

4 d'or
FNAC / GEN4
Les résultats

GÉNÉRATION 4

TESTS

Team Yankee 2 • Myth
Shanghai 2 • Black Crypt
D-Generation • Eternam
Parasol Star • Ultima 7
Space Crusade • Legend

PREVIEWS

Special System 3
Addams Family
The Humans
Midwinter 3
Delivrance
Inca

Génial!

ULTIMA UNDERWORLD

Le premier jeu d'aventure
en monde virtuel...

Disquette GEN4 N° 1
3 DEMOS JOUABLES

Les premiers niveaux de:

Gods (PC), Jim Power (Amiga),
Shadowlands (ST)



DEMO DISK GÉNÉRATION 4

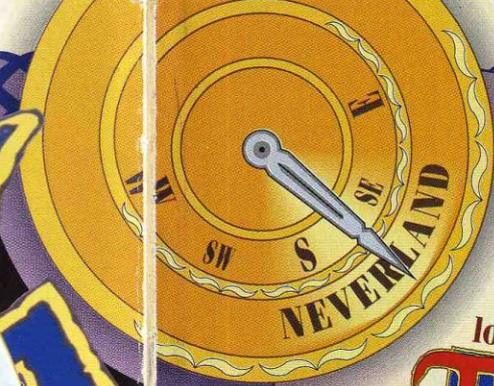
Pas de disquette ?
Adressez-vous
à votre marchand
de journaux !

GENERATION 4 - N° 43
AVRIL 92 - 30 Frs
Suisse : 9 FS - Belgique : 219 FB
Canada : 7.50 \$C

M4681 - 43 - 30,00 F



Hook



Nous sommes loin du Pays et **P**ETER est grand maintenant ; mais son vieil ennemi, le **CAPITAINE CROCHET**, n'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de Peter, il attire notre héros dans l'île des **PIRATES** et des **ENFANTS PERDUS** pour une confrontation finale. Avec l'aide de la fidèle **FEE CLOCHETTE**, vous assumez le rôle de **PETER** dans cette aventure magique remplie de surprises et de dangers.



Ultima Underworld

The Stygian Abyss



Un véritable jeu du type donjon master en 3D, une formidable aventure-action imaginaire, en un mot, le premier spectacle interactif permanent!!

Vous n'avez jamais besoin de vous arrêter de marcher, de nager, de bondir ou de combattre dans ce jeu doté d'une réalité virtuelle REVOLUTIONAIRE.

Chacun des murs, des précipices, des ponts, des objets et des personnages est minutieusement modelé dans un espace 3D.

Regardez en face de vous, en bas, en haut, découvrez les indices vous permettant de résoudre les énigmes et de combattre les monstres redoutables!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss est un jeu de rôle et d'action STU PE FIANI.

Il faut le voir pour le croire!!



Les images apparaissant à l'écran peuvent varier.

ORIGIN™
We create worlds™

Distributed by
MINDSCAPE INTERNATIONAL

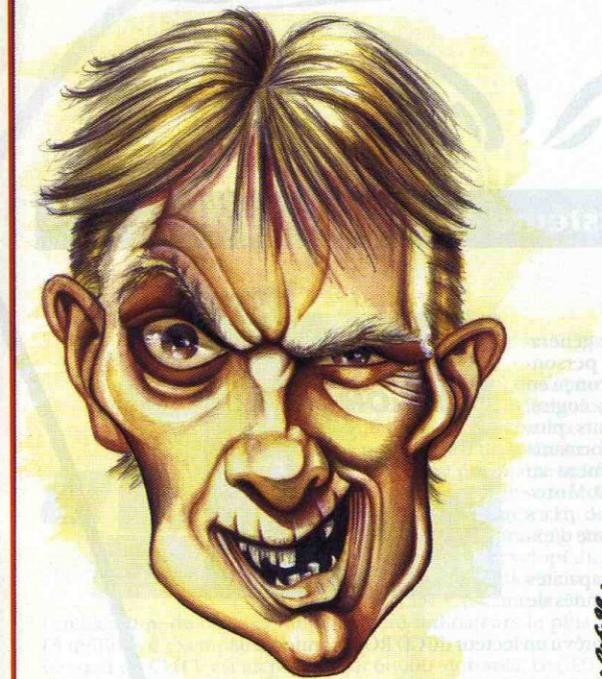
For your local dealer, contact: Mindscape International Ltd, The Coach House, Seaynes Hill, West Sussex RH17 7NG Tel: 0444 851 761

EDITO

RIEN NE SERT DE COURIR...

DERNIERE MINUTE:

Ca y est Frank LADOIRE a craqué
Les origines du phénomène sont encore inconnues (pleine lune/ 1 film sur C+/ trop de café/ pas assez de café...), néanmoins le résultat est là:



Le printemps, c'est bien connu, voit un net regain des activités de l'homo sapiens (sage) erectus (debout) et jugs vidéus fanaticus.

Ce printemps 1992 ne faillit pas à la tradition puisqu'il va voir plusieurs évènements majeurs venir ébranler le monde (déjà en émoi) des jeux vidéo.

21 mars : c'est le printemps, les papillons, les oiseaux, le pollen, Séverine ...

24 mars : Devant un parterre médusé, abreuvé et repu, s'est déroulé la troisième remise des 4 d'or organisée par la Fnac et Génération 4 dont vous allez pouvoir immédiatement lire le palmarès en page 9. Une fête complète des jeux micros et consoles avec la complicité de Giga, l'émission vedette d'Antenne 2. Rendez-vous dans le prochain numéro pour un compte-rendu illustré.

La cassette VHS GEN 4 numéro 2, en plus des dernières nouveautés vous donne en vidéo le compte rendu complet de ce palmarès en images. 2 heures d'éclate totale à commander page 44.

30 mars : Parution de ce numéro de Gen 4, avec pour la première fois, une disquette de démos (superbes et excitantes les trois) aux standards Amiga, PC et ST.

28 avril : Le jour qui a ébranlé le monde. Sur le ring : deux bombes : A ma gauche, le magazine console des samuraïs (Nintendo), le désormais célebrissime Banzzaï ; A ma droite, le magazine des consoles à réaction (Sega), le dorénavant incontournable Supersonic. Réservez vos places chez les marchands de journaux; il n'y en aura pas pour tout le monde. 20000 (vingt mille, touanti taousande ...) pin's à gagner, des centaines d'abonnements et de nombreux (beaux) autres lots pour les futés.

29 avril : Parution de PC disquettes numéro 2 avec un nouveau jeu du commerce super et plein de DP. Voir page 18 le bon de commande du numéro 1.

30 avril : Parution du numéro 44 de Génération 4 avec 3 nouvelles démos hyperdémoniaques.

29 avril au 10 mai: La foire de Paris propose avec Génération 4, Supersonic et Banzzaï un espace "jeux vidéo et micro" qui verra les présences (imposantes) de Nintendo et Sega, celles d'Atari et de Commodore et, sursure-t-on, celle d'IBM. Lancements de la super Nintendo, de Supersonic et de Banzzaï, animation en réalité virtuelle. Ce sera le moment de "monter" ou de "descendre" à la capitale.

Rendez-vous sur notre stand pour vivre ensemble ces moments excitants.

Godefroy Giudicelli

AVEC AMIGA, ENTREZ DANS L'ERE DU CD-ROM A VOTRE RYTHME.

Nouvel Amiga 600 : Le système évolutif par excellence.



L'Amiga 600, une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels, plus puissante. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants, plus compacts et plus performants s'intégrant parfaitement au processeur 68000 Motorola. Il est donc plus

compact, possède une mémoire RAM de 1 Mo, le système d'exploitation WorkBench 2.0.

De plus, vous pourrez sans difficulté augmenter les capacités mémoire de votre A600. Un plus, pour tous les passionnés de vidéo, d'infographie...

Pour étendre les possibilités de l'A600, Commodore a prévu un lecteur de CD ROM connecté sur l'A600, l'A670.

L'A670 pourra lire tous les titres disponibles pour le CDTV. En fonctionnement, l'A670 est prioritaire, votre A600 est alors transformé en CDTV. Vous vous promenez dans le titre choisi à l'aide des touches "flèches" ou à l'aide de votre souris.

La dernière génération des Amiga correspond parfaitement aux besoins des utilisateurs et séduira les petits comme les grands.



**LE LECTEUR
CD ROM A670**

*Le lecteur A670
permettra à tous les
possesseurs du nouvel
Amiga 600 de lire tous
les titres disponibles
CDTV.*

Amiga 600 et CD ROM.
Les nouvelles technologies Amiga qui
démontent la micro traditionnelle.

AMIGA CDTV : Rien à ajouter.



Le CDTV est aujourd'hui la première machine interactive du marché.

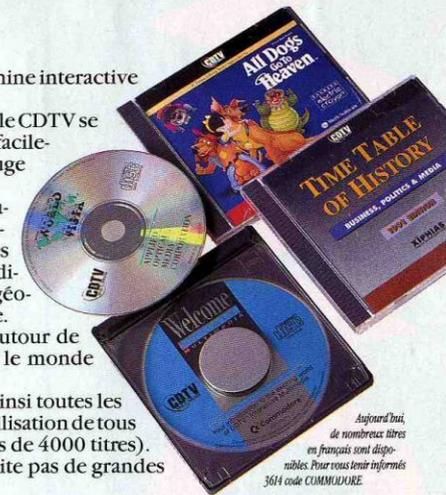
Lecteur de CD ROM, de CD audio, CD + G, le CDTV se connecte à votre téléviseur et s'utilise très facilement avec une télécommande à infra-rouge (comme celle d'un téléviseur).

Le CDTV est une machine à la fois éducative (apprentissage de la lecture, des langues étrangères, du dessin pour les enfants), pratique (bricolage, jardinage), encyclopédique (Atlas géographique, dictionnaire...) et ludique.

Le CDTV est une machine conçue autour de l'architecture de l'Amiga, un des micro-ordinateurs le plus vendu dans le monde (3 millions d'exemplaires).

Le cœur du CDTV est un processeur 68000 Motorola. Le CDTV possède ainsi toutes les fonctions d'un micro-ordinateur et grâce à ses périphériques, il permet l'utilisation de tous les logiciels actuellement disponibles sur le marché pour Amiga 500 (plus de 4000 titres). Le CDTV peut-être utilisé par tous les membres de la famille et ne nécessite pas de grandes connaissances en informatique.

Pour que chacun puisse profiter pleinement de toutes les fonctions de l'AMIGA CDTV, COMMODORE propose le CDTV avec : UN CLAVIER, UN LECTEUR DE DISQUETTES, UNE SOURIS A INFRAROUGE, LA TÉLÉCOMMANDE, 3 TITRES CDTV AVEC UNE CARTOUCHE POUR LES INSÉRER, UN JEU DE DISQUETTES COMPRENANT 5 LOGICIELS, DISQUETTE WORKBENCH 2.0, MANUEL.



Actuellement, de nombreux titres en français sont disponibles. Pour vous tenir informés 3614 code COMMODORE.

AMIGA
J'AI UN AMI
DANS L'INFORMATIQUE

Commodore
2^{ème} CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

5 EDITO

8 Sommaire

9 MAG

9 Résultats des 4 d'Or
 10 Le Bidouilleur Malade
 14 Courrier des Lecteurs
 19 L'Avenfou
 24 News
 34 Operation Disquette
 42 Foire de Paris
 44 K7 Gen4
 45 Club Gen 4
 48 La Boutique

51 MICROS

51 Index des Tests
 52 Tests Micro
 80 Concours Battle Isle
 102 Concours NRJ4
 116 Previews
 116 Dossier System 3
 124 Work In Progress ISHAR
 134 Work In Progress INCA

138 CONSOLE

138 Tests

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

Rédacteurs en Chef Adjoints :

Frank Ladoire, Didier Latil

Correspondante à l'étranger :

Eva Hoogh

Secrétariat de Rédaction :

Véronique Perrin, Christopher Ravencroft,

Jean-christophe Wiert

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 Télématicque 3615 GEN4 :

Jacques Carron, Christopher Ravenscroft

Comité de Rédaction :

Jean Delaite, Philippe Querleux, Christian Roux,

Tristan Lathière

Illustrateur :

Olivier Frot

Chef de Fabrication :

Jacques Gouffé

Responsable maquette Génération 4 :

Marie Priestet

Rédacteurs(trices) graphistes :

Marie Priestet

Séverine Dreux-Besnard

PAO/Infographie : Jean Minthe, Auria Barri

Rédacteur Graphiste Vidéo :

Godefroy Luong

Comptabilité :

Isabelle Clochette,

Charles Convalot

Secrétariat Général :

Janique Broant

Gestion Commerciale :

Claudine VARRIN

Service Abonnement Génération 4 :

36 rue de Picpus, 75012 PARIS

Téléphone : (1) 43 42 00 60

Responsable en Chef du club GEN4 :

Jérôme Fomeris

Responsable des Ventes :

Olivier LePotvin

Photogravure :

GYA (PARIS), PREFIX (PARIS)

Impression :

SYMA (TORCY)

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 250 000 francs et dont le siège social se situe au 19, rue Hégésippe Moreau, 75018 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 publication dans le journal. Documents non retournés.

Dépôt légal :

premier trimestre 91

Membre Inscrit OJD

Commission paritaire : 69731

ISSN : 0987 - 8700X

PALMARES DES JEUX VIDEO DE L'ANNEE 1991

"LES 4 D'OR" FNAC-GENERATION 4

Voici la liste des élus qui tiennent leurs promesses.

Jeu d'action original
ANOTHER WORLD
 (Delphine Software)



Simulation Sportive
ADVANTAGE TENNIS (Infogrames)



Jeu de Course
VROOM (Lankhor)



Simulateur de vol
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (Lucasfilm Games)



Jeu d'aventure
MONKEY ISLAND 2
 (Lucasfilm Games)



Jeu de rôle
HEIMDALL (Core)



Jeu de réflexion
LEMMINGS (Psygnosis)



Jeu innovateur
ROBOCOP 3 (Ocean)



Son
WING COMMANDER 2 (Origin)



Graphisme
MONKEY ISLAND 2
 (Lucasfilm Games)



Animation
ANOTHER WORLD
 (Delphine Software)



Prix GIGA
LAGAFF (Titus)



Packaging
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (Lucasfilm Games)

Compagnie française
DÉLPHINE SOFTWARE

Compagnie étrangère
LUCASFILM GAMES

Jeu d'action / Console
STREETS OF RAGE
 (Sega)

Shoot them up / Console
THUNDERFORCE 3
 (Technosoft)

Jeu d'aventure / Console
PHANTASY STAR III (Sega)

Jeu de Sport / Console
NHL HOCKEY (Electronic Arts)

Jeu de Plate-Forme / Console
SUPER MARIO III (Nintendo)

Simulation / Console
688 ATTACK SUB (Sega)

Jeu de réflexion / Console
SHANGHAI
 (Atari)

Jeu de sur console portable
MICKEY MOUSE
 (Sega)

Réalisation
SONIC THE HEDGEHOG (Sega)



AGITATEUR DEPUIS 1954.

LE BIDOUILLEUR MALADE

AMNIOS

(Psygnosis / AM)

Voici les codes des différents niveaux...

- Niveau 2 : FRDSNSMNGR
- Niveau 3 : PLFRMNLSQSN
- Niveau 4 : LSNBRGNSLQ
- Niveau 5 : LKMCTKSCDF
- Niveau 6 : STBNLMRCHL
- Niveau 7 : RCHLMCLTHS
- Niveau 8 : THBSTSTFTT
- Niveau 9 : THTHJJRSNN
- Niveau 10 : MLFNDBTFL
- Niveau 11 : BTTMNDHRCH

FINAL BLOW

(Sales Curve / AM / ST)

Appuyer sur la Pause, puis pressez six fois F10. Enlevez la pause et vous avez l'énergie infinie.

FINAL FIGHT

(US Gold / ST)

Pausez le jeu, puis tapez SHERIFF FATMAN pour obtenir des vies infinies.

LEANDER

(Psygnosis / AM)

Voici quelques codes de l'excellent jeu de Psygnosis.

- Niveau 2 : ZXSP
- Niveau 3 : LVFT

MEGA-LO-MANIA

(Imageworks / AM / ST)

Voici les codes des différents niveaux...

- Epoque 2 SQUCIGQEKNS
- Epoque 3 PHQCICHVTNG
- Epoque 4 FIAACVOFZNA
- Epoque 5 FUCAESCSXHS
- Epoque 6 PVNCSZGYRHG
- Epoque 7 IFIBUIRHPTM
- Epoque 8 CGRCEEQXJNM
- Epoque 9 OMXCQKJYONE
- Epoque 10 WNKAFKFCNMR

PITFIGHTER

(Domark / AM / ST / PC)

Au cours d'une partie, tapez LOBSTERS. Il suffit alors de taper un chiffre de 1 à 0 pour aller au niveau correspondant. Appuyer sur C pour participer au championnat et L pour affronter votre collègue en match éliminatoire.

POPULOUS 2

(Electronic Arts / AM / ST)

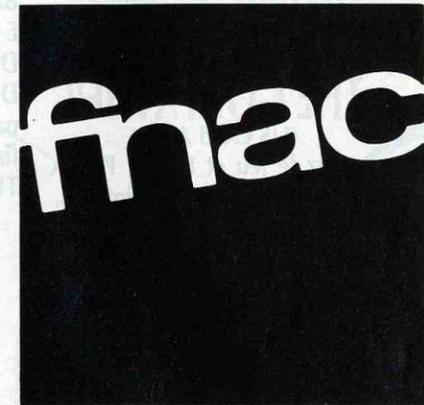
Voici les codes des 50 derniers niveaux du jeu !

- N°949 CCMNAG
- N°950 IIALAB
- N°951 MNINAD
- N°952 PIUHAF
- N°953 NE

- N°954
- N°955
- N°956
- N°957
- N°958
- N°959
- N°960
- N°961
- N°962
- N°963
- N°964
- N°965
- N°966
- N°967
- N°968
- N°969
- N°970
- N°971
- N°972
- N°973
- N°974
- N°975
- N°976
- N°977
- N°978
- N°979
- N°980
- N°981
- N°982
- N°983
- N°984
- N°985
- N°986
- N°987
- N°988
- N°989
- N°990
- N°991

- ISEGAC
- LYODAK
- INNEAG
- LLEMAB
- JIIAD
- THQUAF
- DOAC
- AIIAC
- LOOPAK
- ACLYAG
- OMHEAD
- AKDOAD
- OOTUAF
- AGAK
- OPSIAC
- AMUMAK
- UMDDAG
- EMLEAB
- UBMOAD
- HENGAF
- UGAF
- LETIAC
- QUUNAK
- ETGHAG
- TUPEAN
- NEHOAD
- NGCCAF
- ITAT
- MMISAC
- SIUPAK
- VETHAG
- TIERAB
- UXOMAD
- IMMNAF
- DDAM
- WIINAC
- GHUGAK
- SOAAAT

ALORS ? QU'ATTENDEZ-VOUS
POUR Y FAIRE UN SAUT ?



VENEZ VITE DÉCOUVRIR LE NOUVEL AMIGA 600 ET L'AMIGA CDTV DANS LE MAGASIN Frac LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS.

AMIGA, ENTREZ DANS L'ERE DU CD ROM



AGITATEUR DEPUIS 1954.

Commodore

COMMODORE BUSINESS MACHINES

2^{ème} CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

BIDOUILLE

LE BIDOUILLEUR MALADE

N°992 LDNEAB
N°993 MOOAD
N°994 ABNEAF
N°995 HOEM
N°996 ADJIAC
N°997 OWQUAK
N°998 AFACAT
N°999 WOITAB

RBI 2 BASEBALL

(Domark / AM / ST)

Quand l'ordinateur lance la balle, appuyez sur P pour arriver sur l'écran des changements de joueurs, et échangez son joueur contre un mauvais lanceur...

RUBICON

(21ST Century / AM / ST)

Pausez le jeu, puis tapez "SadnessIsYourWeakness" pour obtenir des vies infinies.

THE GODFATHER

(US Gold / AM)

Pausez le jeu et tapez PIZZA HUT pour avoir les vies infinies.

TURBO LOTUS II

(Grelin / AM / ST / STE)

Voici cette fois-ci les codes plus quelques surprises : TWILIGHT = nuit

PEA SOUP = brouillard
THE SKIDS = neige
PEACHES = désert
LIVERPOOL = ville
BAGLEY = marais
E BOW = tempête
DUX = niveau surprise
DEESIDE = permet de de passer au niveau suivant à la fin de chaque course.
TURPENTINE = temps infini

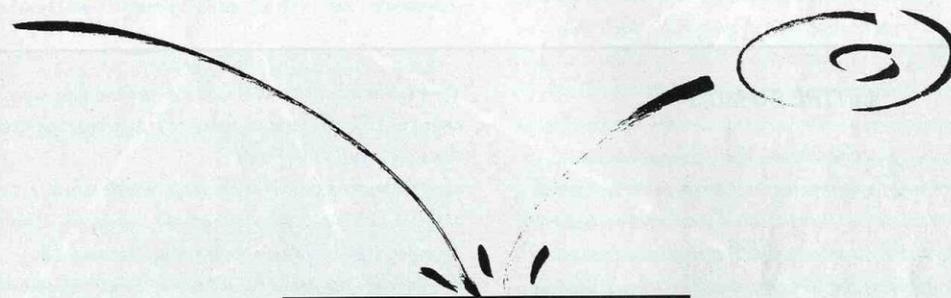
**VOUS ETES EN PANNE
DE DOMAINE PUBLIC
POUR VOTRE ST ? !
NE VOUS LAMENTEZ PLUS,
NE GEMISSEZ PLUS
ET CONNECTEZ-VOUS SUR LE**

3615

STMAG (*tec),

**LE PLUS BEAU DES TELECHARGEMENT
POUR VOTRE MACHINE.**

**ALORS ? QU'ATTENDEZ-VOUS
POUR Y FAIRE UN SAUT ?**



**iD Inter Hi-Fi Video
Discount Photo Radio**

VENEZ VITE DÉCOUVRIR LE NOUVEL AMIGA 600 ET L'AMIGA CDTV
DANS LE MAGASIN INTER DISCOUNT LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS.

AMIGA, ENTREZ DANS L'ERE DU CD ROM

Commodore

COMMODORE BUSINESS MACHINES

2^{ème} CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS



Génération 4

Courrier des Lecteurs

19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

LETTRÉ DU MOIS

Mes chers amis, je profite de l'heure de la sieste pour vous écrire depuis l'anti P4 du QHS de la maison d'arrêt des Baumettes de Marseille où je séjourne depuis quelques jours à la suite d'un malencontreux incident. A l'université où j'étudiais, ils avaient un CRAY qui les faisait tourner la nuit pour des privilégiés et pour faire des économies d'électricité. Un week-end, comme personne ne s'en servait, je me suis dit que je pourrais peut-être l'utiliser. J'ai donc déjoué les systèmes de sécurité, les salles minées et les chiens affamés pour enfin me trouver devant l'écran du Cray, cet appareil étourdissant dont Benoit Mandelbrot dit qu'il calcule en 20 secondes une vue quelconque de son ensemble, et dont la forme générale ne rappelle absolument rien à celui qui n'ex a jamais vu (je parle du Cray, pas de Mandelbrot). J'ai donc introduit ma disquette dans une fente qui traînait par là, le Cray a émis trois chloons et c'est tout. Ils n'ont jamais pu le rallumer. Cette coquetterie ne lit pas les disquettes Amiga. Cela m'a coûté quelques remarques douteuses du directeur de la faculté à propos de ma généalogie, une cellule de 4 mètres carrés sans télé, et ma disquette de Lotus 2. Ils n'ont pas voulu que j'essaie de la décoincer. Enfin, tout cela n'est rien, à la prison on s'amuse bien avec les gardiens. Sur-tout eux. Nous pas trop, à vrai dire. Mais je garde le moral car je suis qu'il y a pire. Ceux qui sont enchaînés dans les locaux de Gent pour dépouiller le courrier, par exemple. Désolé, mais je vais quand même vous poser quelques questions d'intérêt général triées sur le volet auxquelles vous n'êtes pas obligés de répondre, mais ça me décevrait beaucoup et vous chateriez dans mon estime :

1 - Les différences entre un CDTV et un Amiga s'arrêtent-elles au support CD ou bien les caractéristiques graphiques par exemple sont-elles modifiées ? Notamment, quand on parle d'image plein écran de "qualité télé" pour le Full Motion Picture, est-ce qu'il s'agit du mode graphique HAM ou

approche-t-on des palettes de 16 millions de couleurs. Dans ce cas, comment cela se fait-il que l'on parle des lecteurs CD pour Amiga afin d'avoir l'équivalent d'un CDTV (A690) ?

2 - Les paysages fractals de Planetside sont-ils calculés en temps réel, et dans ce cas, une adaptation Amiga est-elle envisageable, ou bien toutes les images ont-elles déjà été calculées et stockées sur le CD ?

3 - La société Psygnosis (loué soit son nom) commercialiserait-elle des posters grand format des magnifiques pochettes que Roger Dean a créées pour ses jeux ? Cela ferait bien sur les murs gris de ma cellule.

4 - Le projet Walker, de la même société, qui devait comporter des sprites en ray-tracing. A-t-il été abandonné ?

5 - Cette pré-otée société utilise-t-elle un logiciel de Ray-Tracing du commerce pour créer ses présentations ou un produit spécialement développé par elle-même ? Bien, les gardiens arrivent, alors je vais vous laisser travailler en vous souhaitant bonne continuation et joyeux Noël...

Yves Merdy (Berre l'étang)

Le CDTV n'est autre qu'un Amiga relié à un CD. Il y a bien quelques différences supplémentaires, mais rien de bien exceptionnel. Les paysages de Planetside sont stockés sur le CD, et ne sont en aucun cas calculés en temps réel ! Quant à Psygnosis, ils ne vendent pas de posters des illustrations de Roger Dean, et je suis d'accord pour dire que c'est bien dommage ! Walker n'est plus dans les plannings de sortie de Psygnosis, ce qui veut dire que le projet n'a certainement pas abouti. Enfin, la compagnie utilise un programme développé par l'un de leurs programmeurs.

Salut les mecs de Gent, voici quelques questions auxquelles je n'ai pas de réponse : Raiden sortira-t-il un jour sur Amiga ? Quels sont les meilleurs jeux de baseball et de moto actuellement ? Peut-on attendre un nouveau Rick Dangerous ?

Béranger Lepine (Herimoncourt)

Raiden n'est pas annoncé sur Amiga, et je ne vois pas vraiment une société qui pourrait l'adapter. En baseball, le meilleur est certainement RBI Baseball de Domark et en moto... en moto, il n'y a pas eu grand chose sur Amiga depuis l'excellent Super Hang-On...

Si tu aimes les simulations, tu pourras t'éclater avec Team Suzuki de Gremlin, mais sache qu'il est difficile à manier, puisqu'il s'agit d'une véritable simulation et non d'un jeu d'arcade.

Quoiqu'il en soit, Psygnosis travaille actuellement sur un nouveau jeu de moto, dont la préversion laisse présager un excellent produit. Enfin, l'équipe de Core ayant fondée sa société, je ne pense pas que Rick Dangerous vivra de nouvelles aventures dans les mois à venir !

Salut à toute l'équipe ! J'aurais plusieurs questions à vous soumettre :

- Les jeux sur CD seront-ils compatibles sur les différentes machines (CDTV, CD-Rom Amiga, PC-Engine) ? Si oui, pourra-t-on jouer aux jeux NEC sur Amiga ?

- Que deviennent Gore (Psygnosis), Crazy Car III (Titus), Warhammer et Barbarian 3 ?

- J'ai la que Turrican 3 serait développé sur Megadrive puis sur Amiga. Est-ce vrai, et quand ?

- Didier Latil ne serait-il pas plutôt un hobbit, car je le trouve bien petit pour un nain ?

Un Ami(ga)

Non, non et non ! Les jeux CD ne sont pas compatibles sous prétexte qu'ils sont sur un même support. Imaginez ça, ce serait comme croire que tous les ordinateurs qui utilisent des disquettes 3,5 pouces sont compatibles entre eux...

Gore semble avoir été annulé, faute d'être assez jouable... Le programmeur de Crazy Car III faisait son Service Militaire en même temps que moi, et devrait donc retourner à la vie civile (donc au travail) fin mai. Le jeu pourrait peut-être sortir fin 92. Warhammer a carrément été oublié, tout comme Barbarian 3, en tout cas pour le moment.

Turrican 3 sortira en effet sur Megadrive puis Amiga, et sa commercialisation est prévue pour la fin 92.

Enfin, le problème de Didier est un peu complexe. En fait, ce dernier rappetisse au fil des années. Il a donc gagné son surnom de nain à l'âge de ses 10 ans, mais a depuis bien diminué en taille. Tu as donc raison, notre "nain" national, mesurant aujourd'hui 1m01, est un vrai hobbit !

Me voilà parti pour une série de questions...

Est-ce que des jeux comme "Pool Of Dark Darkness" ou "Might & Magic 3" sortiront sur Amiga ?

Pourriez-vous me donner le nom du jeu édité par SSI et qui est la suite de "Champions Of Krynn" ? Et la liste de tous les jeux SSI sortis sur Amiga ?

Est-il vrai qu'il va y avoir une adaptation micro de Space Hulk, édité par Games Workshop ? Avez-vous des détails précis ?

Vous avez parlé d'une version CD d'Akira ??? Avez-vous plus de détails ?

Quel matos et quel logiciel utilisez-vous pour votre PAO ?

Mac peut-être ?

Eddy Guilleateau (La Rochelle)

Pool Of Darkness tout comme Might & Magic 3 sont prévus pour Amiga dans les mois à venir. Death Knights Of Krynn est la suite de Champions... La liste des jeux SSI pour Amiga ? Il doit y en avoir plus de 100, alors tu repasseras.

Les droits de Space Hulk ont en effet été repris par Electronic Arts, qui prépare un jeu avec une vue à la Dungeon Master, donc particulièrement atmosphérique... Voilà qui promet, pour Amiga, PC et ST, et c'est prévu pour la rentrée 92.

Psygnosis a démenti que la société préparait une version CD d'Akira. Cependant, les graphistes étant des fans de la BD, préparez-vous à voir des éléments de la fameuse manga ressurgir dans les prochaines productions de Psygnosis. Nous utilisons en effet des Macintosh pour la PAO de Génération 4, et de l'ensemble des publications du groupe Pressimage !

Bonjour à la rédaction de mon canard. J'aimerais te poser quelques questions :

pourquoi y a-t-il des tests de jeux sur Game-Gear, Game-Boy, Coregraf, qui sont des 8-bits ? Génération 4 est une revue consacrée aux 16-bits. Est-ce que la couleur qui encadre une photo d'un jeu correspond à la version sur laquelle est testé ce jeu. Pourquoi la revue Gent ne sortirait pas 2 magazines par mois : un consacré aux consoles, le second aux ordinateurs ? Il y aurait donc plus de place pour parler des ordinateurs et des consoles. J'aimerais savoir pour quand sont prévues les sorties sur Atari de Wings, Action Concept, Alcatraz et Castles.

Pourquoi la plupart des jeux sortent en premier sur Amiga pour sortir un mois après sur Atari ? Est-ce que le CD va taquer complètement les disquettes ?

Quand sera-t-il complètement opérationnel ? Quelle est le rapport de capacité d'un CD par rapport à une disquette double-face ?

Jean-Philippe David (Aix en Provence)

Nous testons actuellement les jeux sur consoles portables car de nombreux possesseurs de micros ont en leur possession une de ces consoles. Pour la Coregraf, ce n'est pas un vrai 8-bits, puisqu'elle possède des co-processeurs 16-bits. Non, la couleur du cadre est fonction de l'humeur de Marie, notre maquettiste PAO. Sortir un magazine consoles en plus de Génération 4 ? Ce n'est pas bête, mais le problème, c'est qu'il y a déjà de nombreux magazines "consoles" sur le marché, et que nous ne croyons pas à un magazine de ce genre... Mais rassure-toi, nous préparons quelque chose d'encore mieux, qui je suis sûr, devrait te satisfaire ! Tu en seras plus le mois prochain.

Wings et Castles ne sont pas prévus sur ST. Alcatraz devrait être disponible lorsque tu liras ces lignes, quant à Action Concept, on peut espérer qu'il sortira... en 1993.

Les jeux sortent d'abord sur Amiga car le ST n'est aujourd'hui plus un marché important en dehors de la France. Les éditeurs donnent donc priorité à l'Amiga, et c'est aussi pour cela que les versions ST ne sont pas toujours aussi bonnes que ce qu'elles pourraient être...

1992 sera l'année de l'installation du CD, et des premiers produits dédiés à ce support. Mais une chose est claire : les disquettes ne sont pas prêtes de disparaître... Un CD peut contenir l'équivalent de 200 disquettes double-face !

ACTION REPLAY

III

FOR AMIGA
A500/A500+ **599^F** 1500/2000 **699^F**

LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION
LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- SAUVEGARDE TOTALE SUR DISQUE.
- MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE.
- DETECTION DE VIRUS.
- BOOT SELECTOR.
- BURST NIBBLER.
- SAUVEGARDE D'IMAGES ET MUSIQUE.
- CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.
- MODE MOVEMENT LENT.
- BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.
- REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
- UTILISATION DU JOYSTICK.
- AUTOFIRE.
- MUSIC SOUND TRACKER.
- COMMANDES DOS.
- INTERROGATION DES FICHIER.
- DISK COPY.
- INTERROGATION DES FICHIER.
- SET MAP.
- DISK CODER.
- DISK MONITOR.
- IMPRESSION AMELIOREE.
- CHOIX DES COULEURS.
- ASSEMBLAGE/DESASSEMBLEUR M68000.
- CALCULETTE.
- BLOC NOTE. ETC.

DEVENEZ INVINCIBLE,
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY!

- IMAGINEZ TOUT SIMPLEMENT, SUR VOS CARTOUCHE, DES VIES INFINIES, DU CARBURANT A VOLONTE AINSI QU'UNE PUISSANCE DE TIR ILLIMITEE.
- ACTION REPLAY EST D'UNE PUISSANCE INEGALEE, IL SUFFIT TOUT SIMPLEMENT D'ENTRER LE CODE DU JEU, POUR ALLER JUSQU'AUX LIMITES INSOUPECONNES, A CE JOUR, SUR UN JEU.
- D'UNE UTILISATION TRES SIMPLE. SERT AUSSI D'ADAPTEUR DE CARTOUCHE JAPONAISES.
- CODES D'ACCES DES JEUX FOURNIS, AVEC LE MANUEL D'UTILISATION.

ACTION REPLAY

POUR
SEGA MEGADRIE+
GENESIS SYSTEM

449^F

NOUVEAU ACTION REPLAY PRO
VOUS PERMET EN PLUS DE TROUVER ET DE PROGRAMMER
VOS PROPRES VIES INFINIES ETC...

PRO VERSION 549^F

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ!
CONSOS MFGADR VF A GAGNER

JESSICO



"Quand les prix
sont si bas,
les souris
daudent!"

COMPILATIONS		LOGICIELS JEUX	
	ST PC AMIG		ST PC AMIG
ACTION KIT	265 265	3D CONSTRUCTION KIT	375 450
Anglo le retour	265 265	AGS - SHERMAN	262 262
Simulations BEST	295 295	AIRBUS A320	392 392
Panzer Kick + Disk + ADS	295 295	ALCATRAZ	242 242
Simulation Top	295 295	ANOTHER WORLD	292 342
TNT 2	245 245	AVANTAGE TENNIS	292 292
Hydra + Skull + Crossbones + Badlands + Stun	329 329	BARBARIAN 2	252 252
runner - Hard driving	329 329	BAT	329 329
ALBERTVILLE 1962	295 295	BATTLE OF BRITAIN	292 292
Games winter edition + Winter games + Superki	295 295	BOMBASIN	252 252
EXTRA BALL	295 295	BONAZZA CLUB	252 252
Bumpy + Tennis + Skate + Pinball Magic	295 295	BOSTON BOMS CLUB	252 252
SOCCER STARS	299 299	CASLES	292 342
E. Hughes Int. Soccer + Gazzaz 2 + KickOff 2 +	299 299	CHROME ENGINE	292 342
Motorcross Soccer	299 299	CRASH CITY	292 292
MOVIES STARS	299 299	CRUISE	292 292
Quincy + Moonwalk + Indiana Jones	299 299	DEMONIA	292 292
LES COLLECTORS	295 295	DEVILS	292 292
Lotus ex. turbo + Lotus + Ghoulie rights	295 295	DEVILS DESIGNS	292 292
LA COMPL. INTEGRALE	299 299	DICK TRACY AVANT	302 302
DELTA FORCE	299 299	DIP OMAR	192 242
Fin fortget 2 + Barbarian + Knight F + Dark centur	299 299	D.N.GENERATION	302 302
STARS SIX	299 349	DUNK TALES	252 252
Fire forget 2 + Mystical + Dark century + Swap	299 299	ELVIRA 2	342 392
Crazy car 2 + Off road warrior	292 292	EPIC	292 292
Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draughts	292 292	F15 STRIKE EAGLE 2	342 342
SUPER ACTION PACK	299 299	FIGHTER COMMAND	292 342
Supercars + Impossible 0 - Toyota celica	299 299	FINAL BLOW	292 292
«Gay linker» + Switch	299 299	FUTURE DREAMS	292 292
MAITRES AVENTURES	342 342	G.L.O.C R300 SEGA	252 252
Maugli islands + Voyageur du des + OP death	299 299	HARLEQUIN	252 252
SWORD + MAGIC	249 269	HEMDAL	342 342
Terrain + Barbarian 2 (pal) + Crystal of aborea.	249 269	MYSTIQUEST + DATA	292 292
COBBLEINS	289 289	INDY HEAT	252 252
Pennis + Pinball + Moonblaster	289 289	NINJA GARDEN	292 292
FOOT OFF 2	285 285	KILLER BALL	292 292
Kick off 2 + Player manager + Final whistle	285 285	KNIGHTMAY + SCENARIO	249 249
SUPERSTARS SPORT	299 299	KO 2 FANAL WHISTLE	129 129
F20 + Hard drivn + Summit car + Battle command	299 299	RETURN TO Europ	129 129
3D SUPERSTARS	299 299	KID GLOVES 2	252 252
F20 + Hard drivn + Summit car + Battle command	299 299	LEAGUE	252 252
SUPERSTARS ARCADE	292 292	LEAGUE	252 252
Golden axe + Marco - Cliff road	292 292	LEAGUE	252 252
NRJ 3	299 299	LEAGUE	252 252
F16 + Double dragon 2 + Italy 90 + Weltits	299 299	LEAGUE	252 252
TURBO OUT RUN	262 262	LEAGUE	252 252
ACTION PACK	262 262	LEAGUE	252 252
LES JUSTICIERS 3	299 299	LEAGUE	252 252
Batman + Robocop 2 + Shadow warriors	299 299	LEAGUE	252 252
OCEAN ARCADE	299 299	LEAGUE	252 252
Golden Axe + Marco - Cliff road	299 299	LEAGUE	252 252
Midnight R	299 299	LEAGUE	252 252
OCEAN 3D	299 299	LEAGUE	252 252
Battle command + F20 + Hard driving	299 299	LEAGUE	252 252
OCEAN SPORT	299 299	LEAGUE	252 252
Manchurian 1 + Pro tennis Tour + Beach Volley	299 299	LEAGUE	252 252
Off Road racer	299 299	LEAGUE	252 252
SUPER HEROES	299 299	LEAGUE	252 252
Robocop - Indiana Jones	299 299	LEAGUE	252 252
LES STARS	299 299	LEAGUE	252 252
Last ninja 2 + Espion qui m'aimait	299 299	LEAGUE	252 252
SWEEKS + Builderland + Bumpy + Superkwa	299 299	LEAGUE	252 252
LE TEMPS DES HEROS	289 289	LEAGUE	252 252
Prince of persia + Moonblaster + North and south	289 289	LEAGUE	252 252
ADVENTURES EXTRA	292 292	LEAGUE	252 252
Zaxxon crocker + Iron lord	292 292	LEAGUE	252 252
AVENTURES EXTRA	292 292	LEAGUE	252 252
Zaxxon crocker + Iron lord	292 292	LEAGUE	252 252
ROCKET RANGER + Manoir morteville	349 349	LEAGUE	252 252
AIR COMBAT ACES	329 349	LEAGUE	252 252
Golden axe + Marco - Cliff road	329 349	LEAGUE	252 252
10 MEGAHITS 3	349 349	LEAGUE	252 252
Golden axe + Marco - Cliff road	349 349	LEAGUE	252 252
Foot man 2 + Highway 2 + Tetris	349 349	LEAGUE	252 252
3 + Shoot out + Indiana Jones	349 349	LEAGUE	252 252
AIR SEA SUPREMACY	285 329	LEAGUE	252 252
Silent service + Carrier command	285 329	LEAGUE	252 252
P. 47 - F15 (ST) + Wings (Amiga)	285 329	LEAGUE	252 252
KARATE ACES	295 295	LEAGUE	252 252
Double dragon 1 & 2 + Last ninja 2	295 295	LEAGUE	252 252
Ballroom 2 (PC) Orient. games (ST - AMIG)	295 295	LEAGUE	252 252
QUEST AND GLORY	299 299	LEAGUE	252 252
Castles + Midwinter + Bloodfyr	299 299	LEAGUE	252 252
Bal (sauf ST) Iron lord (ST)	299 299	LEAGUE	252 252
10 GREATS GAMES	332 332	LEAGUE	252 252
Ferrari 1 + Rick dangerous + Tintin - Pic p	332 332	LEAGUE	252 252
SUPER SEGA VOL 1	285 285	LEAGUE	252 252
Indiana Jones + Super monaco GP	285 285	LEAGUE	252 252
CAPCOM COLLECTION	265 265	LEAGUE	252 252
Slinder 1 & 2 + Squadron + Duel + Forgotten	265 265	LEAGUE	252 252
SUCCESS STORY	229 229	LEAGUE	252 252
Bumpy + Sweek's + Turbo	229 229	LEAGUE	252 252
Crazy shot + Space racer	229 229	LEAGUE	252 252
PLANETE AVENTURE	292 292	LEAGUE	252 252
Indiana Jones + Mania	292 292	LEAGUE	252 252
Super SIM PACK 1	272 272	LEAGUE	252 252
Empire 2 + Portes du temps	272 272	LEAGUE	252 252
ITALY 90 + Snowstrike + Turbo	272 272	LEAGUE	252 252
out run + Heavy metal	272 272	LEAGUE	252 252
LES BATTANTS 2	285 285	LEAGUE	252 252
Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon	285 285	LEAGUE	252 252
+ License to Kill	275 275	LEAGUE	252 252
MEGAMAX	275 275	LEAGUE	252 252
Turrican + Chase hq + Shadow	275 275	LEAGUE	252 252
warrior + Allied beast	275 275	LEAGUE	252 252

GAMEBOY		MEGADRIE		SEGA MASTER		GAME GEAR	
GAMEBOY CARRY CASE	99	688 ATTACK SUMO	472	ACE OF ACES	342	ADAPT. MASTER A GEAR	189
GAMEBOY Loupe/Lumiere	139	ABRAHAMS BATTLE TANK	429	CABLE GEAR	342	CABLE GEAR	179
AIR BUSTER	129	AFTER BURNER 2	2	JOPE GAMEGEAR	342	JOPE GAMEGEAR	189
GAMEBOY Allume cigare	129	ALLEN STORM	429	ALLUME CIGARE ADAPT.	199	ALLUME CIGARE ADAPT.	199
GAMEBOY K7 nettoyage	98	BANBALL BENNY	429	LC ADAPTOR	199	LC ADAPTOR	199
GAMEBOY Loupe/Lumiere	139	BUCK ROGERS	429	BATTERY PACK	399	BATTERY PACK	399
ADAPTEUR 220V	129	BUGS BUNNY 2	259	AXE BATTLE	239	AXE BATTLE	239
BATTLE TOADS	299	CASSELLAN	299	BATTERY PACK	399	BATTERY PACK	399
BETLE JUICE	299	CHASE HO	299	AXE BATTLE	239	AXE BATTLE	239
BIG BROS	299	CHOP LIFTER	299	BASEBALL	239	BASEBALL	239
BUGS BUNNY 2	259	CHROME ENGINE	292	BATTERY PACK	399	BATTERY PACK	399
CASTELLAN	299	DARK CASTLES	429	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
CHASE HO	299	DECAPATACK	399	BATTERIE PACK	399	BATTERIE PACK	399
CHOP LIFTER	299	DICK TRACY	429	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
CHROME ENGINE	292	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DAYS OF THUNDER	342	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DICK TRACY	429	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	CLUTCH HITTER	239	CLUTCH HITTER	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299	DEVILSH	239	DEVILSH	239
DOUBLE DRAGON 2	299	DOUBLE DRAGON 2	299</				

POUR
GAVER
SON
PC

PC

disquettes



Plein de lots à gagner :
3615 GEN4

Les "sectes" dédiées
aux sujets que vous voulez :
3615 GEN4

Le téléchargement de jeux
et de démos sur ST :
3615 GEN4

Les bidouilles et vies infinies :
3615 GEN4

Le dialogue en direct :
3615 GEN4

Bref, quoi qu'il arrive :
3615 GEN4

TOUS LES 2 MOIS
2 DISQUETTES 5 1/4

(échangeables **entre** en 3 1/2)

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

- 1 GRAND JEU DU COMMERCE (VALEUR + DE 300 F)
- + DES JEUX, DES UTILITAIRES, DES IMAGES...
- + UN FASCICULE DE MODES D'EMPLOI, D'ARTICLES, DE DOMAINE PUBLIC...
- + UNE JAQUETTE

**TOUT CELA
POUR 64 FR\$**

ATTENTION : Le premier N° de PC Disquettes est le numéro 2 spécial d'Univers Micro

**SI VOUS PREFEREZ DES
DISQUETTES 3 1/2**

OPTION 1

Vous pouvez commander Univers Micro N°2 HS qui est le premier numéro de PC Disquettes (et économisez les frais d'échange : environ 40 Frs).
Joindre 64 Frs.

OPTION 2

Vous pouvez aussi vous abonner à PC Disquettes (et économiser 15 Frs par numéro en plus des 40 Frs d'échange).
Joindre 294 Frs pour 6 numéros ou 540 Frs pour 12 numéros.

Signature

- Je commande le 1er numéro de PC Disquettes (Univers Micro N°2 HS (64 Frs).
- Je m'abonne à 6 numéros (294 Frs).
- Je m'abonne à 12 numéros (540 Frs).

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

L'AVENTURIER FOU

Suite et fin ce mois-ci de notre solution de Secret Of The Monkey Island. A partir du mois prochain, la rubrique prendra plus de place, avec plus de soluces ! Avis aux amateurs...

Génération 4
Rubrique de l'Aventurier Fou
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

CINQUIEME PARTIE : MUTINERIE A BORD

Et voilà que vos compagnons vous lâchent dès le début de la traversée pour bronzer tranquillement sur le pont du bateau. Vous allez donc devoir vous débrouiller tout seul. Allez donc dans les cuisines, où vous pourrez prendre à nouveau une marmite, et, dans le placard, un paquet de céréales. Examinez-les bien, et vous trouverez un paquet-cadeau, qui se révélera être une petite clé. Retournez alors dans la chambre du Capitaine, et utilisez la clé sur l'armoire. Prenez le coffre, ouvrez-le, et vous voilà en possession d'une recette! Dans le tiroir du bureau, vous trouvez le livre de bord du Capitaine, et vous comprenez que pour atteindre l'île du Singe, il va falloir cuisiner...

Tant que vous êtes dans le bureau, profitez-en pour prendre le porte-plume et l'encrier. Montez en haut du mât et prenez le drapeau pirate, puis descendez à la cale, et fouillez les fûts et les coffres. Vous trouverez ainsi du vin, de la poudre à canon, et enfin une longue corde. Direction la cuisine, et c'est parti pour la recette. Essayez de mettre tous les objets en votre possession dans la marmite. Au bout d'un moment, une détonation produira une étrange fumée qui vous endormira. A votre réveil, l'île du Singe sera en vue...

Reste cependant à atteindre l'île. Utilisez la corde sur le canon en guise de mèche, mettez la poudre à canon dans l'em-

bout du canon, puis descendez à la cuisine. Utilisez un T-Shirt sur le feu, et remontez avec la masse enflammée. Utilisez-la sur la mèche, et utilisez au plus vite la marmite pour vous protéger. Vous voilà propulsé violemment sur l'île du Singe.

SIXIEME PARTIE : TROUVER DES RAMES

En arrivant sur l'île, vous ferez la connaissance d'un ermite aussi sympathique qu'inutile. Ramassez la banane sur la plage, et partez vers la jungle pour explorer l'île. Très vite, vous allez découvrir que vous ne pouvez pas accéder à l'ensemble de l'île, faute de bateau. Quant à la barque sur la plage, elle est inutilisable parce qu'il manque des rames. Ce n'est pas grave, au fond de la crevasse au sud de l'île, il y a justement des rames. Reste à les récupérer...

Au nord-ouest de l'île, vous découvrez une forteresse. Là, vous récupérez une corde et une longue-vue. Bougez le canon, débarrassez-vous de l'ermite, et prenez maintenant le boulet et la poudre à canon. Une fois à la crevasse, utilisez la corde sur la branche solide, et descendez pour vous apercevoir qu'il faut une seconde corde pour atteindre les rames.

Rejoignez la clairière au bout de la rivière asséchée à l'est de l'île, et vous y trouverez un pendu. Impossible pour le moment de récupérer la corde, alors remontez la rivière jusqu'à



LA «BLACK CRYPT» - SI VOUS AIMEZ LES SOUTERRAINS OU LES MONSTRES GROUILLENT.

La «Black Crypt™» est véritablement infestée de vingt-cinq des monstres les plus hideux et basements rusés.

Ils vous attendent pour vous harceler dans une douzaine de souterrains communicants qui se chevauchent sur vingt niveaux reliés entre eux.

Le ténébreux Seigneur Estoroth est le plus odieux d'entre eux. Il y a des siècles quatre gardiens aux pouvoirs surnaturels étonnants l'avaient banni du pays. Au cours de l'évènement, les gardiens et leurs armes avaient disparu.

Aujourd'hui, Estoroth est de retour à la recherche d'une horrible vengeance contre des gens sans défense.

Votre rôle est de mener une bande

d'aventuriers intrépides pour rapporter les objets mystiques qui peuvent renouveler le pouvoir des quatre gardiens et vous donner la seule chance de sauver le monde du démon.

La «Black Crypt» est l'aventure souterraine la plus mouvementée et la mieux animée avec une perspective changeante et exceptionnellement précise.

Elle retrace un combat en temps réel contre des personnages maléfiques, avec un graphique Amiga semi-extralumineux en soixante quatre couleurs.

Mais vous êtes averti, vous pénétrez dans cet antre du mal à vos risques et périls. En espérant que vous soyez en pleine possession de vos moyens.



ELECTRONIC ARTS™

Disponible sur Amiga.

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

l'afluent. Là, vous découvrez qu'un barrage empêche de fait l'eau de passer. Ramassez le caillou au-dessus du parchemin, puis utilisez la poudre à canon sur le barrage.

Restez à côté celui-ci, et utilisez le caillou sur le boulet de canon. L'étincelle provoquera une explosion qui permettra à l'eau de passer. Rejoignez alors le pendu, pour récupérer le second morceau de corde.

Une fois à la crevasse, descendez, utilisez le second morceau de corde sur la souche solide, et vous voilà au fond du ravin. Ramassez les rames, remontez, et partez rejoindre la plage où vous attend la barque.

SEPTIEME PARTIE : LA RECOLTE

Parmi les nouveaux lieux accessibles en bateau, vous découvrirez une tête de Singe énorme et le camp des indigènes. Allez tout d'abord à la tête de Singe, et tirez le nez du totem de gauche pour ouvrir la porte. Hélas, dès que vous lâchez le nez, la porte se referme. Vous allez avoir recours à l'aide du singe qui se ballade au sud de l'île, mais pour cela, il vous faudra récupérer 4 autres bananes.

Commencez par retourner au barrage, et montez les escaliers de pierre pour atteindre un premier niveau où se trouve une catapulte. Utilisez la longue-vue pour regarder la direction visée par la catapulte, puis tournez la jusqu'à ce qu'elle vise le bananier! Montez alors encore d'un niveau, et poussez le rocher qui se trouve au bord.

Maintenant, allez faire un tour au camp des indigènes. A l'extrême gauche du camp, vous prenez 2 bananes dans la coupe de fruit, mais les indigènes arrivent et vous vous retrouvez enfermé. Dans la case, ramassez tous les objets possibles, et tirez sur la planche soulevée pour découvrir une trappe par laquelle vous pourrez fuir. Retournez alors sur la plage d'origine, et ramassez les 2 dernières bananes.

HUITIEME PARTIE : NOS AMIS LES CANNIBALES

Allez donc voir le singe dans le sud de l'île, et donnez-lui les 5 bananes. C'est bon, il vous suit, et vous pouvez donc le mener jusqu'à la tête de Singe. Là, tirez le nez du totem, et il s'empresera d'en faire de même. Allez jusqu'à la tête, et ramassez la petite idole au sol.

Retournez maintenant voir les cannibales, et offrez-leur l'idole. Ils vous remercient en vous laissant tranquille, ce qui vous permet de retourner dans la case où vous étiez enfermé, pour y prendre l'attrape-banane. Vous sortez maintenant à peine de la case qu'Herman arrive, et vous lui échangez l'attrape-banane contre la clé de la tête de singe, un énorme coton-tige.

Sortez du camp des cannibales puis retournez-y! Discutez avec eux, et vous apprendrez que le repère de LeChuck est un véritable labyrinthe, et que vous auriez bien besoin de la tête d'explorateur, un trophée vaudou, pour vous en sortir. Insistez pour qu'il vous la donne, et quand vous voyez qu'il n'y a plus

rien à faire, tentez de leur donner votre boussole, puis les différents prospectus que vous avez avec vous... et vous finirez par récupérer la tête! Il est grand temps d'aller rejoindre la tête de Singe.

NEUVIEME PARTIE : LE REPERE DE LECHUCK

Utilisez la clé de la tête de Singe dans son oreille pour ouvrir la porte, et entrez dans la tête. Maintenant, il faut régulièrement vous arrêter et aller dans la direction qu'indique la tête de l'explorateur, même si cela vous fait revenir parfois sur vos pas... et vous arriverez rapidement au bateau de LeChuck. Discutez avec la tête, afin de la convaincre d'utiliser son collier. Une fois l'accord obtenu, utilisez le collier sur vous, et vous êtes libre de monter à bord du bateau de LeChuck, puisque vous êtes maintenant invisible.

Sur le bateau, partez tout d'abord sur la gauche, et ouvrez la porte. Vous êtes maintenant dans la cabine de LeChuck. Utilisez la boussole magnétique sur la clé pour prendre celle-ci sans vous faire repérer.

Allez maintenant dans la cale, accessible par la trappe à droite du bateau. Là, essayez de prendre un poulet, et vous vous retrouverez avec une plume fantôme. Utilisez la plume sur les pieds du fantôme qui dort dans la pièce précédente, et le voilà qui lâche son grog. Descendez maintenant dans les cales du bateau, et versez le grog dans l'assiette du rat, qui tombe raide mort après en avoir goutté une gorgée.

Vous pouvez maintenant récupérer la graisse, et remonter sur le pont. La porte de droite, que vous ne pouviez pas ouvrir parce qu'elle grinçait, peut maintenant être graissée, ce qui vous permet de passer. Dans la pièce, récupérez les outils-fantômes et retournez dans la pièce avec les poulets. Là, utilisez les outils sur le coffre, et le tour est joué. Vous voilà en possession de la racine nécessaire aux indigènes pour concocter la potion tueuse de fantômes. Quittez le bateau, et vous voilà rapidement en possession de la potion, et de retour au bateau... mais trop tard! LeChuck est parti vers l'île de Mélée, pour se marier avec le Gouverneur Marley. Vous y retournez pour un duel final!

DIXIEME PARTIE : LA MORT DE LECHUCK ?

A peine arrivé sur l'île, partez en direction de la ville. Là, il vous faut rejoindre l'église, ce qui vous obligera à pulvériser les fantômes qui tenteront de vous en empêcher.

Une fois à l'église, faites stopper le mariage. Dans la discussion qui suit, énervez au maximum LeChuck, et le voilà qui vous frappe et vous éjecte jusqu'à la boutique de Stan. Une fois sorti du distributeur de Grog, vous devez récupérer la potion, et l'utiliser avant que LeChuck ne vous frappe à nouveau.

Ce dernier disparaît en explosant... Une fin terrible, mais nous savons tous que LeChuck n'est pas mort, puisqu'il est de retour dans Monkey Island 2, que j'aurai le plaisir de vous proposer prochainement...

MONKEY ISLAND LEGEND OF THE FORTRESS

- Décors intérieurs et extérieurs splendides
- Fabuleuse cité médiévale (commerces, auberges, maîtres d'armes...)
- Alchimie : création de potions magiques
- Utilisation inédite de la psychologie des personnages (trahisons, alliances, séductions...)

- Scénari à solutions multiples
- Plus de 100.000 vues
- Manuel et logiciel en français
- 256 couleurs VGA
- 32 couleurs / ATARI/AMIGA
- LA NOUVELLE REFERENCE DE JDR

36.15
SILMARILS

NEWS - SOLUTIONS
SAV - JEUX PRIMÉS
COMMANDES



Silmarils

- PC & COMPATIBLES : VGA 256 COULEURS, EGA, CGA, AGC SOUND BLASTER, ADLIB
- ATARI ST & STE COLOUR & MONOCHROM
- AMIGA
- MACINTOSH MONOCHROM

INSPIREZ, EXPIREZ !

Patrick Bruel est-il un bon comédien ? Les nouveaux albums de Springsteen et de The Cure valent-ils qu'on s'offre une paire de coton tiges ? Comment une marée noire s'est répandue sur Hollywood ? Spielberg est-il retombé en enfance ? Jodorowski est-il un saint ou un démon ? Les sports américains ont-ils des chances de faire recette en France ? Et si ma tante en avait, devrait-on l'appeler mon oncle ?

Oxygen, le magazine consacré aux "événements qui se passent" et qui répond aux "questions que vous vous posez" dans le domaine des loisirs "vitau-dont-on-ne-peut-se-passer" a enquêté pour vous. Et c'est vraiment pas triste ! Le numéro 6 d'"Oxygen", formule survitaminée, le 30 mars, accumule les révélations. (voir page 38)

Une bouffée d'oxygène tous les 30 du mois !

RADIO MICRO

Les deux compères Stéphane Kauffman et Laurent Guerder qui animaient une émission consacrée aux jeux vidéos sur la radio périphérique "Radio-Engbien" changent de fréquence. Les habitués les retrouveront désormais sur 93.1 FM tous les samedis de 16h à 18 h sur la station "Ici et Maintenant".

Une émission qui ne pourra être captée que par les Parisiens, certes, et les personnes vivant aux alentours (dans un rayon de 80 kilomètres, tout de même). Une initiative à saluer cependant ! Deux heures d'antenne consacrées à des tests de jeux, des dossiers, l'annonce de nouveautés et à des interviews des principaux intervenants du marché des jeux vidéos. Alors je vous donne un moyen mnémotechnique imparable pour ne pas oublier la fréquence. 3,1416 (PI) X 29 (jours présents en février les années bissextiles) + 1,9936 (chiffre qui, il faut bien le dire, n'est pas très éloigné de 2) = 93,1. Ceux qui pourraient oublier dorénavant sont impardonnables.

LES CONSOLES INVESTISSENT DANS LES TRANSPORTS

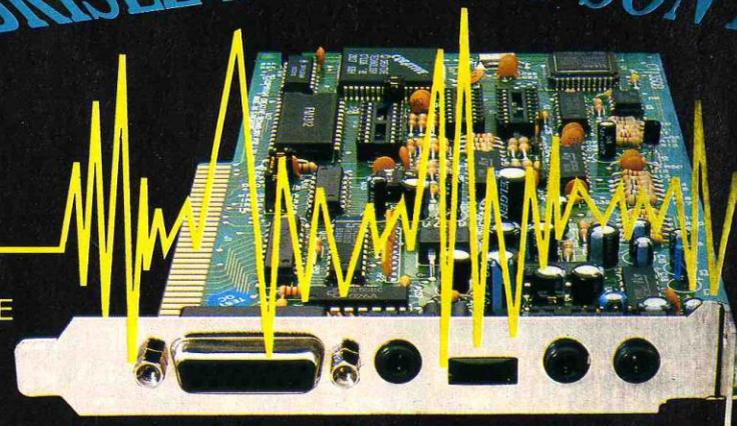
Après le camion de Nintendo, voici le train de Sega.

Du 11 avril au 10 mai, pendant les vacances scolaires, un train spécialement affrété par Sega parcourra un certain nombre de kilomètres reliant 23 villes de France en séjournant une journée entière dans chacune des gares. Trois voitures seront réservées au public dont une nommée fort à propos "Découverte" qui exposera tous ce qui touche à la marque Sega, une autre appelée malicieusement "Démonstration" qui démontrera des consoles Megadrive, Master System et Gamegear et enfin une voiture dénommée "Concours" qui devrait permettre, si l'on se fie au réalisme cru du marketing ségaïen, de gagner des trucs. Renseignements pris, c'est tout à fait le cas, puisque dans cette dernière, 900 personnes par jour pourront se mesurer les uns aux autres sur le jeu Sonic. Les quatre meilleurs "scorers" du jour (scorer: verbe du 1er groupe + accumuler un maximum de points. Au plus que parfait du subjonctif, n'hésite pas à donner: que je scorâsse), en plus de recevoir un cadeau Sega, seront invités à participer à la finale nationale qui se tiendra à Paris fin mai. Ensuite, le champion partira défendre les couleurs de la France à Barcelone, lors des jeux olympiques d'été, en juillet prochain.

SOUND BLASTER

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORT JOYSTICK

BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE
AVEC DE
TRES
NOMBREUX
LOGICIELS

1 190 F
TTC*

UNE SEULE CARTE SONORE
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick

● Logiciels inclus :

SB Talker/Dr Sbaitsio - Synthétiseur vocal
Voxkit - Digitaliseur de sons
Talking Parrot - Perroquet animé
FM Intelligent Organ - Logiciel musical
Jukebox - Programmé d'application sous Windows 3.0

● Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.



Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71
Fax : 99 08 94 17

Sound Blaster est une marque de Creative Technology Pte Ltd (Singapour).

*Prix public généralement constaté

Toutes les marques citées sont des marques déposées

Standard
Version 2.0

Standard ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

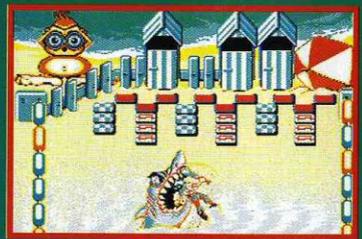
Mme M. _____ Société.
Adresse _____ Ville.
CP _____ Tél. _____
Coupon à retourner à:
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200
LA GACILLY

SILMARILS GAGNE AU LOTO ET A DES VISEES EXPANSIONNISTES

Ca investit sec du côté de chez Silmarils avec la création d'un studio de développement à Nancy ainsi qu'une agence en Angleterre, à Londres qui plus est (bonjour le prix du mètre carré). Dorénavant c'est cette agence qui aura pour fonction de distribuer toute la gamme des produits Silmarils en Europe.

De plus, Silmarils adapte la majeure partie de ses produits sur Macintosh (Targhan, Boston Bomb Club, et bientôt Storm Master).

Enfin, Bunny Bricks sera le prochain soit de la société à sortir après Ishar. Il s'agit d'un jeu un peu particulier qui mêle le casse-brique et le base-ball. En effet, la traditionnelle raquette est remplacée par un personnage "rabbitesque" aux grandes oreilles et aux dents longues. Equipé d'une batte de base-ball, il essaye de détruire toutes les briques qu'il aperçoit. Plus de détail le mois prochain.



KICK OFF : CHAMPIONNAT DE FRANCE

Ludi Games, nouvelle société éditrice sur console Nintendo (Nes, Gameboy et Super Nintendo) organise à l'occasion de la sortie de Kick Off un championnat national sur le jeu. Le concours débutera le 1er avril et se terminera le 28 novembre 92 par une grande finale à Paris. Il est possible de participer de deux façons: individuellement ou par équipe. Les gagnants se verront remettre une coupe par Jean-Pierre Papin. Si cela vous intéresse, contactez le club de football de votre région, peut-être êtes-vous concerné. Attention toutefois, le concours est réservé au moins de 15 ans.

NOUVEAU ET INATTENDU : PC DISQUETTES PROPOSE DES DISQUETTES AU FORMAT PC

Fruit de l'amour illégitime entre un magazine et une paire de disquettes, PC disquettes est disponible en kiosque (disquettes 5 1/4) ou par correspondance (disquettes 3 1/2 ou 5 1/4), voir page 18. Cet excellent PC disquettes vous propose un grand jeu du commerce. "Fire and forget 2" de Titus dans ce premier numéro + 6 jeux classiques vraiment supers + des images fantasmagiques "spécial bustes" à ne pas mettre entre toutes les mains, si j'ose dire + les modes d'emploi + une jaquette + des domaines publics + article: Comment jouer sur PC. Tout cela pour 64 francs; 7 jeux pour le quart du prix d'un.

CHAUDEMONT RECOMMANDE PAR GEN4

cellules grises
SPECIALISTE
JEUX DE ROLE
JEUX DE SIMULATION
RAYON LOGICIELS
AMIGA
ATARI
PC

C.C. EVRY II
91000 EVRY
Tél : 64 97 81 74

PLEIN DE JEUX POUR VOTRE PC

2 DISKS PC

(5 1/4 échangeables en 3 1/2)

PC

disquettes

Un grand jeu du commerce !

DISK 1

FIRE AND FORGET 2

87 % dans GENERATION 4

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

DISK 2

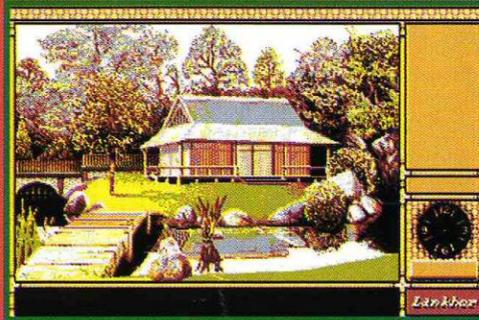
6 super JEUX classiques + Images et fantômes « spécial bustes »

voir page 1

JEROME LANGE, TER REPETITA

Vous êtes nombreux à suivre les aventures de Jerome Lange et à l'avoir aidé dans sa périlleuse enquête sur l'île de Maupiti. Arrivé finalement au Japon et plus précisément dans le monastère de Daibutsuji, où il est invité par Maître Sato et son vieil ami Max, les événements se précipitent une nouvelle fois. Le professeur Camus, célèbre chimiste vivant retiré à Daibutsuji est retrouvé assassiné. Bien évidemment, se trouvant sur les lieux, notre perspicace détective va prendre cette affaire à bras le corps. Pour septembre 92 D'autre part, une disquette data pour Vroom est prévue comprenant six circuits : l'Italie, l'Allemagne, la Belgique, le Portugal, l'Espagne et le Brésil. Sur ST, cette disquette data permettra également de jouer au joystick en utilisant le mode compétition.

Enfin, un projet de course moto est également prévu pour la fin d'année reprenant à n'en pas douter les routines de Vroom.



CD-ROM NINTENDO, CA PROMET !

La guerre s'intensifie entre les deux grands faiseurs du marché des consoles. Après l'annonce du Mega-CD par Sega et de ses caractéristiques alléchantes, Nintendo réplique avec son lecteur CD-Rom au potentiel très prometteur. Bien sûr, toutes les précisions qui suivent sont à prendre au conditionnel tout comme il fallait prendre au conditionnel les rumeurs de sortie de la Super Nintendo pour le mois de mai. Enfin désormais vous pourrez tout savoir sur ces sujets en lisant BANZZAI et SUPERSONIC les petits frères de GEN 4 consacrés aux produits en question.

Première grosse surprise, ce lecteur utiliserait la technologie dénommée CDXA, c'est à dire celle employé par le CDI, ce qui autorise le mixage du son et de l'image. Ceci constituerait un premier gros avantage par rapport au Mega-CD ou aux CD-Rom existant déjà pour compatibles. En revanche, ce lecteur ne serait pas compatible CDI même si l'on peut penser qu'il est tout à fait possible de réaliser un seul disque compact contenant un jeu pour les deux machines (avec un programme source différent pour chacune des versions).

Tout comme le Mega-CD, ce lecteur posséderait sa propre mémoire Ram de 1 Mo et des processeurs dédiés. Parmi ceux-ci, un processeur dédié aux graphismes et à la gestion du CD cadencé à 21 MHz. De plus, ce lecteur améliorerait certaines des capacités de la Super Nintendo avec la possibilité par exemple d'accéder aux zooms et rotations dans tous les modes graphiques. Les sprites bénéficieraient également de ces caractéristiques. Mais ce n'est pas tout puisque ce processeur serait aussi spécialisé dans la gestion 3D faces pleines en gérant une multitude de polygones en temps réels. Selon certains programmeurs, il serait tout à fait possible de réaliser des jeux dignes des bornes d'arcade de chez Microprose. Pour finir, sachez qu'un CD contiendrait 540 Mo formaté.

Et maintenant, mesdames et messieurs, ladies and gentlemen, last but not the least, tenez-vous bien le prix annoncé est d'environ 1100 francs au japon !!

Sortie prévue en janvier toujours au japon.

ELITE AU TOP

La société anglaise vient d'annoncer que tout ces titres seront dorénavant adaptés sur CD-Rom compatibles. Quatre sont prévus cette année, le premier se nommant European Championship 1992 et il s'agit d'un jeu de football.

*Du fin fond du Périgord Noir
surgit l'innommable !*

Black Sect

ATARI SE REVEILLE

Le ST se meurt à petit feu... tout le monde le sait ! Et même si cette machine a encore son mot à dire, la concurrence de plus en plus rude avec un Amiga triomphant et une progression constante des compatibles PC, nécessitait une réponse d'Atari. C'est maintenant chose faite avec un nouveau micro aux caractéristiques bien alléchantes. Bien sûr, tout ceci est à prendre au conditionnel, comme d'habitude !

La présentation de la bête est normalement prévue au CES de Chicago mais nous avons tout de même pu avoir quelques caractéristiques que nous vous livrons péle-mêle. Le micro-processeur serait un 68030 cadencé à 16 MHz avec "quelques" processeurs dédiés, notamment dans l'animation de plans, de sprites et tout ce qui concerne les changements d'échelle et zooms. Côté graphisme, cela s'annonce très prometteur avec de nouvelles résolutions graphiques (en fait toutes celle du TT). Mais ces dernières ont été sensiblement améliorées avec notamment un affichage en 640*480 en 256 couleurs, de même en 320*200. Cette dernière résolution serait également accessible en 4096 couleurs avec de l'animation. La palette serait de 32000 couleurs. Le système d'exploitation serait également tout nouveau puisque multi-tâches. Au niveau du son, les 10 canaux font!, feraient !?, feront?!, devraient faire!?!? sensation. De plus, ce micro serait équipé d'un lecteur de disquette 1.44 Mo et d'une interface SCSI en standard. Enfin, la machine serait très largement ouverte au multimédia. Plus de détails dans notre compte-rendu du CES de Chicago. Ce monstre du lochness pourrait, de plus, être affublé d'un nom de bête...

MIRAGE EN ANGLETERRE

Une nouvelle compagnie anglaise, Mirage, vient en effet d'apparaître sous l'égide de Peter Jones, ex-boss de Sierra Europe. Plusieurs projets sont en développement, dont The Humans et Midwinter 3, à voir immédiatement en rubrique Previews. Autre surprise, Ragnarok prévu pour l'instant sur PC et Amiga. Ce jeu, basé sur la mythologie nordique, n'est pas sans rappeler Battlechess. Ragnarok est synonyme de

fin des temps, époque cataclysmique où les dieux bons (Odin, Thor, Balder...) affrontent les dieux maléfiques (Loki en est leur chef). Le terrain fait 11 cases sur 11. Vous y dirigez 13 pièces alors qu'en face, ce ne sont pas moins de 25 créatures des ténèbres qu'il vous faudra affronter, et ce via des animations sympathiques.

COMMODORE DEVELOPPE

Plusieurs news du côté de chez Commodore au niveau de la gamme Amiga. En plus de l'Amiga 600 prévu pour les semaines qui suivent (en fait un Amiga 500+, le pavé numérique en moins, le port cartouche du CDTV en plus et un emplacement disque dur) sont annoncés quelques nouveautés. En premier lieu, des rumeurs font état de la volonté de Commodore de doter ses Amiga bas de gamme et milieu de gamme de micoprocesseur 68020 dans les deux ans. Seul l'Amiga 300 (pas de date de sortie annoncée) ne serait pas concerné par cette mesure. On peut d'ailleurs se demander ce que deviendrait le modèle 500+ positionné entre le 300 et le 600 ? La première machine à bénéficier de cet apport serait le futur Amiga 800 doté de capacités graphiques supérieures. Plus de détails dans les prochains mois.

D'autre part, Commodore développe actuellement une carte 80386 SX destinée aux possesseurs d'Amiga 2000 et 3000. Reste maintenant à connaître la fréquence de l'horloge et le prix de cette carte. Enfin, sachez que le nom générique du CD-Rom Amiga aurait changé, du moins en Angleterre, pour devenir A570. Côté prix et toujours pour l'Angleterre, il serait fixé à environ 3000 francs.



OFFREZ-VOUS L'UNIVERS ARIANE

BON DE COMMANDE

Accompagné de votre règlement par chèque bancaire libellé à l'ordre de **SPACE PRODUCTION**. A retourner à: **GENERATION 4 Opération ARIANE**, 19, rue Hegeippe Moreau 75018 Paris, France. Sélectionnez le produit que vous désirez recevoir, indiquez la quantité et entourez votre taille.

N°	Article	Taille	Quantité	Prix	N°	Article	Taille	Quantité	Prix
1	TEE-SHIRT	L - XL - XXL		108 F	16	BOURSE	19 x 14 cm		34 F
2	POLO PIQUE	L - XL - XXL		131 F	17	SAC BANANE	30 x 10 x 8		55 F
3	SWEAT-SHIRT	M-L-XL-XXL		202 F	18	SAC SHOPPING	50 x 39 cm		69 F
4	PANTALON JOGGING	L - XL - XXL		178 F	19	SAC MATELOT COTON	50 x 25 cm		81 F
5	CHEMISETTE - BERMUDA	Unique		320 F	20	SAC MATELOT NYLON	55 x 26 cm		123 F
6	COUPE-VENT BORDS COTES	Unique		246 F	21	SAC A DOB	40 x 30 cm		99 F
7	COUPE-VENT CAPUCHE	Unique		236 F	22	SAC DE SPORT	60 x 30 cm		188 F
8	GILET BANS MANCHE	Unique		441 F	23	POSTER 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6	60 x 80 cm		40 F
9	BOB	Unique		33 F	24	POCHETTE 12 PHOTOS COLLECTION	20 x 25 cm		55 F
10	CASQUETTE AEREE	Réglable		45 F	24	POCHETTE 12 CARTES POSTALES	12 x 15,5 cm		35 F
11	CASQUETTE AMERICAINE	Réglable		52 F	24	MINI POCHE 12 PHOTOS	7 x 9 cm		29 F
12	CASQUETTE GRAND-LARGE	Réglable		45 F	25	CALENDRIER	29,5 x 29,5		160 F
13	VISIERE	Réglable		53 F					
14	BERET	Réglable		33 F					
15	TROUSSE	17 x 13 cm		36 F					

Ces prix s'entendent T.T.C. pour la France
H.T. fraie d'expédition comprise pour la C.E.E.
Participation aux frais d'expédition: 30 Francs.

TOTAL

+ 30 France

1 PIN'S CADEAU
Pour tout renvoi du coupon sous 8 jours.

NOM _____ PRENOM _____
 ADRESSE _____

 VILLE _____ CODE POSTAL _____ G4 1

1 PORTE CLE CADEAU
Pour toute commande supérieure à 300 F.

N E W S



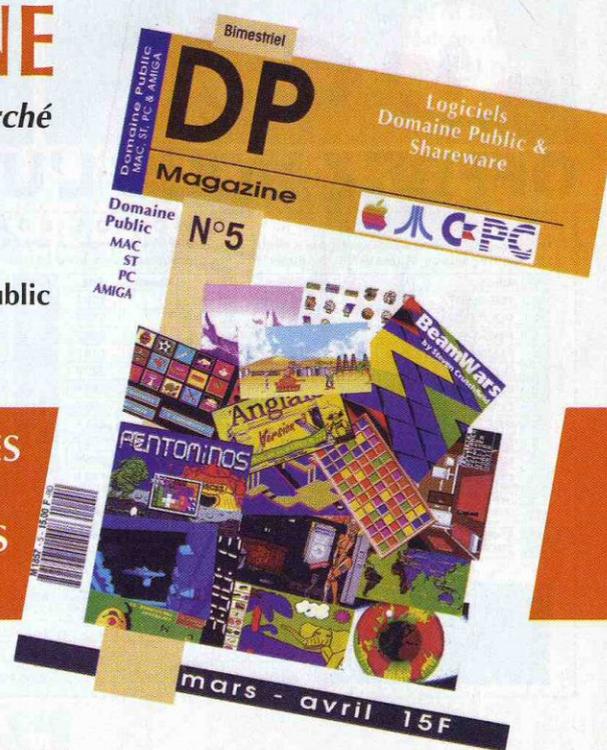
DP MAGAZINE

Nourrissez vos machines à bon marché

Pour tous les utilisateurs
Macintosh, PC, ST et Amiga

Des centaines de logiciels du domaine public
et de logiciels bon marché

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



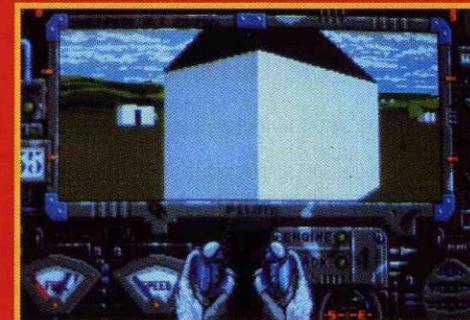
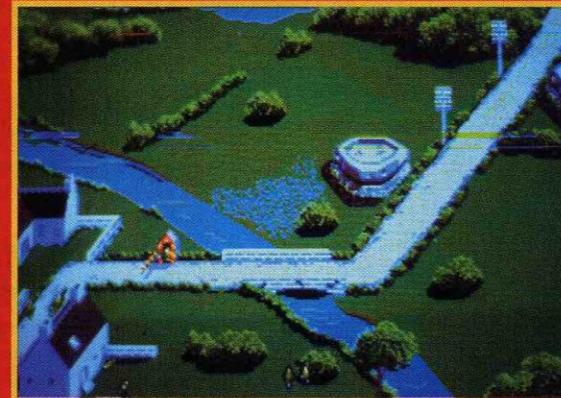
BIMESTRIEL N° 5

En vente chez tous les marchands de journaux

N E W S

FUTURA

Le prochain jeu à sortir sous le label Futura (appartenant à Loricel) se nomme D-Day et traite du débarquement du 6 juin 44. Cette simulation se veut très réaliste et proposera au joueur de piloter plusieurs types de véhicules et de vivre toutes sortes d'expériences. Jugez plutôt : à bord de votre bombardier, vous partez en mission avec comme objectif une colonne de blindés. Malheureusement vous êtes touchés et devez sauter en parachute ; une fois au sol, il vous faudra combattre à pied et essayer de rallier une base alliée pour repartir dans un char. Prévu sur Amiga, ST et PC pour avril. Une version CD-Rom et CDI est annoncée pour janvier 93.



**-25% de REMISE
PERMANENTE**
sur tous les
logiciels,
consommables et
accessoires!

**Au CLUB 25,
C'EST MOINS CHER
365 jours/an**

- 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)

**Tel : 93 .09 .67 .24
NEWS-INFOS-TARIFS**

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

Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an
au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F),
versé par chèque/CCP/mandat.

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

Ordinateur(s) utilisé(s): AMIGA

ST AMSTRAD CPC PC

CONSOLE(Précisez)

OPERATION DISQUETTE !

Nous vous promettons ceci depuis quelques mois, et voilà, c'est parti ! Vous tenez entre vos mains la première disquette de démonstration de la rédaction de Génération 4. Les démos que vous trouverez dessus sont sélectionnées par la rédaction, ce qui est bien sûr un gage de qualité. Ce mois-ci, nous vous proposons Gods sur PC, Shadowlands sur ST et Jim Power sur Amiga.

SHADOWLANDS / ST

Testé dans le numéro 42 de Génération 4, Shadowlands est un jeu de rôle venu d'Angleterre, de chez Domark plus exactement. Premier produit à utiliser le procédé Photoscape, par lequel l'environnement du jeu est présenté plus ou moins éclairé, selon les sources de lumières, c'est aussi un des excellents jeu de rôle du moment, à fortiori sur ST où l'on est loin de pouvoir espérer les sorties de Eye Of The Beholder 2, Ultima VII ou Ultima Underworld. La démo que nous vous proposons vous permet de découvrir et de vous familiariser avec le système de jeu, dans un niveau constitué de décors égyptiens (il en existe plusieurs...).

• Chargement

Mettez la disquette dans le lecteur et allumez votre ST. Attendez quelques instants pour obtenir l'écran de présentation et cliquer sur le bouton gauche de votre souris.

• Comment jouer ?

Le bouton gauche de la souris permet de sélectionner des objets ou les portraits des personnages.

Il permet aussi de définir les actions à effectuer.

Le bouton droit sert à plusieurs choses. Si vous le cliquez lorsque le curseur est dans la fenêtre de jeu, la pièce est recentrée sur le personnage que vous contrôlez alors. Si vous le cliquez lorsque le curseur est sur le portrait d'un personnage, vous passez alors sur la fenêtre d'inventaire du personnage.

La touche H permet de pauser puis de reprendre le jeu.

La touche Esc fait varier les configurations des portraits.

Sur l'icône des personnages:

– Cliquez sur la main à gauche du personnage pour utiliser un objet que vous possédez. Cliquez sur les flèches pour sélectionner l'objet à utiliser, puis cliquez sur l'endroit où l'utiliser. C'est ainsi que vous pourrez insérer une pièce d'or dans une fente, ou encore utiliser votre arme sur un monstre, donc combattre!

– Cliquez sur la tête du personnage pour observer les objets, et surtout lire les panneaux, signes, boire l'eau d'une fontaine, etc...

– Cliquez sur la main à droite du personnage pour utiliser un objet du décors. Cliquez donc sur une pièce pour la ramasser, sur un levier pour l'abaisser, sur une brique dépassant du mur pour révéler un passage secret.

– Cliquez sur la jambe à droite du personnage pour le diriger individuellement. Cliquez maintenant à l'écran pour indiquer l'endroit où vous désirez qu'il aille.

– Cliquez sur la jambe gauche du personnage pour en faire le leader du groupe. Lorsque vous le dirigez, les autres membres du groupe le suivent automatiquement.

– Cliquez sur les deux bras pour lancer l'objet que vous avez en main.

Sur la fenêtre d'inventaire :

– Chaque case ne peut contenir qu'un seul objet.

– Les deux damiers servent à choisir la disposition des personnages dans le groupe, tout simplement en déplaçant les pions.

– L'icône de l'oeil permet de faire dormir vos personnages, histoire de récupérer quelques points de vie.

– Traînez avec la souris de la boisson ou de la nourriture jusqu'à l'icône de la bouche pour nourrir et abreuver vos héros.

– L'icône de la balance permet d'absorber l'énergie magique des objets pour recharger vos sorts. Peu utile dans la démonstration, cela l'est beaucoup plus dans le jeu.

Enfin, vous pouvez utiliser les vues des personnages à droite pour échanger des objets entre vos guerriers.

JIM POWER / AMIGA

Quand Loriciel se prend pour Psygnosis, cela nous donne Jim Power, la plus fantastique démo jamais proposée dans un magazine de jeu vidéo. En effet, cette démo comporte la totalité du premier niveau du jeu, avec l'ensemble des sons, graphismes et monstres possible. Ce jeu, mélange de shoot'em'up et de jeu de tableau, est une réussite incontestable. Superbement réalisé, il est également particulièrement jouable.

• Chargement

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre Amiga. Patientez quelques instants...

• Comment jouer ?

Que dire, si ce n'est qu'il se joue au joystick, et que l'ensemble des mouvements est d'une logique enfantine.

Pour utiliser un pouvoir, laissez le bouton de tir appuyé assez longtemps et relâchez-le. Adieu, ennemis tant redoutés.

GODS / PC

Si, comme nous, vous pensiez qu'il était impossible d'avoir de très bons jeux d'arcade sur PC, cette démo du premier jeu de Renegade sur PC va vous prouver le contraire. Mi-arcade, mi-aventure, Gods est un monument du genre. Graphismes VGA, scrolling superbe, jouabilité parfaite. De quoi en satisfaire plus d'un. D'autant plus que cette démo comporte l'ensemble du premier niveau du jeu, et qu'il vous faudra y jouer un bon bout de temps avant d'en voir la fin.

• Chargement

Insérez la disquette dans votre lecteur 3.5, que nous appellerons A (lecteur B pour certaines configurations), le disque dur étant appelé C. En cas de problèmes, lancer le programme GEN4.

– Si vous voulez l'installer sur votre disque dur alors:

a) mettez vous sur C :

b) créer un répertoire GODS par exemple ("md Gods")

c) tapez "copy A : *.* C : \GODS"

d) tapez "CD GODS"

e) tapez "GOD", patientez pendant le décompactage.

f) tapez ensuite "GODS" pour lancer le jeu.

– Si vous voulez l'installer sur disquette, alors:

a) copier les fichiers GEN4.BAT et GOD.EXE sur une disquette vierge formatée.

b) tapez "GOD" et attendez la fin du décompactage.

c) Tapez "GODS" pour jouer.

Tapez Install pour définir votre configuration. Choisissez la résolution appropriée à votre machine (EGA ou VGA), puis les effets sonores (internes, AdLib ou Soundblaster). Vous pouvez également reconfigurer le clavier si vous n'utilisez pas de joystick, et sauvegarder votre configuration. Vous pouvez maintenant commencer à jouer, en tapant Gods.

• Comment jouer ?

Pour commencer à jouer, appuyer sur espace une fois sur l'écran de présentation. Dans le jeu, les touches des flèches servent à diriger le personnage et la touche espace sert à utiliser les armes que vous avez ramassées. Pour prendre une clef, il faut se baisser, appuyer sur espace une fois pour prendre l'objet, puis une deuxième fois pour ne pas le relâcher. Pour abaisser un levier, il faut se mettre devant, appuyer sur la touche "flèche haut" et presser espace. Bon chance et amusez-vous bien.

VOTRE DISQUETTE NE MARCHE PAS !

Si la disquette vous semble endommagée, **NE L'INSEREZ SURTOUT PAS DANS VOTRE LECTEUR**. Génération 4 et Pressimage ne seront pas tenus responsables des dommages qui pourraient être causés par une disquette défectueuse. Vérifiez si votre disquette fonctionne chez un copain, le problème pouvant venir de votre ordinateur (surtout sur PC, certains compatibles n'étant pas vraiment dans les normes). Si votre disquette est réellement défectueuse, vous n'avez pas de chance... Mettez votre disquette dans une enveloppe, avec un petit mot expliquant le problème, et joignez-y une enveloppe avec votre adresse ainsi que 10 francs en timbres à : **Pressimage – Disquette GEN4 N°43 – 210 rue du Faubourg Saint-Martin – 75018 Paris** Une disquette de rechange vous sera envoyée au plus vite. En aucun cas, nous ne répondrons aux demandes téléphoniques. Merci de votre compréhension.

SUPERSONIC ET BANZZAI

Ca y'est ! Après deux ans de réflexion intense, l'observation attentive du marc de café, des tests grandeur nature en Poitou-Charentes, des numéros zéro ruineux, l'espionnage obsessionnel des projets concurrents, l'humble consultation d'experts internationaux des éditions universelles ou autre Solladoré Presse, la rédaction de Génération 4 s'est enfin décidé à vous proposer un, non, pas un, mais deux magazines consoles. Banzzaï sera destiné aux joyeux samuraï, possesseurs ou futurs possesseurs de consoles Nintendo, aussi bien NES que Super Nintendo ou Game-Boy. SuperSonic sera, quant à lui, le magazine des fonceurs fous-dingues de SEGA, et destiné à la Master System, Megadrive et Game-Gear. SuperSonic et Banzzaï seront assez différents de Génération 4, puisque ce seront des magazines grand format, des "tabloïds" dit-on dans notre jargon de journalistes. Banzzaï et SuperSonic vous réservent de nombreuses surprises, mais il vous faudra attendre le 28 avril pour les découvrir... Vous pouvez déjà alerter les possesseurs de ces consoles autour de vous car les plus rapides et les plus malins d'entre vous pourront gagner de nombreux lots en se procurant les magazines dès leur parution.

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

Jeu : Swap-Tiles — **Tableur :** Opus 2.0
Panneau de contrôle : Xcontrol et ses CPX
Téléchargement : Sapristi



MENSUEL N° 60

En vente chez tous les marchands de journaux

BLUE BYTE + PLAY BYTE = ACHTUNG !

Après les très bons Great Court 1 et 2 et plus récemment Battle Isle, cette société allemande projette de lancer pas mal de nouveaux produits pour cette année. En premier lieu Spidya, un shoot'em up réalisé sur Amiga. D'autres produits sont en développement, mais leur distribution en France par Jbi Soft n'est pas encore certaine. Battle Isle 2 est le plus attendu, mais ce sera pour 1993. History Line : The First World War sera un nouveau wargame utilisant le système de Battle Isle. Ugh est un jeu de plate-forme et Starlight One rassemblerait par bien des côtés au célèbre Elite. Ouf !

MIRRORSOFT: THAT'S ALL FOLKS

Voilà, Mirrorsoft c'est fini ! Les différents labels distribués par la société ont été éparpillés aux quatre coins du monde. Spectrum Holobyte est chez Microprose (Falcon 3.0, Super Tetris, Crisis In The Kremlin en mai et Falcon 3.0 Mission Disk en juin). Mindscape a récupéré Legend dans un premier temps, alors que Renegade possède le jeu Fire And Ice. Acclaim reprend la majorité des titres restants.

TITUS EMBAUCHE

Titus, société de pointe, recherche pour intégrer son service marketing, un(e) rédacteur(trice) bilingue assistant(e) marketing. Les critères de sélection sont : non fumeur, connaissance Pagemaker, de Design Studio et de Photoshop sur Macintosh. Vous créerez et rédigerez les manuels et notices des produits et en réaliserez la mise en page sur Macintosh. Vous participerez à la réalisation des éléments promotionnels pour la France et l'exportation (Photo, Traductions, mise en page PAO...). Anglais courant nécessaire. Addresser CV avec photo couleur et lettre manuscrite en anglais à :

Titus Recrutement
 28 ter Avenue de versailles
 93220 Gagny

ID - ASHCOM

B.P. 107
 14000 CAEN
 Commandes : 31.38.22.31

NOUVEAU

Extension Mémoire A500

.AX500+	
Ext. Mémoire 512 Ko avec horloge	255 F
.AX500-	
Extension 512 Ko sans horloge	220 F

Extension Mémoire A500+

.AX501	
Extension Mémoire 1 Mo	590 F

Extension externe A500 et A500 +

Faible encombrement.
 Laisse la possibilité de mettre d'autres périphériques sur le port d'extension.

AX508 - 0	1239 F
AX508 - 2	2139 F
AX508 - 4	3039 F
AX508 - 8	4839 F

Sampler Stéréo	365 F
----------------	-------

Switcher automatique Joystick/souris

Plus besoin de débrancher votre Joystick ou votre souris. Le Switcher le reconnaît automatiquement. 169 F

Switcher 1.3/2.0 (Livré sans Rom)

Permet d'utiliser tous les logiciels.
 Plus de problèmes de compatibilité.
 Installation aisée

199 F

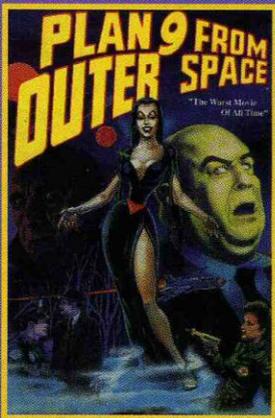
MAC II + utilitaires Hardcopier

359 F

Paiement par chèque. Frais de port et emballage 55 F

PLAN 9 : LE JEU + LE FILM

Gremlin ne lésine pas sur les moyens employés pour le lancement de ce jeu d'aventure. Oscar du plus mauvais film d'horreur jamais réalisé, vous aurez la "joie" de retrouver dans la boîte de jeu, la vidéo du film. En outre, deux minutes et demi du film sont digitalisées et intégrées au jeu. Vous devrez monter vous mêmes certaines scènes du film. Test très prochainement.



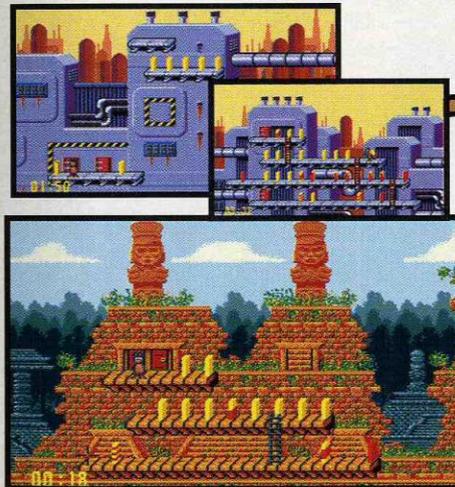
CONCOURS ADVANTAGE TENNIS

Voici les résultats du Concours organisé au mois de février avec la collaboration d'Infogrames et de la société Head.

1er Prix: Stéphane Durante (Valence)
2e au 15 e prix: Claire Bihan (Mantes La Jolie), François Cassese (Beauregard Barret), Elizabeth Boursin (Lisieux), Johnny Ghesquiere (Mouscron en Belgique), Nils Reynaud (Avignon), Olivier Gauthier (Marcigny), Didier Garcia (Grenoble), Emilie Klein (Georges Les Baux), Laurent Roux (Puy Guillaume), Remy Pophillat (Cholet), Olivier Vigne (Puilboreau), Nicolas Berranger (Villiers), Van Ty N'Guyen (Nîmes), Stéphane Dubois (Grenoble).
De nombreux autres participants ont aussi gagné les autres lots. Comme les autres, ils devraient recevoir leurs cadeaux prochainement.

PUSH OVER : LE NOUVEAU LEMMINGS ?

Ocean vient enfin de nous montrer ce projet ultra-secret en développement depuis plusieurs mois sur Amiga, PC et ST. Les responsables n'hésitent pas à dire de ce jeu qu'il sera le nouveau Lemmings de cette année. Prévu pour le mois de mai, nous n'avons pu voir que les tout premiers niveaux. Il s'agit de faire tomber des dominos en cascade pour passer au niveau supérieur. Divers effets et des configurations très particulières devraient assurer au jeu un grand intérêt. Preview le mois prochain.



oxygen

LE MAGAZINE DE VOS LOISIRS

DOSSIER LES SPORTS AMERICAINS **CINEMA** MAREE NOIRE A HOLLYWOOD **MUSIQUE** LE ROCK SELON SPRINGSTEEN **LIVRE** INTERVIEW : ROBERT B. PARKER **BD** JODOROWSKY **VIDEO** LES ENVAHISSEURS : ILS SONT TOUJOURS LA

ET

retrouvez tous les mois l'actualité
ciné — musique — BD
livres — télé — vidéo

EXCLUSIF
ALLEN &
oxygen
MUSIQUE TEXAS, WILLIAM SELLER, JAMES CINE DENIRO/SCORSESE, DIEN BIEN PHU, MELANIE GRIFFITH LIVRES SERIE NOIRE STORY BD LE MANGA JAPONAIS TELEVISION MACGYVER, JEAN-LUC DELARUE DOSSIER LE JEAN'S SOUS TOUTES SES COUTURES VIDEO
LE MAGAZINE DE oxygen DE VOS LOISIRS



FANZINES EN FURIE

Le 7e numéro de Blitter's Mag, fanzine traitant des 16/32 bits est sorti. Quelques thèmes très intéressants y sont abordés: l'Amiga 600, CD-I, CDTV, CDROM, interviews de la rédaction de GEN 4 (mon article préféré (NDFrank: moi aussi !!)), des responsables de Philips, d'Apple, de Commodore... Vous y retrouverez en outre les tests de plusieurs jeux micros et consoles. (NDFrank bis : Bel effort !)

The Addams Family



MENSUEL N° 6

En vente le 29 mars 1992 chez tous les
marchands de journaux

SENSIBLE SOCCER VS KICK OFF

L'équipe de programmeurs anglais, à qui l'on doit déjà Mega-lo-mania, Wizkid, nous prépare pour très bientôt un jeu qui risque de supplanter Kick



Off comme meilleur simulation de football. Son nom provisoire: Sensible Soccer. Autre projet en développement, un jeu entre Méga-lo-mania et Lemmings, Cannon Fodder. Mega-lo-mania 2 est lui aussi toujours prévu pour cette année.

CREST VOLANT

Voilà, c'est terminé. Le festival hivernal des jeux vidéo aura vu bon nombre de joueurs participés aux différents concours, le tout dans une parfaite sportivité. Il faut à cette occasion saluer la participation d'éditeurs tels Microïds, Loricel, Ubi Soft et de certains constructeurs comme Nintendo et Atari. Ne pouvant goûter aux joies de la neige en leur compagnie pour cause de bouclage, la fine équipe des représentants de chacune des firmes sus-citées nous ont envoyé cette photo souvenir ou la bonne humeur est visiblement au rendez-vous. A l'année prochaine, peut-être...



A NE PAS RATER ! LA DEUXIEME CASSETTE VIDEO DE GENERATION 4 : LES JEUX PREFERES DE LA REDACTION, TOUTES LES PREVIEWS DES PROCHAINS MOIS, LE HIT PARADE...

GENERATION 4 VIDEO,

POUR VOUS PERMETTRE DE JUGER REELLEMENT LES LOGICIELS

(EN VENTE DANS LES FNAC OU EN VPC, VOIR BON DE COMMANDE PAGE 44)

GENERATION 4 VIDEO :

LA MEILLEURE IDEE CADEAU DU MOIS DE MARS !

Guy Spy™

and the Crystals of Armageddon

Guy Spy

and the Crystals of Armageddon

Distribué par:
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tel:48.57.65.52



Bientôt sur : AMIGA, ATARI, PC et MAC

Guy Spy connaît un énorme succès dans le domaine des jeux d'aventure ayant la particularité d'animer des personnages sur tout l'écran entièrement sous votre contrôle! Avec plus de 1500 cadres d'animation, 5 méga-octets de données graphiques et une musique originale ainsi que des effets sonores, Guy Spy ouvre une nouvelle ère dans les jeux d'aventure.

Comme Guy Spy vous êtes l'agent de contre-espionnage le plus fiable et le plus audacieux selon le gouvernement. Les rapports de l'intelligence confirment nos pires angoisses. Le démoniaque Baron Von Max a trouvé les légendaires Cristaux d' Armageddon. Avec la puissance des cristaux dans les mains de ce fou, Von Max pourra se procurer tout ce qu'il veut pour alimenter en carburant son ultime arme de destruction de masse...la machine du jugement dernier.

Dans un pari désespéré de sauver le monde des plans diaboliques de Von Max, vous devez le chasser du globe ainsi que ses acolytes.

Si vous échouez, la destruction que Von Max va déclencher sur le monde sera inavouable. Vos ordres sont simples : stopper Von Max à tout prix...avant qu'il ne soit trop tard !



ReadySoft Incorporated
30 Wertheim Court, Suite 2
Richmond Hill, Ontario, Canada L4B 1B9
Tel: (416) 731-4175 Fax: (416) 764-8867



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

NE RATEZ SURTOUT PAS LE RENDEZ-VOUS DE TOUS LES FANAS DE JEUX VIDEO DU 29 AVRIL AU 10 MAI A LA FOIRE DE PARIS

GÉNÉRATION 4 vous convie au plus grand salon français exclusivement dédié aux jeux vidéo au sein de la Foire de Paris. Sur plus de 4 500m², les principaux constructeurs (micros et consoles) et éditeurs vous proposeront leurs toutes dernières productions en avant-première.

Pour sa part, dans son village, **NINTENDO** dévoilera la très attendue "Super Nintendo" et accueillera plusieurs éditeurs licenciés tels Konami, Ocean, Capcom et Mindscape. Vous découvrirez aussi le fabuleux "Nintendo Super Tour", l'incredible camion itinérant de la marque équipé de plusieurs dizaines de consoles.



Dans le village **SEGA**, le "Mega-CD" fera sans nul doute une apparition très remarquée alors que Tecmagik et Virgin Games présenteront leurs derniers logiciels et les plus accros pourront s'éclater sur les toutes nouvelles machines d'arcade de la firme (le RE 360, etc.).



ATARI organisera la suite du défi Lynx où vous pourrez gagner de nombreux Pin's inédits et un espace informatique domestique vous permettra de vous initier aux joies de l'informatique.

Dans le domaine du multimédia, ce salon sera l'occasion de découvrir le CDTV et ses nouvelles applications en plus du tout récent Amiga 600.

Pour notre part, nous vous présenterons nos deux nouvelles publications Banzai et Supersonic respectivement dédiée aux consoles Nintendo et Sega. De surcroît, nous organiserons, en plus de nombreux concours dotés de lots exceptionnels, une animation assez fantastique sur les mondes virtuels et leurs applications ludiques. Le Club sera présent et répondra à toutes vos attentes ainsi que la rédaction qui sera ravie de faire votre connaissance.

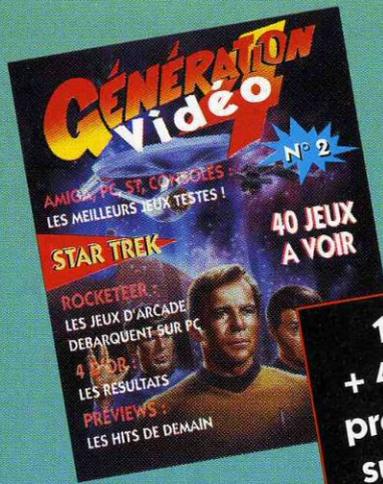
L'enfer du jeu vidéo se déchaîne à la Foire de Paris



Tous aux Parc des Expositions - Hall 1 - Porte de Versailles - M^o Porte de Versailles



du 29 avril au 10 mai 1992



**1h30
+ 45 jeux
présentés
sur votre
télé**



LA CASSETTE VIDEO Pour faire le bon choix

TEST MICRO

Black Crypt, Chessmaster 3000, Civilization, Eye Of The Beholder 2, Falcon 3.0, Gods, Harlequin, Mega Twins, Monkey Island 2, Robocop 3, Star Trek, Tennis Cup 2, The Rocketeer, Ultima Underworld, Wolfchild.

TESTS CONSOLES

Coryoon, Dahna, Devil's crash, Dragon Sabber, Fatal Fury, Fighting Master, Golden Axe 2, Gradius, Liquid Kid, Mario Lemieux Hockey, Parodius, Raiden, Robo Army, Trash rally.

PREVIEWS

Inca, Jim Power, Project X, Space Crusade.

+ Best Of : spécial Kick Off 2

+ Micro Trottoir, Micro Gag : la micro vu par les gens

+ Mag News : reportage à Las Vegas

+ La soirée des 4 d'Or : les résultats.



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 !

**DES REDUCTIONS SUR TOUS LES PRODUITS DANS LES
MAGASINS AGREES CLUB GEN4**

LES REDUCS, C'EST PARTI !

GENERATION 4 et les professionnels de la vente (magasins et VPC) se sont associés pour vous proposer des tas de réductions sur les produits dont vous rêvez. Vous allez pouvoir bénéficier de réductions de 3 à 10% sur les consoles, les micros et leurs périphériques, les accessoires, la connectique, les cartouches, les softs et les livres.

COMMENT ? Sur présentation de la carte de membre et d'une pièce d'identité.

OU ? Dans tous les magasins portant sur leurs devantures l'autocollant « POINT DE VENTE AGREE » et chez tous les vepécistes où vous trouverez la mention « AGREE CLUB GEN4 ».

Si vous souhaitez qu'un de vos magasins préférés soit AGREE CLUB GEN 4, nous vous encourageons à nous communiquer ses coordonnées.

Pour connaître la liste de nos partenaires, tapez 3614 G4.

TROP C'EST TROP !

Les adhérents dont les numéros de carte vont de 501 à 550 recevront le pin's que voici :

**Merci à :
SODIPENG**



INFOS

Vous avez jusqu'au 18 avril 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.

NOUVEAU

Enfin une formule club pour l'étranger !

PACK 1

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 2

2 disquettes à choisir dans les produits CLUB, 3 N° de Gen4 + 2 N° spécial poster (valeur 200 F). Précisez les N° désirés sur le bulletin

PACK 3

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

PACK 4

Cinq pin's différents (valeur 150 F), deux numéros spéciaux et poster de Génération 4 (valeur 20 F) + port gratuit !

PACK 5

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

GRATUIT

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

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

Adresse complète : _____

Adhésion 150 francs
Adhésion + Abonnement
(170 francs pour l'étranger)

400 F pour 11 numéros
(582 francs pour l'étranger)

650 F pour 22 numéros
(896 francs pour l'étranger)

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

(Pour le pack n° 1, 2 et 3 je choisis les numéros suivants : _____)

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

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, à partir du 26 de chaque mois.

Réf.1 : _____

Réf.2 : _____

Réf.3 : _____

COUPON DEMO

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

Amiga

ST

PC

En vente dans les FNAC et chez les revendeurs ou par correspondance...

BON DE COMANDE

Pour ne rater aucun des grand jeux de l'année, abonnez-vous !
Prix de lancement 570 Frs - la première est gratuite.

Je souhaite recevoir uniquement la K7 VHS N°2 de Génération 4 = 114 F (99F + 15 F de port)

Je souhaite m'abonner à la K7 VHS Génération 4 - 6 K7 par an, 570 F au lieu de 684 F (port compris)

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Je vous prie de trouver ci-joint un chèque bancaire, CCP de M 114 F ou de M 570 F à l'ordre de Pressimage

Je l'envoie à l'adresse suivante :

Génération 4 Vidéo,
19 rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS

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

LES PRODUITS DU CLUB

Sont proposés à tous les lecteurs. Mais, attention, seuls les membres du club bénéficient des tarifs à prix réduits. Les achats sont limités à un seul exemplaire par référence car les cartes ne sont utilisées que par leur possesseur.

INFOS : Chers adhérents, il reste un grand nombre de cadeaux qui n'ont pas été réclamés. Au bout de 3 mois tous les cadeaux non réclamés ne seront plus disponibles. Alors, contrôlez attentivement. Pour savoir si vous êtes parmi les gagnants, **une seule chose 3614 G4.**

Disquette du Domaine Public
JEUX PC (port 15 F)
 Disquette n°6 : BLACKJACK, POKER, 3D-MORPIONS et SQUASHER vous feront passer des nuits blanches. Réf PC 464
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°7 : 3Dmons est un simple PC-Man, mais en 3D. Vous devez vous y repérer dans un nombre affolant de couleurs, formant un labyrinthe. Bon jeu ! Réf PC 465
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°8 : PINBALL est une magnifique flipper. SPACEBALL est des envahisseurs approchant, détruisez-les. STRIKER est un hélicoptère chargé à se ravitailler et doit traverser une zone ennemie. TIC TAC 3D : un morpion en 3D et sur quatre plans différents. Réf PC 467
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°9 : COURSE est une poursuite de voitures dans laquelle vous devez être le meilleur. IT'S A CRIME : vous devez conquérir la ville de New York par des exploits relevant du banditisme. Réf PC 472
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°10 : MATH : si vous voulez rester en vie dans ce château, il va vous falloir résoudre de nombreuses énigmes mathématiques.
 Réf PC 473
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

JEUX AMIGA (port 15 F)
 Disquette n°1 : PAC MAN est une version légèrement améliorée de ce jeu très connu. MARBLEHEAD est un jeu de damier. IFFZPCS est un jeu de puzzle, dominez une image, il la réduira en plusieurs morceaux.
 Réf AM116
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°2 : MINIBLAST est un jeu de tir, multitâche qui rappelle un autre jeu "scramble". STEINSLAG est un jeu inspiré de "Tétris". PIPELINE, jeu dans lequel vous devez assembler des tuyaux pour relier une source à un réservoir, très prenant. Réf AM118
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°3 : TETRIS, troisième version de ce jeu, possibilité de jouer à deux. DRIP, vous êtes une petite boule de pois qui doit repêcher des tuyaux. ROLLON est un casse tête où vous devez déplacer des rochers jusqu'à leurs places attribuées.
 Réf AM119
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°4 : CAR est un jeu de voitures. WANDERER est un jeu inspiré de "Boulderdash" dans lequel vous devez collecter des diamants. ASTEROIDS : vous êtes entouré de météorites qu'il va falloir détruire. BREAKOUT est un casse briques en relief. Réf AM120
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°5 : MISSILE : ce jeu s'inspire de "Missile Command", vous devez intercepter des missiles. PETER'S QUEST est un jeu de plate-forme, 20 tableaux qui se suivent et qui ne se ressemblent pas. SLOTCAR, est un labyrinthe dans lequel vous dirigez une voiture qui lance des fusées.
 Réf AM122
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°11 : GODRUSH, GO UP, VECTOR, SPACEQUEL et MEGAROIDES sont des jeux d'arcade. PAC-MAN et TENNIS sont des jeux que vous connaissez bien. Le tout en monochrome. Réf B226
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°12 : BELLUM, GALAXIA, INVADERS, FLOYD sont des jeux d'arcade. SPEED MASTER est un jeu de vitesse. Joust et FUZZBALL (K BERT) sont aussi dans cette compilation. Tous ces jeux sont en couleurs.
 Réf B230
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°13 : MONEYSPINNERS et TRIBAL sont des jackpots. MEMORY BREAK est un casse-brique. ACE INVADERS est un jeu de tir, tandis que SAUVETAGE est un jeu de réflexion. Réf B229
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°14 : BALLER, CRIME, DAME, DOMINOES, KHAN, LAZER CHESS, MEMOIRE, MOVE, PUZZLE et M MEMORY sont des jeux de réflexion. Certains sont en couleurs, d'autres en mono. Réf B228
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

Disquette n°15 : NUMBERE, PUZZLE, ROAD BLOCK, SERPENT, SORCERY et TETRIS sont des jeux de réflexions. La moitié est en couleur.
 Réf B227
 Prix public 50 F
 Prix Club 40 F

GOODIES

LE SUPER TRACK-BALL
 Une super souris, idéale pour s'éclaircir sur l'INDY 500 comme pour se balader à travers les menus. Ce track-ball imule souris et joystick avec la même aisance pour Atari. Réf M2
 prix public 290 F + port 18 F
 (Non disponible pour l'instant) prix Club 220 F + port 18 F

LE PIN'S GENERATION 4
 Réf M1
 prix public 30 F + port 2,50 F
 prix Club 20 F + port 2,50 F

LES ANCIENS NUMEROS DE GEN 4
 Chaque numéro de GENERATION 4 est disponible.
 Réf M8
 prix public 25 F (port compris)
 prix Club 16 F

LES SPECIALS POSTERS DE GEN 4
 Les numéros 1, 2, 3 sont disponibles.
 Réf M3
 prix public 25 F (port compris)
 prix Club 16 F

LE PACK GEN 4 N° 1
 4 reliures + 33 numéros de GEN 4 au choix du n° 1 au n° 35 à un prix incroyable. Réf M5
 prix public 800 F (port compris)
 prix Club 650 F

LE PACK GEN 4 N° 2
 2 reliures + 10 numéros de GEN 4 au choix du n° 1 au n° 35, précisez les numéros dans le bon de commande.
 Réf M6
 prix public 270 F (port compris)
 prix Club 240 F

LA RELIURE GEN 4
 Réf M10
 prix public 65 F (port compris)
 prix Club 55 F

LE CORDON MINITEL
 Avec ce cordon, vous pouvez relier votre machine (AMIGA, ST, PC) à votre Minitel afin de télécharger, enregistrer des consultations, réaliser votre propre micro-serveur, etc. Sur ST, le logiciel Sapristi et sa documentation vous sont fournis. Réf M11
 prix public 95 F (port compris)
 prix Club 69 F

LA RALLONGE JOYSTICK/SOURIS
 Elle vous évitera désormais de brancher et débrancher le joystick ou la souris en vous prenant la tête. longueur 20 cm.
 Réf M9
 prix public 60 F + port 15 F
 prix Club 50 F + port 15 F

NOUVEAU TEE-SHIRT GENERATION 4
 Composé de coton à 100 % et se lave à 40°, de préférence à l'envers/
 Réf M7
 prix public 90 F + port 15 F
 prix Club 70 F + port 15 F

Merci de bien vouloir différencier vos règlements : chèque séparé si vous commandez des produits

BON DE COMMANDE-PRODUITS A renvoyer à Pressimage

N° Carte club : _____ Nom : _____ Prénom : _____
 (Sauf si vous adhérez, ci-joint votre bulletin d'adhésion et votre règlement) Adresse complète : _____

Je désire commander un ou des produits du CLUB GENERATION 4, je paie par chèque à l'ordre de PRESSIMAGE

Désignation	Référence	T.	Qté	Prix	Désignation	Référence	T.	Qté	Prix
									Port
									Montant total

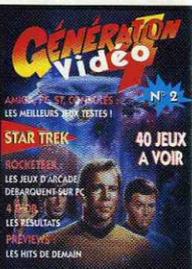
OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT A OXYGEN A OXYGEN

5 NUMEROS AU PRIX DE 4 POUR LES MEMBRES. ET 10 F DE REDUCTION POUR LES AUTRES
 PRIX PUBLIC : 110 F
 PRIX CLUB : 96 F
 référence OX 001.



PRODUIT DU MOIS

La vidéo N°2 de Génération 4 1 heure plus de 40 jeux présentés sur votre télé
 Prix public : 99 Francs
 Prix Club : 89 Francs
 Frais de port : 16F
 Etr. : 25 F
 référence VI 002.



Demos, Demos, Demos, Demos

SPACK

Le démo Maker sans programmation Offert par ESAT SOFTWARE 100 exemplaires sur AMIGA référence D0013A.

Version	Langue	Micro	Joystick	Manette	Autres	Autres	Autres	Autres	Autres
1.0	Anglais								
1.1	Anglais								
1.2	Anglais								
1.3	Anglais								
1.4	Anglais								
1.5	Anglais								
1.6	Anglais								
1.7	Anglais								
1.8	Anglais								
1.9	Anglais								
2.0	Anglais								

MOONSTONE

Offert par MINDSCAPE
 • 100 exemplaires sur Amiga référence D0014A.



CAMPAIGN

Offert par EMPIRE SOFTWARE
 • 100 exemplaires sur Amiga référence D0015A.
 • 100 exemplaires sur Atari référence D0015S.



LIRE ATTENTIVEMENT

Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, puis attendre le tirage au sort pour savoir si vous avez gagné. Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez notre serveur 3614 G4 pour connaître la liste des gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. BONNE CHANCE.

Offert par J'AI LUI

Frais de port : 10 francs - Etr.: 20 francs

Binoche les Bidochon
 vent du soir
 VENT DU SOIR
 Voici le recueil des aventures de Raymond et Robert publiées en poche. Encore la suite de Raymond et Robert à la fois sensible 7. Et si le soir de son anniversaire de mariage, elle a mis dans son assiette une tranche de jambon et un poulet à 197 ? Malheureusement, cela n'est resté que sur un bocal de conserves à la grande d'où l'Raymond commence à se sentir les osades... A vous de deviner le suite
 réf. : C0084
 60 ex

Le sortilège de Castleview
 GENE WOLFE
 Le sortilège de Castleview
 CASTLEVIEW est une petite ville d'Illinois où il ne se passe jamais rien ! Et si pourtant ! Des meurtres, des disparitions, d'étranges apparitions. Strangé l'histoire d'outre ou hallucination collective ?
 réf. : C0085
 60 ex pour recevoir un catalogue, tél au 45 44 38 76

Offert par BITUME

Frais de port : 17 francs - Etr.: 27 francs

BITUME
 UN JEU DE CROC
 Un jeu de rôle dans L'UNIVERS DE MAD MAX.
 En vente dans tous les magasins spécialisés.
 réf. : C0088

Offert par INFOGRAMMES

Frais de port : 15 francs - Etr.: 25 francs

TETRIS
 Le jeu le plus vendu au monde ! Un principe simple pour un jeu génial ! Construisez des lignes avec des carrés multicolores qui tombent du ciel, quoi de plus facile ? Imaginez alors des chutes de plus en plus rapides, et des formes de plus en plus fantastiques et vous comprendrez vite pourquoi TETRIS a conquis le monde entier !
 • 10 niveaux de jeu : du débutant à l'expert
 • sauvegarde des meilleurs scores
 • vitesse variable

LES CADEAUX DU CLUB

Offert par UBI SOFT Entertainment Software

Frais de port : 15 francs - Etr.: 25 francs

KARATE ACES
 DOUBLE DRAGON II : Billy et Jimmy partent dans de nouvelles aventures muscées contre les punks, skinheads et autres brutes du gang...
 LAST NINJA II : Mission : éliminez le diable Shogun Kuntoki qui vient d'envahir la ville de Manhattan.
 DOUBLE DRAGON I : Devenez maître d'arts Martiaux : Kendo, Kung Fu, Kyokushin-Kai
 ref sur PC : C0086P
 ref sur Amiga : C0086A
 ref sur Atari : C0086S

Offert par DELPHINE SOFTWARE CINEMAQUÉ

25 ex
 Frais de port : 20 francs - Etr.: 30 francs

ref sur PC : C0087P
 ref sur Amiga : C0087A
 ref sur Atari : C0087S

LES MAÎTRES DE L'AVENTURE
 LES VOYAGEURS DU TEMPS : Un piège diabolique pour un enjeu colossal ! Une machination hors du temps qui dépasse l'imaginaire...
 OPERATION STEALTH : Il est sorti du champ de contrôle !!! Nous avons perdu le contact avec le Stealth ! L'incroyable s'est produit !
 MAUPITI ISLAND : Tout a commencé avec l'arrivée d'HARRY... Et ça fait du bruit ! Il faut dire que Harry, c'est le nom d'un cyclone. Alors on a mis le cap sur MAUPITI...

Offert par SODI PENG

réf. : C0089
 Frais de port : 50 francs - Etr.: 65 francs 3 ex

CORE GRAPHX
 La plus petite des consoles 8-16 bits est également la plus rapide, la plus performante et surtout l'année du standard du jeu vidéo des années 90 : tous les jeux de la core Graphx sont compatibles avec la console Super Graphx et la portable PC Engine GT. Outre la richesse de sa ludothèque et ses qualités techniques, l'atout majeur de la Core Graphx est sa convivialité. Cette console hi-tech permet en effet à 5 joueurs de s'affronter simultanément. La console idéale pour s'amuser en famille ou entre amis.

Offert par DELTA VIDEO

Frais de port : 16 francs - Etr.: 26 francs

VAN DAMME
 40 ex.
 réf. : C0091

COUPS POUR COUPS
 Le détective Louis Burke a risqué sa vie pour arrêter le tueur fou Christian Naylor. Grièvement blessé au cours de cette mission, il réintègre son poste avec l'espoir de "pantoufler" quelques semaines mais est bientôt désigné pour infiltrer le pénitencier de Harrison, théâtre d'une énigmatique vague d'assassinats.

Offert par TOMAHAWK

réf sur PC : C0092P
 réf Amiga : C0092A
 réf Atari : C0092S 25 ex.

GEISHA
 Dans les profondeurs fantastiques d'un Tokyo insolite et déroutant, tiraillé entre modernisme et tradition, tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes perverse du DRAGON LUBRIQUE...
 Disponible chez TOMAHAWK AU 46 30 99 57 sur le 3615 COCKTEL
 Frais de port : 15 francs - Etr.: 25 francs

DP Magazine - des logiciels domaine public pour MacIntosh, Atari, Amiga & PC
Voici des nouveautés, pour PC !!!

PC629 C
MINER, ROBALL, STS -EGA/VGA/CGA
MINER: Vous devez creuser dans une mine afin de trouver de l'argent, de l'or et du



platine. Attention aux pièges que recellent les galeries.VGA uniquement. -ROBALL: jeu d'arcade fonctionnant en EGA et CGA. Vous devez déplacer une bille sur des plates-formes en 3-D en tenant compte de la gravité et de la friction. -STS: programme permettant de suivre sur votre micro la trajectoire de la navette durant une mission spatiale, le tout sur fond de carte du monde du plus bel effet. De nombreux paramètres.

PC631 C
BATFISH, ISLEWAR -EGA/VGA, souris pour Islewar.
BATFISH: Simulation de combat sous-



marin. Les graphiques d'une excellente qualité vous surprendront. ISLEWARS: Un clone de RISK. Vous devez investir les neuf îles avec votre armée. Vous ne touchez pas au clavier durant tout le jeu, la souris commande toutes les fonctions, superbe!!.

PC633 D
ANGLAIS -EGA/VGA et disque dur obligatoire.
Voici le leader des logiciels éducatifs du domaine public. Avec Anglais version 3,



vous pourrez apprendre l'anglais ou vous perfectionner tout en vous distrayant. D'un graphisme vraiment superbe, d'une convivialité à toute épreuve et d'un humour ravageur dont vous ne pourrez plus vous passer. Vous pouvez même étendre le soft en ajoutant des mots au dictionnaire et changer les phrases de dialogue entre le prof et vous. Excellent!!

PC636 C
STARBLAZ -CGA/EGA/VGA
Adaptation d'un célèbre jeu sur Atari. Graphiques toujours excellents et animation parfaite pour ce jeu d'arcade.
Scénario classique, tuez les vaisseaux

ennemis. Les fichiers occupent 685 Ko, une garantie de la qualité du soft!

PC638 C
SECRET AGENT -VGA
Vous êtes l'agent 006 et vous devez détruire le Laser des terroristes qui menacent de détruire la terre. Cette mission au milieu des requins des îles du pacifique est une production Apogée Software qui confirme encore une fois la qualité de ses productions.

Avis aux mordus qui aiment s'éclater sur leur Macintosh, Amiga, Atari ou PC!

Nous avons toujours besoin de collaborateurs pour DP Magazine & nos serveurs. N'hésitez pas à envoyer vos candidatures !!! à la Boutique de Pressimage en précisant "collaboration"

NOTRE ADRESSE	PRESSIMAGE - 210, rue Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
LE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, sauf le Samedi & le Lundi ! Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

Veillez adresser la commande à l'adresse suivante:

Nom																					Prénom																				
Adresse																																									
CP											Ville																														
										Pays																															

Chèque Mandat CCP Swift Eurochèque (ajoutez 71 francs)

Le règlement est adressé à l'ordre de PRESSIMAGE - 210 rue Faubourg St Martin - 75010 Paris

Signez ici s'il vous plaît :

Conditions de vente: 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques ne sont encaissés que lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas tarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES.

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE.

INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

20TH CENTURY SOFT	59
3615 DOMAINE PUBLIC	55
ACE MARKET	113
ALLIANCE INFORMATIQUE	56-57
AMIE	71
ARCADE	101
ARRIANE	31
AS SERVICE	139
CELLULE GRISE	27
COMMODORE	6-7-11-13
DIGITAL ACCESS	141
ELECTRON	143
ELECTRONIC ARTS	21
EMPIRE SOFTWARE	129
FDS	117
FNAC	109
GREMLIN	93
GUILLEBOT	
INTERNATIONAL	25
INFORMATIQUE	37
JESSICO	16-17
LANKHOR	29
LOGICIELS ET SERVICES	33
MEGALAND	133
MICROPROSE	61
MICRO SWEET	123
MICRO VIDEO	111
MILLENNIUM	65
MINDSCAPE	4
OCEAN	2-3-39-85-107-148
PEARL AGENCY	82-83
SILMARILS	23
SODIPENG	73-147
TLK	91
TOMAHAKK	115
UBI SOFT	41-69-99
ULTIMA GAMES	119-144-145

INDEX DES TESTS

ALCATRAZ	114
BATTLE ISLE	72
BLACK CRYPT	103
CAVITAS	100
D GENERATION	86
ECO QUEST	106
ETERNAM	62
GLOBAL EFFECT	112
INDY HEAT	60
LEISURE SUIT LARRY 1	109
LEISURE SUIT LARRY 5	108
LE CHEVALIER	
DU LABYRINTHE	110
LEGEND	66
MAGIC CANDLE 2	95
MYTH	96
PACIFIC ISLAND	58
PARASOL STAR	88
PINBALL DREAMS	94
P 80	84
SHANGHAI 2	78
SIM ANT	70
SPACE CRUSADE	90
SPACE QUEST 4	108
SUPER TETRIS	81
THE MANAGER	106
ULTIMA UNDERWORLD	74
ULTIMA 6	100
ULTIMA 7	52
UNREAL	84
GATE OF THUNDER	COREGRAFX 138
HUMAN SPORTS FESTIVAL	COREGRAFX 146
PARODIUS	COREGRAFX 142
TWIN BEE	COREGRAFX 140

Ultima VII

THE BLACK GATE

Depuis le temps que Stéphane crapahute à travers Britannia, il connaît le pays dans ses moindres recoins. Qui d'autre mieux que lui pouvait foncer sur ce nouvel épisode d'Ultima ? N'empêche qu'après quelques heures, il était toujours à faire le tour de la première ville... Comme quoi !

LE RETOUR DE L'AVATAR

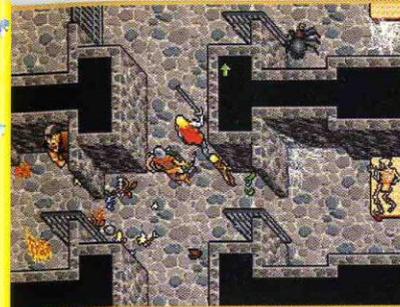


Ultima VII, sous-titré la Porte Noire, est bien sûr la suite des six premiers épisodes mondialement connus. Vous y incarnez l'Avatar, un homme de notre temps qui est régulièrement appelé dans un monde parallèle



médiéval-fantastique, Britannia, afin d'y accomplir des quêtes aux allures toujours épiques. Alors que vous êtes

tranquillement en train de jouer sur votre ordinateur, un visage apparaît soudainement, et se présente comme étant le Gardien. Le démon vous déclare vouloir prendre possession de Britannia, et éclate de rire. C'est plus qu'il en faut pour vous faire plonger dans l'univers de Britannia, après avoir fait apparaître une porte temporelle. Et voilà, le jeu commence. Vous apparaissez à Trinsic, une ville fortifiée au sud de Britannia, et tombez nez à nez avec lolo, un ancien compagnon



d'aventures. A votre grande surprise, le temps s'est écoulé bien plus vite sur Britannia que dans notre monde, et alors que seulement quelques années se sont écoulées depuis votre dernière aventure, lolo, lui, a bien vieilli de deux cents ans ! Voilà qui ne l'empêche pas de se joindre immédiatement à vous dans votre quête, qui sera bien entendue composée de multiples aventures. Tout d'abord, à Trinsic, vous apprenez qu'un double meurtre, de type rituel, a été commis la nuit dernière. Le maire vous charge d'enquêter, ce qu'il vaut mieux faire si vous voulez qu'il vous donne le mot de passe permettant de quitter la ville. Votre enquête terminée, vous voilà prêt à partir vers le Nord. Un petit passage à Paw vous permettra d'enquêter sur le vol d'un poison servant de drogue à certains, puis vous rejoindrez enfin Britain, capitale de Britannia mais surtout lieu de résidence de Lord British, roi du pays.

O TEMPORA, O MORES



Après quelques heures de jeu, vous aurez compris qu'en deux cents ans, bien des choses ont changé. Une mystérieuse secte, nommée la Confrérie,



MICRO

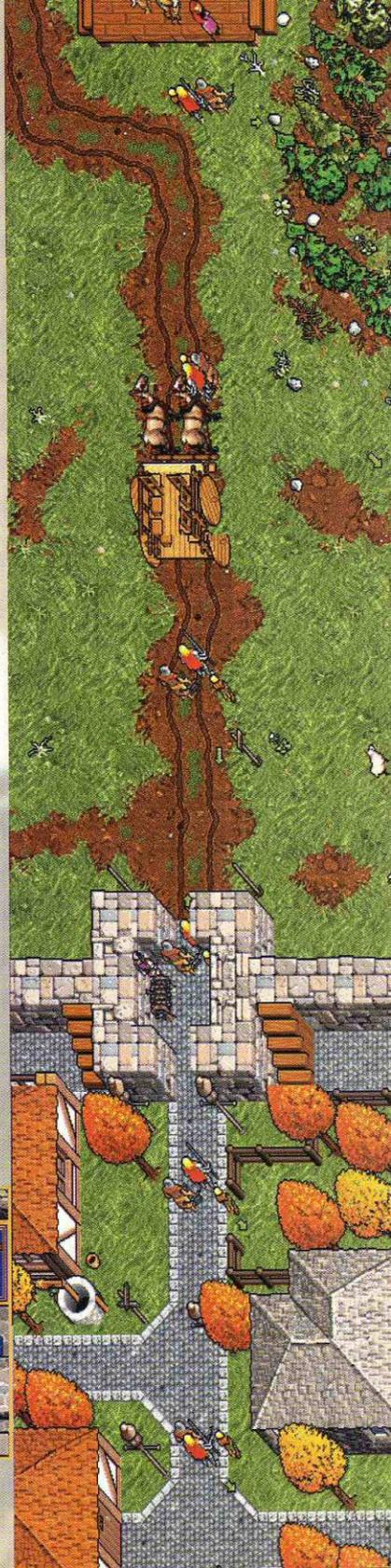
T E S T

regroupe une très importante partie de la population... et est donc particulièrement puissante. Malgré ses discours à la gloire de l'honneur, de la famille et de l'amour, le doute s'installe quant aux rapports entre la Confrérie, les meurtres rituels, et le fameux Gardien. Et puis, il y a cette affaire des portes lunaires, qui ne fonctionnent plus, et sont même dangereuses pour ceux qui les empruntent. Mais surtout, il y a la magie, qui ne fonctionne plus depuis quelques années, et qu'il va vous falloir restaurer si vous voulez venir à bout du Gardien. Bref, après avoir visité les trois premières villes, vous voilà chargé de bien des missions qui vous demandent de partir aux quatre coins du monde. Quoiqu'il en soit, votre but final sera d'empêcher le Gardien d'arriver sur Britannia. Pour cela, il faudra localiser une gigantesque Porte Noire que ce dernier fait construire, et qui lui permettra de sortir du Néant dans lequel il est emprisonné !

EN GRAND LARGE...



Ultima VII diffère particulièrement de ses prédécesseurs au niveau du scénario... mais la réalisation est elle aussi particulièrement novatrice. Tout d'abord, c'en est terminé des fenêtres qui divisaient l'écran du jeu. Ultima VII est en plein écran, et propose des graphismes somptueux en 256 couleurs. En plus de cela, l'échelle du jeu est la même constamment, que vous soyez en ville, en campagne ou encore dans les donjons !



Tout un monde à une échelle si détaillée, voilà quelque chose de particulièrement osé, d'autant plus que c'est une réussite : les personnages sont habillés différemment les uns des autres, les intérieurs des maisons sont d'une variété incroyable, les donjons ne se ressemblent jamais, et les extérieurs sont d'une richesse à couper le souffle. Au passage, vous "appréciez" les illustrations des crimes, qui sont, on peut le dire, bien gore ! De même, les pièges dans les donjons sont encore plus diaboliques, comme ces murs de feu qui apparaissent lorsque vous marchez sur une dalle bien précise. Enfin, les magiciens lancent des sorts dont les représentations graphiques sont toujours sublimes. Bref, Ultima VII est beau et grand, c'est le moins qu'on puisse dire.



A LA SOURIS

Mais ce n'est pas tout ! Maintenant que nous sommes en plein écran, plus question de cliquer sur des icônes. Richard Garriot nous a donc concocté

une interface souris "magique", qui permet de tout faire à l'aide des deux boutons. A l'aide du bouton droit, vous avancez dans la direction du curseur. Un clic à gauche sur un objet et vous en obtenez sa description. Un double-clic et vous l'utilisez (ce qui permet d'ouvrir une porte, de parler avec un personnage, de manger un pain...). Enfin, vous pouvez déplacer à la souris les objets jusqu'à votre inventaire. Ajoutez à cela, sur votre personnage, une icône pour combattre, un pour la magie, et le tour est joué. Les dialogues constituent, comme d'habitude, l'élément le plus important du jeu. C'est uniquement en parlant aux personnages que vous apprendrez ce qu'il faut faire, mais aussi les renseignements nécessaires au bon déroulement du scénario.

Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, vous pouvez simplement le questionner sur son nom et son boulot. Lorsque celui-ci vous répond, certains mots clés de ses réponses viennent s'ajouter à votre vocabulaire, vous permettant de continuer la discussion. C'est simple, mais



terriblement efficace. Après quelques heures de jeu, j'avais déjà plus de quatre feuilles grand format pleines d'informations en tout genre... Quant aux combats, c'en est aussi terminé des longues minutes à déplacer les personnages. Vous ne dirigez que l'Avatar, vos compagnons d'aventure combattant d'eux-même, et le tout en temps réel. A vous de bien vous placer et de frapper au bon moment.

L'ULTIME ULTIMA ?

Ultima VII représente véritablement ce qui s'est fait de mieux en matière de jeu de rôle à ce jour. Avec un scénario



fabuleux et prenant, une réalisation sublime, et un fonctionnement très simple, Ultima VII est même à la portée des débutants, de ceux qui n'ont jamais joué à l'un des six premiers Ultima, à condition quand même qu'ils pratiquent l'anglais, et qu'ils aient un PC puissant. En effet, même sur un 386 à 20Mhz, le scrolling de l'écran est parfois pénible... mieux vaut donc avoir un 386 à 33Mhz au minimum ! Quant aux fans, ceux qui veulent déjà savoir si un Ultima VIII est prévu, sachez que la fin ne laisse aucun doute quant au but de votre prochaine quête. Vous voilà rassurés, nous aussi !

Stéphane Lavoisard



96%	GRAPHISME	94%
	SON	99%
	ANIMATION	79%
	JOUABILITE	86%

Jeu de rôles en anglais
Edité par Origin
PC : fin avril



LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

36 15

DP

Des MILLIERS de LOGICIELS du **DOMAINE PUBLIC**

A TÉLÉCHARGER

POUR

PC

AMIGA

ATARI

MACINTOSH

GAGNEZ !!!

Des dizaines de PC, AMIGA, ATARI, MACINTOSH, CONSOLES, LOGICIELS...

sur le

SUPERQUIZZ

POUR RECEVOIR **"GRATUITEMENT"**

MOON

(Notre protocole de téléchargement)

ADRESSEZ 5 FRs EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR, TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP

71 Bld de Brandebourg
94200 IVRY sur SEINE

LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

Alliance

LOISIRS

260, rue de Charenton 75012 PARIS
Tel : 43 43 00 64
METRO : DUGOMMIER

SEGA

CONSOLE MEGADRIVE (française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290 Frs

HERZOG ZWEI	215 F	
ALEX KIDD	325 F	
DICK TRACY	429 F	
DYNAMITE DUKE	395 F	
E - SWAT	395 F	
F - 22 INTERCEPTOR	449 F	HITS
FANTASIA	429 F	
GHOSTBUSTERS	395 F	
GHOULS'N GHOSTS	480 F	
GOLDEN AXE II	449 F	HITS
JOE MONTANA II	395 F	HITS
JOHN MADDEN 92	449 F	HITS
MERCS	480 F	HITS
MICKEY MOUSE	449 F	HITS
MIGHT AND MAGIC	499 F	
MOONWALKER	395 F	
OUT RUN	480 F	HITS
POPULOUS	449 F	
QUACKSHOT	449 F	
RAMBO 3	325 F	
REVENGE OF SHINOBI	449 F	
ROAD RASH	449 F	HITS
ROBOCOD	449 F	HITS
SHADOW DANCER	449 F	
SONIC THE HEDGEHOG	449 F	HITS
STREETS OF RAGE	449 F	HITS
STRIDER	480 F	
SUPER MONACO GP	449 F	HITS
WONDERBOY 3	395 F	HITS
WORLD CUP ITALIA 90	395 F	HITS

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX	
MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	299 F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149 F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	99 F

GAME GEAR Portable couleur

Le jeu **COLUMNS** + la sacoche Alliance Loisirs gratuite **990 Frs**

DRAGON CRYSTAL	249 F		OUT RUN	249 F	HITS
DONALD DUCK	249 F	HITS	SHINOBI	249 F	
FANTASY ZONE	249 F		SONIC	249 F	HITS
GOLDEN AXE	249 F		SPACE HARRIER	249 F	
JOE MONTANA FOOT	249 F	HITS	SUPER MONACO GP	215 F	HITS
MICKEY MOUSE	249 F	HITS	WONDERBOY	215 F	HITS
NINJA GAIDEN	249 F				

Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System
sur votre console Gamegear **195 Frs**

La CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM 2 ALEX KIDD + 1 manette de jeux

490 Frs

HITS

PROMO

ASTERIX	395 F	ACTION FIGHTER	149 F
DONALD DUCK	395 F	ENDURO RACER	149 F
HEROES OF THE LANCE	369 F	FANTASY ZONE	149 F
MERCS	395 F	MY HERO	149 F
MICKEY MOUSE	395 F	SECRET COMMAND	149 F
OUT RUN EUROPA	369 F		
POPULOUS	369 F		
SHADOW DANCER	369 F		
SHINOBI	395 F		
SONIC	395 F		
SUPER KICK OFF	395 F		
SUPER MONACO GP	395 F		
WONDERBOY 3	395 F		
WORLD CUP ITALIA 90	349 F		

CONSOLE MASTER SYSTEM II
+Sonic Hedghog + 1 manette de jeu **490 Frs**

ALLIANCE LOISIRS

OUVERTURE EXCEPTIONNELLE LE DIMANCHE

AVANTAGE

Prix Les prix les plus étudiés du Marché
Service Rapide Livraison dans les 48 Heures TAT - Express ou Colissimo
Garantie Matériel : 2 ans

Accessoires : 3 mois

La CONSOLE GAMEBOY + Tetris + la sacoche Alliance Loisirs gratuite + les écouteurs stéréo **690 Frs**

PRINCE OF PERSIA	250 F
NINJA GAIDEN	250 F
DOUBLE DRAGON 2	250 F
ROBOCOP 2	250 F
THE SIMPSONS	250 F
ADDAMS FAMILY	250 F
DOUBLE DRIBBLE	250 F
TURTLES NINJA 2	250 F
ROGGER RABBIT	250 F
BUGS BUNNY 2	250 F
WOLD CUP SOC.	245 F
DICK TRACY	250 F
PACMAN	245 F
F1 RACE	250 F
CASTLEVANIA 2	250 F

NOUVEAU ! VENEZ DECOUVRIR L'AMIGA 600

AMIGA

AMIGA 500 Plus
+Câble péritel
+10 jeux
+PIN'S ALLIANCE LOISIRS 2990 F
avec manette couleur 1083 S 4790 F

AMIGA 2000
+ 10 jeux
+Manette
+PIN'S ALLIANCE LOISIRS 4990 F

Périphérique

Lecteur externe AMIGOST 500	549 F
Lecteur interne AMIGA 500	490 F
Alimentation AMIGA 500	450 F
Disque dur GVP HCD 500 52 Mo	3990 F
Disque dur GVP AMIGA 2000	3490 F
Moniteur couleur 1083 S	1990 F
Câble péritel AMIGA 500	90 F
Extension 512 Ko AMIGA 500	
Sans horloge	250 F
Avec horloge	290 F

PROMO MANETTE QUICK JOY 5
NINTENDO - SEGA - ST - AMIGA **149 Frs**

CARTE CLUB ALLIANCE LOISIRS

Gratuite pour tout achat

(5% de réduction pour tout achat sauf sur les consoles)

LYNX II + 1 jeu

+ la sacoche Alliance Loisirs

Promo 790 Frs

NINJA GAIDEN	250 F	APB	290 F
WAR BIRDS	250 F	RAMPAGE	290 F
HARD DRIVIN	290 F	BLUE LIGHTENING	250 F
ELECTROCOP	250 F	GATES OF ZENDOCON	250 F
RYGAR	290 F	SHANGAI	250 F
GAUNTLET	250 F	ROAD BLASTERS	290 F
PAPERBOY	250 F	BLOCK OUT	250 F
MISS PACMAN	250 F	GOLF	290 F

PC COMPATIBLE

CADAVER	359 F	MAUPITI ISLAND	299 F
FALCON 3.0	449 F	MIGHT AND MAGIC 3	399 F
GUNSHIP 2000	399 F	ROBIN DES BOIS (SIERRA)	399 F
JETFIGHTER 2	399 F	WING COMMANDER	349 F
KING QUEST V	449 F	WING COMMANDER N2	399 F

ATARI

Périphérique

Souris ATARI	149 F	Doubleur vidéo	190 F
Câble péritel	90 F	Lecteur Externe	549 F
Doubleur manettes	99 F	Tapis de souris	49 F
		Moniteur Couleur SC	1190 F

ATARI ST/STE - AMIGA

NRJ 3

+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo out run + Welltris 299 F

Les maîtres de l'aventure

+Maupiti Island + Les voyageurs du Temps + Opération Stealth 349 F

Les justiciers 3

+ Shadow Warriors + Robocop 2 + Batman Le Film 299 F

TOP 20 ST / AMIGA

GRAND PRIX (Micropose)	349 F	THE SIMPSON'S	249 F
LES AVENTURES DE MOKTAR	299 F	MASTER GOLF	349 F
VROOM	249 F	TERMINATOR 2	249 F
POPULOUS 2	299 F	SILENT SERVICE 2 (1Meg)	349 F
ROBOCOP 3	259 F	FIRST SAMOURAI	259 F

S.A.V. EXPRESS

Réparation de toutes consoles
NINTENDO / SEGA / ATARI ST / AMIGA / PC
Délai 48 H

Appelez notre service Après-Vente au

(1) 43 27 27 88

ON DE COMMANDE à envoyer à ALLIANCE VPC - BP 105 - 75749 Paris Cedex 15

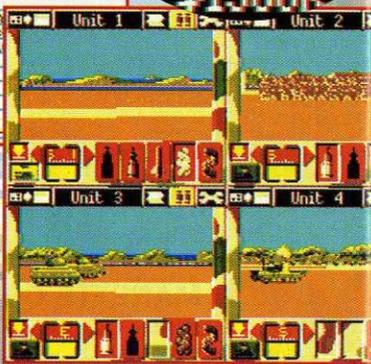
TITRES	PRIX	Nom.....
		Adresse.....
		Code postal..... Ville..... Tél.....
		Règlement: <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> Au facteur à réception (+ 20 F pour frais de remboursement)
		PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
		Date d'expiration..... Signature
Frais de port et d'emballage - Attention: Console 50 F	+ 20 F	
Précisez: <input type="checkbox"/> Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche	Total à payer=	F

COCHER VOTRE ORDINATEUR DE JEUX PC Comp Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Mega Drive Game Gear 64 bits

PACIFIC ISLANDS

Blindé ? L'estomac de Didier l'est sûrement, quant on voit ce qu'il peut manger et boire. Rêvant de vacances depuis plusieurs mois, Didier était persuadé que ce jeu serait une simulation de bronzing sur les plages californiennes. En fait de repos, il nous est revenu encore plus gris que d'habitude.

Des troupes rebelles ennemies se sont en effet emparé de quatre îles. Vous devez les déloger du terrain au cours d'une aventure qui comprend 25 scénarios. Le résultat de votre intervention durant une mission et la façon dont vous abordez chaque île, influent sur la suite de l'histoire. Vous dirigez quatre escouades de quatre véhicules blindés,



Didier Latil

GRAPHISME 81 %
SON 80 %
ANIMATION 78 %
JOUABILITE 83 %

Simulation de tank stratégique
Edité par Empire
Amiga / ST : disponible

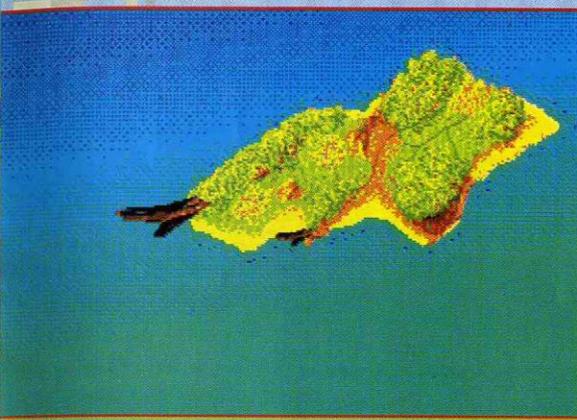
Pacific Islands est tout simplement le titre donné à la suite de Team Yankee, superbe simulation de combats entre blindés, sortie il y a déjà assez longtemps. A peine rentré chez vous, des troubles dans un archipel du pacifique vous obligent à reprendre du service.

à choisir parmi quatre : le M1 Abrams, le M2 Bradley, le M113 (transport de troupes) et le M901 (lance-missiles). A vous de former vos unités comme bon vous semble et de les armer en fonction de la mission. Ensuite commence l'enfer. Vous pouvez déplacer chacune de vos unités en utilisant une interface prenant en compte un timer. Très pratique, le système permet par exemple d'ordonner à l'unité 1 de partir à 14h30 pour telle destination à pleine vitesse, puis de commencer un tir d'artillerie de soutien à 14h32, alors qu'à 14h31, l'unité deux se repliera derrière tel ou tel obstacle



TEST

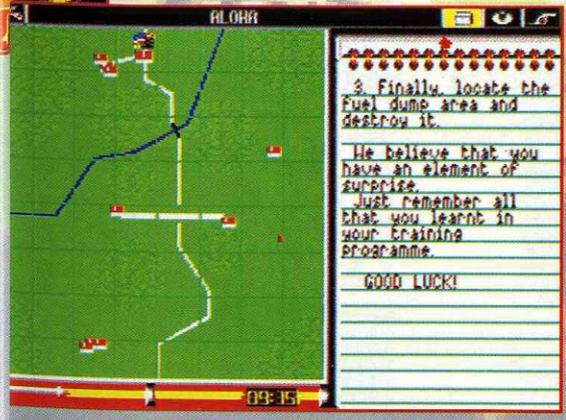
TEST



Sous vos yeux, le théâtre des opérations.

(forêt, village, église...) Ensuite vous pouvez diriger en temps réel une unité ou un seul des véhicules, l'écran se splittant alors respectivement en quatre ou non. Vous pouvez alors vous occuper plus spécialement des tourelles et des armes, pour détruire les adversaires qui apparaissent à l'écran. Les habitués de Team Yankee s'habitueront très vite à l'interface de jeu et ils apprécieront les nombreuses améliorations qui rendent le jeu vraiment sympa. Les autres auront beaucoup plus de mal à entrer dans une partie, les possibilités étant nombreuses, tout comme les icônes et les différents écrans. La réalisation est correct, avec un mélange de 3D et de bitmap assez réaliste.

L'animation est légèrement saccadée et la vue de près d'éléments en bitmap (forêt essentiellement) est décevante.



DANS LA LITE DES STUDES D'ESPIONNES

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN C

70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
MAGIC POCKETS, ANOTHER WORLD, DEUTEROC
ROBOCO, SMOKE, BARBARIAN 2, HUNTER

ATARI		AMIGA	
ST	AM	ST	AM
3D CONSTRUCTION KIT	299 359	LAST NINJA 3	249 249
3D MASTER GOLF	329 329	LEADER	249 249
ADVANTAGE TENNIS	239 239	LEURE SUIT LARRY 5	ND 349
AGE	209 259	LE PARAIN	289 289
AGONY	ND 249	LEMMINGS	189 189
AH 73 THUNDERHAWK	289 289	LEMMINGS DATA DISK	109 109
AIRBUS A320 simulator	369 369	LORD OF THE RINGS	249 249
ALCAIRAZ	239 239	MI TANK PLATOON v.	280 280
ALIEN BREED	ND 249	MAGIC POCKETS	239 239
AMOUR GEDDON	239 239	MANCHESTER EUROPE	239 239
ANOTHER WORLD	239 239	MEGA LO MANIA v.	249 249
B.A.T. TWO	329 329	MIGHT & MAGIC 3	249 249
BATTLE OF BRITAIN	280 280	MERCHANT COLONY	289 289
BATTLE ISLE	ND 289	MIDWINTER 2	289 289
BIRDS OF PREY	ND 329	MIGHT & MAGIC 3	ND 329
BLACK CRYPT	ND 249	MOONSTONE	289 289
BLUE MAX	289 289	MYTH	ND 249
BOMBER MAN	249 249	NAPOLION	319 319
BONANZO BROS.	249 249	OBILUS	249 ND
CADAVER LEVELS	149 149	ORIK	ND 249
CAPTIVE	249 ND	PIEFIGHTER	ND 249
CARTHAGE	249 249	POPULOUS 2	249 249
CATHIC LEGEND	ND 289	POWERMONGER	239 239
CHAOS ENGINE	249 249	POWERMONGER DATA	149 149
CHUCK ROCK	249 249	PROJECT X	ND 249
CONAN the barbarian	ND 289	RIDER DRIVEN	239 239
CONQUEST LONGBOW	349 349	RAILROAD TYCOON v.	239 239
CROISIÈRE CADAVRE	249 249	RBI 2 BASEBALL	249 249
DEUTEROC	289 289	REACH FOR THE SKIES	299 329
DEVIOUS DESIGNS	249 249	REIMS	289 289
DOUBLE DRAGON 3	239 239	RED BARON	ND 339
DYLAN DOG	ND 249	RETURN OF MEDUSA	269 269
ELF	239 239	ROBIN HOOD v.	259 259
ELVIRA 2 v.	ND 329	ROBOCO	249 249
EMERALD	289 289	ROBOCOP	249 249
EPIC	239 239	ROLIAND	239 239
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND 329	RUGBY THE WORLD CUP	239 239
F 15 STRIKE EAGLE 2	289 289	S	249 249
F 15 STRIKE FIGHTER	249 249	SECRET MONKEY ISLA 2M	ND 289
FACE OFF	ND 249	SHADOWLANDS	259 259
FALCON collection v.	289 349	SHADOW SOCRERER v.	289 349
FASCINATION	239 239	SILENT SERVICE 2 1 mo.	229 329
FINAL BLOW	249 249	SIMCITY + POPULOUS	289 289
FUN RADIO	289 289	SIMPSONS	239 239
FUN FIGHT	239 239	SPACE QUEST V.	ND 389
FURIOUS	289 289	STORM MASTERS	249 249
FLIGHT OF THE INTRUDER	289 289	SPECIAL FORCES	329 329
FORT APACHE	319 319	STEEL EMPIRE	329 329
GODS	239 239	STYLIZATION	249 249
GREAT COURTS 2 v.	249 249	SUPER SKI 2	249 249
HARLEQUIN	249 249	SUSPICIOUS CARGO	289 289
HEART OF CHINA	ND 349	TAKI	249 249
HEMIDALL v.	329 329	TOKI	239 239
HUNTER	249 249	TORTUES NINJA 2	239 239
JIMMY WHITE'S snooker	289 289	ULTIMA VI	289 289
KO2 giants etc chq	139 139	ULTIMA VII	259 259
KILLER BALL	289 289	WOLFPACK	249 249
KING QUEST V	ND 389	WOLF CHILD	259 259
KING QUEST VI	ND 389	WORLD CLASS RUGBY	239 239
KNIGHT MARE	289 289	WORLD CLASS RUGBY 2	239 239
KNIGHTS OF THE SKY	329 289	W.W.F. super stars	249 249

PC COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT	359	MANSLEY LOST IN L.A.	329
ACES OF PACIFIC	359	MARIAN MEMORANDUM	369
AGE	319	MAUPITI ISLAND	289
AH 73M THUNDERHAWK	319	MAGIC CANDLE 2	329
AIRBUS A320 simulator	369	MANCHESTER UNITED	289
ANOTHER WORLD	289	MAGAFORTRESS	339
BATTLE OF BRITAIN	289	MIDWINTER 2	249
BATTLE ISLE	339	MIGHT & MAGIC 3 v.	249
BIRDS OF PREY	369	NOVA 9	369
CADAVRE	299	OBILUS	249
CHESSMASTER 3000	369	POLICE QUEST 3	389
CHUCK YEAGER'S AR.	289	POOLS OF DARKNESS	299
CONAN	289	POWERMONGER	329
CONQUEST OF LONGBOW	389	REALMS	349
CROISIÈRE PR CADAVRE	249	RED BARON	389
DARK SEED	369	RIDERS OF ROHAN	339
ECO QUEST	389	ROBIN HOOD v.	299
EYE OF THE BEHOLDER 2	339	ROCKETEER	289
F 117 A NIGHTHAWK	339	SECRET MONKEY ISLA v.	289
F 15 STRIKE FIGHTER	349	SECRET MONKEY ISLA 2	299
FALCON 3 v.	469	SECRET WEAPON IULIO v.	289
FASCINATION	239	SHUTTLE	469
FIGHTECH COMMAND	289	SILENT SERVICE 2	339
FLIGHT SIMULATOR IV	439	SPACE QUEST 4 v.	329
FORT APACHE	319	STAR TREK IV	329
GODS	239	STEEL EMPIRE	349
GODS OF GREAT COURTS 2 v.	249	TAKI	239
GUNSHIP 2000	339	TORTUES NINJA 2	239
INDY 4	289	IV SPORTS BOXING	329
JET FIGHTER 2 v.	399	ULTIMA VII	389
JUST REMEMBER ALL THAT YOU LEARNED IN YOUR TRAINING PROGRAMME	389	ULTIMATE UNDERWORLD	329
KING QUEST V v.	389	WILLIE BEAMISH	329
LEURE SUIT LARRY 5 v.	369	WING COMMANDER 2 v	369
LORD OF THE RING 2	349	W.W.F. super stars	279

NOM. _____

ADRESSE. _____

VILLE. _____

CODE POSTAL _____

TELEPHONE. _____

ATARI 550 ATARI 1 MEGA

AMIGA 500 500 + 1 MEGA

PC XT PC AT 514 3 1/2 CGA EGA VGA

CARTE BLEUE NO _____

CHEQUE _____

44 43 Signature _____ Date d'expiration _____

FRAIS DE PORT _____

TOTAL _____

20th CENTURY SOFT BP 454

03004 MOULINS CEDEX

TITRES: _____

NORMAL 15 F

COLISSIMO 25 F

livraison garantie 48 H

CONTRE REMBOURSEMENT

port colisimo 60 F

TOTAL A PAYER _____

INDY HEAT

Sales Curve nous propose ce mois-ci un produit beaucoup plus sympathique que Big Run, le mois dernier. Indy Heat n'est ni plus ni moins qu'un Xième Supersprint ou Supercars. De un à trois joueurs dirigent une des quatre voitures engagées dans le championnat du monde. Ce dernier se déroule sur dix circuits de plus en plus tortueux. Au fur et à mesure des courses, vous pouvez vous équiper de mieux en mieux. Turbos, freins, pneumatiques, moteurs, mécaniciens... Les autres concurrents font bien sûr la même chose, et assez rapidement, la course devient acharnée.

D'autant plus que vous pouvez rentrer dans les autres concurrents ou leur bloquer la route. Cela endommage les voitures impliquées et votre arrêt au stand sera d'autant plus long que votre voiture sera abîmée. Il faut aussi faire le plein d'essence et de turbos durant les épreuves, l'autonomie de votre voiture demandant au moins deux arrêts aux stands. Si le jeu n'est vraiment pas génial pour la réalisation, il est par contre d'une excellente jouabilité, trop bonne peut-être. A ma première partie j'ai en effet réussi à participer aux 15 premières courses. Trop facile, le jeu n'en reste cependant pas moins amusant à plusieurs.



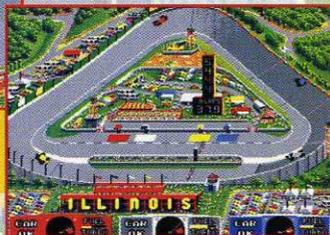
Dans la voiture rouge, Didier fanfaronne en tête et écrase l'accélérateur.



Tout le monde attend le feu vert pour se lancer dans la ronde.



Des circuits vraiment sympas pour un jeu réellement rigolo à plusieurs.



Didier Latil

73%	GRAPHISME	50 %
	SON	50 %
	ANIMATION	75 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade
Edité par Sales Curve
Amiga / ST : disponible

GASOLINE ALLEY
Hit ESC to Race

Press Fire to play

ILLINOIS
Race 1, 8 Laps

NEXT

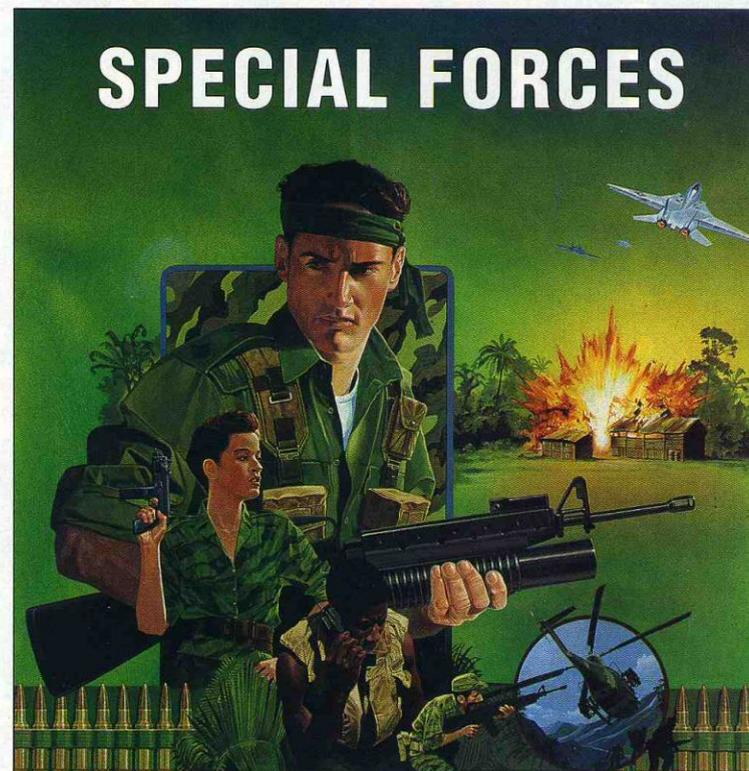
Turbos 30,000	Brakes 30,000	Tyres 40,000	Crew 40,000
M.P.G. 50,000	Engine 50,000	CPU's Choices	Start Next Race

Coins 3
Purse 100000

CPU BUYS THE BEST STUFF!!!

Press Fire to play

Choisissez votre arme la plus puissante...



SPECIAL FORCES

Votre cerveau!

Special Forces, la simulation stratégique riche en actions et aux missions qui vous feront perdre haleine!

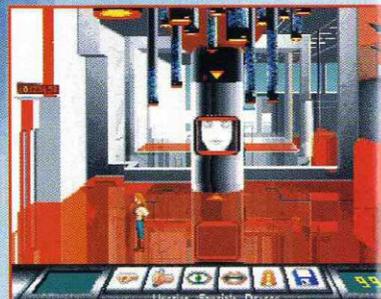
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, pour les Compatibles IBM PC par les créateurs d'Airborne Ranger™. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

ETERNAM



Le tatou, mascotte de l'éditeur Infogrames est un animal doué de raison. En se fiant aux excellents résultats affichés par des produits comme The Secret Of The Monkey Island, l'animal a décidé de réutiliser la recette miracle qui consiste à faire des jeux d'aventures graphiques simples et efficaces. Eternam est la nouvelle production des auteurs de Drakkhen. Si le présent logiciel conserve la trame de son grand frère - déplacements en 3D pour les scènes extérieures et en 2D pour les intérieurs des donjons - le dépassement est total. Tout d'abord, le joueur ne gère plus qu'un seul personnage. Ce héros, qui est accoutré comme un barbare, est envoyé en mission sur la planète Eternam pour le compte de l'Agence Universelle. Dès la séquence de présentation passée, l'aventurier se retrouve dans la nature.



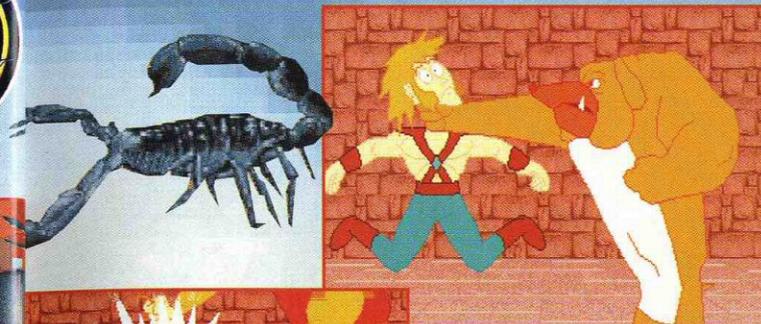
De l'univers médiéval, le barbare se reouve dans une cité futuriste...



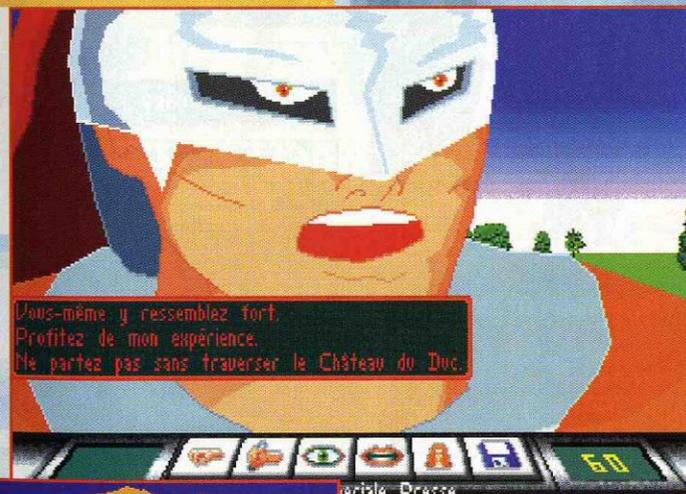
Le pauvre toutou méritait-il vraiment cette correction ?



Sous les "arches de l'aventurier perdu".



Première surprise, la platitude qui marquait le monde extérieur de Drakkhen a disparu au profit d'un paysage au relief marqué. Traîner ses guêtres dans un tel univers est une véritable partie de plaisir. Malheureusement, le devoir appelle le barbare. Sa mission : trouver le château du Duc qui, aux dires des autochtones, recherche un valeureux aventurier à qui confier une mission



Vous-même y ressemblez fort. Profitez de mon expérience. Ne partez pas sans traverser le Château du Duc.



dangereuse. En suivant le chemin qui s'étend devant ses pieds, l'agent spatial découvre un magnifique palais. La vision en 3D cède aussitôt la place à des décors en 2D tout aussi bien réalisés. Après quelques formalités administratives, le maître des lieux accepte de vous recevoir. Avant de confier au joueur une véritable mission, il désire

cependant que ce dernier montre sa valeur en surmontant une série d'épreuves. Curieusement, tout le monde cherche à vous décourager. Un peu de bravoure ! Le décor étant maintenant planté, attardons nous sur le côté technique de l'aventure. Outre les déplacements en extérieur et dans les donjons, le logiciel fait appel à des routines d'animations à base d'images vectorielles. Pour chaque rencontre avec un personnage, ou pour donner de la vitalité à une action (le plus souvent en cas de mort du héros), l'écran dévoile de véritables dessins animés.

Ceci est un avis personnel, mais cette technique graphique laisse loin derrière les animations des personnages présentées par Wing Commander et autres consorts. Côté scénario, l'action entraîne le héros dans un véritable tourbillon d'événements épiques.

Le rythme de cette ronde est brillamment soutenu par la présence de gags désopilants. Je me demande d'ailleurs si chez le tatou on ne serait pas plus doué de "raisin" que de raison ?

En tous les cas, chapeau messieurs. Eternam est un nom que nous ne sommes pas prêts d'oublier.



Dans cette cité, le joueur peut enrichir ces connaissances !



Bosley



95%

GRAPHISME	94%
SON	89%
ANIMATION	90%
JOUABILITE	88%

Jeu d'aventure animé en français
 Edité par Infogrames
 PC : dispo - Amiga / ST : non prévu



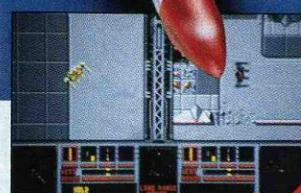
DIRIGEZ UNE CAMPAGNE POUR LA DOMINATION DE LA PLANETE ORION. COMMANDEUR SUPREME, VOS ORDRES SONT: CONSTRUIRE, COMMANDER, CONQUERIR!



Dirigez votre campagne sur le terrain varié de 72 pays.



Construisez les Cyborgs puissantes machines de combat.



Engagez le combat, en batailles fulgurantes.



JOUÉZ ENTIEREMENT EN FRANÇAIS!
 AVAILABLE ON AMIGA (1 Mo), ST (1 Mo)
 PC COMPATIBLES
 VGA - 256 couleurs - 640Ko RAM
 Adlib, Roland, SoundBlaster 50K
 SORTIE FIN
 DE MARS
 1992



MICRO
T E S T

LEGEND



Notre légende vivante à nous, c'est notre mascotte poilue, Didier. Il avait déjà suivi le développement du jeu en Angleterre et il était donc normal de lui laisser l'opportunité de tester ce soft, anciennement chez Mirrorsoft et désormais chez Mindscape.

Dans Legend, vous dirigez un groupe de quatre aventuriers dans un monde fantastique. Vous avez ainsi un guerrier "berserk", un magicien, un troubadour et un assassin. Chacun possède un talent particulier. L'assassin peut se rendre invisible et attaquer un ennemi par derrière, lui infligeant alors beaucoup plus de dégâts ("backstab"). Le guerrier peut entrer en transe. Il combattra alors furieusement. Le troubadour peut chanter plusieurs thèmes, s'il les apprend, qui auront divers effets : régénération, protection, rapidité... Enfin, la pièce maîtresse du groupe est votre sorcier. Il peut en effet inventer et lancer divers sortilèges. Ce jeu n'est pas sans rappeler Hero Quest de chez Gremlin, mais son intérêt et sa complexité le rendent mille fois plus passionnant.



La carte principale sur laquelle vous voyez les armées se déplacer.



Le jeu

Vous commencez votre aventure par l'exploration des caves de la ville de Treyhadwyl. Sur deux étages, il faut combattre les multiples ennemis qui vous attaquent. La plupart des portes sont fermées. Vous devez donc trouver les clés appropriées ou les mécanismes qui ouvrent ces portes. Divers boutons et leviers peuvent vous aider. Certaines dalles déclenchent elles aussi des mécanismes. Enfin, il existe des dalles avec des ruines. Il suffit alors de lancer le sort exact dessus, pour ouvrir une grille ou débloquer un passage.



66

MICRO
T E S T

Les combats

En combat, vous pouvez mettre chacun de vos hommes en attaque automatique. Ainsi, il attaquera l'ennemi le plus proche.

Vous pouvez aussi les diriger individuellement mais en fait, seul le sorcier est à déplacer de cette façon en combat. Trop faible, il faut en effet le surveiller en permanence pour éviter qu'il ne prenne un mauvais coup.



Les salles sont toutes complètement différentes.



Les combats sont parfois un peu confus, mais toujours très spectaculaires.

La magie

L'utilisation des sorts est l'élément essentiel du jeu. Votre sorcier peut acheter diverses runes. Pour utiliser une de ces runes dans un sortilège, il faut avoir un composant particulier. Vous pouvez trouver ces derniers dans les donjons ou les acheter chez un apothicaire. Il ne reste plus alors qu'à fabriquer vos propres sorts selon vos besoins. Prenons un exemple simple. Avec la rune "droit devant" et la rune "soin", vous créez un sort pour soigner un personnage qui se trouve devant votre sorcier. Simple au départ, ce système de magie se révèle génial à partir d'un certain niveau. Avec les runes "droit devant", "dommage", "zone d'effet", "dommage", vous pouvez créer un missile magique qui, lorsqu'il touche un



Ce vieux crouton vous apporte une aide inestimable en vous fournissant les composants pour vos sorts.

PLEIN DE JEUX
POUR VOTRE PC

2 DISKS PC

(5 1/4 échangeables en 3 1/2)

PC

disquettes

Un grand jeu du commerce !

DISK 1

FIRE AND FORGET 2

7 % dans GENERATION 4

DISK 2

6 super JEUX classiques + Images et fantômes « spécial bustes »

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

voir page 18

adversaire, lui cause des dégâts puis explose pour causer des dommages à toutes les créatures avoisinantes. Une fois que vous aurez maîtrisé ce système, vous allez littéralement vous exploser. Même les développeurs du jeu avouent qu'ils n'ont pas réussi à répertorier tous les sortilèges possibles et imaginables.

L'histoire

Simple aventure au départ, vous allez rapidement être engagé par le seigneur local pour enrayer l'invasion de la contrée par des hordes de créatures démoniaques. Vous parcourez alors le pays, visitant



La création du personnage n'est pas obligatoire.

Le système de jeu

Tout se joue à la souris. Divers icônes autour de l'écran de jeu permettent éventuellement d'effectuer diverses actions: fouiller le décor (coffre, armoire, lit, table...), ouvrir une porte ou une armoire, pousser un levier, prendre un objet, voir la carte (qui s'auto-dessine), fuir... Chaque personnage peut porter un certain nombre d'objets, mais en fonction de son métier, certaines armes et armures lui sont interdites.



Les divers lieux donnent accès à divers menus



Didier Latil



92%	GRAPHISME	80%
	SON	88%
	ANIMATION	80%
	JOUABILITE	92%

Jeu d'aventure interactif
Edité par Mindscape
PC : disponible

Compilation disponible sur Amiga

AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

DOUBLE



CONFRONTATION



MEGALOMANIA

Pour s'emparer d'une planète, un Dieu doit commencer à l'aube des temps, traverser le passé, le présent et aller vers le futur. Etes-vous prêt à affronter le défi de trois adversaires cruels et complices ?

© MIRRORSOFT LTD.



FIRST SAMURAI

FIRST SAMURAI offre une combinaison d'arts martiaux, de magie et de mystère dans une aventure explosive avec des graphismes et des effets sonores géants.

© 1991 VIVID IMAGE.
© 1991 MIRRORSOFT LTD.

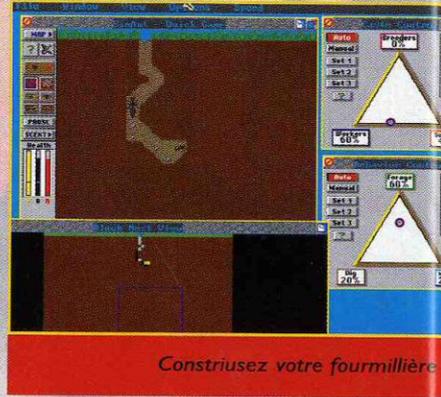


UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
tél : 48.57.65.52

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

SIM ANT



Construisez votre fourmilière

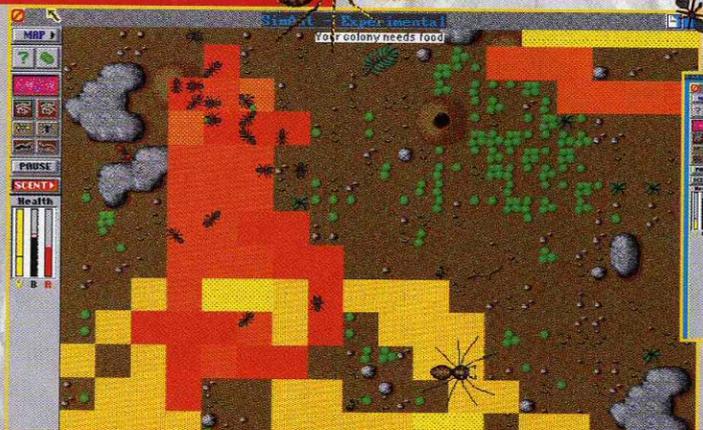
développement sera de plus en plus fort, et vous finirez par vaincre l'ennemi et terminer ainsi le jeu, comme moi, dès votre première partie !
 Bref, à éviter d'urgence.

La série des Sim continue avec un volet qui n'a aucun rapport avec les autres. Dans Sim Ant, vous êtes confronté à la dure réalité d'un monde impitoyable : le peuple des fourmis. L'activité au sein même de la colonie est à gérer via divers menus. Le but final est d'envahir la maison de l'homme afin que celui-ci quitte les lieux, mais aussi de vaincre toutes les fourmis rouges.

Vous avez la possibilité de mobiliser un certain nombre de vos congénères afin de mener un raid contre l'envahisseur (Rouges, Verts et l'impitoyable araignée). Mais le pire de tous reste l'homme qui menace de vous marcher dessus à tout moment ou de passer la tondeuse à gazon sur votre carapace. Je décrirai Sim Ant comme un jeu délicieusement passionnant, bien que légèrement répétitif et trop facile.

CONTRE-AVIS (S. Lavoisard)
 Mieux vaut prévenir immédiatement ! Je suis un fan de Sim City, mais cela ne m'a pas empêché d'être franchement déçu par Sim Ant. L'idée est certes originale et la réalisation est honorable. Malheureusement, il n'en est pas de même quant à la jouabilité. Il vous suffit en effet de prendre les commandes d'une

Gare à l'araignée !



Reseau autoroutier des fourmis.

fourmi et de foncer vers le nid des ennemies pour y attaquer la reine, et vaincre une fois sur deux cette dernière. A ce rythme, vous gagnez rapidement les premiers secteurs du jardin. Après quoi, automatiquement, votre

Jean Delaite

79% GRAPHISME 78%
 SON - %
 ANIMATION 40%
 JOUABILITE 50%

Jeu de stratégie
 Edité par Maxis
 PC : avril

AMIE LE PRO.

AMIE rachète au meilleur prix vos logiciels
 PC - AMIGA - ATARI - MEGADRIVE
 GAME BOY - GAME GEAR - LYNX

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 : 290 F. Avec horloge : 340 F
- * EXTENSION MEMOIRE
 Pour AMIGA 500 PLUS 1 Mo : 490 F
- * LECTEUR EXTERNE
 Amiga ou Atari : 31/2 : 550 F. 51/4 : 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
- * LECTEUR HAUTE DENSITE
 AMIGA 1,56 Mo : 990 F. ATARI 1,44 Mo : 790 F

PERIPHERIQUES AMIGA

- DISQUES DURS A 500
 45 Mo 3.250 F
 52 Mo 3.650 F
- DISQUES DURS A 2000
 52 Mo 3.090 F
 105 Mo 4.290 F
- DISQUES DURS + EXTENSIONS MEMOIRE
 AMIGA 500 52 Mo + 0 Ko 4.290 F
 AMIGA 2000 52 Mo + 0 Ko 3.690 F
- EMULATEUR PC
 AT ONCE PLUS 2.490 F
 POWER PC 1.790 F
- EXTENSIONS MEMOIRE AMIGA 500
 0 Mo à 6 Mo
 0 Mo 890 F
 2 Mo 1.700 F
 4 Mo 2.400 F
 6 Mo 3.790 F
- EXTENSIONS MEMOIRE AMIGA 2000
 0 Mo à 8 Mo
 0 Mo 890 F
 2 Mo 1.700 F
 4 Mo 2.500 F
 6 Mo 2.990 F

- CHANGE KICKSTART
 COMMUTATEUR ELECTRONIQUE 390 F
 COMMUTATEUR ELECTRIQUE 260 F
- IMPRIMANTES
 LC 20 1.690 F
 LC 200 2.290 F
 LC 24 200 3.090 F
 LC 24 200 Coil 3.390 F

NOUVEAU

- AMIGA 600 sans moniteur 3.690 F
 AMIGA 600 + disque dur 40 Mo 4.990 F
- AMIGA 500 PLUS Sans Moniteur 2.990 F
 AMIGA 500 PLUS + 1 Mo 3.590 F
- AMIGA 2000 Sans Moniteur 5.290 F
 AMIGA 2000 + 2 Mo 6.690 F
- ATARI 520 STE Sans Moniteur 2.490 F
 ATARI 520 STE + EXT à 1 Mo 2.690 F
- ATARI 1040 Sans Moniteur 3.290 F
 ATARI 1040 + Ext. à 2 Mo 3.590 F
- ATARI MEGA STE Sans Moniteur 6.490 F
 ATARI MEGA STE + Ext. à 4Mo 6.990 F

CADEAU

- 3 JEUX + 1 Manette
- Logiciel de dessin DELUXE PAINT 3
- 3 JEUX + 1 Manette
- 3 JEUX + 1 Manette
- Logiciel de traitement de texte BUROTEXT

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
 GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
 CREDIT 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

AVRIL
LE PRINTEMPS DE LA MICRO
 - 30% sur imprimantes pour tout achat d'un ordinateur + moniteur. *sur prix avant remise
 - 7% à - 15% sur tous les logiciels

PROMOTIONS NON CUMULABLES
LE CHAMPION DU PC LUDIQUE

- AVA 2016**
 PC 286-16 Mhz
 SVGA couleur
 1 Mo de RAM
 Disque Dur 40 Mo
 Lecteur 31/2
 6.990 F
- AVA 3025**
 PC 386SX 25-25 Mhz
 SVGA couleur
 2 Mo de RAM
 Disque Dur 40 Mo
 Lecteur 31/2
 7.990 F

OPTIONS*
 Prix réservés aux acheteurs de l'une des deux configurations proposées

SOUND BLASTER	1.300 F	1.100 F
SOUND BLASTER PRO	2.300 F	1.950 F
KIT SOUND BLASTER + CD ROM	4.700 F	3.990 F
CD ROM	3.000 F	2.550 F
TRACK BALL	390 F	330 F

-30% sur IMPRIMANTES

PERIPHERIQUES ATARI

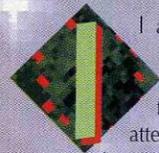
- DISQUES DURS
 40 Mo 3.790 F
 52 Mo 4.790 F
 80 Mo 5.690 F
- EXTENSIONS MEMOIRE STE
 + 512 Ko 230 F
 + 1 Mo 700 F
 + 2 Mo 1.300 F
 + 4 Mo 1.900 F
- MONITEURS
 MONO SM 144 1.190 F
 COULEUR SC 1435 2.290 F
- SOURIS
 MECANIQUE 170 F
 OPTO ELECTRONIQUE 450 F
 TRACK BALL 360 F
- MODEM CAP 225 1.590 F
 HORLOGE EXTERNE 360 F
 COMMUTATEUR D'ECRAN 190 F
- MANETTES
 ZIP STICK 130 F
 SPEED KING 99 F
 NAVIGATOR 135 F
 SUPER STAR 260 F

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM : _____
 ADRESSE : _____
 VILLE : _____
 CODE POSTAL : _____ TEL : _____
 MON ORDINATEUR : _____
 (Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)
 DESIGNATION QUANT. PRIX MONTANT

FRAIS D'ENVOI*
 POSTE 60 F TRANSPORTEUR 100 F Par colis C.R 80 F TOTAL
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE
 DATE D'EXPIRATION : _____
 DATE : _____ SIGNATURE : _____

BATTLE ISLE



Il aura fallu six longs mois afin d'égayer le monde du wargame sur PC. En effet, nombre d'entre vous attendait (j'en suis sûr) avec impatience la sortie de Battle Isle sur cette machine. Au premier abord, la qualité du jeu a été respectée voire même améliorée. Les graphismes sont en VGA 256 couleurs et la musique



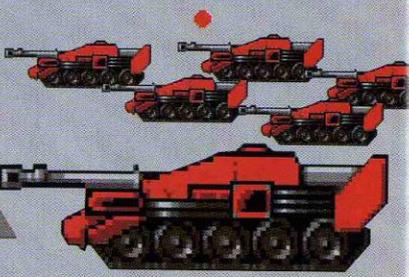
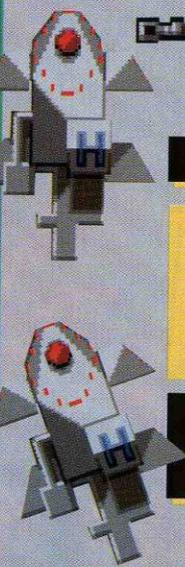
Vue des deux camps.



Système de jeu très simple entièrement géré à la souris.



La présentation du jeu n'a rien perdue par rapport à la version Amiga.



Jean Delaite

92%	GRAPHISME	90%
	SON	87%
	ANIMATION	-
	JOUABILITE	92%

Wargame
Edité par Blue Byte
Amiga / PC : disponible



Demande d'informations sur une unité.

voire planète à partir de votre computer. L'écran est divisé en deux parties, chacune représentant un camp. Chaque camp dispose d'un certain nombre d'unités qu'il peut augmenter en faisant fonctionner ses usines. Le but est de s'approprier le QG ennemi au cours des 16 niveaux qui forment le jeu. Seul contre l'ordinateur ou opposé à un de vos amis, Battle Isle est aujourd'hui, un des meilleurs wargames sur PC.

fonctionne avec la plupart des cartes sonores. Après une présentation vraiment sensationnelle (la musique est à se rouler par terre), une partie acharnée commence. Je vous rappelle le but du jeu en quelques mots. Un conflit a éclaté entre les Drullers et les Skynets (ça ne vous rappelle pas un film?), de droïdes. Vous êtes le général des forces humaines et vous dirigez vos troupes depuis

SODIPENG présente SOUND MASTER

Une gamme complète de Cartes Sonores



100% compatible Ad Lib

JOUEZ LA CARTE SON, OFFREZ LA HI-FI A VOTRE PC !

SOUND MASTER +

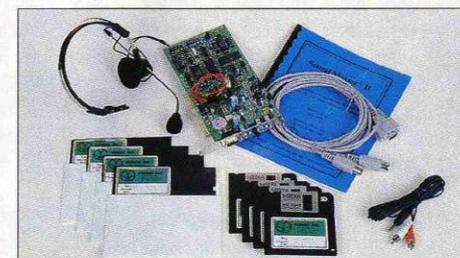


Entièrement dédiée à vos jeux et éducatifs pour PC et compatibles.

POUR 599F TTC* OFFREZ LA HI-FI A VOTRE PC !

* Prix généralement constaté

SOUND MASTER II



- Un son de qualité pour vos logiciels de jeux et éducatifs,

- Enregistrement et lecture de sons digitaux (Echantillonnage 25KHz en entrée et 44,1KHz en sortie)

- Reconnaissance vocale avec VOICE MASTER KEY,

- Une véritable interface MIDI FULL DUPLEX,

- PC LYRA : Logiciel de composition musicale playback à plusieurs voix.

1690F TTC*

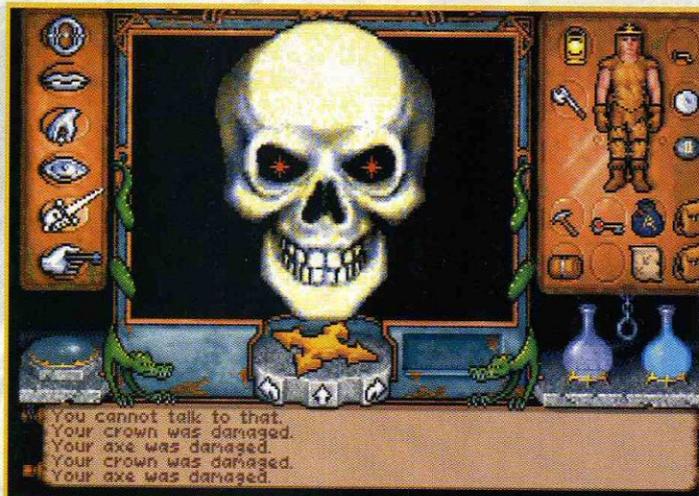


SODIPENG
1 rue de Valmy porte 10
93100 Montreuil-sous-bois
tel : (1) 48.57.78.35



ULTIMA UNDERWORLD

Didier avait été le tout premier à nous parler de ce formidable jeu de chez Origin. Souvenez-vous, c'était une preview exclusive dans le numéro de juin 1991 de Génération 4. Sa petite taille lui a permis de se faufiler sans trop de mal dans les sombres dédales de l'Abysses Stygienne, célèbre donjon du monde d'Ultima.



Vous verrez bien souvent l'ombre de la mort planer sur votre personnage.

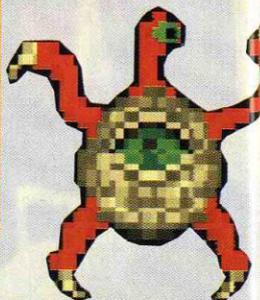
Une fois de plus, les équipes de développeurs de la compagnie américaine Origin sont à la base d'une véritable révolution, cette fois-ci dans les jeux de rôles sur micro. Ils nous avaient déjà complètement émerveillé avec Wing Commander 1 et 2. Désormais, les softs du genre Dungeon Master, Captive et Eye Of The Beholder ont trouvé leur maître incontesté, avec Ultima Underworld. Pour justifier cette note exceptionnelle, laissez-moi vous présenter le jeu.

L'Avatar revient !

Tout commence par la vision durant votre sommeil d'un visage désespéré. Vous n'hésitez pas une seconde à suivre le conseil de votre mystérieux visiteur nocturne et vous voilà à nouveau transporté au royaume de Britannia. A cet instant, à vous de créer votre héros



Les rivières souterraines sont infestées de ces espèces de crocodiles. Mortel.



yeux par un troll. Les gardes vous surprennent sur les lieux et vous voilà illico presto enfermé dans le pire endroit au monde - l'Abysses Stygienne - accusé du kidnapping. L'Abysses est un endroit où sont enfermés tous les criminels et tous les monstres du pays. Votre exploration des différents niveaux du donjon vous révélera en fait



un scénario beaucoup plus profond. Vous y rencontrerez des personnages et de nombreuses tribus (humaines, naines, orcs, hommes-lézards...) impliqués dans tout un tas d'histoires, qui vous amèneront à effectuer de nombreuses missions. Les dialogues sont donc essentiels. Ils se déroulent suivant un système de sélection de plusieurs réponses possibles. Attention à ce que vous dites, car les personnages se souviennent de votre attitude au cours des dialogues.

L'Avatar explore !

Vous allez me dire: encore un jeu avec des couloirs rectilignes, et une succession de salles, de monstres et de trésors ! Perdu ! Ici, vous voyez les lieux directement à travers les yeux de votre personnage.



Il faut souvent progresser l'arme à la main, les mauvaises rencontres étant nombreuses et variées.



Cela signifie entre autre que vous pouvez regarder dans toutes les directions, pas seulement au Nord, au Sud... Cette liberté d'action se retrouve aussi dans les mouvements. Vous marchez pas à pas ou de côté. Vous sautez et prenez votre élan pour sauter par exemple. Très utile pour traverser des précipices ! La vue saute alors, rendant à merveille cette perspective de saut. Idem lorsque vous montez un escalier, vous voyez le terrain qui "monte et qui descend", comme dans la réalité. Vous pouvez aussi coller votre visage à une fenêtre, auquel cas vous distinguez ce qui se trouve derrière. Dernier exemple, lorsque vous tombez à l'eau, vous avez vraiment l'impression d'y être, la vue bougeant légèrement, ce qui peut éventuellement donner le mal de mer. C'est tout simplement génial.

Suivant la profession de votre personnage, vous avez accès à divers talents.

Female	Shepherd
	Str: 18
	Dex: 12
	Int: 26
	Vit: 33
Attack	7
Defense	5
Missile	6
Casting	3
Acrobat	8

L'Avatar combat et s'enrichit !

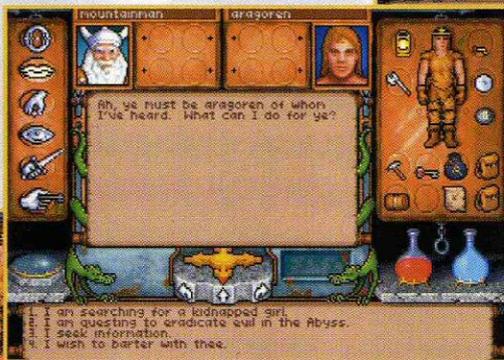
Lorsque vous rencontrerez une créature, vous serez encore plus surpris. Il faut voir un orc faire tourner sa fronde et comprendre que cette pierre qui vous vient droit dessus provient de son

arme. S'il vous rate, pas de panique, vous voyez alors la pierre rebondir sur les parois ou, mieux, atteindre un autre adversaire qui vous attaquait au corps à corps.

Pour vous débarrasser d'un monstre, plusieurs solutions. Utiliser un arc ou une fronde, à condition d'avoir trouvé des flèches ou des pierres. Un bon sortilège, si vous y avez droit, offre une solution plus facile. Il faut cependant trouver un certain nombre de runes et les assembler pour constituer vous-même la quarantaine de sorts disponibles. Enfin, le combat de près est sûrement le plus spectaculaire.

Vous disposez de plusieurs coups et vous voyez, par exemple, sur l'écran votre arme effectuer un arc de cercle. Si votre adversaire est grièvement atteint, il essaiera de s'enfuir puis s'écroulera, mort.

Si vous le tuez sur le coup, vous le voyez tomber à la renverse, lâchant



Les dialogues se font grâce à une succession de menus vous offrant plusieurs réponses possibles.



ses possessions ou s'évaporer en fumée pour un démon... Vous allez trouver bien sûr de nombreux objets, armes et armures. Il faut les utiliser à bon escient. Les objets enchantés sont en effet assez rares.

L'Avatar: le son et lumières.

Je tiens tout de suite à vous prévenir. Les graphismes assez pixelisés n'enlèvent rien à la beauté du jeu. Il ne faut pas oublier que tout cela bouge en temps réel. Lorsque vous tournez autour d'un objet, vous le voyez sous tous ses angles.

De même pour les personnages. Le fait que vous puissiez voir n'importe quel élément du décor dans n'importe quelle position, donne une richesse incroyable au jeu. Vous pouvez en outre faire varier le degré de définition, en fonction de la puissance de votre machine. Allant de la plus haute résolution (cf. photos) avec des textures sur tous les murs, à de simples polygones dans le "pire" des cas, vous pouvez configurer le jeu pour rendre les animations plus rapides. Sachez aussi que pour certains monstres, près de 70 animations sont programmées, ce qui explique la grande qualité des mouvements des monstres. Au niveau sonore, là encore c'est parfait. Si la présentation est graphiquement légèrement

Diverses communautés vivent dans le donjon. Ici, la plus nobles de toutes, les nains.



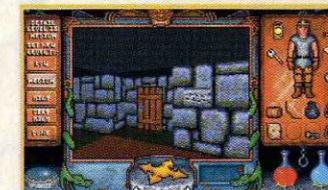
décevante, elle est par contre accompagnée de voix digitalisées fabuleuses. Durant votre aventure, de nombreux bruitages viendront accompagner votre exploration. Il faut s'y fier, car au bout d'un moment vous reconnaissez le bruit caractéristique de certains monstres. En bref, une réalisation exemplaire.

L'Avatar for ever !

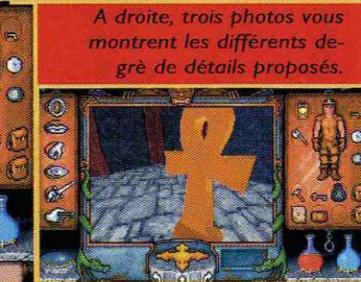
Tournant déjà bien sur un 386 à 20Mhz, le jeu devient merveilleux à partir du 386 à 33Mhz. Une carte sonore est bien sûr recommandée.

La souris est, quant à elle, indispensable, tout le système de jeu étant basé sur ses prédécesseurs (Eye Of

The Beholder...). La jouabilité est parfaite, l'aventure longue et variée, avec "seulement" huit niveaux, mais d'une taille imposante. Pour moi et sans exagérer, c'est le meilleur jeu jamais réalisé jusqu'à ce jour.



A droite, trois photos vous montrent les différents degrés de détails proposés.



Voici une situation bien précaire !



99%	GRAPHISME	85 %
	SON	92 %
	ANIMATION	97 %
	JOUABILITE	96 %

Jeu de rôle
Édité par Origin
PC : disponible



MICRO

T E S T

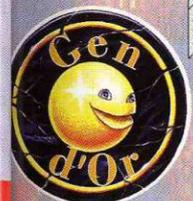
SHANGHAI 2 : Dragon's eye



Le ultime jeu de réflexion vient d'orient : Shanghai est son nom. La suite de cette adaptation micro du Mah Jong vient d'arriver sur PC, avec une innovation de taille au programme. Le jeu de base est inchangé : il s'agit de faire disparaître les dominos présents à l'écran en les enlevant par paires identiques. Lorsque vous cliquez sur un domino libre (qui n'est ni coincé par ses voisins, ni bloqué sous un ou plusieurs autres dominos), sa couleur change ; vous l'avez sélectionné. Cliquez sur un de ses trois semblables (libre lui aussi), et la paire est désintégrée en produisant une animation et

un bruitage appropriés. Il est possible de modifier de nombreux paramètres, comme la disposition de départ ou les motifs des dominos (fleurs, drapeaux, animaux, Moyen Age...). La grande nouveauté : "l'œil du dragon", qui vous permet d'affronter l'ordinateur dans un duel à mort. Si vous jouez le "tueur", vous devez ôter un maximum de dominos de la grille, cependant que votre adversaire se charge de la remplir ; chacun joue à tour de rôle et pioche dans sa réserve. Problème : les dominos bloqués sont retournés, ce qui nécessite un sérieux effort de mémoire. Positivement sadique !

En bref, Shanghai II est un jeu de réflexion fabuleusement riche, incluant l'ancienne version et ce fameux "œil du dragon", qui n'a pas fini de hanter vos cauchemars. Quant aux accros du "vieux" Shanghai, ils n'ont aucune crainte à avoir ; cet excellent logiciel leur ouvre de nouveaux horizons, pour ne pas dire une nouvelle voie vers la sagesse. On ne s'en lasse pas !



MICRO

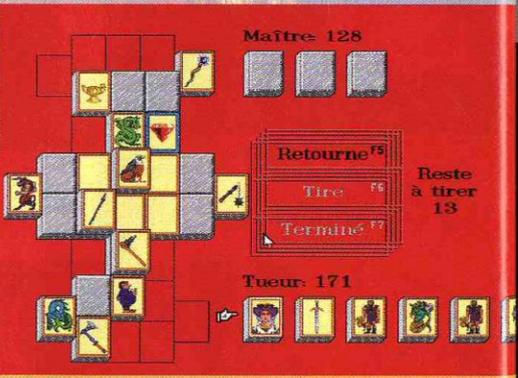
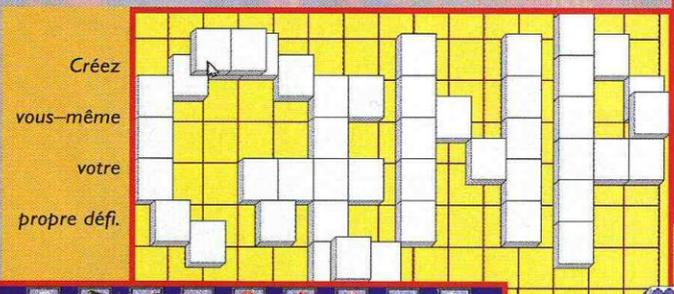
T E S T



Tristan Lathière

91%	GRAPHISME	85 %
	SON	89 %
	ANIMATION	79 %
	JOUABILITE	90 %

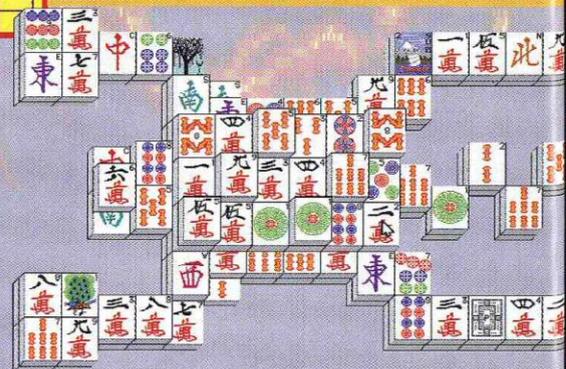
Jeu de réflexion en français
 Edité par Activision
 PC (EGA / VGA) : avril



Chacun joue à son tour et pioche dans sa réserve !

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- | | | |
|------------|-----------|--------------|
| 1 Cygne | 4 Aigle | 7 Casse-toes |
| 2 Pingouin | 5 Flamant | 8 Ferret |
| 3 Toucan | 6 Poule | 9 Pélican |
- FELINS
- | | | |
|---------------|--------------|------------------|
| 1 Chat persan | 4 Puma | 7 Tigre |
| 2 Guépard | 5 Lion | 8 Panthère noire |
| 3 Léopard | 6 Lynx rufus | 9 Chat siamois |

Panel des pièces du jeu avec l'option "animal".



MICRO, CONSOLE, CASSETTE, DISQUETTE, BALADEUR, TV, APPAREIL PHOTO, CHAINE HIFI, CAMESCOPE, DISCMAN, PIN'S, DIVERS...

VENDRE, ACHETER, ECHANGER SAISIE ET LECTURE EN DIRECT

3615 LESPAT

LES PETITES ANNONCES TECHNOLOGIQUES

CONCOURS

UBI SOFT &

GÉNÉRATION

1er PRIX :

Raid découverte
1 semaine
d'aventure
avec l'UCPA
(accessible à tous)
dans le parc de la
Vanoise

2ème prix :

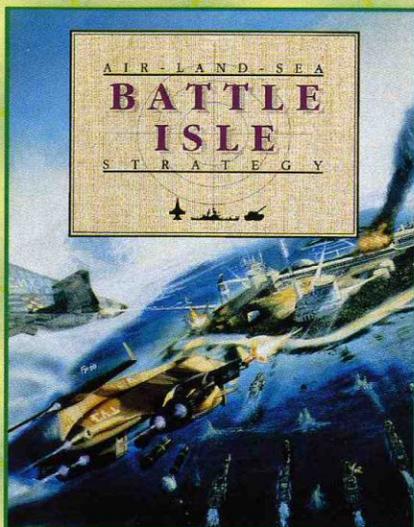
10 jeux sur
ST-AG ou PC

3ème prix :

5 jeux sur
ST-AG ou PC

Du 4ème au 10ème prix :

Un cadeau
surprise!



**LA VERSION
PC
VIENT
D'ARRIVER!**

QUESTIONS

- 1) Citez 3 jeux développés par Blue Byte.
- 2) Quel est le nombre de cartes dans BATTLE ISLE en mode un joueur?
- 3) Dans BATTLE ISLE, les Drullers sont :
 - des êtres humanoïdes
 - des unités de transport
 - des cristaux énergétiques



BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper, remplir et retourner avant le 30 avril 1992 à :

UBI SOFT - Concours Battle Isle

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-bois

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Age : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Type d'ordinateur (soyez précis) : _____

REPONSES : 1) _____

2) _____ 3) _____

MICRO
T E S T

SUPER TETRIS



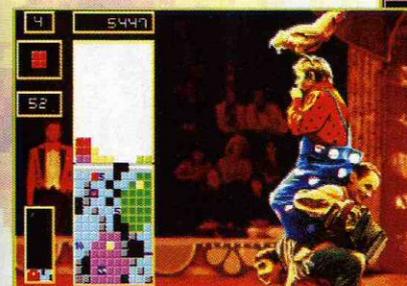
Le fonctionnement général du jeu est inchangé, mais une grosse surprise vous attend : chaque ligne réalisée vous donne droit à deux bombes (plus si vous réussissez plusieurs lignes à la fois). Celles-ci descendent comme une pièce normale, mais elles désintègrent le premier carré qu'elles rencontrent !

C'est ma foi bien utile pour déblayer le terrain. De plus, certains carrés spéciaux produisent des effets surprenants lorsqu'ils sont touchés par une bombe. Techniquement, Super Tetris n'apporte rien de neuf, si ce n'est une collection de digitalisations sympathiques axées sur le thème du Cirque de Moscou ; ces images sont utilisées comme toile



A deux, il vaut mieux apprendre à coopérer, sinon c'est la catastrophe.

tanément ; elles ne peuvent pas se chevaucher, ce qui permet de jouer des tours pendables à votre adversaire en le bloquant ! Super Tetris prend alors une nouvelle dimension, ce qui garantit à cette excellente suite une (très) longue durée de vie.



Les dessins sont vraiment superbes !



Il faut savoir utiliser les bombes



Les bombes vous donnent accès aux divers bonus.



La pièce suivante apparaît en haut pour les deux joueurs.

de fond, la fenêtre de jeu étant réduite à un petit tiers de l'écran (sur PC). Les options sont nettement plus variées : il est entre-autre possible de jouer en temps limité, seul, l'un contre l'autre ou en équipe. Ce jeu à deux constitue la réelle innovation. L'écran de jeu n'est pas divisé en deux, mais les pièces de chacun apparaissent simul-

Tristan Lathière

80%	GRAPHISME	80 %
	SON	86 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	80 %

Jeu de réflexion / arcade
Édité par Spectrum Holoyte
PC : disponible

P-80

Le P-80 n'est autre qu'un nouvel avion à piloter avec le superbe jeu Secret Weapons of the Luftwaffe. Le logiciel comporte une nouvelle campagne dans laquelle intervient cet avion britannique à réaction. Deux missions sont proposées: escorte de bombardiers ou de chasseurs. Du côté allemand vous aurez à vous battre contre des unités de P-80. La réalisation n'a pas changé d'un iota, si ce n'est un nouveau tableau de bord à assimiler (très simple).
Un scénario disk bien classique !



80%

Didier Latil
Simulateur de vol
Édité par Lucasfilm Games
PC : disponible

UNREAL

Que dire de la sortie d'Unreal sur PC, si ce n'est qu'il est très loin de la qualité qu'il avait sur Amiga. En effet, il s'agissait tout bonnement d'une véritable prouesse technique au niveau des graphismes et de l'animation. Sur PC, les graphismes, pourtant en VGA, sont assez grossiers et peu colorés. Quant à la musique, elle n'est pas vraiment à la hauteur, bien que ce soit ce qu'il y ait de mieux dans cette version. La maniabilité aurait pu, elle aussi, être un peu plus travaillée. Dommage. Il reste néanmoins à espérer une version CD-Rom qui soit un peu mieux réalisée.



65%

Didier Latil
Jeu d'arcade
Édité par Ubi Soft
Amiga / PC / ST : disponible

BUB et BOB les héros de BUBBLE BOBBLE et de RAINBOW ISLANDS sont de retour pour une troisième aventure.

Vous allez passer des heures devant vos écrans pour découvrir les innombrables tableaux de PARASOL STARS. Avec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau, le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser les vagues d'ennemis. Chaque tableau regorge d'ennemis différents et de gros monstres envoyés par leur chef diabolique, Chaostikhar. Vous pouvez jouer seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux. Il vous faudra être très habile pour percer le secret de PARASOL STARS.

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

Ocean

COMMODORE 64
ATARI ST
CBM AMIGA

TAITO

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER - 75017 PARIS - TEL: 47663326 - FAX: 42279573

D-GENERATION

Ayant sous la main un dégénéré, en l'occurrence Didier, nous n'avons pas pu nous empêcher de lui en faire baver avec ce jeu de Mindscape que nous attendions depuis quelques mois. Let's go Didou !

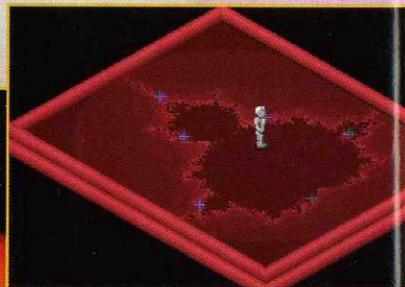


A peine arrivé, c'est l'enfer !

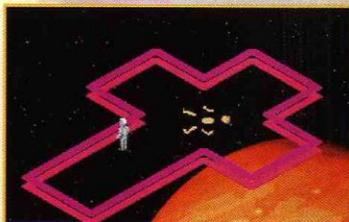
Le système de sécurité informatique s'est déclenché "tout seul", considérant les humains comme des intrus dans ce complexe ultra-moderne. Outre les divers canons automatiques, mines et les cellules photo-électriques, les salles regorgent de créatures étranges, les Neogens. Leur seule raison d'exister : vous faire la peau ! Leurs moyens : vous phagocytter, vous écraser ou vous faire exploser !



A vous de trouver un pistolet laser, mais aussi des grenades, des bombes et divers autres "outils" pour vous frayer un passage à travers ce dédale de couloirs et de pièces. De nombreuses portes sont bloquées et, pour les ouvrir, il vous faut trouver les clés adéquates ou les mécanismes.



Le dernier niveau est très particulier.



Voici le responsable de tout !




Name: Jean-Paul Derrida
DOB: 24 Mar 1971

Education:
BS Chemical Engineering,
Universität Bochum 1995,
PhD Physics MIT 1997,
PhD Bioengineering MIT
2000

Previous Employment:
Protein Biomodification,
Russian Defense Ministry
Biolographia Systems,
Guerra Teologia, Argentina

Project:
Development of next
generation MaoGen
prototype - D/Generation

T E S T

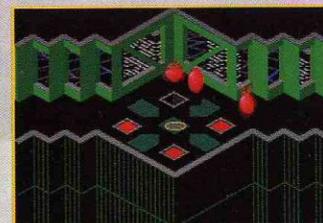


Courrez rapidement vers la droite !

Pour cela, il faudra utiliser les téléporteurs, les plaques sensibles jaunes situées sur les murs et surtout le fait que vos tirs rebondissent sur les obstacles. Ce mélange de réflexion et de réflexes est superbement dosé et le joueur n'a de cesse de recommencer



encore et encore, jusqu'à ce qu'il trouve une solution à une salle bien particulière. Derrière ces deux aspects, existe un scénario. Il se révèle de plus en plus complexe au fur et à mesure de votre progression.



Votre manque de rapidité vous conduit à une triste fin.



Des murs invisibles constituent un labyrinthe.



Phagocyté par un Neogen.

Vous allez en effet rencontrer de nombreux humains prisonniers dans l'immeuble. Il faut les libérer (vous obtenez ainsi une vie supplémentaire) mais aussi discuter avec eux pour comprendre ce qu'il s'est passé et surtout apprendre certains mots de passe. En effet, divers ordinateurs sont accessibles à chaque étage, vous donnant de nouvelles informations ou vous demandant un code pour ouvrir une porte particulière.

La principale qualité du jeu vient de sa très grande jouabilité, les graphismes étant relativement moyens et les bruitages corrects mais sans plus. La sauvegarde vous permet de mémoriser votre position au début d'un étage, ce qui donne au jeu une très bonne durée de vie. Sympa et très prenant.



Attention aux Neogens bleus.



Didier Latil

89%	GRAPHISME	76%
	SON	77%
	ANIMATION	90%
	JOUABILITE	89%

Jeu d'arcade / aventure
Édité par Mindscape
PC : disponible



T E S T

PARASOL STAR

Habituellement, c'est lui qui se prend des coups de parapluie de la part des mémés dans la rue. Il se venge dorénavant avec ce jeu d'arcade de chez Ocean. Le coup de parapluie n'a plus aucun secret pour notre Didier, surnommé dorénavant Umbrella Man.

quelques secondes. Vous pouvez alors le saisir pour l'envoyer valdinguer sur d'autres ennemis, les transformant alors en fruits et en bonus. De même, vous pouvez attraper avec votre parapluie des boules de neiges pour les



Visez moi un peu ces sprites. Pas mal, non ?



micro

T E S T



Voici le monstre de fin du premier niveau. Kick him !



La souche tout en haut est en fait un générateur de monstres. Détruisez-la rapidement !



Des décors qui ne manquent pas de couleurs !



Didier Latil



projeter vers un adversaire. Il faut faire attention car certains ennemis plus puissants et quelques générateurs de monstres requièrent ce procédé pour être vaincu. Vous aurez aussi, comme à l'accoutumée, un énorme adversaire à la fin de chacun des 10 niveaux. C'est à ce moment précis qu'il faut réellement faire preuve de dextérité. Le jeu est vraiment très sympa. Les décors changent souvent, avec le plus souvent une débauche de couleurs et de sprites. Certains de ces derniers

sont d'ailleurs d'une taille impressionnante. De plus, certains niveaux font plus d'un écran, le paysage scrollant horizontalement. A deux, Parasol Star devient carrément dément. Il faut alors se dépêcher pour ramasser les bonus avant que votre collègue ne le fasse. Ce qui est au départ une alliance amicale, se transforme très vite en un combat sans pitié pour avoir le maximum de points. La très grande jouabilité rend le tout encore plus amusant.

90%	GRAPHISME	89%
	SON	88%
	ANIMATION	75%
	JOUABILITE	92%

Jeu d'arcade
Édité par Océan
Amiga : fin avril



micro

T E S T

SPACE CRUSADE



expansion colonialiste hors de la périphérie du système solaire a rendu nécessaire la mise en place d'une nouvelle race de héros.

Tout droit sorti de l'univers d'Alien, le corps des Space Marines est chargé d'assurer la sécurité des ressortissants de l'empire. Dans le jeu de plateau édité par MB, ces forts en bras sont parachutés dans des complexes futuristes pour expurger les couloirs de la présence de créatures belliqueuses.

Un groupe d'intervention est constitué de cinq hommes. Avant de partir en mission, ces derniers doivent s'équiper (seul le choix des armes est possible). L'arme de base est un petit fusil particulièrement efficace dans le combat au corps-à-corps grâce à une longue baïonnette ajustée à son canon. Plus imposant, le laser nettoie tout ce qui se trouve dans sa ligne de tir. Avec ce procédé, il est ainsi possible d'anéantir plusieurs aliens en une seule déflagration. Il faut néanmoins bien vérifier qu'aucun de vos hommes ne se trouve sur cette même



Pour éviter les mauvaises surprises, il est possible de poster ses hommes dans l'encadrement des portes

trajectoire. Enfin, le fusil lance-grenades permet de balayer une zone assez large (un carré de trois cases sur trois à l'écran). La tentation de reporter son choix vers les armes les plus efficaces est grande. Malheureusement, celles-ci ont tendance à diminuer votre vitesse de progression. En cas de retraite forcée, ce facteur n'est pas à négliger.

Dans Hero Quest, le joueur partait à la découverte de l'univers des jeux de rôle. Avec Space Crusade, la porte de l'initiation est franchie. Désormais le joueur peut intervenir sur un personnage quand il le désire et non tour à tour comme c'était auparavant le cas. L'utilisation de toutes les commandes a également été simplifiée. Mais la grande

A partir de cet écran, le joueur peut sélectionner une mission, ou équiper ses personnages.



micro

T E S T



Trois joueurs peuvent prendre part au jeu.



Grâce au fusil laser, plusieurs ennemis peuvent être éliminés en un seul tir.

différence entre les deux épisodes se situe au niveau de l'intérêt du jeu. Les Marines utilisent des armes à feu (face aux épées de Hero Quest) ce qui change totalement la stratégie d'exploration. Le joueur doit constamment veiller à couvrir tous les



angles et surtout, à ne pas se laisser surprendre. Autre nouveauté, les portes peuvent servir à anéantir des adversaires à l'instar de Dungeon Master. Pour entretenir le suspense, les marines sont équipés de détecteurs de présence qui enregistrent des échos parasites.

TECNOBALL Z

Maintenant disponible sur ATARI ST, PC et compatibles mode VGA et à cette occasion, une nouvelle version du jeu sur AMIGA. En vente au prix de 120,00 Francs TTC Port inclus auprès de :

TLK GAMES - BP 24

P-81150 Florentin

Tél : 63 53 26 37 - Fax : 63 53 20 11

Bon à découper et à renvoyer à l'adresse ci-dessous

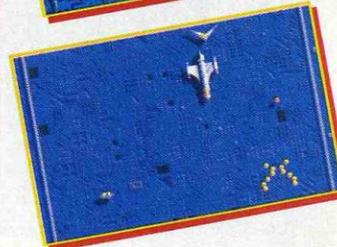
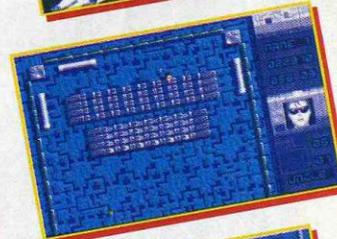
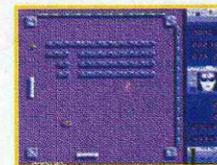
Je désire recevoir TECNOBALL Z en version :

- AMIGA
- ATARI ST
- PC et compatibles mode VGA

Par chèque bancaire à l'ordre de TLK Games.

Contre remboursement.

N'oubliez pas de mentionner vos coordonnées.



A de nombreuses reprises le joueur se prépare à l'affrontement au détour d'un couloir... en vain.

Trois joueurs peuvent prendre part à l'aventure. Chacun se retrouve à la tête d'un commando de cinq marines.

Dans le cas d'un jeu en solo, il est ainsi

possible de guider quinze hommes. Rassurez-vous, les missions n'en seront pas pour autant des promenades de santé. Sortir du corps des Space Marines par le grande porte est une tâche ardue. Etes-vous à la hauteur ?



Dans trois secondes le goblin de l'espace aura rejoint sa dernière demeure.



Didier est content, il vient d'anéantir son adversaire.



Ce superbe tir parviendra-t-il à liquéfier l'horrible monstre ?



Le pauvre Alien n'avait vraiment aucune chance.



Christian Roux

JAMAIS JE N'ABANDONNERAI LA PLACE



91%	GRAPHISME	82 %
	SON	85 %
	ANIMATION	— %
	JOUABILITE	90 %

Jeu de rôle / stratégie
 Edité par Gremlin
 PC : à venir - Amiga / ST : avril

SPACE CRUSADE

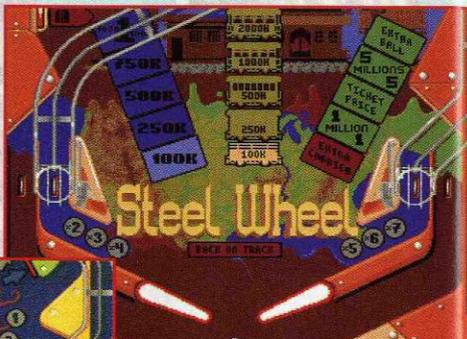


Gremlin Graphics Software Ltd.,
 Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
 © 1991 Hasbro Bradley UK Limited. All rights reserved. "Space Crusade" was developed in association with Games Workshop Ltd.

PINBALL DREAMS

La toute jeune société britannique 21st Century (Rubicon) nous ravit une nouvelle fois par l'intermédiaire d'une production édifiante. Pinball Dreams s'adresse aux nostalgiques des salles de jeux ou des cafés qui se tenaient (qui se tiennent toujours) près du lycée. Le flipper électronique n'a jamais présenté un visage si radieux sur un ordinateur.

Les différents flippers n'ont absolument rien à envier à leurs grands frères. Les tableaux sont dessinés avec une rare finesse. Le plus intéressant en ce qui nous concerne : la gestion de la balle extraordinaire et réaliste. Les adeptes des tables



Décor de Casino pour un flipper !



modulations et autres échantillons sonores. Amateurs de petites boules, jetez-vous sans hésiter sur Pinball Dreams.

vitrées seront enchantés de pratiquer tout leur art sans aucune période d'adaptation préalable. Dernier point, l'environnement sonore n'est pas sans rappeler



Thème futuriste ou ambiance sinistre, éclatez-vous !



celui d'Extase et sa fameuse musique interactive. Une mélodie joue en tâche de fond et le mouvement de la balle influe sur cette dernière en y appliquant des



Des rampes dans tous les sens.

Ce n'est pas une, mais quatre machines que le programme vous propose de découvrir. La présentation du logiciel donne le ton, un ton juste et sans fausse note.



Christian Roux

88%	GRAPHISME	84 %
	SON	85 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Edité par 21Th Entrainement
Amiga : avril

MAGIC CANDLE 2



Ce scénario est assez simple. Il s'agit encore une fois, de combattre le mal qui régnait dans le premier Magic Candle et qui a eut la bonne idée de se repointer comme si une défaite ne lui suffisait pas. Le premier volet vous entraînera dans les sous-sols du château du roi où les

premiers combats vous remettront très vite à votre place. Mis à part les graphismes très moyens, la manipulation délicate au clavier des trop nombreuses instructions (pas de gestion de la souris), et la prise de tête permanente avec les déplacements des personnages, Magic Candle 2 est doté de bruitages de qualité (uniquement durant les combats). Il est encore dommage que le jeu ne possède pas un système de commande plus pratique et plus d'innovations car on ne s'y attache pas du tout.



73%

Jean Delaite

Jeu de rôle
Edité par Mindcraft
PC : disponible

**TOUS LES PROGRAMMES
DU DOMAINE PUBLIC
QUE VOUS CHERCHEZ POUR VOTRE ST
SONT EN TELECHARGEMENT SUR
LE 3615 STMAG (*tel)
ALORS... N'HESITEZ PLUS !**

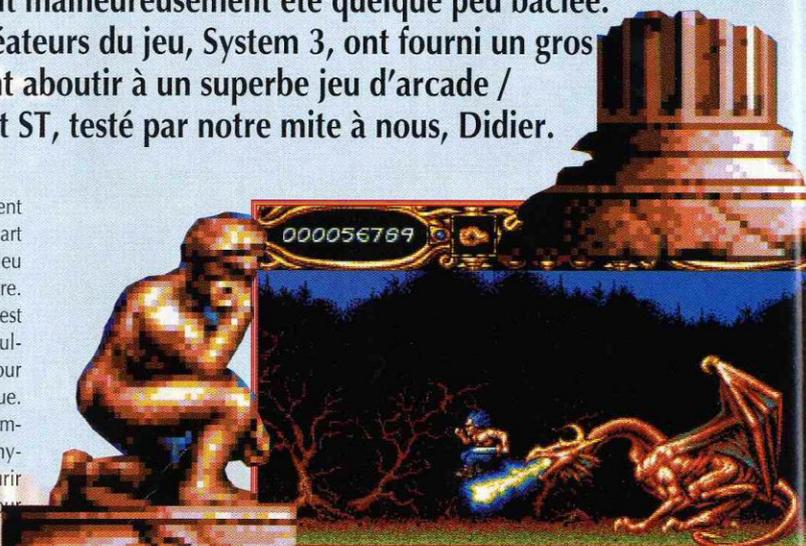


Myth



Certains d'entre-vous se souviennent de ce jeu, énorme succès sur Commodore 64 à sa sortie. Sa conversion sur Nintendo 8 bit, sous le nom de Conan, avait malheureusement été quelque peu baclée. Heureusement, les créateurs du jeu, System 3, ont fourni un gros travail pour finalement aboutir à un superbe jeu d'arcade / aventure, sur Amiga et ST, testé par notre mite à nous, Didier.

Vous ne le savez sûrement pas mais, dans la plupart des mythologies, un Dieu ne peut pas en tuer un autre. Seul un mortel peut le faire. C'est pourquoi vous, vainqueur de multiples combats, vous êtes choisi pour défaire Dameron, le Dieu maléfique. Ce dernier a en effet réussi à corrompre les autres divinités des diverses mythologies. Vous devez donc parcourir les régions et plusieurs époques pour



Ce dragon est invincible. Il faut en fait trouver un moyen pour le rendre inoffensif.

remettre les divinités dans le droit chemin et acquérir suffisamment de pouvoirs divins pour vaincre l'ennemi mortel qu'est Dameron. Vous commencez donc par la Grèce antique, avec en tout premier lieu, une visite aux enfers. Là vous devez affronter squelettes et harpies, mais aussi trouver un moyen de tuer la chimère qui garde l'accès à la phase suivante. Pour cela, il faut libérer une âme pri-



sonnière, puis offrir un sacrifice aux flammes infernales pour obtenir le trident d'un puissant démon qui seul peut venir à bout de la chimère. Vient ensuite la traversée de la Grèce antique. Divers spartiates vous opposeront une certaine résistance. Vous rencontrez aussi une nymphe et Achille, ce dernier vous laissant son bouclier enchanté pour la dernière phase du premier niveau. Il s'agit alors de vaincre la méduse, pour ensuite utiliser sa tête contre l'hydre qui constitue le monstre de fin de niveau.



Tel Persée, coupez la tête de la Méduse.



Le deuxième niveau se déroule dans les mythologies nordiques et celtes, avec également trois phases. Dans un premier temps, il faudra traverser un bateau viking, sous un violent orage. Puis, il faut traverser la forêt enchantée, peuplée de pixies et de Trolls, pour finalement affronter un dragon invincible. Si vous trouvez l'astuce pour passer au niveau suivant, vous trouverez en face de vous Thor et Odin, qui constituent de



La forêt enchantée avec une superbe princesse en bonus !



Seule l'épée permet de libérer ce squelette.



redoutables adversaires. Le troisième niveau se passe en Egypte. Il s'agit de visiter une pyramide avec son labyrinthe, constitué de couloirs et pièces remplies de pièges et d'adversaires (mummies, pharaons...) C'est ici que vous obtiendrez le dernier élément qui vous permettra alors de partir affronter Dameron dans l'espace / temps. Le jeu se transforme alors en shoot them up, Dameron apparaissant tout à la fin des trois phases de cet ultime niveau. Si le jeu est à classer dans la catégorie arcade, il n'en reste pas moins vrai que le joueur se retrouve confronté à diverses énigmes assez originales. La force brutale ne suffit pas et il faut de

temps en temps observer ou écouter pour passer un obstacle. La réalisation est excellente. Les écrans sont superbes et ils scrollent très bien, dans tous les sens pour certaines phases. Les niveaux sont en outre assez variés. Certains sont plus axés vers le combat, d'autres vers la maîtrise des mouvements et d'autres encore vers la réflexion. Le mélange est agréable et le joueur ne s'ennuie pas. L'ambiance sonore est incroyable, meilleure même que pour le jeu The First Samurai. Vous entendez le vent dans la plaine, le tonnerre sur le bateau, les cris des damnés dans les enfers... plus de nombreux bruitages et quelques digitalisations. Les animations sont elles aussi soignées, avec par exemple près de 200K pour l'animation et les sprites de votre héros ! Il peut courir, sauter de plusieurs façons et donner divers coups, différents suivant l'arme que vous avez en main. A ce niveau, vous aurez

droit à votre hache, à l'épée, aux dagues, au bouclier, aux boules de feu... Tout un arsenal ! Autre avantage, un niveau est entièrement chargé en mémoire d'un coup, ce qui évite les chargements intempestifs qui annoncent habituellement le monstre de fin de niveau. La jouabilité est peut-être le seul élément à critiquer. Il faut un certain temps pour maîtriser les sauts et vous risquez de perdre de nombreuses vies bêtement durant vos premières parties. Un excellent jeu d'arcade, prenant, bien fait et original.



Eviter les flammes n'est pas toujours évident. Quoiqu'il en soit, votre épée...



...se révèle inefficace. Seul la tête de la Méduse vous sauvera !



L'intérieur de la pyramide avec ses occupants parcheminés.



Pas de précipitation. La pyramide vers laquelle vous courez regorge de dangers : pièges mortels, momies...

Didier Latil



90% 92%	GRAPHISME	92%
	SON	96%
	ANIMATION	92%
	JOUABILITE	85%

Jeu d'arcade / aventure
 Edité par System 3
 PC : à venir - Amiga / ST : fin avril

Disponible sur Amiga
 Atari ST et PC.

UNREAL

"Meilleur jeu d'arcade sur Amiga." Gen4.

VOUS L'ATTENDIEZ TOUS... Le voici sur ATARI ST et PC !

LAISSEZ-VOUS ENVOÛTER PAR CE MONDE
 IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU
 UNREAL !

VOUS L'ATTENDIEZ TOUS!
 Le voici sur ATARI ST et PC.



"Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante."
 MICRONEWS



"La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable"
 "Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour."
 GEN4



"Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l'eau, les glaçons à la dérive qui pendent sous le poids du héros ou les glissements sur les pentes neigeuses..."
 JOYSTICK



Screen shots on Amiga.

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
 93100 Montreuil-sous-Bois
 Tél. (16 1) 48 57 65 62

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

ULTIMA 6

Après bien des mois d'attente, le fameux jeu de rôle de la société Origin arrive enfin sur Amiga. S'il est très beau, il est par contre d'une lenteur tout simplement rébarbative.

Possesseur d'un seul lecteur de disquette, n'essayez même pas de l'acheter,



As you drink from the flask, vertigo overwhelms you, a soothing mist obscures the gargoyle's face and you sink without fear into an untroubled sleep.



A lonely stroll along an unfamiliar forest path brings you upon a curious gargoyle lair, its exotic colors dappled in the surrour shade.



vous aurez à changer les disquettes environ toutes les 4 secondes. Avec deux drives, c'est à peine mieux. En fait, seuls les possesseurs d'un disque dur et d'un Amiga 2000 et 3000 pourront apprécier le jeu. Les autres craqueront au bout de quinze minutes. Quel dommage !

55% Didier Latil
 Jeu de rôles
 Édité par Origin
 Amiga / PC : disponible

CAVITAS

Tout droit venu d'Italie, Cavitas est un shoot them up, avec quelques éléments de réflexion. Il faut en effet ramasser divers clés pour parvenir à ouvrir les passages vers de nouvelles grottes à explorer. Mis à part cela, c'est assez classique, avec diverses armes et de nombreux bonus à prendre. L'originalité vient des faisceaux de lumières qui proviennent de votre vaisseau. Cela donne une certaine ambiance au jeu. Malheureusement, la réalisation laisse à désirer. Le scrolling est saccadé et les décors un peu tristounet. La jouabilité est moyenne, et si on ne s'ennuie pas vraiment, on ne s'éclate pas non plus.



60% Didier Latil
 Shoot'em up
 Édité par Nine Tine Games
 Amiga : disponible



PRIX ATARI/AMIGA/PC

ADVANTAGE TENNIS	249	249	249
A.G.E.	289	289	289
AGONY	249		
ALCATRAZ	259		
ALIEN BREED	259		
ANOTHER WORLD	289	289	289
ATOMINO	99		
BARBARIAN 2	239	239	
BAT 2	339		
BATTLE ISLE	329		
BIRDS OF PREY	329		
BOMBER MAN	249	249	289
BOSTON BOMB CLUB	239	239	289
CADAVER	349		
CADAVER LEVELS	145	145	
CELTIC LEGEND	299		
CHUCK YEAGERS	289		
CIVILIZATION	369		
CONQUEST LONGBOW	389		
CROSIERE CADAVRE	249	249	289
DOUBLE DRAGON 3	259	259	
E.L.F.	239	239	
EYE OF THE BEHOLDER 2	339		
F15 STRIKE EAGLE 2	289	289	335
ELI7 A NIGHTHAWK	299		
FALCON 3.00	299	299	
FALCON + MISS 1&2	249	249	289
FASCINATION	259	259	
FIRST SAMURAI	259	259	
FINAL BLOW	149		
FLIGHT INTRUDER	289	289	
FOUNTAIN OF DREAMS	99		
GHUNSHIP 2000	299	299	
GOBLINS	239	239	289
GODS	249	249	339
GREAT COURT 2	299	299	199
GU'Y SPY	349	399	
HARLEQUIN	259	259	
HEART OF CHINA	389	389	
HEMPDALL (VF)	329	329	339
HUDSON HAWK	239	239	
HUNTER	299	299	
JETFIGHTER 2	339		
JIMMY W.SNOOKER	289	289	
KINGS QUEST 5	389	399	
KNIGHTMARE	329	329	
KNIGHT OF THE SKY	329	329	
LAFAG	289	289	289
LEANDER	249		
LEISURE SUIT LARRY 5	399		
LINKS	399		
LINKS FIRESTONE	159		
LOTUS CHALLENGE 2	149	149	
MAGIC POCKETS	249	249	
MANLEY LOST IN LA	339		
MEGALOMANIA VF	289	199	
MICROPROSE GOLF	329	329	
MIDWINTER 2	289	199	
MIG 29 (5'14)	179		
NIGHT AND MAGIC 3 VF	339	339	
MONKEY ISLAND 2	369		
OH NO MORE LEMMINGS	199	199	239
OH NO MORE LEMMINGS	99	159	
OPERA STEALTH 3'1/2	239		
ORK	239		
P38 LIGHTNING	189		
P80 SHOOTING STAR	189		
PITEIGHTER	149		
PGA GOLF	199		
POLICE QUEST 5	399		
POPULOUS 2	249	249	
POWERMONGER DATA	149	149	
RAILROAD TYCOON	289	289	369
REALMS	299	299	
RED BARON	399	399	
RETURN TO EUROPE	149	149	
ROBIN HOOD VF	259	259	299
ROBOCOD	239	239	
ROBOZONE	259	259	
RUGBY WORLD CUP	199		
S.CITY ARCHITECTURE 1	189	189	
S.CITY ARCHITECTURE 2	189	189	
SECRET WEAPONS	389		
SHUTTLE	449		
SILENT SERVICE 2	329	329	345
SIM CITY / POPULOUS	289	289	
SIM EARTH	369		
SIMPSONS	239	329	289
SPACE QUEST 4	389		
STAR TREK	339		
STAR MASTER	289	289	289
SUPERSKI 2	289	289	289
TERMINATOR 2	239	239	289
THE GODFATHER	289	289	289
TIME QUEST	329		
TIP OFF	249	249	
TOKI	239	239	
TORTUE NINJA 2	249	249	
ULTIMA 6	289		
ULTIMATE UNDERWORLD	399		
VIDEOKID	239	239	
VROOM	239	239	
WILLY BEAMISH	389	389	
WING COMMANDER 2	299		
WC SPECIAL OP 1	239		
WC SPEECH ACCES PACK	149		
WOLFCHILD	289	289	
WOLFPACK	249	285	
WOLFPACK	289	289	
WORLD CLASS RUGBY	179		

ARCADE

SEGA



COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU (1) . 60.07.57.50

- MEGADRIVE 990.00
 - MEGADRIVE+QUACKSHOT 1290.00
- ADAPTEUR CART JAPONAISE 99.00
- GROWL 299.00
 - JAMES POND 2 399.00
 - QUACK SHOT 339.00
 - SONIC 339.00
 - SPIDERMAN 299.00
 - SUPER MONACO GP 299.00

DEVENEZ CLIENTS PRIVILEGIER ET BENEFICIEZ DES 5% DE REDUCTION (sauf console et materiel)

NOUVEAUTES A PARAITRE

PRIX ATARI/AMIGA/PC

MATERIELS ET ACCESSOIRES

ACES OF THE PACIFIC	339	389	
AIRBUS A320 SIMULATOR	369	369	389
AIR SUPPORT	289	289	
ALIEN BREDD	259		
A T A C	329	329	339
B.T7	339		
BAT 2	339	389	
BATTLE ISLE	329	339	
BEAST BUSTER	249	249	
BIG BAD & UGLY	389		
BLACK CRYPT	289	289	339
BLACK SECT	289	289	289
CAMPAIGN	369		
CELTIC LEGEND	299	339	
CHUCK ROCK 2	249	249	
CODENAM WHITESHADOW	289	289	
DEATH OF GLORY	389	389	
DRAKEN 2	289	289	339
DARKSEED	299		
DUNE	339	339	389
DUSTER	249	249	249
EPIC	239	239	289
ETERNAM	339		
EYE OF THE BEHOLDER 2	339		
EYE OF THE STORM	289	289	339
FLOOR 13	289	289	345
HOOK	339	339	
INDIANA JONES 4	299	299	
ISHAR	289	289	339
LE CHAOS	289	289	339
LIQUID KID	239	239	
LORD OF THE RINGS 2	339		
LURE OF THE TEMPEST	339	389	
JAGUAR XJ 220	260	269	
MAGIC BOY	249	249	
MAVIS BEACON 2	399		
MONKEY ISLAND 2	339		
MYTH	339		
NOVA 9	249	249	
PARASOL STAR	239	239	
PLANET'S EDGE	339		
PROJECT X	259		
QUEST FOR GLORY 2	389		
REACH FOR SKIES	329	339	389
RED PHONIX	339	339	
ROCKETEER	239	239	
ROTFATOR	329	339	
SECRET WEAPONS	329	329	339
SHUTTLE	289	289	339
SIM ANTS	289	289	
SIM EARTH	289	289	
SPACE CRUSADE	249	249	
STRIKE COMMANDER	289	289	
STUNT ISLAND	289	289	
TEAM YANKEE 2	329	329	369
ULTIMA 7	389		
V FOR VICTORY	369		
WIZARDRY 7	369		
WIZKID	239	239	

- EXTENSIONS MEMOIRE
- AMIGA 500 AVEC ORLOGE 339.00
- AMIGA 500 SANS ORLOGE 299.00
- AMIGA 500+ (1 Mo) 790.00
- AMIGA 500 (1.5 Mo) 990.00

- SOURIS
- SOURIS ATARI + TAPIS + SUPPORT 199.00
- SOURIS AMIGA + TAPIS + SUPPORT 199.00
- SOURIS PC + TAPIS + SUPPORT 199.00
- SOURIS PS/2 199.00

- MANETTES DE JEU
- ACE 99.00
- ACE 2 109.00
- CHALLENGE 199.00
- FAST FIRE TURBO 199.00
- FAST WINNER 129.00
- FAST WINNER TURBO 149.00
- PRO-STANDARD 199.00
- STING-RAY 189.00
- TURBO CHALLENGE 169.00
- FAST JOYSTICK PC 189.00
- FAST CARTE PC 189.00
- SPEDDINGK + CARTE PC 389.00
- JOYSTICK 900 PC 169.00

- DISQUETTES VIERGES
- BOITE DE 10 DISQUETTES 3"1/2 HD 159.00
- BOITE DE 10 DISQUETTES 5"1/4 HD 99.00
- BOITE DE 10 DISQUETTES 3"1/2 DD 99.00
- KIT DE NETTOYAGE 3"1/2 99.00
- KIT DE NETTOYAGE 5"1/4 99.00

- CABLES
- CABLE NUL MODEM 199.00
- CABLE PERITEL ATARI 129.00
- CABLE PERITEL AMIGA 129.00
- ADAPTEUR 4 JOYSTICKS 129.00
- RALLONGE JOYSTICK 20cm 89.00
- RALLONGE JOYSTICK 1.5M 119.00
- CABLE IMPRIMANTE PARALLELE 89.00
- CABLE PRIME MINTEL 199.00
- MIDI CONNECTOR AMIGA 339.00

- CARTE SONORE PC & CD-ROM
- SOUND MASTER 2 1690.00
- SOUND BLASTER 2.0 1190.00
- SOUND BLASTER PRO. 1690.00
- DOUBLEUR JOYSTICK 139.00
- CD ROM INTERNE 3490.00
- CD ROM EXTERNE 3290.00
- PACK SB PRO + CD ROM INTERNE 4190.00
- PACK SB PRO + CD ROM EXTERNE 4690.00

CD-ROM

3D CONSTRUCTION + CASTLES	469.00
ATLAS PACK	789.00
ESS MEGA	489.00
GUINNESS DISC RECRD	1090.00
GUNSHIP/MIDWINTER	429.00
M1 TANK PLATOON	369.00
MIXED UP MOTHER GOOSE	489.00
RAILROAD TYCOON	369.00
REDSTORM+CARRIER COMMAND	369.00
RICK D+SAVAGA+POOL+SOCCER	429.00
SHERLOCK HOLMES	369.00
STELLAR 7	489.00
WING C + ULTIMA 6	599.00
WING C + MISSION 1 & 2	599.00

SOUND MASTER +

- +1 LOGICIEL DE DEMO
 - +2 HAUT PARLEURS
 - +1 MANUEL EN FRANCAIS
 - GARANTIE 1 AN
 - 100% COMPATIBLE AD-LIB
- 599.00F**

BON DE COMMANDE A RETOURNER A

ARCADE

21 RUE DES COUTURES
 77400 ST THIBAUT
 TEL: (1) 60.07.57.50

NOM/PRENOM.....

ADRESSE.....

DATE D'EXPIRATION...../.....

signature:.....

CODE.....

VILLE.....

NUMERO CLIENTS

ATARI NEC CB CHEQUE

ATARI MEGA CDTV MANDAT LETTRE

AMIGA 500 CD-ROM Je paye au facteur (+30.00F)

AMIGA 1 MO PC AT 640K O 512K O

AMIGA 500+ PC XT VGA EGA CGA

MEGADRIVE PS1/PS2 3"1/2 5"1/4

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	
date d'expiration...../.....	
signature:.....	
TITRE ET MATERIELS	PRIX
frais de port (ATTENTION console 50F)	
+ 25F	
GEN 4 43	TOTAL A PAYER =

CONCOURS

Participez au grand concours Auchan, NRJ 4, Génération 4

Devenez rédacteur et faites publier votre article dans Génération 4 avec votre photo sur la compil'action NRJ 4 d'Infogrames. Pour jouer, il suffit de répondre aux quatre questions suivantes :

- 1) Quels sont les titres de la Compil'action NRJ 4 d'Infogrames sur Amiga / ST ou PC ?
- 2) Quelles sont les couleurs des boîtes des précédentes compil'action NRJ ?
- 3) Donnez la liste des éditeurs de la compil'action NRJ 4 ?
- 4) Dans quelle ville se trouve Infogrames ?

Vous trouverez si vous le souhaitez un bon de participation de ce concours dans les boîtes de compil'action NRJ 4 dans les magasins Auchan. Le gagnant, désigné par tirage au sort, sera personnellement averti par courrier.



Liste des lots :

1^{er} prix : Le gagnant sera le rédacteur du test de la compil'action NRJ 4 dans Génération 4 du mois de juin. Son article (visé par la rédaction de Génération 4) sera publié avec sa photo. Pour cela, Infogrames se chargera de lui envoyer au besoin une compil'action NRJ 4 - **2^{ème} prix :** Une journée de visite entière avec billet aller/retour à la société Pressimage éditrice de Génération 4 - **3^{ème} prix :** Une journée de visite avec billet aller/retour à la société Infogrames - **4^{ème} au 30^{ème} prix :** Le collector Pin's Infogrames + le Pin's Génération 4 - **31^{ème} au 100^{ème} prix :** Le Pin's Infogrames.

Vos réponses sont à envoyer à l'adresse suivante
INFOGRAMES
 Concours NRJ 4
 Auchan / Génération 4
 84 av du 1er Mars 1943
 69100 Villeurbanne.



BLACK CRYPT



roublant le bien-être moral des habitants d'Astera par son esprit frivole et lubrique, Estoroth Paingiver a été banni de sa terre natale. Vouant son âme au Grand Chaos, ce dernier revint à la tête d'une horde de créatures démoniaques pour rayer des manuscrits le nom d'Astera. Les quatre guildes qui régissent le pays lui opposent alors quatre champions. Cette fois, Estoroth est projeté dans une autre dimension. Vingt années se sont écoulées et l'ombre du sorcier maudit plane une nouvelle fois au dessus du Royaume. Pour anéantir à jamais cet esprit maléfique, les guildes ont nommé quatre nouveaux héros. Chaque aventurier représente une guildes. Le guerrier est le pourfendeur du groupe. Le mage se charge entre autres choses, d'établir la cartographie des lieux explorés en usant d'un sort spécial. Le clerc veille sur la santé des champions. Enfin, le druide assure efficacement la défense de l'équipée. En début de partie, le joueur est obligé de choisir un représentant de chaque classe. Par la suite, vous comprendrez que cette union est



Une tête de mort pour une saison. Les quatre saisons apporteront le soleil à votre quête.

la seule qui soit efficace. En effet, certains objets ne peuvent-être utilisés que par un type de personnage. Sitôt dans la place, l'aventurier ne peut s'empêcher de penser à l'illustre Dungeon



Cette gueule d'amour n'est pas aussi innocente qu'il n'y paraît !



Non, ce monstre ne se prosterne pas devant votre face, bien au contraire...



Master. L'exploration de l'ancre du sorcier passe par les mêmes étapes à savoir, sombres couloirs, portes, pièges et monstres. Pour avancer dans le jeu, les champions doivent descendre de plus en plus profondément dans les entrailles du chaos. Je viens à peine de

franchir les portes du vingt-quatrième niveau, et le sorcier ne pointe toujours pas le bout de son appendice nasal (note personnelle : à lire cette phrase il me semble qu'Estoroth soit dans les murs de la rédaction). Au fil de cette épopée, mes aventuriers ont rencontré des décors fabuleux, tel ce niveau qui se déroule sous l'eau ou ces autres qui semblent peints par Giger. Les créatures qui campaient sur les lieux sont, au regard de leur état actuel de santé, impossibles à décrire. Il y avait des espèces de rampants, des araignées, des golems, des ogres à deux têtes, des créatures phosphorescentes, des démons, des tritons sans oublier un dragon... gon, gon ! Chaque niveau constitue une énigme que le joueur doit résoudre pour passer à la suite des festivités. Il ne s'agit pas seulement de récolter des clés et de se défouler sur les pauvres sbires du néant. Non, certains passages demandent une bonne dose de sagesse et d'intelligence. Pour les adeptes de ce genre de produit, il

faut compter une quinzaine de jours pour venir à bout de l'aventure. De tous les clones de Dungeon Master, Black Crypt est celui qui se rapproche le plus de l'esprit du jeu de rôle. Par exemple, s'il désire éviter les pièges, le joueur doit invoquer le sort de détection puis le Remove Trap pour les neutraliser. De même, des obstacles magiques (glyph) bloquent certaines issues. Pour les franchir, il convient d'utiliser un Dispell Glyph. Attention cependant, si le lanceur de



Dans le niveau "sous l'eau" les monstres sont comme des poissons dans l'eau



La porte des ténèbres : le soleil et la lune vous ouvriront de nouveaux horizons.



sort qui a posé cette barrière est d'un niveau plus élevé que le vôtre, il faudra trouver un parchemin contenant un charme assez puissant. Si vous avez aimé Dungeon Master, si vous avez utilisé vos bottes dans les couloirs d'Eye Of the Beholder, vous ne pouvez absolument pas passer à côté de Black Crypt.



Aussi méchant que Frank, cette créature du chaos vous posera de sérieux problèmes !



Cette précieuse épée est jalousement gardée par son propriétaire !



Pour ouvrir le passage le joueur doit utiliser un parchemin.



Christian Roux



95%	GRAPHISME	91 %
	SON	90 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu de rôle - Edité par Electronic Art - PC / ST : non prévu - Amiga : dispo

ECO QUEST

Le nouveau jeu d'aventure animé de la compagnie Sierra devrait plutôt toucher les jeunes. Il s'agit en effet d'un jeu entre l'aventure pure et dure et un logiciel éducatif. Bénéficiant d'une bonne réalisation,



nombreux problèmes suscités par l'homme : pollution, destruction de la faune marine... Un éducatif intelligent, dans la lignée de Castle Of Dr Brain et la série des Mixed Up. Dommage que le jeu soit tout en anglais !

Eco Quest vous fait vivre les aventures palpitantes d'un charmant bambin, qui s'avère être un ami des dauphins et de la nature. Il découvrira par ses propres expériences, le fragile équilibre écologique qui régit la vie de l'Océan. Vous aurez à résoudre de

83%

Didier Latil

Jeu d'aventure animé éducatif en anglais - Edité par Sierra On Line PC : disponible



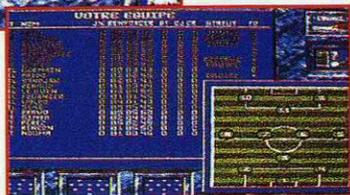
THE MANAGER



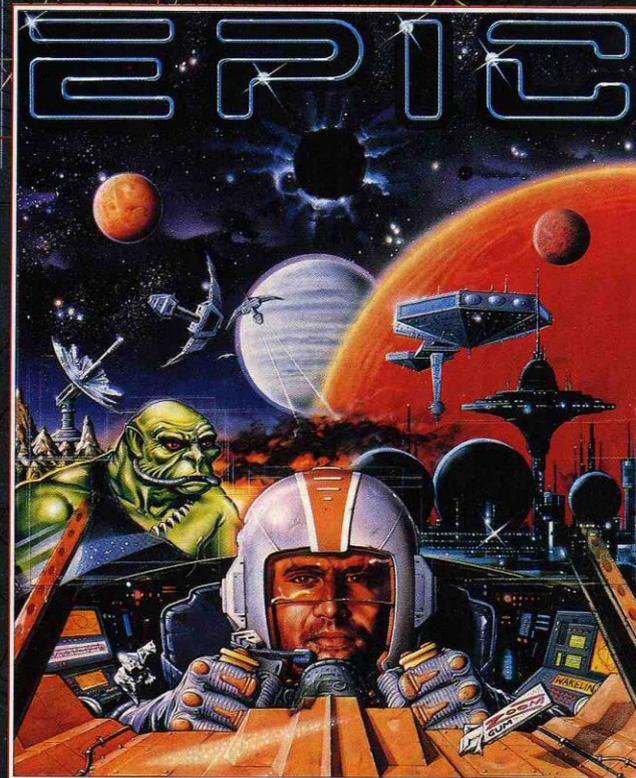
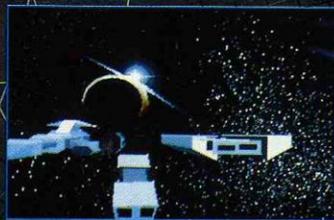
Il s'agit là d'une nouvelle simulation de gestion d'un club de foot. De un à quatre joueurs peuvent se sentir l'âme d'un bernard Tapie, pour faire de leur club le champion en titre. La version française comporte les trois premières divisions, avec les vrais noms de tous les joueurs. A vous de gérer aussi bien financièrement que sur le terrain les progrès de votre équipe. Très complet, le jeu reste tout de même assez statique, le joueur ne pouvant pas se défouler en s'excitant sur son joystick. Seul les fans de ce sport peuvent pleinement apprécier ce soft. Les autres auront un peu de mal à accrocher !

Didier Latil

Simulation sportive Edité par US Gold Amiga / PC / ST : fin avril



"Un des meilleurs softs sur ST, sûrement le meilleur de l'année et en tous cas le top dans sa catégorie." JOYSTICK 98% MEGASTAR



"Je n'arrive pas à en croire mes yeux ni mes oreilles! Epic est un véritable chef d'oeuvre, qui révolutionne même plus à mon sens l'épopée intergalactique que le célèbre W... C..... 2. Epic est vraiment un grand jeu, tel qu'on en voit pas souvent dans la carrière d'un ordinateur. Inutile de vous dire que son achat est indispensable. TILT 19/20 HITS

IBM PC & COMPATIBLES
CBM AMIGA
ATARI ST



OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER - 75017 PARIS
TEL: 47663326 - FAX: 42279573



"Un attente méritée pour un merveilleux jeu... plus intéressant que W... C..... 2, plus rapide et surtout accessible à tous" GENERATION 4 93% GEN D'OR

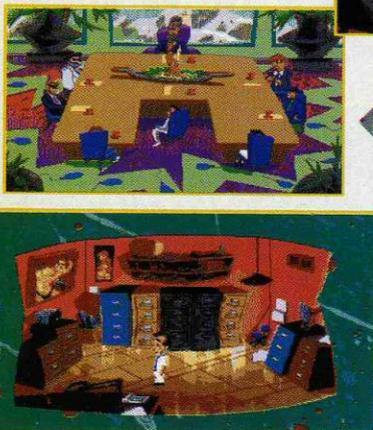
SPACE QUEST 4

I s'agit là de la pire conversion qu'il m'ait été donné de voir depuis bien longtemps. A moins d'avoir un Amiga 3000, il est impossible d'envisager l'achat de ce jeu. Non seulement il n'est pas très beau (vraiment 32 couleurs ?), mais la lenteur du jeu est tout simplement lamentable. Sur disque dur, les accès disques passent relativement inaperçus, mais il n'en reste pas moins vrai que les personnages se déplacent à la vitesse d'un escargot. La preuve a été faite que l'Amiga pouvait faire largement mieux que ce produit. Damage, dommage !



25%
Didier Latil
 Jeu d'aventure en anglais
 Edité par Sierra On Line
 Amiga : disponible

Leisure suit Larry 5



Enorme succès sur PC et compatibles, LSL5 a malheureusement énormément souffert de son adaptation sur Amiga. L'histoire est toujours la même, mais elle est désormais desservie par une réalisation décevante. Les graphismes souffrent d'une mauvaise utilisation des 32 couleurs. Les perpétuels accès aux lecteurs de disquettes sont plus qu'énervant, deux lecteurs étant un minimum. Avec un disque dur, le temps d'attente entre deux écrans est bien évidemment beaucoup plus sup-

portable, mais il n'empêche que seul les possesseurs d'Amiga 3000 auront une machine suffisamment rapide pour rendre les mouvements des personnages agréables. Sur un Amiga normal, le jeu est d'une lenteur tout simplement déplorable.

35%
Didier Latil
 Jeu d'aventure en anglais
 Edité par Sierra On Line
 Amiga : disponible

Leisure Suit Larry 1

Curieusement, la version Amiga de ce jeu d'aventure animée Sierra est le meilleur des adaptations des jeux de cette compagnie sur cette machine. Les graphismes sont plus soignés et les couleurs ont été

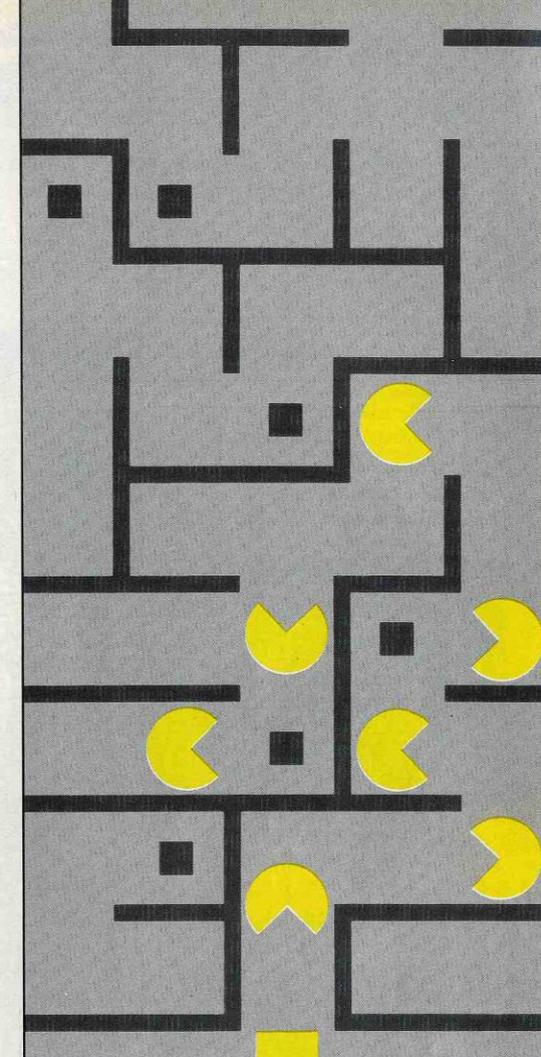


utilisées avec beaucoup plus de sérieux que pour LSL5 ou SQ4. L'animation est cependant assez lente, mais cette fois-ci, c'est relativement supportable. Deux drives sont nécessaires ou mieux, un disque dur. L'aventure n'est pas alors sans arrêt interrompue par des chargements de données intempestifs. Ce premier épisode reste le plus sympa de tous pour ce qui est du scénario, l'interface joueur utilisant au maximum désormais

la souris. L'humour passe très bien, tout comme certaines scènes plus ou moins osées. Le jeu reste malheureusement entièrement en anglais, ce qui risque de vous poser quelques problèmes de vocabulaire. En outre, la protection au début du jeu, basée elle aussi sur la culture américaine, peut elle poser quelques ennuis aux pauvres joueurs français que nous sommes. Un jeu qui lui aussi, aurait du être l'objet d'une adaptation faite par une équipe de programmeurs européens connaissant bien l'Amiga.

Le résultat aurait été vraiment sympa !

75%
Didier Latil
 Jeu d'aventure en anglais
 Edité par Sierra On Line
 Amiga : disponible



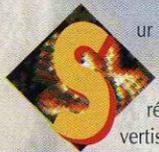
Pour essayer
 les meilleurs logiciels de jeux
 parus chaque mois,
 une seule direction :

fnac
 Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
 accès périphérique
 porte de Bercy
 direction
 Charenton - le - Pont
 Tél. 49 77 82 80



Knightmare



Sur le territoire français, ce logiciel porte le nom de Chevalier du Labyrinthe, en référence à l'émission de divertissement diffusée sur A2. En ce qui concerne le joueur, ce détail n'est qu'une accroche commerciale.



En discutant avec des personnages ou en lisant des plaques, vous obtiendrez des informations capitales.

Knightmare s'inscrit en fait dans la lignée de Captive. Quatre "aventuriers", pouvant exercer des métiers aussi variés que celui de samouraï, de prêtre ou de gladiateur, et appartenant à la race humaine ou non (insectoïde, elfe, ogre...), partent à la découverte d'un univers médiéval constitué de décors extérieurs assez succints et d'un dédale de couloirs souterrains.

De toutes les productions actuellement présentées par la société Mindscape

(voir les tests d'Ultima VII et Ultima Underworld), Knightmare surprend par sa réalisation décevante sur Amiga. Le logiciel n'apporte rien par rapport aux autres jeux du genre tel que Eye Of the Beholder et surtout Black



Crypt, mis à part la présence d'objets aussi bien médiévaux que futuristes et un nombre important de niveaux. Seul point vraiment positif, tous les textes portés à l'écran sont en langue française et la version ST est assez réussie.



Pour vaincre cet homme-arbre, la force brutale n'est pas suffisante.



L'écran d'inventaire est des plus classiques, entièrement géré à la souris.

Christian Roux

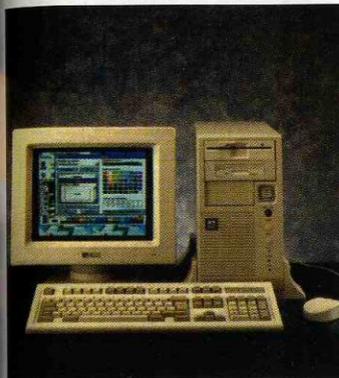
79%

GRAPHISME	78%
SON	77%
ANIMATION	69%
JOUABILITE	82%

Jeu d'aventure interactif en français
Édité par Mindscape
Amiga / ST : disponible

VOTRE SECURITE

L'alliance d'un grand constructeur et de 10 ans d'expérience dans la distribution.



DTK Computer c'est 15 000 systèmes vendus mensuellement dans le monde.

Le succès de DTK Computer repose sur le respect de la haute qualité de ses systèmes compatibles PC entièrement fabriqués en FRANCE ainsi que sur la proximité de ses services. Les performances et la fiabilité de chaque système issu de la chaîne de fabrication française sont rigoureusement testées afin de satisfaire en permanence sa clientèle.

MICRO VIDEO, c'est la chaîne de distribution micro informatique qui équipe une très large clientèle depuis plus de 10 ans

Avec un service après-vente dans chaque boutique et une expérience sur toute la France, notre société est votre meilleure garantie de trouver au moment adéquat un interlocuteur à votre disposition.

DTK COMPUTER



Extrait de notre tarif
Pour tout autre configuration, nous consulter.

Quelques Promos !!

Extension mémoire NC

Kit multimédia
CD ROM SONY +
Carte SoundMaster
2990 F TTC

Windows 3 1290 F TTC

386 SX 25

Boîtier Mini-tour
Alimentation 200W
Ram 2Mo ext. 8Mo
Disque dur 40 Mo
Lecteur 3 1/2 ou 5 1/4 HD
Contr. 2FD 2HD,
2 sér., 1 //, & port jeu
Carte et écran SVGA
résolution max. 1024*768
DOS 5 / Manuels français

8490 F TTC

Disque dur 80 Mo (à la place du 40) 1290 F
Disque dur 120 Mo (à la place du 40) 2490 F
Disque dur 200 Mo (à la place du 40) 3990 F

386 DX 33

Boîtier Mini-tour
Alimentation 200W
Ram 4Mo ext. 8Mo
Ram Cache 64K
Disque dur 40 Mo
Lecteur 3 1/2 ou 5 1/4 HD
Contr. 2FD 2HD,
2 sér., 1 //, & port jeu
Carte et écran SVGA
résolution max. 1024*768
DOS 5 / Manuels français

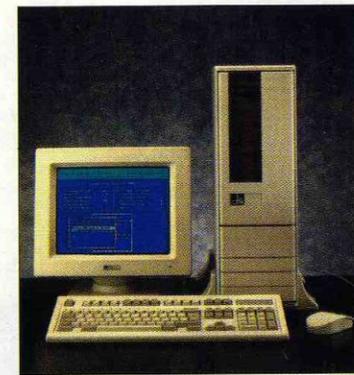
11490 F TTC

Ecran Multisyncro (à la place du SVGA) 1290 F
Ecran Multis. SONY (à la place du SVGA) 2990 F
Ecran 16" (à la place du SVGA) 5990 F

486 DX 33

Boîtier Mini-tour
Alimentation 200W
Ram 4Mo ext. 8Mo
Ram Cache 64K
Disque dur 40 Mo
Lecteur 3 1/2 ou 5 1/4 HD
Contr. 2FD 2HD,
2 sér., 1 //, & port jeu
Carte et écran SVGA
résolution max. 1024*768
DOS 5 / Manuels français

13990 F TTC



et 8 agences en province:

BORDEAUX : 3, Cours Alsace et Lorraine 33000 Tél. 56 44 47 70
DAX : 56, Avenue Victor Hugo 40100 Tél. 58 74 18 63
LILLE : 72 74 rue de Paris Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE : 26, rue de la Palud Tél. 91 33 24 25
NANTES : 6, Rue Mazagran 44000 Tél. 40 69 15 92
PERPIGNAN : 6, Av. de Grande Bretagne 66000 Tél. 68 34 24 40
PAU : 35, rue du 14 juillet Tél. 59 06 91 77
TOURS : 81, Rue Michelet 37000 Tél. 47 05 78 50

Les prix sont départ Paris.
Prix et disponibilité peuvent varier en Province et en Belgique.

MICRO VIDEO



LE SPECIALISTE DE L'EST PARISIEN

8, rue de Valenciennes 75010 Paris
Métro: Gare du Nord

Horaires:
Lundi: 14h-19h
Mardi au Samedi: 10h-13h
14h-19h

Tel: 40 34 97 80
Fax: 40 34 44 54

MICRO

T E S T

GLOBAL EFFECT

Pour lutter contre la disparition de la fameuse couche d'ozone, tous les moyens sont bons. Ainsi, la société Millennium y va de son logiciel écologique pour informer et éduquer l'homme. Global Effect se présente sous la forme d'une nouvelle mouture de Sim City. Sur des territoires vierges de toutes présence humaine, vous devez établir une civilisation. Pour parvenir à vos fins, le logiciel propose toute une série d'infrastructures

Cette dernière peut-être de nature solaire, pétrolière, charbonnière, éolienne ou atomique. Chaque type de centrale demande des constructions annexes particulières (pipelines ou câbles électriques). A côté de ces sources, le joueur peut maintenant poser ses premières zones

Le joueur peut choisir de jouer sur un des huit mondes proposés.

Divers évènements aléatoires ou provoqués viennent ajouter un peu de piquant au jeu.

tures avec lesquelles il faudra jongler. Deux préoccupations doivent constamment rester à l'esprit du joueur. Premièrement, satisfaire les membres de sa colonie et secondement, préserver l'équilibre écologique de la planète. Pour poser les fondations de son Empire, le joueur doit tout d'abord construire une source énergétique.

résidentielles et des industries. Sur ce dernier point, Global Effect surpasse Sim City puisqu'il gère les ressources effectivement présente dans le sous-sol de la planète. Inutile donc de bâtir des gisements un peu n'importe où.

De même pour exploiter convenablement un gisement, vous devez impérativement posséder des usines de raffinage et des réservoirs pour les puits de pétrole, des entrepôts pour le charbon...

Si le jeu en solitaire se montre quelque peu rébarbatif, le mode de jeu

Christian Roux

GRAPHISME	84%
SON	83%
ANIMATION	-
JOUABILITE	83%

85%

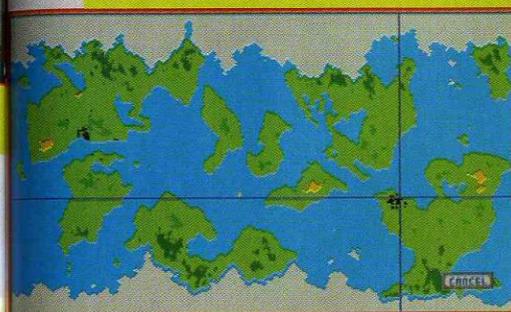
Jeu de réflexion / stratégie
 Edité par Millennium
 PC : à venir - Amiga : fin avril

MICRO

T E S T



De nombreux menus permettent de visualiser l'état de vos installations.



à deux participants en simultanéité ouvre de nouveaux horizons. Les deux nations concurrentes peuvent à loisir goûter au plaisir de la cohabitation ou plus simplement régler leurs différends territoriaux en passant par les armes au risque de provoquer une véritable catastrophe naturelle.

Global effect, malgré ses apparences d'enfant prodige, ne parvient pas à égaler les prouesses de Sim City. Les options sont nombreuses, la simulation de cité est réaliste, mais demeure un peu trop complexe pour que le joueur s'implique totalement dans cette mission écologique.

Contre-avis

J'avoue ne pas être tout à fait d'accord avec notre boulimique Christian. Certes le jeu est complexe, mais après quelques essais le joueur découvre de nouvelles ruses et en fait il s'habitue rapidement au soft. Moins complexe que Sim Earth, Global Effect est beaucoup plus convivial, avec en outre une ambiance sonore sympa. Tous les facteurs sont pris en compte et on a vraiment l'impression d'être en présence d'un monde en pleine évolution.

Moi, j'aime bien !

Didier LATIL

ACE MARKET
 LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C.

41, RUE PELLEPORT - 75020 PARIS
 TEL. 43.38.77.77
 DU LUNDI AU SAMEDI
 de 9h30 à 19h30, sans interruption.

ATARI 1040 STE
 + 5 jeux
 + Manette
3.290 F
 + Moniteur couleur
5.290 F
 + Extension à 2Mo
+ 400 F

ATARI 520 STE
 + 2 jeux
2.490 F
 + Moniteur couleur
4.490 F
 + Extension à 1Mo
+ 200 F

AMIGA 500 PLUS
 + 30 jeux
 + Manette
2.990 F
 + Moniteur couleur
4.800 F
 + Extension à 2Mo
+ 600 F

PERIPHERIQUES ATARI

EXTENSIONS MEMOIRE STE
 BARETTE SIM ou SIP 512 Ko **250 F**
 BARETTE SIM ou SIP 1 Mo **700 F**
 BARETTE SIM ou SIP 4 Mo **2.000 F**

DISQUES DURS
 PROTAR 20 Mo **2.890 F**
 PROTAR 40 Mo **3.890 F**
 PROTAR 52 Mo **4.990 F**

MONITEURS
 Monochrome SM 144 **1.190 F**
 Couleur SC 1435 **2.200 F**

EMULATEURS
 MAC - SPECTRE GCR **3.790 F**
 PC - AT ONCE **2.690 F**

COMMUTEURS
 JOYSTICK/SOURIS **120 F**
 MONITEUR COUL.MONO **190 F**
 LECTEUR INT./EXT. **290 F**

LES PERIPHERIQUES INDISPENSABLES

SOURIS **170 F**
 SOURIS OPTIQUE **420 F**
 TRACK BALL **390 F**
 LECTEUR EXT. 3 1/2 **540 F**
 LECTEUR EXT. 5 1/4 **980 F**
 SCANNER 400 DPI **1.790 F**

ACCESSOIRES AMIGA ATARI

POSSO 3 1/2 **130 F**
 CABLE PERITEL **90 F**
 CABLE MIDI **40 F**
 CABLE MINITEL **90 F**
 CABLE RALLONGE JOYS. **35 F**
 CABLE NULL MODEM **150 F**
 TAPIS SOURIS **50 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
 PRO 30 **3.690 F**
 PRO 50 **3.890 F**
 PRO 105 **6.390 F**

DISQUES DURS A 2000
 DATAFLYER 45 Mo **2.950 F**
 DATAFLYER 52 Mo Q **3.290 F**
 DATAFLYER 105 Mo Q **4.590 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
 DATAFLYER RAM 0 Mo **850 F**
 DATAFLYER RAM 2 Mo **1.600 F**
 DATAFLYER RAM 4 Mo **2.450 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
 512 Ko Ext. sans horloge **240 F**
 512 Ko Ext. avec horloge **290 F**

BASEBOARD 0 Mo **900 F**
BASEBOARD 2 Mo **1.700 F**
BASEBOARD 4 Mo **2.400 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 500 PLUS
 BASEBOARD 4+ 0 Ko **850 F**
 BASEBOARD 4+ 2 Mo **1650 F**
 BASEBOARD 4+ 4 Mo **2350 F**

DISQUETTES
 3 1/2 DF DD
 Certifiées 100% - Garanties.
 Par 10 **3,90 F** l'unité
 Par 50 **3,50 F** l'unité
 Par 100 **3,00 F** l'unité
 Par 500 **2,80 F** l'unité

AMIGA
 LECTEUR + Ext. 512 Ko
720 F

AMIGA ou ATARI
 LECTEUR + 100 disquettes
800 F

NOS POINTS FORTS:

- PRIX**
 ACE MARKET vous fait bénéficier des meilleurs prix...et sans vous déplacer!
- SERVICE RAPIDE**
 ACE MARKET traite votre commande le jour même de sa réception...pas de perte de temps, vous êtes livré dans les plus brefs délais
- GARANTIE**
 ACE MARKET garantit les Ordinateurs 2 ans, les Peripherals 1 an, les logiciels 3 mois

NOUVEAU
 COMMUTEUR AUTOMATIQUE
 KICK START 1.2, 1.3, 3.0
550 F

ACTION REPLAY
 CARTOUCHE MK3
550 F

EXTENSION MEMOIRE
 1Mo pour A 500 PLUS
490 F

ALIMENTATION
 AMIGA 500
450 F

CARTE ACCELERATRICE
 MICROBOTIC VXL30 **3.495 F**

VIDEO
 GENLOCK ROCTECK **1.390 F**
 DIGITALISEUR DIGVIEW
 GOLD 4.0 **1.490 F**
 MONITEUR 1083S **2.100 F**
 MONITEUR 1084S **2.490 F**

SON
 DIGITALISEUR STEREO **480 F**
 DIGITALISEUR MK II **560 F**
 INTERFACE MIDI **420 F**
 MINI AMPLIFICATEUR STEREO
 4 Watt sans HP **360 F**
 MINI AMPLIFICATEUR STEREO
 4 Watt avec HP **530 F**

MANETTES DE JEU
 PRO 5000 **145 F**
 ZIP STICK **150 F**
 SPEED KING **110 F**
 NAVIGATOR **140 F**
 STING RAY **140 F**
 MANTA RAY **160 F**

TOUTS NOS PRIX SONT TTC

COMMANDES PAR CORRESPONDANCE ET TELEPHONE.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : ACE MARKET, 41, RUE PELLEPORT-75020 PARIS

NOM.....	PRODUIT	QUANTITE	PRIX
ADRESSE.....			
CP.....VILLE.....			
TEL.....			
			TOTAL

FRAIS DE PORT : POSTE 60 F. Pour 1 logiciel 25 F.
 TRANSPORTEUR 100 F par colis. CONTRE REMB. 80 F. Règlement par CHEQUE C.C.P. CARTE BLEUE
 N° de carte Date d'expiration
 DATE SIGNATURE

ALCATRAZ

Au large de la baie de San Francisco se dresse Alcatraz, "l'îlot maudit", comme le surnommaient les condamnés promus à cet enfer. Reconstituée en partie par la Paramount pour les besoins du film L'évadée d'Alcatraz, la citadelle de béton est devenue la plaque tournante d'un odieux trafic de drogue. L'image offerte par le logiciel de la société Infogrames est belle. Des hommes vont en effet risquer leur vie pour gagner les sinistres cellules de la prison ! Il s'agit pour eux de réduire en cendres la poudre des revendeurs de narcotique. Le logiciel, second volet d'Opération Jupiter, est une succession de jeux d'action. Dans un premier

temps, deux agents des forces d'interventions doivent s'introduire dans la prison tout en évitant de se faire repérer. Pour cela, le ou les joueurs franchissent une série de tableaux visualisés de profil. Le fond du décor présente quelques endroits assez sombres qui serviront de caches. Par la suite, les héros explorent l'intérieur d'un bâtiment dans un environnement en trois dimensions façon Dungeon Master. Remarquable par sa jouabilité, Alcatraz aurait cependant mérité des planches graphiques plus colorées. Un bon produit cependant.



Pour en arriver là, il vous faudra peut-être, tout comme christian, perdre un homme !



La tactique de la division ne semble pas vraiment fonctionner.



Christian Roux

82%	GRAPHISME	80 %
	SON	84 %
	ANIMATION	85 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'arcade
 Edité par Infogrames
 PC : à venir - Amiga / ST : dispo

PARIS-PLANÈTE BARGON

Voyage au bout de l'angoisse...

BARGON ATTACK



Ça chauffe, les gars ! Je poursuivais un assassin et je tombe sur des envahisseurs ! Par l'intermédiaire du logiciel de jeu **BARGON ATTACK** les Bargoniens attaquent **réellement** la Terre ! Quand vous flinguez un Bargonien à l'écran, il se rematérialise **réellement** sur Terre, alors soyez sympas, rangez vos joysticks les gars ! Comment je sais ça ? Demandez-moi plutôt comment je fais pour rester en vie ! Où je vais ? Sur **Bargon**, sauver la **Terre** ! Ouais ! Sans moi la **Terre** est fichue !

• Séquences vidéo (sur PC HD) • Voix digitalisées • Effets cinématographiques
 Disponible sur PC, PC-HD, ST, AMIGA et bientôt sur PC CD-ROM, CDI, CDTV.
 Catalogue sur simple demande à COKTEL VISION.

COKTEL VISION

Parc Tertiaire de Meudon
 5, rue Jeanne-Braconnier
 92366 Meudon-la-Forêt Cedex

3615
COKTEL

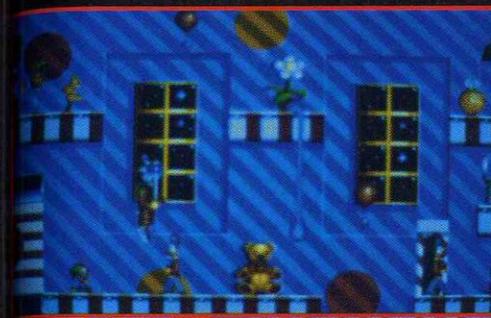
SYSTEM 3 : une société qui monte

Tout le monde connaît sur 8/16 bits, des jeux tels que IK+, Vendetta, Flimbo's Quest, Myth ou la série des Last Ninja. La société à l'origine de ces succès a définitivement pris d'assaut le marché des micros 16 bits avec un grand nombre de développements sur Amiga, PC et ST. Myth (en rubrique test), Silly Putty, Constructor, Turbo Charge, Gotcha, Mine Your Own Business sont les titres annoncés pour cette année. Etant tout récemment développeur sur les consoles Nintendo, ce sont aussi quelques cartouches pour Gameboy et Nintendo dans un premier temps qui sont prévues pour cette année, cinq titres au total, les versions Super Nintendo n'étant pas encore envisagées. Créée en 1983 et comptant actuellement, seulement une dizaine de développeurs à plein temps, System 3 utilise essentiellement les services d'équipes indépendantes anglaises, allemandes, norvégiennes... Résultat, une gamme de produits variés.

Silly Putty

Il s'agit là sans aucun doute du projet le plus original de la compagnie, avec un jeu d'arcade qui met en vedette un personnage bien étrange. Il s'agit en effet d'une boule de Slime bleutée, qui a été bannie de son monde, Putty Moon, par l'infâme Dazzledaze. Vous avez été recueilli par une colonie de robots qui, pour vous aider, construisent un immense building qui vous

permettra alors de rejoindre vos compatriotes. Malheureusement pour vous, votre ennemi de toujours envoie toutes ses créatures diaboliques pour vous stopper. En outre, les robots ont tendance à se jeter du haut du building, dès qu'il fait nuit. A vous de les sauver, à travers la cinquantaine de ni-



veaux du bâtiment, tout en éliminant diverses bestioles. Pour déplacer votre boule de caoutchouc, il faut la faire s'étirer, horizontalement ou verticalement, vers sa destination. Vous pouvez aussi sauter plus ou moins loin, en laissant votre manette vers le bas plus ou moins longtemps. Pour éliminer vos ennemis, deux solutions s'offrent à vous. Soit attendre qu'ils soient suffisamment proche pour leurs décocher un coup, avec un

pseudopode de slime, soit vous aplatis sur le sol pour les absorber lorsqu'ils vous passent dessus. Toute substance organique que vous ingérez de cette façon vous redonne alors un peu de vitalité. La maniabilité est excellente et il suffit de quelques minutes pour s'habituer aux spécificités de votre personnage. Silly Putty s'annonce comme un jeu d'arcade des plus sympathiques, et il devrait sortir en France fin juin.

Turbo Charge

Ce jeu de course de voitures a été légèrement retardé. Développé en premier lieu sur ST, il avait abouti à une pré-version Amiga qui ne satisfaisait pas System 3. Les programmeurs ont donc recommencé leur travail en essayant de rendre le tout beaucoup plus intéressant. Résultat au mois de septembre.

36.15 FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public et du Shareware en ligne pour AMIGA - ATARI - COMPATIBLES PC & MACINTOSH.

Pour vous permettre d'accéder à cette formidable logithèque, nous vous fournissons gratuitement la disquette contenant le logiciel de Téléchargement 'MOON' pour votre machine.

Demandez la directement sur le serveur ou en remplissant le Bon de Commande ci-après.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
FDS - FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Je désire recevoir :

- Le Logiciel de Téléchargement 'MOON' seul (joindre 5 F en timbres par disquette).
- Le Kit complet (Logiciel 'Moon' + Câble en DB25 DB9) : 75 Frs port compris !
- Amiga PC Compatibles 3"1/2 PC Compatibles 5"1/4 Atari Macintosh

Le catalogue des logiciels du DP et du Shareware pour Amiga. Plus de 2500 disquettes disponibles dans tous les domaines et pour tous les goûts !!! (7,50 F en timbres).

La liste des Jeux, Utilitaires, Périphériques pour Amiga Atari PC (5 F en timbres).

NOM : Prénom :

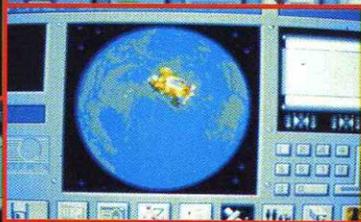
Adresse :

Code Postal : VILLE :

Signature :

Constructor

Ce jeu de stratégie est un des gros projets pour cet automne. Vous y affrontez l'ordinateur dans une lutte impitoyable pour devenir l'unique promoteur immobilier de la ville. Vous devez acquérir les meilleurs terrains, leur assurer une bonne réputation et empêcher votre adversaire de faire la même chose. Pour cela, incendier ses immeubles ou prendre à partie les propriétaires sont des solutions envisageables. Construire un ou des bâtiments "pourris" à côté d'un superbe building de votre rival, fera chuter à



coup sûr la valeur de ce dernier. Ce sera aussi à vous de gérer le choix des matériaux et l'aspect de vos constructions. Des heures de réflexion en perspective pour ceux qui patienteront jusqu'au mois de novembre.

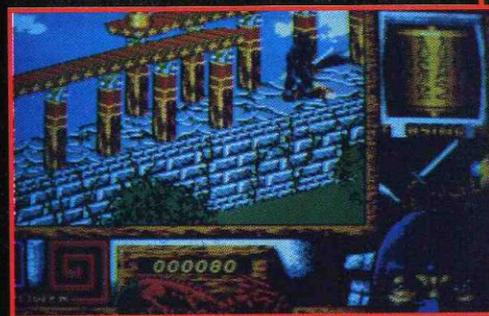
Gotcha

Ce petit jeu d'arcade est un des produits en développement à l'extérieur. Pas très beau graphiquement, il a plutôt un look dessin animé. La jouabilité sera le point fort du jeu, avec plein de bonus et d'armes déliantes. Prévu pour cet automne.



The last Ninja 3

Eh, oui, la version ST de ce jeu d'arcade est quasiment finie. Même si le jeu n'offre que 16 couleurs, il exploite cependant beaucoup mieux les capacités du ST.



INFORMATIQUE
INFORMATION
INFORMATION
INFORMATION
INFORMATION
INFORMATION
INFORMATION

ULTIMA

Agence de Paris : 5 Boulevard Voltaire - 75011 Paris Tél: 16 (1) 43 38 96 31 Fax: 16 (1) 43 38 11 86
 Agence de Lille : 72, 74 rue de Paris - 59800 Lille Tél: 20 42 09 09 Fax: 20 57 09 29
 Agence de Marseille : 26, rue de la Palud - 13001 Marseille Tél: 91 33 24 25 Fax: 91 33 22 05

386 SX 25 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 2 ports série - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches
- MS Dos 5.0 + manuel en français

8590 FTTC

même configuration avec

386 DX 25 MHz
9690 FTTC

même configuration avec

386 DX 33 MHz
64 Ko Cache **10690 FTTC**

386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 2 ports série - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches
- Pack CD Rom intégré + Sound Blaster Pro
- Jeu VGA au choix

14590 FTTC

même configuration avec

386 DX 40 MHz
15080 FTTC

même configuration avec

486 DX 33 MHz
17490 FTTC

OPTIONS :

supplément à ajouter au configuration

à la place du disque dur de 45 Mo

- Disque dur 80 Mo + 990F
- Disque dur 105 Mo + 1390F
- Disque dur 120 Mo + 2290F
- Disque dur 180 Mo + 3590F

à la place de l'écran SVGA

- Ecran VGA Sony 1420 + 790F
- Ecran Multiscan Sony 1404 + 2990F
- Lecteur supplémentaire + 490F
- 1 Mo Ram supplémentaire + 380F

à la place du MS Dos 5.0

- Pack MS Dos 5.0 + Windows 3.0 + Works/Windows + 2650F

Promotion du mois

- Carte vidéo 1 Mo Tseng Lab 890F
- Carte vidéo 1 Mo Orchid Prodesigner 1890F
- Carte vidéo 1 Mo Orchid Fahrenheit 1280 3890F
- Pack CD Rom + Sound Blaster Pro 4490F

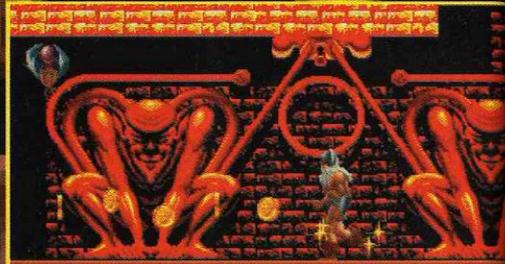
DELIVRANCE

PREVIEWS

Amiga / ST : avril
Editeur : 21St Century
Entertainment

Une fois de plus, l'Amiga s'affirme comme une formidable machine de jeu d'arcade. Delivrance est un jeu d'action qui fait immédiatement penser à Gods des Bitmap Brothers. La similitude avec ce dernier produit est d'autant plus flagrante que les ennemis possèdent une certaine intelligence. Il s'agit en l'occurrence de la suite de Stormlord. Vous dirigerez un "grand nain" à travers quatre niveaux,

Certains sont armés de lances, d'autres de marteaux et d'autres enfin crachent une rafale d'énergie. Outre les graphismes fabuleux (32 couleurs sur Amiga et 16 sur ST) et l'ambiance sonore, qui elle aussi devrait faire très mal, ce sont surtout les animations des personnages et plus spécialement celles du héros, qui

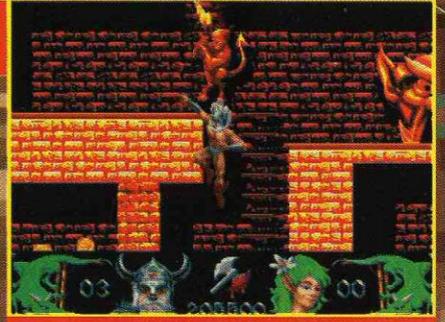


Ramasser les pièces vous ouvrira des passages.



La santé de votre personnage est indiquée par sa tête en bas de l'écran. Faiblard actuellement !

tous plus dangereux les uns que les autres. Vous avez pour compagnon votre fidèle hâche, qui peut être lancée ou servir en corps à corps. De nombreux adversaires vont tenter de se mesurer à vous. Sur les photos par exemple, les démons humanoïdes sont quasiment invisibles à l'écran. Vous distinguez vaguement une forme qui se déplace à l'écran. Ils n'apparaissent que lorsqu'ils vont vous attaquer.



Les mouvements du héros sont superbement rendus.



Les explosions sont superbes et variées.



nous ont époustoufflés. Prenons l'exemple de votre coup de hâche. Le mouvement de votre nain est en effet décomposé en plusieurs sprites, rien de bien nouveau jusque là. La différence vient du fait que pour chaque sprite, trois positions successives du bras sont affichées simultanément. Ceci donne à l'écran une certaine impression de flou au niveau du bras et surtout une grande fluidité d'animation. De plus, les sprites sont globalement assez gros. Dernier détail, il faut aussi débloquent certains passages et résoudre quelques énigmes pour progresser. Notre gnôme à nous, Didier devrait pouvoir le tester le mois prochain.



Les décors changent totalement à chaque niveau.



Comme toujours, divers monstres plus puissants réclameront de nombreux coups pour être vaincus.

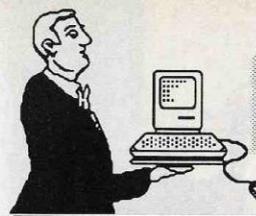
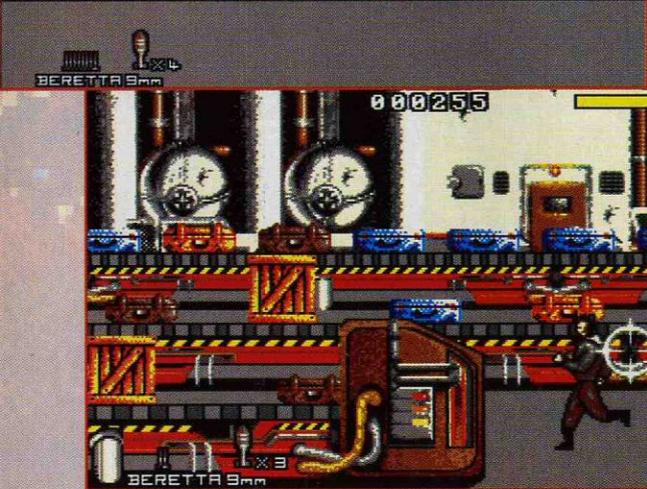
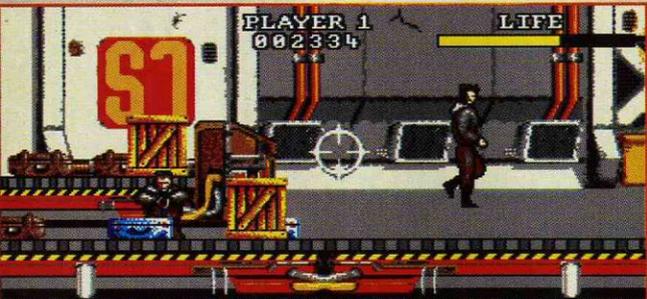
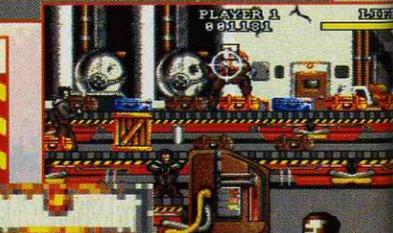
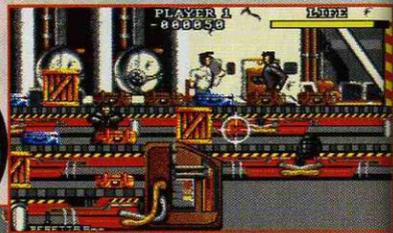
DIE HARD 2

PREVIEWS

Amiga / ST : mai
Editeur : Grandslam

Diré du film du même nom, Die Hard 2 ("48 heures de plus" pour la version française) est un nouveau logiciel s'inscrivant dans lignée d'Operation Wolf et autres Predator 2. Le joueur guide le bras d'un gentil flic chargé de nettoyer l'écran des méchants bandits qui y gambadent. La première scène se déroule dans le hall d'un aéroport. Les "cibles" sont dissimulées derrière des rangées de valises posées sur des tapis roulants évoluant sur plusieurs

plans. La difficulté, pour le joueur consiste à éviter de descendre les touristes et, dans une moindre mesure, à préserver leurs bagages chargés de souvenirs. Cet unique niveau que nous avons eu le plaisir d'observer ne présente aucune originalité par rapport à ses rivaux. En revanche, Die hard 2 bénéficie d'une bonne réalisation tant au niveau graphique que sonore (même si les bruitages manquent un peu de punch !). Ce nouveau bain de sang est annoncé par la société Grandslam, avec tout plein de niveaux.



Tous ces prix sont TTC

MICRO SWEET

AMIGA

AMIGA 500	
+ Péritel	2.490 F
+ Péritel + Extension	2.690 F
AMIGA 500 PLUS	
Amiga 500 PLUS	2.990 F
PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3	5.990 F
+ Adaptateur ROM	5.990 F
PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM	9.990 F

AMIGA 600

Amiga 600	3.590 F
Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo intern.	4.990 F

AMIGA 2000 (2.0)

+ Joystick	4.990 F
+ Joystick + Disque Dur 52 Mo	7.990 F

AMIGA 3000

SUPER PROMO :	19.990 F
Amiga 3000 + Tower (5 Mo, 10 slots extens)	28.500 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F

COMMODORE

Les accessoires CDTV

Clavier :	690 F	Lecteur 3"1/2 :	790 F
Trackball :	590 F	Genlock :	1.290 F
Souris :	390 F		

CDTV
6.990 F
+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes + Souris + 6 logiciels
+ 2 titres CDTV (Mind Run, Ordi Code)

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

COMPATIBLE PC

AT 386 2 Mo RAM	
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower	
Carte + Moniteur Couleur VGA	
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo	
Controlleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches	
SX 16 Mhz	7.300 F
SX 25 Mhz	8.790 F
DX 33 Mhz	9.400 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

AT 386SX 25 Mhz

Mini Tower 2 Mo Ram	
Disque Dur 40 Mo	
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo	
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster	
Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches	
Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA ou choix	
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique :	9.900 F

386 DX 33 Mhz + même config. 11.400 F
486 SX 33 Mhz + même config. 12.400 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Carte PC AT 386 SX 20 Mhz (DOS + lecteur 5"1/4)	5.290 F
Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo	4.990 F
Home Vidéo Kit 2	1.990 F
Kit Music 2 (Synthétiseur Hohner + Midi + Log.)	2.990 F
Carte 16 Millions de Couleurs Amiga	3.750 F
Change Kickstart Electronic + Rom 1.3	690 F
Alimentation Amiga 500	450 F
Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS	595 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	285 F
Extension mémoire 512 Ko	240 F
Extension mém. 2/8 Mo pour A2000	1.590 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur externe Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo	710 F
Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo	5.190 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.690 F
Disque Dur Amiga 2000 52 Mo	2.950 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	220 F
Interface Midi Amiga	430 F
Digitaliseur Son Stéréo	550 F
Deluxe Paint 4	690 F
Joystick Amiga / Atari (à partir de)	70 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	75 F
Handy Scanner Zydec	1.490 F
Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire)	450 F
Track-Ball	339 F
Quadruple de Joystick	99 F
Change Souris/Joystick	135 F

IMPRIMANTES

PANASONIC	
9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F
COMMODORE	
MPS 1270	
Jet d'encre :	1.790 F
STAR	
STAR LC 200	
Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre :	2.590 F

DISQUETTES

3"1/2	
par 10	3.60 F
par 100	3.40 F
par 300	3.20 F

Reprise de votre ancien ordinateur jusqu'à 50% de sa valeur actuelle pour tout achat de votre nouvel ordinateur.

NOUVEAU !
Téléchargez vos jeux sur 3615
MICRO SWEET

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30
Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : Prénom : Adresse :
Code Postal : Ville :

Désignation	Quant.	Prix-Uni.	Montant	Tél. (obligat.):

Règlement : Chèque Mandat
 Contre rembours. Carte Banc.
N° :
Date Expir.
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit gratuit : nous consulter
Date : Signature

Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. (Ordinal/Imprimante) : 200 F
Contre-Remboursement : Ajouter 35 F
Offre valable jusqu'au 30/4/92 dans la limite des stocks disponibles

WORK IN PROGRESS

Dans cette dernière partie de notre "Work In Progress" sur Ishar, nous vous présentons plus particulièrement les différents aspects du jeu de rôle Ishar et un bref récapitulatif de l'aventure.

LA VILLE

La ville est en fait un décor à part entière, le joueur ayant la possibilité de se promener dans les rues et d'accéder aux différents lieux. Par exemple dans les tavernes, le joueur et son équipe pourront dormir moyennant une certaine somme, se restaurer, recueillir des renseignements et même enrôler de nouveaux équipiers.



A gauche, la version ST.
A droite, la version PC 256 couleurs.



Ishar

PREVIEWS

Amiga / PC / ST : avril
Editeur : Silmarils

L'AVENTURE

La quête sera de longue haleine et de nombreuses aventures attendront le joueur. Il devra notamment se déguiser en moine pour entrer dans un temple maudit, retrouver une épée magique, récupérer une jeune vierge dans une ville d'orcs (attention car des membres de l'équipe pourront en tomber amoureux !), explorer des donjons gigantesques et parsemés de pièges, affronter des dragons, des géants, des sorcières, un monstre invisible dans une forêt angoissante... Parfois, il pourra même être amené à assassiner ses propres équipiers ; dans ce cas il faudra faire attention aux réactions en chaîne car les sympathisants de la victime pourront à leur tour se retourner contre l'agresseur ! Heureusement, des sorciers – assez chers – permettront de psychanalyser vos partenaires.

LES COMPETENCES

Les personnages possèdent leurs propres compétences. Elles sont très variées : endurance, compétence dans les armes, crochetage, pistage permettant de localiser les différentes contrées environnantes, détection et désamorçage des pièges, connaissance des langues et des vieux parchemins...



LA MAGIE

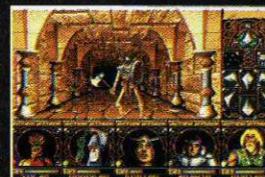
Les sorts sont très nombreux (une quarantaine). Notons le "radar" par exemple qui permet de localiser la présence d'ennemis, l'"inversion" qui retourne les adversaires contre eux-mêmes (ils se tapent dessus !), la "répulsion" qui envoie les ennemis dans l'espace-temps. Au cours de la partie, on peut récolter différentes potions et créer ses propres recettes magiques en mélangeant tous ces ingrédients. Un recueil magique sera inclus dans le manuel. Attention aux erreurs de manipulation, car ces breuvages peuvent avoir des retombées physiologiques inquiétantes (mutations diverses).



Mieux vaut arriver devant ce monstre bien équipé, sinon c'est la déroute assurée.

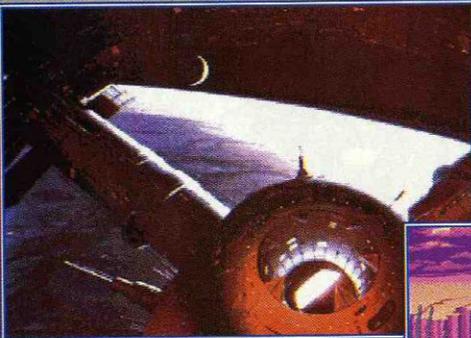


Avant de pouvoir utiliser des sorts, il faudra les apprendre.

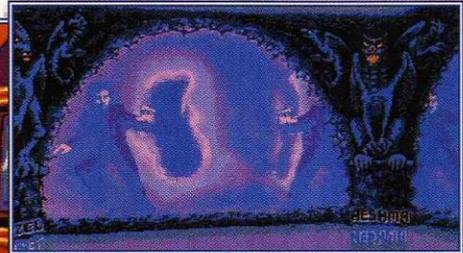
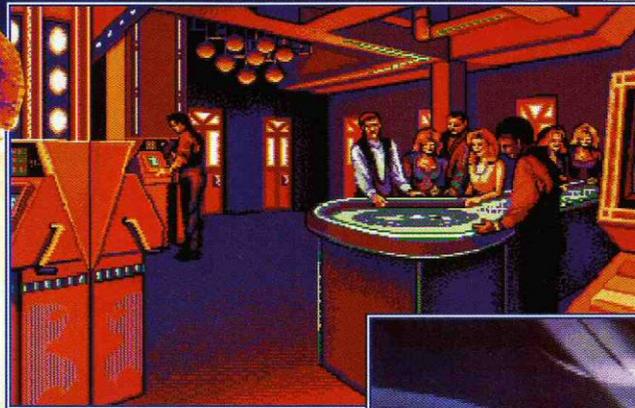


GATEWAY

Nous l'avions découvert au CES de Las Vegas, en janvier dernier, et nous devrions pouvoir le tester au mois d'Avril. Après les deux Spellcasting et Timequest, les programmeurs de Legend Software ont trouvé une interface de commande des plus intéressante qui leur permet de sortir des jeux d'aventures à un rythme soutenu. L'analyseur syntaxique est sans aucun doute l'un des plus puissants jamais créé. Tout se joue à



la souris, en sélectionnant des verbes et des mots pour former des ordres assez complexes. Il ne reste plus qu'à espérer une version française. L'histoire est complètement inspirée des romans du célèbre écrivain de SF Frédéric Pohl. L'aventure se déroule au XXIème siècle. La race humaine découvre de nouvelles planètes et surtout Gateway, une gigantesque station spatiale appartenant à une race extraterrestre disparue depuis 500 000 ans, les Heechees.



De cette base, les aventuriers montent à bord de vaisseaux pré-programmés par ces mystérieux créateurs. La destination de leur voyage leur est complètement inconnue. Vous êtes un de ces jeunes loups de l'espace et allez être plongé en plein coeur d'aventures fabuleuses. Exploration de nou-



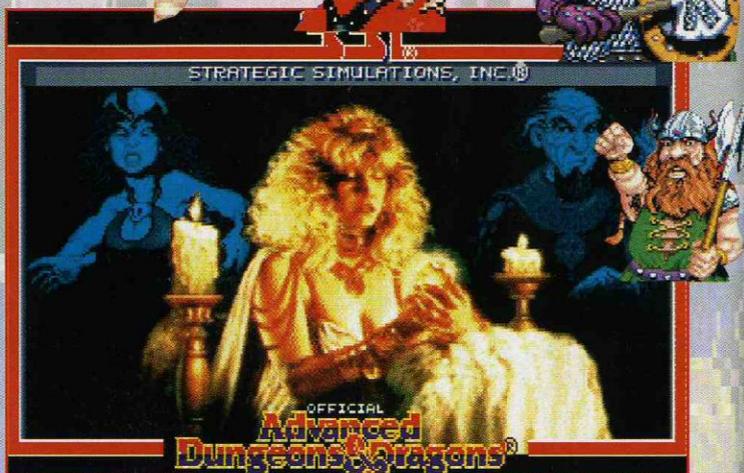
velles planètes, énigmes et combat final dans une réalité virtuelle genre Cyberspace. Le scénario semble encore plus travaillé et, cette fois-ci, la réalisation a fait de nets progrès. A vous de juger !

Treasure of the savage frontier

PREVIEWS

PC - fin avril
Editeur : SSI

La compagnie SSI semble décidée à nous préparer des jeux de rôles bénéficiant enfin d'une bonne réalisation. Si les écrans graphiques ne valent pas encore ceux des jeux d'aventures Sierra, ils tiennent cependant mieux la route que ceux des versions précédentes. Idem pour les musiques et les bruitages qui s'annoncent respectivement comme beaucoup plus mélodieuses et réalistes. Le système de jeu reste une constante. Tant mieux, car c'était bien là le point fort des produits AD&D de cette société. Autre amélioration, le scénario et l'interaction avec les divers personnages rencontrés, une romance bien dangereuse vous attend. L'histoire



Pour une fois, les graphistes de chez SSI ont fait un effort sur l'utilisation des digitalisations de dessins "made in TSR".



Votre aventure vous donnera l'occasion de rencontrer encore plus de personnages étranges.



reste globalement linéaire, mais le joueur aura de plus en plus souvent l'occasion d'influencer le déroulement de l'aventure. Autre innovation, les mouvements sont influencés par les conditions météo et

au cours des combats, comme pour Buck Rogers, vous serez amené à diriger d'autres personnages. Vous pourrez bien sûr reprendre vos personnages de Gateway To The Savage Frontier ou en créer de nouveaux

qui débiteront au niveau 5. Quoiqu'il en soit, Treasure risque fort d'être le meilleur jeu du genre édité par SSI depuis sa création.

Pacific Islands

Nous sommes en 1995...

Les communistes soviétiques, soutenus par la Corée du Nord, ont envahi l'atoll de Yama Yama, dans le Pacifique. Votre groupe de blindés revient du Golfe Persique, et vous êtes l'unité américaine la plus proche... Vous devez libérer ce centre vital de communications.

Pacific Islands: une course infernale contre le temps!

Une 3D inégalée!

- Une rapidité époustouflante et une 3D en temps réel avec le système d'affichage vectoriel unique, signé Empire!!!
- A chaque tir réussi admirez l'explosion des bâtiments ennemis.

Choix des Batailles

- Vous devez reconquérir les 5 îles de l'atoll de Yama Yama.
- Vous devez développer votre propre stratégie pour attaquer chaque île.
- Briefing de mission complet avant chaque bataille.

Batailles de Chars

- Plus de 30 batailles mettront vos nerfs à rude épreuve...
- Libérez les villages, détruisez des dépôts de munitions, coupez les lignes de ravitaillement ennemies au plus profond de la jungle. défendez des ponts...

Matériel Militaire

- T72s, Hélicoptères Hughes 500 et SA9 Gaskins...
- Un matériel d'une valeur de 50 millions de dollars sous votre contrôle!
- Vision infrarouge, détection de portée laser, missiles TOW et soutien de l'artillerie...

Financez votre campagne!

- Récompenses financières pour la destruction des installations ennemies.
- Amendes en cas de dommages causés par votre propre camp.

Système de Communications:

- Antennes satellite, radars, radio.
- Repérez les véhicules de reconnaissance ennemis avant qu'ils ne puissent signaler votre position.

Système de contrôle unique:

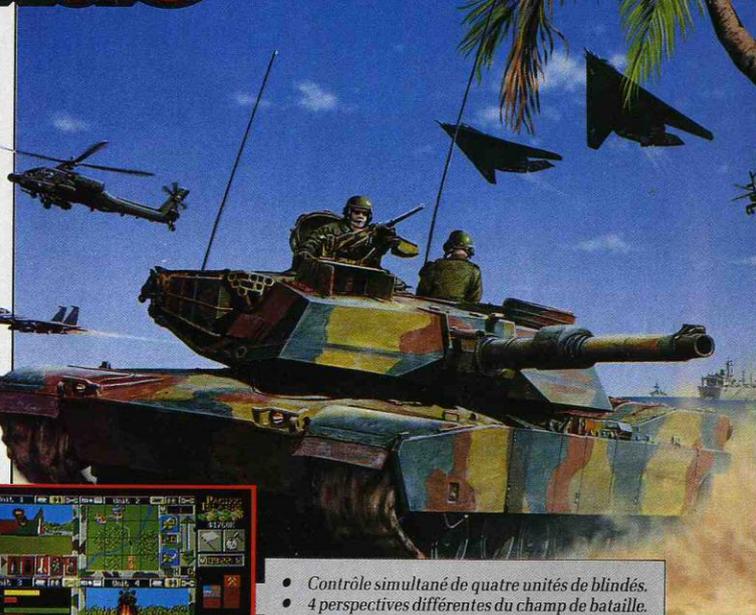
- Scrolling des cartes et rapports détaillés.
- Contrôle du soutien de l'artillerie et pose de champs de mines.



Les écrans des autres versions peuvent varier. © 1987 Presidio Press

4 THE STANNETTS, LAINDON NORTH TRADE CENTRE, BASILDON, ESSEX SS15 6DJ.

AVAILABLE FOR IBM PC & COMPATIBLES AMIGA AND ST



- Contrôle simultané de quatre unités de blindés.
- 4 perspectives différentes du champ de bataille.
- Contrôle simultané de 16 véhicules par un système simple mais sophistiqué.



Vous devez vous occuper d'objectifs multiples: Pouvez-vous détruire une base aérienne, escorter un convoi et effectuer une reconnaissance en 40 minutes?



- Achetez tout votre équipement!
- Avez-vous assez de temps pour réparer les véhicules endommagés et accorder un peu de repos à vos hommes?



- Huit différents types de véhicules de combat d'une précision incroyable. Vous pouvez même voir les rivets!
- M1 Abrams, M2 Bradley, M113 APC, ITV...

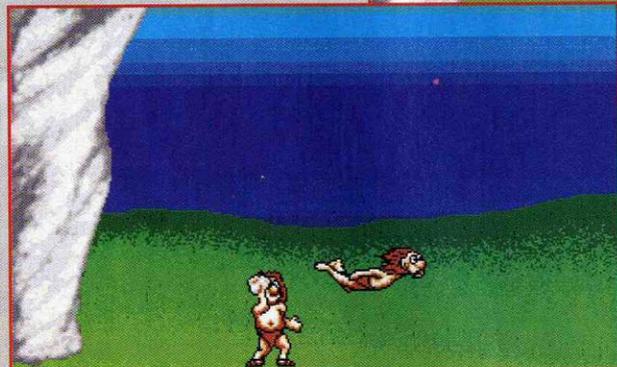
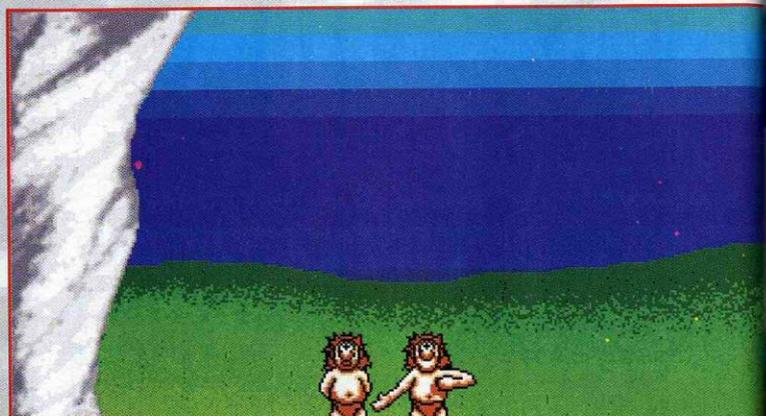


THE HUMANS

PREVIEWS

Amiga / ST :
début mai
Editeur : Mirage

Ils ont l'air doux. Ils possèdent une chevelure abondante et ils reigeront un jour sur la planète entière. "Ils", ce sont les humains ! Avec votre aide, ils découvriront tout ce qu'il leur faut pour survivre à l'époque néolithique : le feu, la lance, la hache, mais aussi l'esprit d'équipe à la base de toute communauté qui se respecte. Le jeu est constitué d'une quarantaine de niveaux bourrés d'obstacles, de puzzles, d'énigmes et d'adversaires à combattre. Les mondes sont vus de profil, de nom-



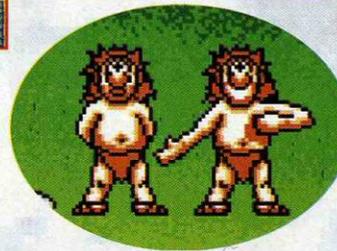
breux personnages vaquant à leurs occupations. Un certain nombre de ces derniers peuvent vous assister dans chacune des tâches, pendant un laps de temps limité. Vos objectifs sont variés : retrouver un shaman (sorcier), sauver une princesse prisonnière ou encore inventer la roue. Pour réussir, l'entraide entre les humains est indispensable. Ici on lance un objet à un ami, là on offre une corde à un personnage ou mieux, on monte sur les épaules de quelqu'un pour atteindre un objet convoité ! Chaque découverte vous aidera pour les niveaux futurs,



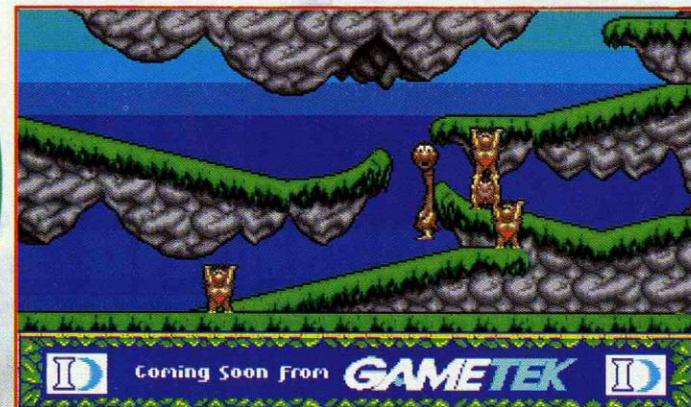
vos progrès dépendent de votre vitesse d'exécution, du nombre d'humains que vous mettez sur une mission... "Lemmings !" s'écrie le lecteur attentif ! Pas du tout se gaussent les développeurs. Il



ne fait aucun doute que The Humans est d'un genre beaucoup plus intéressant et intelligent. Les divers objets peuvent être utilisés de plusieurs façons. De nombreux bonus et surprises seront cachés à chaque niveau. A noter



aussi que le monde n'est pas figé. Un pont s'écroule après un certain nombre de passages, une torche peut enflammer les vêtements de votre personnage ou bien s'éteindre au bout d'un moment, une roue peut se casser... Le monde est vivant ! Les graphismes assez sobres bénéficient cependant de jolies animations. Prévu sur Amiga, PC, Lynx Gameboy et Mega Drive, The Humans pourrait ensuite faire l'objet d'adaptations sur d'autres machines. Autre élément intéressant, les thèmes musicaux, le look des niveaux et les scènes intermédiaires changeront sûrement d'une machine sur l'autre. Tout le jeu devrait aussi être traduit en français, bien qu'originnaire des USA (Gameltek). Ce jeu complètement dingue nous arrivera très prochainement pour un test délirant. Wait and see...



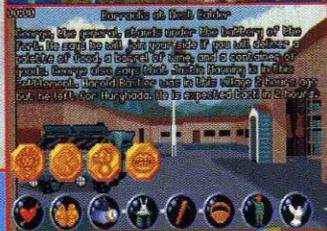
ASHES OF EMPIRE

Forger un empire... en six mois n'est la plus facile des missions. Cependant, vous qui avez bravement dirigé la lutte contre l'envahisseur dans Midwinter et qui avez sauvé un archipel entier dans Flames Of Freedom, saurez sûrement venir à bout de ces nouvelles menaces.

Après ses deux coups de maître, Midwinter 1 et 2, Mike Singleton et toute son équipe, sont en train de finir Ashes Of Empire, que l'on peut présenter sous le nom Midwinter 3. Plus qu'un jeu d'aventure interactif, Ashes comprendra de très nombreuses scènes d'actions originales.

Le pays est constitué de cinq républiques, chacune d'entre elles divisées en huit provinces. Votre but est de les unifier, pacifiquement si possible, pour reconstituer un empire. L'existence de groupes ethniques, de rivalités personnelles, de problèmes politiques et de castes élitistes risquent malheureusement de vous rendre la tâche ardue. Plus de vingt véhicules terrestres, aériens et maritimes sont à votre disposition.

Pour chaque province, vous avez environ 250 lieux accessibles, le système de commande étant géré entièrement à la souris, via des icônes. Ce ne sont pas moins de 640 personnages différents avec lesquels vous allez interagir. Autant dire tout de suite que



recruter des troupes pour leurs assigner des missions suscitera quelques difficultés. N'importe quel endroit de la carte peut être soumis à un zoom (jusqu'à X6), ce qui révèle alors les spécificités géographiques et les bâtiments, dans la mesure où vous les avez préalablement découverts. Graphiquement plus raffiné et plus beau que ses prédécesseurs, avec en plus un scénario plus varié, Ashes promet de très longues nuits de jeu. Mike nous a assuré que le jeu et le manuel feront l'objet d'une traduction en français, auquel cas le jeu sortirait au mois de juin.

Eva HOOGH

PREVIEWS

Amiga / PC :
début mai
Editeur : Mirage



N°1 en France **3615** le plus complet

MEGALAND

12.000 LOGICIELS GRATUITS et du domaine public à votre entière disposition pour Atari ST/TT, Amiga, Macintosh, Compatibles PC XT/AT et NeXT. Protocole BBT très rapide...

Recevez **GRATUITEMENT** notre logiciel de téléchargement et "La lettre du 3615 MEGALAND" en nous envoyant une disquette vierge avec vos coordonnées, type de machine et 4 F en timbres. Retour sous 48 heures !

Demandez notre catalogue de domaines publics pour Atari ST/TT ! Envoyez-nous vos coordonnées et deux timbres.

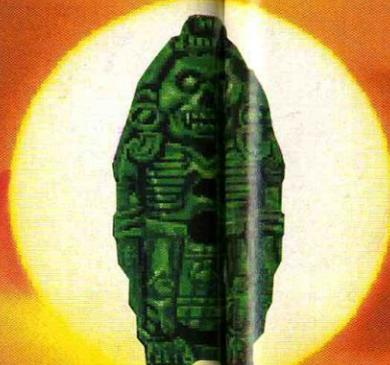
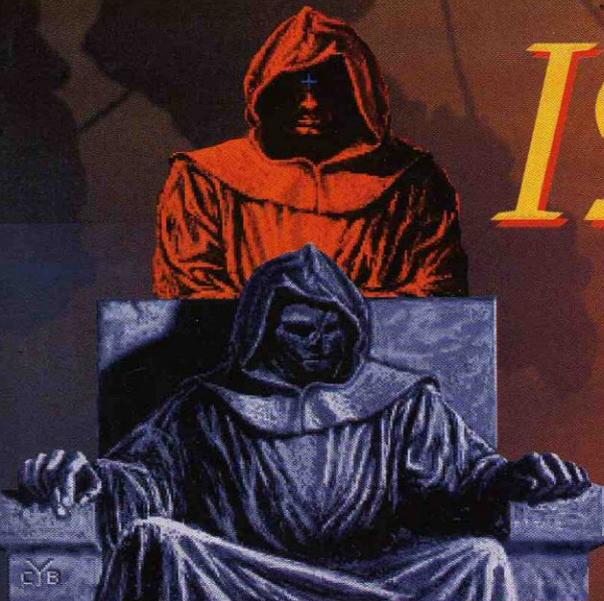


Club Megaland - B.P.51 - 91430 IGNY

WORK IN PROGRESS



INCA



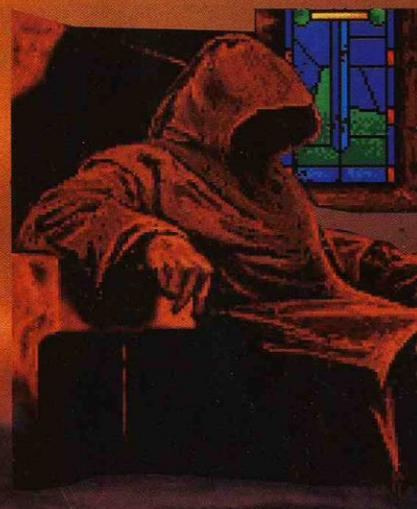
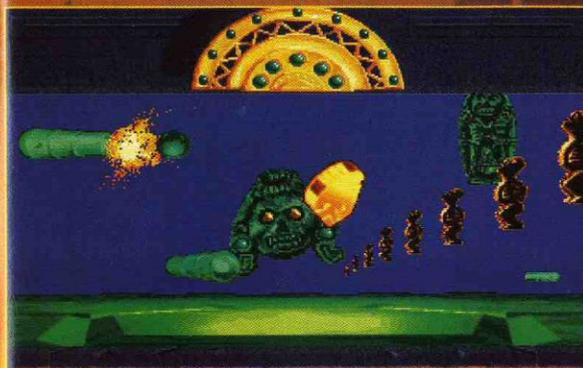
Beaucoup de changements sont intervenus depuis le mois dernier, le jeu ayant sensiblement changé d'optique.

Il s'agit toujours, à travers l'espace, d'une quête des pouvoirs incas dispersés aux quatre coins de l'univers, plusieurs siècles auparavant. Mais l'aspect purement aventure du logiciel ne représente plus qu'une infime partie de l'action. D'ailleurs, le joueur n'aura pas le traditionnel "inventaire", option habituelle des jeux d'aventure, aucune gestion d'objet n'étant prévue. Tout au plus, il devra résoudre des énigmes afin de passer à la scène suivante. Voilà pour l'aventure !

Cette nouvelle donne, au niveau de l'articulation du jeu, accentue donc toutes les scènes d'action et d'arcade. Actuellement, les programmeurs fournissent un gros effort de développement pour obtenir les meilleurs résultats techniques. Le but avoué est d'ailleurs de se

rapprocher au maximum d'un film interactif. De nouvelles séquences en 3D pré-calculée ont donc été intégrées, une d'elles plongeant le joueur au coeur d'un tunnel, avec des ennemis apparaissant et tirant de toute part, très largement inspiré du film Star Wars.

Du neuf également en ce qui concerne les scènes d'affrontements dans l'espace, les combats devant se dérouler tout comme ceux de Wing Commander mais avec un grossissement des vaisseaux adverses calculé en temps réel, le tout en 256 couleurs, le vaisseau ayant la possibilité de bouger en 3D dans l'espace. Je vous rappelle que dans Wing Commander, les vaisseaux adverses apparaissent à l'écran et grossissent de manière très saccadée. Rien à redire, côté technique, Inca se classe dans les tous premiers softs sur CD-Rom avec un développement spécialement conçu pour ce support.

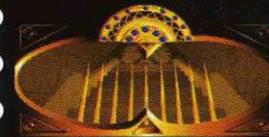
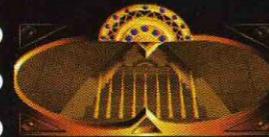


Mais le jeu ne sera véritablement terminé qu'au moment de l'intégration de toute la partie vidéo. Tous les personnages rencontrés par le joueur seront visibles via cette technique. Des comédiens seront au préalable filmés et intégrés dans les séquences 3D.

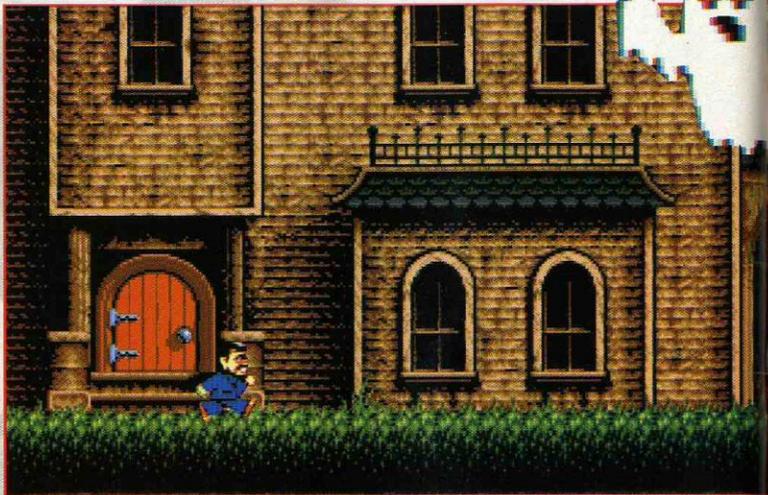
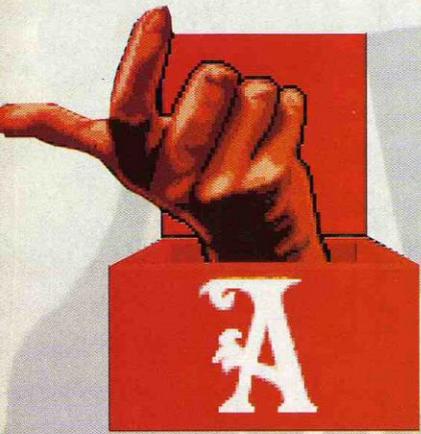
Sur le plan sonore, Inca fera appel à un véritable orchestre avec des plages musicales très typiques et d'autres ne reniant nullement le caractère fantastique du jeu. De plus, de nombreux bruitages sont prévus, accentuant certaines phases d'action.

Bien sûr, tout ces aspects du logiciel Inca varieront d'une version à l'autre ; ce qu'il est possible de réaliser sur CDI ne l'est pas forcément sur compatibles même avec un disque dur (la capacité d'un CD est d'environ 600 Mo).

Test de la version compatible disque dur normalement le mois prochain.



THE ADDAMS FAMILY



L'entrée du manoir ne laisse absolument pas augurer de ce qui vous attend derrière cette porte innocente.

Encore une licence de film pour Ocean, avec cette fois un délire fantastico-comique basé sur une vieille série télévisée. Vous allez retrouver cette famille bien macabre avec l'oncle Phister, Lurch (Frankenstein), La Main et ses deux monstrueux petits bambins. Le jeu avait été développé initialement sur Amiga, puis les programmeurs étaient passés sur Super Nintendo pour réussir un superbe jeu d'arcade. De retour à la version Amiga, les développeurs ont rapidement avancé. Ils devraient aboutir d'ici quelques



Symphonie pour une famille complètement folle !



semaines à une version micro sur Amiga puis sur ST. Quelques-uns des décors ont disparu, tout comme les scrollings différentiels qui rendent la version Super Nintendo si sympathique. Les priorités sur la version Amiga sont la jouabilité et la rapidité, plutôt que des graphismes exceptionnels et



des effets techniques incroyables. Les sprites sont nombreux, variés et bien animés, et les décors changent assez souvent. Au niveau sonore, on retrouve de nombreux thèmes entraînants, s'intégrant parfaitement au jeu. Tout son intérêt réside dans sa grande jouabilité et sa taille. Les différentes salles du manoir et ses environs (jardin, cave...) constituent autant de décors et de challenges. Les pièces secrètes sont très nombreuses, mais pas toujours faciles à trouver. Quelques petites originalités ajoutent un peu de piquant au jeu. Vous pouvez ainsi vous coiffer d'une "casquette à hélices", très pratique pour survoler des pièges ou monter sur le toit du manoir. De même, vous pouvez nager sous l'eau dans les caves inondées du château. De nombreux bonus sont bien sûr présents. Chaussures de rapidité, épée pour combattre plus efficacement vos ennemis,

énergie, argent, vies supplémentaires... Pour vous débarrasser de vos ennemis, votre personnage, Gomez, doit leur sauter dessus, un peu comme dans Robocod ; il rebondit et peut ainsi atteindre des endroits autrement inaccessibles. De nombreux pièges et mécanismes sont en outre présents et le joueur aura aussi à réfléchir. Un jeu d'arcade qui s'annonce comme assez prometteur sur Amiga. La version ST au final, devrait être à peu de choses près (ambiance sonore) identique. On



Les souterrains sont infestés de lapins pas vraiment inoffensifs.



Les toits du manoir regorgent de bonus !



peut regretter pour l'instant le manque de fond sur de nombreux écrans. Les capacités graphiques de l'Amiga permettent tout de même d'utiliser plus de couleurs pour des dégradés sur les fonds ou des décors plus chargés. Quoiqu'il en soit, un jeu d'arcade qui s'annonce comme des plus réussis.



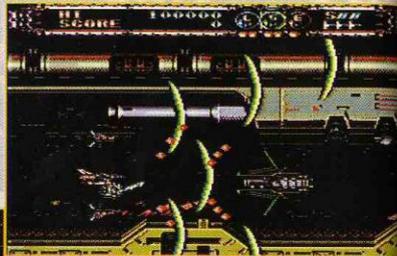
GATE OF THUNDER

Décidément, la CoregrafX bénéficie de somptueuses adaptations. Après l'excellent Raiden et Gradius, c'est au tour de Thunderforce 3 d'apparaître sur cette machine, non sans avoir été totalement remanié.

Tout d'abord, le jeu est sur CD-Rom et les niveaux diffèrent totalement de l'original, tant par l'action que par les graphismes.

En fait, seul le système d'acquisition des armes n'a pas changé. Après avoir ramassé divers bonus, il est possible d'accéder à d'autres tirs en appuyant sur le bouton A du joystick. Pour le reste, c'est tout nouveau ! Chacune des planètes propose des graphismes différents (le troisième niveau est superbe !) et une action bien définie. Dès le premier niveau, par exemple, après avoir anéanti plusieurs hordes d'ennemis, les choses vont se compliquer très rapidement, avec l'obligation de passer dans une sorte de labyrinthe aux parois mouvantes.

A part cela, il faut signaler une très bonne exploitation du nouveau CD-Rom Nec, avec une présentation du jeu longue, sans pratiquement aucun chargement, le tout accompagné d'une



Les premiers niveaux ne sont que prétexte à une destruction massive d'aliens.



Au troisième niveau, les choses se compliquent sérieusement !

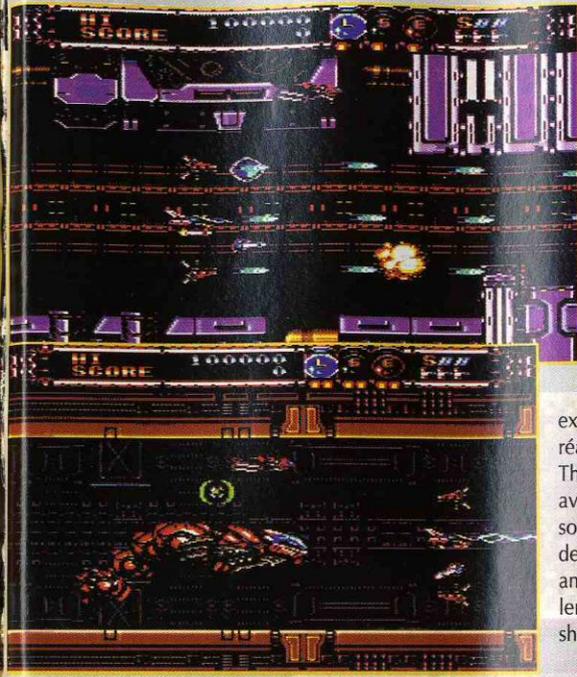


Frank Ladoire

GRAPHISME	87 %
SON	90 %
ANIMATION	90 %
JOUABILITE	86 %

90%

Jeu d'arcade
Edité par Hudson Soft
CoregrafX CD Rom : disponible



excellente musique. La réalisation de Gate of Thunder est superbe avec des graphismes très soignés, une animation des plus fluides et une ambiance sonore excellente. En bref, un mega shoot' em up !



Récolter un bonus justifie-t-il une telle prise de risque ?

CONSOLE DE JEUX VIDEO

Livrée avec : Câbles de raccordement,
Transformateur 220 Volts,
Mode d'emploi en français.

+ 20 SUPER JEUX
+ 2 JOYSTICKS
(Manettes de jeux)

390^F

+ DE 300 JEUX (PARMI LES PLUS CONNUS) DEJA DISPONIBLES !!!
A DES PRIX DEFIANT TOUTE CONCURRENCE

CADEAUX 10 PIN'S aux 500 premières commandes, 1 PIN'S pour les suivantes.

BON DE COMMANDE / DEMANDE DE DOCUMENTATION

A retourner a : AS Service 39, Bd Magenta 75010 PARIS

Veuillez enregistrer ma commande de Console(s) de jeux + 20 Jeux + 2 Joysticks au prix unitaire de 390 Frs soit un total de + 35 Frs de frais de port. Ci joint mon règlement de F par chèque mandat

Je souhaite recevoir votre documentation, ci joint 3 timbres à 2,50 Frs pour participation aux frais de port

Nom : Prénom : Age :

Adresse : C.P. : Ville :

Quel type de micro-ordinateur et/ou consoles de jeux utilisez-vous déjà ? :



STAR PARODIUS



Voilà ! Cette parodie de Gradius très attendue est le plus amusant des jeux de tir que j'ai eus entre les mains depuis pas mal de temps. Evidemment, on retrouve le même système de jeu que Gradius, mais avec bon nombre de nouveautés et d'idées



délicieux. Les ennemis que vous affrontez sont vraiment très rigolos et très différents les uns des autres. Vous commencez la partie par le choix de votre vaisseau. Quatre possibilités : le premier est un vaisseau traditionnel, le second un



Et oui ! Il s'agit bien d'un monstre de fin de niveau. Ne vous fiez pas à son aspect délirant, il reste tout aussi dangereux.



Gare à la concentration, louvoyer entre les jambes de la belle est une question de survie !

petit poisson, le troisième une abeille et le quatrième un petit cochon. Déjà, le jeu n'est pas commun. Il y a vraiment des trucs étranges qui arrivent à l'écran et lorsque vous ne tirez pas sur des petits chats ou des poissons (au secours la SPA..) vous passez entre les jambes d'une danseuse qui se déplace pas à pas sur votre écran. Plus loin, vous évoluez dans un véritable labyrinthe dont vous devez trouver l'issue en prenant garde de ne pas vous faire prendre de vitesse par le scrolling.



Philippe Querleux

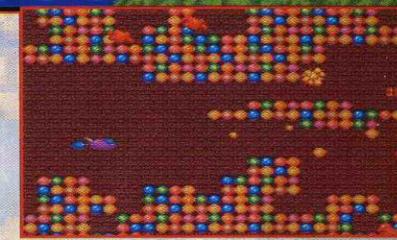
91%

GRAPHISME	88 %
SON	87 %
ANIMATION	90 %
JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Edité par Konami
CoregrafX : disponible



Un jeu dans lequel vous allez de surprise en surprise, aussi bien au niveau de la musique qu'au niveau des ennemis. A coup sûr, le réalisateur de ce jeu trouverait une place dans l'équipe de Mel Brooks ou des Monty Python.



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 Fermé le Dimanche
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER © 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

*** BUY TWO, GET ONE FREE**
* Une cartouche gratuite pour deux achetées, offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur une selection de jeux à 300F pièce (100 titres différents) dont la liste peut être obtenue sur demande.

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M° Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M° Ram	3490F
520STE 4M° Ram	4290F
1040STE + Tap's 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM144	4290F
MEGA STE OPEN 4 MEG S	4990F
MEGA STE 4 MEGAS	7990F
AMIGA 500 PLUS	NC
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
(3,5P DF DD)
Marque + Etiquettes)

LYNX II	SEGAGEAR
+ Alimentation	+ 1 jeu
790F	990F
S. FAMILICOM	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
NC	1290F
NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeu	+ 1 jeu
2490F	3490F

SCANNER A MAIN
ST / AMIGA
1490 FRF



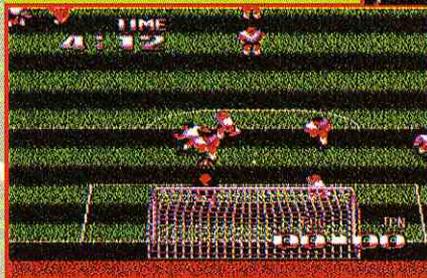
HUMAN SPORTS FESTIVAL



avantage du CD est évident pour tout le monde : mémoire plus importante, donc, souvent meilleure réalisation et qualité musicale digne d'un CD audio. Mais ce support peut également permettre à certains éditeurs de réaliser des compilations. C'est le cas de Human, société japonaise, qui édite ce mois-ci un CD comprenant deux des meilleurs logiciels existant sur la CoregrafX plus un inédit. Le premier se nomme Formation Soccer et il s'agit d'un jeu de football, le deuxième a pour nom Final Match Tennis.

Légèrement modifié, il propose maintenant des rencontres féminines. Le troisième est un jeu de golf. Si les deux premiers cités gardent toutes les qualités des versions cartouches, il convient

C'est en forgeant que l'on devient formidable, pas vrai ? Alors persévérez !



soft qui apaisera sans nul doute la faim des amateurs de green. En résumé, une excellente initiative et un CD à conseiller à tous ceux qui ne possèderaient pas les équivalents en cartouche.

de s'attarder plus longuement sur le golf, nouveau logiciel en la matière. Le jeu possède toutes les options indispensables: choix du club, position des pieds par rapport à la balle, angle de tir et puissance de ce dernier. L'action est vue de dessus, pendant tout le déroulement d'une partie. Une petite fenêtre apparaît à l'écran lorsque votre balle se rapproche du



Options très complètes, facile d'emploi, Golf Fine Shot s'avère excellent.



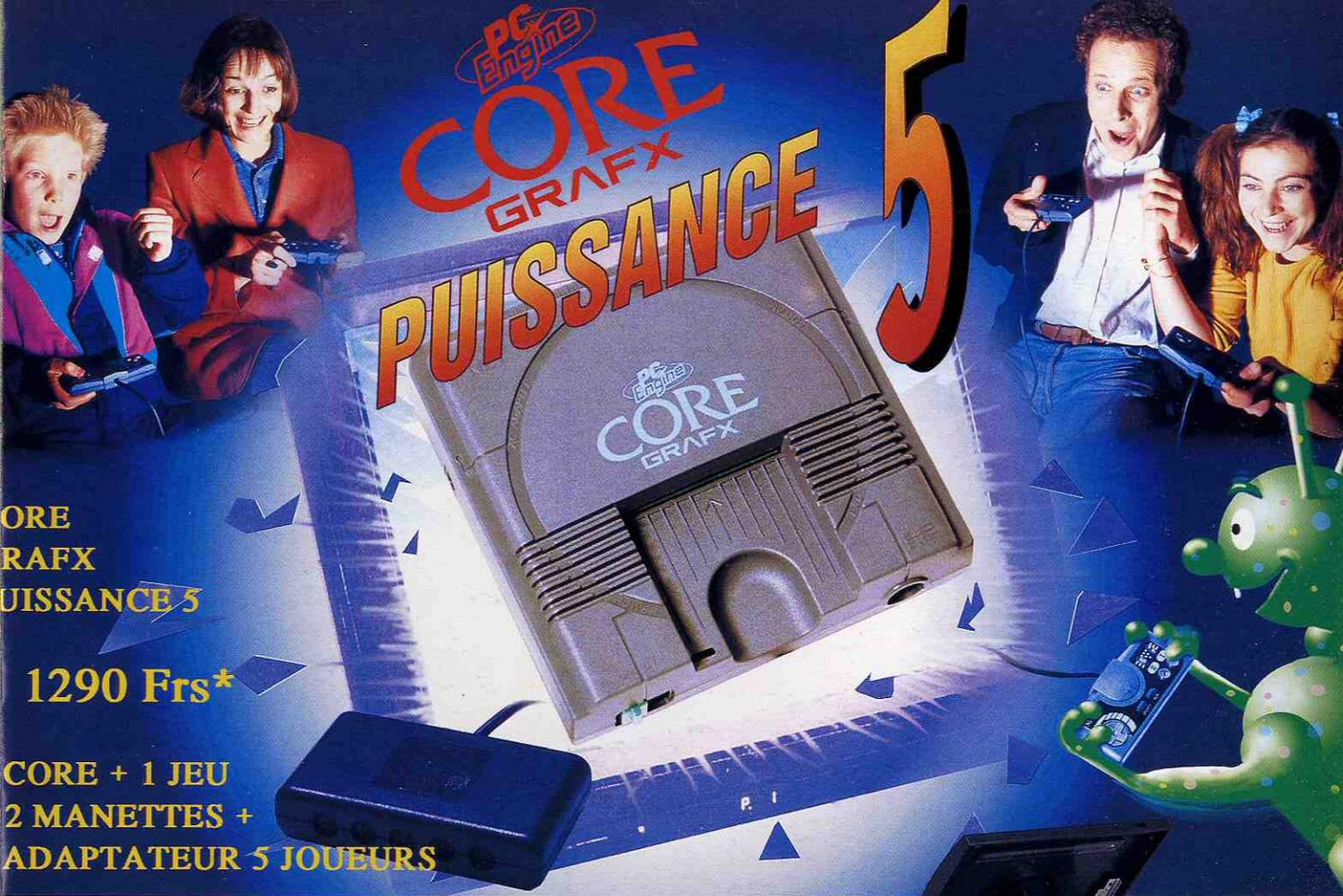
Que ce soit au service ou au smash, cette jeune fille possède un sacré style !



trou, vous permettant de visualiser au mieux le cheminement de celle-ci. On peut tout du même regretter qu'aucune visualisation de joueur n'ait été prévue. Dans l'ensemble, Fine Shot Golf s'avère un excellent

Frank Ladoire

**Compilation
Edité par Human
CoregrafX CD Rom : disponible**



PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



PC ENGINE DUO
+ 1 JEU CD ROM
3790 Frs*



CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*



SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

UN PEU QUE JE M'ABONNE

Gosh ! Une offre comme celle-ci, il faudrait que je sois stupide pour la laisser passer ! **Je m'abonne à Génération 4**, un canard sérieux, sympa, avec de bonnes infos, des previews exclusives à tire-larigot et des diquettes régulières, je m'y abonne pour 11 numéros. Je vous envoie sans remords mes 299 francs et j'attends mon **Pin's Génération 4** que je serai fier d'arboiser, les copains vont être jaloux à en crever. Si je suis à l'étranger, je paie 412 francs au lieu de 299, suivant le principe "Les étrangers paient toujours plus cher".

Je paie par chèque bancaire ou mandat postal à l'ordre de **Pressimage**

Mme Mlle Mr CL8

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Date : Signature (des parents pour les mineurs) []

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au **Club Gen 4** donc je ne paye que **250 francs au lieu de 299 francs**, mon numéro de carte club est :

Bulletin à retourner à :

Service Abonnement Pressimage, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

UN PEU QUE JE M'ABONNE

Darned ! J'ai failli ne pas voir ce petit carton d'abonnement ! **Je m'abonne à Génération 4**, un canard sérieux, super sympa, avec de bonnes infos, des previews exclusives à tire-larigot et des diquettes régulières, je m'y abonne pour 11 numéros. Je n'hésite pas à vous envoyer mes 449 francs (575 francs pour l'étranger, voir ci-dessus), n'hésitez pas à m'envoyer mon jeu **FASCINATION** pour :

Atari (T5) Amiga (M5) PC 3"1/2 (Z5) PC 5"1/4 (Z5)

Je paie par chèque bancaire ou mandat postal à l'ordre de **Pressimage**

Mme Mlle Mr CL8

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

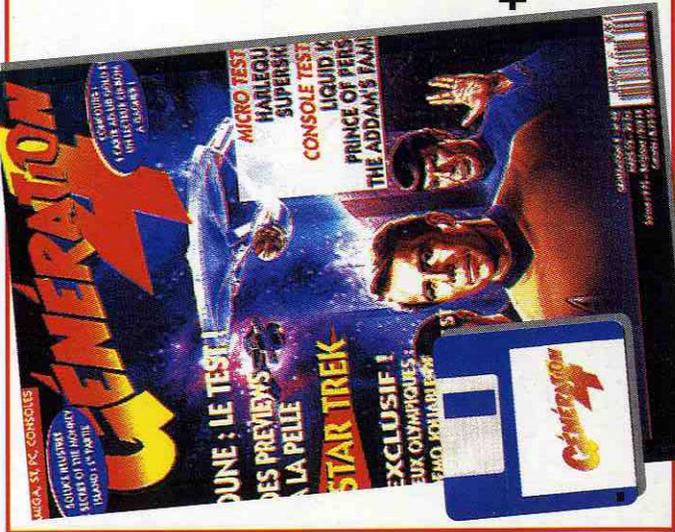
CODE POSTAL : VILLE :

Date : Signature (des parents pour les mineurs) []

Bulletin à retourner à :

Service Abonnement Pressimage, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

GAGNEZ 50F DE PLUS SUR VOS ABONNEMENTS



GENERATION 4

La formule

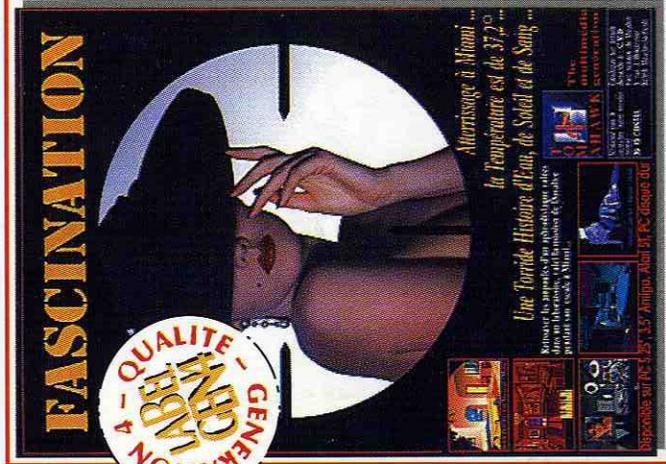
d' **ABONNEMENT SIMPLE**

11 numéros +

le pin's **GENERATION**

+ la disquette mensuelle

= **299 francs**



ABONNEMENT SOFT (HARD)

PRIX CADEAU!

L'ABONNEMENT A GENERATION 4

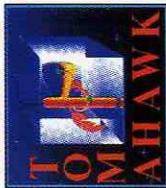
11 NUMEROS

+ DISQUETTE MENSUELLE

+ LE JEU FASCINATION

AU PRIX EXCEPTIONNEL DE

449 FRANCS



présente son jeu **FASCINATION**,
special torride

Remplir l'imprimé au verso...

Remplir l'imprimé au verso...

SIMANT™



IBM PC & COMPATIBLES
APPLE MAC
CGM AMIGA



LES FOURMIS: vous avez partagé votre nourriture, vous en avez écrasé.

vous leur avez aspergé des bombes insecticides.

vous leur avez aspergé des bombes insecticides.

Maintenant MAXIS vous invite à prendre la tête d'une colonie de fourmi noires. Il faudra développer cette colonie, la nourrir, la protéger contre les agressions du monde extérieur et des autres insectes. SIM ANT est le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY et SIM EARTH.

JOYSTICK a noté le jeu 94% MEGASTAR et dit: "SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jamais vu!"

ocean®

