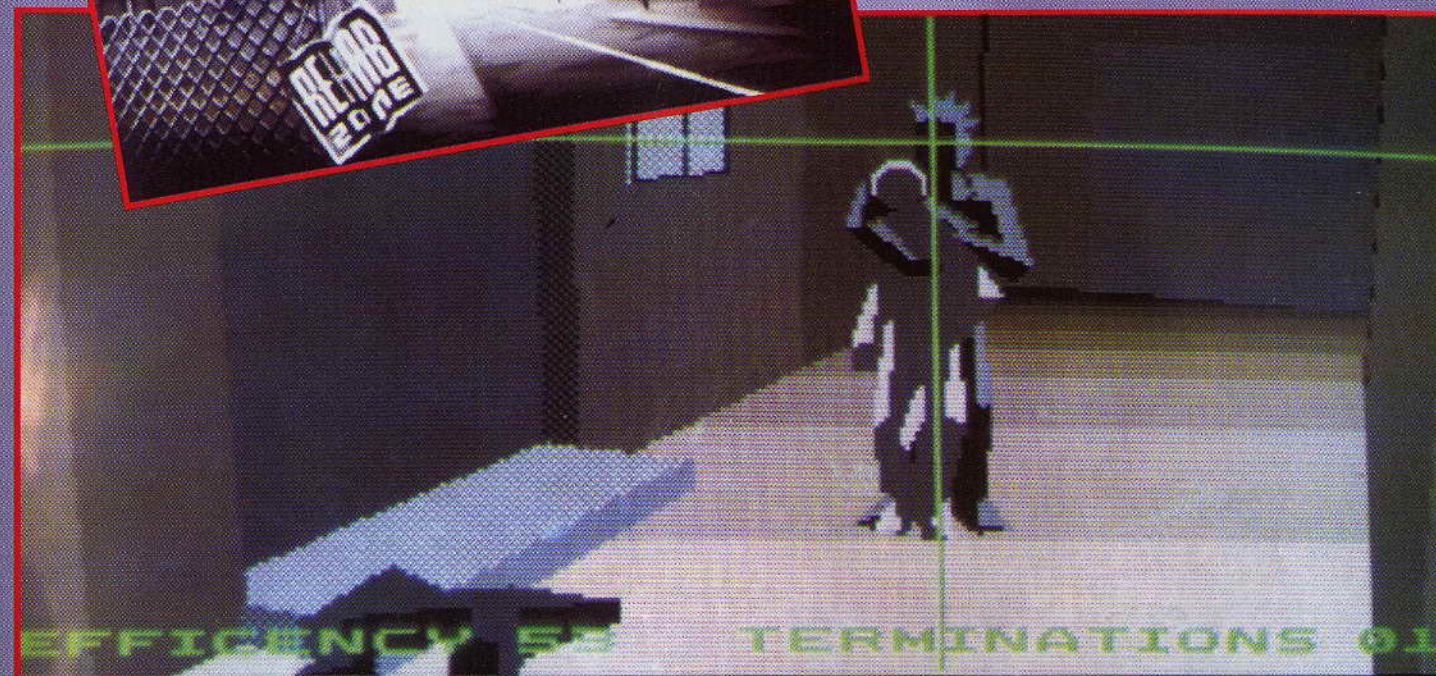
jouer de deux façons différentes. L'option arcade permettra au joueur de choisir parmi un des cinq "petits" jeux suivants. La poursuite en voitures vous oblige à rattraper divers criminels. La prise d'otage vous fera explorer un building, pour finalement vous trouver confronter aux kidnappeurs et à la victime. Dans le combat de rue de nombreux adversaires vous attaqueront. Le quatrième jeu est des plus originaux, puisqu'il s'agit d'un entraînement avec le gyropack, une fusée vous permettant de voler. Enfin, le dernier jeu consiste en un duel contre un robot-samurai. Si vous choisissez de jouer le jeu dans son intégralité, l'aventure sera constituée d'une succession de ces jeux. Leur ordre dépendra bien sûr alors de vos performances. Assez original dans sa concep-

« Une partie de l'équipe de DID ayant travaillé sur Robocop 3D et Epic »



PREVIEWS

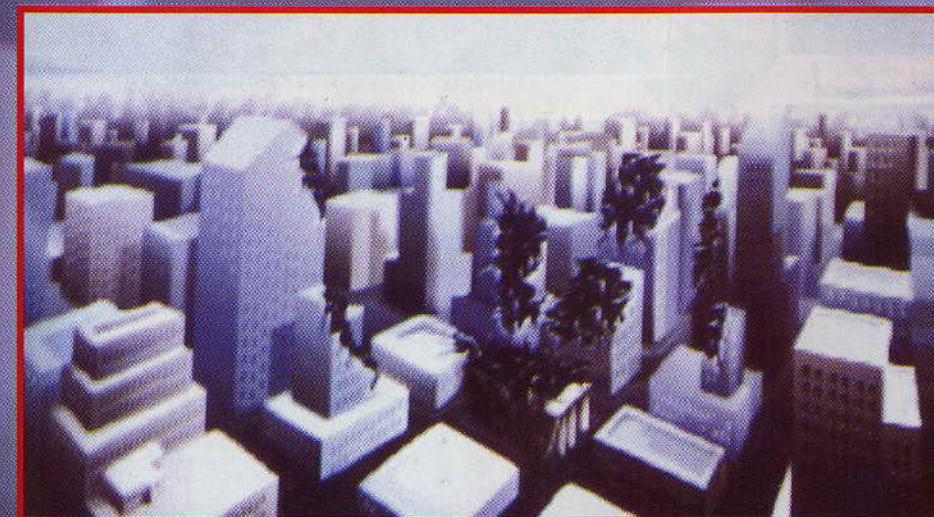
PC / Amiga / ST
Décembre
Editeur : Ocean



tion, Robocop 3 est surtout complètement réussi de par la qualité de la 3D et de l'animation. Le joueur a complètement l'impression d'être dans le jeu, impression fortement renforcée par le fait que l'on peut voir celui-ci

sous plusieurs angles de vues, dont celui consistant à voir par les yeux de Robocop. Que cela soit sur Amiga, PC ou ST, le résultat est toujours aussi impressionnant. D'autant plus que le programme s'adapte à la machi-

ne sur lequel il fonctionne pour optimiser la qualité du jeu. Cela signifie que sur PC, et même sur Amiga, suivant le modèle utilisé, le jeu sera encore plus rapide et les animations plus fluides. Possesseurs d'Amiga 2000 ou 3000 réjouissez-vous, Robocop 3 exploitera au mieux votre bécane.



SIM ANTS

PREVIEWS

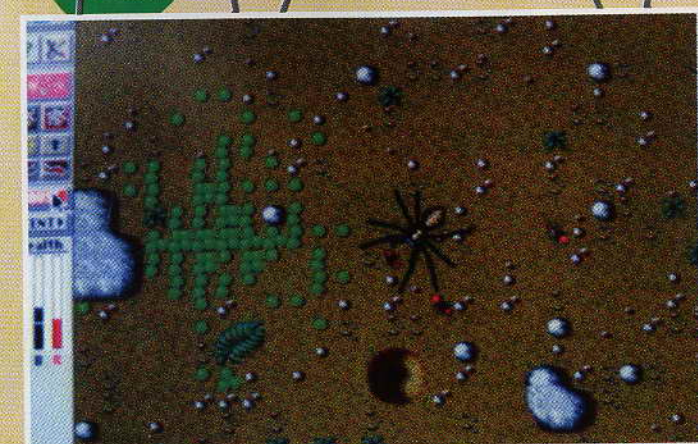
Amiga/PC/ST - Décembre
Editeur : Maxxis

Eh oui, la société Maxxis continue sur sa lancée ! Après le formidable Sim City et le très bon, mais peut-être un peu trop complexe, Sim Earth, voici Sim Ants, un jeu de simulation/stratégie semblant allier les points forts des deux précédents produits. Il s'agit cette fois de gérer une colonie de fourmis installée dans le jardin d'une maison. Il faut développer la colonie pour conquérir toute la surface du jardin puis l'intérieur du bâtiment, mais attention, de nombreux obstacles vont se présenter. Outre les problèmes inhérents au développement d'une société organisée, il faudra faire attention aux humains, aux chats et chiens, à la



icônes situées sur la gauche et en bas de l'écran. La version que nous avons pu voir tournait sur Macintosh, mais la version PC sera exactement la même. Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, sachez que deux joueurs pourront jouer en même temps, chacun dirigeant alors une des fourmilières, ce qui promet des challenges passionnants et meurtriers. Un nouveau succès en perspective pour Maxxis.

tondeuse, aux araignées, et surtout à une autre colonie de fourmis plutôt agressives. Comme pour les précédents jeux, de nombreuses options et menus seront accessibles, grâce à des



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

SPACE GUN

PREVIEWS

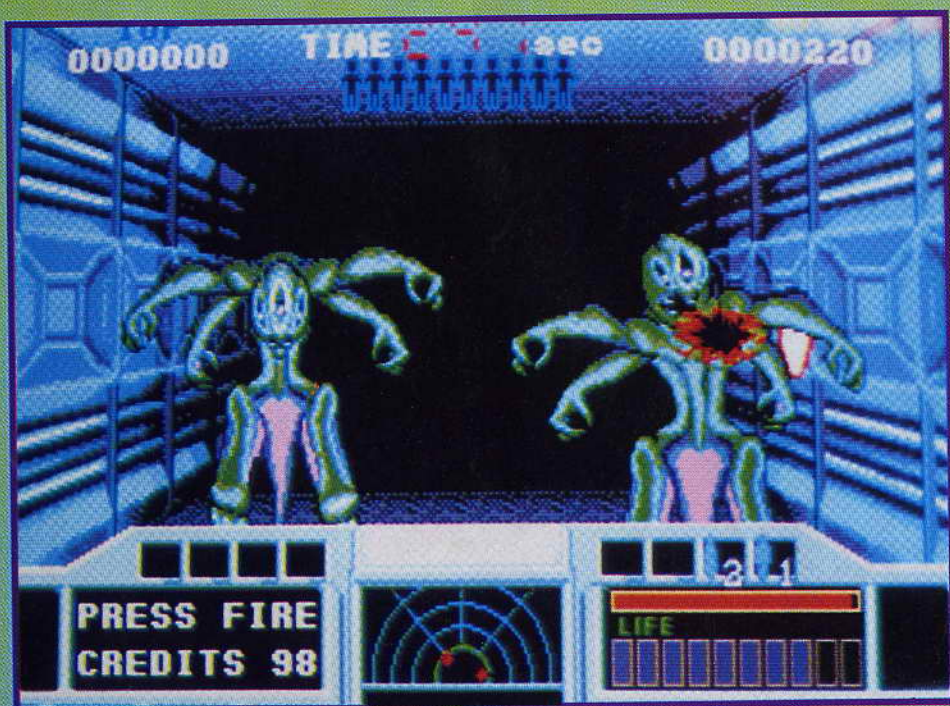
Amiga/ST - Décembre
Editeur : Ocean

Toujours à classer dans la série des adaptations de la part de la compagnie anglaise Ocean, Space Gun, un jeu à la Operation Wolf ou Beast Busters, dans lequel vous allez devoir affronter des nuées d'aliens en tout genre. Le jeu se déroule suivant plusieurs phases. Soit avec un scrolling horizontal, vers la droite ou vers la gauche, les monstres surgissant de tous les cô-



tés, avec au fond du décor, divers éléments que vous pouvez détruire. Soit la vue est en 3D, votre person-

nage avançant dans les couloirs et les pièces infestées de créatures, les ennemis arrivant alors du fond de l'écran, du sol ou du plafond. Vous devrez aussi libérer des otages et ramasser de nombreuses armes. L'option pour jouer à deux en même temps sera bien sûr présente, pour un jeu d'arcade pas très original certes, mais semblant subir une bonne adaptation sur ST.



POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE...

ABONNEZ-VOUS A **SCIENCE & VIE JUNIOR**

Chaque mois, **SCIENCE & VIE JUNIOR** vous fait vivre en direct et en couleur les dernières nouvelles de la planète. Avec **SCIENCE & VIE JUNIOR**, vous explorez les avancées des sciences et des techniques, vous participez à la grande aventure scientifique et vous en découvrez les exploits les plus ahurissants.

VOUS POUVEZ ECONOMISER JUSQU'A 75 F!

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement
à **SCIENCE & VIE JUNIOR**
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15



OUI je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR 11 N°s
200 F au lieu de 244 F*
*Prix de vente chez le marchand de journaux.



OUI je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR
et à ses 4 DOSSIERS HORS SÉRIE
15 N°s - 289 F au lieu de 364 F*
*Prix de vente chez le marchand de journaux.

• Ci-joint mon règlement
par chèque à l'ordre de
SCIENCE & VIE JUNIOR-BRED.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

DATE DE
NAISSANCE _____

EN QUELLE CLASSE
ÊTES-VOUS ? _____

SIGNATURE *

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/1/1992 ET RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE
SVJ 26 (*Signature des parents pour les mineurs).

EPIC

P R E V I E W S

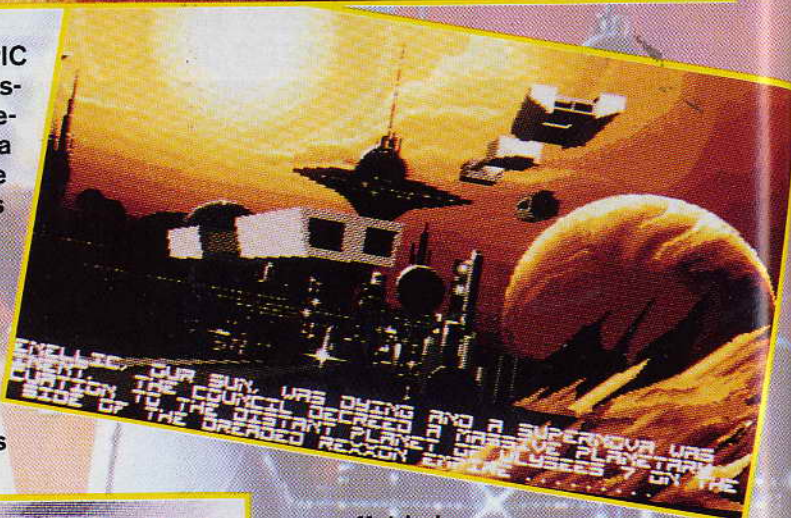
PREVIEWS

Amiga/PC/ST - Janvier
Editeur : Ocean

Eh oui !, après plusieurs années de développement et quelques mois de retard, nous avons pu profiter d'une visite des locaux de Digital Image Design, la compagnie développant le jeu, pour vous le présenter une nouvelle fois. Il faut avouer qu'il est quasiment fini, les programmeurs ayant terminé les différentes parties du jeu, ils sont en train de les assembler et de les



dernier, EPIC continue à rester complètement dans la course et ce malgré des softs comme Wing Commander 1 et 2 ou Star Trek de chez Interplay. Si le jeu ne possède pas



en effet la beauté des écrans bitmap de ces derniers, et leur puissance visuelle (16 couleurs pour Epic contre 256 pour WC2), il semble par contre être plus intéressant à jouer. La partie aventure est en effet beaucoup plus développée, avec des dialogues avec les races extraterrestres et des missions sur une dizaine de planètes différentes. Epic utilisera en outre au mieux votre ordinateur pour exploiter la mémoire rapide, ou les mégas de Ram supplémentaires pour augmenter la rapidité des animations et le nombre d'images/seconde. Il ne reste plus qu'à patienter un peu plus.

DEJA SUR AMIGA
ET TRES BIENTOT SUR PC

ESSEYER LA DEMO
1000
Procurez vous
une demo de trois niveaux
contre un chèque de 10 FF
à l'ordre de UBI SOFT,
8 - 10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL
Offre valable dans la
limite des stocks.

LE MEILLEUR JEU DE PUZZLE-ACTION !

Dans ce puzzle d'action remue-méninges, vous êtes "Murphy", l'extraordinaire chasseur de bugs! 111 tableaux, chaque fois un nouveau défi!

DreamFactory

DIGITAL INTEGRATION LIMITED
WATCHMOOR TRADE CENTRE
WATCHMOOR ROAD
CAMBERLEY SURREY GU15 3AJ



disponible
dans les meilleurs
points de vente.



POPULOUS 2

Bullfrog perpétue la légende de Populous avec un soft qui se nomme Populous II. Il possède

de cependant suffisamment de différences avec cet "ancêtre" pour renouveler complètement l'intérêt. Cette fois-ci, vous n'êtes pas à proprement parler

un Dieu. Vous essayez d'obtenir ce statut de la part de Zeus, mais ce dernier va d'abord vous mettre à l'épreuve avec une série de missions à remplir.

Vous serez donc à chaque fois opposé à un autre Dieu pour gagner la suprématie sur une région. Pour vous obéir et vous vénérer, deux peuplades, les "rouges" et les "bleus" s'affrontent donc et développent leurs sociétés respectives.

Tout comme dans Populous, vous disposez d'un certain nombre de pouvoirs pour modifier le terrain, la faune et la flore locales. Une des différences majeures vient de ces fameux pouvoirs, qui se répartissent cette fois en six catégories : les hommes, la végétation, la terre, l'air, le feu et l'eau. Toute l'astuce tient au fait que vous devez choisir au début du jeu, un nombre limité de pouvoirs. Ensuite, au fur et à mesure de vos victoires, vous gagnerez des points qui vous permettront d'en apprendre de nouveaux. Vous pourrez donc vous spécialiser par exemple dans tout ce qui touche au feu. Dans ce cas, il y a les colonnes de feu ou la pluie enflammée, chacune ayant une puissance, une durée et des caractéristiques de déplacements différentes. Pour ce qui est de l'eau, vous avez les tourbillons qui petit à petit érodent les côtes, certains de vos hommes pouvant alors



DEFI LYNX

IL Y A DES PIN'S QUI FONT DE VOUS UN CHAMPION



DEFIEZ LES CHAMPIONS DU LYNX

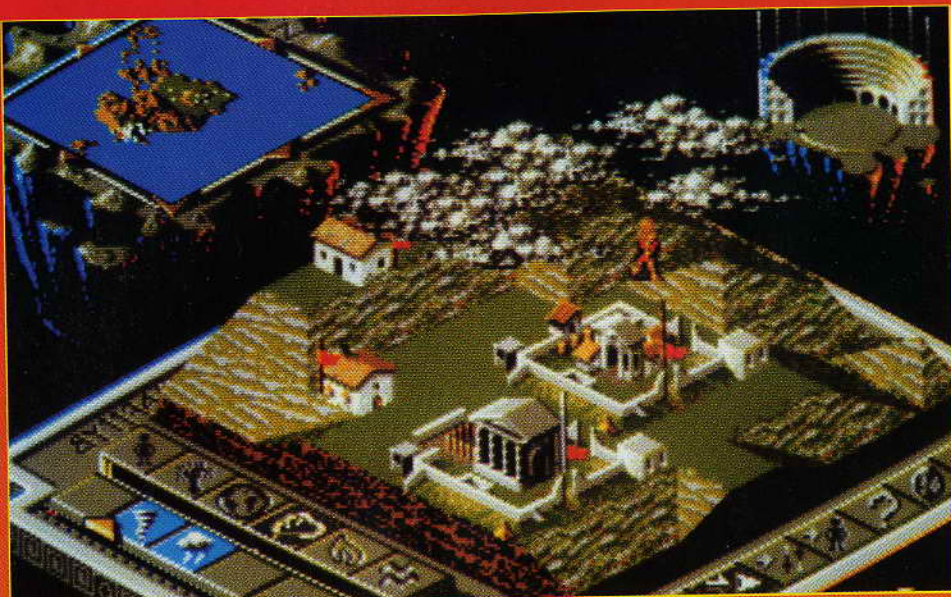


Atari édite une fabuleuse collection de plus de 20 pin's, 1 par jeu offert dans chaque boîte. Le pin's LYNX offert également dans chaque boîte permet de jouer au DEFI LYNX. Un jeu où les pin's sont de la monnaie d'échange, un jeu où il suffit de défier sur le LYNX un de ses copains en misant des Pin's LYNX. Le plus fort remporte la mise, et deviendra sans nul doute un champion du LYNX.

Pour collecter le maximum de Pin's LYNX deux solutions : nom, prénom, adresse et date de naissance à S.L.C./ATARI BP 113, 95874 Bezons Cedex. Vous recevrez un Pin's LYNX ainsi que la règle qui vous permettra de lancer les défis à tous les LYNX MANIACS de la planète. Pour échanger vos pin's, vos astuces de jeux et pour connaître les points de vente Atari - 3615 Atari.

BON POUR
1
PIN'S LYNX

ATARI



PREVIEWS

AM/ST - décembre
Editeur :
Electronic Arts

être emportés et périr noyés. Le raz-de-marée, dévastateur est à utiliser avec précaution. La terre est bien sûr la plus utile des forces, puisqu'elle permet de modifier le relief.

Tous ces effets, et c'est là une des clefs qui devraient assurer un énorme succès à Populous 2, bénéficient d'animations complètement incroyables. Les graphismes sont encore une fois hypersoignés avec, comme pour le premier volet, une atmosphère audio stressante à souhait. Vous pourrez par exemple faire pousser des arbres pour faire plaisir aux populations, ou construire des routes pour orienter le développement de vos villes, ou encore construire des murs autour des cités pour mieux les protéger.

Pour ce qui est des options, vous aurez la possibilité de jouer à deux en même temps, à partir du moment où vous aurez deux machines reliées par câble null-modem. La variabilité de la taille de l'écran de jeu est une autre possibilité intéressante. En bref, une superbe réalisation qui devrait nous parvenir au mois de décembre si tout va bien.

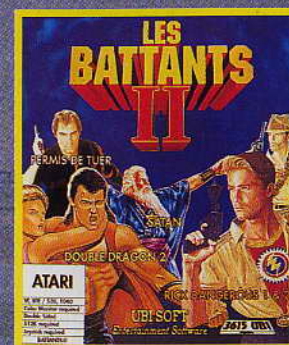
LE TEMPLE DES COMPILS



ST-AMIGA-PC



ST-AMIGA-PC
ZAC MC KRACKEN / MANOIR DE MORTEVILLE
ROCKET RANGER / IRON LORD

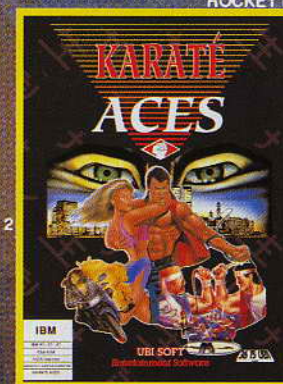


CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC : + ASTRO MARIN CORPS



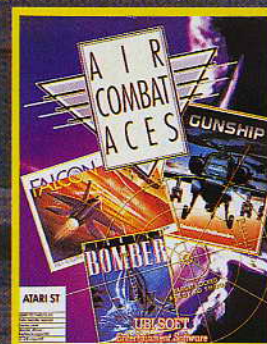
CPC D/K7-ST-AMIGA*
(*)Sauf ANDY CAPP et POPEYE 2

CPC D/K7-ST-AMIGA*-PC*
(*)ORIENTAL GAMES
remplace SABOTEUR 2



ET PLUS
DE 20 AUTRES TITRES
A DECOUVRIR

CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
*CPC: GEE BEE AIR RALLYE+FLIGHT
SIMULATOR+SPITFIRE remplace FALCON



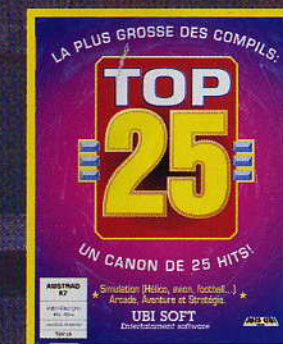
CPC D/K7-ST-AMIGA*-PC
*AMIGA : WINGS remplace F 15



ST-AMIGA-PC



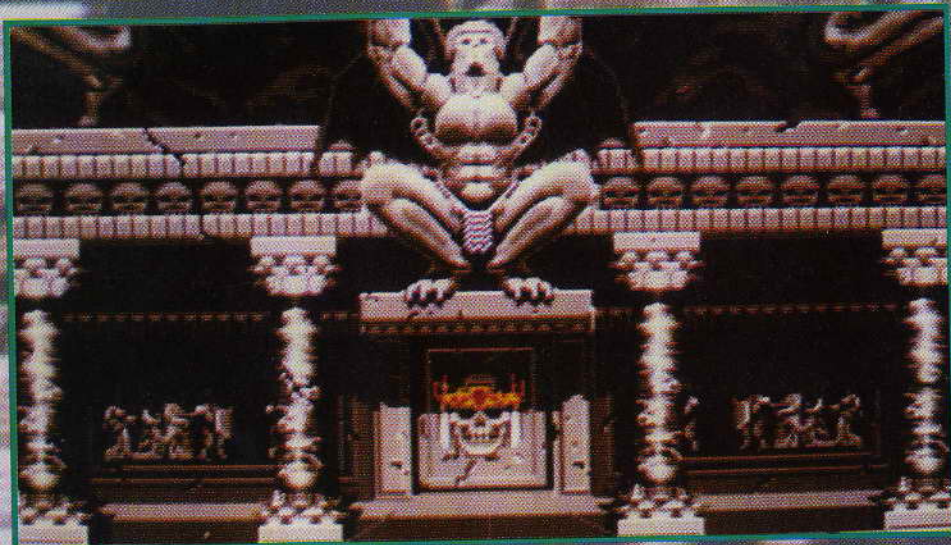
CPC D/K7



02 ST QUENTIN : CORA Route de Bohai
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante
08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE 8 rue du Petit Bois
08 VILLERS SEMEUSE : CORA RN 64
11 CARCASSONNE : IRONICO 12 rue J. MONETLECLERC
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Ferréol
13 MARTIGUES : AUCHAN zac de Canto Perdrix
16 ANGOULEME : L'HOMME 5 rue Franfrelin
16 ANGOULEME : RALLYE CHAMPNIER C.C. Grandes Chaumes RN 10
18 ST DOULCHARD : SELEX C.C. CONTINENT Route de Vierzon
20 BASTIA : TOP GAMES 5 Bld Giraud
28 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Noël BALAY
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
36 ST MAUR : CONFORAMA Les Aubrys RN 20
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme
44 ST NAZAIRE : AUCHAN TRIGNAC ZAC de la Fontaine au Brun
50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACIERIE C.C. du Cotentin
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
57 FORBACH : CORA Av. de l'Europe
57 MONDELANGE : CORA rue de Bousse
59 ANZIN : ZOOM 2000 zac Petite Forêt
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS C.C. Englos les Géants
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
60 COMPIEGNE : CONFORAMA C.C. Venette
60 CREIL : CORA RN 16
60 CREIL : EUROMARCHE Av. de L'Europe

60 CREIL : QUENEUTTE 22 rue de la République
62 CALAIS : MAMMOUTH Route de Boulogne RN 1
62 NOYELLES GODAULT : AUCHAN RN 43
62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassée
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Route de Pau
67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASBOURG RN 63
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
68 COLMAR : CORA 12 rue Timken
68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Schultzt
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN zac du Champ du Port
74 ANNEMASSE : PICA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc
75 PARIS 4ème : B H V RIVOLI 52 rue de Rivoli
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
76 MONTIVILLIERS : MAMMOUTH C.C. La Lezarde
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA C.C. Villiers en Bière RN 7
77 TORCY : CONTINENT RN 13
78 LES ESSARTS LE ROI : CONFORAMA RN 10 La Maison Neuve
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
80 ABBEVILLE : ESPACE MICRO C.C. Rond Point
80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Doullens
80 AMIENS : MAMMOUTH DURY Route de Paris
83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A C.C. Grand Var Est
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Garcia
95 ST BRICE : CONTINENT z.a. des Perruches Av.R.Shuman

BLACK CRYPT



Entre Might & Magic 3, Eye Of The Beholder 2, et maintenant Black Crypt de chez Electronic Arts, les passionnés de jeux d'aventures interactifs vont se régaler en cette fin d'année. Vous allez mener un groupe de quatre aventuriers vers des régions mystérieuses et dangereuses, peuplées de monstres, de villes et de donjons.

C'est bien là un des avantages de Black Crypt, avec une très grande variété pour ce qui est des endroits à visiter. Le problème avec Dungeon Master et ses successeurs venait en effet de la monotonie des décors et de l'aventure. Il s'agissait toujours de couloirs et de salles, et même si le jeu était génial, le joueur ressentait malgré tout une certaine lassitude. Avec Black Crypt,



rien de tel, un effort important ayant été réalisé sur les éléments visuels, avec de réels changements d'un donjon à un autre. Les animations des monstres sont superbes, avec en plus des créatures totalement originales et donc surprenantes pour les fans de JDR. Ce sont les sortilèges qui sont sujets à des effets graphiques impressionnants, chacun étant en outre accompagné d'un bruitage particulier. La magie est un des autres éléments sympa, le jeu se déroulant en temps réel. Votre personnage aura donc besoin d'un certain temps pour mémoriser les sorts. Mis à part cela, l'inventaire sur un personnage se déroule à travers plusieurs écrans. Ceci laisse donc augurer d'un jeu assez



PREVIEWS

Amiga / ST - décembre
PC - janvier
Editeur : Electronic Arts

complet et profond. L'ambiance sonore, essentielle pour ce type de jeu, est particulièrement soignée. Mis à part cela, on nous a promis un scénario un peu plus intéressant qu'à l'accoutumée. Il sera grandement aidé par un système de jeu très convivial, utilisant uniquement la souris et des icônes. Nous attendons donc avec une certaine fébrilité ce jeu, qui semble s'avérer comme un sérieux concurrent pour Eye Of The Beholder 2.



Le jeu d'arcade à son top
avec de l'action, des combats futuristes,
du stress de folie !!



THUNDER BURNER



Thunder Burner, le robot
intergalactique,
c'est l'arme absolue...
conçu pour se
transformer en avion
super-puissant.

POUR EN SAVOIR PLUS, DECOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE
CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS !!!

DISPONIBLE
CHEZ TOUS LES
REVENDEURS
LE 30 OCTOBRE.



De 199 FF à 269 FF
selon machines.
Disponible sur
CPC/CPC+ - AMIGA -
ATARI.

CATALOGUE LORICIEL SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF.
Loricel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

WORK IN PROGRESS

DRAKKHEN 2

Comme promis lors de notre première partie sur le "Work in Progress" concernant Drakkhen II, nous revenons sur le produit environ tous les deux ou trois mois, pour vous tenir informé du jeu. Ce mois-ci, en plus d'un nouvel extrait du livret fourni avec le jeu, Génération 4 vous informe du déroulement et de l'élaboration d'un projet "made in Infogrames". Très instructif !

DRAKKHEN 2

...ou du moins ce qu'il restait, les vestiges d'un temple ou d'un palais ancien, qui devait être dédié à un ancien culte d'une race humanoïde depuis longtemps disparue. Sous un immense autel se trouvait un souterrain qui aboutissait à des salles cyclopéennes. Nous y trouvâmes des cadavres depuis longtemps décomposés. La taille de ces êtres était effrayante ; je déduis de leurs ossements qu'ils devaient être des draconiens. Mêlés à eux, en une tragique danse de mort, se trouvaient des cadavres d'humains par dizaines, le combat avait dû être effreux et acharné. La salle la plus importante était fermée par des blocs de marbre gigantesques. Un sceau magique très puissant fermait l'ensemble, une énorme

statue de dragon protégeait ce lieu. Je fis reculer mes amis et lançai un puissant sortilège d'ouverture. Le sceau explosa littéralement en une nuée ardente. Je ne dus ma survie qu'à l'un de mes charmes qui me protégea du feu, et grâce à son effet, je ne fus brûlé que peu grièvement. Nous attaquâmes ensuite les pierres à l'aide de lourds outils et de sortilèges, je dois dire que mon Golem de métal me fut à ce moment-là d'une aide précieuse. Enfin nous brisâmes le sceau. L'alcôve qui s'offrit à nos yeux était ovoïde et sculptée, en son centre se trouvait un piédestal où le cadavre d'un titan gisait. Le corps était celui d'une espèce de géant dragonnide. Il semblait endormi : la tête affaissée sur la poitrine, il ensermait dans ses mains un coussin usé par le temps sur lequel reposait une couronne ! Celle-ci était d'une beauté inimaginable : le métal était bleuté, moiré, et semblait fait de lapis-lazuli. Sur sa bordure étaient incrustées des gemmes à la lueur palpitante : elles auraient pu être des opales si leur matière n'avait brillé d'un feu propre. Elles ressemblaient en fait à de la lave en fusion en perpétuel mouvement. Jamais dans ma vie j'avais vu une telle beauté, ni ressenti une telle fascination. Sans même que je m'en rende compte, mes mains avaient saisi la couronne, et mes doigts coulaient sur le feu glacé des gemmes. Heureusement, nulle malédiction ne semblait avoir été apposée sur l'objet, ou s'il y en avait une, je ne m'en

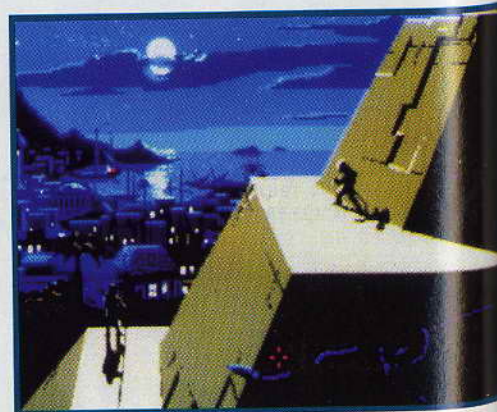
rendis jamais compte. Je posais alors la couronne sur ma tête, le titan me sembla sourire, et un tourbillon d'images envahit mon âme. Le temps me paraît infini, et j'acquis alors des connaissances inimaginables, hors de la portée des simples mortels. Pour cette raison, je ne parlerai de ces pouvoirs que ceux devant porter un jour cette couronne les découvrent d'eux-mêmes.

En l'honneur de cette couronne, je nommais cette île Kheter ce qui signifie la même chose en langage étonnant. Les magies comprendront.

Pour en savoir un peu plus sur l'élaboration de Drakkhen II, nous avons demandé à Philippe Agripnidis, le chef de projet de nous exposer les différentes étapes du développement.

"La production de jeux vidéo se rapproche tout doucement, mais sûrement, du cinéma. La qualité visuelle avec l'apparition des cartes VGA ou MCGA, l'aspect sonore avec les cartes Sound Blaster ou Roland, et surtout l'apparition de nouveaux supports comme le CD (CDI, CD-Rom...) ont bouleversé toutes les données encore valables il y a six mois.

Tout comme un film nécessite une équipe complète de spécialistes, la production d'un jeu comme Drakkhen II mobilise plusieurs personnes dans des domaines spécifiques : Philippe Agripnidis en tant



que chef de projet, François Marcela-Froideval en tant que scénariste, Etienne Guerry pour le story-board, et Guy Selva à la réalisation, plus, bien évidemment, une personne pour les graphismes et une autre pour les sons.

Dans un premier temps, le scénariste soumet un synopsis à Infogrames, ce dernier jetant sur le papier toutes les fondations de Drakkhen II. Mais ce document a pour autre utilité de livrer une aventure dégagée de toutes les contraintes techniques pouvant apparaître plus tard. Ce n'est qu'après avoir approuvé le synopsis, et donc lors de l'écriture du scénario, que ces contraintes sont abordées et prises en compte. Enfin, toujours à partir du synopsis, François Marcela-Froideval écrit aussi le petit livret



qui sera inclus dans la boîte de Drakkhen II. Ce dernier, en plus de plonger le joueur dans l'ambiance de l'aventure, contient de nombreux indices destinés à aider quelque peu les aventuriers trop tendres.

Une fois le livret quasiment terminé, le scénariste rassemble dans son esprit les différents éléments prévus pour le jeu, et commence à définir chaque village, chaque donjon, chaque maison et chaque pièce. Dans chacune des salles ou écrans sont définies les missions que doit entreprendre le joueur. A cet instant de

l'élaboration du jeu, toutes les contraintes techniques doivent être aplanies, quitte à supprimer certaines actions définies antérieurement.

Le travail consiste à dégrossir visuellement le travail du scénariste. En effet, à partir du scénario et du livret, le story-man esquisse salle par salle toute l'aventure. A ce stade, l'aspect visuel est homogène avec une illustration toujours identique en noir et blanc. C'est à partir de ceux-ci que le réalisateur, en étroite collaboration avec les programmeurs, décide de l'angle de vue pour chaque pièce, des animations, des effets spéciaux (flash-back, zoom...), de la musique et des bruitages. Avec ces indications, le story-man redessine de façon plus détaillée les nombreuses illustrations. En parallèle, les animations des personnages

et des monstres sont créées, et la partie programmation commence. Au fur et à mesure, les éléments graphiques sont insérés dans le jeu. Bien sûr, le réalisateur possède un droit de Cut ou de refonte du jeu lorsque le résultat final ne correspond pas à ces attentes. Ce n'est qu'une fois approuvé par le réalisateur que le jeu pourra sortir en boutiques."

Rendez-vous dans quelques semaines !





La société MicroProse Software a fait l'impossible: elle a réussi à améliorer le simulateur de vol classique F-19 en créant le F-117A Stealth Fighter 20,

l'ultime simulation du jet américain le plus élué au radar.



Les nouvelles qualités graphiques du F-117A sont parmi les meilleures qui soient disponibles sur le marché. Les améliorations comprennent un

nouveau cockpit, plus réaliste, des graphiques au sein même de l'avion et l'option d'une répétition instantanée permettant aux pilotes de revoir leurs brillantes manœuvres aériennes.



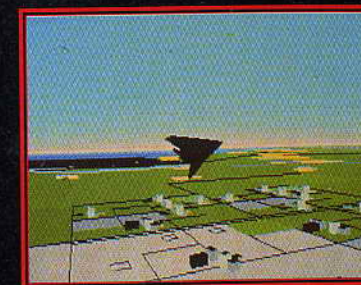
L'aspect du F-117A est rehaussé par des graphiques nocturnes spectaculaires ainsi que par des accessoires spéciaux pour le Collimateur de Pilotage pendant la nuit, des

explosions de sprites, de la fumée et des explosions de bombes à fragmentation. Les graphiques VGA ont aussi des horizons et des paysages et panoramas marins gradués.



Vous pouvez survoler neuf mondes: trois que les As de MicroProse ne connaissaient pas jusqu'ici - Cuba, la Corée du Nord et l'Irak, et les mondes qui figuraient dans F-

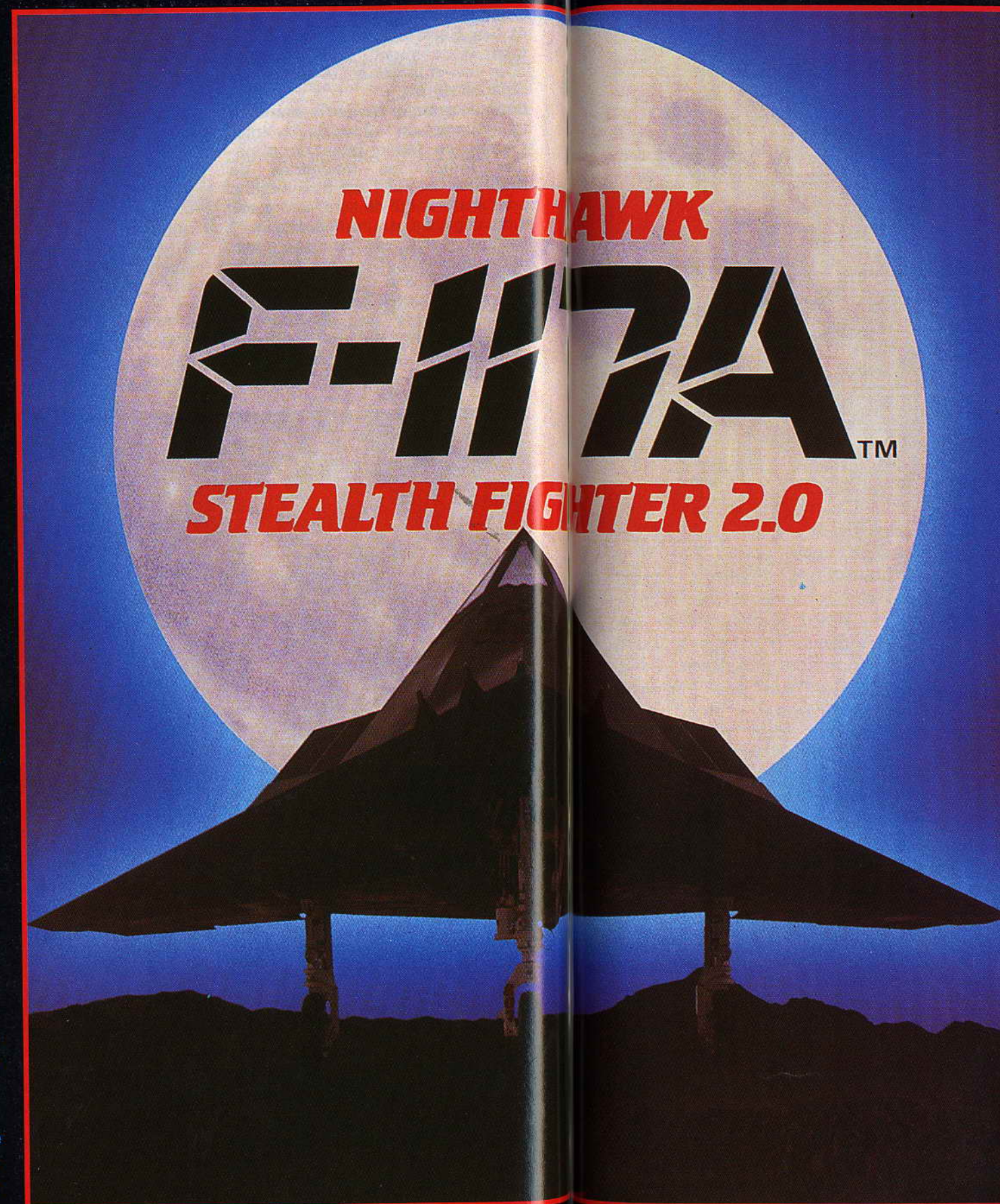
19 Stealth Fighter et F-15 Strike Eagle et qui ont tous été améliorés. Vous aurez même la possibilité de charger des mondes futurs.



Les pilotes électroniques les plus doués auront à faire face à un système de génération de missions amélioré et à une intelligence artificielle ennemie basée sur la vie réelle. F-117A vous offre

aussi le choix d'entreprendre des missions en plein territoire ennemi à bord du bombardier élué au radar construit par Lockheed ou à bord du chasseur Stealth construit par MicroProse.

L'ultime simulation du jet américain élué au Radar

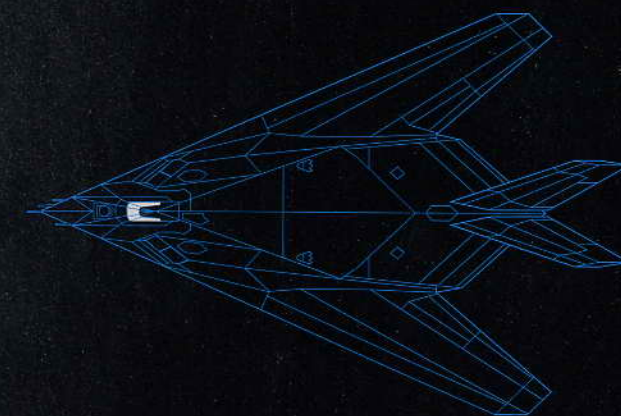


Baghdad, 17 Janvier 1991. Le ciel gris et paisible du matin fut soudain illuminé par des explosions de bombes. Les batteries de la D.C.A. irakienne entrèrent en action, tirant au hasard dans le ciel, sur des cibles invisibles. L'opération Tempête du Désert venait de commencer.

En quelques instants, les installations d'alarme, les centres de contrôle et les liens de communication irakiens furent détruits par des attaquants invisibles. Les F-117A Stealth Fighters avaient traversé des centaines de kilomètres d'espace aérien irakien lourdement défendu sans être détectés et atteint leurs cibles avec une incroyable précision. D'un seul coup, le commandement de la défense aérienne irakienne était devenu sourd, muet et aveugle.

Au cours du premier jour, les F-117A, qui ne représentaient que deux pour cent des forces de combat aérien de la coalition, détruisirent 31 pour cent des cibles irakiennes. Ces raids aériens assurèrent la suprématie aérienne aux forces alliées et leur permirent de frapper n'importe où en Irak et au Koweït, avec impunité. La technologie Stealth venait de se montrer au grand jour. Le F-117A était arrivé.

Avec F-117 A, les rois de la simulation atteignent de nouveaux horizons!



MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Se remarque immédiatement dans tous les bons magasins de logiciel pour IBM PC et Compatibles

WORK IN PROGRESS

B.A.T. II

Dernier volet de notre "Work in Progress" sur B.A.T. II avant le test du jeu prévu le mois prochain. Ce mois-ci, nous traiterons des trois derniers aspects de B.A.T. II : BOB, le biogame et les combats.

BOB

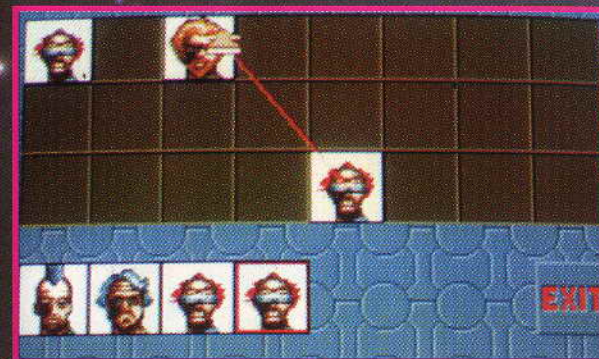
Tout comme dans le premier épisode, le joueur dispose d'un micro-ordinateur très puissant implanté dans son bras gauche. Ce dernier contrôle les divers implants dont bénéficie le joueur, et propose quelques fonctions évoluées. Parmi celles-ci, BOB est capable d'afficher les caractéristiques du héros (force, intelligence...), de donner un coefficient de progression du joueur par rapport à l'aventure, et d'afficher immédiatement l'état de santé du joueur via un personnage modélisé en 3D. Il est même pos-

sible de visualiser, par l'intermédiaire d'une couleur rouge, les zones du corps blessées. De plus le rythme cardiaque est disponible ainsi qu'un historique des consommations (calories, hygrométrie et sommeil). Petite nouveauté, le joueur peut à tout moment savoir ce qu'il doit faire pour être au summum de ses capacités en appuyant sur une touche. BOB est également très utile au niveau des implants, ainsi, toujours via une touche, il est possible d'activer certaines facultés, comme l'ATS 34 permettant au joueur de rester éveillé plus longtemps, la Fibrine pour accélérer la régénération des cellules, l'Hypercep autorisant une vision nocturne ou percevant de faibles sons... Bien évidemment, l'utilisation de ces implants augmente la consommation de calories ou le temps de sommeil, etc. Enfin, dernier élément disponible via BOB, le module de programmation connu des habitués de B.A.T. II s'agit d'un

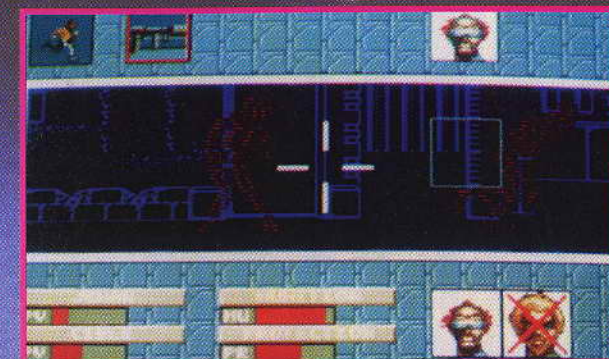
véritable langage parallèle (possibilité d'exécuter plusieurs programmes à la fois afin d'économiser l'énergie) entièrement graphique, les instructions étant représentées par des icônes. Trois types d'instructions sont possibles : fonction d'état ("run" pour démarrer un programme, "stop" pour l'arrêter et "end" pour l'achever), fonction "DO" (pour exécuter une action) et une fonction de test. Ainsi il est possible de programmer toutes sortes de programmes, comme faire retentir l'alarme si le seuil calorifique devient trop faible, etc. A noter, pour les initiés, que toutes les structures classiques des langages de programmation sont disponibles.

LE BIOGAME

Par rapport au premier épisode, le biogame a subi de profonds changements pour être nettement amélioré. Le jeu



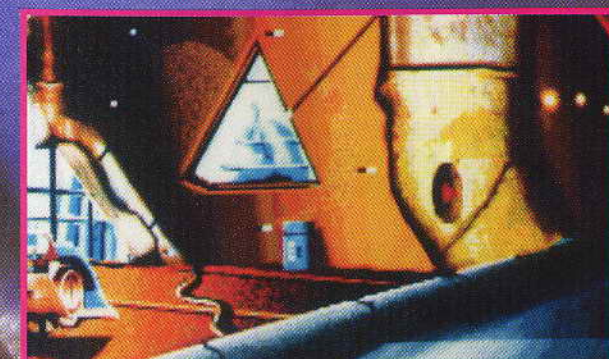
Les combats en mode stratégique.



Les combats en mode arcade.



L'intérieur d'une salle.



Tous les lieux comptent !

compte maintenant près de 240 EVI (êtres virtuels informatiques) disposant tous de leurs caractéristiques, noms, lieux de travail et domiciles. De plus, ils possèdent chacun une mémoire leur permettant d'apprendre et de communiquer entre eux dans le jeu. Autre nouveauté, dans B.A.T. II, il est possible de créer son propre groupe, pouvant compter jusqu'à 5 EVI, et de leur donner des ordres (chercher un objet par exemple). Tous les personnages sont représentés et animés à l'écran, et le menu d'interpellation, en plus du dialogue, propose toutes sortes d'options comme voler, donner, marchander, combattre... Le système de dialogue est d'ailleurs directement inspiré d'HyperText, avec une couleur différente pour les

mots importants, entraînant de nouvelles précisions s'y rattachant si le joueur clique dessus. Enfin, sachez que le ton de la conversation est géré et illustré, via une bulle hérissée et de couleur rouge.

LES COMBATS

Il y a deux modes de combats possibles suivant le choix du joueur : arcade ou stratégie. Dans le dernier, du type jeu de rôles, les caractéristiques des combattants sont affichées, et l'affrontement se déroule en tours composés d'attaques et de parades. Le joueur aura accès à son inventaire, afin d'utiliser différentes armes ou protections. En mode arcade, le joueur participe directement à

l'action. L'écran change et prend la forme d'une visière infrarouge à travers laquelle le joueur voit évoluer ses ennemis. Pour cette partie du jeu, pas moins de 300 ko d'animations auront été nécessaires pour donner vie aux combattants, pouvant courir, rouler et sauter derrière les murs, tout en tirant sur le joueur. Dans les deux modes de combats, le biogame intervient pleinement, pour placer les alliés EVI du joueur par exemple, et leur désigner des cibles. A noter que les caractéristiques des EVI sont également utilisées durant le combat. Maintenant que vous savez tout, ou presque, sur le jeu, il ne vous reste plus qu'à attendre le test de B.A.T. II dans notre prochain numéro.

L'AIGLE D'OR : LE RETOUR

Et voici que Loricel se décide enfin à donner naissance à la suite de l'un des plus célèbres jeux de la micro-informatique ludique, l'Aigle d'Or.

Cette fois-ci, le jeu est légèrement différent et reprend des techniques éprouvées, notamment dans le domaine de l'animation des personnages. Le but du joueur est avant tout de retrouver les différents morceaux de l'Aigle d'Or, éparpillés aux quatre coins du château d'un méchant sorcier, qui tenta de s'approprier cet objet et ses pouvoirs.

Maintenant c'est à vous (eh oui !, à qui d'autres ?) qu'est confiée la lourde tâche de retrouver les morceaux de l'Aigle. C'est ainsi que vous vous retrouvez au beau milieu des châteaux, arpentant les différentes couleurs à la recherche des précieux fragments.

Pour se repérer, le joueur a la possibilité de consulter des bornes dites interactives, présentes ici où là, sur lesquelles il apprendra sa position et consultera le plan du château. Ces bornes servent également à obtenir des renseignements sur les personnages rencontrés, ou bien prendre connaissance de ses messages ou de son courrier. De plus, toutes les opérations de disquettes (sauvegarde...) sont aussi gérées via cet instrument. Au cours de ses pérégrinations, notre héros sera amené à affronter bon nombre de dangers naturels, comme des éboulis de pierres ou des gouttes d'acide, ou bien encore des monstres, mais il devra aussi être très vigilant quant à la population du château. Pour se défendre, le héros possède une arme, un pistolet, qu'il peut manier à loisir dans toutes les directions et pratiquement toutes les positions.



PREVIEWS

Amiga - novembre
ST / PC - décembre
Editeur : Loricel



La réalisation du jeu s'annonce fameuse, avec notamment un gros effort au niveau de l'animation des personnages, tout droit inspirée de "Prince Of Persia" et de l'aspect visuel du jeu.

GAGNER LA POLE POSITION!

A TRAVERS LES 4
MEILLEURES SIMULATIONS
DE COURSE AUTO/MOTO SUR
MICRO, VOUS POURREZ
RETROUVER LES
SENSATIONS DES
CHAMPIONS DU MONDE
DE F1, DE GRAND PRIX
MOTO OU BIEN DE
RALLYES QUE VOUS
DECOUVREZ CHAQUE
WEEK-END DANS
"INTEGRAL" SUR "LA CINO".



LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT
RALLY
COMBO RACER
TEAM SUZUKI
(ATARI ST/AMIGA seulement)
SUPER SCRAMBLE
(AMSTRAD seulement).



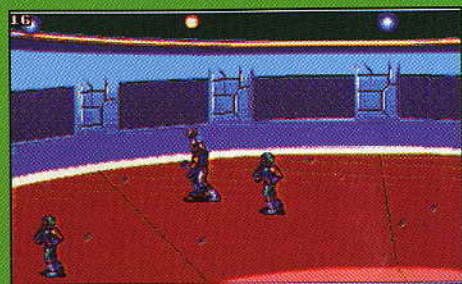
Gremlin P.P.S - 150 Bd Housmann - 75008 Paris.
LOGO "INTEGRAL" ET SIGLE "LA CINO SPORT". © LA CINO 1991-1992.

DISPONIBLE SUR
ATARI ST, AMIGA,
AMSTRAD DISK & K7

KILLER BALL

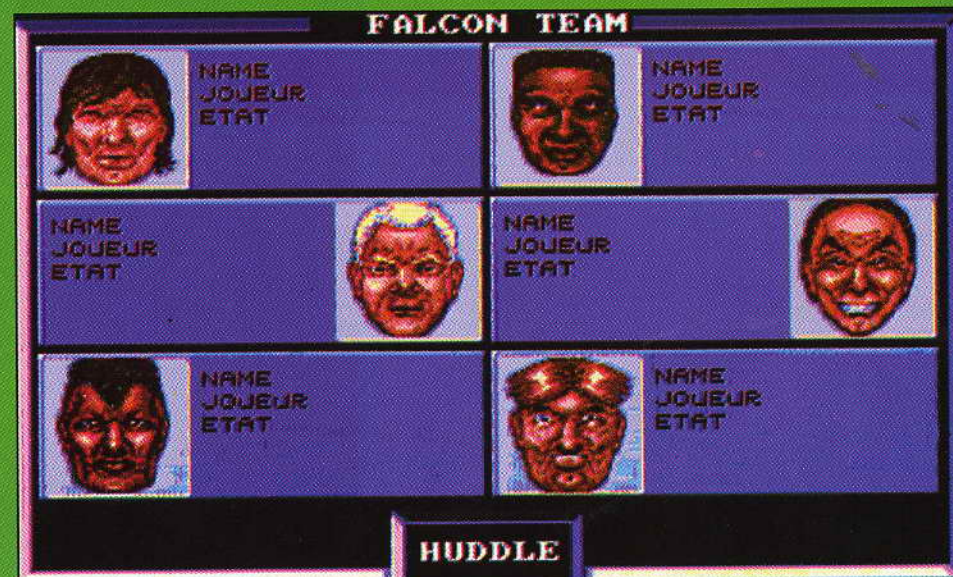
PREVIEWS

Amiga/ST - novembre
PC - décembre
Editeur : Microïds



Présumé en preview dans le numéro de cet été, Roller Ball pour des histoires de licence change de titre et se nomme dorénavant Killer Ball. Hormis cela, le jeu reste le même dans son principe, même si les différents aspects du logiciel ont depuis été largement améliorés. L'objectif du jeu est simple : marquer plus de buts que l'adversaire.

sion de la balle se déplacera moins vite que les autres. Au niveau de la tactique, l'une d'entre elles prédominera forcément, la violence. Le personnage que vous dirigerez pourra asséner plusieurs coups, ces coups étant différents en fonction des joueurs. Ainsi, le premier donnera un coup de tête, le second un large crochet, le troisième un coup de pied arrière... En plus de tout cela, le jeu devrait



Une fois que vous savez cela, tout est permis. L'action se déroule donc sur un anneau en bois, sur lequel les joueurs de chaque équipe se déplacent sur des patins à roulettes. Chaque joueur possédera ses propres caractéristiques physiques (vitesse, force, résistance...) mais également ses propres tactiques. En effet, il sera possible d'assigner à l'un d'entre eux des actions prédéfinies, comme de protéger le porteur du ballon, ou bien de jouer les chiens de garde près des buts, etc. Autre précision, le joueur en posses-

comporter de nombreuses scènes animées, comme un ralenti vu de l'intérieur des buts lors de chaque goal. La réalisation s'annonce excellente, avec un mélange de 3D et de sprites, de bonnes animations des joueurs, un excellent scrolling de la piste (dont un quart est visible à l'écran) et de très bons bruitages. Test normalement le mois prochain.

AMIE

LE PRO.

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 COPYPRO + CYCLONE : **340 F**

* MONITEUR COULEUR

AMIGA OU ATARI : **2.190 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000	DISQUES DURS A 500	DISQUES DURS + EXTENSIONS MEMOIRE
45 Mo 2.950 F	45 Mo 3.650 F	AMIGA 500 52 Mo + 0Ko de mémoire 4.990 F
52 MoQ 3.290 F	52 MoQ 4.190 F	AMIGA 2000 52 Mo + 0Ko de mémoire 3.690 F
105 MoQ 5.690 F	105 MoQ 6.390 F	
EMULATEUR PC	EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
AT ONCE 500 1.890 F	0 Mo à 6 Mo	0 Mo à 8 Mo
AT ONCE 2000 2.440 F	0 Mo 990 F	0 Mo 950 F
POWER PC 500 2.390 F	2 Mo 1.900 F	2 Mo 1.850 F
	4 Mo 2.900 F	4 Mo 2.390 F
	6 Mo 4.900 F	6 Mo 3.290 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS	EXTENSIONS MEMOIRE STE	MONITEURS
40 Mo 3.990 F	+ 512 Ko 250 F	SM 124 1.190 F
52 Mo 4.990 F	+ 1 Mo 700 F	SC 1435 2.290 F
80 Mo 5.990 F	+ 2 Mo 1.500 F	MULTISYNC 3.990 F
	+ 4 Mo 2.200 F	
SCANNERS	SOURIS	EMULATEURS
A Main GOLDEN IMAGE 1.990 F	CHIC MOUSE 170 F	MAC SPECTRE GCR 3.790 F
A Plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F	GOLDEN IMAGE 490 F	PC: Super Chargeur 2.890 F
	TRACK BALL 390 F	AT: ONCE PLUS 2.190 F (NF)

NOVEMBRE, LE MOIS DU DISQUE DUR !
POUR L'ACHAT D'UN DISQUE DUR
AMIE VOUS OFFRE 1 Mo DE RAM ! *
EXEMPLE : Disque Dur GVP pour Amiga 2000
52 Mo + 2 Mo = 4.590 F 4.140 F
Offre valable pour les achats payés comptant ou en VPC et groupés le même jour.
Disque dur + Extension de mémoire.

NOUVEAU	AMIGA 500 PLUS	Avec Moniteur Coul.
	Sans Moniteur	4.990 F
	AMIGA 500 PLUS	NC
	AMIGA 500 PLUS + Ext. 1Mo	NC

AMIGA 500	Avec Moniteur Coul.
Sans Moniteur	4.490 F
AMIGA 500	4.690 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	

AMIGA 2000	Avec Moniteur Coul.
Sans Moniteur	6.990 F
AMIGA 2000	8.390 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	

ATARI 520 STE	Avec Moniteur Coul.
Sans Moniteur	4.690 F
ATARI 520 STE	4.890 F
ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo	

ATARI 1040 STE	Avec Moniteur Coul.
Sans Moniteur	5.490 F
ATARI 1040 STE	5.740 F
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo	

ATARI MEGA STE 2 OPEN	Avec Moniteur Mono
Sans Moniteur	7.490 F
ATARI MEGA STE	7.990 F
ATARI MEGA STE + Ext. à 4Mo	

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

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

CONSOLES

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

PHILIPS

MENU SPECIAL 1^{er} EQUIPEMENT

Micro-ordinateur PCD 386 M* Philips
AT 286/12,5 Mhz
RAM 1 Mo - Disque dur 40 Mo
2 slots d'extension disponibles
Ecran VGA Mono - Souris
Livré avec MS DOS,
MS WORKS 2.0, PC SHELL
8.990 F TTC

Imprimante NMS 1433 Philips
Imprimante 9 aiguilles - 80 colonnes
160 cps en mode listing
Fonction parking
Livrée avec 2 polices de caractères
2.360 F TTC

11.350 F TTC
7.990 F TTC

*Avec écran VGA COULEUR **8.990 F TTC**

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM
ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL L L L L L 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

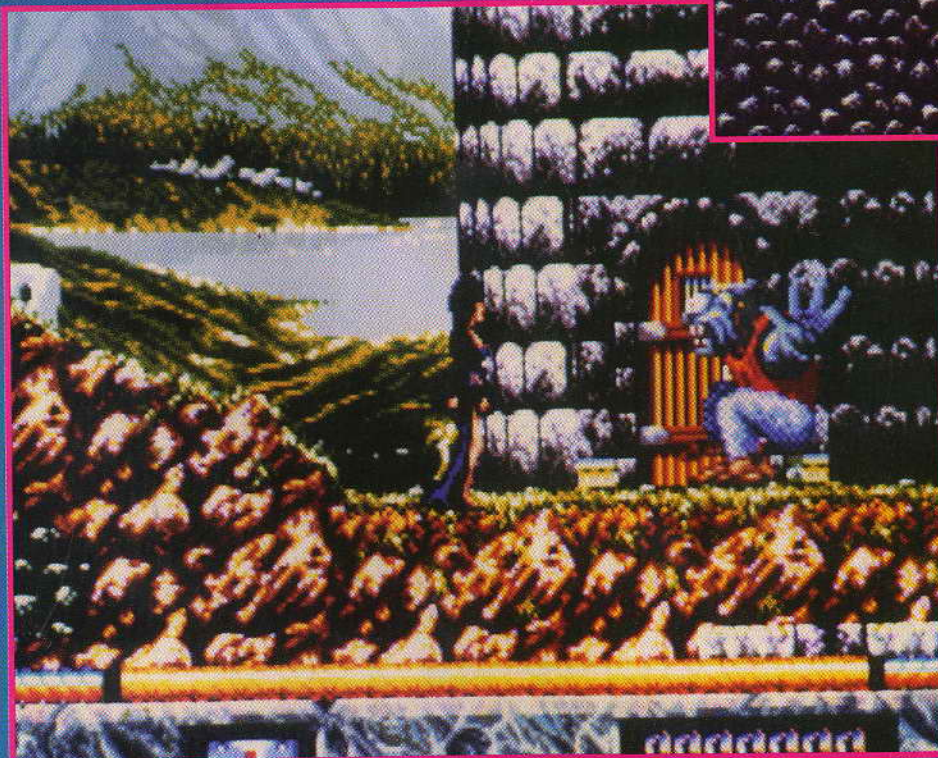
DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

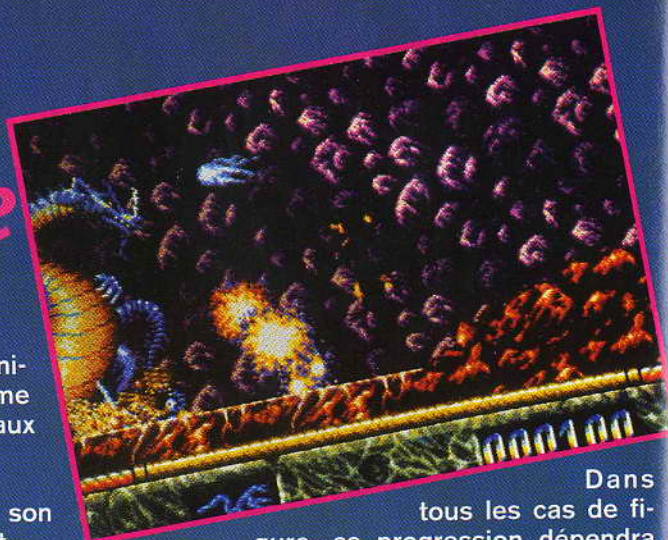
ELVIRA : The Arcade Game

Après les jeux d'aventure, voici comme nous vous l'annonçons le mois dernier, le jeu d'arcade basé sur cette charmante sorcière aux formes épanouies. Cette fois-ci, la voilà partie en mission pour un vieux sorcier, seigneur d'un royaume magique, qui a été dépossédé de ses biens par un vieil ennemi. A travers trois régions dangereuses, Elvira devra affronter de nombreux ennemis pour rendre, à son propriétaire légitime, ce royaume désormais infesté de démons, dragons et monstres en tout genre. Elle peut choisir au départ un des deux premiers niveaux : les Enfers ou la Région des Glaces. Quel que soit son choix, elle devra ensuite traverser l'autre pour accéder

der enfin au dernier niveau, le château même du sorcier tombé aux mains ennemies. Pour ce faire, Elvira dispose d'une part de son intelligence, d'autre part de sa dextérité, et enfin d'armes et sortilèges divers qu'elle pourra trouver un peu partout. En outre, un marchand ambulant pourra éventuellement lui fournir de l'aide sous diverses formes (objets, informations, sorts).



Pour ce qui est du plus important dans ce type de jeu, c'est-à-dire tout ce qui est technique, là encore les choses s'annoncent très bien, avec pour commencer une superbe version Amiga. Le personnage d'Elvira est animé grâce à 120 sprites, ce qui conduit bien évidemment à une variété et à une fluidité des mouvements agréables. En outre, avec 32 couleurs affichées pour la version Amiga, le joueur en prend plein la vue, d'autant plus que le style des graphismes est assez torturé, avec pour finir 30 images/seconde. Un scrolling parallax multidirectionnel sur deux plans offre une impression de profondeur et de mouvement vraiment très sympa. Pour ce qui est



Dans tous les cas de figure, sa progression dépendra de sa capacité à détruire les ennemis et à éviter les pièges.

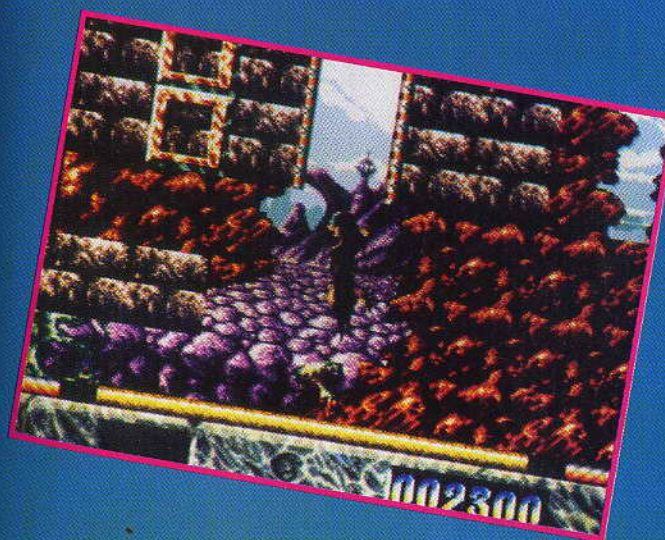


PREVIEWS

Amiga/ST - décembre
Editeur : Micro Value



de la taille du jeu, pas de panique. Avec plus de 800 écrans de jeux, vous risquez de ne pas vous ennuyer. D'autant plus qu'une bonne atmosphère sonore est elle aussi prévue. Elvira, une créature diabolique, qui semble sujette à des adaptations exceptionnelles. Confirmation le mois prochain.



20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
SIMPSON'S, BARBARIAN 2, BOSTON...

ATARI	
GRAVITY.....	69
THEME PARK.....	69
POWERMONGER.....	179
AWESOME.....	179
BETRAYAL.....	179
TERMINATOR 2 + T-shirt.....	189
MIDWINTER.....	179
POPULOUS.....	179
BLITZ TURBO.....	290
HARD COPIEUR.....	290
LECTEUR EXTERNE.....	590
AIR COMBAT ACES.....	329
FALCON / GUNSHIP / BOMBER.....	289
AVENT. EXTRAORDINAIRE.....	289
ZAC MC KRACKEN / ROCKET RANGER.....	289
MANOIR MORTVILLE / IRON LORD.....	289
MAX PACK.....	289
TURRICAN / SAINT DRAGON.....	289
SWIV / NIGHT SHIFT.....	289
AIR SEA SUPREMACY.....	289
SILENT SERVICE / F 15 / F 16 EAGLE.....	289
CARRIER COMMAND / RED OCTOBER.....	289
QUEST & GLORY.....	289
CADAVRE / MIDWINTER.....	289
IRON LORD / BLOODWYCH.....	289
DUNGEON MASTER-CHAOS.....	289
FALCON + MISSION 1 et 2.....	289
POPULOUS + SIM CITY.....	289
POWERMONGER-CADAVRE.....	289
10 MEGA HITS VOL 3.....	349
KARATES ACES.....	289
LES BATTANTS 2.....	289
SUPER HEROES.....	289
LES COSTOS.....	289
CAPCOM COLLECTION.....	289
SIRIUS.....	289
PLANETE AVENTURE.....	289
VIRTUAL WORLDS.....	289
VIRTUAL REALITY V1.....	289
VIRTUAL REALITY V2.....	289
SUPER SEGA VOL 1.....	289
MEGA MIX.....	289
CHALLENGER.....	289
THE RAIDERS.....	249
3D CONSTRUCTION KIT.....	349
3D MASTER GOLF.....	329
AFRICA KORPS.....	289
AH 73 THUNDERHAWK.....	289
ALIEN STORM.....	239
AMOUR GEDDON.....	239
ANOTHER WORLD.....	289
B.A.T.....	289
BARBARIAN 2 Pygmalion.....	239
BATTLE OF BRITAIN.....	289
BATTLE BRITAIN MISSION.....	149
BATTLE ISLE.....	289
BOSTON CLUB BOMB.....	289
CADAVRE.....	239
CADAVRE LEVELS.....	239
CAPTAIN PLANET.....	239
CAPTIVE.....	239
CARTHAGE.....	249
CHUCK ROCK.....	245
CHROISIERE PR CADAVRE.....	289
CYBERCOT 3.....	239
DEUTEROS.....	259
DIE HARD.....	259
DUNGEON MASTER VF.....	259
ELF.....	239
ELVIRA.....	289
EXPLORA 3.....	289
F 1 GRAND PRIX.....	329
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289
F 19 STEALTH FIGHTER.....	289
F 29 RETALIATOR.....	229
F 29 RETALIATOR.....	249
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185
FINAL BLOW.....	249
FINAL FIGHT.....	239
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	239
GAUNTLET 3.....	259
GODS.....	239
GRAND PRIX 500CC 2.....	239
GREAT COURTS 2 VF.....	245
HARD NOVA.....	239
HUDSON HAWK.....	249
HUNTER.....	289
HEROQUEST.....	239
HILL STREET BLUES.....	239
JUPITER'S MASTERDRIVE.....	245
JIMMY WHITE'S SNOOKER.....	239
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	239
KO2 WHISTLE, PETER PAN ETC.....	139
KILLING CLOUD.....	239
LAST NINJA 3.....	249
LE PARRAIN.....	289
LEMMINGS.....	189
LEMMINGS DATA DISK.....	139
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.....	249
MEGA TWINS.....	245
MERCHANT COLONY.....	289
MIDWINTER 2.....	289
MYTH.....	249
NAM.....	245
OBITU.....	249
OPERATION STEALTH.....	269
OUTRUN EUROPA.....	239
PITFIGHTER.....	239
RACE DRIVEN.....	239
RAILROAD TYCOON.....	299
RBI 2 BASEBALL.....	249
REALMS.....	289
ROBIN HOOD.....	239
ROBOCOP.....	249
RODLAND.....	239
ROLLERBALL.....	239
RUGBY THE WORLD CUP.....	239
SECRET MONKEY ISLA VF.....	249
SHADOW BEAST 2.....	245
SHADOW SORCERER.....	289
SILENT SERVICE 2.....	329
SIMPSON'S.....	239
SPEEDBALL 2.....	235
STORMBALL.....	239
SUPERCARS 2.....	239
SWITCHBLADE 2.....	239
TIP OFF.....	239
TOKI.....	239
TURRICAN 2.....	239
UTOPIA.....	289
VROOOM.....	239
WARZONE.....	239
WRECKERS.....	249
WOLFPACK.....	289
WORLD CLASS RUGBY.....	239

PC COMPATIBLES	
3D CONSTRUCTION KIT.....	450
4 D SPORT BOXING.....	289
4 D SPORT DRIVING.....	289
BAT.....	299
BIRDS OF PREYS.....	345
LEISURE SUIT LARRY 5.....	390
LORD OF THE RING 2.....	345
CAPTIVE.....	289
MARTIAN DREAMS.....	345
MEGAFORTRESS.....	345
MIDWINTER 2.....	390
POLICE QUEST 3.....	429
RAILROAD TYCOON.....	299
REALMS.....	345
RED BARON.....	390
ROBIN HOOD.....	299
SECRET MONKEY ISLA 2.....	389
SECRET WEAPON LUT VF.....	389
SILENT SERVICE 2.....	345
SIM EARTH VF.....	349
SPACE QUEST 4.....	390
SPEEDBALL 2.....	289
SIM EARTH VF.....	345
TERMINATOR 2 + T-shirt.....	289
THE IMMORTAL.....	289
TV SPORTS BOXING.....	329
UTOPIA.....	349
WILLIE BEAMISH.....	429
WING COMMANDER 2.....	389
WRATH OF THE DEMON.....	329
3D CONSTRUCTION KIT.....	390
AH 73M THUNDERHAWK.....	289
BAT.....	289
BATTLE ISLE.....	289
CAPTAIN PLANET.....	249
CENTURION.....	239
CROISIERE PR CADAVRE.....	289
DEUTEROS.....	289
DUNGEON MASTER VF.....	269
ELF.....	239
ELVIRA VF.....	289
EYE OF THE BEHOLDER.....	289
F 17 A NIGHTHAWK.....	390
F 29 RETALIATOR.....	289
FALCON 3.....	449
FLIGHT SIMULATOR IV.....	435
FLOOR 13.....	345
GODS.....	239
GRAND PRIX 500CC 2.....	239
GREAT COURTS 2.....	289
GUNSHIP 2000.....	380
HEARTH OF CHINA.....	380
INDIANA JONES.....	389
IT CAME FROM DESERT.....	349
KING QUEST 5.....	389
LAST NINJA 3.....	239
LOTUS TURBO 2.....	239
MAGIC POCKETS.....	239
MANCHESTER EUROPE.....	239
MAUPITI ISLAND.....	239
MEGA LO MANIA.....	289
MIDWINTER 2.....	289
MOONSTONE.....	289
OUT RUN EUROPA.....	239
PITFIGHTER.....	239
RAILROAD TYCOON.....	289
REALMS.....	289
RED BARON.....	329
ROBIN HOOD.....	259
RODLAND.....	239
RUGBY THE WORLD CUP.....	239
SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
SILENT SERVICE 2.....	345
SIMPSON'S.....	239
SPACE QUEST.....	389
TIP OFF.....	239
UTOPIA.....	289
WING COMMANDER.....	259

AMIGA	
POWERMONGER.....	179
LOTUS TURBO.....	179
RICK DANGEROUS 2.....	179
FALCON + MISSION VF.....	179
TERMINATOR 2 + T-shirt.....	189
EXTENSION 512 K.....	350 F + HORLOGE 450 F
DOUBLE DOUBLE BILL.....	319
WINGS / TV SPORT BASKET BALL.....	239
ORD RISING SUN / TV FOOTBALL.....	239
10 MEGA HITS VOL 3.....	345
AIR SEA SUPREMACY.....	289
AIR COMBAT ACES.....	329
AVENT. EXTRAORDINAIRE.....	289
MAX PACK.....	289
VIRTUAL REALITY V1 ou V2.....	289
SIRIUS.....	289
PLANETE AVENTURE.....	289
AIR SEA SUPREMACY.....	325
3D CONSTRUCTION KIT.....	390
AH 73M THUNDERHAWK.....	289
BAT.....	289
BATTLE ISLE.....	289
CAPTAIN PLANET.....	249
CENTURION.....	239
CROISIERE PR CADAVRE.....	289
DEUTEROS.....	289
DUNGEON MASTER VF.....	269
ELF.....	239
ELVIRA VF.....	289
EYE OF THE BEHOLDER.....	289
F 17 A NIGHTHAWK.....	390
F 29 RETALIATOR.....	289
FALCON 3.....	449
FLIGHT SIMULATOR IV.....	435
FLOOR 13.....	345
GODS.....	239
GRAND PRIX 500CC 2.....	239
GREAT COURTS 2.....	289
GUNSHIP 2000.....	380
HEARTH OF CHINA.....	380
INDIANA JONES.....	389
IT CAME FROM DESERT.....	349
KING QUEST 5.....	389
LAST NINJA 3.....	239
LOTUS TURBO 2.....	239
MAGIC POCKETS.....	239
MANCHESTER EUROPE.....	239
MAUPITI ISLAND.....	239
MEGA LO MANIA.....	289
MIDWINTER 2.....	289
MOONSTONE.....	289
OUT RUN EUROPA.....	239
PITFIGHTER.....	239
RAILROAD TYCOON.....	289
REALMS.....	289
RED BARON.....	329
ROBIN HOOD.....	259
RODLAND.....	239
RUGBY THE WORLD CUP.....	239
SECRET MONKEY ISLA VF.....	289
SILENT SERVICE 2.....	345
SIMPSON'S.....	239
SPACE QUEST.....	389
TIP OFF.....	239
UTOPIA.....	289
WING COMMANDER.....	259

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

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ N° CB : _____

CODE POSTAL : _____

TYPE D'ORDONNATEUR : _____ TELEPHONE : _____ DATE D'EXPIRATION : _____

TITRES : _____ PRIX : _____

FRAIS D'EXPEDITION
NORMAL 15 F
COLISSIMO 25 F
LIVRAISON SEPARÉE SOUS 48H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT
☐ PORT COLISSIMO: 60 F

FRAIS DE PORT : _____ TOTAL : _____

SIGNATURE : _____

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PREVIEWS

Amiga - Novembre
Editeur : System 3

FUZZBALL

System 3 continue sur sa lancée, avec Fuzzball, un petit jeu d'arcade, entre Bubble Bobble pour le type de jeu et Skweek pour le personnage principal. A travers cinquante niveaux, seul ou à deux joueurs, vous allez devoir ramasser tous les fruits présents à l'écran, et vous débarrasser des nombreux ennemis l'habitant. C'est là où les affaires se compliquent, car le moindre contact avec ces monstrueuses petites pestes (ou avec un des pièges) vous coûte une vie. La solution consiste à tirer sur ces boules de poils horriblement agressives. Elles se transforment alors en minuscules billes inoffensives, et il ne vous reste plus qu'à les éjecter hors des plates-formes. Il faut cependant se dépê-



cher, car au bout de quelques secondes elles se transforment à nou-

veau, changeant de couleur, pour devenir encore plus meurtrières. Vertes au départ, elles deviennent successivement violettes, noires, puis rouges. Pour détruire ces dernières, une vingtaine de tirs sont alors nécessaires. Hélas pour vous, ces monstruosités ont tendance à se précipiter sur vous dès que vous êtes à leur portée.

Il faut donc faire preuve d'une certaine maîtrise du joystick pour les éviter, sauter de plate-forme en plate-forme et tirer sur vos ennemis. La réalisation semble soignée, tout comme les musiques complètement crispantes et énervantes. L'on se surprend à essayer 5, 10, voire 15 fois pour passer un même niveau tellement c'est prenant. En outre, que cela soit votre "Fuzzball", ou les divers ennemis et obstacles, ils sont drôles à mourir. Un jeu fort sympathique qui pourrait faire des ravages à Noël.



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 TERRES TRES ENVAHISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immenses 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.

Grace à mes lunettes à rayons X, je

suis le seul qui peut les démasquer.

Avec ma bombe de peinture, mon

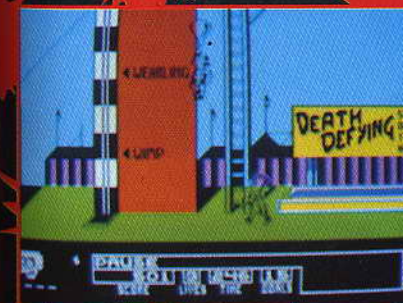
skate-board, et mes jouets je

dois les arrêter. Heureusement toute ma

famille va m'aider.

MERCI LES KIDS!

AIDEZ MOI A SAUVER LE TERRE EN ACHETANT CE JEU.



AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

Acclaim™
entertainment, inc.

ocean

ACA, L'AS DES COMPILS ST AG PC CPC

FALCON © Mirrorsoft.



Simulation de vol (avion de chasse F-16). "2eme simulateur de vol 1989" vote des lecteurs et journalistes de GEN4.

FIGHTER BOMBER © Activision.



Simulation de vol sur bombardier. "La jouabilité est fantastique et si vous ne devez posséder qu'un seul simulateur de vol, c'est sans aucun doute celui-là que vous choisirez." Joystick

GUNSHIP © Microprose.



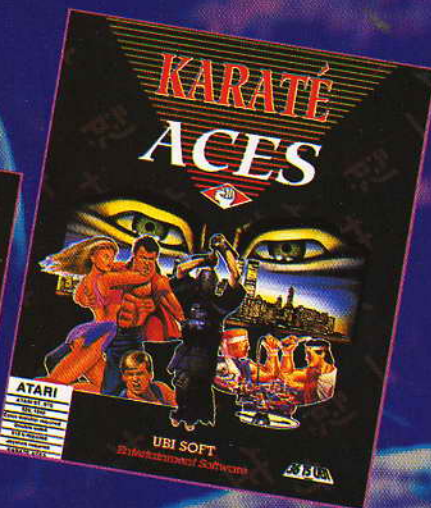
Simulation de vol sur hélicoptère. "Un des plus fabuleux duos ludiques qui soient" Jeux et Stratégie.

En plus sur la version Amstrad

SPITFIRE 40 © Alternative

GEE BEE AIR RALLY © Alternative

FLIGHT SIMULATOR © Alternative



KARATE ACES, LA COMPIL QUI CARTONNE ST AG PC CPC

LAST NINJA 2 © System 3.



Les dieux envoient le Dernier Ninja prendre une revanche sur l'infâme Shogun Kunitoki.

DOUBLE DRAGON © Virgin.



"Après son passage, rien ne fut pareil, il s'appelait Double Dragon." Tilt.

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin.



Le retour des Jumeaux et des Black Warriors. Armes multiples et combats dans les bas-fonds.

SABOTEUR 2 © Microprose.

SABOTEUR 2 remplace ORIENTAL GAMES en version PC.

Disquette top-secret, évasion en delta-plane, combats contre des pumas, une grande arcade.

ORIENTAL GAMES © Microprose.

Le top niveaux des arts martiaux!

UBI SOFT
Entertainment Software

8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil sous bois

3615 UBI



LES COSTOS, LA COMPILATION DES PETITS HEROS MUSCLES ET RIGOLOS ST AG CPC.

SILENT SERVICE © Microprose.



Simulation de sous marin. "Richesse et maniabilité" "c'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs." Tilt.

GUNSHIP © Microprose

Simulation d'hélicoptère. "Je vous garantis des missions ludiques à 100%." Tilt.

CARRIER COMMAND © Rainbird



Simulation de combat stratégie. "complexité et réalisme" Tilt.

RICK DANGEROUS 2 © Core © Microprose.



"Ce deuxième volet possède tout ce que l'on peut attendre d'un jeu de tableaux et demande autant de réflexion que de réflexes. Un MUST!" GEN4.

FLIMBO'S QUEST © System 3



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

TWIN WORLD © UBI SOFT.



"Un très bon jeu de tableaux, le graphisme est fantastique." GEN4

THE MUNSTERS © Alternative.

Une histoire à vous glacer le sang, frissons garantis!

Avec en plus dans la version Amstrad

ANDY CAPP © Alternative.

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

POPEYE 2 © Alternative.

Combien de coeurs, de clés et de boîtes d'épinards faudra-t-il à Popeye pour séduire Olive?

MAITRE DU CIEL ET DES MERS c'est AIR/SEA SUPREMACY ST AG PC CPC



P47 © Microprose.

En pleine 2nde guerre mondiale, aux commandes de l'avion le plus populaire de la US AIR FORCE

F15 STRIKE EAGLE

© Microprose.

F15 est remplacé par WINGS sur Amiga.

Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

WINGS © Cinemaware.

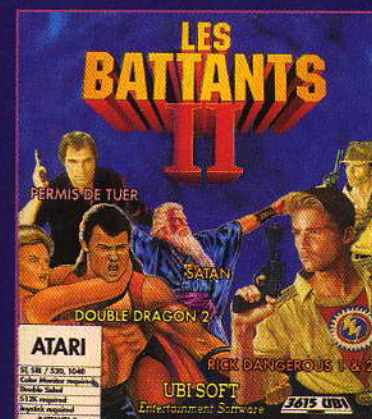
Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de la 1ère guerre mondiale.



UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-bois

3615 UBI

BATTANTS 2, POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE. ST AG PC CPC



RICK DANGEROUS 2

© Core © Microprose.

Tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux, mais vraiment tout!" GEN4

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin

Billy et Jimmy dans de nouvelles aventures musclées.



SATAN © Misoftsa Dinamic.

"Un excellent produit qui satisfera à la fois les dingues du bouton et les timbrés de recherche satanique." Joystick

PERMIS DE TUER © Domark

Une excellente adaptation des exploits de l'agent 007.

AMC © Misoftsa Dinamic.
Exceptionnel! Gratuit dans la version Amstrad!

Poursuivez des hordes de criminels galactiques.

RICK DANGEROUS 1

© Core © Microprose.

"De l'humour et un bon équilibre entre la surprise, l'adresse et un sentiment de frustration." Atari Mag.

UPDATES

Nous avons dû quelque peu réduire la rubrique Updates dans le dernier numéro, et nous nous retrouvons avec une avalanche de produits à vous présenter ce mois-ci.

Nous avons tout d'abord Stratego (Accolade) sur Amiga, l'adaptation d'un jeu de plateau. Le jeu reste sympa mais un peu limité pour les fanas de stratégie. Starflight 2 édité par Electronic Arts est lui aussi arrivé sur Amiga.

Le jeu souffre d'un manque d'améliorations techniques par rapport à la version PC, ce qui le rend trop moyen. Par

contre Knights Of The Sky, édité par Microprose, est vraiment très bien adapté sur Amiga, ce qui en fait par conséquent un excellent simulateur de vol sur cette machine. Vous pouvez piloter une vingtaine d'appareils différents de la Première Guerre mondiale au cours de simples duels aériens ou au cours d'une campagne tout entière.

Midwinter 2 est lui aussi enfin sorti sur Amiga, et ce pour le plus grand plaisir des passionnés de jeux d'aventures et de 3D.

Hard Nova, toujours pour amigaïstes nous

est parvenu, mais malheureusement moins beau que sur PC, il ne nous a décidément pas plu.

Par contre, The Immortal (Electronic Arts) est arrivé sur PC et c'est une agréable surprise.

Le jeu, malheureusement en 16 couleurs (EGA/VGA), est toujours aussi bien fait, surtout si vous possédez une carte son, auquel cas vous vous réjouirez de l'acquisition de ce jeu d'aventure/arcade.

Altered Destiny, un jeu d'aventure à la Sierra est aussi sorti sur

Amiga (1 Meg). Le jeu est cependant un peu trop lent sur cette machine, et sans disque dur (ou deux drive) vous allez vous lasser rapidement.

Second Front de chez SSI est paru sur Amiga et c'est dommage, car c'est

un wargame décevant à tous les niveaux. Face Off, la simulation de hockey est arrivée sur ST.

Le jeu n'est pas exceptionnel, mais il reste sympa à jouer, surtout à deux. Bloodwych vient d'être adapté sur PC. Devant le retard de

Dungeon Master sur cette même machine, Bloodwych représente sûrement un des meilleurs clones sur PC.

Enfin, Castles est paru sur Amiga, ce qui devrait faire plaisir aux passionnés du Moyen Age et de stratégie.

EN BREF

NFL Pro League Football est une simulation de football américain de chez Interplay sur PC.

C'est ultratechnique et donc complètement inintéressant pour 99,5 % de la population française.

MacArthur's War est un wargame sur PC,

pas mal fait, mais n'offrant pas aux joueurs d'interface souple ou de réalisation suffisamment démente pour le différencier des dizaines de produits du même genre.

Thunderjaws est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un agent secret à travers

plusieurs niveaux offrant de nombreux petits jeux différents.

Le jeu est intéressant pour la variété des phases et pour l'ambiance sonore très sympa. Par contre, c'est pas très beau et trop lent pour qu'on accroche vraiment.

ENEZ 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

13-MEGASTORE MARSEILLE

75, Rue St Ferréol
13006 Marseille

16-AUCHAN ANGOULEME

RN 10
16400 Angoulême La Couronne

20-TOP GAMES

20, Bd Giraud
20200 Bastia

33-AUCHAN LE LAC

CC Auchan Quartier du Lac
33080 Bordeaux Cédex

35-RALLYE RENNES

Rte de St Malo
35760 ST Grégoire

37-MAMOUTH 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

49-GAME OVER ANGERS

19, Rue St Julien
49100 Angers

59-AUCHAN RONCQ

Bd d'Hallun
59223 Roncq

59-AUCHAN VILLENEUVE

D'ASQ

Quartier de l'Hotel de Ville
59650 Villeneuve d'Ascq

60-PIQUANT BUROTIC

Point PIBI Rue Arago ZAC Dether
60000 Beauvais

63-NEYRIAL II

3 Bd Desaix
63008 Clermont Ferrand

67-ROND POINT

Micro Point / Rue du Fort
67400 Geispolsheim

67-MAMMOUTH

SCHWEIGHOUSE ZI RN 62
67590 Schweighouse Sur Moder

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-4bis Rue de la Poste
74000 Annecy

75-MEGASTORE PARIS

52-60 Avenue des Champs Elysées
75008 Paris

75-ULTIMA GAMES

21 rue de Turin
75008 Paris

75-ULTIMA REPUBLIQUE

5 Bd Voltaire
75011 Paris

78-AUCHAN VELIZY

C.C Vélizy II 2, Avenue de l'Europe
78140 Vélizy

78-CONTINENT CHAMBOURCY

RN 13

78240 Chambourcy

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-CORA MASSY

Ch. Départemental 120
91300 Massy

91-CONTINENT LA VILLE DU

BOIS

5, Rue de La Croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois

92-R INFORMATIQUE CLAMART

26, Avenue Stendhal
92140 Clamart

92-AUCHAN LA DEFENSE

C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux

94-AUCHAN FONTENAY

Avenue Joffre
94124 Fontenay s/ Bois Cédex

94-CONTINENT ORMESSON

R.N 4
94490 Ormesson Sur Marne

SHINING AND THE
DARKNESS :
LE JEU DE ROLE SUR
CONSOLE

NEUTOPIA 2 :
LA SAGA CONTINUE



IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR:

SODIPENG (16)99.08.89.41

HOT LINE (16)99.08.95.72

DISTRIBUTEUR:

GUILLEMOT INTERNATIONAL (16)99.08.90.88



3615 code SODIPENG

Pour connaître toute
l'actualité PC Engine

SODIPENG

LES NOUVEAUTES LYNX TESTEES • TOUTE L'ACTUALITE NEO-GEO ET
SUPER FAMICOM • GAUNTLET 2 SUR GAMEBOY • LES PREVIEWS AVEC
NIPPON NEWS

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO FAIT UN BOND PRODIGIEUX!

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

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.



**JEUX
PETITE
250 F^{TC}**



NINJA GAIDEN
Accède au stade ultime "Ninja Gaiden" en nettoyant les quartiers les plus mal famés de la cité. Sur ton passage récupère les armes et les bonus. Ils te seront utiles contre les monstres de fin de niveaux.

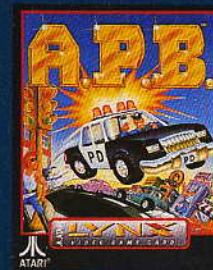


WARBIRDS
Affronte le Baron Rouge et les autres as de la première guerre mondiale sur ce spectaculaire simulateur de biplan. Ajuste te lunettes, décollage immédiat.

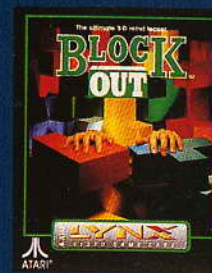
**nouveautés
octobre 91**



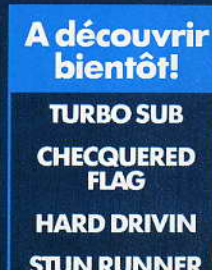
PAC LAND
Pac Man est de retour dans une nouvelle aventure très originale. Visitez Pac Land et ramenez la fée chez elle en évitant les fantômes plus fous et plus Pacvoriens que jamais!



APB
Jeune bleu, tout juste sorti de l'école de police, te voilà en charge de la surveillance de la ville à la poursuite des chauffards et des escrocs. Mais attention aux innocents piétons.



BLOCK OUT
Le challenge infernal pour les réflexes et l'esprit. Agence les cubes dans cet espace 3D afin de tenir le plus longtemps. Facile à comprendre, difficile à maîtriser, impossible à quitter.



TURBO SUB
Le challenge infernal pour les réflexes et l'esprit. Agence les cubes dans cet espace 3D afin de tenir le plus longtemps. Facile à comprendre, difficile à maîtriser, impossible à quitter.

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.

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

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

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.

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.

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.

ELECTROCOP
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.

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.

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.

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!

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.

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

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.

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

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

LYNX 790^F TTC

ATARI

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31. ou 3615 ATARI.

* Prix généralement constatés au 01/10/1991.

WORLD ICE JOCKEY

Génial ! Enfin le tiercé sur micros. Un à quatre joueurs vont pouvoir s'affronter sur plusieurs hippodromes avec ou sans obstacles. Je n'ai jamais eu l'occasion de faire du cheval, et donc je n'y connais rien en équitation. Mais là, même si vous tombez, vous ne vous ferez aucun mal. Pour diriger le cheval, pas de rênes, pas d'étriers, uniquement le joy-pad et les boutons pour cravacher et sauter les haies.

Il y a deux parties dans ce jeu, la première concerne les paris, car vous pouvez miser sur un cheval et vous disposez d'un pécule que vous devrez faire fructifier. La deuxième concerne la course et votre talent à « driver » le cheval. Une jauge vous indique l'état de votre monture. Plus vous cravachez et plus il court vite, mais plus il se fatigue. Heureusement, des bonus traînent sur votre parcours et



si vous les ramassez, votre bête retrouvera alors un second souffle. Mais attention, car certains bonus vous feront baisser d'un coup la jauge de « fatigue ». Vous devrez lorsqu'il y a des obstacles appuyer au bon moment afin que votre cheval franchisse la haie sans vous désarçonner. Cela vous ferait perdre un temps précieux.

Au début de chaque course, vous avez un écran qui vous montre la piste, ainsi que les conditions climatiques. Méfiez-vous des flaques de boue qui font ralentir votre monture.

Je ne vous cache pas que le jeu est beaucoup plus amusant à plusieurs et beaucoup plus prenant. Le fait qu'il soit en japonais n'est pas vraiment gênant, et l'on finit par comprendre assez rapidement le système de paris. D'autre part, vous avez la possibilité de jouer uniquement les courses, ou uniquement les paris, ou participer aux deux.



Le graphisme comme d'habitude est typiquement japonais, avec des personnages dont la tête est plus grosse que le corps. Mais on finit par s'habituer à ce genre de dessins et même à trouver ça assez sympa. Namco est sûrement le roi des courses en tout genre et des sports sur cette console.



PHILIPPE QUERLEUX

87%	GRAPHISME	84 %
	SON	82 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	90 %

Simulation sportive
Edité par Namco
Coregrafx : disponible

SI VOUS DESIREZ
GAGNER
SWAP
OU
GRAND PRIX
500cc 2
OU ENCORE
SLIDERS
DE CHEZ
MICROIDS
POUR VOTRE MICRO
UNE SEULE SOLUTION
3615 GEN4

CONSOLE

T E S T

NEUTOPIA 2

Il y a déjà bien longtemps maintenant que le premier épisode de NEUTOPIA est sorti, puisque je l'ai acheté en même temps que ma console CoregrafX (dénommée PC Engine à l'époque), et je ne suis pas l'un des derniers à avoir acquis cette fameuse console. C'était l'un des premiers jeux disponibles sur cette petite merveille. Il m'avait alors bien "pris la tête", et j'avais eu beaucoup de mal à le finir, d'autant plus que celui-ci était en japonais. Voici maintenant la suite, toujours aussi prenante, et également toujours en japonais, malheureusement. Inutile de nous le cacher, Neutopia est complètement pompé sur Legend of Zelda, bien connu des possesseurs de consoles Nintendo. En effet, à force d'entendre dire du bien de ce fameux Zelda, je me suis acheté la console et le jeu, et horreur, c'était exactement la même chose (en moins joli...). On retrouve ici le même système de jeu que dans le premier. Vous démarrez la partie avec une armure, une épée et des bombes. Lorsque vous pressez la touche "RUN", certains objets apparaissent. Un curseur vous permet de choisir entre plusieurs armes que vous pourrez utiliser grâce au deuxième bouton de votre manette. Une boussole vous permet de situer la porte que vous devez trouver lorsque vous êtes dans un donjon.

Mais avant d'arriver au donjon, vous devrez affronter toutes sortes d'ennemis vous attendant aux détours des sentiers. De temps à autre, lorsque vous tuerez un ennemi, vous verrez apparaître un objet ou de l'argent. Suivant le cas, l'objet pourra être un sablier (immobilisant vos adversaires durant un certain temps), un cristal (celui-ci une fois en votre possession transforme vos ennemis en bloc de cristal et les réduit en poussière), une bague infligeant des dommages aux ennemis, ou encore un coeur vous redonnant des points de vie. J'en oublie sûrement, mais vous aurez ainsi le plaisir de les découvrir vous-mêmes. Une fois que vous avez trouvé l'entrée de la grotte, vous devez explorer toutes les salles afin de trouver une clé, une boule de cristal, et enfin la porte que vous ne pourrez ouvrir que si vous avez la clé. Vous découvrirez aussi un vieillard enchaîné qui vous attendait, et si vous cherchez encore mieux, vous trouverez peut-être une nouvelle armure ou une nouvelle épée plus performantes.

Mais revenons à cette porte. Lorsque vous l'avez ouverte, vous vous retrouvez face à un monstre gardant une salle qui recèle un coffre contenant un objet, dont vous aurez besoin pour continuer votre quête. Bon, allez, je vais vous aider un peu. Si vous explorez à fond les lieux où vous vous trouvez, vous arriverez à une grotte. Un personnage vous dira alors que pour passer, vous devez vous procurer un vase possédant des pouvoirs magiques. Ce sera le premier objet de votre quête. Une fois ce vase récupéré, retournez à la grotte et déposez le vase sur le carré où est dessiné un vase. Simple non ? Ensuite, vous changerez de région. Là, en visitant un peu, vous apprendrez que la princesse du château est gravement malade. Un seul remède, les plantes que gardent deux monstres.



monstres. Vous partez donc à la recherche de ces plantes. Une fois que vous les avez, vous parlez aux gardes et vous vous retrouvez devant la princesse (elle est au lit, inconsciente, mais n'en profitez pas). Vous la soignez et elle vous conduira à une statue. Remettez le vase à cette statue et vous pourrez alors continuer l'aventure.

L'argent que vous récupérerez lors des combats vous permet d'acheter des po-

tions, des armes et autres choses. N'oubliez pas de bien aller partout et d'entrer dans toutes les maisons. De même, lorsque vous verrez des pierres, essayez de les pousser pour les faire bouger. Vous pouvez aussi brûler les arbres si vous possédez l'arme adéquate, car certains personnages utiles y ont dissimulé l'entrée de leurs maisons pour ne pas être dérangés.

Un jeu superbe, avec une belle musique et de jolis décors. Toutefois, pour sauvegarder la partie, le lecteur de CD-Rom est recommandé, sans quoi vous aurez à noter un grand nombre de signes asiatiques qui ne sont pas vraiment évidents à dessiner. Il est quand même dommage que tout soit en japonais...



PHILIPPE QUERLEUX

90%	GRAPHISME	77 %
	SON	74 %
	ANIMATION	79 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu d'aventure
Edité par Hudson Soft
Coregrafx : disponible



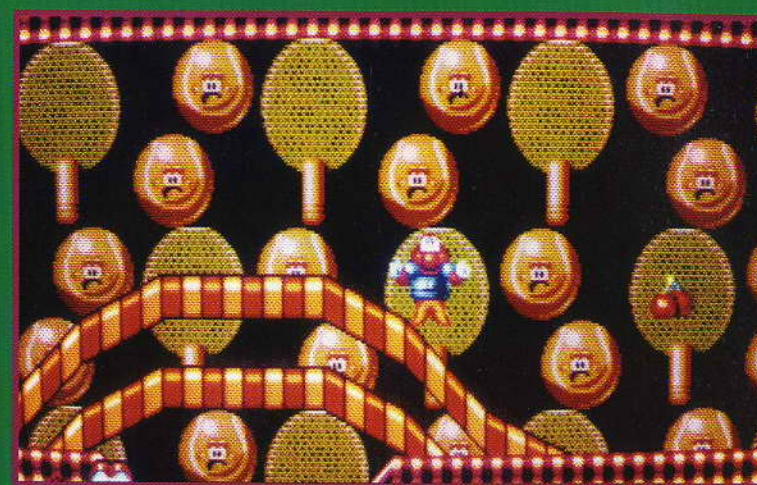
36 15 GEN4
GAGNEZ
SLIDERS, SWAP
ET GRAND PRIX 500cc 2
OFFERTS PAR
MICROIDS

ROBOCOD



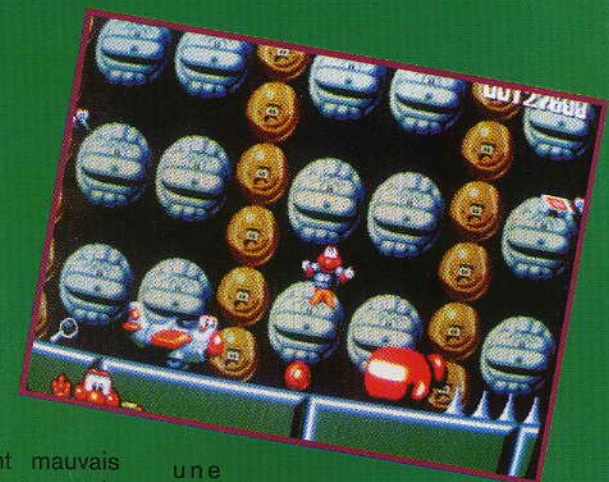
Jusqu'alors, les jeux édités directement ou sous licence, par Electronic Arts sur Megadrive, ne brillaient guère par leur qualité technique ou leur originalité. Il s'agissait le plus souvent de simples conversions de logiciels déjà existants sur micro, et le résultat s'avérait souvent désastreux. Mais la politique éditoriale de EA semble s'infléchir pour, maintenant que le marché de la Megadrive devient conséquent, donner la priorité aux productions de qualité. Robocod, en provenance de Millennium, marque sans aucun doute le début, on l'espère, de ce renouveau. Le jeu reprend le personnage fétiche de Millennium, James Pond, le plus célèbre des agents secrets informatiques. Il s'agit, pour l'Intelligence Service, de l'envoyer dans une fabrique de jouets, afin de détruire tous les jouets piégés par le docteur Maybe. Pour ne pas être reconnu, ses exploits dans James Pond lui ont apporté la célébrité, notre héros a subi

quelques modifications. Tout d'abord, il porte maintenant en permanence une armure et possède la faculté de s'élever dans les airs (comme un cric hydraulique) aussi longtemps qu'il le désire, jusqu'à attraper un rebord sur lequel il pourra s'agripper. Le jeu transporte donc Robocod au pied d'un immense château divisé en de multiples salles renfermant elles-mêmes plusieurs niveaux. La difficulté du jeu est croissante, et il est obligatoire de finir un étage du château avant de passer au suivant, non sans avoir affronté bien sûr le traditionnel monstre de fin de niveau, à l'effigie du jouet fabriqué dans cette section. Si l'action peut sembler classique, avec comme objectif de ramasser le maximum de bonus présents à l'écran, sachez qu'il n'en est rien ! En effet, le jeu s'apparente fortement à Mario Bros avec de nombreuses astuces à découvrir. Par exemple, lorsque Robocod paraît bloqué dans un niveau, il s'agit le plus souvent



d'utiliser un des jouets présents à l'écran pour progresser. Pour se débarrasser de ces ennemis, Robocod peut opérer de deux façons distinctes. Tout d'abord, il lui suffit de sauter et de retomber en boule sur son adversaire ; son armure éliminera ce dernier d'un seul coup. Ou bien il peut tout simplement rebondir dessus jusqu'à le détruire. Cette dernière méthode nécessitant plus de coups, trois en moyenne. L'énergie de Robocod est matérialisée, en bas à gauche de l'écran, par une pile de rectangles verts. A chaque fois qu'il est touché, notre agent secret perd un ou plusieurs de ces rectangles vitaux. Mais il est possible d'en récupérer en récoltant les étoiles jaunes. Autre précision, avant de vous jeter sur tous les bonus, apprenez que certains

Robocod. Enfin, sachez que le décor influe énormément sur ses déplacements. Sur une pente enneigée, notre personnage sera incontrôlable et dévalera la pente sans demander son reste. La réalisation technique de Robocod est tout simplement phénoménale, avec un écran de jeu immense et près de 80 niveaux,

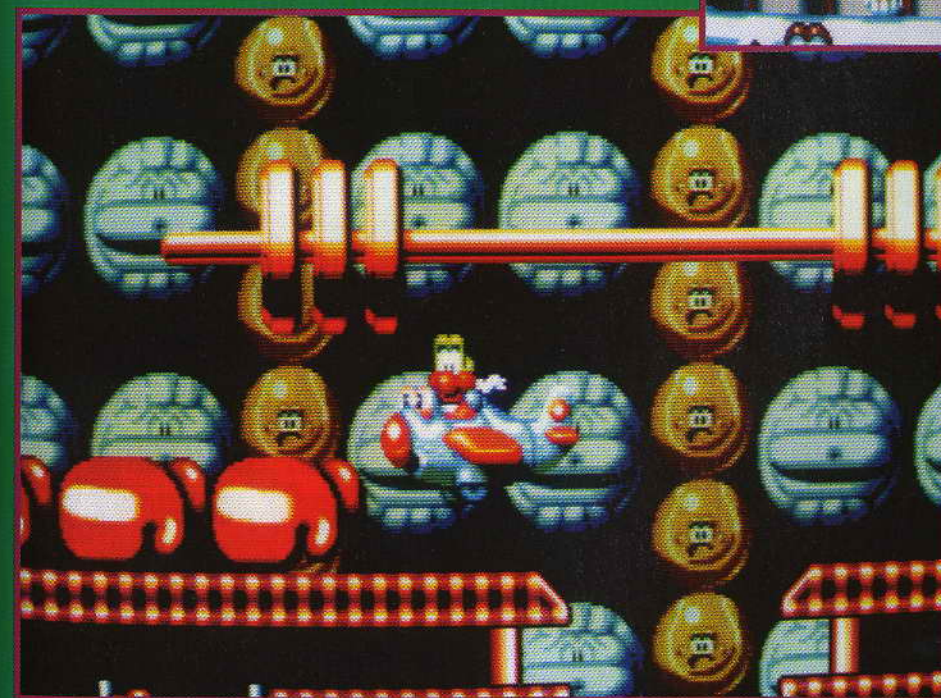


sont mauvais et entament la résistance de

une vitesse de scrolling stupéfiante (digne de Sonic), des graphismes somptueux, et surtout un environnement sonore génial. De plus, la



maniabilité du héros est parfaite, ce qui ne gâte rien. A acheter les yeux fermés !



FRANK LADOIRE

93%	GRAPHISME	89 %
	SON	90 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu d'arcade/action
Edité par Electronic Arts
Megadrive : novembre

DECAPATTACK



Vous souvient-il, amis, d'un jeu très amusant ? Il se nommait Magical Boy et valait le coup. Remarquez qu'il s'appelle toujours comme ça, et il est toujours aussi bien. Figurez-vous que si vous changez le nom du héros, sa physiologie et quelques monstres, vous vous retrouvez devant DecapAttack.

Les héros de ce jeu délirant sont le docteur Frank N. Stein et vous, Chuck D. Head. Vous ressemblez à une momie, et pour vous défendre contre les ennemis, vous pouvez leur donner des coups de tête, ou les écraser en leur sautant dessus. Vous trouvez un peu partout des statues, et lorsque

vous les frappez elles vous livrent des bonus, et même une tête que vous pouvez lancer sur vos ennemis.

A tout moment, vous pouvez utiliser les fioles ramassées : elles agissent sur vos ennemis, et le

docteur se fera un plaisir de vous expliquer à quoi elles servent, si vous lui posez la question. C'est pour cette raison que je ne vous décrirai pas les différents bonus. C'est vrai quoi, si je vous dis tout, vous n'aurez plus rien à découvrir.

Chaque niveau est composé de sous-niveaux, et lorsque vous arrivez à la fin du dernier sous-niveau vous devez affronter un monstre géant. Si vous parvenez à le vaincre, vous pourrez alors passer au niveau suivant, si toutefois vous n'avez pas oublié un objet quelque part dans ces tableaux.

J'en profite pour signaler aux nombreux lecteurs que nous avons un serveur, avec une rubrique consoles, et bientôt un serveur dédié uniquement aux consoles. Du reste, j'essaie de faire une apparition tous les soirs ou presque vers 19 h. J'ai aussi une boîte à lettres sur le serveur, au nom de PHILGEN4.

PHILIPPE QUEULEUX

72%	GRAPHISME	71 %
	SON	70 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade / action

Edité par Sega
Megadrive - disponible

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M° Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M° Ram	3490F
520STE 4M° Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500	NC
AMIGA 500 1M° Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

NEC DUO

Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix
3490F

Disquettes Konica

200F les 5 Boîtes/10
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

LYNX II	SEGAGEAR
+ Alimentation	+ 1 jeu
790F	990F
S. FAMICOM	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
NC	1290F
NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeu	+ 1 jeu
2490F	3490F

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce,
offre valable pour jeux Nec et Megadrive

MEGADRIVE

ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFER
BONENZA BROTHER
DANGEROUS SEED
DICK TRACY
FIRE MUSTANG
FIRE SHARK
GAIN GROUND
CAVARES
GRANADA X
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
I LOVE MICKEY MOUSE
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KA GE KI
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
RENT A HERO
STAR CRUISER
SUPER AIR WOLF
SUPER HANG ON
SUPER MONACO GD PRIX
SUPER SHINOBI
TIGER HELI
VERYTEX
VOLFIEF
WADONA FOREST
WAGA LAND
WORLD CUP SOCCER
ZERO WING

NEC PC ENGINE

04 CHAMPION
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
CHASE HQ
CYBER COMBAT FORCE
DROP ROCK
ETERNAL CITY
FINAL SOLDIER
FANTASY ZONE
GOLF BOY
HATRIS
HURRICANE
JAPAN WARRIOR
KADDASHU
KICK BALL
MANIAC PRO WRESTLING
METAL STOKER
OPERATION WOLF
OVER RIDE
OVERHOLLED MAN 2
PC KID 2
POWER ELEVEN
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL PUZZLE BOY
RACING SPIRIT
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TRICKY
TV SPORT FOOTBALL
VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RINGWALLABY

JEUX NEC CD ROM

350F Pièce,
**2 ACHETES
1 GRATUIT**

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIKU
CD JB AROLD MURDER
CD L-DIS
CD LAST ARMAGEDON
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY COMMANDO
CD POMPING WORLD
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD RAY XAMBER
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SHERLOCK HOLMES
CD SPLASH LAKE
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL
CD WONDERBOY 3
CD YS III

LOCATION JEUX

NEC & MEGADRIVE
50F le Week End
100F la Semaine

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Portfolio ATARI	1790F
Portfolio + Interface //	1990F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Boîte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

Livraison en 48h
Paiement en 4 fois sans
frais (sous réserve d'ac-
ceptation du dossier par
Cetelem/Sofinco).
CB Visa, Carte Aurore
Ctre Remboursement

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	

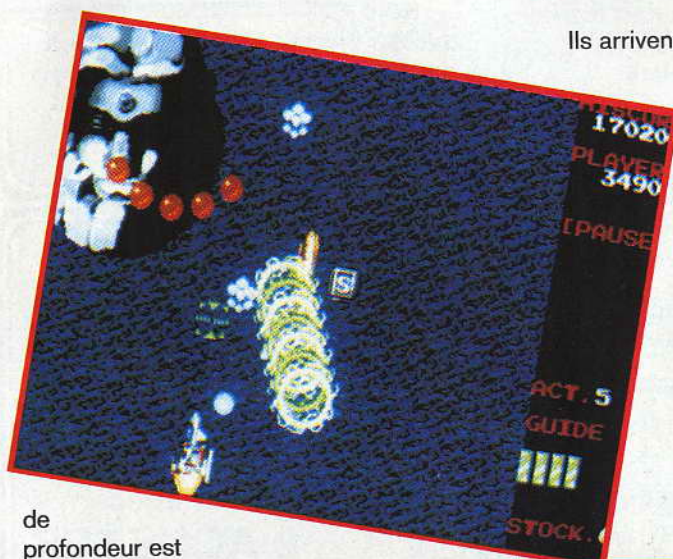
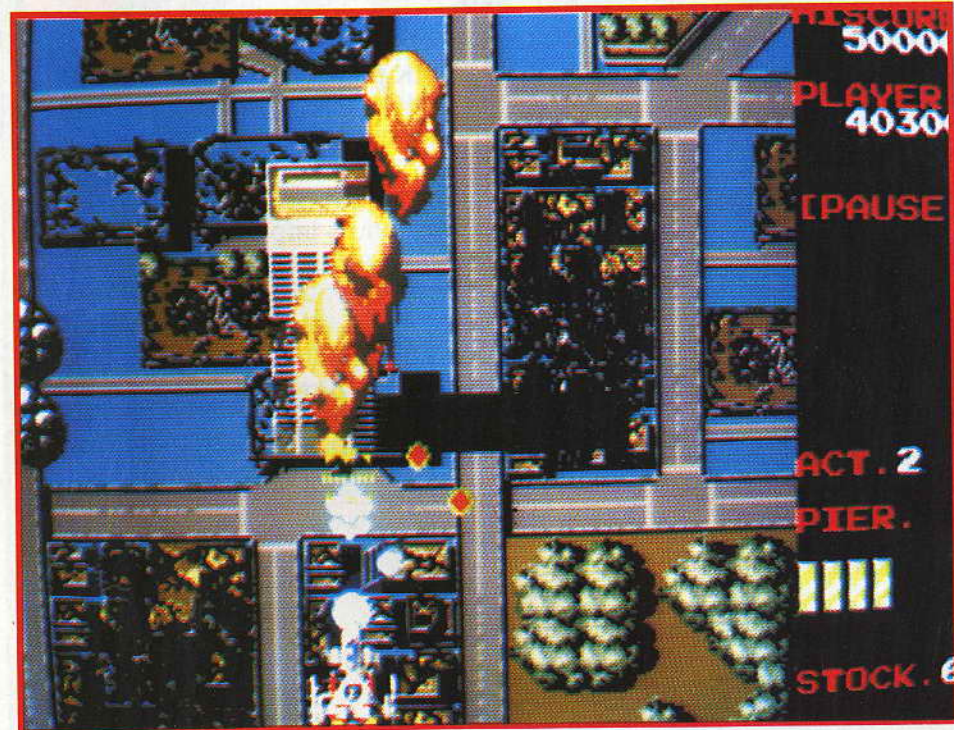
MASTER OF WEAPONS

Xevious a fait un émule de plus. Je sais que j'ai l'habitude de toujours comparer les jeux avec d'autres existant, mais pour les fans qui connaissent les hits par cœur, ça aide à situer la chose.

Le jeu est vu de dessus, vous avez un laser dont le tir est de plus en plus large en fonction des bonus que vous attrapez et un curseur fixe qui vous indique l'endroit où vous allez larguer vos bombes. Si j'ai un conseil à vous donner, choisissez l'option tir automatique et laissez vos doigts sur les boutons de tir, vous pourrez ainsi vous concentrer sur le pilotage. La musique et les bruitages sont corrects, mais au niveau animation, c'est beaucoup plus que correct. Les scrollings sont nets et sans bavures, d'une grande rapidité et d'une grande fluidité. Les décors varient sans cesse et l'effet

de profondeur est très bien rendu.

Il n'y a aucun ralentissement lorsque l'écran est rempli d'ennemis. Et quand je dis rempli, je ne suis pas loin de la vérité.



Ils arrivent de partout. J'ai oublié de vous dire qu'il y a deux sortes d'ennemis, ceux qui viennent par les airs et ceux qui surgissent du sol. Vos bombes sont bien sûr destinées aux ennemis terrestres.

Un bon jeu qui ne sera peut-être un grand hit, mais qui vous fera quand même passer de bons moments.

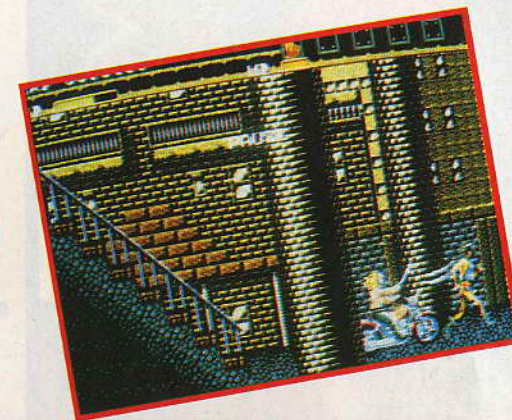


PHILIPPE QUERLEUX

83%	GRAPHISME	67 %
	SON	71 %
	ANIMATION	89 %
	JOUABILITE	84 %

Shoot'em up
Edité par Taito
Megadrive : disponible

EL VIENTO



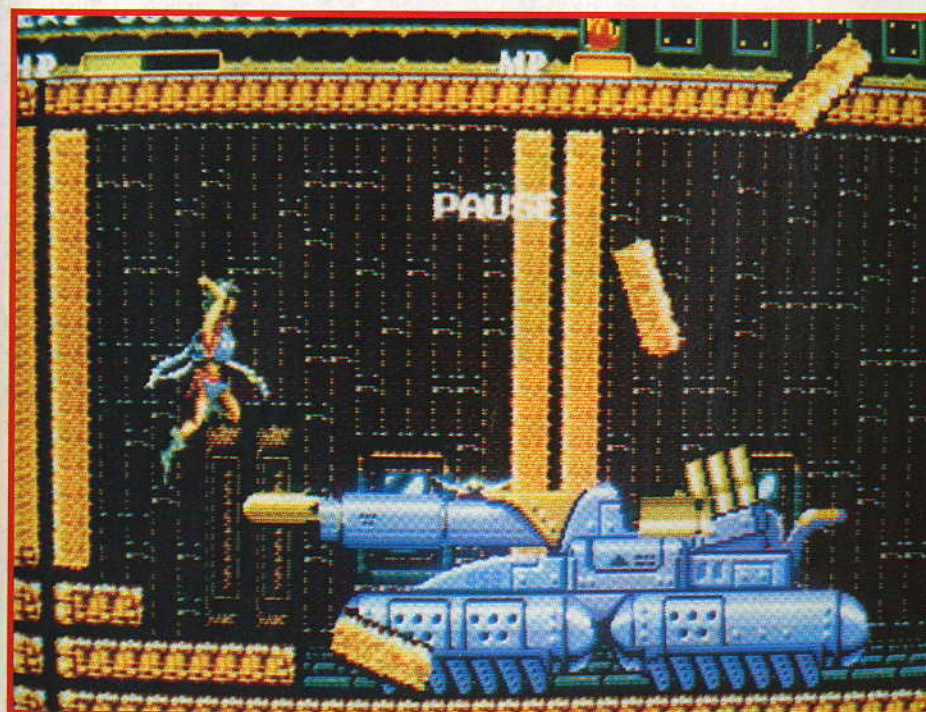
El Viento est enfin autre chose qu'un jeu de tir. Vous y dirigez une jeune fille (un peu comme Valis) armée d'un boomerang. Mais elle peut aussi lancer des boules de feu ou d'autres projectiles suivant les bonus de magie qu'elle possède.

Dès le début du jeu, vous savez que certaines personnes vous en veulent. Ces ennemis ressemblent à tous ces malfrats qui sévissaient au temps de la prohibition. Certains sont armés de mitraillettes, d'autres de pistolets (en fait, on

dirait les personnages du jeu Batman). Mais ce ne sont pas les seuls ennemis, car un peu plus loin, ce sont des motards qui vous tombent dessus, puis des voitures remplies de vilains. Vous allez devoir grimper le long des murs des maisons en évitant les gens mal intentionnés qui vous jettent des pots de fleurs et autres projectiles. Remarquez, de

temps à autre, ils se ravissent et vous lancent un bonus. Une fois que vous aurez réussi à trouver le super ennemi, les choses vont se compliquer, car il s'agit d'un char blindé, et comme vous êtes dans une petite pièce, vous n'avez pas beaucoup de place pour éviter ses tirs. Enfin, en vous obstinant un peu, vous arriverez à bout de celui-ci.

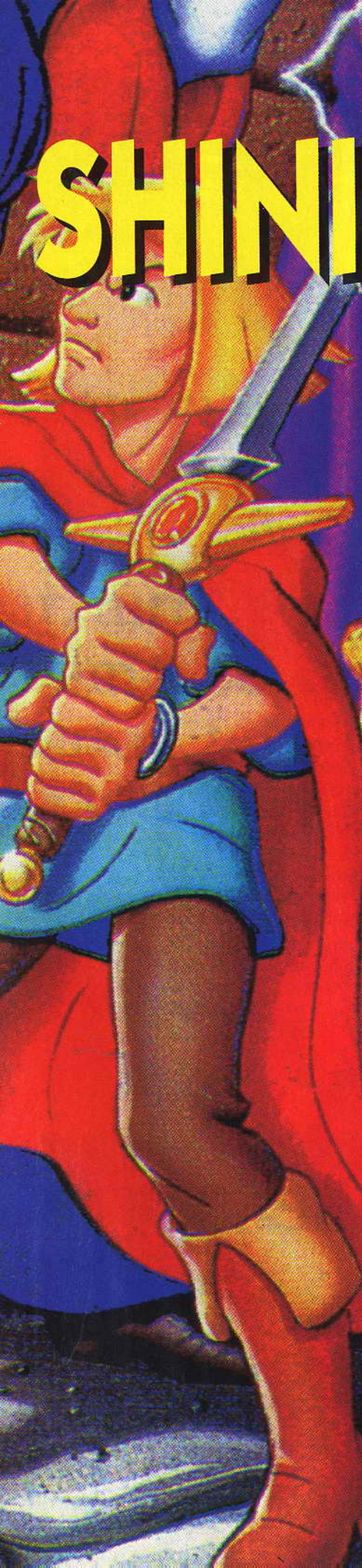
Le jeu est pourvu d'une bonne animation et de bons bruitages. De plus, ça change des éternels jeux de tir.



PHILIPPE QUERLEUX

86%	GRAPHISME	79 %
	SON	83 %
	ANIMATION	82 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade/action
Edité par Wolfteam
Megadrive : disponible



SHINING AND THE DARKNESS



Ce jeu est sorti dans les meilleures boutiques il y a déjà quelque temps, mais malheureusement en japonais. Cela pouvait poser quelques problèmes quant à la compréhension de l'intrigue et du déroulement du jeu (qu'est-ce que je parle bien) (NDLR : que tu crois !). Le voici maintenant en anglais, ce qui est quand même plus intéressant. Je vous rappelle que les jeux totalement en français se comptent sur les doigts d'un manchot. Il faut dire que nous sommes une crotte de fourmi diabétique pour nos amis asiatiques (NDLR : tu éviteras de boire avant d'écrire tes articles). Enfin, assez de déprime, nous sommes quand même les meilleurs.

Donc, il est enfin arrivé. L'histoire, grosso modo, c'est que vous, le héros, allez voler au secours d'une superbe princesse (j'en bave, rien que de penser à la récompense qu'elle ne manquera pas de m'accorder si je la délivre), et par la même occasion retrouver votre père ayant semble-t-il lui aussi disparu. Après une petite discussion avec le Roi et ses ministres, vous recevrez 200 brouzoufs et devrez vous rendre au village afin de vous armer. De retour au château, vous rencontrez de nouveau le roi, et là vous tombez sur le méchant qui ne manque pas de se moquer de vous. Vous avez maintenant accès aux donjons et ça va barder, nom d'un petit bonhomme. Le style du jeu peut s'apparenter à Dungeon Master pour les décors (en



moins joli toutefois). Les phases de combats sont tactiques, et un menu apparaît, vous permettant de choisir quel ennemi vous allez attaquer en premier, et avec quels moyens vous allez tenter de le détruire. Au fait, pour Monsieur Je-Sais-Tout ayant osé insinuer que je n'ai jamais joué à Phantasy Star 3, je suppose que ce charmant personnage va aussi penser que je n'ai pas non plus chargé la cartouche de Shining in the Darkness... Il se trouve que je n'aime pas traduire les docs des jeux, et que je préfère romancer un peu... Mais revenons au jeu. N'hésitez pas à vous rendre à l'auberge et à parler avec les gens que vous rencontrerez, car c'est là que vous trouverez peut-être ceux qui oseront vous accompagner.

Passez aussi chez l'herboriste, pour vous procurer des herbes revitalisantes et un "Flying Angel" vous permettant de sortir instantanément du donjon, car vous n'êtes pas vraiment balèze au début du jeu. Dans les premières minutes l'action est un peu répétitive, et les monstres sont souvent les mêmes, mais aucun doute, plus vous avancerez et plus vous aurez de surprises. Au niveau du graphisme, le jeu est correctement réalisé, comme je vous le disais, un peu moins joli que son inspirateur sur micro-ordinateurs, mais correct quand même. Les attaques sont ponctuées de petits cris rendant le jeu plus vivant.



De petits effets aussi, comme la musique que l'on entend dans le village, venant de l'auberge, et s'amplifiant lorsque l'on entre dans celle-ci. Vous avez la possibilité de sauvegarder le jeu car la cartouche contient une pile. Il est même possible de jouer à plusieurs (pas en même temps) et chacun aura sa propre sauvegarde. Un bien grand jeu qui vous tiendra en haleine durant de nombreuses heures. Moi, je vais aller pleurer à Gen4 pour qu'on me le prête.

Philippe Querleux

91%	GRAPHISME	89 %
	SON	78 %
	ANIMATION	-
	JOUABILITE	91 %

Jeu de rôles
Edité par Sega
Megadrive - disponible

LYNX'S GAMES

TURBO SUB



Ça va vite, très vite, ça cartonne fort, très fort ! Turbo Sub vous place aux commandes d'un sous-marin bizarroïde, dont la mission consiste à éliminer toutes les créatures de cauchemar vivant au-dessus ou au-dessous du niveau de la mer. Eh oui ! Les ennemis volent, mais aussi nagent, et se ruent à l'assaut de votre vaisseau, présumé insubmersible, par vagues successives. Le joystick sert à s'orienter et à viser, cependant que le logiciel vous conseille de faire surface ou de plonger. Des armes spéciales sont à votre disposition dans des grottes sous-marines ; pour les acheter, il faut récolter des gemmes qui flottent entre deux eaux, ce qui permet de se procurer des vies supplémentaires ou des engins de mort très efficaces. En bref, Turbo Sub est un jeu à la

réalisation irréprochable, gérant sans problème la foule de sprites présents à l'écran, et sollicitant vos réflexes sans vous laisser de répit. De plus la jouabilité est parfaite, ce qui permet aux "maladroits" de s'éclater autant que les pros du shoot'em up. Un grand jeu !

TRISTAN LATHIERE

92%	GRAPHISME	82 %
	SON	80 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Edité par Atari
Lynx - disponible

VIKING CHILD



Il y a du bon et du mauvais dans les jeux d'arcade-aventure ; Viking Child se place dans la bonne catégorie et possède des graphismes adorables proches du "cute game". Ce logiciel astucieux n'est pas bêtifiant pour autant et possède une réalisation d'une qualité indéniable. Le but est simple : il s'agit de diriger un petit personnage venant de descendre de son drakkar et partant à l'aventure, à la façon du chevalier en armure de Ghouls & Goblins. Les ennemis rencontrés sont plus mignons et moins effrayants : champignons bondissants et autres "gentilles horreurs" sont au programme. Comme à l'ac-

coutumée, les monstres défunts laissent derrière eux de précieuses pièces d'or, servant à acheter des objets magiques chez le traditionnel marchand. Bonne chance !

TRISTAN LATHIERE

81%	GRAPHISME	80 %
	SON	77 %
	ANIMATION	73 %
	JOUABILITE	83 %

Jeu d'arcade/aventure
Edité par Atari
Lynx - disponible

CHECKERED FLAG



Je vous le dis carrément : Checkered Flag, c'est LA course de F1 sur Lynx. On peut même y jouer à huit ! C'est fou, non ? Une rapidité et une fluidité comme ça, c'est tout bonnement hallucinant. De plus tout est paramétrable : le choix du circuit, le nombre de tours à effectuer, le nombre de concurrents gérés par la machine, etc. La maniabilité est réellement excellente, et la diversité des tracés permet de s'éclater pendant de longues heures, même quand on n'est pas un fan de ce type de jeu — ce qui, soit dit en passant, est mon cas. De plus, la difficulté est modulable (plus il y a d'adversaires et plus c'est coton, car ils ne

commettent aucune erreur), et l'on peut se payer l'intégrale des Grands Prix dans un championnat du monde à rebondissements ! Quand on joue seul c'est déjà très prenant, mais à plusieurs, cela doit tourner au délire... Un must, un vrai !

TRISTAN LATHIERE

92%	GRAPHISME	82 %
	SON	83 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	80 %

Simulation de course automobile
Edité par Atari
Lynx - disponible

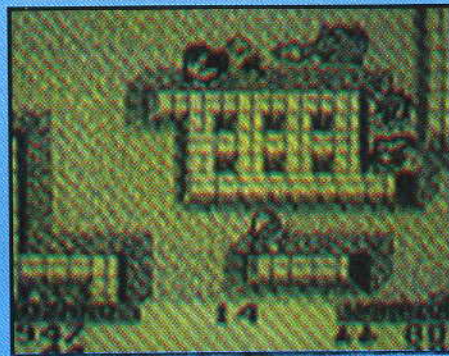
GAMEBOY'S GAMES

GAUNTLET 2



Gauntlet 2, célèbre jeu d'arcade d'Atari, permet pour un à quatre joueurs d'explorer des donjons aussi nombreux que dangereux, aux commandes de personnages issus de Donjons & Dragons. Elf, Magicien, Guerrier ou Walkyrie, votre but à chaque niveau est de trouver la sortie, après avoir ramassé le plus de trésors, potions, provisions et objets magiques. Tout l'intérêt du jeu d'arcade original venait des donjons, particulièrement bien pensés, mais aussi du fait de pouvoir jouer à plusieurs.

Mission réussie pour Mindscape, puis dans Gauntlet 2 sur Game-Boy, vous pouvez jouer à deux en même temps (par le cordon de link), et TOUS les niveaux du jeu d'arcade original se retrouvent dans cette conversion, au monstre près. Mi-shoot'em up mi-labyrinthe, Gauntlet 2 est un jeu très prenant dont l'originalité des ni-



veaux surprend régulièrement. Ajoutez à ceci de nombreux pièges, des téléporteurs, des salles secrètes, mais surtout un système de jeu vous permettant d'accéder aux niveaux de manière aléatoire, et vous comprendrez que Gauntlet 2 est un jeu dont vous n'êtes pas prêt de vous lasser. Enfin, l'utilisation de sons et de voix digitalisés rend encore plus étonnante cette adaptation. Bravo Mindscape !

STEPHANE LAVOISARD

91%	GRAPHISME	86 %
	SON	92 %
	ANIMATION	83 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Edité par Mindscape
Game-Boy – disponible

SUPER R.C. PRO-AM

Nintendo est à nouveau à l'origine d'un jeu particulièrement prenant sur Game-Boy, avec cette course de voitures téléguidées.

Pour commencer, la vue adoptée change un peu des nombreuses courses vues de dessus ou de derrière la voiture. Ici, les programmeurs ont adopté une vue de trois quarts, particulièrement agréable. Vous pilotez votre voiture sur le circuit, et devez impérativement arriver dans les trois premiers afin d'être qualifié pour la course suivante. Trois adversaires, gérés, soit par l'ordinateur, soit par d'autres joueurs (il est possible de jouer jusqu'à quatre en utilisant l'adaptateur pour quatre joueurs) vont tenter de vous éliminer. Durant la course, vous pourrez collecter divers bonus. Chaque circuit comprend tout d'abord une lettre du mot Nintendo à ramasser. Si jamais vous réussissez à reconstituer le mot en entier, vous obtenez un modèle de voiture bien plus puissant. Ensuite, sur chaque circuit, vous pourrez ramasser de l'équipement plus performant. En fin de course, si vous n'êtes pas éliminé, ce nouvel équipement viendra améliorer vos caractéristiques (pneus, moteurs ou batteries). Mais le plus drôle reste qu'il est possible de ramasser des armes, ce qui permet de se débarrasser plus facilement des adversaires. Dans les premières courses, vous n'aurez pas d'armes, mais rapide-

ment vous trouverez des bombes qui, lorsque vous les larguez, explosent derrière vous avec la voiture adverse vous suivant. Enfin, après quelques courses, vous mettrez la main sur les terribles missiles qui font de terribles ravages. Vos caractéristiques agissent bien sûr sur la maniabilité de la voiture, mais il vous faudra être vigilant pour éviter les obstacles (flaques d'eau, d'huile, quilles), et bien prendre par contre les rampes accélératrices qui, bien utilisées, permettent de dépasser vos adversaires d'un seul coup.

Très bien réalisé, très prenant, Super R.C. Pro-AM est une des meilleures courses de voitures disponibles sur Game-Boy. Si vous avez déjà un adaptateur pour jouer à quatre, il vous faut absolument cette cartouche. Ceux jouant tout seul y trouveront un peu moins d'amusement, mais s'éclateront quand même...

STEPHANE LAVOISARD

93%	GRAPHISME	73 %
	SON	72 %
	ANIMATION	87 %
	JOUABILITE	83 %

Course automobile
Edité par Nintendo
Game-Boy – disponible

BLADES OF STEEL

Une simulation de hockey sur Game-Boy, voilà quelque chose qui paraît bien difficile à faire. C'est pourtant ce que propose Ultra Games, et qui semblé avoir bien réjoui Stéphane.

Blades Of Steel permet à un ou deux joueurs de participer à de véritables matchs de hockey sur glace, et croyez-moi, il y a autant d'action sur Game-Boy que dans la réalité. Le terrain de jeu est vu de manière latérale, ce qui est satisfaisant au niveau de la jouabilité. Le terrain scrolle donc horizontalement, et fait environ quatre écrans de large. Les joueurs, comme le palet, se déplacent particulièrement rapidement, ce qui veut dire qu'il vous faudra quelque temps avant de vous y habituer. Durant vos premières parties, les joueurs partiront un peu de tous les côtés, mais à force, vous finirez par les diriger comme il faut. Lorsque vous êtes en possession du palet, vous pouvez, soit faire une passe, soit tirer. Chaque but amène une animation où l'on voit un zoom sur le palet entrant dans les cages de l'adversaire, une scène comme l'on aimerait presque en voir à la télévision.

Mais si Blades Of Steel est

une complète réussite, c'est aussi parce qu'il est très complet. Lorsque deux joueurs se disputent le palet, ils commencent par se pousser l'un l'autre. Si personne n'arrive à prendre l'avantage, on arrive alors à un véritable combat. Les deux joueurs prennent alors toute la hauteur de l'écran, et c'est parti pour un match de boxe très simpliste, certes, mais agréable à jouer.

Enfin, en cas d'égalité, vous aurez droit aux tirs aux buts, qui sont très bien faits, puisqu'ils sont vus en 3D !

Ajoutons à cela la possibilité de s'entraîner aux diverses phases du jeu ou encore de faire un tournoi, et voilà pourquoi Blades Of Steel est LA simulation de sport à ne pas manquer sur Game-Boy.

STEPHANE LAVOISARD

90%	GRAPHISME	75 %
	SON	75 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	90 %

Simulation de hockey
Edité par Ultra Games
Game-Boy – disponible



CONSOLE

T E S T

ARTHUR QUEST

Il est clair que certaines sociétés connaissent parfaitement la machine, et il est également clair que Capcom fait partie de celles-ci. Après avoir édité deux des meilleurs jeux Super Famicom, Final Fight et Area 88, Capcom récidive en nous proposant leur adaptation du plus mythique des jeux de salles d'arcade, Ghouls & Ghosts renommé Arthur Quest pour l'occasion. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore l'histoire de Arthur Quest, sachez que c'est d'une banalité sans nom, puisqu'il s'agit d'aller récupérer votre dulcinée enlevée par je ne sais quel être malfaisant. Seulement voilà, avant de pouvoir la rejoindre, vous allez devoir affronter de multiples dangers, tous plus vicieux les uns que les autres.

Tout d'abord, vous évoluerez dans un décor sans cesse renouvelé, il est à noter que cette Super Famicom bénéficie de décors différents à ceux des versions Megadrive ou SupergrafX, peuplés d'individus tous hostiles à votre personne. Ainsi, avant de parvenir à la fin du premier niveau, vous aurez combattu des morts vivants, des loups aux dents et griffes acérées, des monstres lanceurs de boules de feu, des chariots incandescents, et évité des têtes de mort... Mais en plus de tout cela, il vous faudra affronter les éléments, telle la mer déchaînée qui ne manquera pas de vous emporter dans ses flots, si vous ne prenez pas place sur un refuge de pierre, et encore une fois vous tirerez d'affaire face aux énormes coquillages aux perles mortelles. Si vous sortez vivant de tous ces pièges, vous gagnerez le droit d'affronter le monstre



CONSOLE

T E S T



de fin de niveau, assez facile à éliminer au regard des épreuves précédentes, une espèce de grand vautour au cou extensible.

Pour ce dernier, il suffit de tirer en permanence, tout en prenant garde à ses coups de bec et aux petits monstres à qui il donne naissance.

Pour se défendre, le héros dispose dès le début du jeu d'une arme en quantité illimitée, une sorte de poignard qu'il lance sur les ennemis. Par la suite, il pourra en changer pour obtenir une dague plus longue, un double tir, un jet de flammes... Ces armes se trouvent, soit dans les cruches que portent certains ennemis, soit dans les coffres apparaissant ici ou là à l'écran.

Attention, ces coffres peuvent également renfermer autre chose, comme ce sorcier qui n'hésitera pas à transformer notre personnage en un animal ridicule (un canard ou autre) s'il n'est pas détruit avant. Enfin, ces mêmes coffres peuvent aussi cacher des armures, la première étant de couleur verte et la seconde bleue, octroyant certains avantages au joueur. Avec la première, la puissance de son tir est décuplée et surtout guidée vers les ennemis.

Avec la seconde, il garde les mêmes caractéristiques plus une arme secrète dévastatrice. Pour l'utiliser, il suffit d'appuyer sur le bouton de tir, jusqu'à ce que les barres d'énergie se trouvent en haut de l'écran soient au maximum. Les effets sont multiples et fonctions de l'arme de départ (flammes, poignard, épée...).

La réalisation d'Arthur Quest est absolument fantastique, avec une qualité graphique inégalée, des bruitages et musiques somptueuses. C'est bien simple, cette version est équivalente, voire supérieure dans ces domaines, à la version SupergrafX, référence en la matière. Seule l'animation et la vitesse de jeu, parfaite la plupart du temps, souffrent de légers ralentissements ponctuels, lorsque de nombreux sprites sont présents à l'écran, défaut inexistant sur la console Nec. Mais il s'agit d'une malheureuse goutte d'eau dans un océan de bonheur !

Attention, le jeu est tout de même assez difficile, même dans le mode le plus simple. Il s'agit d'apprendre les pièges pour les éviter la partie suivante. A posséder !



FRANK LADOIRE

92%	GRAPHISME	92 %
	SON	83 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	81 %

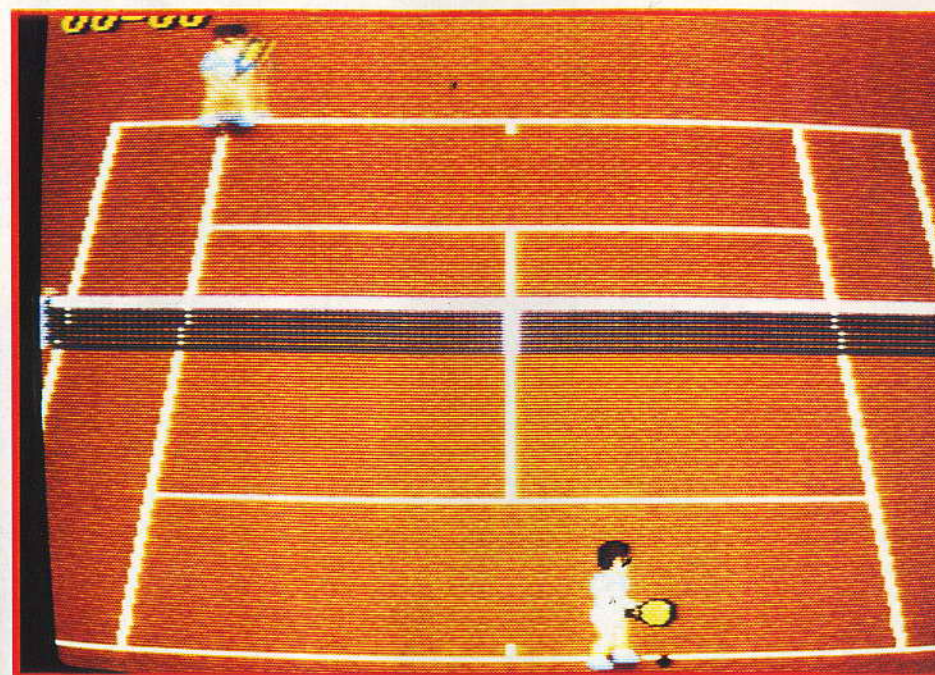
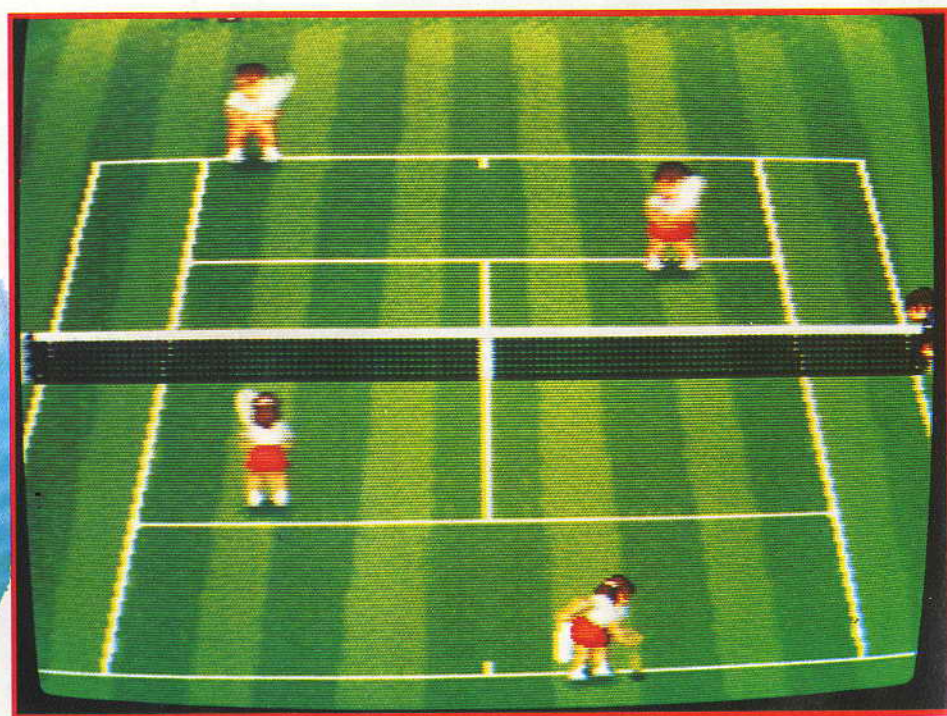
Jeu d'arcade / action
Edité par Capcom
Super Famicom - disponible

SUPER TENNIS



maine Au niveau des options proprement dites, le jeu est très classique, avec le choix des matchs en simple, en double, de surface... Le programme propose même un circuit mondial plus étoffé qu'à l'accoutumée, avec des inscriptions dans le tournoi de Tokyo ou de Hong Kong par exemple. Bien sûr, ensuite tous vos résultats seront sauvegardés et vous pourrez ainsi visualiser votre progression dans le classement mondial. Le jeu est assez simple à prendre en main, et après tâtonnements sur le joy-pad vous aurez vite fait de distiller tous les coups du tennis. En effet, Super Tennis permet au joueur d'effectuer un coup lifté ou à plat en fonction du placement, en appuyant sur le bouton A, un coup chopé ou gratté en appuyant sur le bouton A, un coup très court voire un amorti avec le bouton Y, et un lob avec le bou-

Toute console de jeux se doit de posséder un jeu de tennis (ce qui n'est pas encore le cas pour la Megadrive), et c'est maintenant chose faite pour la Super Famicom, avec Super Tennis de Tokin House. Ce dernier se classe d'emblée parmi les meilleurs du genre (World Court Tennis et Final Match sur CoregrafX par exemple), et utilise à merveille les possibilités de la machine dans le do-



ton X. De quoi satisfaire les plus exigeants ! De même lors des engagements, il est possible de combiner pour servir comme désiré. Lors des échanges, le jeu est centré sur le terrain comme à la télévision, accentuant le réalisme, mais la vision change dès que l'un des joueurs est déporté dans un coin par exemple, la caméra suivant ledit joueur. Encore une fois le réalisme est parfait, avec une gestion du terrain à la manière de Pilotwings, c'est-à-dire en gérant une image bitmap (un dessin). En plus de cela, les bruitages sont excellents avec un bruit de frappe de balle digitalisé du plus bel effet. De même, le score est annoncé à

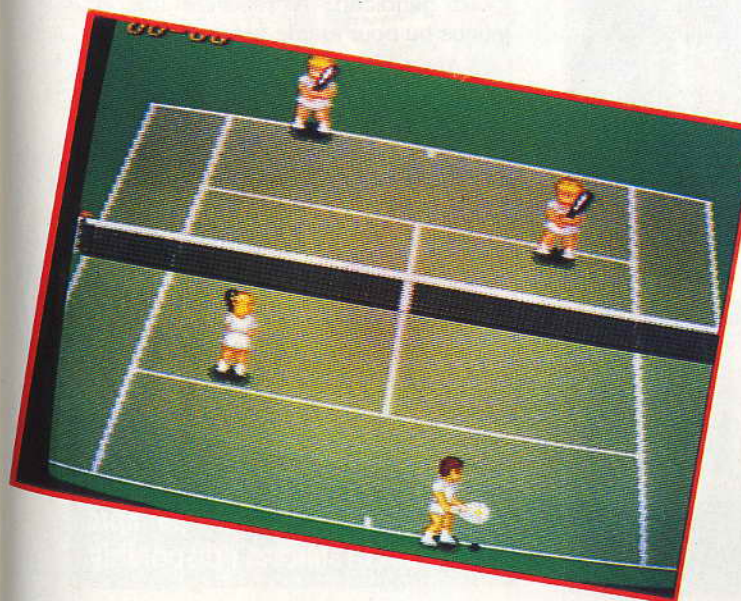
l'aide d'une voix digitalisée lors de chaque point, et le public réagit en fonction des échanges. Pour être tout à fait complet, sachez que les fautes de filet, et de longueur comme de largeur, sont également annoncées. Seules les fautes de pieds manquent à l'appel. Le maniement du joueur est assez aisé, pour peu que vous suiviez attentivement la trajectoire de la balle. Gardez bien à l'esprit la volon-

té de courir sur toutes les balles ; on ne sait jamais, votre joueur pourrait, dans un ultime effort, effectuer un plongeon à la manière d'un gardien de but de football, et réaliser le point du match. A noter que les mouvements des joueurs sont très détaillés et les animations splendides (le smatch est criant de vérité). A posséder !

FRANK LADOIRE

90%	GRAPHISME	84 %
	SON	90 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	88 %

Simulation de tennis
Edité par Tonkin House
Super Famicom : disponible



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

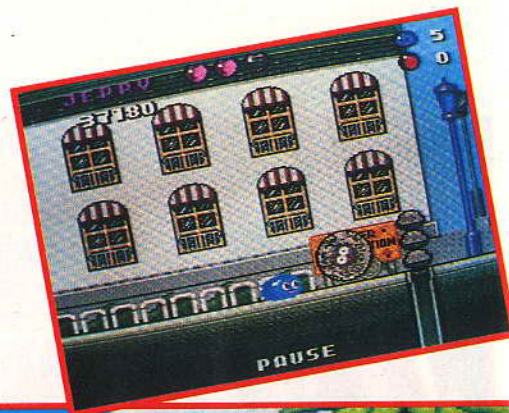
LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

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

JERRY BOY



Jerry Boy, c'est le premier logiciel édité par Epic, division de la branche musicale de Sony. Pour une première, la société Epic n'a pas pris trop de risques et nous propose donc un jeu de tableaux dans le plus pur style qui soit. L'histoire est toujours la même, opposant les gentils aux méchants, reste maintenant à voir sous quelle forme le jeu est traité. Cette fois-ci, le joueur incarne une goutte d'eau aux propriétés assez spéciales, et le but est de défaire un à un les ennemis se trouvant en fin de niveau.

Notre personnage possède donc, en plus des caractéristiques propres aux gouttes d'eau, certaines possibilités très utiles pour se sortir de situations apparemment bloquées. Le jeu se déroule principalement de manière classique, à la Mario Bros, avec de temps à autre quelques actions à effectuer dans un ordre précis pour progresser. Disposant de trois cœurs représentant la vie de notre goutte d'eau, il s'agit de les pré-

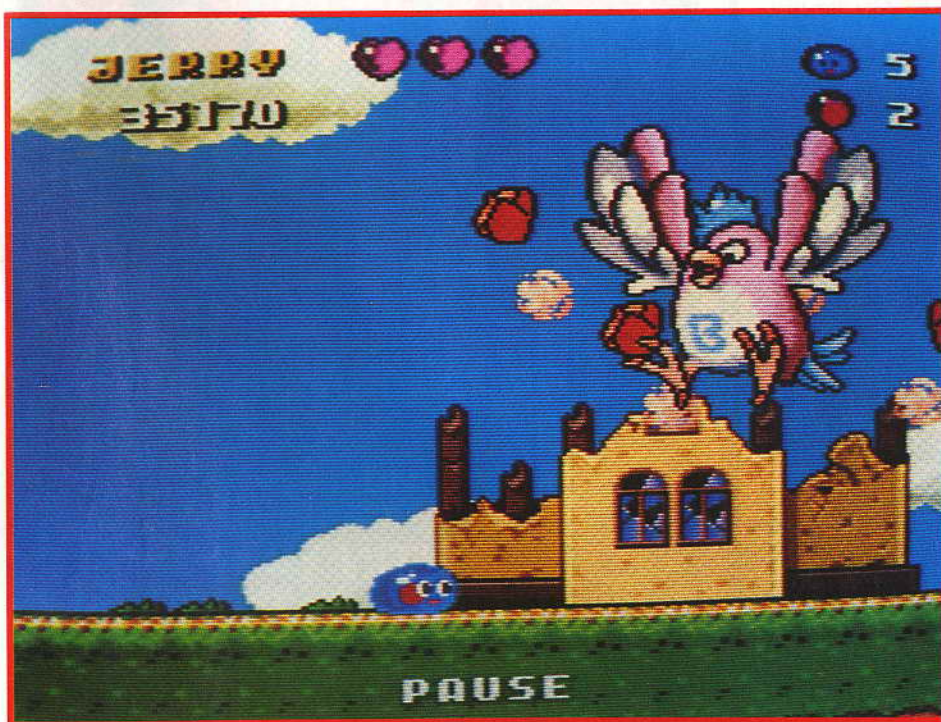
server ou de les régénérer, tout en combattant les nombreux ennemis peuplant chaque niveau. Pour se défendre, notre personnage possède plusieurs atouts ; tout d'abord, ramasser des boules de couleur rouges et les lancer contre les adversaires, ou bien contourner le danger et sauter sur ses ennemis par exemple. Positionnée sur la tête de ceux-ci, elle ne craint rien ni personne. Si toutefois il lui arrivait de se faire toucher, un bonus sous forme de trousse de secours médical se trouve cachée dans pratiquement tous les niveaux. Enfin, pour franchir certains obstacles, et tel Spiderman, notre

goutte d'eau est capable, en plus d'effectuer un double saut, de s'agripper au mur et de s'y déplacer, même si ce dernier est à la verticale. Hormis cela, le jeu est très classique avec de bonnes idées, et il reste très plaisant. En revanche, la réalisation laisse franchement à désirer avec peu de couleurs, des graphismes moyens et des bruitages du même tonneau. Ce qui passe sans problème avec Super Mario Land apparaît ici comme un lourd handicap. A réserver aux plus jeunes ou pour tuer le temps !

FRANK LADOIRE

80%	GRAPHISME	69 %
	SON	76 %
	ANIMATION	72 %
	JOUABILITE	84 %

Jeu d'arcade/action
Edité par Epic
Super Famicom : disponible



ULTIMA

games

C'est déjà Noël !

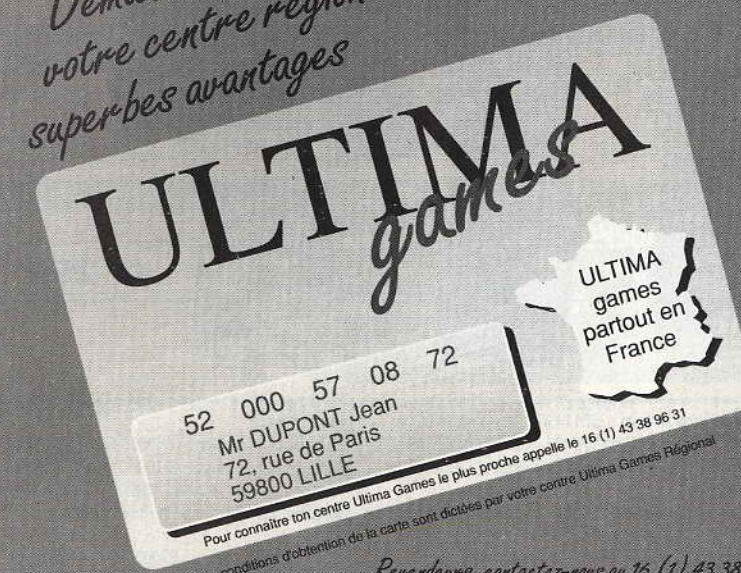


Ultima Games,
c'est 11 agences en France
où tu trouveras tes consoles
et tes jeux préférés !

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



Pour recevoir la cassette VHS Ultima Games (présentation des consoles et des jeux) contactez ton Centre Ultima Games Régional ou le département VPC au 16 (1) 43 38 96 31.



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

Revendeurs, contactez-nous au 16 (1) 43 38 96 31

SENGOKU

CONSOLE

T E S T



Il y a quatre cents ans, un guerrier ayant la volonté de conquérir le monde terrorisa des villes et des villages entiers pour assouvir ses désirs de puissance et de grandeur. Mais deux samouraïs plus courageux que les autres réussirent à l'arrêter. Malheureusement, juste avant de mourir, le guerrier prédit une vengeance d'une violence sans nom, avec son retour prévu quatre siècles plus tard. Les années se sont écoulées et la prédiction se réalisa. C'est maintenant à vous (le jeu peut se jouer à deux) de prendre en main les destinées de votre peuple et d'affronter ce guerrier et ses sbires. Le jeu ressemble assez dans son principe, pour les connaisseurs, à Ninja Warriors sur cette même machine, avec une action en 2D de gauche à droite. Mais Sengoku bénéficie d'options bien plus nombreuses et de plusieurs phases d'actions enchaînées

assez différentes. Le joueur sera sans cesse amené à combattre dans deux mondes, le sien et celui du guerrier. Naturellement, les ennemis affrontés seront donc différents, même s'ils sont tous tirés de l'histoire ou des divinités japonaises. Pour se défendre, notre homme possède, au début en tout cas, uniquement de sa science des arts martiaux. Par la suite, et en tuant des ennemis, il pourra récolter divers bonus lui octroyant diverses armes ou caractéristiques. Le plus intéressant des bonus se présentent sous la forme d'une boule de couleur bleue claire ; une fois ramassée, elle autorise au joueur le maniement simultané de deux sabres dévastateurs. A noter que ces bonus ne sont pas cumulables. Autre particularité du jeu, lors d'un combat victorieux dans le mode du guerrier, le vaincu mettra ses pouvoirs au service du héros. Ainsi, lors de combats plus délicats, il pourra faire appel à sa ma-

CONSOLE

T E S T



gie à tout moment (ces pouvoirs sont limités dans leur temps d'utilisation). Voilà pour l'action ! Sachez pour être précis, que la réalisation est somptueuse avec des graphismes superbes (comme d'habitude), une animation encore plus détaillée qu'à l'ordinaire (il faut voir les mouvements du personnage armé de ses sabres), et un environnement musical carrément génial, avec

une sonorité nippone et surtout des voix chantées digitalisées en fond.

Fantastique ! Autre bon point, l'option "continu" est limitée et le jeu compte six niveaux.



FANK LADOIRE

91%	GRAPHISME	91 %
	SON	94 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'arcade
Edité par SNK
Neo - Geo : disponible

GHOST PILOT

Deuxième shoot'em up du mois sur la Neo-Geo, Ghost Pilot plonge le joueur en pleine Seconde Guerre mondiale, pour ce qui est du matériel utilisé en tout cas.

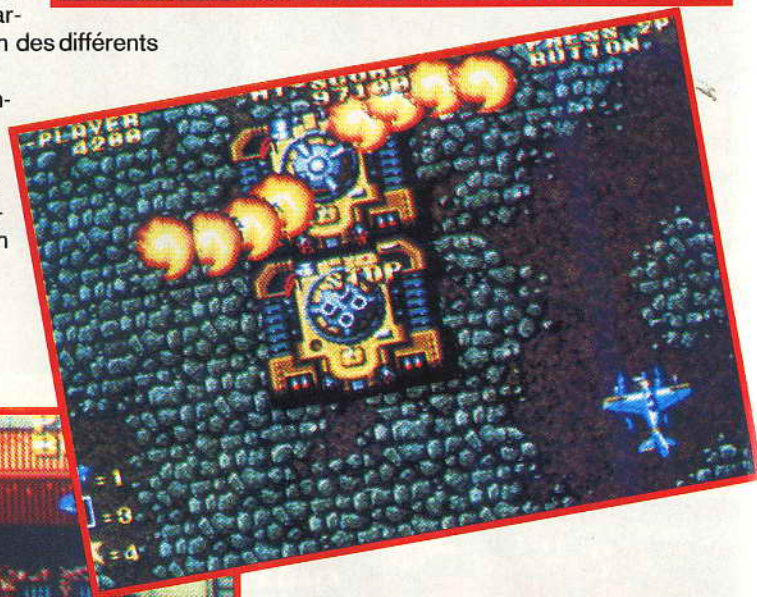
L'histoire nous raconte que les nazis viennent de mettre au point des attaques aériennes et terrestres simultanées, qui devraient mettre à genoux les alliés. Mais heureusement, un espoir subsiste avec les deux pilotes les plus titrés de l'aviation occidentale, Tom Phillips et Charlie Stingley. Engagés dans un combat sans merci contre l'ennemi, ces deux pilotes (si vous jouez à deux) à bord d'hydravions hypersophistiqués devront tout détruire sur leur passage.

Au niveau de l'action, Ghost Pilot est d'un classicisme rare, avec des hordes d'appareils ennemis apparaissant à l'écran, des avions bonus, des tanks, des jeeps, des bateaux... Au niveau des armes, peu de nouveautés également, avec la possibilité d'obtenir un tir plus nourri, des bombes, des missiles... et une superarme détruisant tout ce qui se trouve à l'écran (à réserver pour l'appareil de fin de niveau plus résistant et co-

riace que les autres). Autre élément à collecter hormis les bonus, les étoiles laissées par les tanks adverses, elles permettent d'engranger de nombreux points.

Sur le plan de la réalisation, Ghost Pilot est bien dans la lignée des réalisations Neo-Geo, avec une qualité technique inégalée, tant sur le plan des graphismes que de la bande sonore. Même remarque pour l'animation des différents sprites.

Au final, un jeu techniquement splendide, dont le principal défaut, même s'il plaira aux amateurs, est d'être un peu trop classique.



FRANK LADOIRE

84%	GRAPHISME	91 %
	SON	88 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Edité par SNK
Neo-Geo : disponible

KING OF THE MONSTERS

En l'an 1996, après que la pollution eût dépassé la cote d'alerte et que la couche d'ozone eût pratiquement disparu, de graves mutations génétiques sont apparues, essentiellement sous la forme de monstres géants, sortis de marais puants ou d'océans mazoutés. La seule chance de l'humanité est donc de choisir un champion, victime également d'une mutation, capable de terrasser tous les autres monstres, et de libérer ainsi la Terre.

Une fois le choix du joueur terminé, la partie commence. Vous l'aurez compris en regardant les photos illustrant cet article, King Of The Monsters n'est autre qu'un remake de Rampage, jeu sorti en borne d'arcade il y a quelques années. Malgré son air de déjà vu, King Of The Monsters mérite tout de même votre attention, notamment sur le plan de la réalisation avec des graphismes splendides, une bande son superbe, une animation excellente, et les possibilités du jeu (combat à deux notamment). Tout d'abord, le nombre des coups disponibles est impressionnant, coup de poing, de pied, prise par-dessus l'épaule, tenaille, écrasement... surtout si l'on y ajoute le fait que certains éléments du décor peuvent servir d'armes. Les avions, vaisseaux ou hélicoptères, par exemple, peuvent être empoignés et lancés à la face de l'ennemi. A noter aussi que chacun de vos opposants possède une arme propre, le dragon crache du feu, alors que la momie lance des bandelettes dans votre



direction. Autre point important, il est possible de gagner des bonus sous la forme de boues oranges marquées d'un "P".

d'énergie à zéro) et l'immobiliser pendant trois secondes. Alors, êtes-vous prêt pour le plus délirant des matchs de catch ?

FRANK LADOIRE

82%	GRAPHISME	89 %
	SON	87 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'arcade
Edité par SNK
Neo-Geo - disponible

Avec dix de ces bonus, le joueur gagne un niveau (deux au maximum) le rendant plus fort et plus résistant. En ce qui concerne les différentes constructions au milieu desquelles vous évoluez, il est conseillé de les détruire au maximum, cela vous donnera des points. Enfin, sachez que l'aire de combat est délimitée par un champ électrique, qui ne manquera pas d'entamer votre énergie lors de chaque contact.

Dernière précision, pour gagner (les "continus" sont limités), il faut avoir "usé" complètement votre adversaire (barre

BLUE'S JOURNEY



Il est dit que chaque console se doit de posséder son personnage fétiche, et tout comme Sega et Nintendo, la société SNK a œuvré dans ce sens avec le merveilleux logiciel Blue's Journey.

Il s'agit d'un jeu de plates-formes très similaire à Mario Bros ou Sonic dans lequel le joueur est investi d'une mission écologique. En effet, le pays de Blue (c'est le nom du héros) vivait dans la joie et la prospérité, jusqu'au moment où un peuple animé de vils instincts vint l'envahir et polluer toute la région.

Votre rôle consiste donc à partir en guerre contre lesdits envahisseurs tout en essayant de rejoindre une très jolie princesse, élément incontournable de ce type de jeu. La partie commence donc avec, dès les premiers mètres, des adversaires plus qu'hostiles, dont la seule idée est de vous rattraper. Pour se défendre, hormis la fuite, Blue est capable d'assommer

ses ennemis avec une feuille d'arbre (ou autre chose par la suite), de les attraper et de les charger au-dessus de sa tête pour ensuite les envoyer contre d'autres adversaires. Cette tactique étant bien souvent la plus efficace pour survivre ! Autre particularité de notre personnage, en appuyant sur le bouton C du joystick, la taille de Blue varie pour devenir plus petite, et ainsi accéder à certaines salles ou bonus cachés.

Au niveau des bonus, ils sont de plusieurs sortes, avec la possibilité de changer d'armes, de devenir plus grand et invincible pendant quelques secondes... Mais le plus important, c'est de ramasser le maximum de fleurs, ces dernières servant de monnaie d'échange contre certains pouvoirs (énergie, grands sauts...), que le joueur peut acquérir dans les boutiques parsemant son chemin. De même, il est possible de discuter avec divers interlocuteurs comme un vieil homme, ou



bien encore un guerrier. Le premier vous proposant la location de sa barque pour traverser la rivière par exemple. Bourré d'astuces, le jeu se veut avant tout très jouable, avec une grande liberté d'action laissée au personnage. Ainsi, à la manière de Sonic, Blue est capable de se déplacer aussi bien sur terre que dans l'eau. Bien évidemment, ses possibilités sont alors restreintes ou du moins différentes, avec une maniabilité moindre. D'une réalisation parfaite Blue's Journey s'affirme comme le meilleur produit disponible sur la Neo-Geo.

FRANK LADOIRE

92%	GRAPHISME	96 %
	SON	97 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	87 %

Jeu d'arcade
Edité par SNK
Neo-Geo : disponible

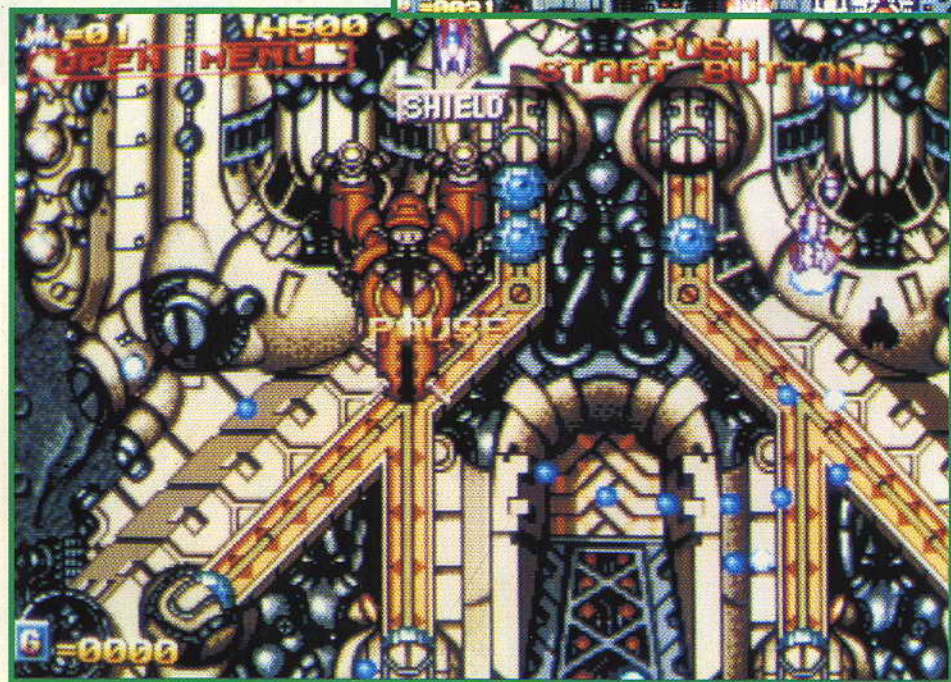
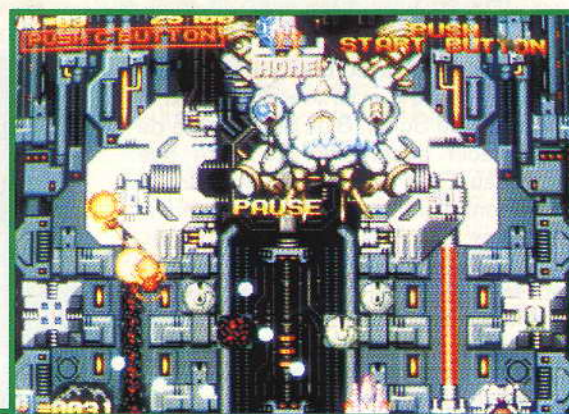
ALPHA MISSION II



N'ayant pas eu la chance de jouer au premier du nom, je ne pourrais pas faire de comparaison avec ce dernier, mais en tout cas une chose est sûre, Alpha Mission II est un shoot'em up parmi les plus grands.

L'histoire est complètement bateau, et comme d'habitude sert de prétexte à de longues minutes de défoulement. En fait, il s'agit de repartir au charbon dix ans après avoir repoussé une première tentative d'invasion de la part des extraterrestres. Mais cette fois-ci, le combat risque d'être plus rude, car ces aliens ont mis à profit cette période pour développer de nouvelles armes encore plus dévastatrices. Le jeu ne se contente pas de proposer une action pure et dure au joueur, mais il inclut également bon nombre d'options utili-

sables. En plus des classiques ennemis à détruire et des bonus à récolter, le joueur doit ramasser le maximum de lettres "G", toutes synonymes de crédits avec lesquels il pourra, une fois le niveau terminé, acheter plusieurs types d'armes et d'armures. Après, en cours de jeu et suivant les situations, il est possible, via le bouton C du joystick, de faire appel à ces armes utilisables pendant quelques secondes. Au niveau des bonus c'est assez classique, avec pour commencer un



doublé, triple ou quadruple tir, des missiles, ou bien encore une vitesse de déplacement plus importante.

En ce qui concerne l'action proprement dite c'est très intense, avec un nombre incroyable d'ennemis à éliminer avant d'affronter le classique monstre de fin de niveau.

Côté réalisation, la qualité est bien sûr digne des jeux d'arcade (et pour cause, ce sont les mêmes jeux qui sont proposés dans les salles) avec d'excellents graphismes et une bande sonore splendide. Côté animation, rien à redire avec une gestion impeccable de tous les sprites présents à l'écran. De plus, il semble que les remarques avancées au niveau des "continus" en nombre illimité aient porté leurs fruits, puisque Alpha Mission II compte trois "continus", pas un de plus. Voilà qui, ajouté à la possibilité de jouer à deux simultanément, contribue largement à l'intérêt du jeu. Un des meilleurs sur la Neo-Geo !

FRANK LADOIRE

90%	GRAPHISME	92 %
	SON	93 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	81 %

Jeu d'arcade
Edité par SNK
Neo-Geo - disponible

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

EXPRESS

LES HITS

TURRICAN (ACCOLADE)

Cette version Megadrive réjouira tous les fans d'action. Le jeu est totalement fidèle à la version Amiga, si ce n'est au niveau des graphismes légèrement en deçà. A part cela, il s'agit toujours de mener votre héros à travers un monde immense comptant des centaines de tableaux et d'affronter une multitude d'ennemis. Classique mais efficace !

STARFLIGHT (ELECTRONIC ARTS)

Encore une adaptation d'un jeu sur micros. Celui-ci est disponible sur PC depuis pas mal de temps et la deuxième partie vient de sortir sur Amiga. Le jeu n'est pas sans rappeler Millennium 2.2, qui fit un tabac sur micros. Vous devez explorer des planètes afin de trouver des minerais qui ne se trouvent pas sur votre planète. De retour sur votre planète, vous pourrez revendre les minerais ainsi trouvés pour gagner de l'argent. Mais ce n'est pas tout, car vous pourrez aussi vendre des objets trouvés lors de vos voyages et même des E.T si vous parvenez à en capturer. Un jeu très prenant qui risque de vous passionner longtemps car si l'on en croit la pub, il y a 800 planètes, 270 systèmes solaires et aussi des combats aériens. De beaux jours en perspective donc !

LES BOFS

DARK CASTLE (ELECTRONIC ARTS)

« Voili voïa » un jeu qu'il n'est pas vraiment nouveau, et pour les amateurs de jeux les plus âgés, qui ont vu plus d'un ordinateur passer entre leurs mains expertes, pour manier le bâton de joie et leur pouce ou leur index (le doigt dépendant du genre de bâton de joie qu'ils emploient) précis au millionième de seconde, et le cœur frémissant à l'approche des ennemis et les lèvres humidifiées par l'excitation... Mais je m'égare (NDLR : oui, complète-

ment !). Dark Castle est l'un des premiers jeux apparus sur Mac, et adaptés sur Amiga. Le voici adapté maintenant, après six ou sept ans sur megadrive. Il n'a pas pris une ride, et il est toujours aussi difficile. Vous êtes un chevalier qui doit chasser le "chevalier noir" (NDLR : attention aux redites !). Mais avant de le trouver, vous aurez des tas d'ennemis à tuer. Il n'est pas évident de manier le personnage et ça demande du doigté, mais avec l'habitude...

SCRAPYARD DOG (ATARI)

Hou, comme c'est vilain ! Une bande d'horribles tortionnaires a kidnappé votre malheureux chien. Vous n'avez que votre courage et la substantifique baballe pour voler à son secours au mépris du danger. C'est mignon et bien réalisé, quoiqu'un peu simpliste. Mais enfin, tant qu'on s'amuse...

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE (ATARI)

L'adaptation sur Lynx ne vaut pas la version Game Boy, testée dans le dernier numéro. Il s'agit ici d'un jeu d'exploration vu du dessus, dans lequel vous dirigez un des deux adolescents "chrononautes" (ou les deux si vous jouez à deux), et partez en quête de notes de musique dans un monde dangereux. Chaque phase de jeu correspond à une époque déterminée. Les graphismes sont assez ternes, et l'intérêt s'émousse rapidement ; peut mieux faire.

SPACE GOMOLA (UPL)

Il y a des jeux qui sortent, et il y a des gens comme moi qui s'obligent à y jouer longtemps, longtemps... Car j'ai pour principe de me dire que, si des programmeurs se sont attelés à la tâche, c'est sûrement qu'il y a un intérêt. Là, après une bonne heure à y jouer, je n'ai trouvé aucune sorte d'intérêt. Je ne nierai pas que je me suis quand même amusé, mais le jeu est tellement lent, et les graphismes tellement quelconques, que je vous déconseille de l'acheter. (Moi, je me suis amusé, mais vu que le jeu ne m'a pas coûté cher, je peux y trouver un léger intérêt.) L'idée de diriger un vaisseau qui grossit lorsqu'il avale un

bonus, et le système de tir supplémentaire (un curseur que vous dirigez dans tout l'écran), sont une bonne idée, mais si le jeu est vendu trop cher, ne l'achetez pas. Je pense que Space Gomola va rester longtemps dans l'armoire de la rédaction.

LES GLOCKS

HARD DRIVIN (ATARI)

La Lynx a déjà fait ses preuves dans le domaine de la 3D ; Hard Drivin est malgré cela haché et particulièrement injouable. C'est dommage ! On attendait beaucoup mieux, et l'on reste sur sa faim.

ROADRASH (ELECTRONIC ARTS)

Enorme déception que ce jeu de moto ! Combattre les autres concurrents à coups de poing et de pied était une bonne idée, malheureusement la réalisation du jeu pêche trop pour le rendre intéressant. En effet, le scrolling de la piste est nettement moins bon que celui de Super Hang On sur Amiga sorti il y a trois ans, un comble sur cette machine qu'est la Megadrive. De plus, le maniement de la moto n'est pas des plus parfait, et le joueur a tôt fait de sortir de la piste sans trop savoir pourquoi. Au suivant !

GALAXY FORCE II (CSK)

Galaxy Force II est un jeu de tir en 3D. Vous dirigez un vaisseau muni d'un bouclier, d'un laser qui tire tout seul, et d'un système de tir avec verrouillage. Le système de jeu ressemble au premier jeu vendu avec la SupergraphX (Battle Ace), sauf qu'ici, les graphismes ne sont pas à la hauteur de la console. C'est en fait une alternance de décors vides et de couloirs rectangulaires. Les ennemis arrivent assez rapidement, et dès que vous les avez visés, vous tirez et ils sont détruits. Une fois que vous êtes sorti du couloir, vous arrivez face au super ennemi. Vous le détruisez, et c'est reparti pour un tour. Un nouveau jeu sans grand intérêt. Gardez votre argent pour Starflight ou un autre hit dans le genre.

NIPPON NEWS

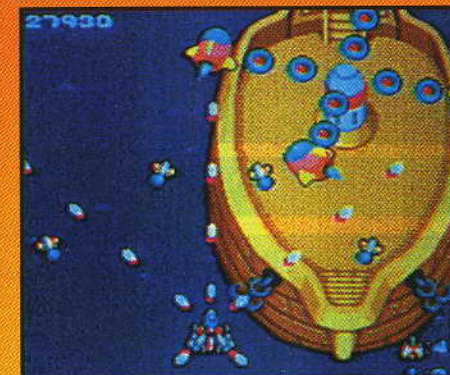
COREGRAFX

Après quelques mois relativement pauvres en nouveautés consoles, l'actualité reprend ses droits, avec Raiden de chez Hudson, dont la date de sortie est prévue pour le

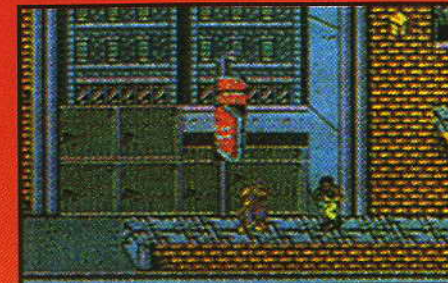


22 novembre au Japon (j'en profite pour vous signaler que toutes les dates de sorties indiquées dans la rubrique Nippon News concernant nos amis les Japonais, la disponibilité en France variant de quelques jours). Le jeu est assez proche de l'arcade et donc assez semblable à la version Megadrive.

Star Parodier est un autre jeu de



tir, toujours en provenance de chez Hudson, il sera disponible sur CD-Rom. Toujours dans le même genre et sur le même support, Gate Of Thunder est annoncé mais sans



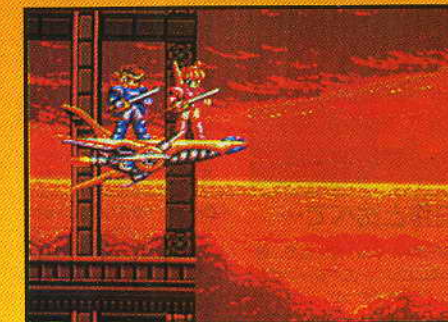
date précise. De la même société est attendu Ninja Seikenden, un jeu de tableaux à scrolling horizontal. Il s'agit en fait de l'adaptation



plus ou moins fidèle de Shadow Warriors, célèbre jeu de combat. De chez Namco est prévu pour le 27 décembre Dragon Saber, la suite de



Dragon Spirit. Il a subi de nettes améliorations, au niveau des gra-



phismes notamment. Dans la catégorie des simulations de courses automobiles, Namco prépare également World Circuit pour le 18 octobre. Troisième du nom, Shibimani 3 est sans aucun doute le plus abouti de la saga, avec des graphismes splendides et de nouvelles options. Le joueur peut, par exemple, utiliser certains vaisseaux de formes classiques ou animales, pour progresser dans le jeu. Edité par Nihon Computer System, il sera disponible sur CD-Rom. En ce qui concerne Devil Hunter sur CD-Rom également, bien connu des possesseurs de Megadrive, la disponibilité n'est pas annoncée.

Déjà présenté dans cette même rubrique, Space Fantasy Zone de Nec Avenue sur CD-Rom est mainte-



nant annoncé pour le mois de novembre sans plus de précision. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu de tir à la Space Harrier avec le héros vu de dos. En revanche, pour Hell Fire, aucune date n'est disponible. Irem profite des capacités de stockage immense du CD-Rom, pour rééditer une version de R-Type intégrant le contenu des deux cartouches déjà existantes. Sinon, et excepté l'aspect sonore, le jeu reste strictement identique aux versions cartouches.

Taito annonce Mizbuck, un classique jeu de tableaux à la réalisation typiquement japonaise.

Efera & Jiloria de chez Gain Brain



est prévu sur CD-Rom pour fin novembre. Il s'agit d'un jeu de rôles à la réalisation splendide, avec des graphismes somptueux et une alter-



nance de phases en 3D et en 2D. Il sera possible de sauvegarder ses parties. Dans le domaine sportif,



Naxat prépare **Dodgball Soccer** sur CD-Rom. Il peut se jouer jusqu'à quatre simultanément et les anima-



tions des participants ont bénéficié d'un gros effort. De son côté **Co-ryoon**, un jeu de tir prévu pour novembre est bien avancé. Il possède aussi la particularité d'offrir une sauvegarde. Toujours de chez Naxat est prévue une simulation de sumo, dénommée tout simplement **Sumo**. Attendons pour voir. **Fighting Run** de chez Nihon Butsusa, un jeu de combat vu d'avion, ne dispose pas de date précise de sortie. Les titres suivants ne bénéficient pas de dates de sorties et, le plus souvent, d'aucune photo. Nous vous les livrons tout de même avant de vous en parler plus longuement par la suite. Intech travaille à **Algnas**, **The Pro-Baseball**



Il et **Hunter**, et I.G.S à **IQ Panic**, un jeu de quizz. **Coconut Japan** prépare **Verystisk** et **Pachinko II**, **Pack in**



Video planche sur **Chris**, et Media Office développe **Silent Mobius**. **Monster Pro Wrestling** est annoncé chez ASK, **Sorcerian** chez Victor, **Raizamber III** (eh oui, déjà !) chez Data Ouest, et **Saber Dog** chez Tokin. House. Enfin, **Magical Chess** chez Palsoft est également annoncé, tout comme **Z Gundam** et **Browning**, le second sur CD-Rom, de chez Nihon Telenet, alors que **Time Cruise II** (suite de **Devil's Crush**) est prévu pour le 8 novembre.

MEGADRIPE

Le Mega CD suscite beaucoup d'intérêt chez les éditeurs japonais, et nombreux sont les logiciels annoncés sur ce support. Pour le début de l'année 92, Wolfteam prépare un shoot'em up du nom de **Sol Feace**



semblant assez classique quant à son principe, scrolling horizontal... Reste à juger sur pièces. Leur second titre sur Mega CD se nomme **Anest Evance**. Il s'agit d'un jeu de tableaux prévu pour décembre.



De son côté, Palsoft est en train de développer **Ended Line** pour le mois de novembre. Le jeu ressemble fortement dans sa conception à **Elemental Masters**, reste à voir s'il sera aussi réussi techniquement, ce qui semble être le cas au niveau des graphismes.



Treco, quant à elle, développe **Fighting Mustang** pour le mois de décembre. Il s'agit toujours d'un jeu de tableaux aux graphismes somptueux. La société Taito annonce pour le 25 octobre **Kabuki**, un énième



jeu de tableaux aux sprites importants. Ensuite pour le 15 novembre est attendu **Renack**, un jeu de



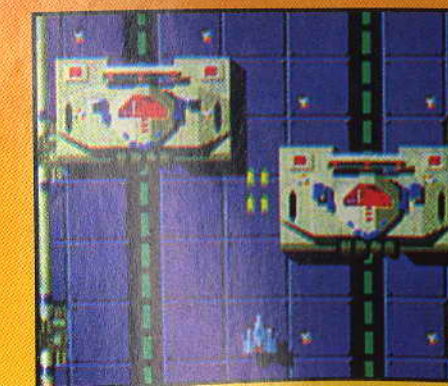
combat de rue réalisé en fausse 3D. IGS annonce **Dhana** pour le mois de décembre, jeu dans lequel le joueur incarne une héroïne intrépide. **Twinkle Tale** n'est autre qu'un jeu



d'action vu d'avion, encore une fois à la manière d'**Elemental Masters**, dans lequel le joueur dispose d'un nombre d'armes différentes impressionnant. Edité par la société Was, aucune date n'est annoncée. Nihon Telenet développe actuellement **SD Valis** sur Megadrive (plus



de détails le mois prochain), alors que Micronet travaille sur **Heavy Nova** devant sortir sur Mega CD au



mois de décembre. Enfin, la société Plan réalise actuellement **Slap Fight**, un jeu de tir vu d'avion, et Sundenco planche sur l'adaptation de **Space Fantasy Zone**, autre jeu de tir, pour le mois de décembre. En Europe, Electronic Arts développe un simulateur de vol dénommé **F22** comptant des dizaines de missions. Il est entièrement réalisé en 3D vectorielle. Pour être totalement précis, sachez que Tecmo annonce un jeu de football du nom de **Tecmo World Cup 92**, Kanekis travaille sur



Super Girls Panic prévu sur Mega CD, ainsi que Compile à propos d'**Aleste** toujours sur Mega CD. De son côté, Sega annonce **Super Shinobi II**, **Pro Baseball 92** et **Donald Duck** pour la fin de l'année et le premier trimestre de l'année prochaine.

GAMEGEAR

Chez Sega, pour le 25 octobre, est prévu **Monster World III** à la réali-



sation superbe : splendides graphismes et grand intérêt de jeu. Au mois de décembre, c'est **Space Harrier** qui devrait ravir tous les fanas de l'action pure et dure. Je vous



ciens mais aussi des plus célèbres jeux de salles d'arcade remis au goût du jour, Galaga 91, édité par Namco. Enfin, chez Compile, en prévision pour le 29 novembre, GG Aleste, adaptation d'un jeu de tir très connu sur Megadrive.

SUPER FAMICOM

Pour le 25 octobre est prévu EDF, un shoot'em up de chez Jaleco. Arri-



sur sa concurrente directe, la Lynx. En fait, il s'agit de l'adaptation de Shadow Warriors. Concernant les simulations de golf et en attendant World Class Leader Board, vous devriez pouvoir jouer à Put'n Putter, ainsi qu'avec l'un des plus an-

ve-t-il à concurrencer le superbe Area 88 de Capcom, réponse dans un prochain numéro. Dans le même genre, d'une réalisation fantastique, Thunder Spirit de chez EM est an-



noncé pour décembre. Regardez les photos. Pour sa part, Nintendo an-



nonce Zelda III pour le 21 novembre. Il s'agit d'un jeu de rôles vu



d'avion déjà très célèbre sur Nes. Comme toutes les autres consoles, la Super Famicom a droit à sa version d'Aleste réalisée par Tokai.

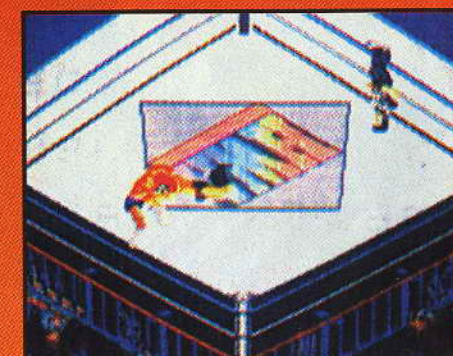


C'est un shoot'em up prévu pour le mois de mars 92. De la même société est également prévu Raiden, pour le mois de novembre.

Sim Earth est programmé par la société Imaginer (éditeur de Pro Soccer) et devrait voir le jour l'année



prochaine. Le jeu, par rapport aux versions micros, devrait inclure des séquences animées. Dans le domaine du sport est attendu Super Fire Pro Wrestling. Ça



sort en novembre, édité par Human. Le second jeu prévu pour décembre n'est autre que Super Formation



Soccer, simulation de football déjà disponible sur CoregrafX. De son côté Video System programme actuellement F1 Grand Prix,



une course de F1 vue d'avion. Le jeu devrait sortir en décembre. A noter la possibilité de sauvegarder sa partie. Dans la même catégorie est annoncé Top Racer de chez Namco,



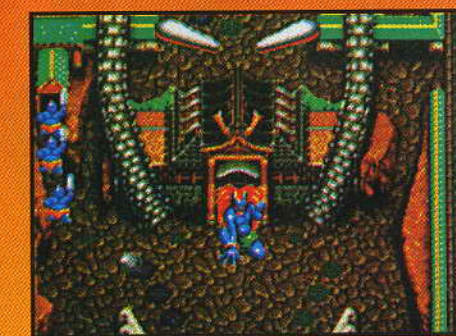
en fait l'adaptation de Turbo Lotus sur console. Capcom continu sur sa lancée avec un nouveau titre devant faire du bruit lors de sa sortie, Magic Sword, adaptation de l'un de



leurs jeux d'arcade à la réalisation superbe. Joe & Mac, adaptation du jeu d'arcade du même nom prévue pour le mois d'octobre, est réalisé par Data East. Il est dit que la Super Famicom



comptera un jeu de flipper parmi sa logithèque très bientôt, puisque la société Naxat développe actuellement Naxat Super Pinball. Pas de date de sortie. Enfin, la société Seta annonce un autre jeu de F1 du nom de F1 Exhaust Heat pour le mois d'octobre. En fait il s'agit de F-Zero avec de vraies voitures de courses.



COMME TOUS LES MOIS,
SODIPENG ET GENERATION 4
ORGANISENT UN GRAND CONCOURS A L'ANNEE
CE MOIS-CI GAGNEZ UN SUPER LOT :
UN CD-ROM POUR COREGRAFX EN JOUANT AVEC
HIT THE ICE

- 1** L'équipe rouge représente... ?
a) USA
b) Canada
c) URSS
- 2** Comment s'appelle le joueur qui donne des coups de pied déplacés (Aïe !)
a) Ben Dover
b) Bo Cleveland
c) Gunner Hall
- 3** Hit The Ice est un sport de... ?
a) Football
b) Baseball
c) Hockey
- 4** Quelle est la nouvelle recrue de Génération 4 ?



Envoyez vos réponses sur carte postale
uniquement à :
Génération 4
Concours Sodipeng
19, rue Hégésippe-Moreau,
75018 Paris
avant le 25 novembre, le cachet de la
poste faisant foi.

Et voici le gagnant du numéro 37 :
AYEL Pierre (13) Marseille



3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

THE COIN-OP!



COWABUNGA!
Salut ! c'est
RAPHAEL
Fais la collec'
des PIN'S
des **TORTUES NINJA**
Quand tu verras ce sticker
sur une boîte du jeu
micro **TORTUES 2**,
mon **PIN'S** sera à l'intérieur !

TM



**COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS
SONT DE RETOUR !**

Venez combattre le
méchant Shredder
et son équipe pour sauver
April et Splinter.
Contrôlez votre tortue
préférée dans cette
superbe conversion
du jeu d'arcade
KONAMI



KONAMI®

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente