

N°3

Génération 4

mars avril 88



M 4881 - 3 - 25,00 F

SEGA
ATARI
AMIGA
NINTENDO

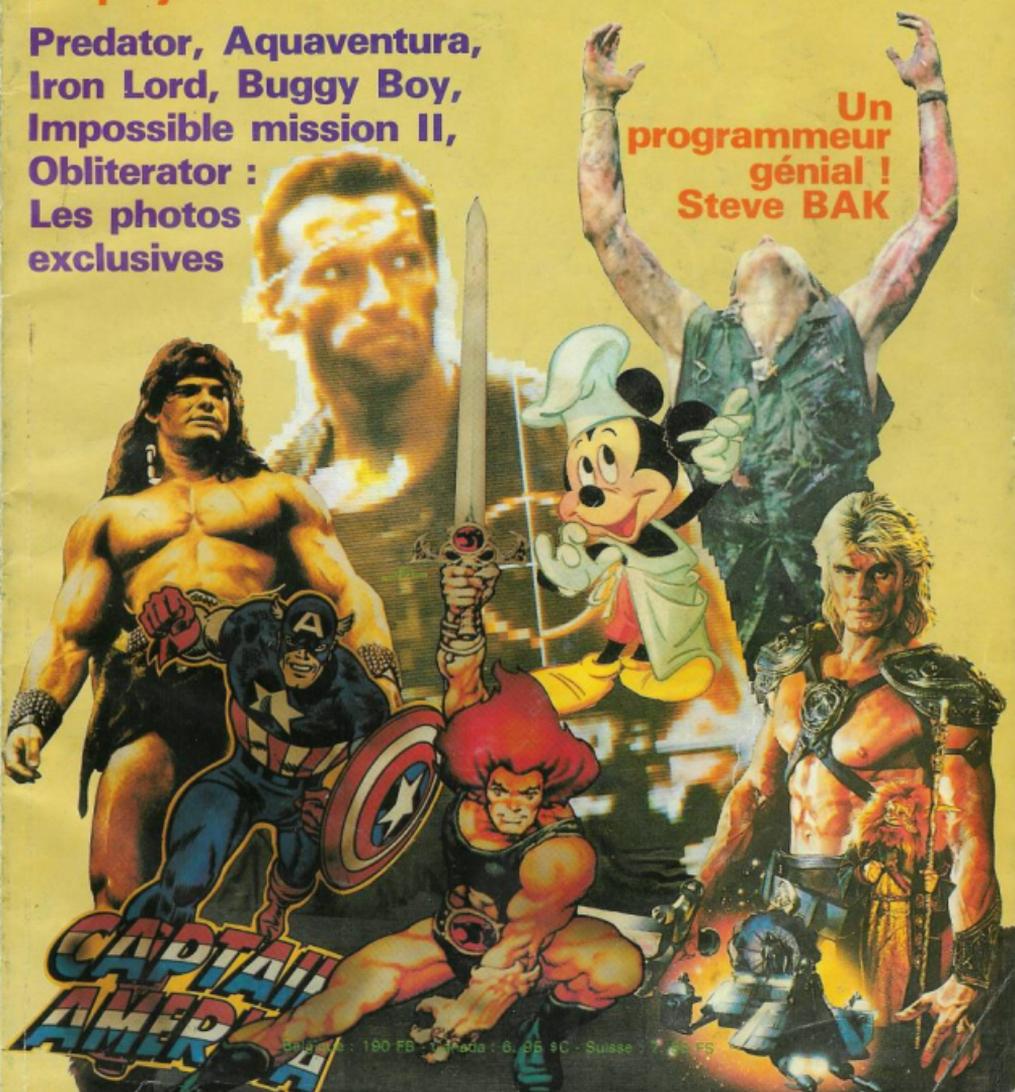
DOSSIER
Graphisme
AMIGA - ST

JEUX : Plus de 100 pages de tests

50 projets infernaux !

**Predator, Aquaventure,
Iron Lord, Buggy Boy,
Impossible mission II,
Obliterator :**
Les photos
exclusives

Un
programmeur
génial !
Steve BAK



AMIGA 500. POUR DÉLIRER

LE PHÉNOMÈNE!

OFFRE SPECIALE BUREAUTIQUE
les 3 logiciels 2990 F (T.T.C.)

Un phénomène qui dédence la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM: 256 Ko • Lecteur de disquettes 3" 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

- **Daphné**: graphique/animation
 - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès**: gestion vidéo
 - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
 - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
 - mode HAM avec 4096 couleurs en simultanée à l'écran
- **Portia**: entrées/sorties
 - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
 - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500**, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie **COMMODORE**, une technologie "pro", même pour délirer. C'est tout dire... Son prix: 4725 F TTC (sans moniteur).



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

TÉL. 46 44 55 55

| | |
|--------------------------|-----|
| EDITO | 3 |
| COURRIER | 4 |
| NEWS | 6 |
| LES STARS DU 16 BITS | 12 |
| TESTS | 13 |
| C'EST ARRIVE DEMAIN | 80 |
| SOUS LES ARCADES | 96 |
| TESTS AVENTURE | 121 |
| L'EXPLORATEUR BRANQUE | 130 |
| PETITS BUDGETS | 132 |
| MATOS | 136 |
| NOUVELLES VERSIONS | 138 |
| LES EXCLUSIFS | 140 |
| DOSSIER GRAPHIQUE | 149 |
| TOP GEN | 162 |

EDITORIAL

L'accouchement de GEN 4 numéro 3 s'est fait dans la douleur. Car le bébé est gros, très gros, énorme. D'où le retard! Des files d'attente se sont formées dans les kiosques des gares. Des librairies ont été brûlées. Il y a eu des immolations par le feu. D'où ce cri bondien: "Jamais, plus jamais"!

NINTENDO et SEGA ne nous ont pas fait parvenir beaucoup de nouveautés et c'est dommage, mais malgré ça, GEN 4 a pris de l'embonpoint: 164 pages de tests, de nouveautés et de photos inédites du "Monde des jeux Amiga/ST". 4 nouvelles rubriques: Les stars des 16 bits, sous les arcades, l'explorateur branque et la création artistique, inaugurée ici par le dossier graphique. Viendront très vite les rubriques: jeux de rôle, trucs et astuces ou encore petites annonces que vous êtes nombreux à réclamer. Ces 164 pages, toutes en couleur, n'ont pas suffi pour accueillir la rubrique Pédago. Les cancre, très faible minorité de nos lecteurs la retrouveront dans notre prochain numéro. Nos espérons que vous prendrez autant de plaisir à lire ces pages que nous avons eu de mal à les faire. Et que vous ferez vôtre ce vieux proverbe moldo-syldave: "Là ou y'a du GEN, y'a du plaisir".

LA COUVERTURE

Le cinéma et la B.D. deviennent les principales sources d'inspiration des créateurs de jeux. Devant les prix prohibitifs atteints par les licences d'arcade (on parle de près de 2000000 de francs pour After Burner), les éditeurs ont trouvé de nouvelles références pour leurs logiciels: un nom de film connu associé aux graphismes Amiga, ou ST, fait vendre autant sur 8 bits qu'un jeu de café. Mais les résultats sont souvent décevants. Sur notre couverture, vous pouvez reconnaître Barbarian de Palace, Master of the universe, et Mickey de Gremlin's, Platoon par Océan, Predator par Activision, et Thundercats par Elite.

Directeur de la publication et rédacteur en chef: Godefroy GIUDICELLI.

responsables de rubrique: enquêtes - photos - rédactions: Marc DJAN - Robert et Betty FRANCHI - Michael SPORTOUCH - Stéphane LAVOISARD - François PAUPERT.
Ont collaboré à ce numéro: Franck LADOÏRE, Didier LATIL, François GABERT, Nicole LAMBERT, Florence NIVELET, Yann MELET, MICDAX.

Le montage de couverture est de Laurent PRUDOT d'AVIGNY.

GENERATION 4 est édité par PRÉSSIMAGE, SARL de 2000 francs. 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS. Dépôt légal: 1er trimestre 1988. Tarif de l'abonnement 200 francs (10 numéros) pour la France et l'Europe. Par avion: 260 francs pour l'Europe et 300 francs pour les DOM TOM et le reste du monde.

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite sans autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné. Imprimé en France: FÉCOMME - BERGER-LEVRAUT. Photogravure: S.O.S.

-Transcodage: INCIDENCES. Service vente: OPTION PRESSE DIFFUSION Pierre Lebreton Marc Geudlin Tel: (1)48 75 07 57 Terminal E 13

PUBLICITE au Journal Antoine HARMEL: (1)42 49 56 29.

Administration générale: Jacques Bokobsa

Toute la rédaction tient à vous remercier pour votre abondant courrier qui nous encourage, bien sûr, et confirme que le concept de GEN 4 était bien celui que vous attendiez. Il ne servirait à rien d'étaler vos compliments sur le peu de place dont nous disposons dans ce numéro. Nous répondons donc aux questions les plus générales et surtout aux plus critiques. Nous vous promettons de consacrer plus de place à votre courrier dès le prochain numéro.

LA PRESENTATION DE GEN 4

La Couleur.

« lorsque j'ai vu un magazine consacré à l'Amiga, je me suis jeté dessus... Arrivé chez moi, je feuillette fébrilement, quand tout à coup, je vois quelque chose qui a failli me faire passer de vie à trépas (là, j'exagère !). Il s'agit tout simplement de pages en noir et blanc. Quelle horreur, il y en avait huit. » D. R.

Mille excuses à tous, mais vous devez comprendre que lorsque l'on édite un nouveau journal qui s'intéresse en grande majorité aux jeux sur ST et Amiga, on a le droit d'être prudent et de faire çà et là quelques économies... Le nombre de lecteurs nous a rassurés, donc pour l'instant plus question de noir et blanc. Mais, pour avoir le droit à deux cents pages il faudra attendre quelques lecteurs de plus, alors on compte sur vous pour nous faire de la pub.

Les photos.

*« j'ai vraiment trouvé votre canard fantastique, mais comment se fait-il que certaines photos soient un peu floues... »
S. P. Soisson.*

Notre volonté, vous l'avez constaté, est de vous donner le maximum de photos, sur ST et Amiga. L'important, c'est d'admirer l'écran, malheureusement plus les photos sont grandes, et plus il est difficile d'avoir une photo nette, cela demande beaucoup d'expérience ; nous espérons l'acquérir avec le temps. Je pense d'ailleurs que celles de ce numéro seront mieux réussies.

LES RUBRIQUES

La rubrique pédago

*« Alors ça moi, je déteste, beurk, à supprimer !!! Il y a d'autres journaux comme T..., qui en mettent, ce qui n'est pas une bonne idée, alors stop. Je crois que Génération 4 se situe plutôt dans le ludique, et c'est ça qui en fait son intérêt, on veut des jeux !!! Pas de Pédago ! GEN 4 c'est pas pédagogogie. »
J.C. P.*

Ça c'est un réquisitoire Jean Charles. Je dois dire qu'en tant que fou de jeu, je te comprends très bien, mais il nous faut comprendre que certain joueurs ont de jeunes enfants, et que d'autres aiment enrichir leurs connaissances avec l'ordinateur. Il faut donc penser à tout le monde

et même aux logiciels pédagogiques ; qui parlera d'eux si nous ne le faisons pas ? certainement pas les journaux consacrés à la micro professionnelle. Alors deux ou trois pages de pédago ne nuieront à personne, OK ?

Les petites annonces

Vous êtes nombreux à nous demander une rubrique PETITES ANNONCES, vous nous avez convaincus, et vous l'aurez dès le prochain numéro. Pour ceci, remplissez, la demande que vous trouverez à l'intérieur de ce magazine.

Bidouille, trucs et, astuces

Voici une autre rubrique que vous réclamez à corps et à cri. Elle sera présente dès le prochain numéro. Nous avons déjà un bon nombre d'astuces à vous proposer, mais pour étoffer cette rubrique, il vous est possible de nous envoyer vos trucs. Tout le monde en profitera. Merci d'avance.

LES TESTS d'accord, pas d'accord, d'accord...

« Si la présentation, et la musique de PHALANX II sont bonnes, elles ne méritent pas les qualificatifs que vous leur discernerez... »

Ceci est affaire de goût, je dois expliquer que la version finale de ce logiciel ne nous a pas été transmise, nous ne l'avons donc pas encore testé. Le texte écrit à son sujet n'est qu'un prétest réalisé d'après les premières impressions ressenties au regard de ce logiciel. Il ne faut pas considérer les exclusifs comme des jeux testés. Pour un test, nous nous efforçons dans la quasi-totalité des cas de donner plusieurs avis (deux ou trois). Peut-être que dans ces conditions, certains auraient tempéré l'avis exprimé... En attendant la musique de PHALANX II, moi, j'adore.

*« ... il est inadmissible de voir écrire en conclusion de la critique du jeu TRAUMA, qui a été faite visiblement par un fana de jeu de rôle, qu'il serait temps qu'on arrête la production de ce type de jeu. »
P. S*

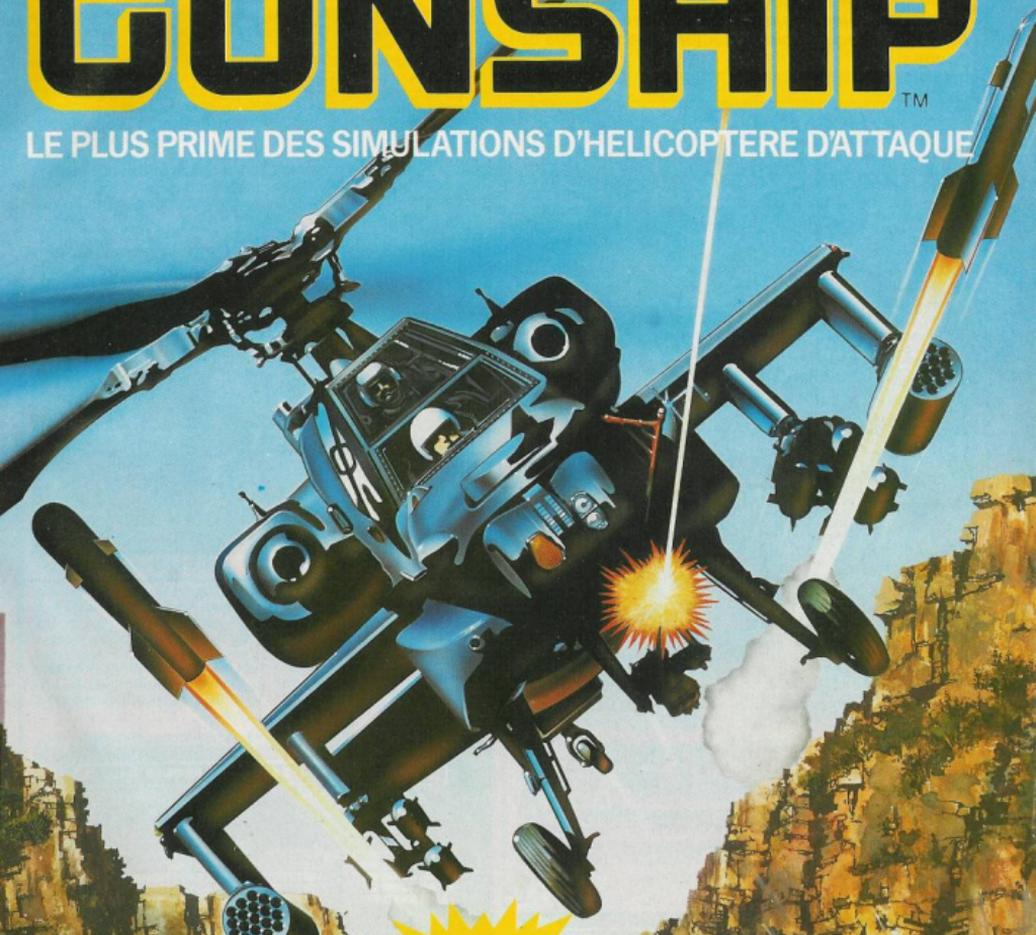
Je tiens à dire que je ne suis absolument pas un fanatique de jeu de rôle, mais plutôt un fanatique de jeu d'arcade. Vous devez comprendre que devant l'abondance de ce style de logiciels, tout logiciel sans aucune originalité, est pour nous médiocre. Ce mois-ci, XENON qui est dans le même style mais avec une centaine de longueurs d'avance est nommé GEN D'OR. Il est tout à fait normal que nos goûts ne soient pas totalement universels, mais nous jouons depuis que les consoles de jeux existent, nous testons chaque logiciel chacun sans aucune influence extérieure, dans le seul but d'être le plus honnête possible. Nous ne prétendons pas détenir l'unique vérité, mais lorsque nous tombons d'accord, nous avons moins de chance de nous tromper qu'une personne seule. Qu'en pensez-vous ?

Ne vous plaignez surtout pas, car les félicitations reçues étaient près de cent fois plus nombreuses que les critiques négatives. Votre courrier nous encourage, et nous aide à progresser. Nous avons le moral au beau fixe.

LA GUERRE DU 21^{ème} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



MANUEL EN FRANÇAIS!
DISPONIBLE SUR AMSTRAD, IBM, ET C64

L'APACHE... lui seul est capable de vaincre les pires ennemis: tanks, infanterie, avions grâce à son matériel et armement hautement sophistiqué: Rayons UV, caméra vidéo, canons lance roquettes, radars perfectionnés, le tout sous contrôle ordinateur. Ses graphismes révolutionnaires en 3-D vous transporteront en des lieux étonnants.

EXIGEZ LA
VERSION FRANÇAISE

MICRO PROSE

• SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FRANCE: 50, Rue La Condaminé, 75017 PARIS. Tel 1 45 2257 01.

Ils arrivent ! Vous voulez tout savoir sur les prochains jeux, ne manquez surtout pas cette rubrique. Nos journalistes, toujours plus fouineurs vous proposeront, chaque mois un nombre incomparable de scoops.

PRESIDENT ELECT

C'est le tout nouveau SSI, qui vous permettra de vous mettre dans la peau des candidats aux élections présidentielles des Etats-Unis. Vous devez faire votre campagne d'états en

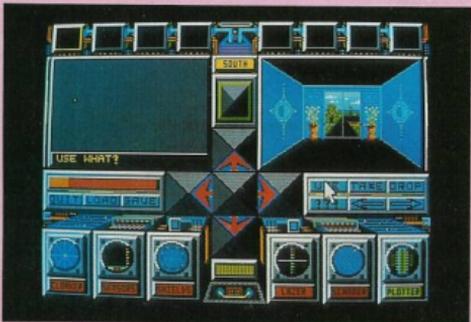
états, alors que vous obtenez au fur et à mesure des sondages sur vos chances. Le programme comprend les votes des élections de 1960 à 1988, ce qui vous permettra de jouer avec les données réelles des prochaines élections. C'est pas très beau, mais ça à l'air passionnant.



SLAYGON

Ce programme écrit en GFA Basic (eh oui !) est le dernier jeu en date chez Microdeal. Pour ceux d'entre vous qui connaissent Asylum sur les 8-bits, disons qu'il s'agit d'un pro-

gramme du même style, mais en moins beau ! En gros, c'est un jeu de labyrinthe avec un petit zeste de jeu d'aventure. Cependant, ça ne semble pas être exceptionnel.



AKKROID

Système : Amiga

Abondance de biens ne nuit pas, dit-on... Eh bien, si vous êtes de cet avis, j'ai l'imense plaisir de vous annoncer la sortie prochaine d'un nouveau... casse-briques, qui mérite qu'on s'y attarde à l'Amiga. Pour ceux qui connaissent déjà Krakrod sur C64, je dirai que Akkroid lui ressemble fortement, avec un graphisme à l'Amiga. Pour les autres : c'est un casse-brique retourné à 90°. Le vaisseau (ou la raquette) se déplace

verticalement. Des efforts d'imagination ont été faits, les graphismes sont de très bonne facture, avec notamment des fonds très travaillés sans pour autant embrouiller le reste, le relief est excellent. Les petits sprites qui se déplacent et viennent gérer l'évolution de la boule sont eux aussi très travaillés. Le bruitage des tirs au laser est particulièrement bon.

Un excellent jeu en perspective.



ST KRAK

Système : ST

C'est Ubi Soft qui se met également aux Casse-briques. Celui-ci n'est ni beau,

ni moche, ni original, ni bébéte, donc moyen... En tout cas, il se heurte à une nombreuse concurrence !



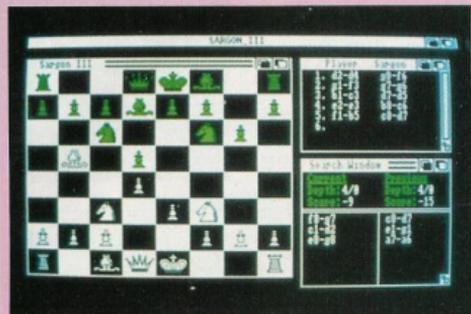
SUPERQUEST

Il s'agit aussi d'un programme de chez Excalibur, et donc un programme d'Héroïc Fantasy, avec toujours et encore des gra-

phismes à la Faial. Espérons qu'il sera plus original que ce dernier.

SARGON III

Système : Amiga



Les amateurs d'Echecs vont être contents d'apprendre la sortie imminente de Sargon III, un des meilleurs programmes du genre sur micro-ordinateurs, adapté pour Amiga. Graphiquement, c'est propre, mais moins travaillé que Chessmaster 2000.

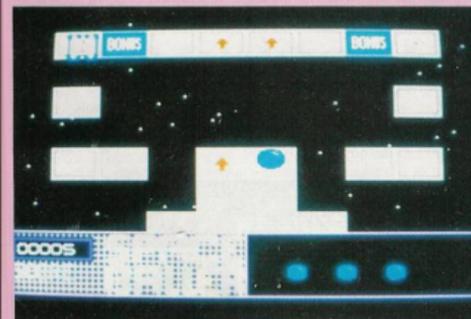
Au niveau des options : il y en a beaucoup, et notamment celles qu'on retrouve habituellement, avec également de nombreuses parties-exemples (plus de 100 parties célèbres, ouvertures, analyses tactiques et stratégiques).

SPACE BALLER

Système : Amiga / ST

Créé par International Software Köln, donc en Allemagne, ce logiciel ressemble férocement à Boulder, qui avait fait fureur sur le C64, il y a maintenant 2 ans. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'une balle qui rebondit en avançant

sans cesse, et qu'il faut maintenir sur le droit chemin. Le graphique est assez simpliste, du moins aux premiers niveaux, mais le jeu ne semble pas inintéressant. En dehors des bruitages, les versions Amiga et ST sont identiques.



MYSTIQUE

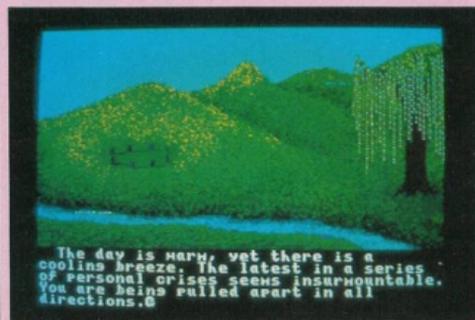
Toujours un programme signé Excalibur ! Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu de rôle dans le style de Bard's Tale. On

attend avec impatience de voir si le scénario tient la route, et si la réalisation sera bonne.

ULTIMA IV

L'excellent jeu de rôle de chez Origin devrait sortir en français très bientôt. En attendant, la version anglaise est arri-

vée et est assez bien réalisée. Le scénario quant à lui, est toujours aussi complet.



JASON ET LA TOISON D'OR



Dernier programme sorti chez Excalibur, ce jeu d'aventure est bien évidemment

basé sur la légende du fameux héros. Les graphismes sont semblables à ceux de Faïal...

Ne pas acheter Gen 4 numéro 3 aurait été une grave erreur; vous êtes d'accord!
Ne pas compléter sa collection avec les numéros 1 et 2 de qualité égale serait une forfaiture! Voir bon de commande page 92

JINKS Système : Amiga

Encore une espèce de Casse-briques, réalisé par Rainbow Arts, sur Amiga. L'idée est originale : La balle parcourt un couloir horizontal, et la raquette

doit suivre en évitant des obstacles. A première vue, c'est pas dément, nous vous en dirons plus la prochaine fois.



SANTA PARAVIA

Système : ST

Starsoft, auxquels on doit Pirates of the Barbary Coast, nous présentent ici l'adaptation sur ST d'un logiciel qui avait vu le jour sur 8 bits. Développé en

GFA Basic, cette aventure-simulation économique est apparemment bien réalisée et intéressante. A suivre...



TERRA NOVA

Système : ST

Encore un jeu de tir vertical du style Xevious, Jupiter Probe et autre Trauma. Rien de spécialement original, pas mal, avec une musique assez réussie de H. Gehrman, à qui l'on doit pas mal de musiques de jeux Outre-Rhin.

TAU CETI

Ce programme très connu sur les 8-bits mêle action, aventure et économie. C'est un peu comme Sundog, mais avec plus d'arcade. Hélas, la réalisation laisse à désirer, et seule la présentation a été améliorée.

DESTROYER

Système : Amiga

Encore une simulation marine, mais celle-ci se passe sur l'eau, dans un destroyer américain, armé jusqu'aux dents.

Il s'agit également d'une adaptation d'un programme 8 bits sur Amiga. Gageons qu'il sera d'excellente qualité, comme tous les logiciels signés Epyx.



GUNSHIP

Système : ST

C'est l'hélicoptère le plus sophistiqué du monde que Microprose nous permet de piloter. Des missions de difficultés croissantes sont proposées

avec, bien sûr, des médailles à la clé. La version ST semble particulièrement réussie, comme celle sortie, il y a un an sur 8 bits.



SHADOWGATE

C'est après 'Déjà Vu' et 'Uninvited', le troisième jeu que sort Mindscape sur ST et Amiga. Le système de jeu est

toujours aussi agréable, mais on peut regretter que le scénario, de l'héroïc-fantasy, soit assez moyen.



VYPER

Système : Amiga

Vyper est un programme réalisé par des français. C'est une variante de Galaxian ; vous devinez donc qu'il faut tirer sans interruption en évitant les projectiles des ennemis. Des

vagues de vaisseaux déferlent continuellement.

Si les graphismes sont moyens, les bruitages sont bien adaptés à la situation. A chaque tableau de nouvelles vagues apparaissent.

Si vous aimez Galaxian, alors vous adorerez Vyper. En revanche les spécialistes de jeux de réflexion devront s'abstenir.



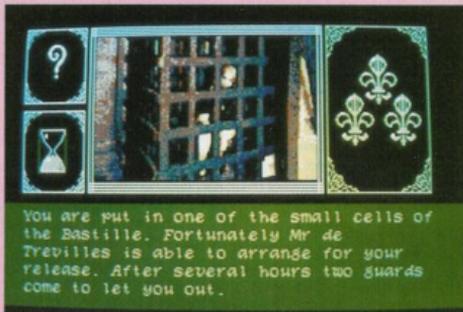
VENT DE FOLIE AU JAPON

La console Nintendo connaît un succès gigantesque au Japon et aux Etats Unis. Chez nos amis nippons, il s'est vendu 10 millions de consoles, et aux USA on en dénombre 4 millions. Le parc machines est donc énorme. En Europe, et plus particulièrement en France nous sommes bien loin de ces chiffres pharamineux ; il y a seulement 10 000 Nintendo chez nous. Mais revenons au Japon. En février la société Enix a sorti une nouvelle cartouche sur Nintendo : DRAGON QUEST 3. Vous y incarnez un chevalier qui vole au secours de jolies princesses. Ce jeu s'est vendu à un million d'exemplaires en une journée ! Oui, vous avez bien lu. Il y a des éditeurs qui vont ouvrir des yeux ronds. En raison de ces ventes massives, en une journée les magasins japonais étaient en rupture de stock. Les petits enfants japonais se sont livrés à de véritables scènes d'hystérie collective : ils ont manifesté par dizaines de milliers devant des magasins, ils ont cambriolé des boutiques dans l'espoir de trouver ce précieux logiciel, ils ont agressé des jeunes enfants qui possé-

daient la cartouche, ils ont même séché les cours pour se rendre aux manifestations. Les faits ont pris une telle ampleur que le ministère de l'éducation japonais a été saisi. Bien entendu l'heureuse société Enix va refabriquer des cartouches par milliers pour satisfaire la demande. On prévoit environ 5 millions de jeux vendus d'ici la fin de l'année. Cela paraît peut être inimaginable et pourtant cette histoire est véridique. Le Japon est vraiment le pays de l'électronique. En France on est bien loin de cette folie. Je connais beaucoup d'éditeurs français qui souhaiteraient réaliser de telles ventes.

Pour notre part, nous avons commandé un exemplaire de ce fameux DRAGON QUEST 3 et nous espérons qu'il arrivera bientôt et qu'il n'y aura pas de manifestations devant les bureaux de notre magazine. Rappelons que la cartouche qu'on recevra ne marchera que sur les consoles japonaises. Nous possédons une console de ce type et nous testerons le jeu dès qu'il arrivera. Mais de grâce restez calme !

THE THREE MUSKETEERS



You are put in one of the small cells of the Bastille. Fortunately Mr de Tréville is able to arrange for your release. After several hours two guards come to let you out.

Mi-jeu d'aventure, mi-jeu interactif, Three Musketeers possède des graphismes digitalisés soignés, et sur Amiga, une musique tout à fait

bonne. Le scénario quand à lui rappelle étrangement « Les Trois Mousquetaires ». Bizarre, non ?

TOLTEKA

Système : Amiga / ST

New Software Style vous propose un jeu du genre labyrinthe, où vous devez guider un ballon-robot (ressemblant à une balle de rugby) jusqu'à la sortie. En chemin vous trouverez des portes closes, et des

clés pour les ouvrir, des pièges, des monstres. L'écran est divisé en deux parties, montrant les couloirs de profil ou vus de dessus. Ça n'est pas très beau graphiquement, mais ça semble original.

ST ET AMIGA AU TRIBUNAL

The Lower Courts of California, traitent entre autres des affaires de circulation routière, utilisent jusqu'à présent des illustrations statiques. La Forensic Computer Graphics a développé pour elle, un produit permettant de présenter des « faits », à l'aide d'une animation vidéo. Le décor ou les digitalisations sont faites sur un Amiga

2000 tandis que la partie animation proprement dite est réalisée sur un ST. Le résultat devant être le reflet exact de la réalité, ce logiciel permet de respecter la chronologie, les distances et les échelles avec rigueur. Il est, après acceptation du juge, transféré sur support vidéo pour être présenté au jury.

PINK PANTHER

Dernière minute. L'un des prochains jeux de chez Gremlin sera Pink Panther, basé sur la série des films de la Panthère

Rose. Dans ce jeu, la panthère rose et l'inspecteur Clouzot se poursuivent constamment. Voilà qui promet...

OBLITERATOR

Et oui, le voilà tout le monde l'attendait, j'ai eu la chance d'y jouer sur Amiga. Il est vraiment super, il se nomme... (voiren haut, et à gauche de la page.). C'est vrai, il ressemble au célèbre BARBARIAN il a le goût de B., mais ce n'est pas B..

En effet, David Lawson ne s'est pas contenté de changer les décors. Le nouveau héros, DRAK, équipé d'une arme à

ennemi, dans l'hyper espace. Celui-ci est à la merci d'une bombe à retardement. Votre



seule chance de survie se trouve dans un petit jet interplanétaire, dont les différents éléments sont dispersés à travers le vaisseau mère. Vous devez parcourir cette station intergalactique, trouver des armes sans lesquelles vous ne pouvez atteindre le niveau supérieur. Là, se trouvent d'autres parties du petit vaisseau. Il faut faire vite, très vite, sans quoi... BOUUUUUM. Pour la première fois dans un soft *Psygnosis*, il y a de la musique, mais pas de n'importe qui, de David Whittaker (*XENOM, ROAD WARS*) et pas n'importe laquelle, elle est superbe. Voilà un logiciel qui va occuper pendant longtemps notre Top Gen, me semble-t-il.

feu, peut tirer dans huit directions, rien que ça. Plusieurs petits jeux ont été introduits dans l'aventure, ainsi DRAK, des rétro-fusées sur le dos, descend à l'intérieur de conduits verticaux, remplis d'ennemis. Vous devez commencer à vous demander de quoi peut bien parler ce soft? Vous êtes prisonnier d'un vaisseau mère

SKRULL

En dernière minute, voici un jeu dans le style de Barbarian, mais en mieux



visiblement. Vous y dirigez un personnage qui doit parcourir 4 niveaux de profondeur pour conquérir la

lumière. Le maniement se fait en cliquant sur des icônes, le graphisme en est superbe et l'animation excellente. Les sprites sont énormes, beaucoup plus gros que dans Barbarian (cf. l'araignée sur la photo), et les fonds sont beaucoup plus colorés. Le jeu est basé sur un système de dépense et de récupération d'énergie selon les obstacles que vous rencontrerez. Ce superbe programme sera disponible au tout début du second trimestre 88 pour ST, et deux mois plus tard sur Amiga. Un test complet sera effectué dans notre prochain numéro.

EXPLORA

En dernière minute, nous avons réussi à rencontrer les auteurs de ce programme qui sera très certainement le premier jeu d'aventure en français à sortir à la fois sur ST et Amiga. Le programme comprendra, tenez-vous bien, plus de 90 dessins. C'est un peu normal, me direz-vous, puisqu'il tient sur 6 disquettes!

Je pense que la photo qui accompagne cet article vous convaincra de la qualité des graphismes, qui sont pour la plupart animés.

Les sons seront bien évidemment digitalisés, tout comme la musique de présentation. Un grand jeu d'aventure, avec une documentation très détaillée... et à l'étude un voyage en Inde pour deux personnes à gagner.

Ce jeu d'aventure se déroule à travers 6 époques: en 1922 dans un château, en 3172 avant JC en pleine préhistoire, en 1700 avant JC en Egypte, en 750 au Mexique, en 1605 en Inde et enfin à Paris en 2125. Le scénario est original: votre père a été assassiné et vous devez prendre possession de votre

héritage. Malheureusement, vous êtes inculpé pour meurtre et vous devez découvrir au plus vite l'assassin.

Lors de votre enquête, vous découvrirez que votre père avait inventé une machine à voyager dans le temps, mais il n'a pu en profiter puisqu'il a été assassiné par son



domestique, ce dernier étant ensuite parti en voyage temporel. Il vous faudra donc traverser de nombreuses époques pour retrouver l'assassin. Explora sera disponible fin avril et devrait être mis en vente au prix de 390 francs.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Ce tout nouveau programme de chez Chip est bien évidemment basé sur le roman de Jules Verne. Vote but est d'atteindre sain et sauf le centre de la Terre, pour prouver au monde la bonne foi de votre illustre confrère le professeur Otto Lidenbrock. Mais pour cela, il vous faudra faire face à de nombreux pièges et monstres, tout en faisant attention à vos réserves de nourriture et d'eau. Le jeu mêle des jeux d'arcade mais est surtout un grand jeu d'aventure, où vous devez amasser des indices pour trouver le chemin qui vous mènera au centre de la terre. Des graphismes superbes, des sons digitalisés du plus bon effet: voilà un jeu qui semble prometteur... test complet dans notre prochain numéro. La sortie du jeu est imminente sur ST et Amiga.

FLOPPY

Floppy est un journal sur disquette, en français. Cette idée originale et sympathique est l'oeuvre d'Infomédia, qui en est déjà à son numéro 3 sur Amiga. Au sommaire, nous trouvons:

- des tests, solutions de jeux, trucs et astuces.
- la banc d'essai d'un programme utilitaire.
- un courrier des lecteurs, des petites annonces.
- et un programme pour générer aléatoirement des décors végétaux (avec son fichiersource).

Souhaitons longue vie à Floppy! Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à:
Infomédia; BP 12
 66200 SOLER
 Tél: 68 34 23 03

LA GAZETTE DE

Mars/Avril 88

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

☎ 42.01.83.66 / 42.01.24.30

Métro: Gare du Nord / Gare de l'Est

Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19H.

CHEZ MICRO VIDEO
en MARS et AVRIL
on s'éclate sur
Commodore

AMIGA

PARTEZ avec votre
AMIGA 500 pour

1490 F TTC (*)

(*) Plus deux mensualités de 1490 F TTC

Total de votre achat 4470F TTC

Sous réserve d'acceptation de notre société de crédit

Offre valide jusqu'au 30/04/88

et limitée aux stocks disponibles

COMMANDEZ PAR
CORRESPONDANCE

ATARI ST / AMIGA 500 / Imprimantes
Moniteurs / Tous les derniers logiciels

Nous avons de gros stocks, des délais de livraison
rapides, un S.A.V. "First class".

Pour disponibilité et prix:

(1) 42.01.24.30 (1) 42.01.83.66

LES JEUX

sur

ATARI ST

et

AMIGA 500

sont en

SUPER

PROMOTION

jusqu'au

30 Avril 88

Sur présentation
de cette annonce

retirez 10%

du prix qui vous

est annoncé

sur l'un quelconque

des jeux chroniqués

dans ce numéro

Offre valide jusqu'au 30/04/88
et limitée aux produits en stock



NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

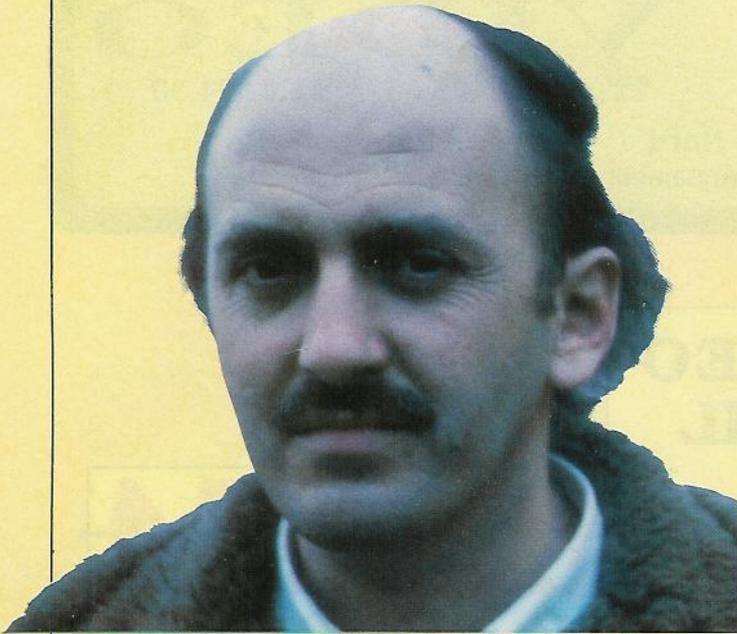
CODE POSTAL:

VILLE:

Je commande les articles suivants que je paie par **chèque bancaire** **C.C.P**

| | | | | |
|-------------------------|-------|--------------------------|---|--------------------------|
| ATARI 520 STF | 2990F | <input type="checkbox"/> | Extension Mémoire Atari ST / Mega ST2 | <input type="checkbox"/> |
| AMIGA 500 | 4470F | <input type="checkbox"/> | (Consultez nous par téléphone d'abord) | |
| ATARI 1040 STF | 4790F | <input type="checkbox"/> | Lecteur de disquettes ATARI SF 354 | 790F |
| Moniteur Thomson | 1990F | <input type="checkbox"/> | Imprimante STAR LC 10 (9 aiguilles) | 2490F |
| Moniteur Atari 1425 | 2490F | <input type="checkbox"/> | Imprimante NEC P2200 (24 aiguilles) | 4490F |
| Moniteur Commodore 1084 | 2990F | <input type="checkbox"/> | (Le port est gratuit sur tout le territoire français) | |

Les stars du 16 bits



L'INTERVIEW DE STEVE « STAR » BAK

Une nouvelle rubrique prend place sur les ailes de notre canard, elle vous permettra de faire connaissance avec les vedettes de la programmation sur ST et Amiga. Nous avons eu la chance de recevoir l'un des programmeurs de jeux les plus connus sur 68000. Ce n'est autre que STEVE BAK ; nous ne pouvions mieux trouver pour débiter cette rubrique.

Beaucoup d'entre nous jouent sans jamais se demander qui se cache derrière telle ou telle création fabuleuse. Personnellement, j'essaie toujours d'imaginer la tête des fous géniaux qui ont eu l'idée d'inventer PACMAN, OUT RUN, ou l'Arche du Captain BLOOD. Dans ce dernier cas le problème est résolu lorsqu'on a vu la pochette du jeu, mais j'imaginai le créateur de GOLD RUNNER avec un Walkman sur les oreilles, et 18 printemps dans les baskets. Je fus bien surpris, lorsque je rencontrai STEVE au dernier PCW. Il n'avait rien du collégien avec ses baccantes, et sa coiffure à la M. D. Mais d'où vient-il ? Quel tortueux chemin a amené cet homme, père de trois enfants, qui vit dans un petit village du Derby Shire au centre de l'Angleterre, à devenir le roi du scrolling sur ST. C'est ce que l'on va essayer de comprendre maintenant. En 1981, Steve travaille dans un des nombreux centres miniers situés entre Londres et Manchester où il est ingénieur. Durant ses loisirs, il passe de longues heures dans les salles d'arcade, et maîtrise rapidement tous les hits du moment. C'est à cette époque qu'il perd une phalange dans un accident de travail malheureux, mais qui changera son destin. Grâce, à son indemnité d'accident, il achète son premier ordinateur un ATOM de chez ACORN. Dans sa région, il est l'un des seuls à avoir un ordinateur. Dès le premier mois, il crée un jeu en basic, où il faut réaliser certaines figures avec des allumettes. Ce logiciel est édité par une

petite société nommée A & F, et voilà Steve entré dans le monde de la programmation. Il décide alors de se mettre à l'assembleur, en autodidacte, et réalise trois jeux en deux mois courant 1982. 1983 marque un tournant pour lui. Il achète un Dragon 32, et crée huit programmes. Ils seront commercialisés par une petite société de Cornouaille, qui a bien évolué depuis, puisqu'il s'agit de MICRODEAL. De 1984 à 1985, il continue à changer de machines et développe sur Commodore 64, il y remporte d'ailleurs un franc succès avec Hercules, pour lequel il obtient un Ziller. Il continue avec un C16 sur lequel il réalise quatre jeux d'aventure-texte, dont un en deux heures, qui lui fait gagner cent mille francs ! Il travaille aussi sur Elan, et programme deux softs qui seront présentés au PCW. En 1985, il apprend que Jack Tramiel prépare un ordinateur 68000. Steve a beaucoup de respect et d'admiration pour cet homme qui a si bien réussi avec le C64. Il dit de lui : « c'est un Winner ; un homme qui s'est sorti du camp d'Auschwitz ne peut être qu'un Winner ».

Fort de cette certitude, il décide de se former sur QL, sur lequel il réalise trois logiciels, puis reçoit l'un des premiers Kits de développement ST. Jusque-là, il a toujours travaillé tout seul sur ses jeux. Il fait les scénarios, la musique et les graphismes. Mais les possibilités du ST sont trop grandes ; il trouve une équipe de graphistes et travaille pendant six mois sur un soft de karaté, qui devait s'appeler « SHAOLIN WARRIOR ». Mal-

heureusement, les dessinateurs le laissent tomber... Pour se renflouer, il programme ELECTRONIC POOL, et TRIVIA CHALLENGE en deux mois. Il rencontre alors PETER LION, et réalise son premier soft, c'est le célèbre KARATE KID II. Il enchaîne tout de suite avec GOLD RUNNER, dans lequel il veut prouver qu'un scrolling vertical et rapide sur ST est tout à fait possible. Dans ce logiciel, il fait appel à un des musiciens les plus connus en informatique, ROB HUBBARD. Celui-ci crée son éditeur en un jour, et la musique en une demi-journée, une petite performance n'est-ce pas ? pour quelqu'un qui n'avait jamais touché à un ST. Depuis, tout va très vite, il apprend l'Amiga en un mois, les plus grandes sociétés lui proposent des contrats.

C'est le cas de ELITE pour lequel il adapte BATTLE SHIP sur ST et Amiga, et de FIREBIRD pour qui il réalise l'adaptation de SENTINEL et crée GENESIS, que je vous présente sur la page suivante. Cela ne l'empêche absolument pas de concevoir d'autres jeux pour la petite société à qui il est toujours resté fidèle, MICRODEAL. Deux logiciels sont prévus, LEATHERNECK et FRIGHTNIGHT. Tout ceci ne lui monte pas à la tête, devant ses six ST, ses deux Amiga, sa réaction est très humble. Il y a deux ans, je n'étais rien, dans deux ans je ne serais peut-être plus rien, il me faut donc travailler tant que j'ai du succès... Nous te laissons, Steve, et nous attendons toutes tes petites merveilles.



FRIGHTNIGHT

TESTS

Les jeux que nous analysons pour vous dans cette rubrique **TESTS** sont notés selon 6 critères définis ci-dessous. La note attribuée varie de 0 à 100.

PRESENTATION : Elle tient compte de l'emballage (qualité et beauté de la boîte, posters, cartes, papier glacé, gadgets, ...), de la notice d'emploi (clarté des règles, langue employée, lisibilité du texte), et de la présentation du jeu sur l'écran (première page écran, musique de présentation, sélection des options, tableau des scores...)

GRAPHISME : Appréciation de la qualité et de l'originalité graphique du fonds et des sprites. Utilisation et choix des couleurs.

ANIMATION : Qualité du scrolling (fluide ou saccadé), mouvement des sprites (rapidité, bugs), réponse de la manette ou de la souris aux sollicitations.

SON : Musique, bruitage (réalisme, qualité, originalité).

INTERET : Cette note situe la valeur théorique d'un jeu par rapport à ses concurrents dans un même style, au moment où le test est effectué.

Prenons l'exemple de deux flippers : le meilleur en 'intérêt' est celui qui permet de fabriquer son propre flipper, de le secouer et de faire Tilt, de modifier les paramètres de la boule, de sauvegarder les scores...

NOTE GLOBALE : C'est la plus importante à nos yeux. Elle tient compte du prix, et de tous les autres critères ci-dessus, sans pour autant en faire la moyenne, mais plutôt en privilégiant un critère en fonction du type de jeu.

Par exemple, si pour une course automobile l'animation, le graphisme et le bruitage ont à peu près la même importance, un strip poker, par contre, devra avant tout avoir un graphisme de qualité.

En principe, chaque critère sera noté, sauf si pour une raison quelconque la notation n'était pas possible.

Par exemple :

-préversion qui nous a été envoyée par un éditeur étranger sous enveloppe, sans boîte de jeu et avec la notice pour le pays d'origine : nous ne pouvons noter la **PRESENTATION**.

-Jeu sans bruitages, parce qu'ils ont peut-être été volontairement sacrifiés par le programmeur (exemple : jeu de dames ou d'échecs) : pas de note pour le **SON**.

INDEX RUBRIQUE TESTS :

AMEGAS
 AMIGANOID
 ARKANOID
 BALL RAIDER
 BATTLESHIP
 BIVOUAC
 BLACK LAMP
 BLUE WAR III
 BOB MORANE CHEVALERIE
 BOB MORANE JUNGLE
 BOB MORANE SCIENCE FICTION
 BOUNCER
 BUBBLE BOBBLE
 CLASSIQUES NO 1
 CLEVER AND SMART
 CRYSTAL HAMMER
 DEMONIAK
 DETONATOR
 DR. LIVINGSTONE
 ECO
 ENDURO RACER
 EYE
 FEUD
 FIRE POWER
 FROST BYTE
 GANGSTER TOWN
 GEE BEE AIR RALLY
 GIGANOID
 GRID START
 INDOOR SPORTS
 LES DIEUX DE LA MER
 LEVIATHAN
 MANHATTAN DEALERS
 MICROLEAGUE WRESTLING
 MIND BREAKER
 MOEBIUS
 OIDS
 PHOENIX
 POWERPLAY
 Q BALL
 RAMPAGE
 ROADWARS
 ROCKFORD
 SKULL DIGGERY
 SKY RIDER
 SOLOMON'S KEY
 SPACE PORT
 SPY VS SPY
 STAR WARS
 SUPER SPRINT
 TERRAMEX
 TETRIS
 THE WALL
 THE HUNT FOR RED OCTOBER
 TOPGUN
 TRIVIAL PURSUIT
 UMS SIMULATOR
 WESTERN GAMES
 WINTER OLYMPIAD 88
 WIZBALL
 XENON
 ZILLION

DE TRES NOMBREUSES DISQUETTES
 POUR AMIGA, AVEC DES JEUX, DU
 GRAPHISME, DU SON. C'EST CE QUI VOUS
 ATTEND A LA BOUTIQUE, OU VOUS
 TROUVEREZ AUSSI TOUS LES
 ACCESSOIRES NECESSAIRES A VOTRE
 MACHINE.

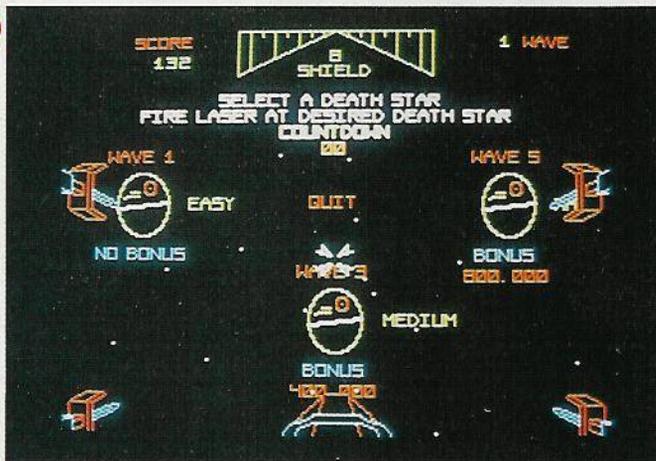
STAR WARS

DOMARK env. 200F 1 Joueur
Système : ST



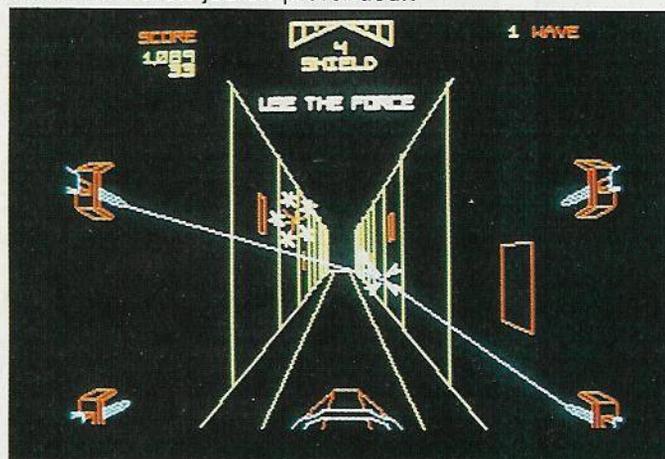
Vous avez toujours rêvé d'être un Starfighter de la guerre des étoiles, c'est maintenant possible. Star Wars fut en son temps le premier jeu d'arcade en trois dimensions ; à cette époque le graphisme en "fil de fer" était le seul à permettre de réaliser un logiciel 3D en temps réel. Dans cette mission vous êtes Luke Skywalker et vous pilotez un X-Fighter. Votre but est de détruire l'étoile de la mort. Vos attaques se composent de trois vagues : la pre-

mière vous oppose aux Tie Fighters de l'empire, vous devez les abattre sans vous faire toucher par leurs tirs meurtriers. Dans la seconde, il vous faut atterrir sur l'étoile de l'empire en évitant les barrières et les rayons laser lancés à partir des tours. Dans la dernière séquence, vous plongez dans les tranchées afin d'atteindre le port de lancement ennemi. Il faut y arriver avec un maximum de points de protection.



STAR WARS Le menu.

STAR WARS Un jeu en profondeur.



M.S

Voilà un logiciel aux graphismes simples mais dont les qualités ludiques sont hors du commun. Les trois options présentées au début du jeu permettent de choisir son niveau. Il est nécessaire d'avoir un bon entraînement pour passer le premier niveau. Les graphismes sont extrêmement proche de ceux d'arcade, l'animation est très rapide mais ne déroute pas le joueur. Un bon vieux jeu bien sympathique.



M.D

Star Wars est le premier jeu de Domark sur ST, qui, pour un coup d'essai, réalise un coup de maître. C'est l'adaptation d'un jeu d'arcade datant de 1984. Grâce à la nouvelle technologie du 68000 que renferme le ST, les programmeurs ont pu recréer parfaitement la rapidité de l'original. Personnellement, je n'aime pas trop les jeux en 3D qui utilisent des vecteurs. Eh bien pourtant, croyez-moi, celui-là vaut le déplacement. Tous les monstres et les tableaux de l'arcade sont présents. Les graphismes vectoriels conviennent à merveille, de même que les sons. Il y a en plus une synthèse vocale très motivante. Je n'ai qu'un seul regret à formuler : on s'en lasse assez vite.

STAR WARS Un graphisme style fil de fer.



PRESENTATION 70%

On retrouve la présentation du jeu d'arcade avec en prime une page d'options très bien réalisée.

GRAPHISME 80%

Ce logiciel nous prouve que le graphisme vectoriel est loin d'être dépassé.

ANIMATION 93%

On s'y crois vraiment. C'est l'arcade, peut-être un peu plus lent.

SON 80%

Très proche de l'arcade.

INTERET 88%

Pour certains ce sera du 99%.

Merci à Domark de nous offrir ce bon vieux jeu d'arcade.

BATTLE SHIP

ELITE env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga

Battle Ship est l'adaptation informatique du jeu de société mondialement connu sous le nom de Bataille Navale. Le jeu se décompose en deux phases. La première phase est celle où le joueur participe vraiment. Vous placez vos bateaux sur une grille de 20x20 cases (400). Ensuite vous déciderez de l'endroit où vos tirs doivent aboutir ; là, c'est complètement le jeu de hasard. Vous n'avez aucune indication de la position exacte des bateaux ennemis. Mais au fur et à mesure de vos

tentatives vous allez commencer à les cerner. Cependant, il faut faire vite car l'ordinateur ou un copain en font de même. Ils essaient de détruire votre flotte. Vous avez le droit à chaque tentative à plusieurs coups de canons, en fonction des options et de votre réussite au coup précédent. C'est un jeu simple. Une fois que le choix a été effectué, le joueur n'intervient plus, et attend en regardant les canons qui tonnent, pour savoir s'il a atteint des bateaux ou si sa flotte est endommagée.



Quel gâchis !
L'idée était pourtant bonne de faire une belle bataille navale sur micro. J'espérais un jeu simple qui me rappelle mes heures de perm' au lycée. En fait, ce jeu est simpliste ! Si le graphisme n'est pas en cause, l'imagination du créateur de ce programme doit être un peu à court ! Après deux parties, on range la

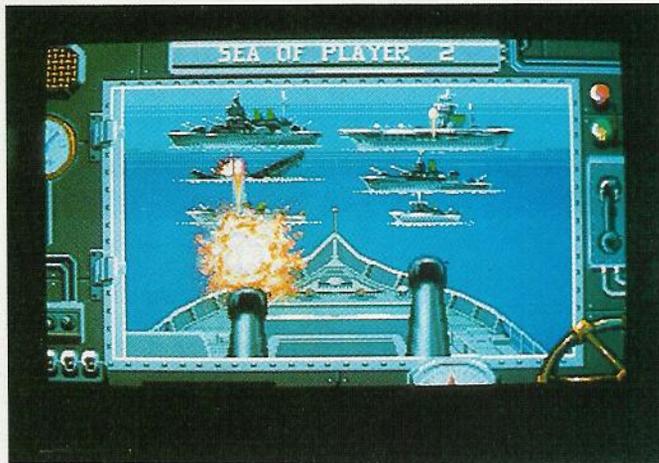
disquette et on n'y touche plus. Pourquoi ne pas avoir incorporé quelques variantes, soit stratégiques, soit 'action' en intervenant sur la précision et la rapidité du tir. Malheureusement, on est bien loin du fameux Beach-Head d'Access qui avait fait fureur sur huit bits. Tel qu'il est, ce jeu ne semble destiné qu'à de jeunes enfants.



Pour une belle bataille navale, c'est une très belle bataille navale ; rien de commun graphiquement avec les carrés et petites croix que l'on alignait sur les cahiers d'école. Par contre l'intérêt est resté le même : amusant un moment, mais ne volant pas très haut. Les enfants s'y amuseront follement, mais les plus grands...

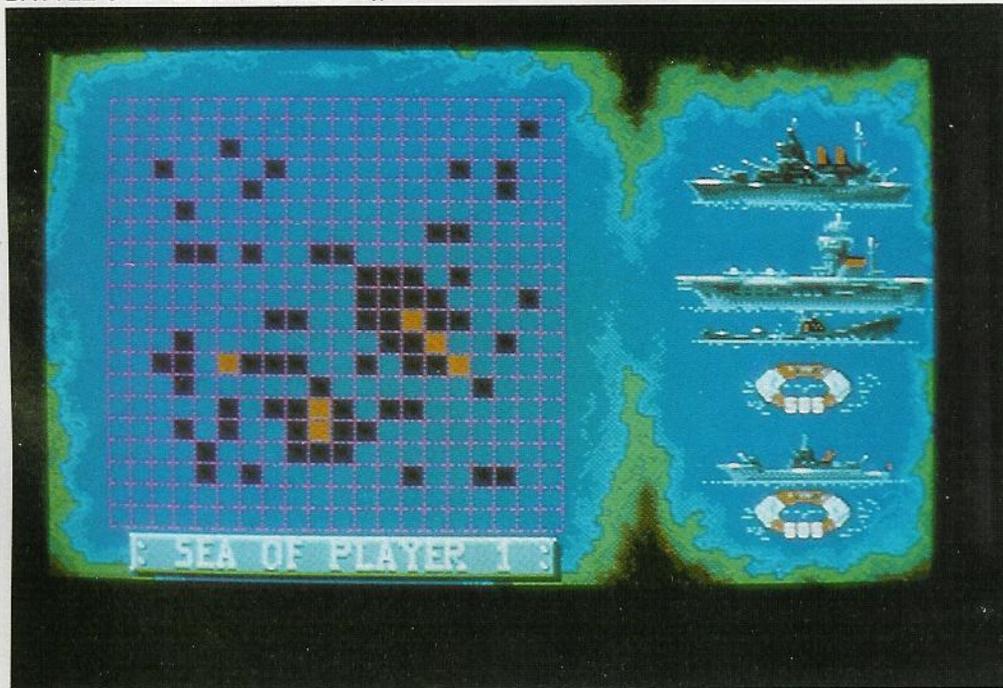


Battleship s'inspire directement du jeu de société : bataille navale. Avouez que c'est assez original comme idée... Elite a décidé beaucoup d'ambition sur les 16 bits (ils ont engagé le très talentueux Steve Bak et son graphiste Pete Lyon pour ce jeu). Les graphismes sont superbes, le jeu est captivant au début : il allie réflexion et rapidité. J'ai précisé 'au début', car après une certaine pratique, le système de jeu est trop peu varié pour être pleinement intéressant. Cependant, la qualité générale est bonne, mais on attend mieux maintenant de la part d'Elite (Buggy Boy et Space Harrier).



On fait parler la poudre.

BATTLE SHIP L'étendue des dégâts.



PRESENTATION - %

On a reçu le jeu mais pas la boîte.

GRAPHISME 83%

Les graphismes sont très soignés mais peu nombreux.

ANIMATION 40%

Les animations sont quasiment inexistantes.

SON 68%

Les bruitages sont efficaces.

INTERET 55%

C'est super au début mais après ?

NOTE GLOBALE 57%

Un jeu assez joli mais manquant de profondeur, plaira surtout aux enfants.

SUPER SPRINT

ELECTRIC DREAMS env. 250F 1 à 3 Joueurs
Système : ST

Basé sur le jeu d'arcade d'Atari, voici Supersprint. Vous dirigez une voiture sur une piste vue de haut. Mais vous n'êtes pas seul sur la piste, 3 autres voitures tentent de vous dépasser et de finir avant vous.

qui adore les jeux d'arcade et qui y dépense une partie de ma paie, je vais enfin pouvoir faire des économies. Tout comme Rampage, la version ST de Supersprint est la parfaite copie du jeu d'arcade. Les graphismes sont très fins, le système d'ombre est génial, et les bruitages sont de bonne qualité. Ajoutez à tout cela une grande maniabilité de la voiture et vous aurez une idée de la qualité du jeu. Il ne manque que le volant pour me combler réellement. Bon, je vous laisse, mon copain Denis m'attend impatiemment pour démarrer la course avec moi.

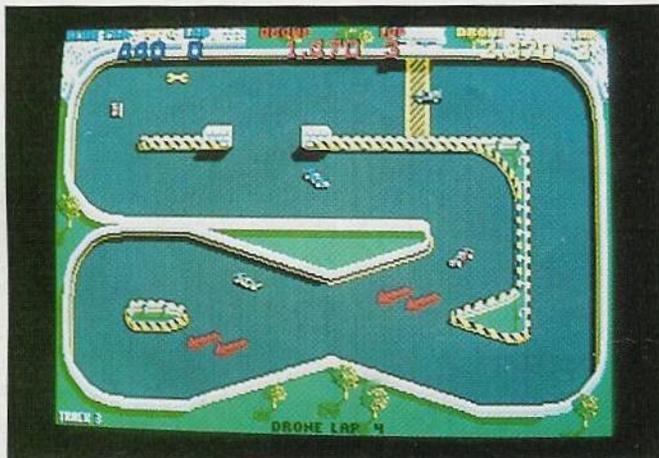


Activision nous a gâtés ce mois-ci. Après l'excellente adaptation de Rampage, voici la non moins excellente adaptation de Supersprint. Moi



J'ai beaucoup aimé ce jeu qui est très bien réalisé. Nous avons déjà eu droit à Turbo GT dans le même genre, qui était assez réussi. Ne nous y trompons pas, il ne s'agit pas du tout d'une simulation ni d'une course automobile; l'auto n'est ici qu'un prétexte. On pourrait plutôt parler d'une course de petites voitures téléguidées. Super Sprint apporte quelques variantes par rapport à Turbo GT, qui aug-

mentent encore son intérêt. Les parcours peuvent être choisis; ils sont plus variés et plus beaux, avec quelques gadgets à ramasser, et des astuces qui permettent de semer ses adversaires quand on sait les utiliser; on peut améliorer sa voiture, et jouer à trois en même temps. Cette dernière option n'est toutefois pas très équitable, car le clavier, même s'il est bien géré, n'offre pas la facilité d'emploi du joystick.



SUPER SPRINT Suivez les flèches.



SUPER SPRINT Sélectionnez votre parcours.



Voilà à mon goût, l'un des meilleurs jeux d'arcade existant sur ST. J'entends déjà dire: « Quoi, cette petite course de voiture? » Eh bien oui! Que ce soit à un, à deux, ou à trois, qu'est ce qu'on s'y amuse! Le maniement du joystick est peut-être légèrement compliqué pendant les premières minutes, mais une fois cette difficulté surmontée, on a vraiment beaucoup de plaisir à se débattre avec ces minuscules voitures. Les parcours sont variés et pleins d'humour. Ce logiciel a été parfaitement réalisé par un groupe de cinq programmeurs que je tiens à saluer ici: Nalin Shara pour ses graphismes très proches de ceux d'arcade; Jon Steele, Chris Gibbs, et Martin Green ont réussi la programmation parfaite; enfin, la musique et les bruitages de Mark Tisdall sont d'excellente facture. S'il me fallait faire une critique comparative à l'arcade, je dirais que la seule chose qui manque à ce logiciel, c'est le volant et l'accélérateur; mais c'est peut-être trop demander? Bon trève de plaisanterie. Je ne vois vraiment pas comment on pourrait faire une meilleure adaptation que celle-ci.

Vous pouvez jouer à 2 copains et même à 3. Le troisième larron devra se rabattre sur le clavier. Alors si vous êtes un fervent admirateur de Prost et que vous rêvez de l'imiter, Supersprint est l'occasion d'exercer vos éventuels talents.

La course n'est pas de tout repos; il vous faudra faire très attention aux raccourcis cachés, aux barrières qui s'ouvrent et se ferment, aux passages souterrains, et aux virages relevés.

Vous trouverez aussi des clés jaunes sur la piste. Lorsque vous totalisez 3 clés de ce type, il vous est possible d'apporter des améliorations à votre voiture. Elle sera ainsi plus performante. Vous pouvez choisir un turbo accélérateur ou une super traction.

Des tâches d'huiles viennent gêner votre course, car elles entraînent la voiture dans des dérapages incontrôlés; les rafales de vent rendent le contrôle du véhicule délicat et les flaqués d'eau vous ralentissent. Toutes les caractéristiques sont donc réunies pour une grande course.

PRESENTATION 80%

Boîte simple mais super présentation et options claires.

GRAPHISME 81%

Très proches de l'arcade, graphismes précis.

ANIMATION 87%

Tout est très fluide.

SON 82%

les bruitages sont bien adaptés.

INTERET 87%

C'est super surtout à deux.

NOTE GLOBALE 85%

Une adaptation sans aucune erreur, qui bat de loin ses concurrents.

TETRIS

MIRRORSOFT env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST



Ce jeu de stratégie et de rapidité d'esprit a paraît-il été mis au point par les russes. Le but en est simple : des figures géométriques (rectangles, carrés, L, T) tombent une par une du haut de l'écran ; pendant leur descente vous pouvez les faire tourner sur elles-mêmes et les diriger vers la droite ou vers la gauche, de façon à les entasser au bas de l'écran sans laisser de trous (comme un puzzle). A cha-

que fois qu'une ligne horizontale complète est créée en travers de l'aire de jeu, elle disparaît, et tous les blocs se trouvant au dessus tombent dans la zone libérée, laissant également de la place pour entasser d'autres pièces. Une option 'afficher' permet de voir la forme qui va succéder à celle qui est en train d'atterrir.

La partie se termine quand les figures, faute de place, atteignent le haut de l'écran.

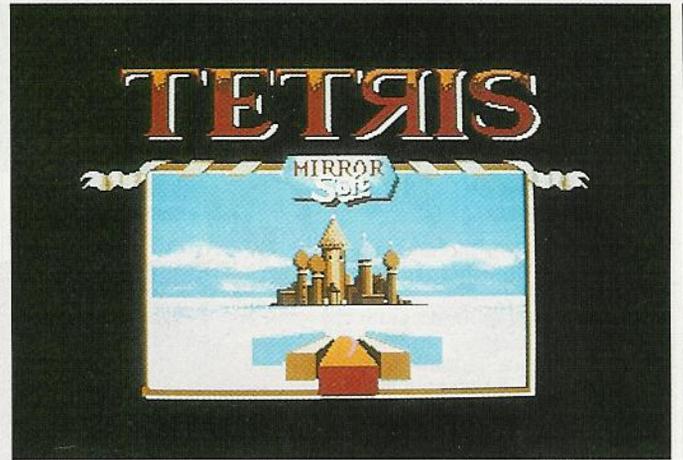
Pour marquer plus de points, vous pouvez choisir au départ un niveau de jeu plus élevé et,



Tetris est le genre de programme qui fait la fortune d'un concepteur ; l'idée est toute bête, l'utilisation enfantine, mais une fois qu'on y a goûté, difficile de le lâcher ; d'autant plus que les Hi-Scores qui s'enregistrent poussent à la consommation. La musique colle parfaitement au jeu, et le graphisme, sans être dément est bien net. Le fond, très doux, couleur sable, est

sans arrêt en mouvement, ce qui évite d'avoir le regard trop polarisé par l'écran.

Quand on joue en haute définition (noir et blanc), les blocs de même forme mais inversés sont de 'couleur' identique, ce qui rend le 'coup d'œil' plus difficile. Les débutants pourront utiliser l'option qui permet de voir s'afficher la forme suivante (chiffre 1 du pavé numérique), mais ça compte moins de points.



TETRIS Un jeu venu du froid.



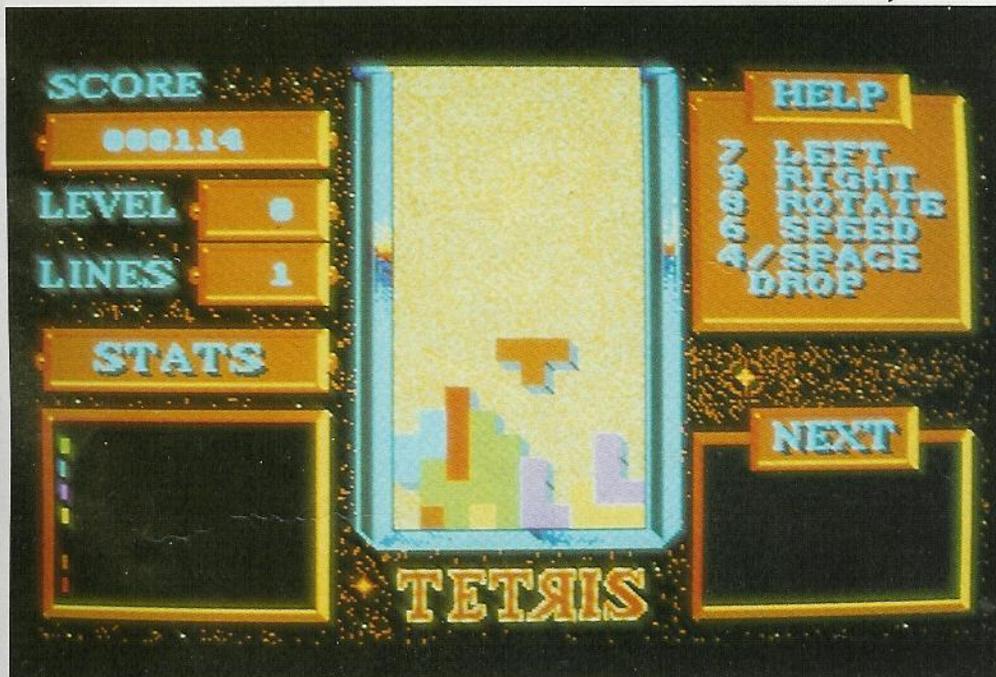
C'est parfois bien difficile de dire pourquoi un logiciel nous plaît ou ne nous plaît pas. Tetris a un graphisme assez pauvre, une animation moyenne (les pièces tardent à obéir à la commande de la manette), une musique quelconque (bien que pas désagréable), et au bout de quelques minutes, on a déjà fait le tour du jeu. Eh bien pourtant, Tetris m'a véritablement envoûté ! Plutôt que d'expliquer, je

me contenterais de commenter : quand je joue, je n'ai plus faim ni soif (j'ai maigri de 20 kilos ce mois-ci), je ne me couche plus ; les parties se succèdent et se succèdent sans me lasser ! Ça n'est pas possible, je dois pouvoir faire mieux ! encore une petite et je vais me coucher... quoi ? déjà cette heure là ! Tetris me rappelle mes premières rencontres avec les casse-briques. C'est une idée originale à 100%. L'essayer, c'est l'adopter.

pendant la partie, accélérer le rythme de descente des pièces.

TETRIS Ayez l'œil !

A noter que Tetris est prévu pour fonctionner aussi sur écran noir et blanc.



PRESENTATION 68%

Boîte plastique, mode d'emploi français.

GRAPHISME 60%

Correct, mais sans fioritures.

ANIMATION 55%

Pas terrible. Ayez un bon joystick.

SON 82%-75%

Musique d'ambiance bien choisie, avec un plus pour Amiga.

INTERET 98%

Très original. Deviendra peut-être un classique !

NOTE GLOBALE 90%

Un achat que personne ne regrettera.

BOB MORANE CHEVALERIE

INFOGRAMMES env. 300F 1 Joueur
Système : ST

Vous êtes Bob Morane. La Patrouille du Temps vous a transféré au Moyen âge, dans le château de Savoie. Dans cette demeure est enfermé le Saint Suaire. L'Ombre jaune, votre ennemi juré, veut s'en emparer, afin de devenir le maître de la civilisation chrétienne. Il vous faut retrouver la relique avant que l'ennemi ne s'en empare. Pour arriver à vos fins, vous devez vaincre les soldats, les ours, les dacoïts, et les gardiens qui sont tous à la solde de l'Ombre. Certains objets vous seront utiles, trouvez-les et ramassez-les.

La plus grande partie de l'écran est une image fixe représentant Bob en armure; l'action se passe sur une fenêtre placée au bas et à droite de l'écran. Vous y voyez le héros en action. Vous le dirigez dans quatre directions, à travers les pièces du Manoir. Des médaillons apparaissent au-dessus de Bob vous indiquant qu'un ennemi se trouve au bout du couloir ou que vous avez pris un objet. Il est aussi possible d'emprunter un passage secret. Lorsqu'un ennemi apparaît, vous devez le combattre ; il faut alors bouger

BOB MORANE CHEVALERIE

Un petit jeu sombre.



Bob morane n'a pas de chance avec moi, cette année. Pourtant, j'aimais bien la chanson, « Bob Morane contre tout chacal, l'aventurier... » Mais là, j'ai la fâcheuse impression que les programmes ont été baclés. Prenons comme exemple Chevalerie. Les graphismes sont mauvais. Vous avez déjà essayé de voir, les yeux fermés, dans un tunnel ? Eh bien c'est un peu la même vue que l'on a sur l'écran : des ours marron foncé sur fond marron très foncé, c'est un peu dur, non ? Il est impossible dans ces conditions, de rentrer dans la peau d'un personnage que l'on voit à peine, et comment sentir la tension

le plus rapidement possible votre manette. Deux indicateurs placés à droite et à gauche de l'écran de jeu permettent de visualiser la force avec laquelle vous frappez et les points de vie

d'un combat en secouant un joystick comme une bouteille d'Orangina. Non, je ne peux, et je ne veux pas croire que les scénaristes et les graphistes de cette société, nous présentent là toutes leurs compétences. Ce n'est pas possible, ils étaient certainement pris par le temps. Je me pose une dernière question : pourquoi n'utiliser qu'une si petite partie de l'écran pour surface de jeu ? Ce n'est tout de même pas pour amortir une routine d'Iznogoud ? Dans ce dernier, l'écran fixe se justifiait, car il permettait de repérer la position du héros. Mais dans Bob morane, il était possible de réaliser un jeu plein écran. Alors pourquoi ?

qu'il vous reste. Lorsque vous êtes en mauvaise posture, c'est-à-dire près de la mort, la patrouille du temps intervient, vous soigne et vous ramène dans la boule du temps.



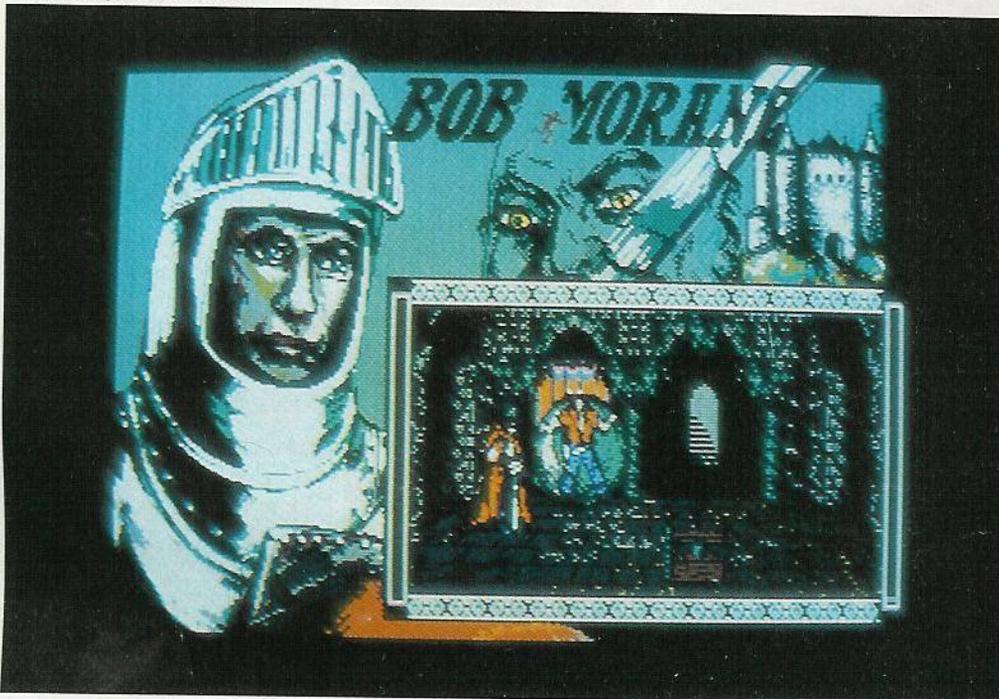
Utiliser l'aventurier Bob Morane comme héros de

jeu vidéo est une riche idée et a dû enchanter nombre de ses fans (dont moi !). J'aime Bob Morane, j'aime les jeux d'aventure-arcade, mais je n'ai pas du tout accroché à ce programme, et pourtant j'ai fait l'effort. La musique, qui semble entraînante au départ, devient vite casse-pieds, et l'aventure qui se déroule sur un timbre poste (j'exagère à peine) nous montre des scènes trop petites pour que l'on puisse se sentir concerné par l'action ; notamment les combats qui se résument à des agitations de joystick sans aucune variété.

De plus, Bob Morane ne veut jamais s'arrêter où j'en ai envie, GGRRR...

Je ramasse par-ci par-là des objets dont l'utilité n'est pas évidente.

Ah ! J'oubliais, si le jeu vous ennuie vraiment trop, vous pouvez toujours vous rabattre sur les bouquins contenus dans la boîte, eux au moins sont intéressants !



PRESENTATION 85%

Le coffret est plus que complet : BD + Histoire + Jeu de rôle, mais la présentation du jeu est plutôt banale.

GRAPHISME 52%

Ce n'est pas ce qu'on peut appeler du graphisme précis, et bonjour les couleurs.

ANIMATION 33%

Si quelqu'un peut m'expliquer ce qui se passe sur l'écran ???

SON 54%

Casse tête.

INTERET 20%

Compte tenu de ce qui est écrit plus haut, et l'impossibilité d'assimiler le plan des lieux... Je me demande si nous n'avons pas noté large ?

NOTE GLOBALE 20%

Pour les livres, et la disquette vierge.

SKY RIDER

CREATION env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Skyrider est le premier logiciel d'une nouvelle société d'édition anglaise, Creation, ne développant que sur 68000. Tous les scientifiques de notre planète sont réunis pour la première fois dans un même combat. Le niveau de radiations naturel augmente de façon effroyable. Elles semblent venir du fin fond de l'espace. Un satel-

lite récent vient d'envoyer ses premières images, un vaisseau immense s'est mis en orbite. Nous connaissons maintenant notre dangereux ennemi ; notre seule chance de survie réside dans l'union créative des plus grands savants de l'humanité. Leur solution se nomme le Skyrider. Ce prototype n'a pu être essayé, mais le temps nous



M.D.

Ça y est ! on tourne l'écran de quatre vingt dix degrés, et l'on réattaque 1988 avec les jeux Boum Boum. Celui-ci a le mérite de faire légèrement progresser la programmation sur ST. Nous pouvons y voir, pour la première fois un scrolling horizontal ultra rapide et... regardable. Je dis regardable, mais c'est tout juste,

car on en prend quand même plein les mirettes. De toute façon inutile de foncer, c'est le meilleur moyen de mourir jeune. En dehors de la particularité notée ci-dessus, ce logiciel ressemble quand même beaucoup à Gold Runner, le plaisir de jouer étant affecté par le scrolling haché. Je ne le conseille qu'aux super fanatiques de ce genre de jeu.



SKY RIDER



M.S.

Mais que vois-je ? Un nouveau programme est arrivé ce matin. Il m'attend sur mon bureau. La jaquette n'est pas mal. Le logiciel tient sur 2 disquettes. Je le charge. C'est un mélange de Goldrunner et d'Uridium. En fait, je m'y attendais un peu. Je suis par contre déçu par la réalisation plus que moyenne. Le scrolling n'est pas bon. Quant au choix des couleurs... C'est dommage, car le jeu n'est pas mal au niveau action. A mon avis, il y a beaucoup mieux dans le genre sur ST.

manque ; il doit fonctionner, et il fonctionnera. Vous allez le piloter. Votre mission est de tout détruire. L'écran est partagé en deux parties : le scanner qui vous permet de visualiser votre vaisseau au combat, et le tableau de bord qui comprend un indicateur de zone de combat et un détecteur de niveau de radiations. Votre mission est difficile, la réussirez-vous ?

SKY RIDER Du tir horizontal.



PRESENTATION 70%

Sans commentaire.

GRAPHISME 68%

Beaucoup de couleurs, des graphismes assez fouillés.

ANIMATION 58%

Peu d'originalité, et un scrolling latéral qui fait mal au yeux.

SON 63%

Une bonne musique.

INTERET 55%

Trop de ressemblances avec Gold Runner.

NOTE GLOBALE 63%

Un jeu de tir sans originalité.

MANHATTAN DEALERS

LORICIEL env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Le jeu de café Renegade a très certainement inspiré Louis-Marie Rocques, le créateur de ce logiciel qui s'est fait

MANHATTAN DEALER
Les Hells Angels.



Saluons l'arrivée sur le marché des 16 bits, d'une nouvelle société française. Nos salutations seront cette fois-ci discrètes car le premier programme de Silmarils n'est pas un Top sur ST. On en est même très loin. Mais il faut savoir se montrer indulgent et patient. Je suis sûr que les prochains titres vaudront le déplacement. Revenons à nos moutons. Manhattan Dealers est un jeu de recherche et surtout de combats qui s'inspire d'un jeu d'arcade nommé Renegade. Les scènes de combats ne sont pas passionnantes en raison d'un manque de jouabilité. Les animations ne sont pas bonnes. Les mouvements ne s'enchaînent pas bien. Les adversaires sont pourtant originaux et armés jusqu'aux dents. Les graphismes sont moyens. Les bruits allient le bon et le moins bon. Ce soft est globalement un échec et nous attendons mieux de Silmarils par la suite.



connaître avec l'Aigle d'Or sur 8 bits. Vous êtes un inspecteur en mission dans les bas-fonds de New York. Votre nom est Harry. Vous traversez neuf lieux différents infestés de dealers prêts à tout pour revendre leur poison. Seul, sans arme, vous devez terrasser ces misérables 'vendeurs de mort', leur reprendre la drogue et la brûler. C'est pour vous le seul moyen de sauver de pauvres innocents. Vous commencerez par le Bron°, quartier des Skin Heads et des Punks. Ils vous combattront, armés de chaînes, de couteaux et même d'une tronçonneuse. Vous vous retrouverez ensuite à Harlem, où les Blacks Killers sont armés de bannes de base-ball. Une vamp diabolique vous affrontera sur les quais de l'Hudson, un fouet à la main. Ces embûches passées, vous arrivez dans China town où les ninjas règnent en maîtres ; il vous faut éviter leurs étoiles meurtrières. Hélas vous

n'êtes pas au bout de vos peines ; deux samouraïs et leur chef, vous attendent encore, le sabre au poignet... Chaque coup adverse vous fait perdre des points de vie qu'il est possible de regagner en brûlant la drogue recueillie sur les dealers. On peut se déplacer dans quatre directions différentes, se baisser afin d'esquiver certains coups, frapper à la face et au corps avec les poings et les pieds.



Après avoir regardé la démo, je pensais que Manhattan Dealers

serait un jeu agréable. Il part d'une idée originale, avec une belle musique de présentation et une page d'options très claire. Le style de graphisme, du genre bande dessinée est assez plaisant et sort de l'ordinaire. Les bruitages sont bien étudiés.

Là où tout se gâte, c'est quand on commence à jouer : les combats n'offrent qu'un intérêt très limité, mais passe encore... Ce qui est vraiment pénible, c'est qu'il faille fouiller chaque corps pendant trois heures pour y trouver la drogue. Je peux vous dire qu'elle est très bien cachée ! Ça rend ce jeu d'action rapidement ennuyeux.

MANHATTAN DEALER
La drogue brûle.



Pan ! dans la tête, Pan ! dans les bijoux, et file-moi ta came ;

voici, résumé en treize mots (un treize plutôt porte-malheur) le principe de ce jeu. Si ce logiciel d'action est plein de bonnes idées, la réalisation n'est pas exempte de reproches. Tout d'abord les graphismes : il paraît à peu-près certain que les auteurs aient voulu recréer l'ambiance grisâtre des bas-fonds newyorkais par un tracé hésitant et sale mais, cela ne devrait en aucun cas nuire à la lecture du dessin ; or, c'est trop souvent le cas dans ce programme. On a même l'impression que les personnages sont mal dessinés, tout est trop imprécis et confus. Au niveau du jeu, je me permettrais de critiquer le temps de réaction trop lent de Harry avec la gestion au joystick ; de plus il est particulièrement difficile de se placer en bonne position pour récupérer la drogue sur les dealers. Ces petits défauts enlèvent beaucoup au plaisir du jeu. La présentation des différentes options et la notice de jeu intégrée sont par contre des points positifs qu'il faudrait réutiliser dans les prochains softs.

PRESENTATION 70%

Quelques originalités dans la présentation, et la page d'options, mais une boîte bien banale.

GRAPHISME 65%

Original, on aime ou on n'aime pas.

ANIMATION 40%

Les animations laissent parfois à désirer, ramasser la drogue est souvent un calvaire.

SON 63%

Certains sons bizarres comme les coups de sabre sur la peau qui font un bruit métallique.

INTERET 63%

Si vous aimez vraiment les combats...

NOTE GLOBALE 49%

Trop d'à peu près dans l'animation, mais aussi dans la programmation.

FEUD

MASTERTRONIC env. 150F 1 Joueur
Système : Amiga

Dans la vieille Angleterre, à l'époque de Robin des Bois, deux frères ennemis, tous deux magiciens s'affrontent dans un duel à mort.

Vous tenez le rôle de Léaric et l'ordinateur celui de son frère Léanoric.

Les deux ennemis se déplacent dans le royaume de Little Dullford, ramassant les plantes et racines qui permettent de fabriquer des sorts. Quand plusieurs ingrédients ont été trouvés, chacun retourne à son chaudron préparer ses mixtures.

Chacun des 12 sorts possibles nécessite deux plantes pour être fabriqué, et votre grand livre de magie, situé au bas de l'écran vous indique les sortilèges pouvant être activés.

Les effets magiques sont très variés, certains sont offensifs (boules de feu, éclairs aveuglants, création d'esprits batailleurs...) d'autres pratiques (rapidité de déplacement, téléportation, invisibilité, protection, soins...), mais tous ont une durée limitée, et vous devez constamment cueillir des herbes pour les renouveler.

Bien sûr, vous pouvez toujours essayer de battre Léanoric physiquement, à l'aide de votre bâton, mais vous vous apercevrez vite que la magie est plus efficace.

Il y a d'autres personnages dans la contrée, la plupart sont de paisibles paysans, d'autres sont des voyageurs marchant sur les routes, mais ils sont un peu simples d'esprit et bouchent le passage. Ils sont cependant une



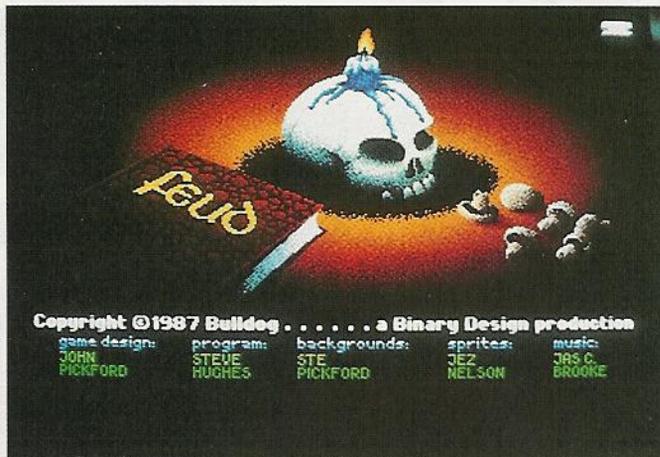
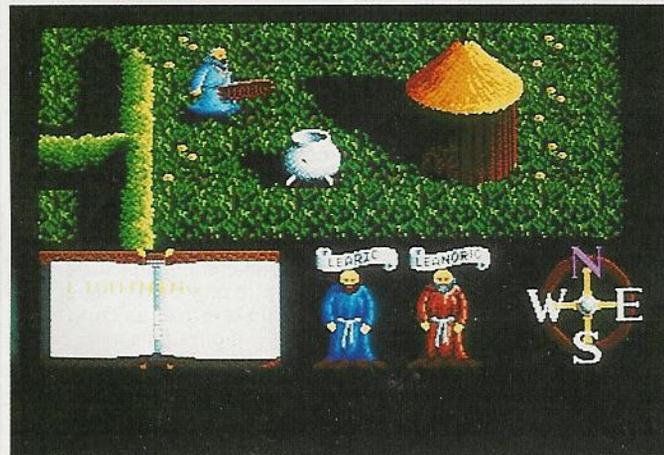
Après une présentation aussi morbide que superbe, le jeu démarre : un

graphisme à vous laisser pantois, style Faery Tale (en encore mieux), des gros sprites bien colorés... Le pied !

L'aventure par contre n'a rien de comparable avec le géant cité plus haut : à peine une centaine d'écrans. Une collecte d'herbes, puis une recherche désespérée du chaudron de départ, avec en plus Léanoric qui, plus rapide, commence déjà à vous balancer quelques coups en traître... Une fois le chaudron retrouvé, on comprend bien vite la nécessité de planifier sur papier sa prochaine expédition !

Quand vous aurez fait une jolie carte des lieux et inscrit tous les endroits où se trouvent les plantes intéressantes, le jeu deviendra assez simple et sa durée de vie bien faible... M'enfin il ne faut pas trop se plaindre, à ce prix là, trouvez-moi un équivalent !

FEUD Le chaudron.



Copyright ©1987 Bulldog a Binary Design production

| | | | | |
|---------------|--------------|--------------|------------|---------------|
| game design: | program: | backgrounds: | sprites: | music: |
| JOHN PICKFORD | STEVE HUGHES | STE PICKFORD | JEZ NELSON | JRS C. BROOKE |

FEUD Un titre sinistre.



Mastertronic nous avait habitués à des softs

bon marché, une belle page de présentation et puis souvent... pas grand chose de plus !

Ici, le jeu bénéficie d'un graphisme splendide, très coloré, dans le genre Faery Tale. Les détails fourmillent, tels les fleurs dans les vertes pelouses, les clous sur les barrières, des statues, des ponts pavés, tout ceci avec beaucoup de relief. Malheureusement, il n'y a pas de scrolling et bien que le passage d'un écran à l'autre soit quasi instantané, le jeu y perd en agrément lors des déplacements.

D'autre part, le manque de musique se fait cruellement sentir au niveau de l'ambiance et c'est dommage, car c'est à mon avis l'un des points les plus importants pour ce genre de jeu, où l'on passe le plus clair de son temps à se ballader.

Il est à noter qu'une notice française est jointe au programme, c'est bien ! Mais elle est amputée de beaucoup d'explications (sur les sorts) et il y a quelques erreurs (dans la façon de préparer les potions), et ça c'est moins bien ! alors pour ces détails, je vous conseille de vous reporter à la « doc » anglaise.

proie facile pour les sorciers car un charme peut les transformer en zombie fidèle qui vous protégera des attaques de votre frère durant votre cueillette.

Au bas de l'écran (à côté du livre de magie) sont dessinées deux statuettes représentant l'énergie de Léaric et de Léanoric ; à chaque coup reçu par l'un des personnages, sa statue s'enfonce un peu dans la terre ; le premier enterré aura perdu !

A droite, une boussole indique en permanence la direction de Léanoric, ce qui permet de le retrouver plus facilement.

Rappelez-vous toujours que votre ennemi poursuit le même but que vous et ne reste donc pas inactif.

PRESENTATION 65%

Le mode d'emploi français est trop condensé.

GRAPHISME 94%

Gros sprites colorés et relief bien rendu.

ANIMATION 60%

Pas de scrolling, mais possibilité de centrer le personnage dans l'écran.

SON 35%

Jolie musique dans la présentation, mais que quelques rares bruitages dans le jeu.

INTERET 60%

Aventure-arcade originale mais durée de vie un peu limitée.

NOTE GLOBALE 85%

Un très beau jeu à un petit prix.

INDOOR SPORTS

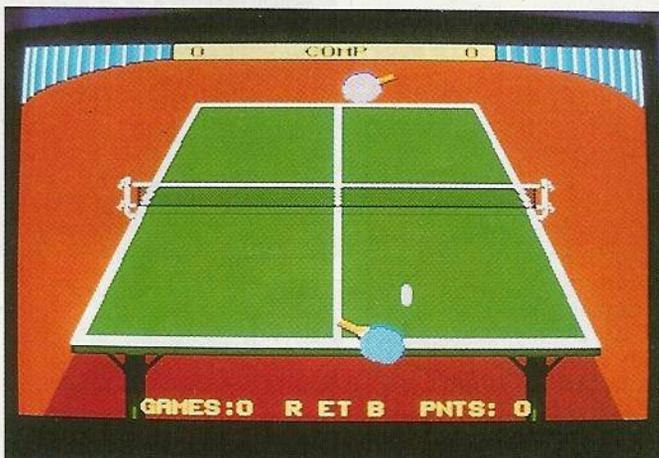
DATA BYTE env. 200F 1 à 4 Joueurs
Système : Amiga



Ce logiciel renferme une compilation de quatre sports-loisirs, le bowling, les fléchettes, le palet, et le ping pong.

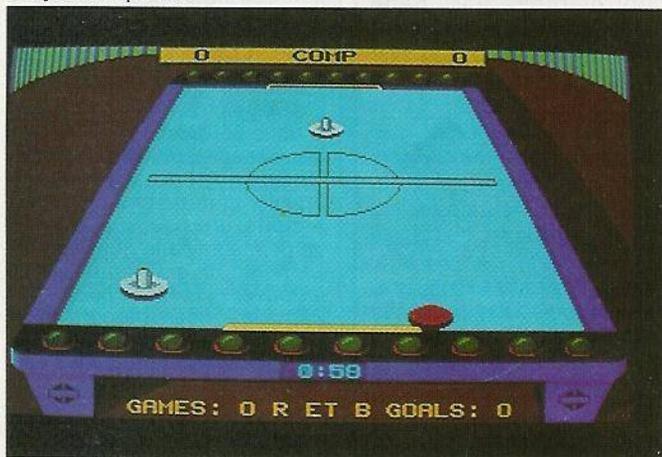
Le bowling utilise deux écrans : le premier présente la tête de piste ; il faut y placer le joueur, choisir la direction du tir et enfin donner un effet à la boule ; le deuxième nous offre une vue en trois dimensions sur les quilles et le résultat obtenu.

Le jeu de fléchettes est lui aussi sur deux écrans, l'un permet de



INDOOR SPORTS
Ping pong.

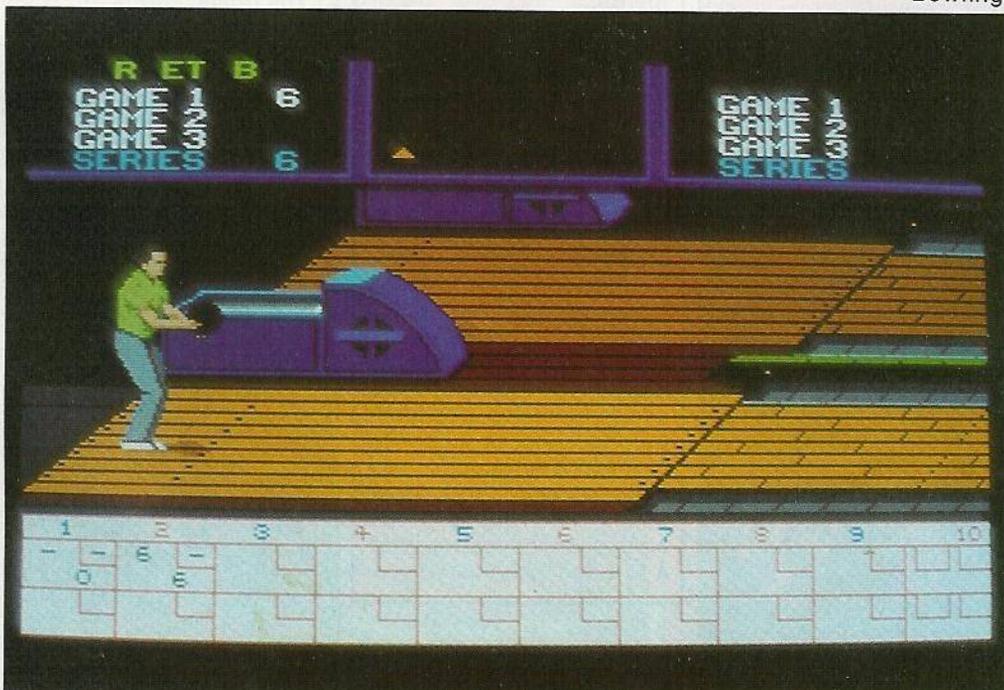
INDOOR SPORTS
Le jeu du palet.



choisir la direction, la puissance, et l'angle de tir ; l'autre présente le joueur de fléchettes en pleine action.

Le palet, ou hockey sur table se joue avec deux raquettes et un palet en suspension sur un

INDOOR SPORTS
Bowling.



Une remarque s'impose avant tout : le mode d'emploi d'Indoor Sports est baclé, et c'est de 5 épreuves qu'il s'agit et non de 4, la première consistant à comprendre le fonctionnement de chaque discipline. C'est loin d'être évident pour le Bowling, où 4 mouvements sont nécessaires pour réussir un strike ; la moindre erreur ne pardonne pas, c'est la gouttière assurée !

Quant aux fléchettes, sachez que pour démarrer il faut absolument atteindre la cible centrale (le 50) et pour terminer il faut arriver au décompte de 0 en réalisant pour dernier coup un double (les doubles et les triples sont délimités par des cercles concentriques très minces). Si c'est évident en Angleterre où se sport est très répandu, ça l'est nettement moins pour le 'Frenchie'.

Sinon le jeu est beau graphiquement et les bruitages sont corrects. Les nombreuses options permettent d'adapter les épreuves à son gré. J'ai préféré notamment les jeux rapides comme le Ping Pong ou le palet, où j'ai ridiculisé Michaël, mais je doit reconnaître qu'aux fléchettes, après le cours que lui a donné Marc, il se révèle un redoutable adversaire.

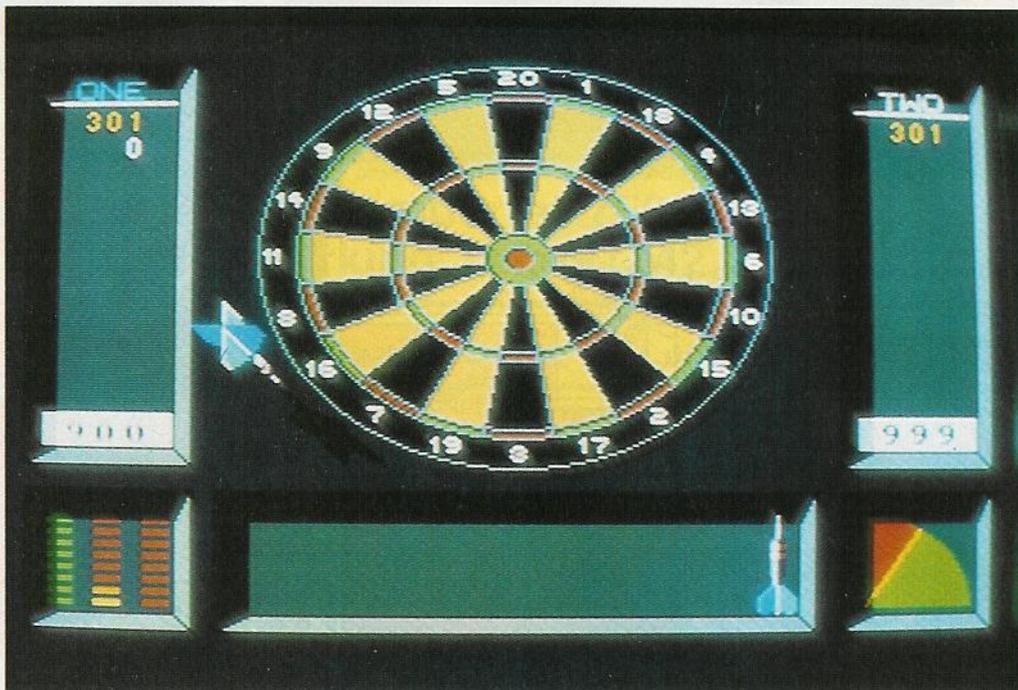
coussin d'air insufflé par la table.

Le dernier jeu inclus dans ce logiciel est le ping pong. Tous les coups sont possibles ; on peut se fabriquer un caractère et ainsi être plus ou moins rapide, avoir un revers et un coup droit plus ou moins puissant.

Chaque épreuve est précédée d'un où plusieurs menus d'options qui permettent de choisir, entre autres, le nombre de joueurs et le niveau de jeu.



Je viens juste de terminer une partie épique avec M. S. Inutile de vous préciser qui en fut le vainqueur, ma modestie en souffrirait. Enfin, quoiqu'il en soit, ce logiciel est fantastique. La version Amiga est de loin la meilleure, les quatre jeux sont super, et la musique est parfaite. Les animations sont très soignées et l'on imagine mal quelles améliorations on pourrait apporter. Les options sont innombrables. Si vous aimez les challenges entre amis, voici le logiciel qu'il vous faut. Surtout si ceux-ci n'ont jamais touché à un ordinateur. La facilité d'utilisation est une des caractéristiques d'Indoor Sport. Bon, je vous quitte M. S. veut sa revanche. Mais j'accepte tous les défis au lancer de fléchettes, écrivez-moi.



INDOOR SPORTS Les fléchettes.

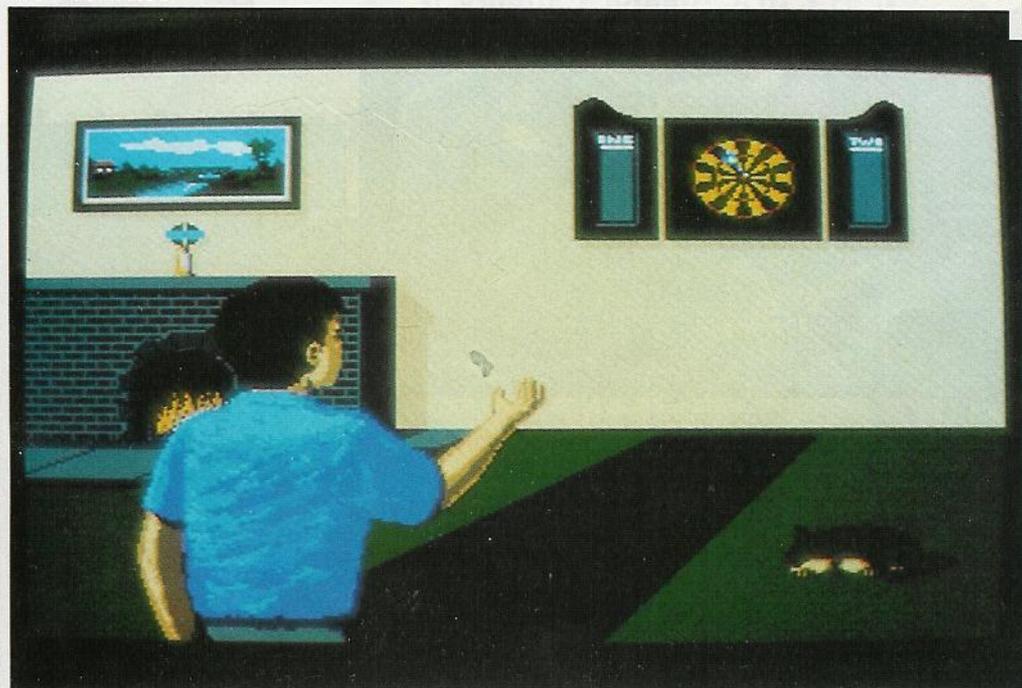


Je voudrais commencer par une remarque : si vous

possédez un Amiga et que vous aimez les jeux de sports, alors vous n'avez pas le droit de ne pas posséder Indoor Sport. C'est le meilleur jeu de sport sur Amiga, si ce n'est le meilleur tout court. Les épreuves sont réalisées avec une grande finesse et avec un soin du détail étonnant. Elles sont originales et

passionantes. L'épreuve de fléchettes n'est en apparence pas à la hauteur des trois autres, mais si vous y attardez un peu vous risquez d'y passer des heures. Le ping pong est génial, de même que le bowling. Le jeu de poussoir sur table à coussin d'air n'a rien à envier à ses cousins des vieilles arcades. Un dernier conseil : jouez à deux, c'est deux fois mieux.

INDOOR SPORTS
Les fléchettes.



PRESENTATION 70%

La doc. en français est difficile à comprendre, mais les options et la présentation sont parfaites.

GRAPHISME 80%

Propre et bien coloré.

ANIMATION 82%

Difficile de trouver un défaut dans l'animation.

SON 82%

Les bruitages comme la musique sont exempts de tout reproche.

INTERET 88%

On peut enfin jouer au ping pong sur Amiga, avec les autres jeux en prime, c'est un bonus non négligeable.

NOTE GLOBALE 88%

Un excellent logiciel pour ceux qui aiment les sports non fatigants.

LEVIATHAN

ENGLISH SOFTWARE env. 250F 1 Joueur
Système : Amiga

Votre vaisseau spatial Leviathan survole des planètes hostiles. Ces planètes sont dessinées en perspective. Il y en a trois : Moonscape, Cityscape et Greekscape. Ces noms barbares ne vous disent certainement rien alors je traduis. Vous allez combattre au dessus d'un paysage lunaire, puis dans la ville de l'espace et finalement une vieille et légendaire cité grecque. Vous devez, comme d'habitude dans ce genre de jeu, tout détruire à l'écran. Faites attention à ne pas dépasser la limite de temps. Surveillez aussi votre réservoir car le carburant s'épuise rapidement, vous serez de toute façon prévenus par un signal sonore; dans ce cas posez vous sur les flèches qui sont gravées sur les planètes et votre réserve se rechargera. Tous les 5000 points on vous offrira une vie gratuite. C'est très gentil ça. Soyez sans pitié pour vos adversaires, et dès qu'ils apparaissent sur votre radar au bas de l'écran, ne réfléchissez pas : tirez ! Si vous ne le faites pas, ils se feront un plaisir de vous liquider. Vous possédez aussi 3 bombes explosives qui détruisent tout à l'écran, utilisez-les dans les moments désespérés. Alors, vous vous sentez d'attaquer ?



On commence par le 'Pour'; c'est tout ce qui

apparaît au premier abord : une musique de qualité, un beau scrolling à la « Zaxxon », un paysage lunaire bien dessiné et original. Leviathan est bien alléchant... Malheureusement la joie est de courte durée; en effet le vaisseau se révèle très désagréable à manœuvrer, des aliens au comportement ridicule apparaissent et disparaissent, sans nous laisser le temps de jauger la hauteur de notre vaisseau pour les avoir en point de mire. Aussi l'action devient-elle vite hyper monotone, d'autant que le paysage ne varie quasiment pas. Le gros défaut de ce jeu est qu'il manque totalement d'intérêt.



LEVIATHAN La présentation.

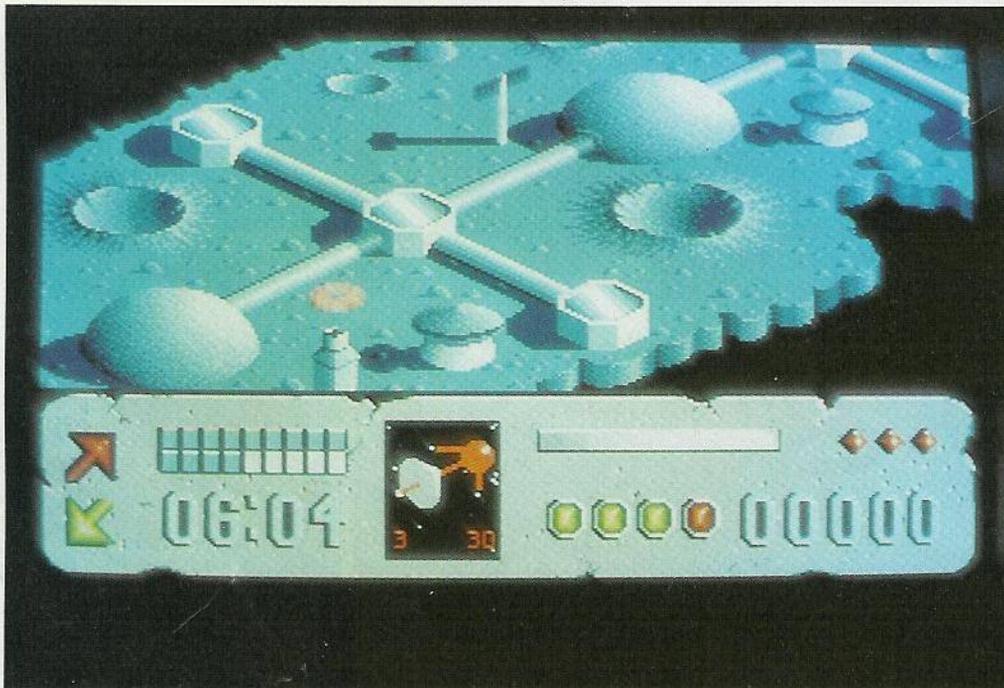


Les créateurs dignes de ce nom sont vraiment rares dans ce monde

du logiciel. Leviathan a tout copié sur Zaxxon. Le scrolling diagonal, le système de jeu s'approchent tout près du grand classique. Quel avantage Leviathan a-t'il par rapport à son pédécenseur ? Les graphismes de la planète que l'on survole sont très soignés. A part cela, il n'y a pas beaucoup d'innovations. Les vaisseaux adver-

ses ne sont pas terribles, de plus leurs animations sont simplistes. Le scrolling diagonal est parfait. La musique n'est pas formidable et les bruitages tels le bruit du moteur sont désagréables. C'est surprenant quand on connaît les possibilités de l'Amiga dans ce domaine. Leviathan se révèle assez agréable à jouer, bien que répétitif. La prochaine fois que quelqu'un imitera Zaxxon, j'espère qu'il y aura plus de nouveauté.

LEVIATHAN Un style Zaxxon.



PRESENTATION 73%

Musique géniale, mais clé de protection.

GRAPHISME 70%

C'est beau mais pas assez varié.

ANIMATION 82%

Le scrolling est parfait.

SON 58%

Belle musique d'intro mais les bruitages sont mauvais.

INTERET 38%

On s'en lasse vite.

NOTE GLOBALE 47%

Un beau jeu de tir mais on a connu mieux.



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris
M° Champerret Bus PC Parking Tel: (1) 42 27 16 00

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 20h, Dimanche et Lundi de 14h à 19h,

**ATARI
520STF
2990 Frs**

JeuxJeuxJeuxJeuxJeux
Des centaines de titres
disponibles sur AMIGA
ATARI ST, PC
Nouveautés
USA,UK

**AMIGA
500
4700 Frs**



**GEANT !!!
TRACK BALL ST**
faisant office de
Souris, Track Ball
Rallonge joystick
Doubleur Joystick
290 Frs

CADEAU!

*Pour tout achat d'un ST+Moniteur
KARATE KID II
TIME BANDIT
ARENA
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels
1 GENERATION 4

Valeur Cadeau: 810 Frs

CADEAU!

*Pour tout achat d'un AMIGA
DEEP SPACE
ARENA
10 Disquettes 3,5

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité

99 Frs

la boîte de 10

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

12 Frs*

* Prix unitaire par 50

* Dans la limite des stocks disponibles

DISQUE DUR SH205
LECT DBLE FACE 1 M° CUMANA
LECT SPLE FACE 500 K ATARI
IMPRIM STAR NL 10 COMPLETE
IMPRIMANTE SMM 804 ATARI
LECTEUR 5.25 CUMANA
HOUSSE ST (520/1040 STF)
HOUSSE MONITEUR HUMAN BAG
SAC TRANSPORT HUMAN BAG
TAPIS SOURIS
JOYSTICK SPEED KING
JOYSTICK BOSS
RALLONGE JOYSTICK
DOUBLEUR MONITEUR
CABLE MINITEL
CABLE IMPRIMANTE

**ATARI
520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs**

**AMIGA
500
Monit Coul
640*200
6990 Frs**

Qté Désignation Prix

42 27 16 00

Port machine: 50F, Logiciel: 25F

Nom: _____

Prénom: _____ Age: _____ Tél: _____

Adresse: _____

Ville: _____ CP: _____

Port en sus _____ Total: _____



GRID START

ANCO env. 100F 1 Joueur
Système : Amiga

Vous voilà sur la grille de départ, en première ligne, au volant de votre Formule 1. Grid Start est une course automobile du style Pole Position, le jeu bien connu des passionnés d'Arcade et des micros 8 bits. La simplicité des commandes est remarquable : on peut freiner, accélérer, monter les vitesses (il y en a six) ou rétrograder. A noter que, quand on maintient le bouton tir de la manette enfoncé, sans le relâcher après avoir enclenché une vitesse, on met en action le Turbo.

Le tableau d'options propose 6 circuits différents : Brands Hatch, Silver Stone, Belgique, Mexique, Autriche et Allemagne, 3 niveaux de difficulté (le mode professionnel n'est accessible que si on a réussi à figurer parmi les 3 meilleurs amateurs), et un choix entre l'entraînement et la compétition. Les scores sont sauvegardés sur la disquette.

Mettez votre casque et attachez votre ceinture. Les moteurs grondent ; dans cinq secondes, le feu passe au vert !



Ce qui suit est en l'honneur des gens qui ont des préjugés (j'en

Amiga. Les graphismes sont soignés, la voiture est très bien dessinée, l'animation de la route est bonne. Les bruitages sont super réalistes et nous plongent dans l'univers de la F1. Vous avez le choix entre 6 circuits réputés. Si vous ne vous sentez pas en forme pour la course, il existe un mode entraînement. Je n'ai qu'un seul regret l'explosion de la voiture est horrible. Enfin on ne peut pas tout avoir, surtout à ce prix là.

fais partie) en matière de logiciels. Ce jeu de conduite n'attire pas beaucoup, son titre est inconnu (au fait on attend toujours Outrun sur Amiga), la boîte n'est pas très attirante et il n'y a pas d'immenses pages de pub qui lui sont consacrées dans les magazines. Malgré cela Grid Start est un très bon jeu. C'est une superbe version de Pole Position pour votre



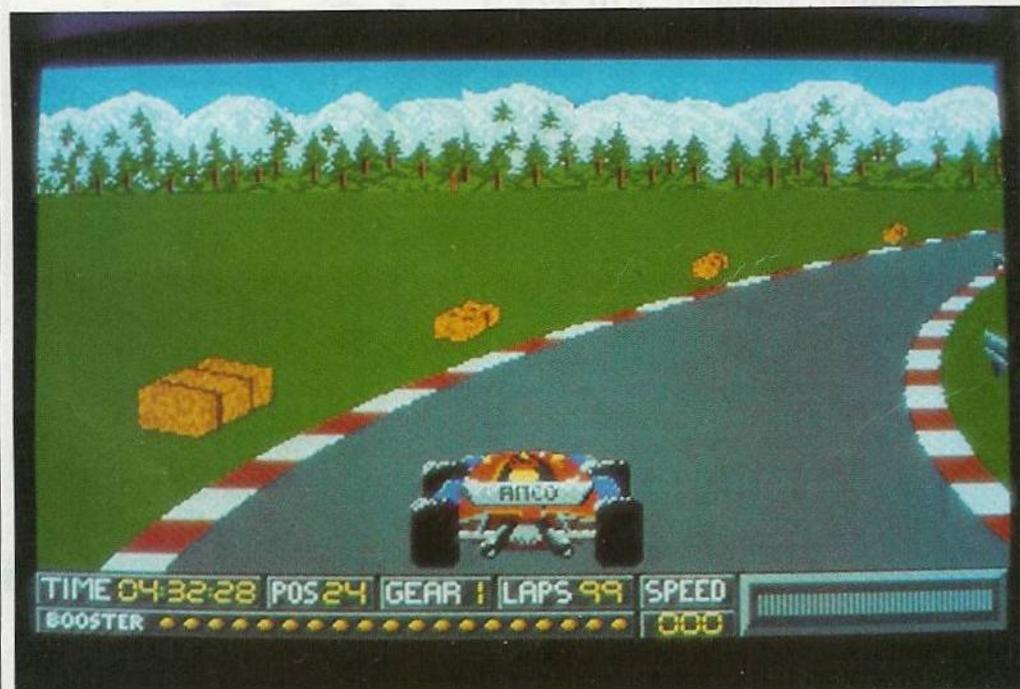
GRID START La victoire.



Le moins qu'on puisse dire, c'est que Anco nous en donne pour notre argent. Ce Grid Start n'a en effet rien à envier aux meilleurs Pole Position réalisés à ce jour sur Micros et même à celui d'arcade ! Tout est remarquablement fait : présentation, graphisme, bruitages, animation, tableau d'options, sauvegarde des scores.

Je me suis éclaté comme un malade à Grid Start. Les commandes sont très vite assimilées. Une fois compris qu'il ne faut pas foncer comme un malade, sous peine d'exploser dans les barrières de sécurité, on se prend à maîtriser le bolide,

qui devient très docile et obéit au doigt et à l'œil. Il faut surveiller sans arrêt les panneaux de signalisation qui indiquent le prochain virage, et autant que possible anticiper. Une erreur, et c'est une nuée de concurrents qui vous passent devant le nez ! Alors, je ne vous dis pas la galère pour retrouver la première place ! Car la simulation de course F1 est parfaitement réalisée et vos adversaires vont jusqu'à vous 'couper la porte' pour vous empêcher de passer. Croyez-moi, si vous êtes en milieu de peloton, c'est vraiment la super bagarre, et une fois la ligne d'arrivée franchie, vous n'avez plus qu'à boire un bon coup d'Evian et à changer votre chemise trempée !



GRID START Virage dangereux.

PRESENTATION 72%

Boîte simple, doc. française, jolie présentation.

GRAPHISME 83%

Coloré avec décors variés.

ANIMATION 85%

Parfaitement adaptée au jeu.

SON 78%

Bien simulé.

INTERET 84%

Une bonne course de voiture.

NOTE GLOBALE 88%

Vu son prix, un achat à conseiller.

SKULL DIGGERY

NEXUS env. 200F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST



Skuldiggery est un remake du célèbre Boulder Dash qui nous

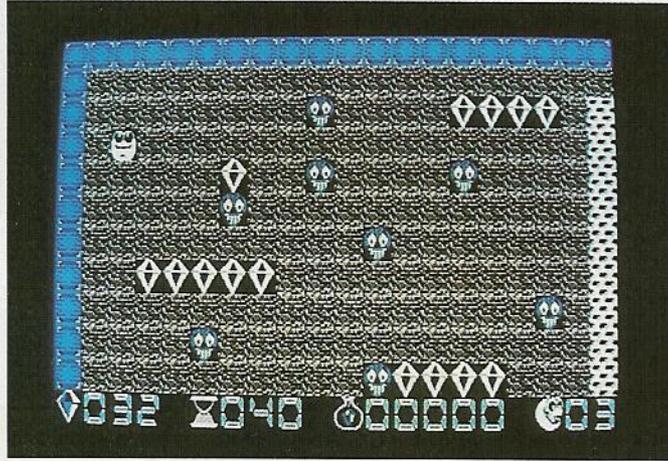
avait tant enthousiasmés sur nos micros 8 bits. Une innovation, c'est de pouvoir jouer à deux, un contre un. C'est toujours agréable de pouvoir se confronter à moins fort que soi (Je pense à Marc...). Graphiquement, bonjour les nuls ! C'est nul... Les personnages sont très moches, et l'écran n'utilise que deux couleurs, c'est maigre ! (vert + bleu = dégueu...) Il faut tout de même noter que le jeu marche sur moniteur monochrome, où pour une fois on ne sera pas désavantagé ! La partie sonore est assez bien réalisée, avec une excellente musique et des bruitages corrects. Quant à l'intérêt, ça peut être bien ou médiocre, selon qu'on laisse ou non le graphisme de côté ; car ça compte quand même, le graphisme : sinon pourquoi acheter une superbe machine comme le ST ?

Vous êtes une espèce de grosse bestiole rondelette qui passe son temps à manger ; et pas n'importe quoi : uniquement des diamants ! Insatiable, vous allez parcourir de nombreuses cavernes (une centaine au total) pour assouvir votre appétit.

De nombreux dangers vous attendent :

- des têtes de mort qui, si elles sont immobiles, ne demandent qu'à vous tomber sur le crâne ;

SKULL DIGGERY Un vilain remake de Boulder Dash



Quelle pâle copie de Boulder Dash ! Je ne

parle pas de Boulder Dash version ST, qui n'est lui non plus pas formidable, mais de Boulder Dash version C64. C'est tout de même un comble, qu'avec un 16 bits on réussisse à faire moins bien qu'un 8 bits. Pour Skull Diggery, 'moins bien' ne convient pas. Carrément nul est plus approprié. Les graphismes sont infâmes ; quant à l'utilisation des couleurs,

mieux vaut ne pas en parler car on va se faire plein d'ennemis. Et puis, si ! je vais en parler : seulement 4 couleurs sont employées, et pas les plus belles. C'est honteux. Le scrolling est tellement catastrophique que j'ai dû prendre rendez-vous chez mon opticien. Je n'en dirais pas plus, ça n'en vaut pas la peine.

- des chauves-souris et des fantômes fous qui vous poursuivent dans les galeries que vous avez creusées. Ils ne peuvent être arrêtés que si ils touchent un autre objet en mouvement.

- des plantes grimpantes qui envahissent rapidement la caverne si on n'y prend garde. Celles-ci peuvent toutefois être utilisées à votre avantage...

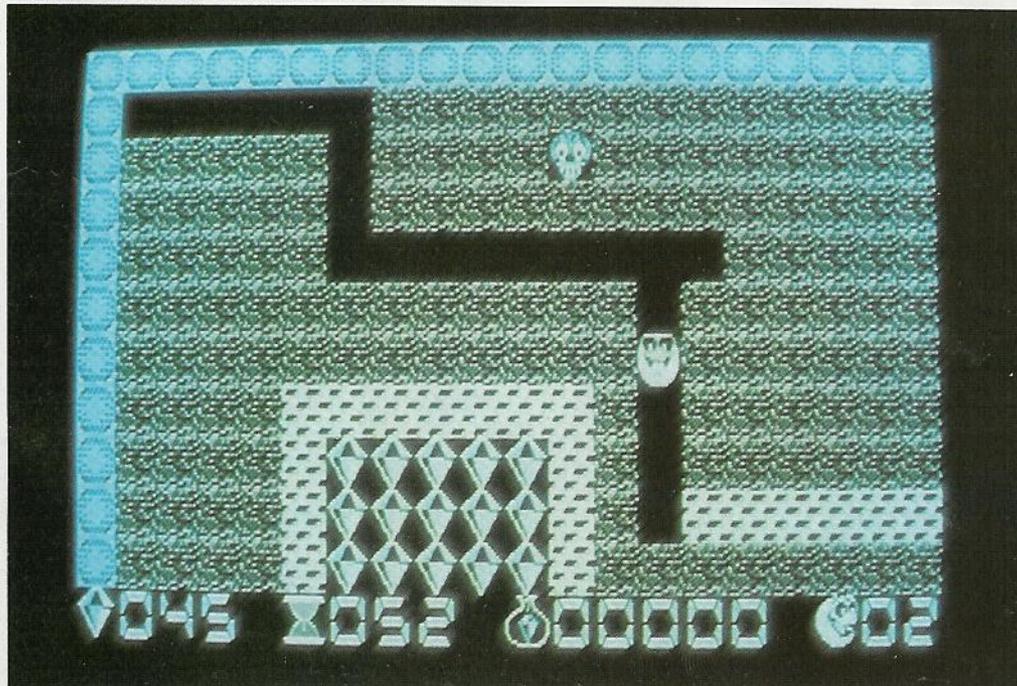
- des terrains compactés qui ressemblent aux autres, mais où il est malheureusement impossible de creuser.

- des murs de pierres qui vous empêchent d'accéder à votre mets favori ; une explosion y fait

une brèche qui laisse parfois échapper des diamants.

Pour vous en sortir, faites vite ! Vous êtes armé d'une pelle pour creuser ; vous trouverez au passage des pillules régénératrices. Eventuellement, vous pourrez inviter un ami à partager votre repas, ou vous devrez défendre vos trésors contre un ennemi aussi glouton que vous.

SKULL DIGGERY Comment casser le mur ?



PRESENTATION 60%

Boîte correcte, pas d'image de présentation.

GRAPHISME 15%

Vraiment très médiocre.

ANIMATION 45%

Scrolling et déplacements saccadés.

SON 60%

Petite musique d'introduction et bruitages simples.

INTERET 60%

Un clone de Boulder Dash sans originalité.

NOTE GLOBALE 38%

Un petit jeu très pauvre qui n'a pas sa place sur ST.

FIRE POWER

MICRO ILLUSIONS env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga

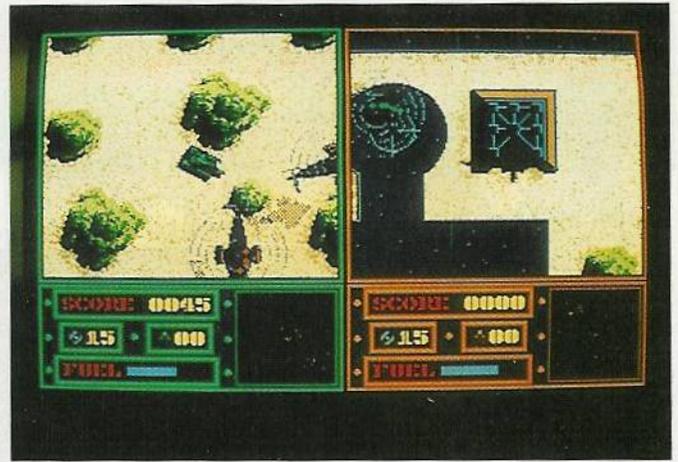
Fire Power nous ramène dans un passé peu lointain. On retrouve ici un thème abondamment traité par les éditeurs du monde entier. Vous dirigez un tank dans un pays en guerre. Votre but est de voler le drapeau de la puissance ennemie. Que de souffrance pour un bout de tissu. Vous partez donc à la recherche du camp où se trouve ce fameux drapeau. Mais vous

le devinez, ce camp est très protégé. Avant d'y accéder, il va falloir vous jouer des défenses et des pièges. Vous devez aussi récupérer des hommes en chemin. Alors soyez héroïque et choisissez un char qui peut contenir plusieurs hommes. Il serait malvenu de laisser des camarades mourants sur le champ de bataille. Faites comme Rambo, la nation compte sur vous. Il y a beaucoup d'arbres sur le chemin. Ils peuvent vous protéger des tirs ennemis, alors sachez



Fire Power reprend un principe de jeu qui a été très souvent exploité par les éditeurs du monde entier. Je me souviens qu'à l'époque où je possédais mon VCS Atari, le jeu livré avec la console s'appelait Combat Tank. Les temps ont changé, me direz-vous et les machines aussi. Fire Power est aussi un remake d'un jeu d'arcade nommé Tank. A part ce scénario pas très original, il faut tout de même souligner l'excellente utilisation des possibilités de l'Amiga par les program-

meurs. Le scrolling multidirectionnel est sans reproche. Les bruitages très guerriers conviennent très bien dans le contexte. Les graphismes sont très colorés et détaillés, mais les canons ennemis manquent de variété. On accroche très rapidement à l'action, on a toujours envie de reprendre la manette qui nous mène à nouveau sur le chemin de la guerre. C'est un excellent jeu d'arcade. PS : Si vous êtes militant de Green Peace, oubliez vite ce jeu.



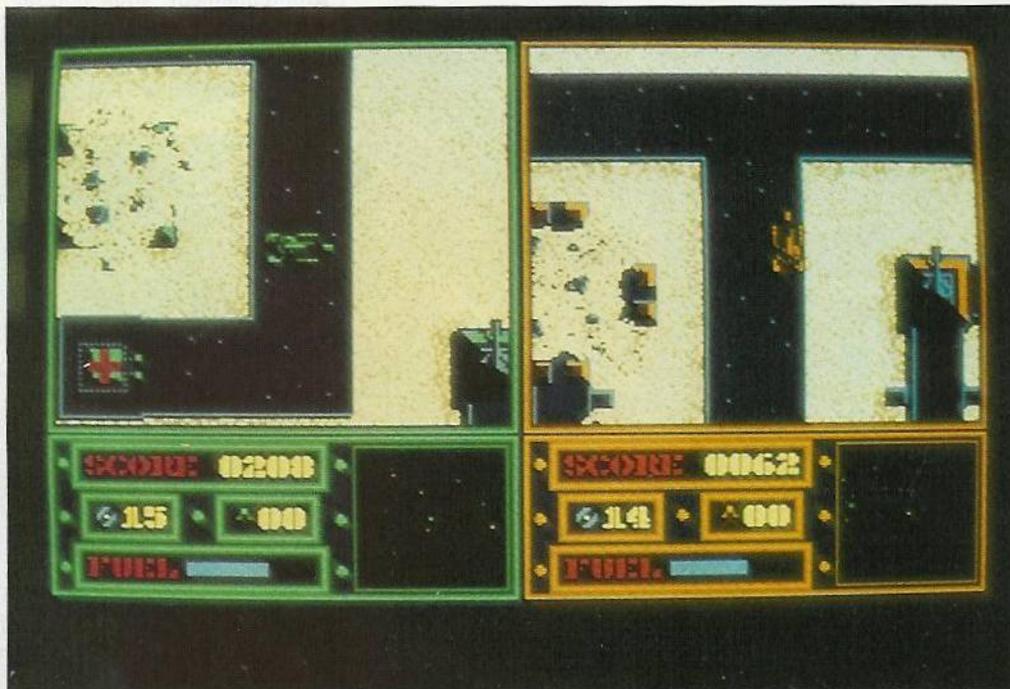
FIRE POWER Tirez sur les hélicoptères.



Pacifistes et âmes sensibles, s'abstenir ! mais si les 'splash !' de sang qui maculent un terrain de combat ne vous impressionnent pas, ou mieux encore vous font rire, Fire Power risque de vous plaire. Personnellement, je l'ai vu uniquement comme un jeu original et bien fait, et c'est sans pitié que je fusille ou écrase les pauvres petits ennemis qui s'enfuient devant mon char.

Attention aux routes, car si elles semblent plus rapides, elles sont truffées de mines ; les terrains vagues paraissent plus sûrs, mais prenez garde de ne pas vous embourber, car alors c'en est fini de votre tank qui n'a plus qu'à attendre de se faire détruire par les hélicoptères. Fire Power est un jeu d'action qui nécessite une parfaite connaissance des lieux pour arriver au but (faites éventuellement un plan).

les utiliser avec ruse. Vous êtes assailli de toutes parts. Les mitrailleuses vous canardent, les hélicos vous traquent. Il va falloir manœuvrer le tank avec une grande rapidité pour échapper à toutes ces attaques. Vraiment que la guerre est dure et cruelle !



FIRE POWER Emmenez vos amis à l'hôpital.

PRESENTATION 80%
Présentation digne des grands films de guerre.

GRAPHISME 68%
C'est assez figolé.

ANIMATION 80%
Très bon scrolling.

SON 83%
Excellents bruitages.

INTERET 74%
C'est très jouable mais difficile.

NOTE GLOBALE 71%
Un classique très bien rénové.

BLUE WAR III

GO env. 250F 1 Joueur
Système : ST

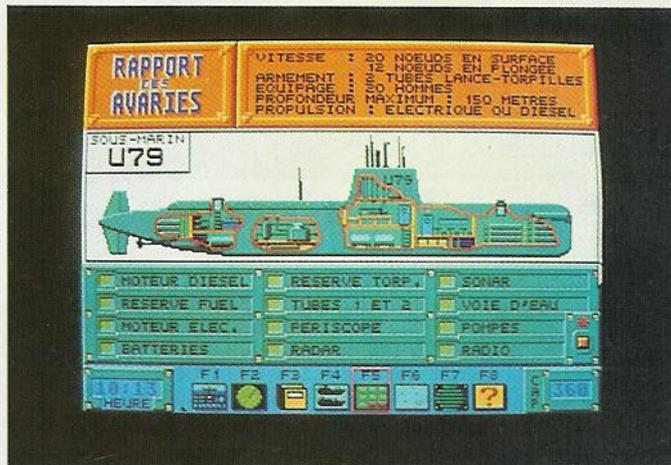
Blue War III est le premier jeu pour ST de la nouvelle marque de Us Gold : Go. Réalisé par des français, il est donc disponible dans notre langue. De quoi s'agit-il ? Eh bien, c'est une simulation de sous-marin. Vous dirigez donc un sous-marin dans un groupe d'îles imaginaire, et votre but est, vous n'allez pas me croire, de couler les bâtiments ennemis qui croisent dans la région. Sur l'écran radar, vous voyez vos futures victimes. Pas un instant à perdre, on passe en plongée, et dès que l'on approche du bateau, on remonte et on tire une torpille. Attention cependant à ne pas couler des navires vous appartenant.

Le nombre d'options n'est pas hallucinant, mais est suffisant tout de même. Le graphisme est précis, et l'on voit bien les bateaux se détailler au fur et à mesure qu'ils se rapprochent. Le son est moyen, mais présent quand même. Quant aux commandes, elles se font à partir de la souris et du clavier.

BLUE WAR III Un impressionnant cuirassé.



Une nouvelle simulation sous-marine, cette fois-ci chez Go. Dans l'ensemble elle est bien réalisée et se classe parmi les meilleures sur le marché. Il faut remarquer, bien que le titre soit en anglais, que le soft est entièrement francisé, ce qui plaide en sa faveur. Au niveau graphismes, l'écran est bien disposé, le dessin est fin avec de multiples couleurs. L'animation des bâtiments est très bonne justifiant ainsi la vue périscopique. De ce côté c'est du tout bon. En revanche, le jeu est assez limité, du fait d'un nombre restreint d'options, et se rapproche plus de l'arcade que de la simulation. Il faut le savoir.



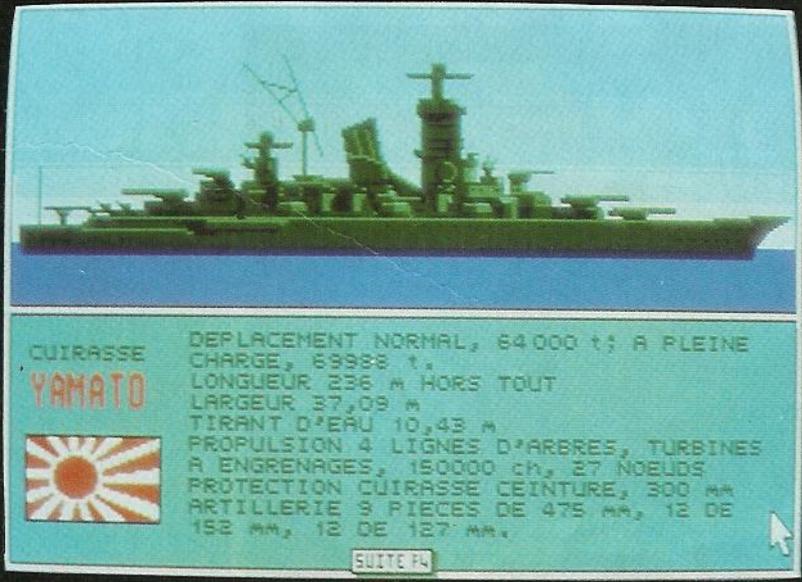
Contrôle des dommages.



Le sous-marin semble être le véhicule le plus intéressant à piloter, car voici encore une simulation. Les graphismes sont corrects, tout comme les bruitages, et la simulation est assez réaliste. Cependant, Blue War III n'est pas à la hauteur des meilleurs du genre !



Blue War III, s'il est assez beau graphiquement est loin d'être l'ultime simulation de sous-marin qu'annonce la boîte de jeu. Plus jeu d'arcade à cause de ses commandes peu nombreuses et de son scénario ne consistant qu'à couler des bateaux, il n'est pas vraiment très réaliste, et n'arrive pas à la hauteur de Silent Service, et encore moins de Hunt For Red October, le nouveau simulateur de chez Argus Press qui lui est excellent. dommage, ce logiciel aurait dû être plus travaillé.



- PRESENTATION 66%**
Une doc. n'expliquant pas assez le jeu, une présentation sommaire du programme.
- GRAPHISME 65%**
C'est tout en couleur et assez beau.
- ANIMATION 72%**
Une bonne animation, surtout l'approche des bateaux ennemis.
- SON 60%**
Oui, c'est pas vraiment réaliste.
- INTERET 70%**
Trop arcade pour faire vraiment une bonne simulation.
- NOTE GLOBALE 70%**
Assez bon.

PHOENIX

ERE INFORMATIQUE env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Vous êtes à bord du Phoenix AY21, un vaisseau hyper sophistiqué qui vous permet de voyager dans l'espace à une vitesse incroyable. Vous devez maintenir le vaisseau sur des repères précis, sinon c'est l'explosion. Il faut des réflexes de tout premier plan pour conserver les 3 vies que l'on vous donne. Les programmeurs en raison de la difficulté du jeu ont eu l'excellente idée de permettre un ralenti. Le joueur peut ainsi visionner l'erreur qu'il a commise en appuyant sur R. Si vous appuyez à nouveau sur R, vous interrompez le ralenti. C'est une option très utile. Il y a des trous noirs qui vous absorbent si vous ne les évitez pas. Vous pouvez obtenir des bonus en détruisant des stations de tir automatique installées il y a longtemps. Le parcours se compose de dalles très dangereuses. Les dalles violettes sont explosives, si vous guidez le vaisseau dessus c'est la destruction assurée. Les dalles vertes vous font perdre le contrôle du vaisseau pendant quelques secondes ; mais dans un jeu si rapide, quelques secondes c'est énorme. Les dalles clignotantes entraînent elles aussi la destruc-

tion. Les dalles bleues claires font chuter vos réserves d'énergie. Enfin les dalles rouges sont les seules que vous rencontrerez avec le sourire. En effet, elles vous donnent de l'énergie.

Bon voyage !



M.S. Voilà un jeu qui risque de vous faire passer des heures devant votre moniteur. Je m'explique. De prime abord, on pense que Phoenix est un remake de Starglider, et c'est normal car l'intérieur du vaisseau est assez ressemblant. Le jeu par contre s'inspire pas mal de Trailblazer. Les graphismes sont corrects et les sons aussi, mais le principe du jeu est excellent. On a con-



PHOENIX Auriez-vous raté la plaque ?



B.F. A première vue le décors de l'hyper espace, style fil de fer, ne m'inspirait guère, mais au deuxième regard, Phoenix n'est pas mal du tout. Je le décrirais comme un Trailblazer dans l'espace : vous foncez sur une piste pavée en évitant ou en dégommant les obstacles. Si vous avez les réflexes d'un 'conducteur du dimanche' vous n'irez pas loin, sinon vous vous amusez bien. Un bon point pour les scores qui s'enregistrent.

PHOENIX Le tunnel arrive.



PRESENTATION 75%

Boîtier original et belle présentation.

GRAPHISME 50%

Beau cockpit, le reste est en vecteur.

ANIMATION 75%

Le vaisseau réagit bien au joystick.

SON 32%

Pas terrible.

INTERET 73%

Le jeu est assez intéressant.

NOTE GLOBALE 68%

On s'accroche au jeu.



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

OFFRE SPECIALE

1 DISQUETTE VIERGE GRATUITE AVEC CHAQUE LOGICIEL

PREMIER DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS AUX PARTICULIERS

SUPER ! ATARI ST

Double câble prolongateur pour manette et souris 69 F

ATARI ST

- ALBUM EPYX 245F
- + WINTER GAMES+SUPER CYCLE
- +WORLD GAMES+WRESTLING
- MALETTE JEUX FIL 245F
- +SUPER TENNIS+ MAJOR MOTTO
- + SPACE SHUTTLE2
- LES EXCLUSIFS N°1 250F
- + LEADERBOARD+ TAI PAN
- + XEVIOUS + TOP GUN
- PACK UBI 6 475F
- +MARBLE MADNESS+DEJA VU
- +ROADWAR EUROPA
- PACK UBI 7 499F
- +SDI+MOEBIUS+ROADWAR 2000

NOUVEAUTES

- 3D GALAX 155F
- ALTERNA WORLD GAME 175F
- ALTAIR NF 275F
- ANNALES DE ROME 275F
- ARKANOID NF 125F
- ARCTIC FOX 195F
- ARMY MOVES 175F
- ASTERIX C RAHAZADE 215F
- AU NOM DE L'HERMINE 195F
- AUTO DUEL 225F
- BACKLASH 225F
- BAD CAT 225F
- BALANCE OF POWER 225F
- BARBARIAN 195F
- BARBARIAN (PALACE) 145F
- BARDES TALE 225F
- BILL PALMER 225F
- BIVOUC 180F
- BLACKLAMP 199F
- BLOOD VALLEY 175F
- BLUEBERRY 175F
- BLUE WAR 225F
- BOB MORANE:ESPACE 225F
- BOB-LES CHEVALIERS 225F
- BOB LA JUNGLE 185F
- BOB WINNER NF 175F
- BUBBLE BOBBLE 175F
- BUBBLE GHOST 175F
- BRAVE STAR 175F
- CAPTAIN AMERICA 175F
- CARRIER COMMAND 225F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- CHESSE MASTER 2000 225F
- CLEVER AND SMART 275F
- COLONIAL CONQUEST 275F
- CRAFTON ET XUNK 225F
- CRASH GARET 225F
- CRAZY CARS 225F

NOUVEAUTES (suite)

- DARK CASTLE 260F
- DEFENDER THE CROWN 275F
- DEGAS ELITE 225F
- DEFLECTOR 175F
- DEMONIAC 225F
- DIEUX DE LA MER 195F
- DUNGEON MASTER 245F
- ECO 195F
- EDEN BLUES NF 155F
- ENDURO RACER NF 185F
- FAIAL 225F
- FER ET FLAMME 285F
- F15 STRIKE EAGLE 195F
- FLIGHT SIMULATOR 2 345F
- FORMULA ONE 175F
- GABRIELLE 225F
- GAUNTLET 2 195F
- GAUNTLET 165F
- GOLDENPATH 175F
- GOLD RUNNER 185F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GD PRIX 500 CC 195F
- GUILD OF THIEVES 185F
- GUNSHIP 245F
- HURLEMETS 225F
- HMS COBRA NF 275F
- HOT BALL 225F
- INDIANA JONES NF 165F
- IMPOSSIBLE MISSION 2 225F
- INSANITY FIGHT 225F
- IZNOGOU 245F
- IMPACT 140F
- IRON LORD 275F
- JASON LA TOISON D'OR 225F
- JINXTER 225F
- KARATE KID 2 NF 155F
- KARATE MASTER NF 145F
- KENNEDY APPROACH 225F
- L'AFFAIRE 225F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
- LA CHOSE GOTEMBURG 225F
- L'ANGE DE CRISTAL 225F
- LA GUERRE DE ETOILES 175F
- L'ARCHE CAPT BLOOD 225F
- LA MARQUE JAUNE 225F

NOUVEAUTES (suite)

- LA MASCOTTE 195F
- LES CLASSIQUES N1 175F
- LES CLASSIQUES N2 175F
- LES RIPOUX 175F
- LE MAITRE DES AMES 225F
- LES MAITRES UNIVERS 195F
- LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
- LEVIATHAN 145F
- L'OEIL DE SET 245F
- LEADER BOARD NF 175F
- LES PASSAGERS VENT 1 265F
- LES PASSAGERS VENT 2 265F
- LIBERATOR NF 129F
- MANHATTAN DEALER 225F
- MANOIR MORTEVILLE 175F
- MARBLE MADNESS 195F
- MASQUE PLUS 195F
- MARCHE A L'OMBRE 165F
- MACACAM BUMPER 225F
- MACH3 195F
- MEURTRES EN SERIES 225F
- MEAN 18 GOLF 195F
- MEAN STREAK 225F
- MEWILLO 195F
- MISSION 185F
- MISSION ELEVATOR 179F
- MISSION RAFALE 225F
- MOEBIUS 225F
- NORTHSTAR 185F
- OUT RUN 195F
- PEUR SUR AMYTTVILLE 225F
- PHANTASIE 3 245F
- PHOENIX NF 225F
- PREDATOR 225F
- PROHIBITION NF 225F
- RAMPAGE 145F
- RANARAMA 99F
- ROAD RUNNER NF 175F
- RENEGADE 195F
- RING OF ZILFIN 245F
- ROADWAR 2000 245F
- ROADWAR EUROPA 245F
- ROLLING THUNDER 225F
- S.D.J 275F
- SENTINEL 175F
- SALOMON'S KEY 175F
- SHACKLED 225F
- SKULL DIGGERY 145F
- SLAP FIGHT NF 175F
- SILENT SERVICE NF 225F
- SKY FOX 195F
- SLAYGON 185F
- SPACE HARRIER 225F

NOUVEAUTES (suite)

- SPACE SPORT 225F
- SPY VS SPY 225F
- STARGLIDER 165F
- STRIKE FORCE HARRIER 225F
- SUBBATTLE Simulator 225F
- SUPER HANG ON 145F
- SUPER HUEY 195F
- STAR TREK 175F
- SUPERSPRINT 145F
- SWOOPER 185F
- TANGLEWOOD 185F
- TERRORPODS 195F
- TRANTOR 295F
- TETRIS 185F
- THE HUNT RED OCTOB 225F
- THE PAWN 225F
- TIME BANDITS 185F
- TNT 175F
- TONIC TILES 185F
- TOUR DE FORCE 175F
- TRACKER 190F
- TRANTOR 175F
- TRAUMA 225F
- TRIVIAL PURSUIT 285F
- TURBO GT NF 195F
- ULTIMA 4 225F
- UNIVERSAL MILITARY 225F
- SIMULATOR 225F
- VERSAILLES STORY 245F
- VROOM 185F
- WESTERN GAMES 185F
- WIZARDS CROWN 245F
- WIZZARD WARZ 195F
- WIZBALL 195F
- XENON 185F
- ZOMBI 195F

AMIGA

- ARMY MOVES 225F
- ARTICFOX 185F
- AUTODUEL 225F
- BALANCE OF POWER 295F
- BAD CAT 225F
- BARDES TALE 225F
- CHESSEMASTER 2000 225F
- CRAZY CARS 245F
- DEFENDER THE CROWN 325F
- DIABLO 145F
- ECO 245F
- FIRE POWER 245F
- FLIGHT SIMULATOR 2 335F
- GOLDENPATH 185F
- GOLD RUNNER 215F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GARRISON 275F
- GRAND SLAM TENNIS 335F
- GUILD OF THIEVES 189F
- HOTBALL 225F
- IMPACT 140F
- INSANITY FIGHT 225F
- IRON LORD 275F
- KNIGHT ORC 185F
- L'ARCHE CAPTA BLOOD 345F
- LEADERBOARD 215F
- LEVIATHAN 185F
- LES PASSA DU VENT 1+2 275F
- MARBLE MADNESS 195F
- MERCENARY COMPEND 225F
- MOUSE TRAP 139F
- PLUTOS 145F
- Q BALL 185F
- ROLLING THUNDER 225F
- S.D.I 345F
- SHADOWGATE 225F
- SILENT SERVICE 375F
- SINBAD 375F
- SKYFOX 145F
- SUPER HUEY 225F
- TANGLEWOOD 225F
- TERRAPODS 195F
- TEST DRIVE 325F
- TETRIS 185F
- TIME BANDITS 185F
- THE HUNT RED OCTOB 225F
- ULTIMA 4 225F
- WINTER GAMES 195F
- WORLD GAMES 195F
- XENON 185F

Promotions sur manettes

- Manettes Speed King 145 F
- Terminator (grenade) 145 F
- Manette Pro 5000 145 F
- Elite autofire 145 F
- Cheetah 125 + 90 F
- Cheetah mach 1 135 F

SUPER ! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer = | F |

NOM
 ADRESSE
 TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue _____
 Date d'expiration ____/____ Signature _____

Règlement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif _____
 ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX ATARI 800 - ATARI 2600 - ATARI-ST

1 AN DE GARANTIEUR TOUS LES LOGICIELS

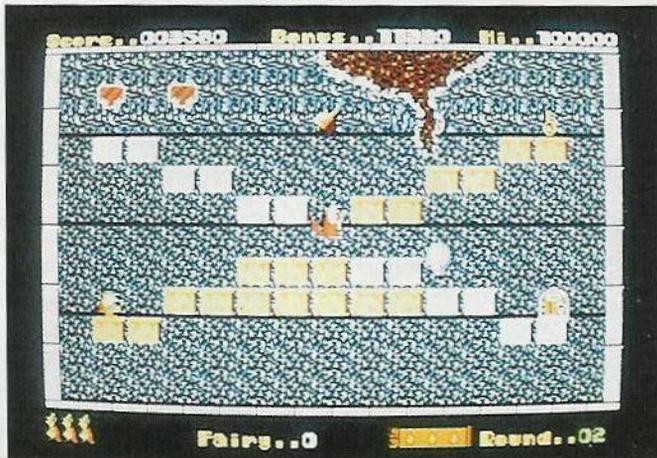
SOLOMON'S KEY

US GOLD env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Voilà un jeu comme je les adore. Il me rappelle Montezuma Revenge sur C64. Vous devez reconstituer le trésor de Solomon, mais ce trésor est dispersé dans une multitude de salles. Vous ne pouvez sortir d'une salle que si vous attrapez la clé ; cette clé ouvre une porte qui se trouve à un autre endroit de l'écran. Vous l'avez compris il vous faut alors rejoindre la porte.

Vu de cette manière tout paraît très simple. En réalité il en est

SOLOMON'S KEY Le niveau 2.



Voici encore une adaptation d'arcade de US Gold sur ST. Cette

fois-ci, le papa d'arcade avait été engendré par Tecmo. Les qualités graphiques de l'arcade n'étaient pas exceptionnelles, les animations non plus. L'intérêt du jeu est ailleurs : on se passionne très rapidement pour le challenge, et de plus en plus quand on avance dans les tableaux. On doit élaborer

une tactique spécifique pour déjouer chaque piège ; car ceux-ci sont très variés et les ennemis aussi. Les graphismes sur ST sont fins et proches de l'arcade, les bruitages sont très corrects. C'est assurément l'un des meilleurs jeux de grimpette sur ST, avec Bubble Bobble bien sûr.

autrement ; les salles sont habitées par d'étranges créatures qui n'ont qu'un objectif : vous empêcher de collecter les objets précieux. Vous devez construire votre chemin ; en appuyant sur le bouton de tir, vous créez une pierre, et en appuyant à nouveau vous détruisez cette même pierre. Si vous tirez sur des pierres déjà existantes vous les brisez. C'est par ce procédé de destruction-construction que vous allez vous fabriquer le chemin qui mènera au trésor.

Les salles sont différentes les unes des autres. Il vous faut élaborer un parcours et une straté-



C'est le genre de jeu de tableaux que j'aime bien. Il y a des tas de

petites astuces à trouver avant d'atteindre son but, c'est rapide et la difficulté est bien dosée.

Solomon's Key aurait pu être parfait, si le maniement en avait été un peu moins compliqué : je pense notamment au déplacement en diagonale qui est pénible à trouver, surtout avec certains types de manettes. L'option 'clavier' permet, en pressant deux touches successivement, de pallier cet inconvénient, mais avouez que c'est frustrant d'être obligé d'en arriver là !

Dans le même style, Bubble Bobble (également testé dans ce numéro) offre beaucoup plus d'agrément, tout en gardant un maximum d'intérêt.

SOLOMON'S KEY Il y a aussi des bonus sous les pierres.



gie spécifique pour chacune d'elles. Une matière grise en éveil et une ruse constante sont indispensables dans votre quête. Les ennemis sont nombreux et variés : il y a des têtes de morts qui roulent, des araignées rouges qui vous poursuivent. Gare aux flammes bleues qui sont mortelles, et aux cracheurs de feu. Tout ceci n'est pas très rassurant. Si en plus je vous dis qu'il y a une limite de temps vous allez être découragés. Mais la fortune se mérite et si vous êtes en pleine possession de vos moyens physiques et intellectuels, alors le trésor est à vous.

PRESENTATION 75%

Boîte classique et présentation honorable, cherchez le mode d'emploi, il est bien caché !

GRAPHISME 85%

Très fins, conviennent à merveille au style du jeu.

ANIMATION 53%

Pas très fluide.

SON 78%

Bonne musique, bons bruitages.

INTERET 89%

On a toujours envie de découvrir les tableaux.

NOTE GLOBALE 81%

Un super jeu de grimpette.

LA BOUTIQUE

LOGICIELS AMIGA

Il s'agit de programmes du domaine public, et ils sont tous en anglais. Vous trouverez des jeux et des démos de graphisme. Voici ce dont nous disposons actuellement:

JEUX

01- Jeux 1

Une collection de jeux en couleurs. La plupart sont des jeux d'arcade et utilisent la souris. Une démo de voix synthétisée accompagne la disquette.

02- Jeux 2

Cette disquette comprend Eliza, un programme où vous conversez avec une psychiatre, un jeu de stratégie, Brickout, un jeu dans le style du fameux Breakout, un jeu d'envahisseurs extra-terrestres et encore d'autres programmes...

03- Jeux 3

Toujours de nombreux jeux, avec cette fois-ci un jeu de la Vie, une machine à sous, un Reversi, un Lunar Lander et j'en passe...

04- Le Monopoly

Graphisme et couleur excellents dans ce fameux jeu de chez Parker Bros. Jouez contre l'ordinateur qui simule vos adversaires. Ce programme, de la qualité de ceux du commerce est un must. Il nécessite 512K.

05- Hack

Une adaptation pour l'Amiga du célèbre jeu d'aventure où vous devez percer le mystère d'un réseau télématique plus qu'étrange.

06- Jeux Basic

Des tonnes de programmes basic pour votre machine... découvrez certains trésors. Parfait pour progresser en programmation.

07- Sinking Island

Ceci est un excellent jeu d'aventure, qui vaut largement son prix...des heures de plaisir!

08- Jeux 4

Cette disquette comprend un jeu dans le style de Tron ainsi qu'un jeu de simulation du type de Mercenary.

GRAPHISME

09- Digi-view Demo 1

Cette disquette contient 15 images digitalisées de différents visages... Cette démo démontre les possibilités et la puissance de ce programme.

10- Deluxe Paint Demo 1

Un slide show pour les images au format IFF (comme celle de Deluxe Paint). De nombreuses images sont fournies avec. Ne nécessite pas le programme Deluxe Paint.

11- Digi-view Demo 2

Cette disquette contient une douzaine de superbes images digitalisées. De quoi rendre jaloux ceux qui n'ont pas d'Amiga.

12- Amiga Show

Plus d'une douzaine d'images impressionnantes qui se chargent automatiquement.

13- Deluxe Paint Demo 2

Un nouveau slide show d'images Amiga. Du grand art! Une chute d'eau, un jet, une porsche, et plein d'autres encore.

14- Deluxe Paint Demo 3

Toujours et encore des images, avec cette fois-ci Bugs Bunny, le groupe Boston, Gizmo (de Gremlin), une nageuse et des tonnes d'autres.

5- Deluxe Paint Demo 4

Si je vous dis que cette disquette contient des dessins, vous me croirez? Bien. On y trouve des diamants, Dire Stralts, des squelettes et bien sûr plein d'autres.

16- Deluxe Paint Demo 5

Cette disquette contient des sons digitalisés! Mais non, des images voyons. Environ 10 images de filles aussi belles les unes que les autres.

17- Deluxe Paint Demo 6

L'Uss Enterprise, Alan Parson Project, Robby le Robot et plein d'images...c'est ce que contient cette disquette.

18- Deluxe Paint Demo 7

10 images haute résolution qui se chargent toutes seules, et comprenant un X-Wing Fighter de Star Wars, Darth Vader, la panthère rose et 7 autres...

19- Deluxe Paint Demo 8

Plus de 30 images sur ce slide-show qui se charge tout seul.

20- Deluxe Paint Demo 9

Encore 30 images, cette fois-ci liées à la Science-Fiction pour la plupart.

21- Deluxe Paint Demo 10

Toujours 30 images qui vous feront maintenant découvrir de nombreux véhicules.

22- Deluxe Paint Pictures 1

40 images pouvant être chargées avec Deluxe Paint ou le slide show de ce programme.

23- Deluxe Paint Pictures 2

20 images de plus, toujours à charger avec Deluxe Paint ou avec son slide show. L'une d'elle montre toutes les fontes de l'Amiga.

24- Deluxe Paint Pictures 3

Une disquette pleine d'images pour Deluxe Paint ou son slide show.

25- Deluxe Paint Pictures 4

Une fois de plus, une disquette bourrée d'images pour Deluxe Paint ou son slide show.

26- Deluxe Paint Demo 11

Ca marche tout seul, ce sont des images et en plus il y en a 25. Que dire de plus?

27- Deluxe Paint Demo 12

27 images qui se chargent automatiquement. Elles sont toujours aussi belles.

SON ET MUSIQUE

28- Sons digitalisés 1

Une démo de sons numérisés. Les morceaux sont si réalistes qu'ils vous étonneront.

29- Sons digitalisés 2

Encore des sons digitalisés, avec le magicien d'Oz, des mouettes, des assiettes brisées, des carambolages, des canards et plein d'autres sons. Contient également d'autres programmes.

30- Sons digitalisés 3

Des sons tirés de films connus comme 2001, Star Trek, 2001, James Bond, 2001, Star Wars, 2001, Star Man et surtout de 2001. Moi, adorer 2001? Non pourquoi?

31- Music Studio Demo 1

Des musiques pour Music Studio, ça vous intéresse. Ça tombe bien, c'est ce que contient cette disquette. Il faut bien évidemment Music Studio pour que ça marche.

32- Music Studio Demo 2

Encore des musiques pour Music Studio, dont

certaines des Beatles, et d'autres des Beatles. Les meilleures restent celle des Beatles.

33- Sons digitalisés 4

Des musiques digitalisées superbes! A croire qu'il s'agit de la radio.

34- Music Studio Demo 3

Près de 25 musiques et sons prêts à être utilisés avec Music Studio. Contient aussi un programme pour rejouer les sons digitalisés.

35- Music Studio Demo 4

Plus de 50 musiques qui pourront être jouées par Music Studio.

LOGICIELS ST

Un catalogue complet de 32 pages est disponible dans le numéro 18 de ST MAGAZINE qui décrit en détail tous les logiciels de la boutique sur ST. Ils sont si nombreux que nous ne pouvons pas les citer ici.

Reversi Brain, testé dans ce numéro en page 133 est disponible pour ST:
en couleur 95 francs.
en couleur et monochrome 145 francs.

LES ACCESSOIRES

Incroyable! En agrandissant notre cave, nous avons découvert un passage secret qui mène à une immense salle du treizième siècle, ayant visiblement appartenu aux templiers. Et dans cette salle, leur fameux trésor! Oui, vous aussi vous pouvez acquérir un petit bout du trésor des templiers! Il suffit de nous retourner le bon de commande en remplissant bien les cases qu'il faut remplir.

Super Track-Ball ST: Le seul véritable Track-Ball des templiers. Pour 390 francs, vous avez un combiné Track-Ball / Joystick / Souris émulant le bouton gauche de la souris uniquement et qui ne prends pas de place sur votre bureaux. Attendez! Je vois dans un coin une caisse de Track-Ball émulant le bouton gauche ET le bouton droit, mais ceci pour 490 francs.

Rangements tollés: Tenez-vous bien, ce sont les rangements tollés dans lesquels les templiers rangeaient leurs disquettes. Il y a deux tailles différentes: 10 et 20 disquettes, qui coûtent respectivement 120 et 160 francs.

Cassettes: Ces cassettes audio sont celles sur lesquelles les templiers enregistraient leurs programmes du temps des 8 bits. Elles font deux fois 26 minutes, n'ont servi qu'une fois, sont protégées par un boîtier plastique et ne coûtent que 30 francs les dix.

Présentoirs Atari: Oui, les templiers utilisaient ces présentoirs pour mettre leurs marchandises en valeur. Ils mesurent 200*100*40, ont une enseigne lumineuse en haut, des étagères et des rangements en bas. 800 francs hors taxes seulement! Pour un meuble du treizième siècle, vous vous rendez compte? Attention, les frais de transport sont à votre charge.

SF354: Les lecteurs de disquettes simple face fabriqués par... Devinez? Les templiers, absolument. 800 francs seulement.

Mouse mat Génération 4: Il est bleu, il est au logo de Gen 4, et c'est bien évidemment le tapis pour souris qu'utilisaient les templiers. En plus, il ne coûte que 65 francs!

BON DE COMMANDE

DATE:...../...../ 8..

| Quantité | PRODUIT | PRIX |
|----------|---------|------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Attention! Toute commande DOIT IMPERATIVEMENT être accompagnée de la mention suivante: "J'ai connaissance du fait que certains produits que je commande ont une notice et/ou un écran en anglais et je désire les acquérir tout de même.", datée et signée.

PORT 15 francs
NET A PAYER

SIGNATURE

chèque, ccp à l'ordre de PRESSIMAGE
210 rue du Fg St-Martin 75010 PARIS

NOM

ADRESSE

CODE

VILLE

BOB MORANE SCIENCE FICTION

INFOGRAMES env. 300F 1 Joueur
Système : ST

Comme dans toute la série des logiciels Bob Morane, vous tenez le rôle du héros, B. M. lui-même. Votre mission se passe dans une prison intergalactique où Bill Ballantine, votre meilleur ami, est prisonnier des hommes de l'Ombre Jaune. Vous devez libérer Bill, en

détruisant ses geôliers, qu'ils soient hommes, robots ou animaux. Pour cela, vous êtes armé d'un pistolet lazer auto-énergétique et d'un bouclier qui vous protège des tirs ennemis. Sur l'écran, un viseur vous permet de contrôler la direction de vos tirs. Très perfectionné, il vous indique dans quelle direction se trouve l'ennemi ; il faut réagir



M. D.

J'ai un peu honte pour l'édition française quand je vois de tels jeux ! A-t-on vraiment le droit ? Il a bon dos notre cher Bob. Que dirait-il, s'il pouvait parler ? Peut-être : 'Que fais-je dans Prohibition ? ' Est-il normal de réhabiliter un logiciel, sans même l'améliorer, et dans le seul but de placer une campagne marketing sur Bob Morane ? Surtout quand il s'agit de Prohibition, qui n'était pas un chef-d'œuvre, et copiait déjà un jeu d'arcade. Bob et les joueurs avaient tout de même droit à mieux que quatre couleurs, et une cible de récupération. C'est à croire que l'Ombre Jaune dans sa lutte à mort contre notre héros s'est infiltrée dans la peau d'un des scénaristes d'Infogrames pour nuire à l'image du fils spirituel d'Henri Verne.

Cette mise au point était nécessaire ; pensons main-

tenant à ceux qui se fichent pas mal de Bob Morane et qui n'ont pas acheté Prohibition, et parlons du jeu : les décors n'ont que quatre couleurs ; malheureusement, les cibles utilisent les mêmes couleurs que les fonds. Il est donc difficile de repérer rapidement les ennemis (je ne préfère même pas penser aux daltoniens). L'intérêt est exactement le même que Prohibition et personnellement j'aime bien. Le scrolling est haché ce qui fatigue un peu la vue. La musique comme la majorité de celles réalisées par Infogrames est de bonne qualité. Alors, si vous aimez le tir à vue, si vous aimez la lecture (un livre de Bob Morane est fourni avec le logiciel), ce logiciel est pour vous ; autrement, c'est NON !

te et tirer avant lui. Au bout de quatre niveaux de plus en plus difficiles, vous revenez au premier niveau, où il faut continuer à tirer et tuer.

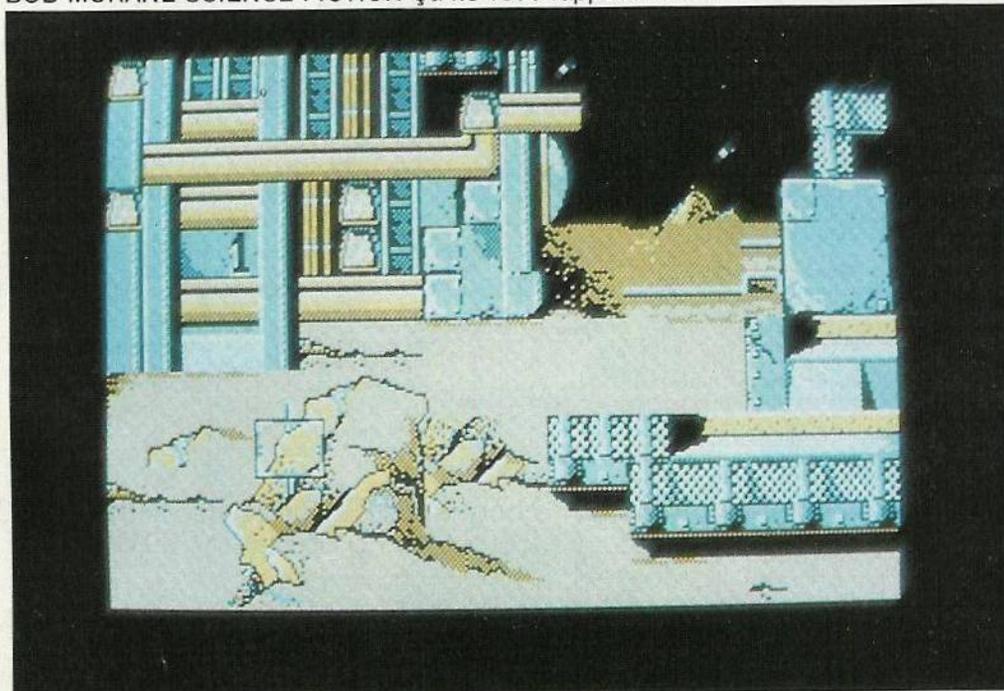


Ne vous laissez pas tromper par le titre légendaire.

Ce n'est pas parce qu'on donne un livre en supplément, et une belle grosse boîte, et une BD, y tout y tout, que l'on peut se permettre de faire un programme nul. Je mesure mes paroles, chers lecteurs. Ce volet de la série Bob Morane est une supercherie. Le jeu aurait dû s'appeler Prohibition 2. Comment peut-on refaire le même jeu, en ne changeant que les décors. Tiens, parlons-en des décors. Ils sont affreux.

Les couleurs jaunâtres ne sont pas du tout appropriées. Prohibition était sympa dans son style. Mais les programmeurs ont réussi à dégrader un jeu déjà pas formidable. Le scrolling est saccadé. On voit à peine les ennemis que l'on doit tuer, car ils sont de la même couleur que le fond. Il y a des gens qui ne nous lisent pas bien. Ça fait déjà 3 numéros que je me tue à dire que le ST peut afficher 16 couleurs en basse résolution (et même plus). Quelle tristesse ! il a bon dos, Bob Morane.

BOB MORANE SCIENCE FICTION Ça ne vous rappelle rien ?



PRESENTATION 85%

Un coffret superbe, mais une présentation banale.

GRAPHISME 52%

Les personnages et le fond qui se confondent, c'est peut-être pour ajouter de la difficulté au jeu (?).

ANIMATION 45%

Le scrolling n'est pas des plus lisses.

SON 60%

Bruitage correct.

INTERET 45%

Pour les fous de Prohibition, ou pour ceux qui ne l'avaient pas.

NOTE GLOBALE 35%

Une copie trop facile de prohibition, mais sans rien de plus.

45 41 44 54
JBG
ELECTRONICS

163, av. du Maine
75014 Paris M° Alésia

Crédit CREG
immédiat

Ouvert de 10h à 19h 15 du lundi au samedi.

*Vous aimeriez connaître : nos nouveautés,
notre matériel, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaiteriez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel
au 3615 code ACTO mot clé JBG.*

MATÉRIEL ATARI

- 1 - ATARI 520 STF monochrome 4 380 F
- 2 - ATARI 520 STF couleur 5 490 F
- 3 - ATARI 1040 STF monochrome 5 990 F
- 4 - ATARI 1040 STF couleur 7 490 F
- 5 - Moniteur monochrome SM 124 1 390 F
- 6 - Moniteur couleur SC 1425 2 490 F
- 7 - Imprimante ATARI SMM804 n.c.
- 8 - Disque dur SH 205 4 990 F
- 9 - Lecteur 720 k Cumana 1 650 F
- 10 - Free Boot 490 F
- 11 - Imprimante EPSON LX 800 2 690 F
- 12 - Imprimante STAR NL 10 2 690 F

13 SLM 804 imprimante laser
8 pages par minute
Résolution : 300 x 300 points
11 950 F HT

14 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F HT

15 ATARI 520 STF
+ un tapis souris
+ un joystick
+ 10 disquettes 3,5 p.
ou -10 % sur
tous les logiciels
2 990 F

16 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur
monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

17 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
ATARI SC 1225
+ 1 cadeau
5 490 F

18 ATARI 1040 STF
+ 1 moniteur
monochrome SM 125
+ Star NL 10
8 390 F

19 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F HT

20 MEGA ST 2 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur monochrome haute résolution
9 950 F HT monochrome, 11 215 F HT couleurs

21 MEGA ST 4 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F HT monochrome, 14 215 F HT couleurs

22 PACK 1
Superbase
Calcomat 2 1 650 F
Becker text

23 PACK 2
Calcomat
Textomat 650 F
Datamat

LOGICIELS ATARI

utilitaires

- 24 - Publishing partner 1 700 F
- 25 - Solution 2 380 F
- 26 - Evolution 1 260 F
- 27 - 1 ST Word Plus 990 F
- 28 - Pack bureautique 1 650 F
- 29 - GFA basic 495 F
- 30 - Dimension 3 440 F
- 31 - CAO 3D 750 F
- 32 - Signum 1 790 F
- 33 - Degas elite 290 F
- 34 - ZZ rough 440 F
- 35 - Artist 450 F

JEUX

- 36 - Test drive 340 F
- 37 - Barbarian 240 F
- 38 - Terropods 240 F
- 39 - Manoir de Morteville 210 F
- 40 - Startrek 250 F
- 41 - Super sprint 145 F
- 42 - Defender of Crown 295 F
- 43 - Crazy cars n.c.
- 44 - Tanglewood 210 F
- 45 - Goldrunner 250 F
- 46 - Trivial Pursuit 280 F

MATÉRIEL AMIGA

- 47 - Moniteur couleur A 1081 2 950 F
- 48 - Lecteur externe 3,5 p. A 1010 2 090 F
- 49 - Extension mémoire 512 ko + horloge 1 095 F
- 50 - Extension mémoire 2 Mo 3 550 F

LOGICIELS

- 54 - CAO 3D 1 550 F
- 55 - Publisher 1000 1 600 F
- 56 - Digiview 2 380 F
- 57 - Genlock 4 990 F
- 58 - Videoscape 3D 1 270 F
- 59 - Deluxe Paint 2 990 F
- 60 - TV text 750 F
- 61 - Sonix 490 F
- 62 - Digi Paint 550 F
- 63 - Super Base 950 F
- 64 - Aegis Draw 750 F
- 65 - Page Flipper 410 F

JEUX

- 66 - Fly Sim 2 390 F
- 67 - Defender of the Crown 360 F
- 68 - Test Drive 340 F
- 69 - Crazy cars 290 F
- 70 - Marble Madness 250 F
- 71 - Western games 320 F
- 72 - Dark castle 280 F
- 73 - Sinbad 360 F
- 74 - Music Studio 295 F
- 75 - Mœbius 270 F
- 76 - Faery tale 380 F
- 77 - Fire power 270 F
- 78 - King of Chicago 350 F

51 AMIGA 500
+ 10 disquettes 4 700 F

52 AMIGA 500
+ moniteur couleur
+ 10 disquettes 7 450 F

53 AMIGA 2000 UC
1 Mo RAM 11 589 F
avec moniteur
A 1081 15 290 F

AUTRE MATÉRIEL DISPONIBLE

SEGA LISTE SUR MINITEL
NINTENDO
AMSTRAD
LOGICIELS

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :
JBG ELECTRONICS, 163, avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° F
N° F
N° F
N° F

Frais de port logiciels 20 F F
Frais de port matériel 70 F F
Total F

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
TYPE DE CONSOLE _____

carte bleue
 _____
Date exp. _____ Signature _____

GEE BEE AIR RALLY

ACTIVISION env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga



M.D

Encore une super production américaine. Si l'on peut dire des éditeurs de soft anglais qu'ils ont du punch, que les Français ont des idées (comme toujours), les Américains, eux, ont la Classe, c'est une certitude. Tous les logiciels U. S. du moment ont vraiment un plus qui place leur pays au premier rang de l'édition mondiale. Et même si cela

GEE BEE AIR RALLY Eh oui, c'est bien vous !



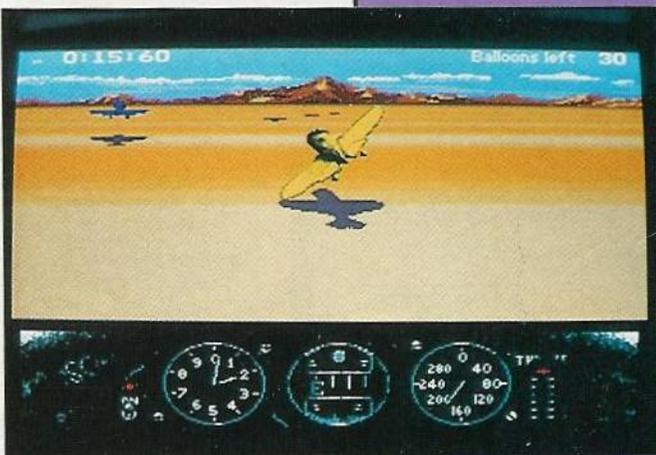
Vous vous retrouvez en 1930 aux commandes d'un petit avion de course, le Gee Bee. Vous participez à une épreuve comprenant seize parcours différents. Quatre spéciales dans lesquelles il faut slalomer entre des pylônes ou faire éclater des ballons disséminés sur le chemin. Après la page de garde représentant un départ de Rally, un écran d'options vous permet



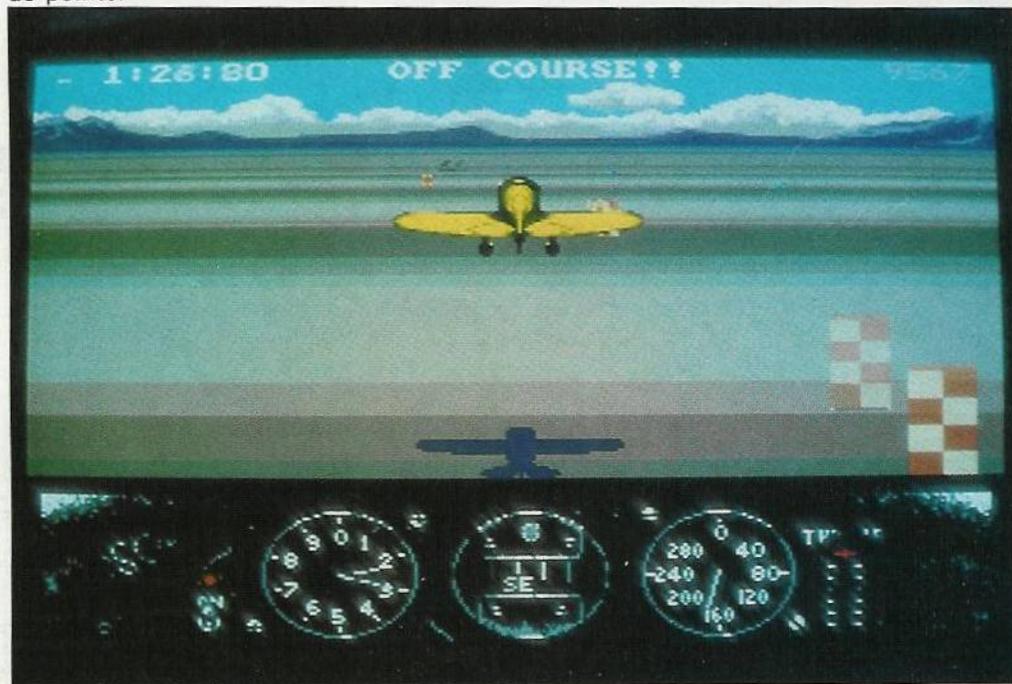
M.S

Personne ne l'avait annoncé, pas même nous, pas même Activision. C'est tout vous dire ! En tous cas, pour une surprise c'en est une excellente. J'ai cru tout d'abord qu'il s'agissait d'un nouveau simulateur de vol (que je n'affectionne

généralement pas beaucoup). Gee Bee est une course de biplans, une sorte de Outrun des airs. L'effet 3D est excellent et l'animation est très fluide. Je ne vous parle pas des graphismes très réussis et des somptueuses intermissions. Ce jeu nous change des habituelles courses de voitures en 3D, et en plus de son originalité la réalisation est sans reproche. Que demander de plus ?



GEE BEE AIR RALLY Off course ! Vous ne marquez plus de points.



déplaît à certains, il est des évidences que l'on ne peut nier. De la plus petite particule de carton qui en forme la boîte jusqu'au dernier octet de la disquette ce logiciel est superbe. La présentation et la musique sont parfaitement intégrées au sujet. La gestion au joystick est simple. Les animations et les décors sont d'une grande finesse. Les intermissions qui apparaissent lors des chutes ou des victoires sont superbes et pleines d'humour. Tout ceci apporte un plaisir de jeu énorme. A bord de mon coucou, entre les ballons, les pylônes, dans une forêt de Gee Bee, je m'en donne à cœur-joie, et je n'en ai pas fini. Avec deux cent cinquante six niveaux de difficulté.



Gee Bee Air Rally est un très beau jeu ; la présentation, tout d'abord vieillotte (noir et blanc) pour nous mettre dans l'ambiance de l'époque des coucous, puis d'un seul coup un parcours et des avions très colorés. On peut le comparer à une course de voitures mais avec la possibilité de doubler dessus, dessous et sur les côtés ; on passe quelquefois à ras des concurrents en penchant son coucou pour ne pas que les ailes touchent. La maniabilité de l'appareil est exemplaire.

Si les premières courses sont assez faciles, l'épreuve des ballons à crever est beaucoup plus difficile : trop haut, on passe au-dessus, trop bas, les autres avions gênent, trop vite, on n'a pas le temps de les voir arriver, et trop doucement, on ne finit pas la course faute de temps.



GEE BEE AIR RALLY La triste aventure.

Alors, le secret... doser le tout, et jouer aux montagnes russes, en plongeant dès qu'une forme rouge apparaît ; mais attention à ne pas se taper les pancartes grises qui se trouvent sur le parcours, car au bout de 3 chocs : c'est la chute, et qu'elle chute ! Votre pilote descend doucement en parachute pour atterrir

dans le désert, ou dans une mare à cochons, ou mieux encore entre les jambes d'une ravissante créature... Mais ne perdons pas de temps, la course repart... Gee Bee Air Rally est un programme original et parfaitement réalisé avec les Hi-Scores qui s'enregistrent dans chaque catégorie de difficulté. Un must !

GEE BEE AIR RALLY Un ballon de crevé.



de choisir entre trois niveaux de jeu. Votre choix réalisé, le départ est donné. Vous voilà aux commandes d'un coucou dont le tableau de bord plein de graphitis comprend un compteur de vitesse, un altimètre, une boussole. A travers le pare-brise, vous avez une vue en trois dimensions sur le parcours et vos adversaires. Tous les trois accidents une animation vous représente en pleine descente, au bout d'un parachute. Sur l'écran suivant vous apparaissez au sol dans une position souvent inconfortable. En cas de victoire une coupe vous est remise, une petite photo, et vous voilà reparti pour la course suivante. Il existe deux cent cinquante six niveaux différents.

PRESENTATION 87%

Une très belle boîte, une doc. originale. La page de garde du jeu est superbe.

GRAPHISME 90%

On pouvait difficilement faire mieux pendant le jeu, ou pendant les intermèdes.

ANIMATION 95%

La note parle d'elle-même.

SON 85%

Une musique ragtime parfaitement adaptée au jeu, et d'excellents bruitages.

INTERET 89%

Un pôle position en coucou avec plus d'humour, ça vous dit ? Nous, on adore.

NOTE GLOBALE 84%

Cette note tient compte du prix ; plus de 300F, c'est cher. Il faut arrêter l'import et fabriquer en Europe, c'est meilleur marché.

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

ARGUS PRESS env. 275F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

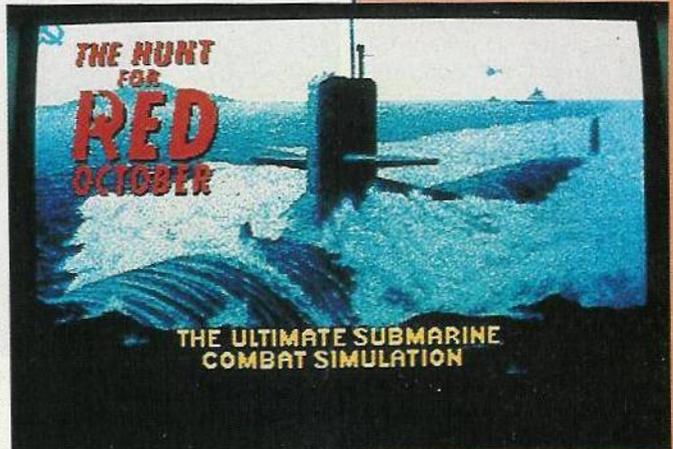


Evidemment, vous l'avez tous compris, ce jeu est

Et voici la dernière simulation de sous-marin en date. The Hunt For Red October est basé sur un best-seller anglais de Tom Clancy que vous connaissez peut-être. L'originalité vient du fait que ce n'est pas une simulation comme les autres, où le seul but se résume à couler des bateaux. Derrière Hunt, il y a tout un scénario complexe. Vous dirigez la flotte de sous-marins russes, et vous avez été choisi pour tester le nouveau sous-marin, le plus moderne et le plus puissant jamais réalisé au monde. Son avantage principal réside dans le fait qu'il est quasi-indétectable aux radars. Le sous-marin étant sous la protection d'un agent du KGB, vous avez dû le tuer ; mais depuis, l'alerte a été donnée. Vous espérez pouvoir conclure un 'marché' avec les américains, mais rien n'est encore sûr, et pour le moment il va vous falloir échapper aux russes qui veulent à tout prix récupérer le prototype du sous-marin. De plus, vous n'avez mis que peu de personnes au courant du plan, et il faut donc mentir à l'équipage si vous voulez que tout se déroule comme vous l'entendez.

Vous l'avez déjà compris, ce scénario va permettre une plus grande originalité dans le jeu. Dans une première phase, il vous faudra éviter de vous faire détecter (donc éviter de remonter en surface trop souvent), et pour cela, vous serez obligé de manœuvrer dans les fonds marins très complexes de cette région.

Après cela, vous devez simuler une panne des moteurs nucléaires, ce qui vous permettra de passer sur vos moteurs diesel (évidemment, vu le bruit qu'ils causent, vous risquez de vous faire repérer). Une fois arrivé vers une zone où croisent des navires américains, vous pourrez alors, en faisant croire à une fuite du moteur nucléaire endommagé, expliquer à l'équipage qu'il faut évacuer le sous-marin au plus vite. Evidemment, l'évacuation se fera dans un bateau américain... Après cela, vous pourrez négocier l'affaire avec les américains, à condition de ne pas avoir endommagé un de leurs navires auparavant, sans quoi vous aurez les deux super-nations sur votre dos. Vous disposez de deux types de moteurs, de propulseurs, d'un



HUNT FOR RED OCTOBER
La terreur des mers.

périscopes très perfectionnés, d'un radar qui vous indique la vitesse et la direction des bateaux en surface, qui peut à la rigueur vous donner même le nom du bateau. Les armes sont uniquement des torpilles acoustiques qui se dirigent vers les sources de bruits les plus fortes. Il y a aussi des leurres pour éviter les torpilles ennemies.

tout d'abord original grâce à son scénario. On est loin de la simplicité de celui de Silent Service, de la nullité de ceux de Gato. Ici, le scénario est quasiment aussi important que la simulation, ce qui fait presque de ce jeu une aventure-simulation, type peu développé il faut le dire. En plus donc de cet atout incontestable, la réalisation de ce programme est particulièrement bonne, du graphisme au son superbe (surtout sur Amiga !). D'autre part, le nombre important de possibilités et de matériel fait que l'on est vite pris dans l'action. Le pire reste le fait que Hunt est un jeu très difficile, donc d'autant plus prenant. Il faut constamment leurrer l'ennemi, en remontant en surface dans une direction opposée à celle que vous prendrez plus tard, en ne voyageant jamais en ligne droite. En plus d'une bonne simulation, vous avez donc également un excellent jeu tactique. Pas mal, non ? Cependant, les fans de simulations pures pourront trouver ceci gênant... alors, à vous de juger !

HUNT FOR RED OCTOBER La carte.





F.L.

Vous devez avoir compris que les softs auxquels on consacre une double page sont généralement au-dessus des autres. C'est effectivement le cas avec The Hunt For Red October de chez Arguss Press. Il s'agit d'une simulation de sous-marins très complexe. Inutile de vous dire qu'il faut lire toute la documentation, sans quoi il est pratiquement impossible de jouer. Côté scénario, il n'y a rien à dire, ça tient la route ou plutôt le cap. Les graphismes sont vraiment déments, c'est la première fois que j'en vois d'aussi bons pour un logiciel de ce genre. La sonorité est, elle aussi, réellement exceptionnelle. On s'y croirait ! Le maniement s'effectue à la souris rendant le jeu encore plus attractif, si toutefois on a bien assimilé toutes les options offertes. Ce n'est pas si facile, croyez-moi, il y en a un nombre incroyable :

vitesse, compas, calendrier, agenda, armes, sonar, périscope et j'en oublie. Quand vous saurez qu'elles comportent, toutes ou presque, des sous-options, vous aurez tout compris. L'emballage est également très bien fini, ce qui ne gâte rien. Un petit reproche tout de même, la documentation est en anglais et comme il faut absolument la lire...



HUNT FOR RED OCTOBER Un bateau ennemi.



D.L.

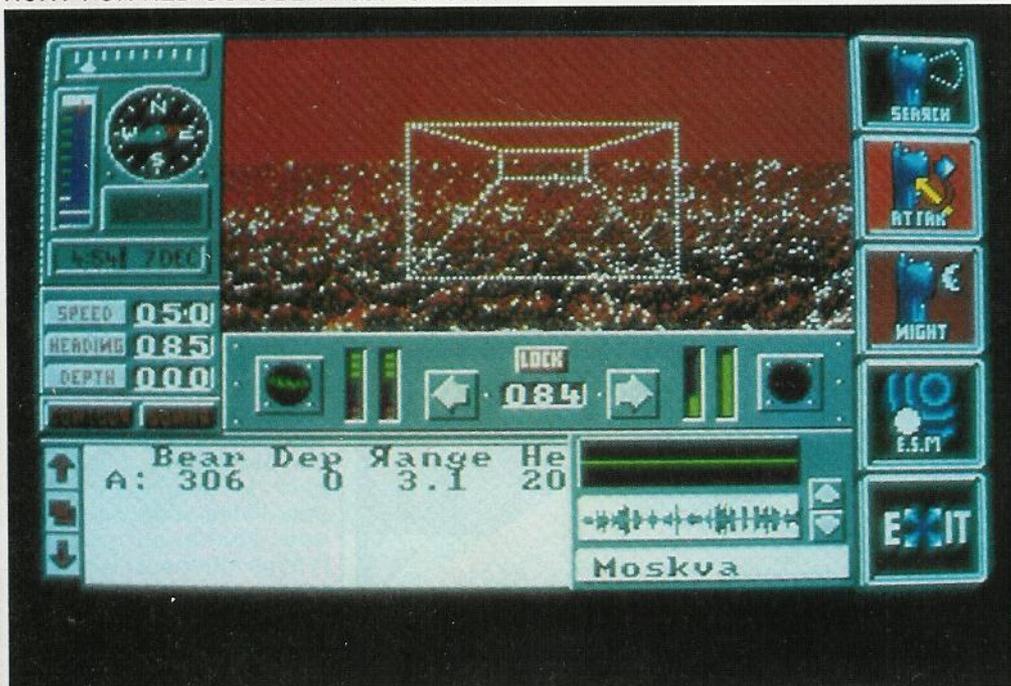
La plupart des simulations navales se basent sur des missions lors de la seconde guerre mondiale, et quelques-unes sont si compliquées que seuls les habitués arrivent à s'y retrouver. Hunt for Red October n'est pas concerné par ces deux remar-

ques, et c'est sans aucun doute ce qui en fait une excellente simulation. Vous avez dans ce jeu le commandement du tout dernier sous-marin nucléaire soviétique, ce qui, vous vous en doutez, implique un maniement complexe, loin d'être rébarbatif cependant. Tout se fait à la souris, et le commandement du sous-marin est à la fois pratique et complet. Les graphismes ont été soignés, de même que les sons, ce qui rend ce logiciel plus que séduisant. Vous pourrez choisir quatre modes de propulsion différents, chacun

ayant ses avantages et ses inconvénients, et de même vous aurez à votre disposition plusieurs moyens de détecter l'ennemi ; tout ceci pour vous montrer que les options ne manquent pas sur cette formidable machine. Dernier point : la présentation et la boîte sont jolies, le manuel d'instructions restant très aisé à comprendre. Alors pour une fois, souhaitons bonne chance aux possesseurs d'un sous-marin soviétique.

The Hunt For Red October est une simulation originale, complète et complexe qui vous demandera beaucoup de temps pour être maîtrisée.

HUNT FOR RED OCTOBER Radar en action.



PRESENTATION 90%

De bonne qualité, avec une présentation claire de toutes les options.

GRAPHISME 77%

Assez bon, en tout cas, mieux que tout ce qu'on a eu jusqu'à maintenant.

ANIMATION 78%

Rien à redire, c'est bien fait.

SON 91 / 71% Superbe sur Amiga. Pas mal sur ST.

INTERET 90%

Incontestablement la meilleure simulation de sous-marin. On est vite passionné.

NOTE GLOBALE 90%

Très bien réalisé.

ROAD WARS

MELBOURNE prix : N. C. 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

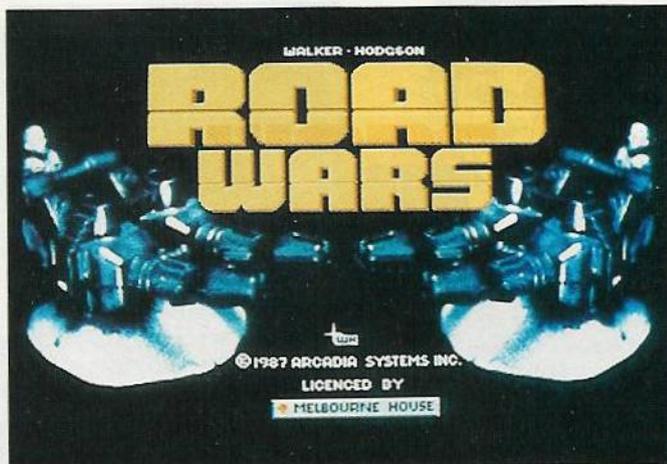
Nous sommes au début du 25^e siècle. L'humanité entière connaît une ère de prospérité, de paix et de loisirs, sous les lois de la Fédération Galactique.



M.D

Voilà un an que Mastertonic, la société anglaise qui dirige Melbourne House, a créé une nouvelle branche industrielle nommée Arcadia et destinée à la production de machines et de logiciels d'arcade. Ces machines sont basées autour d'une carte de Commodore Amiga avec un mega et demi de mémoire vive dans lesquelles on place une cartouche. Pour

les propriétaires de machines d'arcades, cela signifie qu'il est aisé et rapide de changer de cartouche, et pour les possesseurs d'Amiga que la conversion sera rapide et presque identique à l'arcade. La première de ces conversions est tout simplement Road Wars. Ce jeu est pour moi l'un des plus beaux logiciels d'arcade jamais réalisés sur un ordinateur familial. Je peux même dire : le plus beau. L'action qui a lieu sur un tobogan est ultra-rapide et la concentration doit être maximale. Il faut sans arrêt passer de la position tir à celle de protection. Les sons et la musique rythment parfaitement cette course de l'an 2000. Une option permet de jouer à deux simultanément : on peut soit se balancer entre nous, soit s'entraider pour arriver au dernier niveau. A cet endroit la route se réduit à un seul passage... Qui passera ?



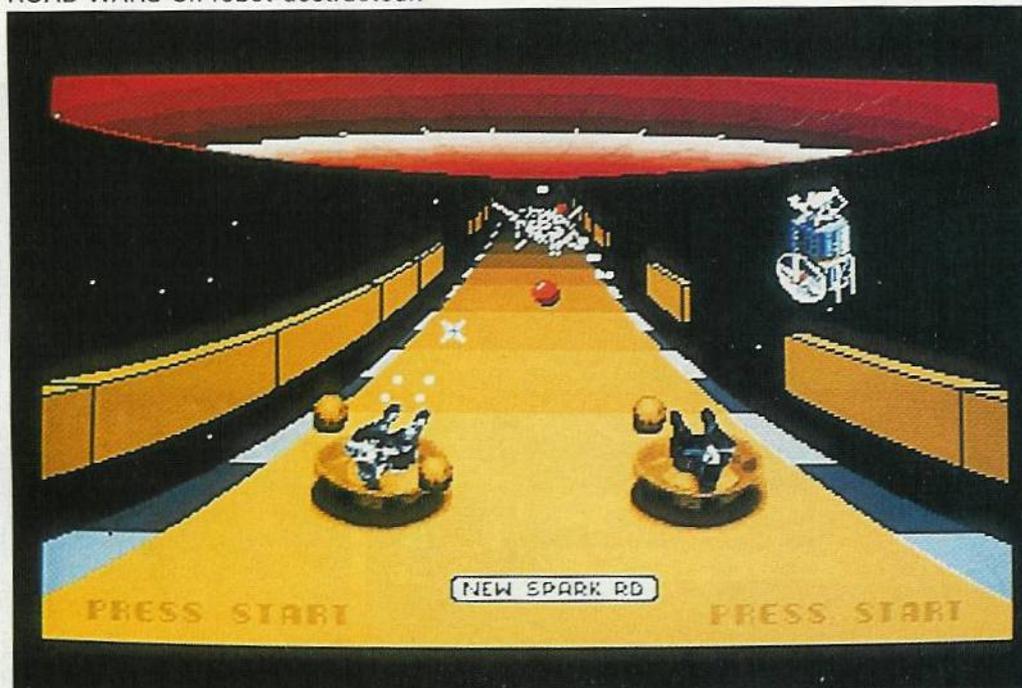
ROAD WARS Le titre.



Accrochez-vous à vos chaises et à vos joysticks, la course au nettoyage va commencer ! Vous foncez à 500 km/h sur une piste truffée d'embûches. L'action est incessante : évitez de rencontrer les boules rouges mortelles, détruisez-les avant qu'elles ne soient sur vous ; un champ électrique vous barre la route, remettez vite votre bouclier, enlevez-le à nouveau pour dégommer

cette boule verte qui vous prend par derrière, tirez sur le robot qui vous ajuste, attention une barrière, à droite toute... Ça n'arrête plus ! Pour accéder au parcours suivant, anéantisiez les plaques bleues sans toucher les jaunes, car celles-ci vous maintiennent dans le droit chemin. La première chose à apprendre est de réaliser tous ses gestes rapidement, sans hésitation, au bon moment. Ce sont des gestes simples, mais à cette vitesse, rien n'est simple. Le plus difficile est sans doute d'orienter son canon sur le coté quand un ennemi vous guette, un retard d'une fraction de seconde ne pardonne pas. Essayez de jouer à deux, mais pas à un contre un, sinon vous n'irez pas loin. Mettez-vous d'accord pour répartir les tâches, chacun ayant son coté à surveiller et ses cibles à détruire. Ensuite, la route se resserrera et il sera toujours temps de voir lequel de vous deux passera. Road Wars est époustouflant, les joysticks sont soumis à rude épreuve et se décollent souvent de la table, les jurons des joueurs fusent à tous moments et témoignent de leur exitation. La réalisation est remarquable, tant pour le graphisme, que pour l'animation. La musique donne au jeu un rythme infernal et les bruitages sont parfaits. Bref, c'est le jeu d'action par excellence, on n'a pas fait mieux en arcade.

ROAD WARS Un robot destructeur.



GEN
HIT



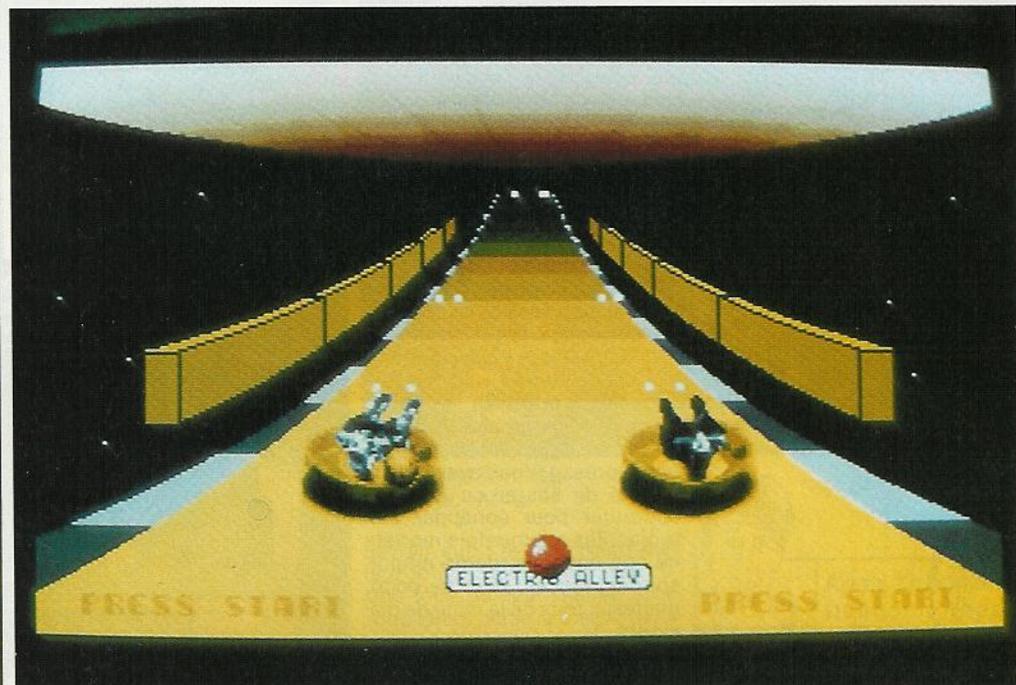
M.S.

On vous l'avait annoncé le mois dernier. Il est arrivé. Je ne vais pas être très long à propos de ce must. Je ne suis pas fou moi, j'ai trop envie de retourner jouer à Roadwars. Ce programme, que dis-je cette merveille possède toutes les qualités pour devenir un leader du marché 16 bits, et je ne m'étonnerai guère de le voir apparaître en tête de notre hit parade très bientôt. Les graphismes sont superbes, l'effet 3D est génial, on a vraiment l'impression de rouler sur le toboggan.

La musique est fabuleuse et les bruitages ne le sont pas moins.

Lorsqu'on se retrouve devant un logiciel aussi bien fini et sans aucun défaut, on voit tout de suite que le vendeur vous a bien conseillé !

La partie à deux joueurs est renversante et passionnante. Vraiment si vous n'avez pas Roadwars, c'est une lacune. C'est mon jeu préféré actuellement.



ROAD WARS Canons en action.

La dernière guerre avait eu lieu en 2371 sur la planète Armageddon, où il est maintenant impossible de vivre tant les radiations sont importantes. Les habitants d'Armageddon ont élu domicile sur les 5 satellites naturels, reliés entre eux par une série de voies rapides. Ces dernières bénéficient des innovations techniques, et sont commandées par un ordinateur qui contrôle les mécanismes de sécurité et maintient la trajectoire des usagers.

Le complexe d'Armageddon est devenu célèbre, et les touristes affluent sur ce réseau de voies rapides. Mais un jour, l'impensable se produit, l'ordinateur est devenu fou ! Les panneaux de champs magnétiques destinés à guider les véhicules sur la chaussée ont été altérés, et envoient maintenant de violentes décharges électriques qui détruisent tout ce qui passe. Vous avez été désigné pour 'nettoyer' les routes. Vous commandez une sphère de combat, très

manœuvrable, protégée par un bouclier que vous pouvez baisser pour mettre en œuvre votre super canon laser. A vous de jouer ! Mais vous n'êtes pas le seul à briguer le titre d'as du 'nettoyage' ! A votre côté, une autre sphère de combat à les mêmes ambitions, et pour rafler les honneurs, elle ne vous fera aucun cadeau !

Dans cette guerre de la route, les obstacles sont nombreux : de la simple barrière ou pointe, jusqu'à de puissantes créatures et vaisseaux spatiaux. Mais pour vous aider, il y a aussi des armes que vous pourrez ramasser au passage.

ROAD WARS A l'abri dans votre boule.



PRESENTATION 95%

La boîte est superbe l'image de présentation aussi.

GRAPHISME 93%

Un mélange heureux de dessins et de digitalisation.

ANIMATION 95%

De superbes explosions et de très gros sprites.

SON 90%

Une musique rythmée, parfaitement adaptée.

INTERET 96%

Seul, ou à deux, le challenge est exaltant.

NOTE GLOBALE 93%

Le premier jeu d'arcade avec de tels graphismes, si complet sur Amiga.

DR. LIVINGSTONE

ALLIGATA env. 150F 1 Joueur
Système : ST

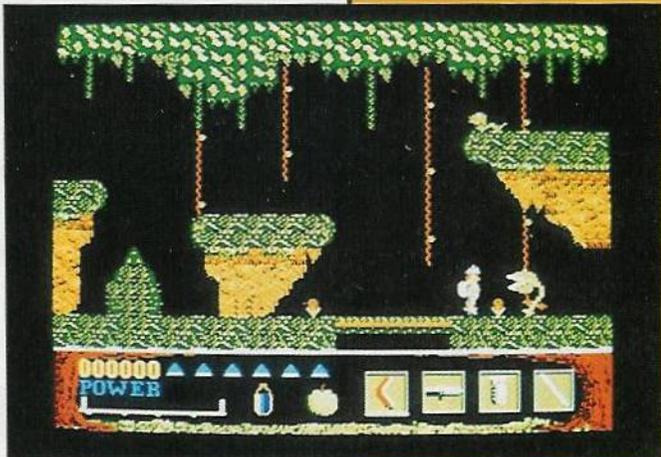


Vous incarnez Sir Henry Morton Stanley, le célèbre journaliste, qui fut envoyé au siècle dernier, par le New York Herald, à la recherche du Dr. Livingstone, perdu en Afrique Centrale. Ce voyage dans la jungle équatoriale n'est pas de tout repos,

vous avez 7 niveaux à explorer (soit 63 tableaux), chacun se terminant par une issue cachée. De grands dangers vous guettent, et vous devez tuer ou éviter toutes les créatures hostiles (pygmées, cannibales, crocodiles, serpents, piranhas, plantes carnivores...). Vous avez la possibilité de sauter ou de vous accroupir pour échapper aux projectiles quelquefois mortels de vos ennemis (dards empoisonnés, lances, noix de coco, marteaux fous de la mine de diamants...).

Au cours de votre périple vous devez penser à vous ravitailler en eau et en nourriture et à ramasser 5 gemmes disséminées dans le jeu. Attention, sans ces pierres précieuses vous ne pourrez accéder au temple secret...

Pour vous défendre, trois armes sont mises à votre disposition. À vous de choisir celle qui convient le mieux pour abattre tel ou tel ennemi : les grenades vous permettent de tuer quelqu'un situé derrière une butte ; en terrain plat la dague fera l'affaire ; et pour viser en l'air le boomerang est le plus efficace. Certaines manettes



Une seule solution : la perche.

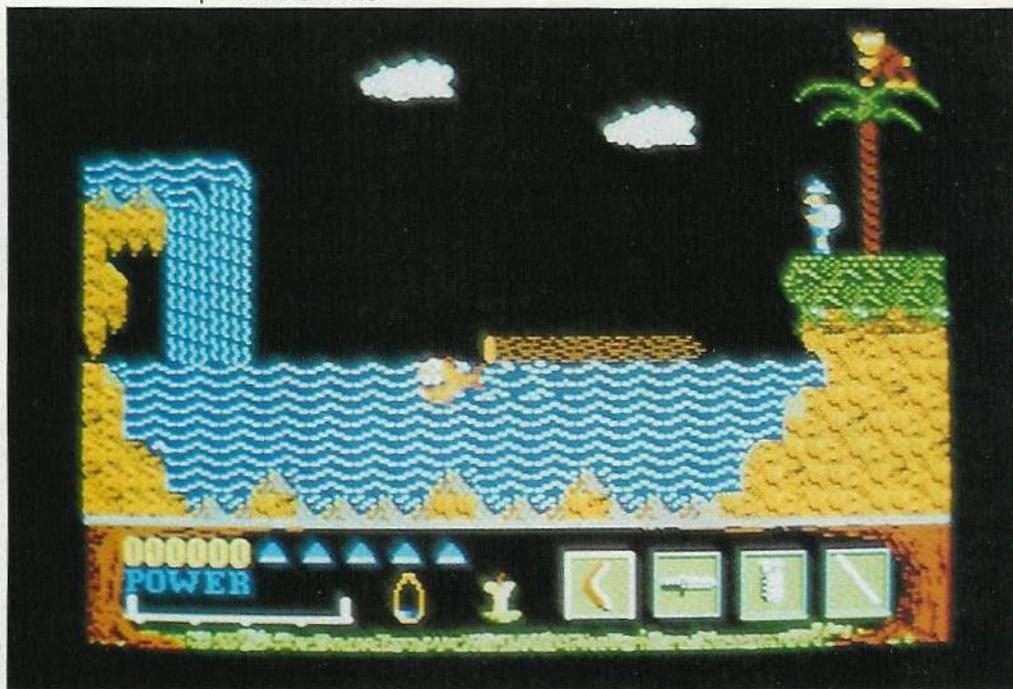
haut perchées peuvent aussi être atteintes grâce au boomerang. Vous avez également une perche pour sauter les ravins et les collines. Tous ces instruments se manient au clavier ainsi que les déplacements de votre personnage -la barre espace sert à doser avec précision la puissance des tirs-. Je ne sais pas encore si vous retrouverez Livingstone près du lac Tanganyka ; mais une chose est sûre, c'est qu'il vous faudra du temps pour y parvenir.

sion ST n'ait pas eu droit au contrôle joystick. Un jeu d'action au clavier, cela devrait être interdit ! Mis à part ce gros défaut, l'idée du jeu est très bonne : pièges, astuces, portes cachées, trésors, monstres et tableaux variés... enfin tout pour plaire, sauf la réalisation : Stanley reste quelquefois coincé sans pouvoir se retourner ni utiliser sa perche, c'est agaçant. En conclusion, Dr. Livingstone aurait pu être un super jeu.



Livingstone est un 'aventure-arcade' qui requiert de la précision : pour sauter certains obstacles, il faut se positionner au pixel près ; heureusement, sur le sol il y a souvent des fleurs ou des petites crevasses qui permettent de repérer plus facilement la position idéale pour sauter ou lancer une arme. Un bon petit jeu, mais j'ai regretté qu'il ne se joue qu'au clavier.

DR. LIVINGSTONE, I PRESUME Coincé entre un singe malicieux et un poisson affamé.



PRESENTATION 45%

Boîte plastique, image de début amusante.

GRAPHISME 65%

Pas très fin, mais varié et coloré.

ANIMATION 20%

Déplacements au clavier et personnage qui coince par endroits.

SON 60%

Bruitages surprenants mais sympas.

INTERET 84%

Très bonne aventure-arcade au tableaux variés.

NOTE GLOBALE 75%

Prix et jeu intéressant mais réalisation bâclée. Un bon achat malgré tout.

IDS

FTL env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Les méchants Biocretes qui dominent le plus riche univers du Cosmos construisent une race de robots-esclaves, les Oids. Ils les maltraitent, les considèrent comme de vulgaires boîtes de conserve et ne se

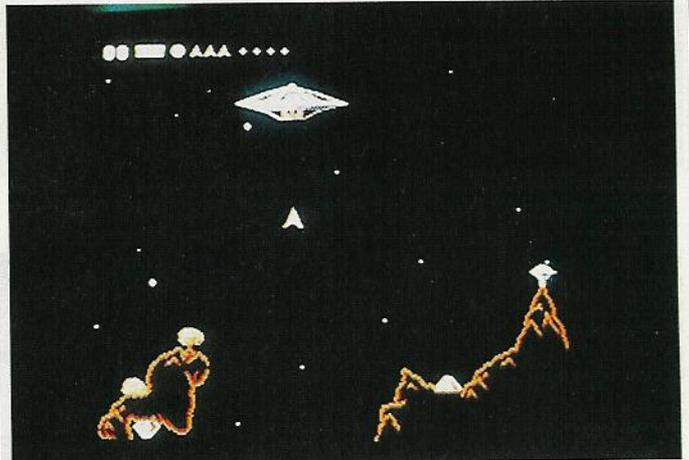
gènent pas pour récolter les fruits de leur dur labeur dans les dangereuses usines énergétiques. « Nous fabriquons les Oids, donc nous pouvons les traiter comme ça nous plaît ! ». Pourtant, les Oids s'ils n'ont pas de cœur, ont une âme, et aucune créature, qu'elle soit biologique ou mécanique, ne



Depuis plus d'un an, c'était le calme plat. Après Sundog, FTL ne s'était plus manifesté sur ST. Et puis, coup sur coup, deux grands tubes dans deux genres totalement différents : Dungeon Master et Oids. Si FTL n'est pas un éditeur très prolifique, c'est sans doute parce qu'il a décidé de sacrifier la quantité à la qualité.

Oids est un jeu d'action où compte avant tout la précision et la maîtrise de soi. Ce petit vaisseau triangulaire ne paie pas de mine, mais il se manœuvre à la perfection. Après le parcours d'entraînement, l'af-

faire se complique. Je suis canardé de tous côtés par des tirs en rafales, des têtes chercheuses m'assaillent, des installations magnétiques font dévier mes trajectoires. Comme si cela ne suffisait pas, mes malheureux Oids sont nichés dans les recoins les plus inaccessibles de la planète. Heureusement j'ai mon bouclier électromagnétique dont je me sers constamment. Un bon conseil, pour aller loin, pensez à repérer au plus vite un générateur de carburant, et à dégommer vos ennemis. Les Oids ont attendu si longtemps, ils attendront bien quelques instants encore leur délivrance.



IDS Une vue du vaisseau-mère.



Après l'excellent Dungeon Master, FTL change

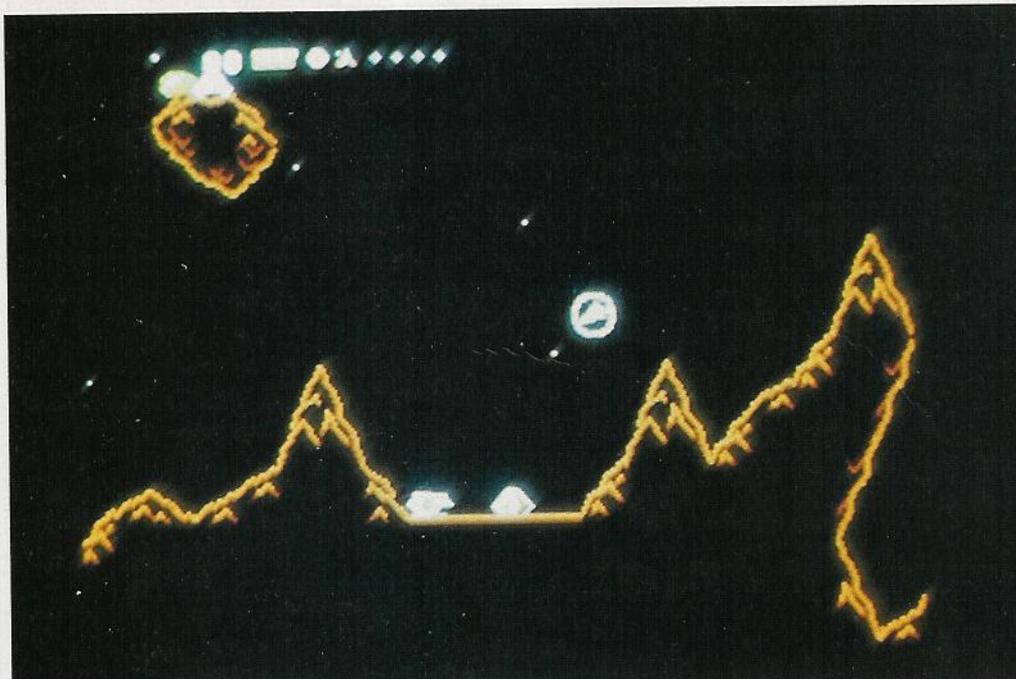
de style et passe à l'action. IDS est cependant loin de posséder toutes les qualités d'un grand jeu. La présentation est superbe. C'est un mélange de Skramble et d'Asteroids. Le vaisseau que l'on dirige est très maniable. Les graphismes par contre sont très simplistes. Cela ne nuit pourtant pas vraiment à l'intérêt. Il y a un grand choix de planètes et vous pouvez aussi en construire. Bien que la réalisation soit assez moyenne, vous avez de quoi faire.

devrait subir le traitement que leur infligent les Biocretes.

Une race compatissante, dont vous faites partie, a créé le mouvement 'TOUCHE PAS A MON IDS', et a décidé de délivrer les malheureux.

Vous pilotez un vaisseau rapide et maniable, doté des dernières nouveautés techniques : canon laser, novabombes, bouclier électromagnétique. Votre mission : détruire un maximum d'installations appartenant aux Biocretes en évitant de heurter le flanc des montagnes escarpées et en traversant les défenses ennemies, atterrir en douceur pour vous réapprovisionner en carburant, et recueillir les Oids.

Si vous réussissez, votre soucoupe-mère viendra vous récupérer et vous emmènera vers une autre mission, car les Biocretes ont colonisé nombre de planètes. Libérez les Oids !



IDS Entouré de votre bouclier.

PRESENTATION 78%

Boîte solide, joli titre, doc. en anglais (pour l'instant ?)

GRAPHISME 43%

Ce n'est pas son point fort.

ANIMATION 90%

Très bonne réponse du vaisseau.

SON 35%

Des bruitages très quelconques.

INTERET 86%

Un des seuls dans le genre, très bien réalisé, avec une longue durée de vie.

NOTE GLOBALE 81%

On oublie vite le graphisme simple et le son quelconque tellement le jeu est prenant.

WESTERN GAMES

MAGIC BYTES env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga / ST

Bienvenue à Microtown, étranger ! c'est ainsi que l'on vous accueille dans une charmante petite ville du Far-west.

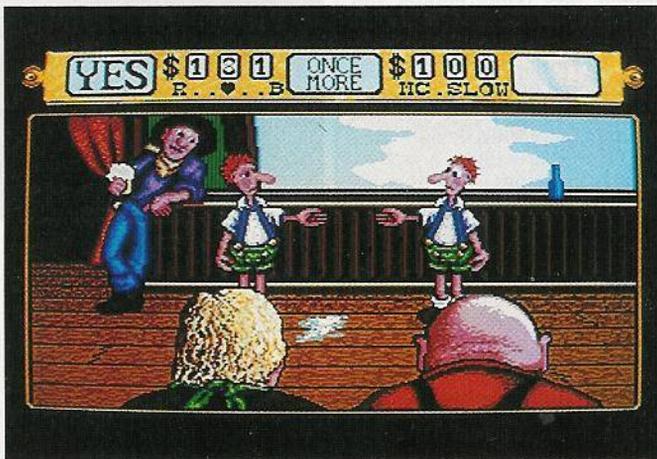
Il faut dire que l'on s'ennuie un peu ici, et l'arrivée d'un nouveau venu est enfin une occasion de se distraire.

Vous allez faire l'objet d'un test très poussé (digne de ceux de GEN 4), pour que chacun voie ce que vous avez dans le ventre (et dans les bras).

Vous allez affronter en combats singuliers, le fameux MacSlow, champion de la ville. Un charmant petit programme :

- Le bras de fer, tout d'abord. Dans le saloon, plus personne n'est au bar et les yeux sont rivés sur les deux adversaires. Vous devez faire l'effort au bon moment (guidé par un bras musclé au haut de l'écran) si vous ne voulez pas que votre bras termine sa course sur la flamme d'une bougie. Un juge très strict vous surveille pour qu'il n'y ait pas de tricherie. Profitez de ses moments de somnolence pour vous aider de votre bras libre et prendre appui sous la table ! Mais attention, ne vous faites pas 'piquer' par le juge, sinon la manche est perdue pour vous.

- Le tir au revolver ; ce sont des chopes de bière qui servent de cibles. Elles sont tenues par deux petits bonshommes à l'allure bavaroise (n'oublions pas



WESTERN GAMES
Ne visez pas les mains.

qu'il s'agit d'un programme créé en Allemagne, et que la Bavière est le pays de la bière). Ceux-ci prennent des risques (moins que le fils de Guillaume Tell, car seul leur bras est en jeu), et ce d'autant plus que les cibles se rétrécissent à chaque fois. Au signal, dégainez et tirez ! Si vous avez beaucoup de sang-froid, tentez de connaître l'état de nervosité de votre adversaire (les battements de son cœur sont affichés en haut de l'écran) ; s'il est particulière-

ment excité, il manquera sa cible, et vous prendrez votre temps pour ajuster la vôtre, tout en profitant de quelques points de bonus.

- Le duel au crachat ; les deux adversaires sont face à face, séparés de quelques mètres. A leurs pieds, un pot. Il ne s'agit pas d'un duel à mort (sauf si l'un d'eux a une tuberculose aiguë). Vous devez mordre un morceau de chique, le mâcher jusqu'à ce qu'il soit à point, diriger votre tête vers le haut selon un certain

WESTERN GAMES
Les bons goinfres.



Un jeu qui comprend six épreuves, c'est tout un programme ! et, à moins de ne s'appeler Epyx, il est bien souvent difficile d'atteindre la perfection à tous les niveaux.

Western Games a en effet de nombreux points communs avec les célèbres compilations d'Epyx (irais-je dire que le programmeur a un peu copié ?), à commencer par son nom.

Le graphisme est beau, du style 'dessin animé'. Malheureusement, les personnages et le décors sont très statiques. Seuls quelques membres bougent ou quelques têtes se tournent ; bien sûr, pas le moindre scrolling.

Les bruitages sont corrects ; sans être exceptionnels, ils mettent bien dans l'ambiance, tant la musique du piano dans le saloon que le beuglement de la vache quand on la trait.

Les épreuves alternent le bon et le moins bon. Certaines sont très amusantes, surtout quand on joue à deux (quel plaisir d'envoyer un mollard dans la g... de ce cher Marc ! à ce propos, un truc : si vous voulez cracher loin, ne prenez pas de trop gros morceaux de chique). D'autres sont plutôt énervantes, notamment cette 'cré vain dieu de bon dieu de vache dont j'ai toutes les peines du monde à tirer quelques gouttes de lait. Ce qui me rassure, c'est que je ne suis pas le seul !

angle, prendre votre souffle et cracher dans le pot de votre vis-à-vis. Si vous atteignez trois fois la cible, c'est gagné. Le summum consiste à lui cracher dans la figure, ce qui provoquera les quolibets et rires de l'assistance.

- La danse ; pas de mort non plus dans cette épreuve (on le sait, le ridicule ne tue plus !).



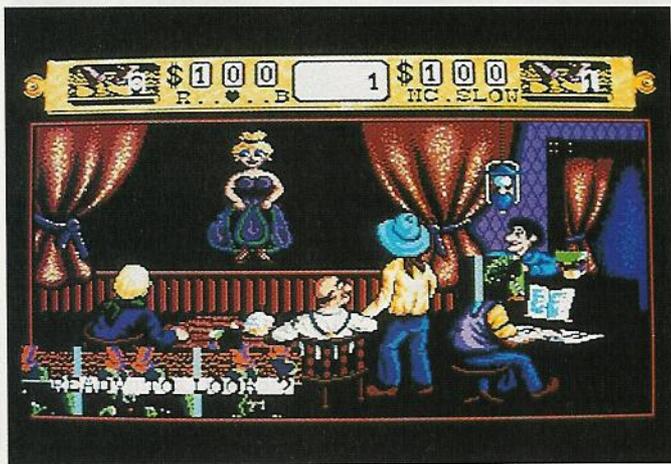
WESTERN GAMES
Serez-vous en faire autant ?



Aie Aie Aie !!! J'en connais qui vont être jaloux. Vous voyez qui je veux dire ? Epyx, bien entendu. Eux qui ont créé la série des Summer Games et autre Winter Games, n'ont pas pensé à faire un jeu sportif en l'honneur de leurs compatriotes les cowboys. Qu'ils se rassurent, car même si Western Games est très amusant, il ne possède pas la classe qu'Epyx apporte à chacun de ses produits. Les épreuves de Western games sont très extravagantes. Par exemple, il y a une épreuve de tir au crachat de chique, et une où vous devez traire une vache. Malgré cette originalité et de très beaux graphismes, je ne me suis pas accroché terriblement à ce jeu, peut-être parce qu'il fait plus appel à la technique qu'à la rapidité d'action.

Western Games est un nouveau soft « multi-jeux », dont l'originalité tient au fait que les épreuves ne sont pas réellement sportives ; c'est plutôt un challenge entre cowboys qui souligne avec humour le côté rustique du Far West. Un seul reproche, la complexité des commandes ; ici vous ne risquez pas de casser votre joystick à force de secousses, mais vous devrez synchroniser vos mouvements et respecter une parfaite cadence pour réussir.

Si traire une vache était aussi difficile en réalité que dans Western Games, je n'ose penser au prix qu'atteindrait le litre de lait !



Nos deux lourdeaux doivent refaire les pas de danse d'une ravissante Barmaid en bas résille (eh oui ! c'était déjà la mode). Jœ les Belles Bretelles et Blondinet évoluent sur une petite scène de théâtre, encadrés de tentures. S'ils se trompent, ils doivent payer un verre au pianiste qui se remet à l'ouvrage. S'ils réussissent, un nouveau pas de danse, plus difficile leur est proposé.

Traire la vache. C'est beaucoup plus difficile qu'on ne se l'imagine. Voilà nos deux cowboys assis dos à dos sur leur tabouret, aux commandes d'une mamelle de vache. Ils doivent tirer les pis dans l'ordre et en cadence (le métronome est une mamelle en haut de l'écran). Celui qui remplit son seau le premier a gagné. Un juge est là qui veille au grain ; profitez de

ses instants de somnolence pour filer un coup de coude à l'adversaire et lui faire renverser son seau. Mais, là aussi ne vous faites pas prendre, ou vous perdez la manche.

La grande bouffe. Celle-ci a pour cadre le restaurant du saloon. L'arbitre, les mains dans les poches et la pipe à la bouche, surveille les opérations. Un chinois souriant tourne sa popote. Chacun doit avaler le plus vite possible sa marmite de haricots. Il remplit sa cuillère, la porte à sa bouche, mastique et avale. Si vous ingurgitez tout le ragout sans mastiquer, vous roterez ! Non seulement ce sont de très mauvaises manières, mais en plus ça vous fait perdre du temps... Buvez une coupe de temps en temps pour aider à faire passer. Et puis, au passage, donnez donc un coup de pied sous la table à votre adversaire pour contrarier sa digestion !

WESTERN GAMES Ah ! La vache.



PRESENTATION 65%

Doc. anglaise, options originales mais peu pratiques.

GRAPHISME 83%

Style dessins animés, très colorés.

ANIMATION 45%

Moyenne, commandes compliquées.

SON 68%

Musique western, bruitages amusants.

INTERET 62%

Difficile à jouer, les commandes sont trop complexes.

NOTE GLOBALE 65%

Beaucoup d'humour, mais certaines épreuves trop dures.

POWERPLAY

ARCANA env. 200F 2 à 4 joueurs
Système : Amiga / ST

Sur le mont Olympe, les dieux se querellent pour savoir lequel d'entre eux est le plus sage et le plus fort. Pour mettre fin à ces querelles, Zeus a décidé qu'ils s'affronteraient dans une lutte d'intelligence et de rapidité.

La cour du temple d'Apollon, transformée en damier géant, a été choisie comme champ de bataille, ainsi que le mont

Olympe et les cavernes de l'enfer.

Afin d'éviter d'être blessés, les dieux seront représentés chacun par 4 guerriers.

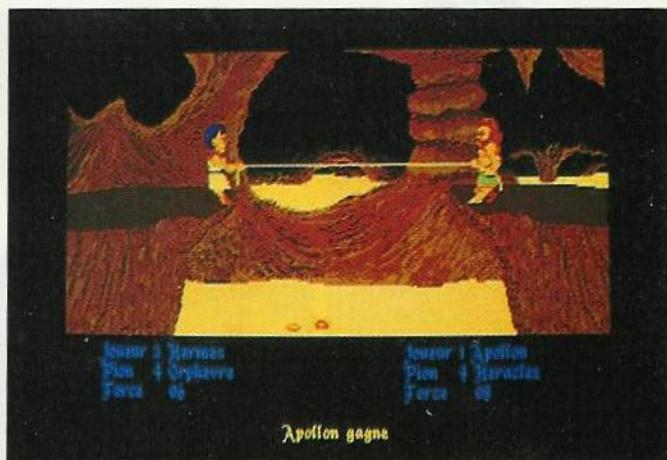
Le combat commence : les groupes se placent à chaque coin de la cour, le premier joueur sélectionne un guerrier, une question apparaît au bas de l'écran, dont le sujet dépend de la couleur de la case où se trouve le combattant (bleu : culture générale, rouge : sports et



Sous des apparences agréables, Powerplay est décevant ; je n'ai pas senti le moindre coté stratégique à ce jeu, or la stratégie est sensée représenter une bonne partie de l'intérêt.

Le coté 'trivia' est très mal réalisé, on ne sait jamais si l'on répond correctement ou non lors des challenges (la solution aux questions n'étant pas donnée) d'au-

tant plus que l'animation qui suit ne reflète pas toujours l'exactitude de la réponse. S'agit-il d'un bug de programmation ou de défauts de traduction ? Il est difficile d'en juger, car ça va beaucoup trop vite. Toujours est-il que ce programme me semble souffrir de quelques imprécisions. D'autre part, le fait qu'il doive être joué à deux personnes au minimum limite son intérêt.



POWERPLAY



loisirs, vert : sciences et technologie, jaune histoire et géographie). Quatre réponses s'inscrivent, à vous de choisir la bonne ! Attention, le temps est limité. Si la réponse est fautive : vous passez votre tour, si elle est juste : votre pion gagne des points de sagesse (au bout de 25 points il passe à un niveau supérieur) et avance sur une case adjacente. Des cases blanches peuvent également téléporter votre guerrier à un autre endroit du damier.

Quand un joueur veut aller sur une case occupée par un ennemi, il y a défi, et les deux opposants vont s'affronter sur un autre terrain. Là, l'un d'eux mourra et l'autre regagnera sa place dans la cour. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une équipe représentée.

Les 'Trivia Games' (jeux de questions-réponses) fontfu-

reur outre-atlantique et celui-là, l'un des plus beaux sur micro, avait connu un grand succès il y a 1 an sur les machine 8 bits. C'est une idée géniale de l'avoir traduit et adapté sur ST et Amiga (la version que nous avons testée sur Amiga n'était pas encore francisée). Les graphismes sont superbes, surtout ceux des personnages qui manifestent leur impatience de façon assez drôle quand on les laisse 'sur la touche'. On peut jouer de 1 à 4, et pour un joueur seul, un entraînement est prévu.

Un jeu superbe et amusant.

POWERPLAY L'arène principale.



PRESENTATION 62%

Mode d'emploi français détaillé, mais options peu conviviales.

GRAPHISME 82%

Les personnages surtout sont travaillés.

ANIMATION 40%

Les personnages sont difficiles à déplacer où l'on veut.

SON 66%

Pas de musique mais bons bruitages.

INTERET 65%

Original, mais ne vaut pas Trivial Pursuit.

NOTE GLOBALE 58%

Des défailances dans la réalisation.

RAMPAGE

ACTIVISION env. 250F 1 à 3 Joueurs
Système : ST

Ames sensibles, abstenez-vous. Ce programme n'est que violence et destruction. Il vous faut absolument tout raser si vous désirez accéder aux différentes villes. Pour ce faire, vous avez le choix entre trois colosses qui répondent aux doux noms de : Lizzie le lézard, George le gorille, et Ralph le loup. C'est la panique dans la ville, car ces braves bêtes ont un féroce appétit de béton. Vous comprenez, elles sont très en colère ces malheureuses créatures. Elles ont été les victimes d'une confusion dans un processus expérimental.

On peut jouer à trois, mais dans ce cas le troisième joueur doit utiliser les commandes au clavier. Vous allez faire l'acrobate en sautant de building en building et en les escaladant. A l'aide de vos poings vous marquez les bâtiments, mais ces derniers renferment parfois des pièges : les grille-pain sont difficiles à digérer, et les télévisions envoient des décharges électriques. En revanche les humains et les poissons rouges sont délicieux. N'oubliez pas de surveiller les jauges en haut de l'écran. Elles vous renseignent sur votre état de santé. Les autorités des villes vous envoient l'armée et la police locale, alors je compte sur vous pour n'en faire qu'une bouchée !



Tous les fans de King Kong et autres Godzilla vont être ravis.

Rampage est arrivé. Le jeu d'arcade du même nom de Bally avait connu un large succès auprès des adeptes des salles obscures. L'adaptation sur ST est excellente tant au niveau graphique que sonore. Tous les détails d'arcade ont été respectés avec une grande fidélité. Il n'y a rien à reprocher à ce jeu. L'action est rapide, la difficulté est croissante, les tableaux sont nombreux. L'humour est aussi de la partie et je vous assure que les grimaces des trois monstres vont rendre jaloux nos plus grands comiques (Marc y compris). Je vous conseille la partie à deux, on s'y amuse énormément. Rampage est très réussi.

Si vous êtes très voraces et habiles avec le joystick, alors peut-être découvrirez vous les 50 villes du jeu.



RAMPAGE Les cauchemars de la ville.



Je viens de terminer mon papier sur Super Sprint qui est réalisé par Electric Dreams, une société sœur d'Activision qui nous propose ici Rampage. Voilà deux adaptations d'arcade réalisées par la même compagnie, mais autant la première est bonne et belle, autant celle-ci est moche et inintéressante. Je mâche mes mots, c'est du dessin de débutant, l'animation manque de punch, et la manipulation du joystick n'est pas très agréable. On a l'impression de dépla-

cer un boulet de quinze tonnes sur l'écran. Le scénario est particulièrement vide de sens. Frapper et tout détruire dans le seul but d'anéantir une à une les villes américaines n'est pas tout à fait à mon goût. Les seuls points positifs de ce jeu sont : la musique, somme toute assez sympathique et la possibilité de jouer à deux simultanément ; ce qui reveille mon âme de gorille chauve et sauvage. Je prends alors un malin plaisir à transformer la tête de M. S. en tambourin et celle de R. F. en paillason.

RAMPAGE



PRESENTATION 60%

Boîte quelconque mais musique sympa.

GRAPHISME 74%

Pas génial mais fidèles à l'arcade.

ANIMATION 60%

Elles sont peu nombreuses mais bien réalisées.

SON 78%

Bons et efficaces.

INTERET 63%

Les villes sont nombreuses.

NOTE GLOBALE 67%

Une bonne adaptation dans l'ensemble.

ROCKFORD

MELBOURNE env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Rockford est un jeu qui existe en arcade. Melbourne House s'est chargée de l'adaptation sur 16 bits. Il n'y a pas beaucoup de différences, l'arcade n'étant cependant pas fantastique.

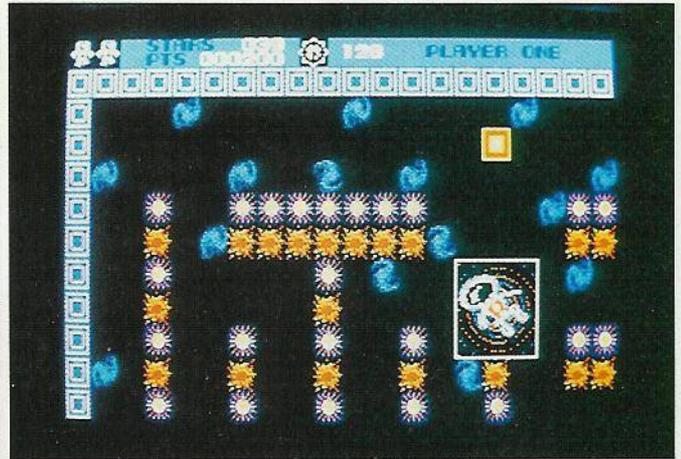
Vous devez ramasser des objets qui varient selon les tableaux. Lorsque vous en totalisez un nombre suffisant, une porte s'ouvre et vous accédez au niveau suivant. Chaque tableau renferme des pièges spécifiques. Le premier tableau se nomme les Cavernes de Craymar. Rockford est habillé en chasseur et y ramasse des statuettes d'or. Il doit éviter les serpents bleus et verts, et les singes. Les murs sont constitués de toucans, et les parois magiques sont tapissées d'éléphants. Au deuxième monde, Rockford se transforme en cuisinier à Kyssandra. Dans les Indes magiques, il récolte des pommes pour un prince local. Hamburgers et pizzas sont de la partie. Attention aux oranges qui tombent, ainsi qu'aux œufs et aux toasts volants. Au troisième monde, notre Rockford, décidément très voyageur cette année, se retrouve en Amérique du nord comme chercheur d'or. Méfiance, des indiens veulent le scalper... Vous le voyez les



Vous connaissez tous le célèbre Boulder Dash ;

en voici la meilleure version. En fait, la société anglaise Arcadia proche de Melbourne House, a racheté les droits de ce logiciel à First Star, le créateur du jeu original. Un an plus tard arrive une version complètement repensée pour ST et Amiga, Rockford. Elle comprend vingt tableaux totalement originaux. Vous aurez besoin de tous vos réflexes ainsi que de beaucoup de concentration et de perspicacité pour arriver au bout de ce fantastique

challenge. Les graphismes n'ont jamais été le point fort de ce genre de jeux, mais les créateurs d'Arcadia ont beaucoup d'idées qu'ils savent parfaitement réaliser. Ils ont ajouté une belle présentation avant chaque tableau, une animation pleine d'humour après chaque accident, et le tour est joué. Moi j'adore, vous commencez à me connaître, si vous avez les mêmes goûts que moi, vos deux billets de cent francs seront bien placés (il faut encourager Melbourne).



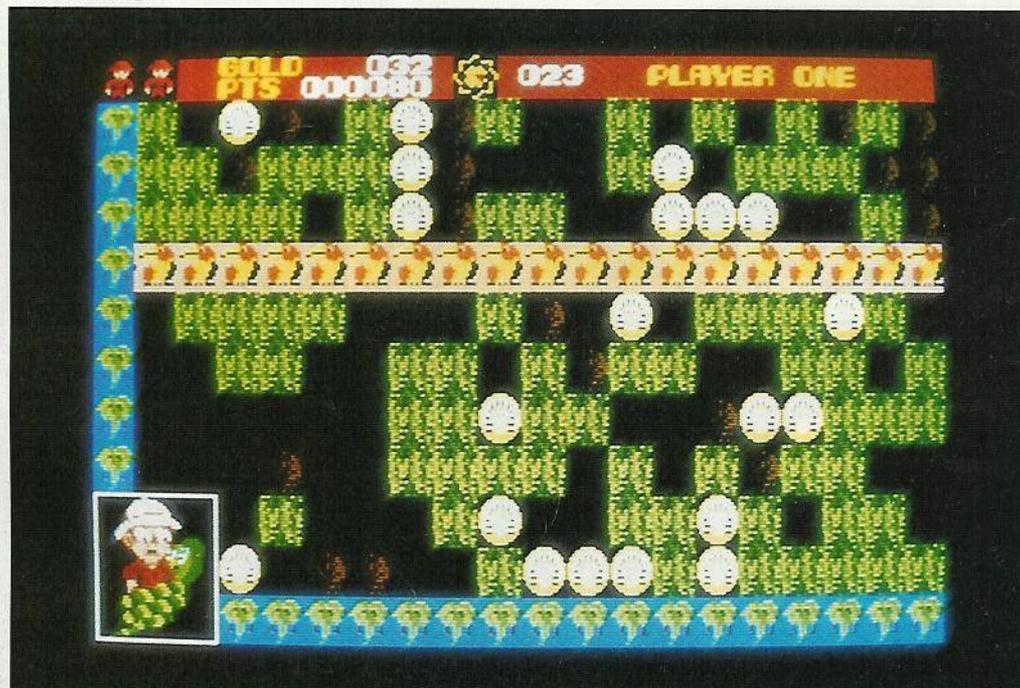
ROCKFORD



Voici le Boulder Dash version 88. Il n'y pas beaucoup de différences me

direz-vous, entre cette version et celle qui existait sur C64. Les graphismes sont un peu meilleurs. La jouabilité est restée excellente. Les bruitages sont simples. Il y a beaucoup plus d'animations, de couleurs et de sprites. Le jeu est passionnant. Le seul petit reproche à adresser, c'est encore le scrolling moyen. Rockford a su conserver l'esprit Boulder tout en améliorant quelques points. Tous ceux qui aiment le genre se doivent de le posséder.

ROCKFORD



PRÉSENTATION 75%

Belle boîte, mais notice anglaise pour le moment.

GRAPHISME 71%

Le plus beau Boulder Dash, de beaux médaillons qui agrémentent le jeu.

ANIMATION 50%

Mauvais scrolling.

SON 60%

Très classique.

INTERET 84%

Du bon Boulder Dash.

NOTE GLOBALE 78%

Réalisation moyenne, mais c'est quand même le plus beau du genre sur ST.

CLASSIQUES 1

env. 200F 1 Joueur
Système : ST

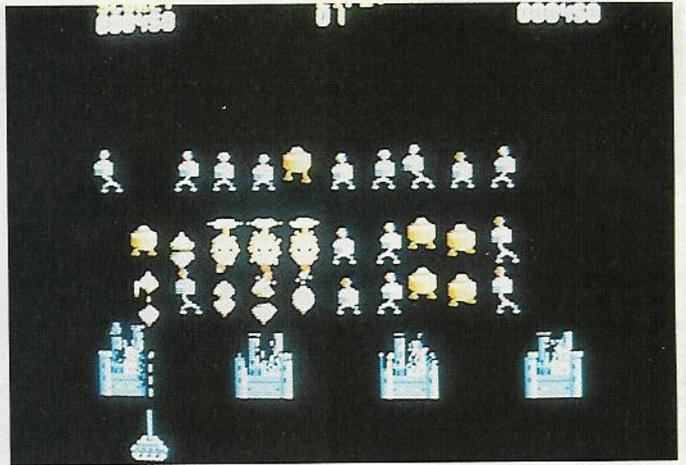
La disquette Classiques 1 se compose de trois jeux que tout le monde connaît. Il y a un Pac Man : vous dirigez un petit glouton affamé et évitez les fantômes qui vous poursuivent. Vous devez manger toutes les pastilles à l'écran pour passer au labyrinthe suivant. Le deuxième jeu est un Space Invaders : vous tirez sur tous les

aliens qui se déplacent de plus en plus vite au fur et à mesure de la partie. Et finalement, on trouve en troisième jeu, un très classique casse-briques : vous essayez de détruire un mur, mais il y a des briques surprises qui explosent ou qui ont des rebonds inverses. Classiques 1 est un jeu pour nostalgiques déprimés.



Après Crazy Cars, voici le nouveau jeu de Titus. Enfin, nouveau pas vraiment, car la disquette regroupe des clones de trois ancêtres du jeu vidéo : Pac Man, Space Invaders et Breakout. Le Pacman est correctement réalisé, les graphismes sont très simples, mais suffisants. Le Space Invaders est raté, les graphis-

mes et les bruitages sont mauvais. Le casse-briques est très moyen pour ne pas dire très très moyen. Globalement, il faut tout de même féliciter Titus pour avoir pensé aux plus démunis. Les compilations sont rares sur ST. On pardonne donc pour la qualité douteuse. Mais cette-fois ci seulement, car la prochaine fois, Titus nous ont promis de faire mieux.



CLASSIQUES 1 Le space invaders.



En voilà une idée qu'elle est bonne !

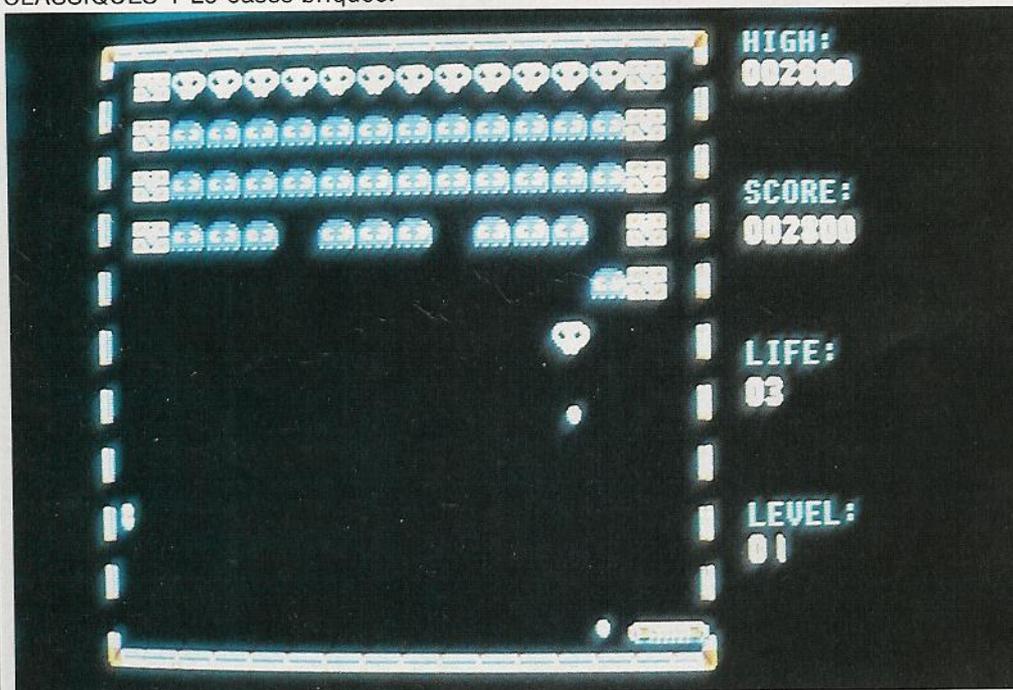
Ce retour en arrière devait combler d'aise les nostalgiques des premiers jeux sur micros, et faire découvrir à la 'bleussaille' qu'on peut s'éclater avec les Classiques, quand ils sont bien réalisés... Malheureusement, je n'ai guère été emballé par cette compilation.

Le casse-brique, très Français avec ses trois couleurs bleu-blanc-rouge, n'a que très peu de gadgets et devient vite ennuyeux.

Le Space Invaders lui aussi est très moyen avec ses petits aliens ridicules. Au bout d'un quart d'heure, je suis passé à autre chose. Le Pacman est le seul qui soit à peu près bon. Il se manie très bien et n'accroche pas dans les virages comme c'est si souvent le cas. Il manque toutefois d'originalité.

Alors, c'était un choix à faire, et Titus l'a fait : trois jeux simples pour le prix d'un demi ; de toute manière vous en avez pour votre argent.

CLASSIQUES 1 Le casse-briques.



PRESENTATION 40%

Le boîtier est moyen et n'y a pas d'écran de présentation.

GRAPHISME 45%

Pas assez travaillés. On se croirait en 1981.

ANIMATION 30%

Pratiquement aucune animation fouillée.

SON 35%

Banal sans plus.

INTERET 53%

Les intérêts varient d'un jeu à l'autre.

NOTE GLOBALE 55%

3 jeux sur une disquette c'est pas mal, cependant la réalisation est à revoir.

TRIVIAL PURSUIT

DOMARK env. 250F 1 à 6 joueurs
Système : ST

Trivial Pursuit est un jeu de société qui va mettre à l'épreuve vos connaissances générales.

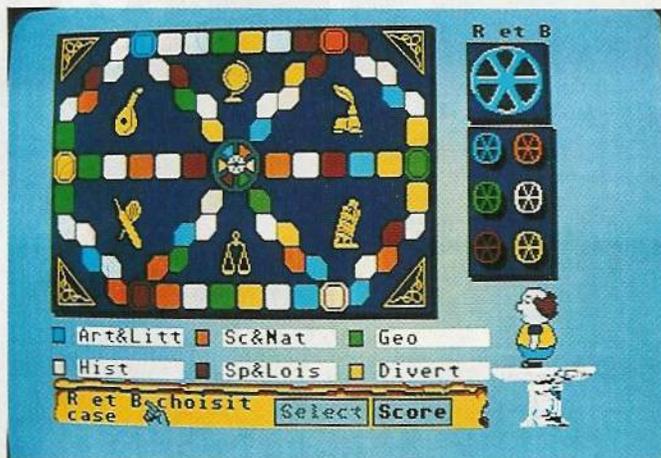
Le théâtre de vos exploits a la forme d'une roue hexagonale, à six rayons, composée de cases multicolores.

La partie commence : un charmant petit bonhomme agite le bras pour lancer une fléchette qui fera office de coup de dé. En fonction du chiffre obtenu, plusieurs cases se mettent à clignoter. Vous choisissez l'une d'elles, où une question vous sera posée. Vous répondez bien, vous rejouez ; sinon, vous passez la main. Si la case choisie est l'un des six sommets de l'hexagone et que votre réponse est juste, on vous attribue une part de camembert. Ces sommets ont tous une couleur différente correspondant à une matière :

- bleu pour Art et Littérature
- orange pour Sciences Naturelles
- vert pour Géographie
- rose pour Histoire
- marron pour Sport et Loisirs
- jaune pour Divertissement

Le premier qui a rempli son camembert doit se hâter vers le centre du tableau, répondre sans erreur à la dernière question (choisie par ses adversaires) pour remporter la victoire ! Le salon des questions-réponses est une confortable pièce, décorée avec bibliothèque, chaîne stéréo, cheminée de bois, enfin, tout pour permettre au petit bonhomme de vous torturer l'esprit à son aise...

Suivant la justesse de votre réponse (c'est vous qui inscrivez honnêtement si vous aviez trouvé ou non) vous aurez droit à une réplique du genre : 'vous auriez du savoir Betty !' ou 'la prochaine sera moins facile !'. Quand vous chargez le jeu, un tableau d'options apparaît avec un choix pour le nombre de joueurs (de 1 à 6), l'analyse des scores, le chronomètre, l'addition d'un nouveau joueur en cours de partie ou le retrait d'un joueur fatigué, et le chargement de nouveaux fichiers de questions (ce qui laisse prévoir que d'autres modules seront édités).



TRIVIAL PURSUIT C'est là la question.



Loin de faire une copie bête et méchante du jeu de carton, le programmeur a su utiliser les Plus de l'informatique. Ainsi la monotonie habituelle des cartes est remplacée par une animation ou des questions graphiques. D'autre part, plusieurs options agrémentent le déroulement du jeu, comme par exemple la possibilité de chronométrer les participants ou de sauvegarder une partie en cours. Je pinaillerais simplement sur un détail qui me

chagrine. Jusqu'à l'avènement du ST, il était assez rare de trouver des logiciels étrangers traduits en Français. Ceci est beaucoup plus courant maintenant, et j'en félicite les éditeurs. Mais il faudrait aller plus loin : retraiter le programme dans son entier, le franciser complètement, et ne pas se contenter de remplacer l'anglais par un français inadéquats ou des abréviations (comme 'divert' qui veut naturellement dire divertissement et non pas 'divers') afin d'éviter des traductions douteuses et souvent incompréhensibles.

TRIVIAL PURSUIT L'aire de jeu.



Bravo à Domark pour avoir si bien réalisé à l'écran ce jeu de

société. Il y a même un plus par rapport à la version de table : les questions musicales (avec en prime une danse du bonhomme pendant que le disque tourne).

Les questions sont variées, plus ou moins difficiles, ce qui rend Trivial Pursuit accessible à nombre d'entre nous. Vous apprendrez bien vite beaucoup de choses dans de nombreux domaines, et vous verrez combien votre culture générale était incomplète !

La représentation graphique des scores dans chaque rubrique, visible à tous moments, est également une preuve que le jeu a été particulièrement soigné dans sa réalisation.

ses et souvent incompréhensibles. Mis à part ces détails, ce logiciel vous permettra de jouer seul ou en famille, et d'améliorer vos connaissances générales.

PRESENTATION 85%

Boîte soignée et nombreuses options de jeu.

GRAPHISME 74%

Très soigné avec beaucoup de détails.

ANIMATION 45%

Les pions se placent quelquefois avec difficulté.

SON 70%

Bons bruitages et questions musicales bien audibles.

INTERET 90%

Un bon jeu de société, parfaitement bien adapté.

NOTE GLOBALE 90%

Dans l'ensemble jeu très soigné.

ECO

OCEAN env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Eco est l'un des programmes les plus surprenants sortis récemment sur le ST. Son scénario est à la fois simple et captivant, puisqu'il s'agit de celui de la vie. C'est en effet un simulateur d'écosystème. De quoi ? Bon, soyons un peu plus clair. Au début du jeu, l'ordinateur choisit aléatoirement un milieu (désertique, océanique, etc.), puis forme au hasard une chaîne d'ADN. C'est la forme de cette chaîne qui va créer l'animal que vous allez jouer. Au tout début, vous partez de la base d'une chaîne alimentaire, et donc la

plupart des autres animaux sont des prédateurs. Vous commencez sous forme d'araignée ou de moustique, et il vous faut trouver de la nourriture. Ceci étant fait, vous pouvez alors vous mettre en quête d'une femelle, ce qui vous permettra de vous reproduire. A ce stade du jeu, il est possible de bouger un des « maillons » de la chaîne, ce qui aura pour effet de vous faire subir une mutation. A vous de trouver comment grandir et devenir, puisque c'est le but du jeu, un homme. La vue du jeu est en 3D vectorielle dans le style de Starglider, mais en plus coloré. Eco se joue à la souris ou au joystick.



S.L.

Eco est le jeu le plus surprenant qu'il m'ait été donné de voir ces derniers mois. Je n'avais rien vu d'aussi original depuis Sentinel, et autant dire que c'est le style de programme que j'accueille toujours très bien. Quelle idée géniale et en même

temps simple, que de simuler la vie de tout un milieu ! Les graphismes, s'ils sont en fil-de-fer sont assez colorés, l'animation est très bonne, mais c'est surtout la musique qui est fantastique, surtout si vous avez un synthé, puisque celle-ci est Midi. Un jeu réellement génial !



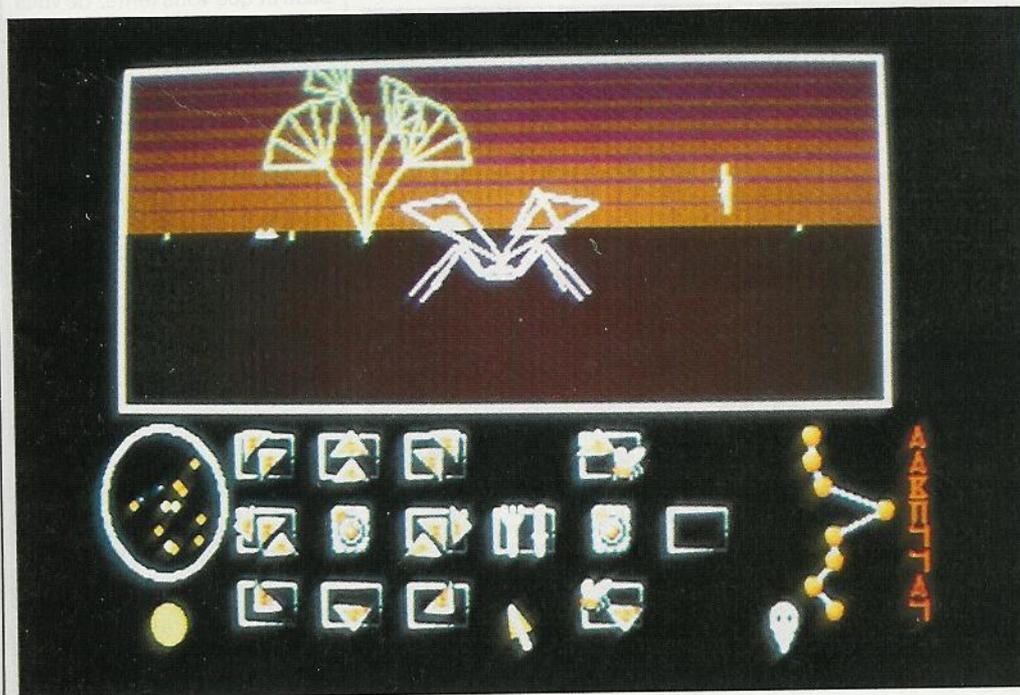
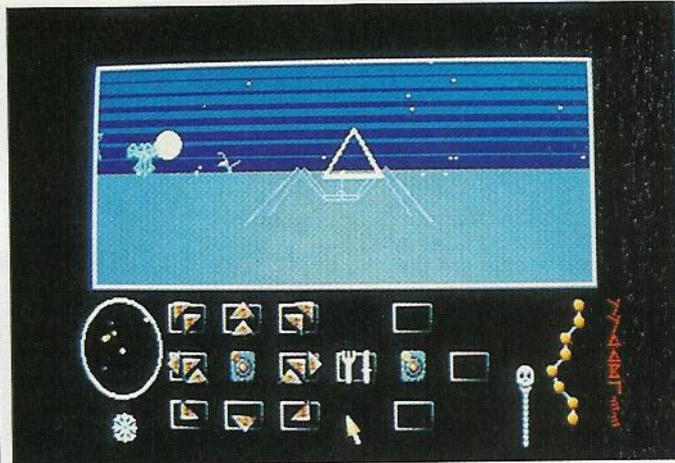
S.L.

Ce jeu est certes original, certes bien réalisé mais je trouve tout de même qu'il lui manque un petit quelque chose. Le graphisme fil-de-fer est un peu décevant, même si l'animation est assez bonne. Mais je pense que ce qui m'a déçu, c'est le fait que le jeu est un peu trop répétitif. Cependant, il trouvera des fans, comme le sont déjà visiblement Stéphane et Didier.



D.L.

Eco est un programme fantastique, basé sur une idée à la fois simple et originale. Avez-vous un jour réfléchi à l'enfer que devait être la vie d'une araignée, d'une poule, voire d'une plante... Le seul regret est le fait que l'on commence parfois une partie sous les pieds de quelqu'un, ce qui oblige à recommencer la phase de jeu depuis le début. La musique est très bonne, surtout le synthé de Stéphane (un MT32) ! Alors, courez acheter Eco, et pendant que vous y êtes, prenez aussi le synthé (pub gratuite pour Roland).



PRESENTATION 87%

Belle présentation, et une doc. en français.

GRAPHISME 83%

Beau et assez coloré. Du vectoriel très bien fait.

ANIMATION 79%

Belle animation, vectorielle elle aussi.

SON 89%

Géniale musique qui en plus est Midi !

INTERET 90%

Original et superbe, un excellent programme très prenant.

NOTE GLOBALE 85%

Pas un très grand jeu, mais pas loin.

SPY VERSUS SPY

DATABYTE env. 200F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

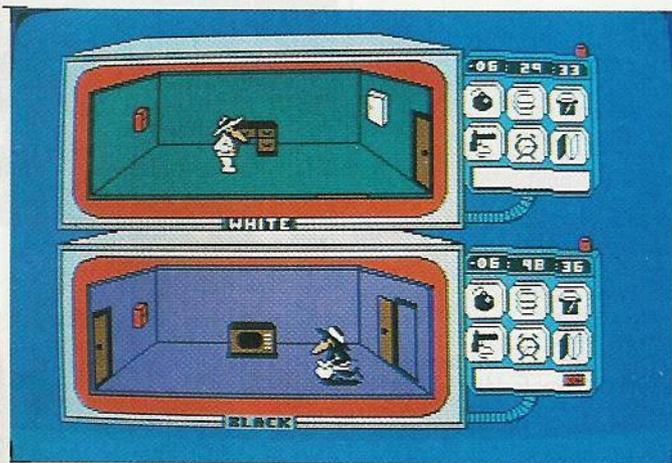
Vous êtes en mission d'espionnage dans une ambassade pour retrouver une valise qui contient des informations très importantes ; un avion vous attend à l'extérieur, prêt à vous ramener chez vous. Dans cette ambassade vous n'êtes, malheureusement pour vous, pas seul ; un agent des services



B.F.
Spy Vs Spy traverse le temps et s'installe petit à petit sur tous les micros.

S'il n'a pas pris une ride, j'aurais aimé qu'un plus gros effort de graphisme soit fait sur ST.

Le jeu requiert de la mémoire et de la stratégie, surtout dans les niveaux élevés. Pour l'apprécier au mieux il faut y jouer contre un adversaire humain car l'ordinateur est trop fort, notamment dans le combat au corps à corps. Heureusement, pour la stratégie, une option de réglage d'intelligence de la machine est prévue.



SPY VS SPY Black et White en action.

secrets d'une puissance ennemie cherche la même chose que vous. C'est le plus fort et le plus malin qui l'emportera.

Vous devez tout d'abord trouver un passeport, puis de l'argent, une clé, les plans secrets, et votre mission sera terminée. Vous jouez en simultané, sur une partie d'écran, soit contre l'ordinateur soit contre un ami. Dans le premier cas, l'ordinateur possède 6 niveaux de difficultés et vous pouvez faire varier son quotient intellectuel.

Vous pouvez déposer des pièges dans certaines pièces ; lorsque l'espion adverse viendra fouiller une pièce piégée, il en subira les conséquences ; vous risquez aussi d'être la victime des pièges de votre opposant, ou des vôtres si vous êtes inattentif. Il est par exemple possible de cacher une bombe, de placer un fil électrifié ou un seau d'eau au-dessus d'une porte (c'est une blague mondialement connue pour son efficacité). Contre tous ces pièges il

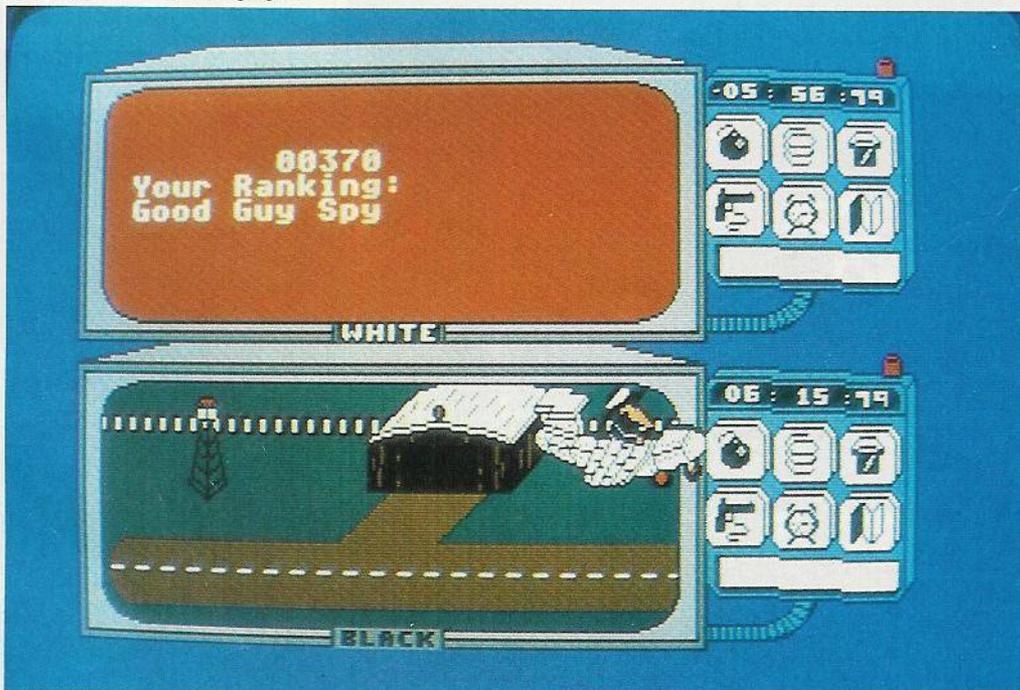


M.S.
Je me dois de remercier Databyte qui a eu l'excellente

idée de transcrire un de mes jeux préférés de l'époque du C64, sur le ST. Ce jeu fut un hit incontestable partout dans le monde. C'est donc avec un grand plaisir que je retrouve ce logiciel hilarant. Les graphismes n'ont pas bougé par rapport aux versions 8 bits et on peut faire la même remarque pour ce qui est des musiques et des sons. C'est quand même agaçant de voir qu'il y a des programmeurs vraiment fainéants. Malgré la nostalgie que j'éprouve vis à vis de ce classique, je ne donnerai pas la note maximum, car on se doit d'être intraitable avec les créateurs qui ne se servent pas du tout des capacités de notre superbe machine.

existe des parades : si vous désirez éviter la douche avec le seau d'eau, il faut vous munir d'un parapluie ; pour cisailer le fil électrique, trouvez une tenaille. Parfois vous allez vous retrouver nez à nez avec l'espion ennemi, il faut alors entamer une lutte acharnée, au pistolet ou couteau, ou bien fuir. Si vous ne possédez pas tous les éléments pour sortir de l'ambassade et que vous tentez de vous enfuir par la porte de sortie, un garde musclé vous enverra dans les pâquerettes. Espions levez-vous, votre Atari vous attend !

SPY VS SPY C'est gagné.



PRESENTATION 60%

Très classique. Rien d'original.

GRAPHISME 55%

Ils n'ont pas bougé par rapport à la version 8 bits.

ANIMATION 65%

C'est rapide.

SON 57%

Peu recherché.

INTERET 78%

Le jeu demeure super hilarant.

NOTE GLOBALE 73%

SPY VS SPY reste un grand classique mais on méritait mieux sur ST.

UMS

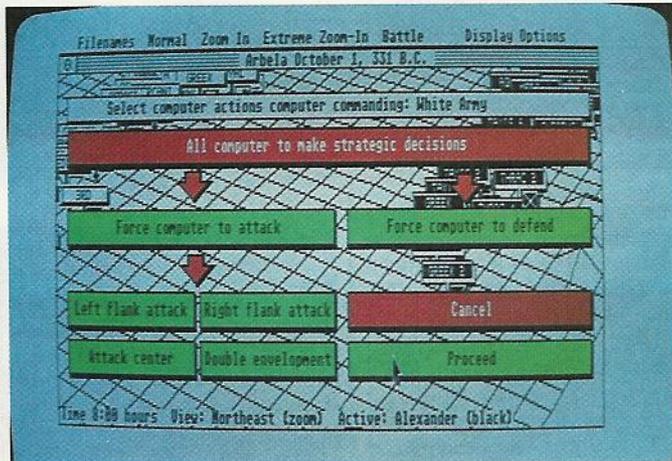
RAINBIRD env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

UMS est un programme très surprenant. En effet, cela faisait sept ans qu'il était en production, et son auteur avait prévu de le sortir sur Apple II. Les années passant, il voit le jour sur ST, et son arrivée est prévue sur Amiga pour très bientôt.

Ums signifie UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR. C'est un wargame qui vous propose cinq grandes batailles : Waterloo, Gettysburg, Arbelá, Hastings et Marston Moor. Vous pouvez jouer du côté que vous voulez, affronter l'ordinateur ou encore le laisser vous montrer comment s'est vraiment déroulée la bataille. Mais le plus original vient de la vision du terrain : celui-ci est représenté en 3D, et vous choisissez à tout moment l'angle de vue que vous désirez. C'est la première fois que le terrain est aussi réaliste. Le mieux, c'est qu'il est possible de créer soi-même ses terrains, ses armées et ses scénarios. Un jeu qui possède donc une durée de vie quasi infinie, et pour lequel de nombreux autres scénarios sont déjà prévus.



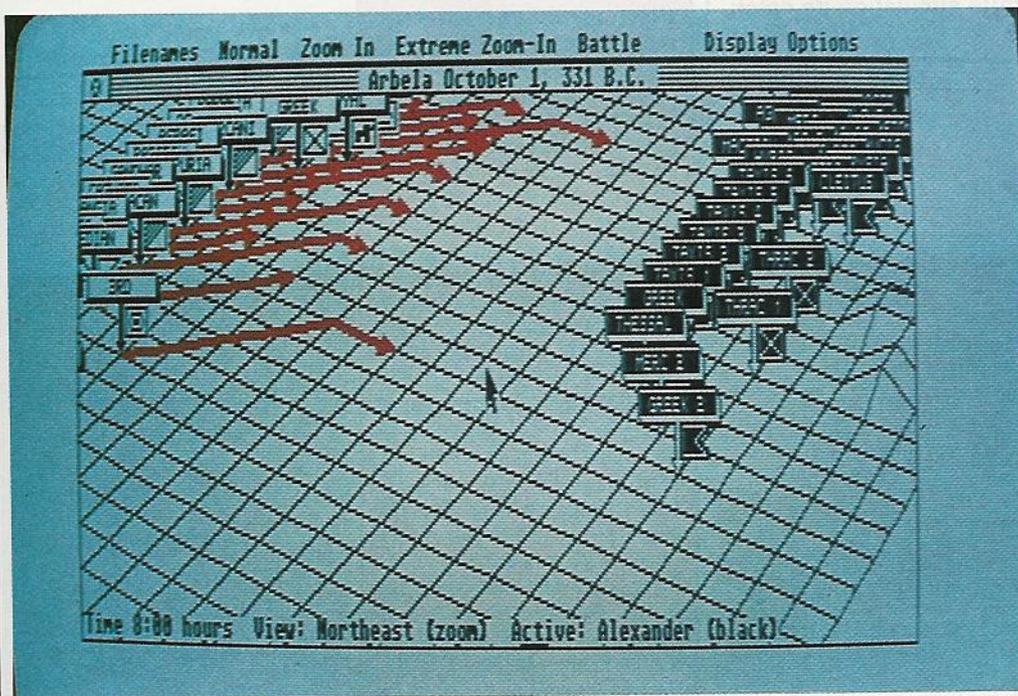
Une belle présentation, ainsi qu'un manuel pratique et clair, font, que dès le début, la couleur nous est annoncée : complexité, originalité, précision et réalisme. Les graphismes ne sont pas particulièrement beaux, mais la vision du terrain en 3D ainsi que la possibilité de voir le champ de bataille sous de nombreux angles, font que très rapidement on oublie ce léger détail. L'option la plus intéressante est celle permettant de faire des scénarios, puisque vous pourrez ainsi refaire des combats datant de n'importe quelle époque ou mieux encore, des batailles imaginaires (avis aux amateurs d'héroïc fantasy). Tout le système de jeu est très pratique, mais il ne faut pas oublier qu'un bon wargame est synonyme de patience et de réflexion, et que de longues heures sont nécessaires pour résoudre un conflit.



UMS est un logiciel vraiment incroyable. Que tous les amateurs de wargames ne cherchent pas mieux, cela semble impossible. La qualité des scénarios présentés est excellente, y compris la superbe documentation. De plus, le mode construction peut laisser libre cours à votre imagination. Une armée nazie contre une horde d'orcs et de dragon rouge, des B-52 contre des Cithoniens, tout semble possible. L'extrême qualité du logiciel fait oublier quelques omissions comme les fleuves... Espérons une version 2.0 qui rajoutera les deux ou trois petits détails qui manquent...



Ums fait partie des jeux géniaux dont on attend trop. En effet, n'est-il pas fantastique de pouvoir simuler pas moins de cinq grandes batailles sur un terrain en 3D avec des angles de vue et des zooms comme on veut ? N'est-il pas incroyable de pouvoir créer ses armées, ses terrains aussi facilement ? Si, mais le Universal du titre est tout de même de trop. En effet, le manque de rivières donc de bateaux, d'avions, de parois verticales et encore d'autres détails font que je suis déçu.



PRESENTATION 99%

Une superbe boîte et un manuel extrêmement complet, dont une partie en français.

SCENARIO 99%

Excellente représentation des batailles, et puis comme vous pouvez faire vos scénarios...

COMMANDE 96%

Tout à la souris, du jeu aux constructions d'armées et de terrains.

GRAPHISME 88%

D'accord c'est en noir et blanc, mais c'est le plus beau Wargame jamais fait.

INTERET 95%

Excellent. Si vous aimez les wargames, n'hésitez pas.

DIFFICULTÉ

- débutant : parmi les 5 batailles présentés, il y en a à votre niveau
- confirmé : idem.
- expert : idem.

MICROLEAGUE WRESTLING

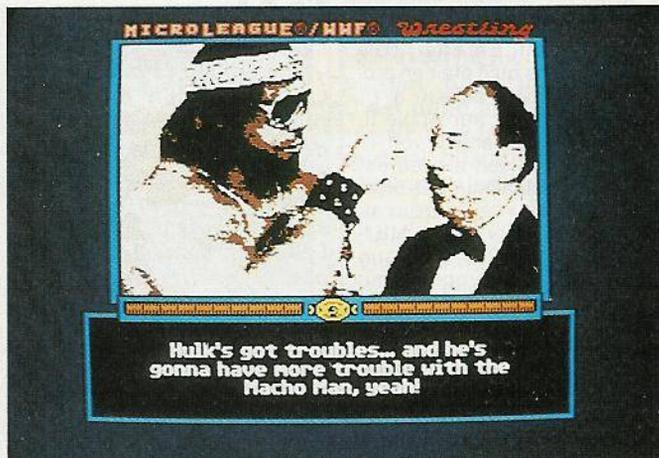
MICROPROSE env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

Microleague Wrestling est le jeu officiel de la World Wrestling Fédération. Si vous êtes un fanatique de ce sport qui fait fureur aux USA alors lisez bien ces lignes. Ce catch n'est pas très interactif ; vous ne dirigez pas le catcheur à l'écran, vous décidez du mouvement qu'il doit effectuer en cliquant sur le nom du mouvement, et après un petit temps de répit on voit le coup à l'écran. Le but est d'éliminer votre adversaire ; pour cela il faudra lui administrer une bonne série de coups. A chaque fois que vous le touchez, ses points de vies diminuent. Vous ne pouvez cependant pas effectuer n'importe quel mouvement à n'importe quel moment. Par exemple

quand l'adversaire est à terre vous pouvez grimper sur les cordes et vous jeter sur lui : mais dans ce cas de figure uniquement.

Vous disputez le titre de champion du monde des poids lourds. Le programme propose un choix entre trois catcheurs très célèbres : Hulk Hogan dit lèbres de feu, Randy Savage le macho, Paul Orndorff le magnifique (ou plutôt l'affreux). Lorsque vous avez choisi un de ces trois costauds, il faut déterminer la durée du combat (10mn, 20mn ou 60mn). Ensuite le match débute : il y a une présentation par les reporters qui commentent les matchs ; on les voit parler au micro.

Dans la partie vous devez choisir les coups aux moments opportuns, selon que vous trouvez en bonne ou mauvaise posture. Hulk Hogan peut don-



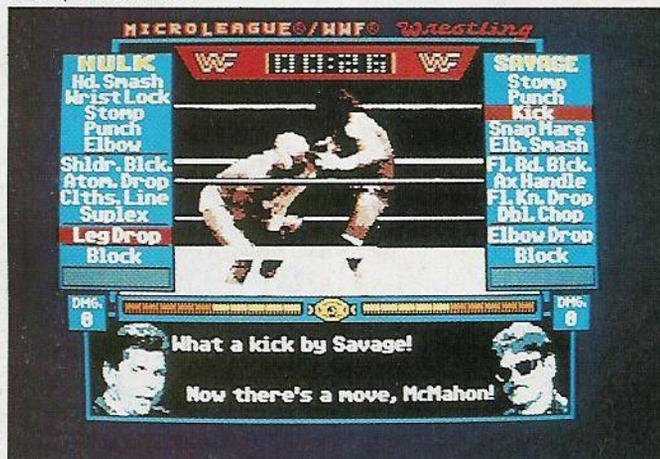
MICROLEAGUE WRESTLING Le vainqueur.



Le correspondant de GEN 4 aux Etats-Unis n'a pas arrêté de rabattre les oreilles ces dernières semaines avec un jeu de catch qui devait sortir et serait, paraît-il, fabuleux. N'attendez pas monts et merveilles de ce catch. D'abord, je n'aime pas du tout les images digitalisées. Et puis, le jeu est très limité. Dès que vous aurez fait exécuter les

mouvements existants, le jeu perdra rapidement tout son intérêt. On n'arrive pas toujours à comprendre quel mouvement va l'emporter sur l'autre. Il y a en plus de longs moments où le joueur n'intervient pas. Je ne vois personnellement pas beaucoup de choses positives dans cette simulation de catch. Dommage, car l'idée n'était pas inintéressante, mais la réalisation ne suit pas.

MICROLEAGUE WRESTLING Digitalisé mais pas aussi net que dessiné.



Ce catch n'est pas du tout à mon goût ! Loin de moi l'idée de critiquer la réalisation de ce programme : il s'agit uniquement d'une affaire de goût. Contrairement à celui d'Epyx (Championship Wrestling), ce n'est pas un jeu d'action, mais plutôt une simulation de ce sport tant prisé aux Etats-Unis. Il est vrai que Microprose est un habitué des simulations, et que ça n'est donc pas une surprise pour qui les connaît bien. Du côté de la réalisation donc, il n'y a rien à redire, dans son genre elle est parfaite ; tout est fait pour retraduire la chaude ambiance du ring et tout le côté spectacle que les américains affectionnent tant ; les bruitages et les images digitalisées sont très bons. Néanmoins, en ce qui me concerne, je ne suis pas un fan des images digitalisées, je préfère à ce compte-là regarder le catch à la télé. Plutôt qu'un jeu sérieux, technique, ce que j'attendais, c'est un combat, où l'on est plus proche de l'action, où chaque mouvement de la manette est immédiatement répercuté sur le ring.

ner des coups de tête, des coups de poings, des coups de coudes. Il peut bloquer les attaques etc. Chaque catcheur possède une panoplie de 11 coups. Randy Savage peut donner des coups de pieds ou sauter sur son adversaire. Paul Orndorff est capable de donner lui aussi des coups pieds, il brise les reins, donne des coups de genoux... Si vous vous sentez d'attaque, alors grimpez sur le ring, sans oublier votre manette et votre protégé-dents.

- PRESENTATION 65%**
Notice détaillée mais en anglais.
- GRAPHISME 50%**
Les digits ne sont pas du plus bel effet.
- ANIMATION 35%**
Constituées par des flips de digits, donc hachées.
- SON 60%**
Peu nombreux, digitalisés.
- INTERET 45%**
On s'en lasse trop vite.
- NOTE GLOBALE 43%**
Le jeu n'est pas du tout interactif.

CLEVER AND SMART

MAGICBYTES env. 200F 1 Joueur
Système : ST



Ce jeu qui s'inspire d'une bande dessinée possède des phases assez comiques. Les graphismes n'ont rien d'exceptionnel, mais sont pourtant adaptés au style général. La musique n'est pas mal. L'énigme est intéressante. En dépit de ces qualités, Clever and Smart reste un petit jeu. Pas de quoi alimenter la gazette, mais un jeu correct.

La une du journal The Crimes titre : « Un chercheur des services secrets a été kidnappé ». Le Dr Bactérie a dis-



CLEVER AND SMART
Les deux détectives.



C'est à la mode de vouloir exploiter les succès littéraires (cf. Bob Morane), et c'est à la mode aussi de le faire n'importe comment !

Ce jeu manque visiblement d'idées : on essaie de ramasser un maximum d'argent pour acheter des déguisements. Cette aventure-arcade sort parfois de la médiocrité grâce

à quelques gags (comme la course d'escargots). Le graphisme est correct, mais le jeu n'offre que peu d'intérêt. De plus son prix est excessif.

paru depuis une semaine et les services secrets pensent à un enlèvement. Ce docteur traîne une sale réputation derrière lui. Il a l'habitude de rater ses expé-

riences plutôt que de les réussir. Cependant quand il fait une découverte, elle est importante. Pour résoudre cette étrange énigme les services secrets vont faire appel à votre duo de choc. Vous allez donc vous balader dans la ville à la recherche d'indices. Le jeu comprend des parties assez amusantes comme par exemple la course d'escargots qui vous permet de gagner de l'argent. Il faut vous déguiser, visiter tous les bâtiments pour trouver les objets intéressants. N'oubliez pas de désamorcer les bombes. La ville est vue de haut. Méfiez-vous des voitures car leurs chauffeurs n'hésitent pas à vous écraser. Ne faites pas trop attendre le Dr Bactérie ; il risque de faire des misères à ses ravisseurs.

TOP GUN

OCEAN env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

Ce jeu est vendu en compilation avec LeaderBoard, Tapan et Xevious ; si vous ne possédez pas ces trois program-



Heureusement que le reste de la production

Ocean est excellent, parce que ce programme est incroyablement mauvais. Après la page de présentation, on se retrouve face à un écran noir avec deux ou trois lignes blanches qui bougent, représentant l'horizon. On peut faire aussi bien en ST-Basic, et c'est peu dire ! Dommage, on s'amuse pourtant bien à deux, mais c'est vraiment trop laid.

mes, le prix mérite qu'on s'y attarde...

Top Gun est un jeu basé sur le film du même nom. Il vous faut décoller d'un porte-avions, et tenter d'abattre votre ennemi qui patrouille dans la région. Si vous jouez seul, l'ordinateur dirigera votre ennemi, alors qu'à deux, vous pourrez vous affronter. L'écran est constamment coupé en deux, et vous voyez donc ce que voit votre adversaire, et vice-versa. Je ne vous explique pas la panique qui s'empare de vous, quand vous constatez qu'apparaît votre avion dans le viseur de ce dernier !

PRESENTATION 50%

La présentation générale du soft et du manuel est moyenne.

GRAPHISME 10%

Pour la page de présentation.

ANIMATION 12%

Quelle générosité.

SON 09%

Vous croyez que ça nécessite des explications.

INTERET 19%

Drôle à deux seulement, mais trop laid pour être même moyen.

NOTE GLOBALE 15%

Rien en sa faveur.

PRESENTATION 60%

Un journal à l'intérieur tout de même.

GRAPHISME 59%

Des sprites trop petits.

ANIMATION 50%

Peu d'animation. Ils ne se sont pas fatigués.

SON 75%

La musique et les bruitages sont satisfaisants.

INTERET 45%

Pas passionnant.

NOTE GLOBALE 36%

Un jeu globalement moyen mais possède des aspects positifs. Malgré tout beaucoup trop cher.

DES CALENDRIERS DE BRUNO
BELLAMY A GAGNER SUR SM1*ST!

BLACK LAMP

FIREBIRD env. 200F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST



Black Lamp est un jeu superbe dont les dessins me font penser à Barbarian (de Psynosis), les personnages surtout sont colorés et sympathiques ; les musiques sont variées et bien réalisées ; l'intérêt de jeu, sans être d'une grande originalité, est attrayant. Alors ? ... Le seul point noir, c'est l'animation : pour passer une porte, grimper à une échelle ou sauter d'une passerelle à l'autre, on doit s'y reprendre à 3 fois, et comme les monstres vous canardent sans relâche, l'énergie décroît à la vitesse grand V. C'est crispant au possible ! Vous vous acharnez en poussant votre manette vers l'avant, comme il se doit, et votre bonhomme sautille sur place au lieu de se retourner. Les concepteurs de Black Lamp auraient du essayer de faire quelques parties avant de lancer le jeu sur le marché !

Jack le bouffon doit explorer le royaume d'Allegoria pour y récupérer 9 lampes enchantées et les ramener une par une dans 20 coffres répartis alentours.

Au cours de cette quête, Jack traversera : châteaux, cavernes, villages, bois, sentiers..., il se trouvera confronté à maintes et maintes créatures hostiles, dont les plus horribles sont : le dragon cracheur de feu qui garde jalousement une des lampes, le démon qui lance des flammes du bout de son trident, les trolls qui frappent le sol à coups de marteau jusqu'à ce que des étincelles jaillissent, les sorcières crachant une boue visqueuse... Mais notre ami possède pour se défendre une boucle de ceinture qui envoie des éclairs de magie pure, ainsi que 5 vies gérées par une barre d'énergie. Jack perd une vie quand il est complètement épuisé ou quand il tombe de trop haut. Toutefois, la nourriture qu'il trouve en chemin lui redonne de la vigueur. D'autres objets de bonus confèrent à Jack durant quelques instants des pouvoirs surnaturels : 5 bijoux pour être invulnérable, 5 instruments de musique pour la rapidité de déplacement et 5 armes pour une super puissance de tir.



BLACK LAMP A l'intérieur du chateau.

Lors de la première partie, vous accédez automatiquement au niveau de difficulté le plus bas et vous trouvez un coffre dès la première scène, mais au fur et à mesure que vous jouez, la vitesse d'action augmente. Les parties suivantes ne se ressemblent jamais car les lampes, les ennemis et les bonus sont toujours placés différemment.



Voilà un style de jeu trop rare sur ST. Black Lamp est réalisé par les auteurs de Star Trek. Leur associa-

tion avec Firebird (qui nous a présenté Bubble Bobble ce mois-ci), continue à faire parler d'elle. Ce logiciel est superbe. Les graphismes sont tous travaillés avec beaucoup de finesse, l'ambiance du royaume d'Allegoria est parfaitement créée. On a vraiment l'impression de traverser un conte du Moyen Age. Le mélange de jeux de tableaux, et de balades sur scrolling est très attrayant. L'abondance d'ennemis, et la possibilité de sauvegarder les scores rendent le challenge très excitant. La musique utilise pour la première fois l'écho du co-processeur sonore, et le résultat est parfaitement réussi ; voilà une innovation que l'on va retrouver souvent.

BLACK LAMP Le jardin.



- PRESENTATION 83%**
Notice française très détaillée dans une boîte solide.
- GRAPHISME 95%**
Superbe !
- ANIMATION 50%**
Personnage difficile à diriger.
- SON 82%**
Plusieurs musiques avec une touche pour ne sélectionner que les bruitages.
- INTERET 72%**
Scénario attrayant, mais la mauvaise animation gâche un peu le plaisir de jouer.
- NOTE GLOBALE 65%**
Très beau, mais mal géré.

FROST BYTE

MICRO VALUE env. 200F 1 Joueur

Système : ST

Les Kreezers, habitants de la planète Cosmia, luttent pour leur survie. Ils ont été capturés par de terribles monstres qui ont élu domicile dans les cratères. Un seul Kreezer a réussi à leur échapper : c'est vous !

Vous devez parcourir les cavernes, où de nombreux dangers vous attendent, afin de libérer vos compatriotes.

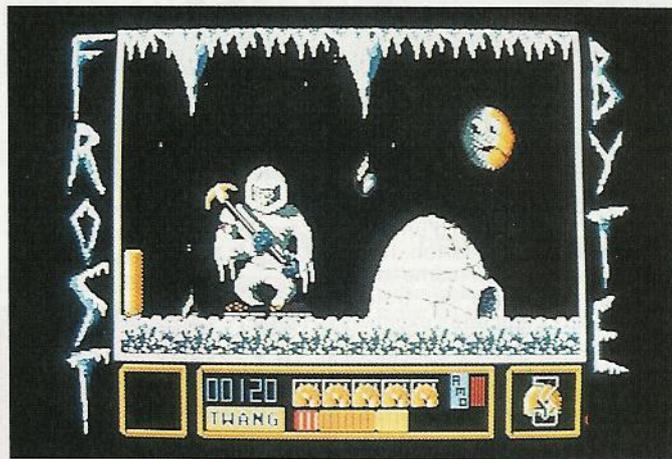
Votre nom, c'est Hickey. Vous ressemblez à un petit cylindre qui se contorsionne pour avancer. Vos possibilités physiques sont augmentées quand vous absorbez les grosses pastilles que vous rencontrez en chemin : les rouges vous font aller plus vite, les bleues vous permettent de sauter plus haut, les vertes plus loin. Chaque pastille garde son effet jusqu'à ce qu'une autre soit absorbée. Si votre physique ne suffit pas, divers objets vous aideront à réaliser des sauts fantastiques : matelas, trampolins... Vous avez aussi une arme, une espèce de fusil, et quelques munitions. Ne les gaspillez pas, vous n'en trouverez pas trop sur votre route. Allons, le temps presse, faites vite... ou les vôtres seront bientôt dévorés !



Frostbyte est avant tout un jeu de précision. Vos déplacements

sont effectués au centième de seconde, au millième de millimètre. Prenez bien vos marques, ayez des repères, partez au bon moment, chaussez-vous de pneus Good Year pour le freinage ; la moindre erreur vous coûte une vie. Alors, soyons clairs ; pour apprécier Frostbyte, plusieurs conditions doivent être réunies :

D'abord, il faut aimer les jeux de précision, c'est mon cas. Ensuite, il faut être d'une habileté diabolique, c'est encore mon cas.



FROST BYTE Passez entre les gouttes.

(Quoi ? qu'est-ce qu'elles ont mes chevilles ?) Enfin, il faut être particulièrement méthodique et surtout patient, et là, ce n'est pas toujours mon cas.

Alors, il y a des jours où j'ai envie de jeter ce jeu par la fenêtre, et d'autres où je m'éclate comme un malade...

A déconseiller aux hypernerveux !



Je trouve ce genre de jeu hérissant ; chaque pas doit être

calculé au pixel près, et avant de franchir une étape, 150 essais sont nécessaires (j'exagère à peine). Ajoutez-y que le temps vous est compté et vous aurez une idée de la difficulté. Les masochistes aimeront, personnellement je déteste.

Coté graphisme, il n'y a rien à redire, les ennemis sont variés et colorés, du moins ce que j'en ai vu à la 'démonstration', car ce n'est pas avec les 4 tableaux que j'ai eu bien du mal à finir que j'aurais pu en juger.

Le Super Track-ball est un joystick, un track-ball et une souris. Tout à la fois, il vous le faut absolument. Voir bon de commande.

FROST BYTE II faut atteindre les ressorts.



PRESENTATION 30%

Boîte plastique, mode d'emploi anglais, pas d'options.

GRAPHISME 65%

Coloré avec des monstres rigolos.

ANIMATION 69%

Bonne commande du personnage mais pas de scolling.

SON 68%

Pas de musique durant le jeu mais bons bruitages.

INTERET 70%

Beaucoup de tableaux, pour ceux qui aiment ce type de jeu.

NOTE GLOBALE 61%

Un peu trop cher.

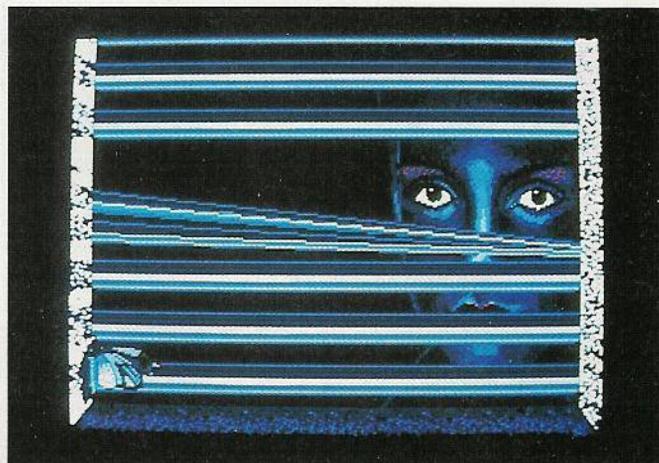
EYE

PRISM LEISURE env. 200F 2 à 4 Joueurs
Système : ST

Eye est l'adaptation d'un jeu de stratégie en carton. Il a été conçu dans un camp de vacances américain par trois hommes aux caractères excentriques : un professeur australien, Kelly Kevill, un étudiant allemand, Iris Luttering, et un irlandais ex-jockey du nom de Billy Barry. Sept ans et sept mois plus tard Eye est né. On dit déjà de lui qu'il est plus complexe que les échecs. Il se compose d'un plateau de trente deux cases de couleurs formées par deux spirales à l'intérieur d'un cercle. Il y a huit couleurs différentes. Chaque joueur a entre trois et six jetons (selon le nombre de joueurs). L'objectif est de contrôler une couleur en plaçant quatre, trois ou deux jetons sur des cases identiques. Dans le même temps, aucun des adversaires ne doit avoir de jeton sur cette couleur. Pour effectuer un coup vous avez deux solutions : la première est de déplacer un jeton d'une case, la seconde est de faire tourner



Eye est un jeu de stratégie très complexe, tout du moins pour celui qui veut le maîtriser parfaitement. A chaque manœuvre, de trop nombreux paramètres doivent être pris en considération (grande spirale, petite spirale, ligne droite, couleurs, déplacements d'un pion ou du plateau, nombre de coups à jouer) et un nouveau plan s'impose à chaque tour. L'ordinateur peut vous servir d'adversaire, mais la stratégie est tellement compliquée (existe-t-elle vraiment ?) que le programme n'est pas à la hauteur ; on le bat trop facile-

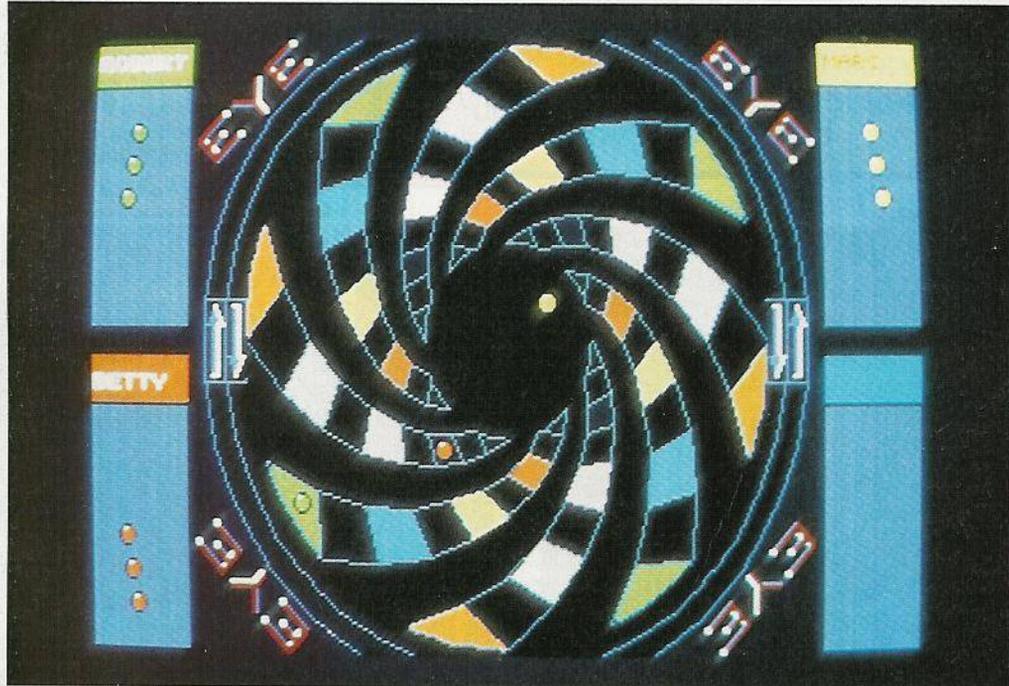


ment. Il devient donc indispensable de jouer contre un adversaire humain, et trouver un ou des adversaires aussi passionnés que vous (et de même force) n'est pas toujours chose facile.

la spirale d'un cran. Beaucoup pensent qu'Eye sera le digne successeur de Trivial Pursuit au hit parade des jeux de société.

J'ai beaucoup aimé ce jeu original. Même si l'on ne comprend pas toutes les finesses du logiciel dès la première partie, on prend vite goût au jeu. Il est alors difficile de s'en détacher. Avec douze jetons sur le plateau, le nombre de possibilités est énorme. Il faut être parfaitement concentré et suivre tous les déplacements pour avoir une chance de vaincre. Le temps de réflexion de l'ordinateur est court, ce qui permet de maintenir un rythme intéressant à la partie. La présentation est trop simple. Il était possible de reproduire avec plus de talent le visage présenté sur la page de garde et sur l'écran de jeu. Mais ceci a peu d'importance.

EYE L'aire de jeu.



EN TROIS NUMEROS, NOUS AVONS TESTE TOUS LES JEUX DISPONIBLES SUR ST, AMIGA, SEGA ET NINTENDO. C'EST POURQUOI EN COMMANDANT LES NUMEROS MANQUANT A VOTRE COLLECTION, VOUS POURREZ AVOIR LA LISTE COMPLETE ET LES AVIS DE NOS TESTEURS SUR TOUS LES JEUX SORTIS POUR VOTRE MACHINE. VOILA, C'EST TOUT.

PRESENTATION 89%

Un coffret superbe et original.

GRAPHISME 58%

Des graphismes adaptés au jeu.

ANIMATION 55%

Très peu d'animations.

SON 36%

Une musique qui aurait pu être mieux réussie.

INTERET 50%

Les avis sont partagés.

NOTE GLOBALE 60%

Si vous commencez à vous lasser des échecs, voici peut-être votre prochain jeu.

MICROSTORY

172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS

TÉL. : 43.36.40.18 - 45.35.13.25



| | |
|----------------------------|-------|
| JEUX | |
| Arkanoid | 145 F |
| Asterix rahazades | 215 F |
| Barbarian | 195 F |
| Bard stala II | 225 F |
| Chess (Paion) | 225 F |
| Crazy cars | 225 F |
| Defender of the crown | 269 F |
| Déjà vu | 300 F |
| Dungeon masters | 290 F |
| Enduro racers | 215 F |
| Fantasy II | 310 F |
| Fantasy III | 310 F |
| Flight simulator II | 390 F |
| Goldrunner | 225 F |
| Guerre des étoiles | 175 F |
| International karate | 199 F |
| Karaté Kid II | 199 F |
| L'Arche du capitaine blood | 285 F |
| Leisure suit Larry | 210 F |
| Liberator | 165 F |
| Mach 3 | 225 F |
| Manoir de Morteville | 195 F |
| Marble Madness | 229 F |
| Masque + | 249 F |
| Meurtre en série | 250 F |
| Microleague | 210 F |
| Moebius | 245 F |
| Out run | N.C. |
| Scenary 7F.S II | 200 F |
| Scenary 11 F.S II | 200 F |
| SDI | 275 F |
| Sentinel | 179 F |
| Solomons key | 199 F |
| Space quest | 370 F |
| Starglider | 210 F |
| Star Trek | 199 F |
| Super Cycle | 290 F |
| Terror Pods | 195 F |
| Test Drive | 320 F |
| The Hunt for red october | 225 F |
| Trivial poursuit | 290 F |
| Winter Games | 215 F |

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 124
+ imprimante Seikosa SP180
+ traitement de texte **7 290 F**

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 124
+ disk dur SH 205
11 490 F
+ imprimante
+ GFA BASIC

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 124 **5 990 F**
avec moniteur couleur ATARI
SC 1425 **7 490 F**
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

UTILITAIRES

| | |
|--------------------------|---------|
| Architect Design | 290 F |
| Art director | 490 F |
| Becker texte | 750 F |
| CAD 3D version 2.0 | 890 F |
| Calcomat tableur | 450 F |
| Calcomat 2 | 750 F |
| Compta Memsoft | 1 650 F |
| Datamat fichier | 450 F |
| Degas Elite | 690 F |
| Digitaliseur de son | 1 550 F |
| Easy Draw 2 | 800 F |
| Evolution (trait. texte) | 1 950 F |
| Evolution (sunset) | 990 F |
| First Word + français | 950 F |
| Futur Design | 290 F |
| GFA Artist | 420 F |
| GFA Basic | 490 F |

HORAIRES
LUNDI 14 H 30 - 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

MEGA ST 2 M 9.950 F HT
MEGA ST 4 M 12 950 F HT
Imprimante Laser **11 950 F HT**

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur sur pied
+ 1 manette
+ 12 logiciels **4 790 F**

ATARI 520 STF 2 990 F
ATARI 520 STF
+ moniteur couleur 1 425
+ cadeau **5 490 F**

PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.36.40.18

| | |
|--------------------|---------|
| GFA Compilateur | 450 F |
| Human Design | 290 F |
| Lattice - C | 990 F |
| MCC Pascal | 790 F |
| Megamax C | 1 690 F |
| OSS Pascal | 710 F |
| Macro assembleur | 490 F |
| Pack 520 ST | 490 F |
| Pack 1040 ST | 1 550 F |
| PC Dito | 850 F |
| Platine ST | 1 750 F |
| La Solution | 2 370 F |
| Super base | 990 F |
| Textomat | 450 F |
| GFA Draft | 850 F |
| GFA Vector | 450 F |
| Publishing Partner | 1 650 F |
| Pro 24 Stenberg | 2 450 F |

SUPER PROMO
EPSON LX 800
160 cps friction/traction
Compatible ATARI/IBM
2 690 F

PÉRIPHÉRIQUES

| | |
|---|---------|
| Lecteur Cumana 3 1/2 p 1 méga | 1 650 F |
| Lecteur Cumana 5 1/4p | 2 190 F |
| Lecteur disk Atari SF 354 | 1 490 F |
| Imprimante Atari, SMM 804 | 1 990 F |
| Imprimante Seikosa SP180 | 1 790 F |
| Imprimante STAR LC10 | 2 350 F |
| Moniteur couleur RVB sur pied (Atari/Amiga) | 2 250 F |
| Disk dur 20 méga SH 205 | 4 990 F |
| Imprimante couleur okimate 20 | 2 990 F |
| Digitaliseur d'images Realizer | 1 700 F |
| Disquettes 3 1/2 p les 10 | 120 F |
| PC Dito (émulateur PC) | 850 F |
| Pro 87 digitaliseur | 2 950 F |
| Pro Sound designer | 590 F |
| Tablette graphique CRP | 4 650 F |

SOLDES EXCEPTIONNELLES
des centaines de jeux pour ATARI XL et ATARI ST, AMIGA et COMMODORE
Cassettes : 50 F
Disquettes : 80 à 100 F
Utilitaires : - 50 %

Commodore

C 64 Nouveau modèle
+ lect. cassette + 1 manette
+ 6 jeux **1 690 F**
Crédit : comptant 190 F
+ 12 mensualités 150 F

LES HITS COMMODORE

| | |
|------------------------------|------------|
| Barbarian - C/D | 89/139 F |
| Boulder dash Cst.kit - C/D | 99/160 F |
| Crazy cars | N.C. |
| Defender of the crowns - C/D | 139/145 F |
| Enduro racer - C/D | 95/145 F |
| Epyx Epics - C/D | 99/149 F |
| Freeze frame utility - D | 125 F |
| Game maker Sc fiction - D | 120 F |
| Game maker sport - D | 120 F |
| Gauntlet II - C/D | 99/145 F |
| Gunship - C/D | 130/175 F |
| High Frontier - C/D | N.C. |
| Last mission - C/D | 99/145 F |
| Life force - C/D | 95/135 F |
| Marble madness - C/D | N.C./150 F |
| Master of the univers - C/D | 105/155 F |
| Out run - C/D | 95/145 F |
| Pirates - C/D | 139/175 F |
| Renegade - C/D | 99/145 F |
| Starwars - C/D | 95/145 F |
| Trantor - C/D | 89/139 F |
| Test drive - D | 199/219 F |
| Tresor - C/D | 95/145 F |
| Ultima IV - D | 185 F |

C 64 Nouveau modèle
+ lect cassette + Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 450 F**
Crédit : comptant 350 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect. disk 1541
+ 1 cadeau **2 990 F**
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 226,80 F

| | |
|--------------------------|---------|
| C 64 + GEOS | 1 450 F |
| C 128 + JANE | 2 190 F |
| Lecteur disk 1541 II | 1 690 F |
| Lecteur disk 1571 | 2 550 F |
| Okimate 20 couleur | 2 990 F |
| Moniteur couleur | |
| 40/80 colonnes | 2 890 F |
| Power cartridge | 470 F |
| Imprimante | |
| STAR LC 10C | 2 350 F |
| Disquettes 5 1/4p les 10 | 40 F |



AMIGA 500 + moniteur couleur
H.R 1084 + cadeau **7 450 F**

AMIGA 500 + moniteur couleur
H.R. + 1 manette jeu
+ 10 disquettes **6 990 F**

JEUX

| | |
|-------------------------|-------|
| Balance of Power | 350 F |
| Barbarians | 210 F |
| Chess-Master 2000 | 310 F |
| Crazy cars | 250 F |
| Defender of the crown | 310 F |
| Fairy Tale Adventure | 310 F |
| Fantasy III | 299 F |
| Flight Simulator II | 395 F |
| Insanity Fight | N.C. |
| Kampsgruppe | N.C. |
| Karaté Kid II | 210 F |
| Marble Madness | 259 F |
| Temple of Apshei | 310 F |
| The hunt of red october | 275 F |
| Test drive | 290 F |

LOGICIELS UTILITAIRES

| | |
|-------------------|---------|
| Aegis Draw + | 1 650 F |
| Deluxe Paint II | 890 F |
| Deluxe Vidéo C.S. | 850 F |
| Maxi-Plan | 1 450 F |
| Music studio | 290 F |
| Superbase | 950 F |

Nombreux autres logiciels disponibles

Périphériques

| | |
|--------------------------|---------|
| Amigatel (émul. Minitel) | 890 F |
| Lecteur disk 3 1/2p 1010 | 2 250 F |
| Imprimante couleur | 2 990 F |
| Okimate 20 | |
| Digitaliseur d'images | 2 990 F |
| Digitaliseur Futur Sound | 2 250 F |
| Extension mémoire 512 K | 1 095 F |

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
172, rue J. d'Arc, 75013 PARIS

Je soussigné, M.....
Prénom.....
Adresse.....
Tél. :.....
marque de matériel.....

commande le matériel suivant.....
pour la somme totale de :.....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :
chèque mandat carte bleue
Signature :..... Date :.....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Montant :.....
Montant de la commande.....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :.....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ccp mandat-lettre
Signature :..... Date :.....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

Date exp. Signature.....

Autres valables dans la limite des stocks disponibles.

Crédit IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 17/11/86 - 18,24

T/LT 003/88

TERRAMEX

GRAND SLAM ENT. env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Le professeur Eyestrain a calculé, il y a des années déjà, qu'un astéroïde géant se dirigeait vers la terre ; cela a bien fait rire les membres de l'Institut ! ... Eyestrain, vexé d'être la

risée des scientifiques a quitté la ville.

Maintenant, c'est-à-dire 20 ans plus tard, il s'avère que la découverte du professeur était vraie, et il ne reste plus que quelques heures pour retrouver Eyestrain ; car lui seul peut détruire l'astéroïde avant qu'il ne heurte la terre.

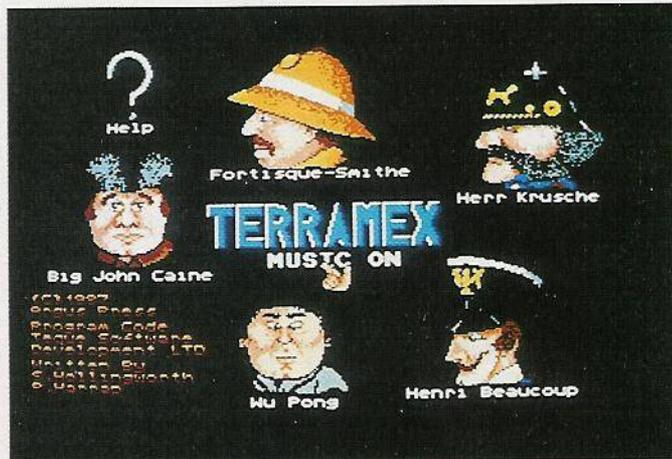
Cinq explorateurs, venus du monde entier, sont convoqués pour partir à la recherche du savant. Le seul indice que l'on possède est qu'il vit reclus sur les hauteurs d'un plateau, où il a créé, pour se protéger des humains, des animaux monstrueux et des pluies acides.

Au début du jeu, vous devez choisir un des 5 explorateurs, qui partira accompagné d'une ribambelle de porteurs. Durant ce voyage, vous devrez ramasser certains articles qui permettront au professeur d'agir, ainsi qu'un objet fétiche, et d'autres qui pourront vous aider à franchir certains obstacles, par exemple : une flûte pour charmer les serpents, un aspirateur pour voler...

Dans les situations difficiles, utilisez la touche « think » pour réfléchir, mais les conseils qu'elle donne ne sont pas toujours les bons !



Terramex est le type même des jeux de tableaux que j'aime. Il comprend certes de l'arcade, mais aussi une pointe d'aventure qui en fait un mélange parfait. Graphiquement réussi, il est surtout bien fait au niveau de la progression. Les pièges sont abondants, et il vous faudra réfléchir pour vous sortir de certaines situations. A partir du moment où vous arriverez dans le complexe sous-terrain, attention : tout est piégé !



Les 5 explorateurs, à vous de choisir.



Ça cartoon ! Terramex est un petit dessin animé, les personnages sont vraiment mignons, notamment quand ils font leur 'tête de mule'. Le jeu, par contre est un sacré casse-tête ! Vous trouvez des objets à chaque tableau, mais pour s'en servir à bon escient, ce n'est pas toujours évident ! De plus, chaque explorateur n'utilise pas les mêmes choses pour arriver au but. Un petit jeu bien sympathique, accompagné de belles musiques.



Terramex est un jeu d'arcade-aventure, varié et plein d'humour. De temps en temps, votre personnage refuse d'effectuer une tâche dangereuse et secoue énergiquement la tête ; en insistant on arrive quelquefois à le faire obéir ! Les astuces sont nombreuses, comme propulser le bonhomme à l'aide d'un canon ou d'une bombe pour lui faire franchir un obstacle ; courir et sauter pour passer un pont, qui sinon s'écroule sous vos pas. Une fois le jeu fini, vous pouvez le recommencer avec un autre personnage qui ne prendra pas forcément le même chemin pour réussir.

TERRAMEX Est-ce l'objet que vous attendiez ?



PRESENTATION 80%

Boîte solide avec mode d'emploi français.

GRAPHISME 82%

Les personnages sont superbes, le fond est plus simple.

ANIMATION 60%

Moyenne, pas de scrolling d'image.

SON 84%

Plusieurs musiques.

INTERET 82%

Très bon dans le style puzzle.

NOTE GLOBALE 83%

Un jeu sympathique et plein d'humour.

MOEBIUS

MICROPROSE env. 250F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Kaïmen, un disciple de Mœbius a quitté le droit chemin et a dérobé l'Orbe de l'Harmonie Céleste. Traversant les quatre Royaumes (Terre, Eau, Air et Feu), il a emprisonné les moines sacrés, gardiens des sanctuaires de Mœbius, et les a remplacés par de mauvais moines. Tous ceux qui ont osé lui résister ont été crucifiés, et les gardes et assassins qui sont à sa solde terrorisent la population. Depuis, Khantun connaît la dévastation, la souffrance et la crainte ; les forêts envahissent le pays, les tremblements de terre n'arrêtent pas, les tigres sont revenus des collines, et les eaux sont infestées de monstres marins.

Vous êtes un nouveau disciple de Mœbius. Après avoir montré votre vaillance, et écouté les précieux conseils des maîtres d'Armes, d'Arts Martiaux et de Zen, vous partez pour réussir là où tous ont échoué jusqu'à présent. Vous devez délivrer les sanctuaires, y ramener les moines sacrés, et retrouver l'Orbe. Armé d'une épée, (qui vous sert également à vous frayer un passage dans la végétation), et de trois shurikens, emportant quelques vivres, vous allez parcourir les royaumes et y combattre gardes, assassins et autres mauvais moines ; vous trouverez en chemin de la nourriture (bousculez les crucifiés !), de l'eau, et si vous n'effrayez pas



A mi-chemin entre le jeu de rôle et l'aventure-arcade, Mœbius m'a envoûté... C'est un programme sérieux comme Origin/ Microprose savent les faire. Le plus grand soin a été mis à sa réalisation. Le graphisme est propre, l'animation est spéciale mais bonne (on peut reprocher une certaine lenteur des déplacements), la musique est jolie. Après avoir vaincu quelques gardes, découvert où m'approvisionner, et reçu les premiers encouragements de mon ange gardien, je me suis investi totalement dans cette histoire. Les combats demandent une certaine habitude ; il faut constamment surveiller les

les paysans et les moines avec vos armes, ceux-ci sauront vous aider. Vous découvrirez des plans, vous trouverez des passages, vous apprendrez la magie, et acquerez de l'expérience.

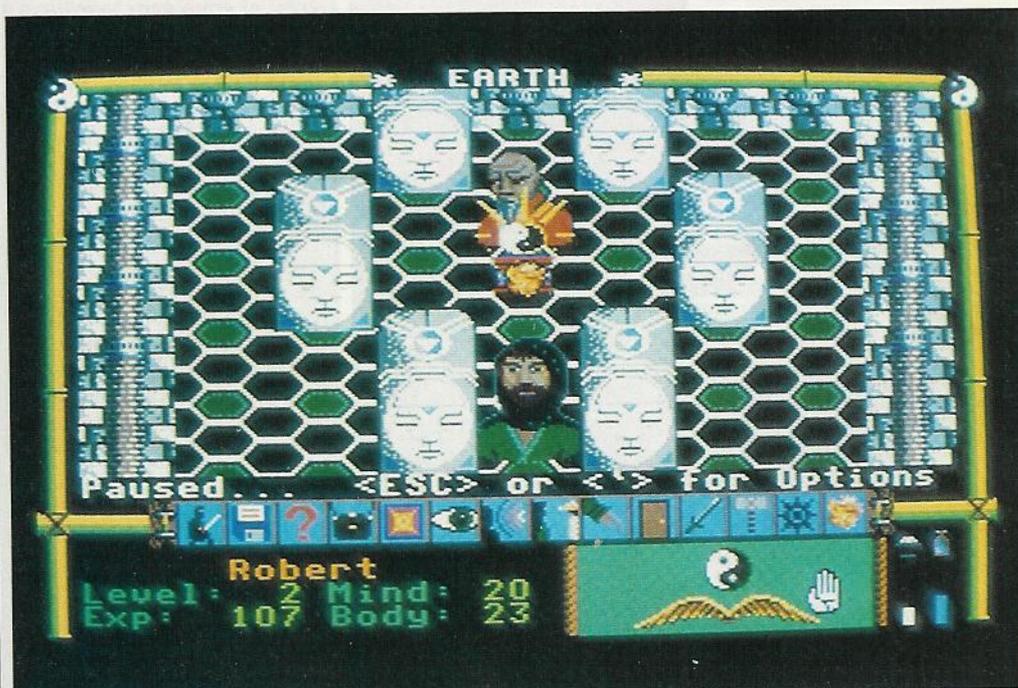


Attaque à mains nues.

mouvements de l'adversaire et anticiper. S'ils peuvent paraître nombreux, ils ont pour but de nous maintenir dans l'ambiance, car chacun d'eux remet tout en question. Au deuxième niveau (l'Eau), le graphisme ne change pas (à mon grand regret !), mais les déplacements deviennent plus difficiles du fait des fréquents tremblements de terre. Le Royaume des Airs présente par contre un autre visage, et la tâche s'annonce de plus en plus ardue. A l'heure où je vous écris, je n'ai pas encore atteint le Royaume du Feu, mais déjà de nombreuses heures de jeu sont derrière moi. L'éditeur nous en promet une centaine avant d'arriver au but ; il dit vrai.



Microprose nous avait habitués en matière de jeu de rôle à de l'excellent (Ultima III, Ultima IV ou Autoduel), mais cette fois-ci, on est loin de la perfection. Pourtant, tout commençait bien, puisque Mœbius est le seul jeu de rôle oriental, et qui en plus incorpore des combats sous forme de jeux d'action et de stratégie. Hélas, le scénario n'a rien de fantastique, et on en arrive à enchaîner combat sur combat, ce qui devient vite lassant. L'adaptation de Mœbius sur ST est bien réalisée, mais c'est hélas le jeu à l'origine qui n'était pas prenant.



MOEBIUS Tuez le mauvais moine et libérez le sanctuaire.

De longues heures vous attendent avant d'arriver au but.

PRESENTATION 65%

Doc. en anglais, pénible pour ce type de jeu.

GRAPHISME 82%

Dessins colorés et soignés.

ANIMATION 65%

Un peu lente dans l'ensemble, Mais convient à la personnalité du jeu.

SON 72%

Belle musique, mais peu de bruitages.

INTERET 71%

Mi-rôle, mi-action. L'action est répétitive, c'est dommage.

NOTE GLOBALE 71%

Une ambiance lente, un peu mystique se dégage du jeu. Bonne réalisation.

GANGSTER TOWN

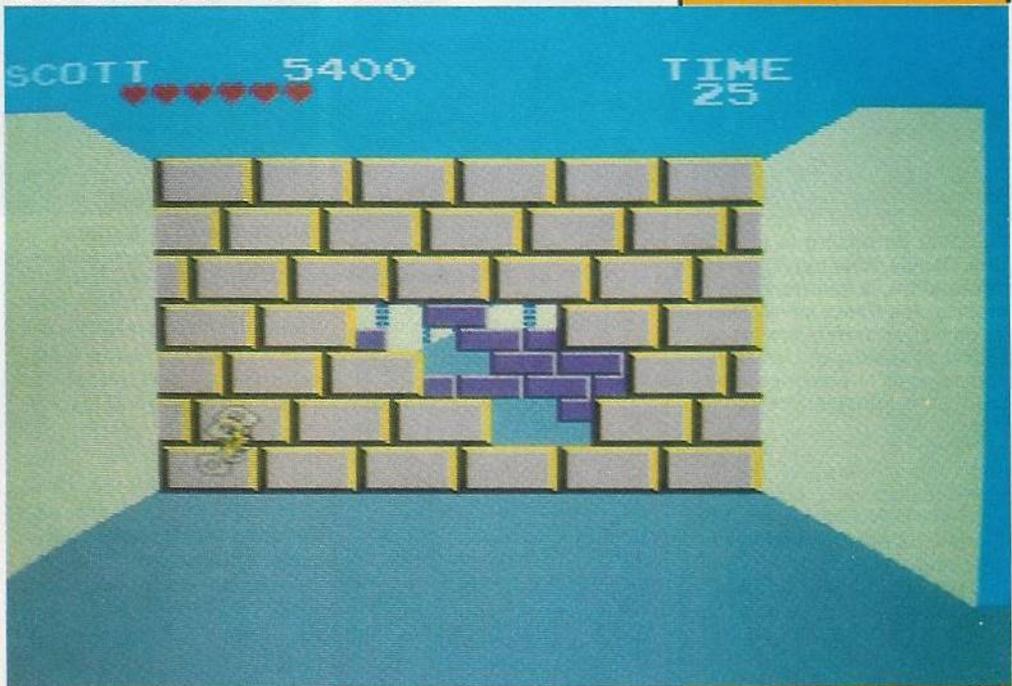
Sega env. 200F 1 ou 2 joueur
Système : Sega



Gangster Town est un programme superbe, très varié, les tableaux qui se limitent en

1 920... La contrebande fait rage, et la ville est aux mains d'un caïd nommé Big Boss, secondé par son bras droit : Face de Fouine, et par ses lieutenants : Lucky Linguini, Doll Face et Nick le Cauchemar. Vous êtes un des meilleurs agents du FBI, et on vous a

GANGSTER TOWN Cherchez la clé.



Le scénario 'gendarme et voleur' est exploité à

fond dans Gangster Town. Les astuces et les bonus font qu'on ne se retrouve pas devant un bête jeu de tir sur cible, mais dans une histoire avec un début et une fin. Les scènes sont nombreuses et bien différentes les unes des autres. La comptabilisation des scores et différentes moyennes est bien étudiée et vous pousse à viser juste plutôt que de tirer beaucoup et n'importe comment. C'est à mon avis le meilleur des jeux de tirs au pistolet sur console.

donné pour tâche de nettoyer la ville.

Votre ligne de vie est représentée au départ par 5 cœurs rouges qui blanchissent peu à peu quand vous êtes blessé ; mais vous pourrez gagner d'autres cœurs dans les tableaux de

bonus et si vous faites de bons scores.

A la fin de chaque scène, 3 chiffres représentant votre score seront inscrits : le nombre de coups réussis, la moyenne de réussite et le nombre de points gagnés. Si vous avez la

fait à du tir sur cibles, ont chacun des petites originalités qui font qu'on ne se lasse pas.

Quand vous perdez, vos scores s'affichent ainsi qu'une effigie vous représentant ; d'un seul coup votre chapeau melon s'envole, si vous avez le réflexe de tirer dedans, vous pourrez continuer la partie où vous l'aviez laissée. Sinon, tête basse, vous reprendrez le jeu à zéro... Sympa, non ?

A deux, le challenge est bien étudié et le jeu est encore plus attrayant. Seul 'hic', cela nécessite l'achat de 2 Lightphaser.

Gangster Town est un très bon logiciel, où le pistolet n'est pas utilisé comme gadget mais apporte réellement un plus.



GANGSTER TOWN Dans la ville.

moyenne dans 2 critères au moins, vous recevrez un cœur supplémentaire et votre ligne de vie sera restaurée.

Après avoir montré votre habileté au tir sur des cibles en carton, vous entrez en action. Première étape, une poursuite effrénée en voiture. L'automobile qui vous précède est bour-

BOB MORANE JUNGLE

INFOGRAMES env. 250F 1 Joueur
Système : ST

rée de malfrats ; à chaque embardée, ceux-ci se mettent à la portière et vous canardent. Abattez-les sans pitié ; vous pouvez aussi viser les roues. Attention au biplan qui apparaît au bout d'un moment, il lâche des bombes sur votre auto ! Tirez sur les projectiles avant qu'ils n'atterrissent.

La deuxième épreuve se passe en ville. Des gangsters apparaissent aux fenêtres des immeubles, sortent des bouches d'égouts et des deux côtés de la rue. Votre objectif est de leur tirer dessus dès que vous les voyez. A un moment, la ravissante Lulu arrive dans la mêlée ; il ne faut surtout pas la tuer, mais si elle est capturée et que vous abattez son ravisseur, vous gagnerez des points supplémentaires.

Sur l'écran est caché un médallion, si vous le touchez, il sautera en l'air et tous vos cœurs seront remis en état.

L'étape suivante est le Saloon ; un endroit sombre et dangereux. Les bandits se cachent derrière le bar ; tuez-les sans merci, ainsi que les rats qui traversent la salle. Si vous arrivez également à dégommer toutes les bouteilles, vous gagnerez un bonus. Vous arrivez ensuite au Night Club ; ici, même scénario qu'au saloon, mais méiez vous des rideaux qui encadrent la scène, les gangsters sont camouflés derrière.

Nous atteignons maintenant le 'tableau-bonus' : devant vous un mur de brique, et dans ce mur une clé. Le but : trouer le mur et découvrir la clé dans un temps donné.

Ultime rencontre : les docks. Big boss est caché dans un cargo ; forcez-le à sortir pour l'affronter face à face, mais attention à ne pas descendre Lulu, qui une fois de plus rôde dans les parages.

PRESENTATION 85%

Boîte solide avec notice en français, très complète.

GRAPHISME 80%

Nombreux tableaux, colorés et bien dessinés.

ANIMATION 85%

Bonne avec des scrolling dans les scènes.

SON 82%

Différentes musiques et quelques bruitages.

INTERET 86%

Un jeu de tir original qui exploite bien le pistolet.

NOTE GLOBALE 85%

Un jeu qui vaut la peine qu'on investisse dans un Light Phaser. Mais pour y jouer à 2 il faut 2 pistolets, et là ça commence à faire cher !

L'Ombre Jaune vous poursuit. Cette organisation secrète veut votre perte. Ils ont enlevé votre ami Bill Ballantine. Vous l'avez tous compris, il va falloir voler à son secours. L'action se passe dans l'enfer vert, au pied de la cordillère des Andes. Vous allez traverser la jungle et un sanctuaire inca. Ces deux lieux sont très mal fréquentés. Les hommes de main de l'Ombre Jaune, ainsi que des animaux étranges vous attaquent. Vous avez fort heureusement un couteau pour vous défendre. Lors du combat vous avez le choix entre 8 coups pour mettre au tapis votre ennemi. Ces coups ne s'effectuent qu'avec le bouton de tir appuyé : saut, attaque haute, esquive haute, attaque directe, etc. Je ne vous dévoile pas tous les mouvements, vous les découvrirez. En cas de grand danger vous avez le droit d'utiliser des bâtons de dynamite en appuyant sur la lettre T. Soyez attentif, car les dangers sont présents partout.



Bob Morane Jungle 1 m'a beaucoup déçu. L'écran de jeu est riquiqui, les ennemis gigotent comme s'ils avaient 'la danse de St Guy', et aucune tactique de combat n'est possible. Les bagarres (c'est la principale action de ce jeu) sont tellement confuses que vous ne pouvez absolument pas juger si vos coups portent ; seule la



BOB MORANE JUNGLE Jolie présentation.



La série Bob Morane n'est pas une réussite. C'est le moins que l'on puisse dire. Le seul qui sauve un peu la face, c'est Bob Morane Jungle. Comme pour les précédents de la série l'emballage est super. Mais cela ne fait pas un bon jeu. La musique est très répétitive. Vous ne jouez que sur une minuscule partie de

l'écran. Les graphismes autour ne sont pas très beaux. C'est grave, car on doit supporter cela durant toute la partie. Le bonhomme que l'on dirige n'est pas bien dessiné, et son animation est sommaire. En revanche, les paysages que l'on traverse sont beaux. Les scènes de combats ne sont pas nettes. On a du mal à savoir qui est touché. Vraiment, ce programme n'est pas réussi. Le scénario n'était pourtant pas mauvais.

figure ensanglantée, située à côté de l'écran de jeu, vous permet de voir que Bob Morane est en train de prendre une raclée.



BOB MORANE JUNGLE Un écran de jeu riquiqui.

PRESENTATION 90%

On a vraiment l'impression d'en avoir pour son argent.

GRAPHISME 68%

Du bon et du moins bon.

ANIMATION 42%

Très simplistes les animations.

SON 50%

Moyen, très moyen.

INTERET 45%

A part le combat, il n'y a pas grand chose à faire.

NOTE GLOBALE 35%

Une production décevante vu le prix.

WIZBALL

OCEAN env. 200F 1 à 4 Joueurs
Système : ST

Cela ne pouvait plus durer. Wiz et son chat étaient heureux depuis trop longtemps. Ils vivaient dans un univers coloré. Mais le maléfique Zark ne l'entendait pas de cette oreille. Cet horrible personnage n'aime pas les couleurs. Lui et ses lutins ont rendu l'univers gris et terne, en éliminant le spectre des couleurs. Vous devez sauter dans votre transporteur et essayer de redonner des couleurs aux paysages. Vous pouvez jouer seul, ou bien à deux, l'un après l'autre, ou simultanément en équipe, ou même à trois ; et il y a possibilité de combiner les options. Votre but est donc de redonner des couleurs à chaque planète. Pour cela il vous faut tirer sur les bulles rouges, vertes et bleues, et ensuite les recueillir. Vous devez vous déplacer de niveau en niveau, (il y en a trois) en utilisant les tubes, pour trouver les couleurs nécessaires. Par exemple, un niveau contient la couleur rouge, un autre la couleur verte etc. Vous avez fini un tableau lorsque vous avez coloré les trois nuances de gris, en commençant par la plus foncée. Ensuite il y a un bonus. En haut de l'écran, vous apercevez plusieurs icônes. L'icône 1 stoppe la gravité de la balle et fait arrêter son perpétuel rebondissement. L'icône 2 vous dote d'un super laser. Il y a ainsi de nombreuses fonctions supplémentaires que vous allez acquérir dans les icônes. Avant de jouer à Wizball, regardez la pub de Mir Couleurs. Je vous assure que c'est utile.

WIZBALL Sautez encore plus haut.



WIZBALL
Colorez-moi tout ça.



Wizball est un titre que tous les possesseurs de C64 se doivent de posséder. C'est une merveille sur 8 bits compte tenu des capacités de la machine. On attendait donc des améliorations pour la version ST et notre attente a été satisfaite. Ne vous attendez cependant pas à des révolutions. Le jeu possède plus de couleurs, le scrolling est excellent, les graphismes bénéficient de la finesse du ST. Je suis en revanche déçu par la musique assez abrupte. Peu importe, l'intérêt est très bon. Saluons l'originalité des créateurs, qui tout en gardant le thème du tir à scrolling horizontal, ont su créer une ambiance magique. Tous les adeptes des jeux d'actions à tableaux seront ravis par cette acquisition ; mais attention, Wizball est difficile.



A la recherche d'un univers en couleurs, j'avoue bien m'amuser avec cette petite balle verte complètement folle. Au premier abord, elle semble incontrôlable, on n'a pas le temps de commencer que le jeu est déjà terminé, mais très vite on comprend qu'il faut manipuler le joystick avec douceur et précision ; de tous petits coups sont suffisants. La balle ne doit pratiquement pas pivoter... C'est à ce prix que l'on entre réellement dans ce superbe jeu. Plus que les graphismes, c'est le scénario très original que l'on apprécie. Le petit scrolling différentiel (avec différentes vitesses) et les animations sont parfaitement réalisés par Peter Johnson, le programmeur d'Arkanoid. La musique est l'une des plus belles qu'il m'ait été donnée d'entendre sur ST. Si vous aimez les jeux un peu difficiles, ne manquez pas celui-ci.



Wizball est un jeu excellent. Il est tout d'abord très original, du but (retrouver les couleurs) à la réalisation. Les icônes qui changent vos capacités rappellent Arkanoid, si ce n'est qu'ici on est en face d'un pur jeu d'action. Il est peut-être un peu regrettable que la manière d'utiliser une capacité soit complexe (agiter le joystick de gauche à droite !), mais le reste est si bon : scrolling assez beau, animation soignée, superbes sprites et musique réussie : voilà un bon bilan.

PRESENTATION 89%

Une présentation hyper originale.

GRAPHISME 84%

C'est très propre.

ANIMATION 83%

Un super scrolling.

SON 72%

Musique bonne au début mais lassante.

INTERET 76%

Un jeu original, mais plus difficile que la version sortie sur C64.

NOTE GLOBALE 69%

Beaucoup trop difficile.

VOUS VOULEZ CONNAITRE LES DERNIERS JEUX SORTIS? VOUS VOULEZ COMMUNIQUER VOS IDEES ET OPINIONS A QUELQU'UN DE LA REDACTION? TOUS LES SOIRS, SUR MINTEL (CODE 3615 SM1*ST), A 22H30, AVENUEFOU (CELUI AVEC DES LUNETTES ET A L'AIR ZOMBIESQUE SUR LES PHOTOS) VOUS ATTENDS ET REPONDRAS A TOUTES VOS QUESTIONS! GENERATION 4, PLUS PROCHE DE VOUS!

ENDURO RACER

ACTIVISION env. 200F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

Enduro Racer est un super jeu d'arcade. Cette course de motos se déroule en 3D sur une route qui n'est pas plane. Au milieu de votre trajectoire, vous allez en effet rencontrer des buttes qu'il faudra sauter. C'est le moment le plus grisant. Vous poussez votre joystick vers le haut et ça décolle. C'est vraiment super grisant et marrant. Faites attention à l'atterrissage, car si le saut est sympa,



Décidément Activision ne chome pas en ce début 88. Enduro

Racer annoncé depuis plus de 8 mois sur ST est enfin arrivé. Surtout ne commencez pas à faire des bonds, car vous allez être déçus. Vous le serez d'autant plus si comme moi, vous avez adoré le jeu d'arcade. En effet cette adaptation n'a pas grand chose en commun avec le vrai jeu de café. J'exagère un peu, mais pas tant que ça. Les



ENDURO RACER

tableaux ne sont pas du tout fidèles. Le motard ressemble de très loin à l'original. En revanche, la route est bien animée, les sauts de buttes sont marrants et la musique se laisse écouter. Mais ces quelques points positifs ne sauront masquer le manque de classe de cette adaptation : quel dommage !

la retombée l'est beaucoup moins. Elle est souvent cause d'accidents et de désagréments. La course se déroule dans 5 tableaux dont la forêt et le désert. Au premier tableau, il y a des sapins le long de la route. Il faut absolument les éviter, sinon c'est l'explosion. De gros cailloux sont situés juste après les buttes pour vous tracter. Au deuxième tableau, oh surprise, on se croirait au Paris Dakar. C'est le désert, il y a des cactus, des buggys, et aussi des rochers. Le troisième tableau est l'opposé du deuxième. Ici, votre motard se retrouve



Voici le jeu auquel j'ai le plus joué en arcade, j'attendais avec impatience la version ST. Je dois avouer que je suis très déçu. Les graphismes n'ont rien à voir avec la version originale (Sega arcade). Les coureurs sont tous de la même couleur, et tous aussi mal dessinés. Les nuages me rappellent les dessins de ma fille de quatre ans. De plus, la vue n'est pas la même que celle du jeu de café, le motard que l'on dirige nous cache tous les obstacles ; il est donc difficile de les éviter. J'ajoute que je n'aime pas la présentation, car les options dans le 'bureau' me donnent l'impression d'être en face d'un programme 'utilitaire'. Malgré tous ces défauts, j'avoue que ce logiciel peut quand même plaire à certains accros du gros cube, mais essayez-le avant de sortir vos billets.

entouré d'eau. Lorsque vous arriverez sur une bosse, contrôlez bien votre saut car sinon vous allez goûter les plaisirs d'un bon bain.

ENDURO RACER



PRESENTATION 56%

Belle entrée en matière, mais les options...

GRAPHISME 77%

C'est pas mal mais il y a des erreurs par rapport à l'arcade.

ANIMATION 80%

La route est très bien réalisée.

SON 77%

Musique entraînante.

INTERET 70%

Un assez bon jeu de course.

NOTE GLOBALE 70%

L'adaptation est globalement bonne.

WINTER OLYMPIAD 88

TYNESOFT env. 200F 1 à 6 Joueurs
Système : Amiga / ST

pas se payer la foule amassée sur les bords...
La dernière épreuve est le Bob Sled ; deux coéquipiers descendent des murs de glace à plus de 140 km/h, et la maîtrise du Bob Sled dans les virages n'est pas des plus évidentes !

La saison du blanc bat son plein, et pour tous les nostalgiques des pistes enneigées, Winter Olympiad 88 nous fait revivre les 5 principales épreuves des jeux olympiques d'hiver. Après une succinte cérémonie d'ouverture, la première descente de ski alpin commence ; 3 km de descente rapide entre les arbres, les rochers et autres obstacles. Les lunettes du skieur sont rappelées au bas de l'écran, ce qui permet de mieux voir les embûches.

On vire à droite... On vire à gauche... On saute... Tout ça dans une trajectoire la plus droite possible.

On enchaîne par le saut à skis. Notre homme-oiseau, après une descente de 90 mètres, s'élanche dans les airs à plus de 100 km/h. Un bon contrôle de la position du corps et des skis est nécessaire pour ne pas s'écraser à l'atterrissage dans un style 'tomate mûre'...

On continue par le Biathlon, nettement plus terre à terre. Ici, pas d'agitation frénétique du joystick, tout est dans le rythme des jambes, avec de nombreux 'arrêts fusil' devant les cibles, où une forte concentration est demandée pour faire mouche. Attention, chaque cible ratée vous pénalise de 5 secondes à l'arrivée.

On repart sur les pistes pentues avec le slalom géant ; des portes rouges et vertes se succèdent. Il faut essayer de passer à droite des drapeaux rouges et à gauche des verts, sinon des pénalités viennent là aussi alourdir votre score. Mais le plus important, c'est encore de ne



M.D.

La société Tynesoft qui produit surtout des logiciels à bas prix nous propose ici son meilleur logiciel ST à ce jour. La présentation et la page d'options sont de bonne qualité, même si il était possible d'utiliser un peu moins le clavier. Les paysages enneigés sont très réussis. Chaque épreuve est accompagnée d'une musique originale. Ce qui est le plus marquant pour qui connaît un peu la programmation de l'Atari, ce sont les prouesses techniques réalisées par les créateurs de ce logiciel. Le scrolling horizontal de l'épreuve de saut et celui multi-directionnel du slalom à ski sont de pures merveilles qui prouvent toutes les possibilités de cet ordinateur. Il est dommage que les animations n'aient pas été plus soignées et que la descente à skis soit si difficile.



WINTER OLYMPIAD 88 Le saut à ski.



G.F.

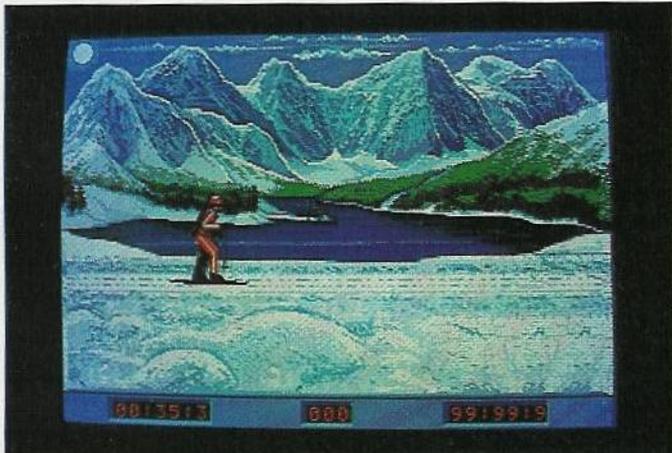
Ceux qui connaissent déjà le fameux Winter Games d'Epyx ne manqueront pas de faire le rapprochement avec Winter Olympiad 88.

Plusieurs joueurs dont on précise les nom et nationalité peuvent se confronter sur une ou plusieurs épreuves, les meilleurs scores figurent à la tablette des records, une cérémonie d'ouverture...

Sans atteindre la perfection de Winter Games, Winter Olympiad 88 est tout de même très bon. J'ai regretté que l'épreuve de ski alpin soit si difficile :

même s'il est prévu de ralentir au maximum le skieur, les obstacles n'apparaissent qu'au tout dernier moment, et il est pratiquement impossible de terminer le parcours. Les autres disciplines, par contre, sont agréables à jouer. Les graphismes et l'animation sont bons (notamment les deux athlètes qui courent et sautent dans le Bob Sled) et les skieurs sont très maniables.

WINTER OLYMPIAD 88
Le biathlon.



VOUS AVEZ UN AMIGA OU UN ST? CA TOMBE BIEN, SUR LE SERVEUR SM1*ST, ON PARLE BEAUCOUP DU ST, MAIS C'EST AUSSI FREQUENTE PAR DE NOMBREUX AMIGAIENS! EN PLUS, C'EST PLEIN DE NEWS ET DE RENSEIGNEMENTS SUR TOUS LES JEUX ST ET AMIGA.

PRESENTATION 55%

Boîte simple avec notice anglaise détaillée, page de présentation moyenne.

GRAPHISME 78%

Du bon et du moins bon, suivant les épreuves.

ANIMATION 72%

Pour certaines épreuves les mouvements des personnages ne sont pas très décomposés.

SON 59%

Musique gaie qui change à chaque épreuve, mais un peu 'saoulante'.

INTERET 78%

Avec 5 jeux de sport différents, l'intérêt est là.

NOTE GLOBALE 72%

Un petit « Winter Games ».

SPACE PORT

RELIN SOFTWARE env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Au secours, au secours ! Mais d'où proviennent ces cris ? Les malheureux camarades de votre fédération sont prisonniers sur une planète hostile. Votre mission : détruire les défenses ennemies et ramener les prisonniers à bon port. Mais la planète où ils sont retenus est bigrement bien protégée. Tout d'abord il faut que vous soyez très précis dans le maniement de votre hélicoptère, car si vous touchez un relief ou un vaisseau ennemi, vous êtes automatiquement détruit. Tout le monde vous en veut et la nature aussi vous réserve quelques surprises : les volcans crachent des boules de feu qui détruisent votre hélico, et si par malheur vous heurtez un arbre, c'est le crash assuré. En plus des forces naturelles, il y a les forces technologiques et militaires : des batteries de lasers sont programmées pour votre destruction, les pics de la mort montent et descendent en cadence pour vous écraser. Mais un héros tel que vous n'a que faire de tout cet étalage d'artillerie. Votre courage et votre habileté sauront l'emporter. Ce jeu a un goût de déjà vu, ne trouvez-vous pas ?



MS Si je vous parle de Fort Apocalypse, vous répondez tous présents. A nouveau des développeurs ont essayé de copier un grand classique des 8 bits, sans faire les améliorations possibles compte tenu de la machine. Pire encore, ce clone de Fort Apo est moins réussi sur ST que sur C64. C'est à croire que les ST de chez Reline sont équipés de 6502 ! Ils devraient porter plainte chez Atari. Blague à part, le jeu n'a pas beaucoup d'argument en sa faveur. Les graphismes sont simples, les bruitages mauvais, et pour finir la maniabilité de l'hélico laisse à désirer. Le scrolling est très saccadé. Vraiment, les programmeurs de Space Port ont encore du chemin à faire !



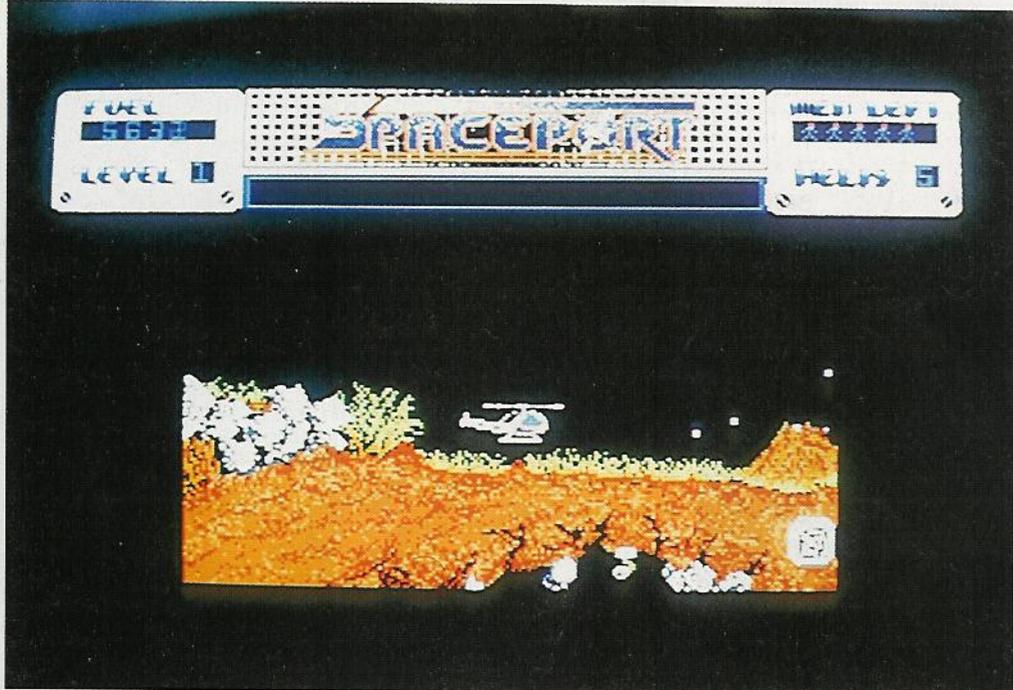
SPACE PORT Descente aux enfers.



B.F Fortement inspiré du célèbre Fort Apocalypse, qui avait fait un malheur il y a 3 ans sur les machines 8 bits, Space Port, s'il est plus beau, n'a pas la classe de son aîné. L'hélico manque de réalisme et il est lourd à manœuvrer. Le jeu est très difficile ; entre les pièges qui apparaissent à chaque instant et les tirs nourris des canons, le passage est d'une précision vraiment exagérée. La patience est de rigueur et je déconseille fortement

Space Port à ceux qui ont la tremblotte ! Il est heureux que le programmeur aie prévu un mode 'entraînement', car ça permet d'avancer dans le jeu. Question son, la différence entre les deux versions mérite d'être soulignée ; car sur Amiga, on a vraiment tiré parti des possibilités sonores de la machine, et tant la musique de présentation que les bruitages sont excellents ; alors que sur ST, ça reste très moyen.

SPACE PORT
Un volcan en éruption.



PRESENTATION 45%

Correct mais sans plus.

GRAPHISME 48%

Très moyen malgré quelques tentatives de reliefs.

ANIMATION 30%

Scrolling déplorable, hélicoptère lourd à manier.

SON ST 45% Amiga 75%

Mauvais bruitages sur ST.

INTERET 25%

Beaucoup trop difficile.

NOTE GLOBALE 35%

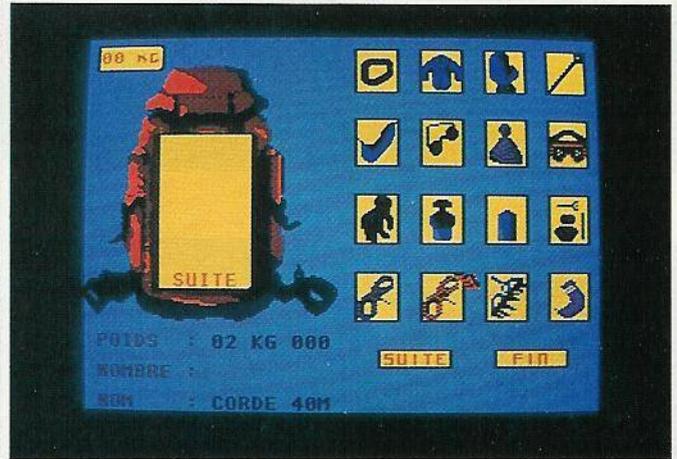
Pas terrible.

BIVOUAC

Infogrames env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Avec Bivouac, Infogrames nous propose une simulation d'un sport qui n'avait jusqu'alors jamais été adapté sur micro : l'Alpinisme. Voilà un oubli réparé !

Plusieurs courses, dont les caractéristiques (dénivelé, difficulté, durée) sont précisées, figurent au programme ; des plus faciles aux plus compliquées, elles sont destinées au débutant comme au guide montagnard le plus chevronné. Vous choisissez l'heure de départ et la saison (hiver ou été), ce qui modifie les conditions météo. Avant de partir, vous êtes déjà équipé d'un baudrier, d'un piolet et de deux marteaux-piolet ; il vous faut maintenant sélectionner vos vivres et votre matériel, et les ranger dans votre sac à dos. Un sac 'type' est proposé aux débutants qui pourront l'utiliser pour faire leur 'baptême' de la montagne et apprendront à connaître leurs besoins. Rien ne doit être oublié, et les différents objets sont disposés par couches successives, les plus « urgents » en haut du sac. Vous aurez besoin d'une 'doudoune' et de moufles pour vous couvrir, (la température en montagne n'est pas toujours des plus clémentes), d'aliments pour vous sustenter (chocolat, sucre, raisins secs, oranges), d'une gourde pour boire, de tous les outils qui constituent la panoplie du parfait alpiniste : chaussures d'escalade, crampons, étrier, coinqueur, marteau, broche à glace, mousqueton, pitons et autre poignée jumard. Rassurez-vous, tout ça vous deviendra vite familier et indispensable pour venir à bout de votre course. D'autres objets s'avèrent également bien utiles :



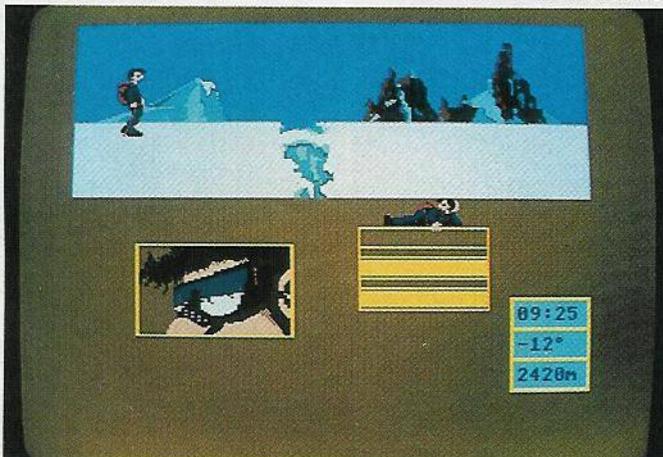
BIVOUAC Préparation du sac à dos.



Ce logiciel m'a fait découvrir un sport qui m'était

totalemtent inconnu, et il m'est donc difficile de donner un avis autorisé quant à la qualité de la simulation. Pour ce qui est de l'intérêt ludique, je me suis vite laissé prendre par l'ambiance. Je fais au plus vite pour couvrir mon héros de sa doudoune quand il grelotte, ou pour lui mettre des lunettes sur le nez quand il arrive au sommet des cimes vers midi en plein soleil. Chaque geste doit être rapide, précis et efficace : un équipement inadapté, une prise insuffisante, un pas de trop, un coup de fatigue... et c'est la chute ! Bivouac est un très bon jeu, plaisant et instructif : au fur et à mesure des parties, on acquiert lentement les bases nécessaires à la pratique de l'alpinisme : l'agileté, l'expérience et la prudence.

BIVOUAC
Attention à la crevasse.



un casque pour les chutes de pierres, un hamac pour dormir sur les parois rocheuses, une tente et une couverture isolante pour les nuits par grands froids, une pelle pour construire un igloo ; jusqu'à la dynamite pour les cas extrêmes. Sont également prévus le revolver quand votre situation est irrémédiablement compromise (suicide !), et même une disquette (pour sauver une partie en cours) ; ces deux derniers objets ne figuraient sûrement pas dans le sac d'Eric Escoffier, créateur du programme, quand il partait en course !

Tout le reste est une question de pratique et d'expérience : apprendre à refaire surface quand on est tombé dans une crevasse, s'assurer pour éviter les chutes vertigineuses (bien souvent mortelles) ou se reposer, escalader les parois rocheuses les plus escarpées, se nourrir au moment voulu, penser aux coups de soleil quand celui-ci est au zénith... Bref, tout un sport !



A première vue, Bivouac semble être un petit programme original et sympa...

Mais c'est en fait un logiciel très technique, qui réalise la prouesse d'être sérieux sans être rébarbatif. Les dessins sont colorés, et si les paysages ne sont pas trop figiolés, les détails d'équipements sont réalisés avec beaucoup de minutie. Les sensations du personnage sont également bien rendues.

Après une période d'apprentissage obligatoire pour ce type de jeu, on ressent parfaitement la difficulté de l'alpinisme et les multiples détails d'organisation auxquels le profane se trouve confronté. Gageons que ce logiciel vous permettra d'atteindre des sommets...

L'Explorateur
Branque vous donne rendez-vous dans sa jungle télématique sur le serveur 3615 SM1*ST. Pour le contacter, il suffit de lui écrire dans sa boîte à lettre, Avenfou.

PRESENTATION 78%

Beaucoup d'humour dans le titre, doc. complète.

GRAPHISME 68%

Bien, sans plus.

ANIMATION 63%

L'alpiniste est un peu lent.

SON 35%

Pas grand chose.

INTERET 78%

Original, la seule simulation de ce genre réalisée à ce jour sur ST.

NOTE GLOBALE 72%

Une bonne petite simulation bien sympathique.

DEMONIAC

SOFTBOOK env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Vous êtes Demoniac, 'le maître du sortilège', chargé de délivrer les habitants de Nova-Ann qui ont été changés en pierres tombales et emprisonnés dans les 101 cryptes de Nekron.

Toutes les portes des cryptes sont matérialisées au départ dans la caverne de Nova-Ann. Prenez une des issues accessibles et vous serez transporté dans la crypte correspondante. Dans chaque tableau vous trouverez obligatoirement les choses suivantes :

- 1 à 4 démons. Créés par Nekron, leur contact est mortel et chacun d'eux est chargé de surveiller un de vos mouvements (gauche, droite, bas, haut). Pour s'en débarrasser on peut, soit les coincer en poussant des pierres tombales, soit leur jeter le sortilège -celui-ci fait des va-et-vient dans la direction où il est lancé jusqu'à ce qu'il tue un monstre ou retrouve son maître (c'est-à-dire vous).

- Une idole de la vie. Elle contient 2 vies qui ne seront acquises que si vous retournez vivant à la caverne de Nova-Ann. Attention, l'enchantement qui rend visible cette statuette rose-

bonbon s'évapore si vous traînez trop avant de la ramasser.

- Les trésors. Ceux-ci perdent de leur valeur quand vous tuez des démons ; il faut donc essayer de s'en saisir de préférence avant.

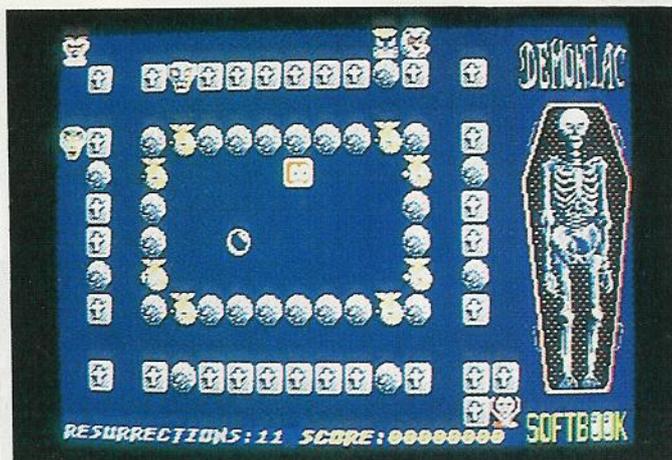
- Les pierres tombales. Elles représentent les malheureux pétrifiés attendant leur délivrance. Elles peuvent être poussées pour bloquer l'ennemi.

- Le masque de Nekron. Il garde la porte de sortie et disparaîtra quand vous toucherez la bulle d'énergie.

- La bulle d'énergie. Elle ressuscite les morts (toutes les pierres tombales disparaissent) et ouvre la porte de sortie.

- Les tombes. Immobiles depuis 4000 ans, elles sont soumises à la malédiction de Nekron, et leur contact est mortel.

Au démarrage du jeu, plusieurs régions sont accessibles : la caverne de Nova-Ann où l'on commence la partie avec 11 vies, une option entraînement avec nombre de vies illimité, un atelier pour construire ses propres tableaux, et le Livre d'Or des Exploits où seuls les meilleurs ont une place. Prévoyez une disquette vierge si vous comptez être de ceux-là.



DEMONIAC



Voilà le genre de logiciel sympa que j'aimerais

voir plus souvent sur mon micro. S'il est vrai que le graphisme et la partie sonore ne sont pas grandioses, le jeu a de bons atouts en mains.

Il convient tout d'abord de souligner que la notice, en français (normal pour un jeu français) est originale et très complète. Côté options, rien n'a été oublié : on a prévu une possibilité d'entraînement, un éditeur de tableaux, la sauvegarde d'une partie en cours et des meilleurs scores.

Côté durée de vie : 101 cryptes de difficulté progressive, ce qui donne toujours envie d'aller plus loin, et vous en avez pour quelques heures avant d'en voir la fin !

Côté intérêt, le programmeur s'est largement inspiré du fameux Boulder Dash, c'est-à-dire que le jeu est très simple à assimiler, réservant une place à peu près égale à l'action et à la stratégie.

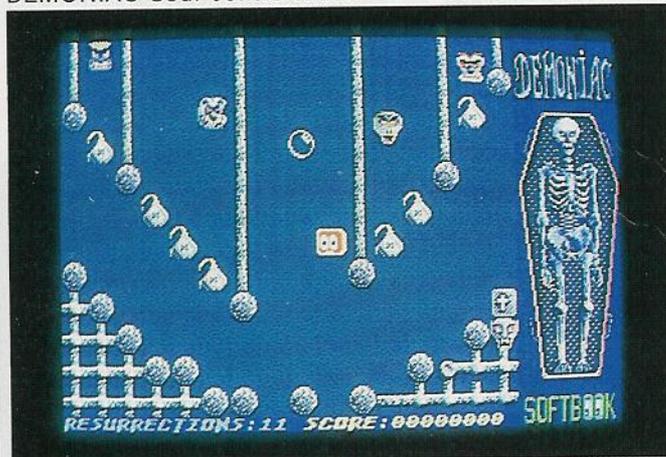
Demoniac devrait vous procurer de bons moments de détente.



Voilà un jeu dans lequel je n'ai jamais réussi à

me plonger complètement. Il n'y a qu'une raison à cela. Demoniac est inintéressant, plat, et par moment incompréhensible. La jouabilité n'a pas été bien réalisée. Dans ce mixage raté entre Gauntlet et PacMan, tout n'est cependant pas mauvais. Certains bruitages sont originaux, les graphismes ne sont pas trop moches. Ils sont adaptés au style du jeu. Malheureusement de grossières erreurs de réalisation viennent entâcher un jeu qui aurait pu se révéler sympathique.

DEMONIAC Seul contre tous.



LA BOUTIQUE, CA VOUS DIT QUELQUE CHOSE? NON? ALORS ALLEZ VITE VOIR LE BON DE COMMANDE DE LA BOUTIQUE, VOUS POURREZ AINSI COMMANDER DU MATERIEL POUR ST OU AMIGA. DE LA HOUSSE GENERATION 4 POUR CLAVIER OU MONITEUR AU TAPIS POUR SOURIS AVEC LOGO GENERATION 4 EN PASSANT PAR LE SUPER TRACK-BALL EMULANT SOURIS, JOYSTICK ET TRACK-BALL, ON TROUVE TOUT A LA BOUTIQUE! REPORTEZ VOUS AU BON DE COMMANDE.

PRESENTATION 85%

Mode d'emploi français très détaillé, boîte solide, et joli titre.

GRAPHISME 65%

Propre mais sans recherche spéciale.

ANIMATION 60%

Pas de scrolling, mais ce n'est pas utile, déplacements un peu saccadés.

SON 50%

Petite musique de début et quelques bruitages.

INTERET 73%

Assez bon dans le genre.

NOTE GLOBALE 70%

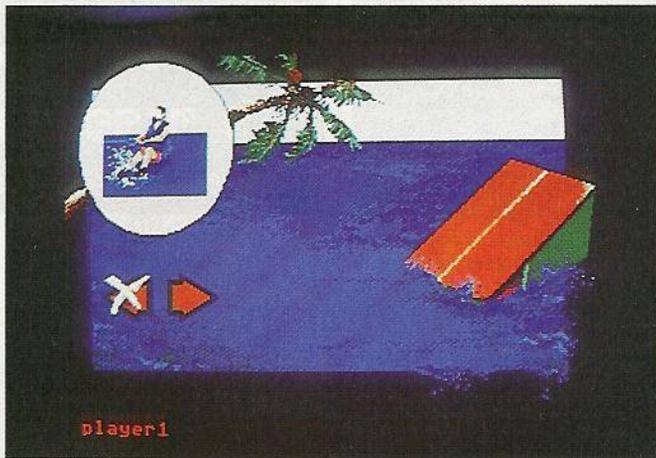
Manque de classe.

DIEUX DE LA MER

INFOGRAMES env. 200F 1 à 3 Joueurs
Système : ST



M.D. Vous pouvez maintenant vous retrouver en plein hiver sur un mono-ski, aux bords d'une mer chaude et ensoleillée, sans même bouger de votre fauteuil. Mais attention, faire du ski nautique devant votre ST n'est pas plus facile qu'en réalité. La manipulation du joystick est complexe à maîtriser. Elle demande un long apprentissage. Au saut à ski, il est difficile de juger l'élan et la position sur le tremplin. Ensuite, il est difficile de suivre l'évolution sur les deux écrans en même temps. De la même manière, pour le slalom, il faut une précision incroyable pour se relancer après chaque bouée. En fait, « Les dieux de la mer » est plus une simulation qu'un jeu d'arcade, c'est peut être dommage.

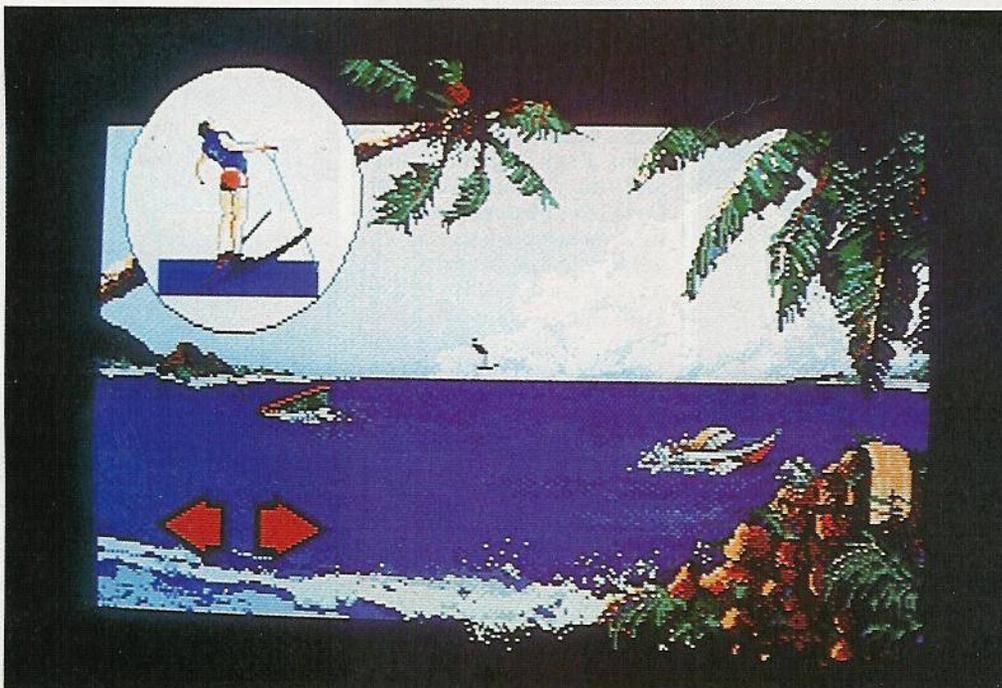


LES DIEUX DE LA MER Patrick Martin en vedette.

Après Bivouac, la société d'édition lyonnaise nous propose une nouvelle simulation sportive, le ski nautique. Vous entrez directement dans la peau de Patrice Martin, notre champion national, pour disputer trois épreuves de championnat du monde : le saut, le slalom et les figures. Une page d'options graphiques vous permet de choisir entre le combiné et les trois épreuves distinctes. Le saut se présente sous forme de deux écrans de jeu. Une pastille

située au haut de l'écran montre le skieur en pleine vitesse. Sur l'autre partie l'image, le tremplin attend l'arrivée du champion. Ce dernier apparaît et saute. Nous passons alors à un deuxième écran où s'animent le hors-bord et le concurrent en vol. La pastille nous offre un gros plan du skieur qu'il faut, bien sûr, garder en équilibre. L'épreuve de figures est vue à partir du bateau. Il est possible de faire seize figures différentes dans le sillage ou sur la vague.

LES DIEUX DE LA MER Serez-vous aussi un dieu ?



M.S. Les Dieux de la Mer est un jeu de ski nautique. Il est d'ailleurs parrainé par Patrice Martin, notre brillant champion. L'idée est très originale. Les simulations de ski nautique ne sont pas courantes sur micro. Les épreuves sont dans l'ensemble agréables à pratiquer. Les graphismes sont corrects, mais on est encore loin du réalisme à la Epyx. Il vous faudra un certain temps avant de maîtriser complètement chaque épreuve. Ma préférée est le slalom entre les bouées. Le saut et les figures sont tout de même très sympas. Il y a une musique différente pour chaque épreuve, ce qui est appréciable. Mais à ce tableau globalement positif, j'ajouterais que 3 épreuves c'est trop peu. Infogrames aurait pu rajouter d'autres sports nautiques pour étoffer le jeu. Je me répète : 3 épreuves, ça fait léger.

Le slalom est vu en trois dimensions et nous présente le skieur de dos. Il faut alors tendre ou relâcher la corde, aller vers la droite, puis vers la gauche suivant la position des bouées. Si vous terminez le parcours de six bouées, vous repartez avec une corde plus courte. Le but est de passer le plus grand nombre de bouées possible.

PRESENTATION 68%

Boîtier très simple.

GRAPHISME 74%

Coloré, mais sans grande recherche.

ANIMATION 35%

Pas de scrolling, c'est désagréable pour un jeu de ce type.

SON 60%

Musique moyenne.

INTERET 58%

Une simulation de sport, mais pas un jeu d'action.

NOTE GLOBALE 55%

Ce jeu laisse une impression de bâclé.

Q BALL

ENGLISH SOFT. env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Q Ball est un billard en 3 dimensions, ni français, ni américain, mais totalement inédit.

La surface de jeu est remplacée par un cube transparent avec, au départ 8 boules : 6 rouges, 1 jaune et 1 noire.

Vous commencez par placer votre boule noire dans l'espace à l'aide du pavé numérique, de manière à bien voir les boules à frapper, puis vous tirez avec avoir sélectionné plusieurs paramètres. On peut obtenir un tir diagonal en appuyant sur 2 touches à la fois ; régler l'effet, la force de tir, le point d'impact, le coefficient de friction de l'air et le mode 'Reel' ou 'Planer'. Si vous parvenez à faire rentrer une boule rouge dans une des 'blouses', vous aurez la possibilité d'empocher la jaune, et là, à vous le gros bonus.



J'ai été un peu déçu par ce billard, original mais compliqué à jouer. Il y a peu de billards américains ou français de qualité sur ST et Amiga (la mode de ce type de jeu reviendra peut-être), et j'aurais préféré une belle simulation classique avec de bons graphismes et une réalisation sophistiquée, plutôt qu'un jeu où l'effort a été fait uniquement sur l'idée. Q Ball nécessite une bonne vision de l'espace 3 dimensions.



Q BALL Plus difficile qu'un vrai billard.

| | |
|---|---|
| PRESENTATION 70% Mode d'emploi français (heureusement !). | SON 75% Bonne petite musique Ragtime et bruitages amusants. |
| GRAPHISME 43% Pas très recherché. | INTERET 55% Original, mais ne vaut pas le vrai billard. |
| ANIMATION 70% Bien réalisée, même si les boules ne glissent pas vraiment. | NOTE GLOBALE 45% Un petit jeu qui vaut 50f de trop. |

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|
| UNITES CENTRALES ATARI 520 ST/1040 N.C. NEC P 2200 24 aiguilles . 3330 F HT SCANNER HAWK N.C. MEGA ST 2 mono 9950 F HT MEGA ST 2 mono laser . . 20950 F HT MEGA ST 4 coul. 14215 F HT MEGA ST 4 mono laser . . 23950 F HT IMPRIMANTE LASER . . . 11950 F HT Garantie 1 an sur site pour le Méga ST | | LOGICIELS ATARI L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 295 TES DRIVE 345 CRASH GARRETT 275 DEFENDER OF THE CROWN 275 BLUE WAR 295 BACKLASH 195 ADICTABALL 245 OUT RUN N.C. MANHATTAN DEALERS 245 | | LOGICIELS AMSTRAD AMSTRAD K7 / Disk OUT RUN 95/145 QUAD N.C. GRYZOR 95/145 RAMPACE 95/145 LA CHOSE DE GROTEMBURG 125/170 LES DIEUX DE LA MER . 135/195 MAD BALLS 95/145 | |
| AMIGA A 500 UC 512 Ko RAM 4725 F A 500 + mon. couL. 7490 F A 2000 UC 1 Mo RAM 9770 HT A 2000 + mon. couL. . . . 12900 HT Extension mémoire 512 Ko 1095 F | | EXCLUSIF Fini les problèmes de math. Toutes les solutions de la 4 ^e à la 2 ^e avec MATH PLUS 195 F | | SUPER Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un MEGA | |
| PERIPHERIQUES IMPRIMANTE LECTEUR DISK TABLE TRAÇANTE DIGITALIZER SYNTHETIZER MODEM EXTENSION... | | MEGA ST LASER spécialiste du Méga démonstration de toutes les applications. 1/2 journée de formation gratuite pour tout acheteur | | EXCEPTIONNEL DISQUETTE 3' DF 18 F ttc 10 DF DD 3 1/2 100 F ttc | |
| S.C.A.P. INFORMATIQUE | | 62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS Métro BASILIQUE ST-DENIS OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30 Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h | | COMMANDEZ PAR TELEPHONE : (1) 42.43.22.78 | |

Démo laser Atari des toutes dernières applications

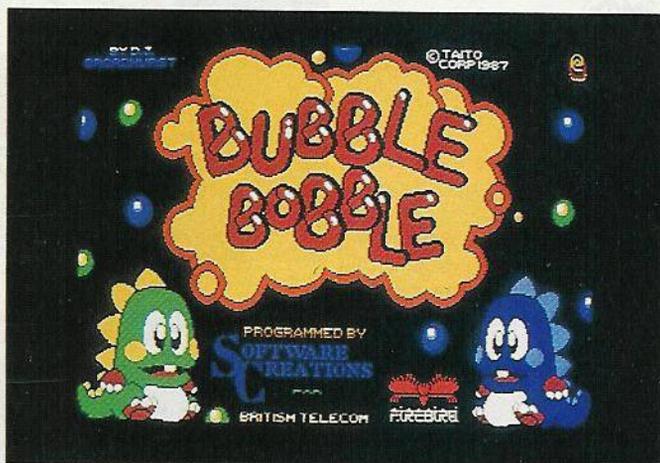
BUBBLE BOBBLE

FIREBIRD env. 150F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST



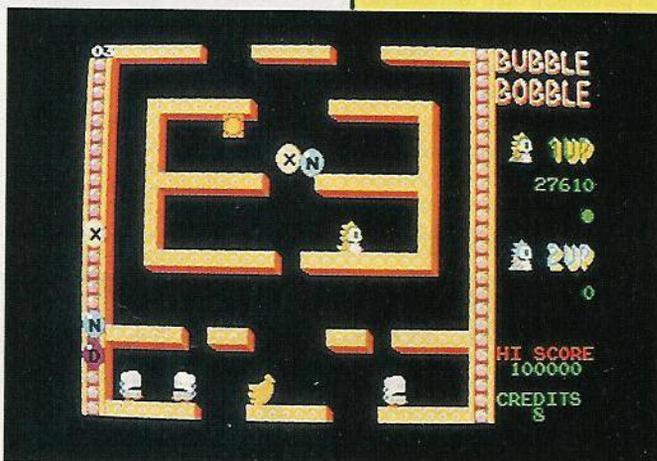
Je dois vous avouer que c'est avec une grande impatience que j'attendais l'arrivée de ce jeu. Bubble Bobble de Taito m'avait rendu fou en arcade. J'ai même été exclu d'une salle de jeu à Paris, car je me suis laissé emporter en cognant sur la machine. J'avais cependant des circonstances atténuantes, je venais de perdre au 44^e tableau. La version sur ST est géniale, on retrouve la

Bubble Bobble est le premier logiciel d'une nouvelle génération de conversions d'arcades présentées par Firebird. Ce jeu de tableaux a été créé par la société Taito, dont le dernier super hit reste Arkanoid. Vous devez diriger deux petits Bron-tosaures 'BUB' et 'BOB' à travers cent salles truffées d'embûches. Mais nos héros ont une arme presque infallible, la bulle de savon. Il existe sept catégories d'ennemis qui pullulent aux différents niveaux : les Benzo, les Bonnie-bo, les Boa-Boa, les Blubbas, les Borris, les Bonner, et surtout l'horrible Baron von Blubba. Pour les détruire, il faut tout d'abord les enfermer dans une bulle, puis les achever d'un bon coup. Une multitude d'objets apparaissent en cours de jeu. Certains vous apportent des points supplémentaires comme le cornet de glace, la couronne ou le coffre-fort, d'autres vous donnent des pouvoirs : ce sont les chaussures qui augmentent votre vitesse, la bombe qui détruit tous les ennemis encore présents, ou la note de musique qui vous envoie dans un tableau de bonus. Le but final de ce jeu est en fait de déchiffrer un message caché dans le dernier tableau, le numéro cent.

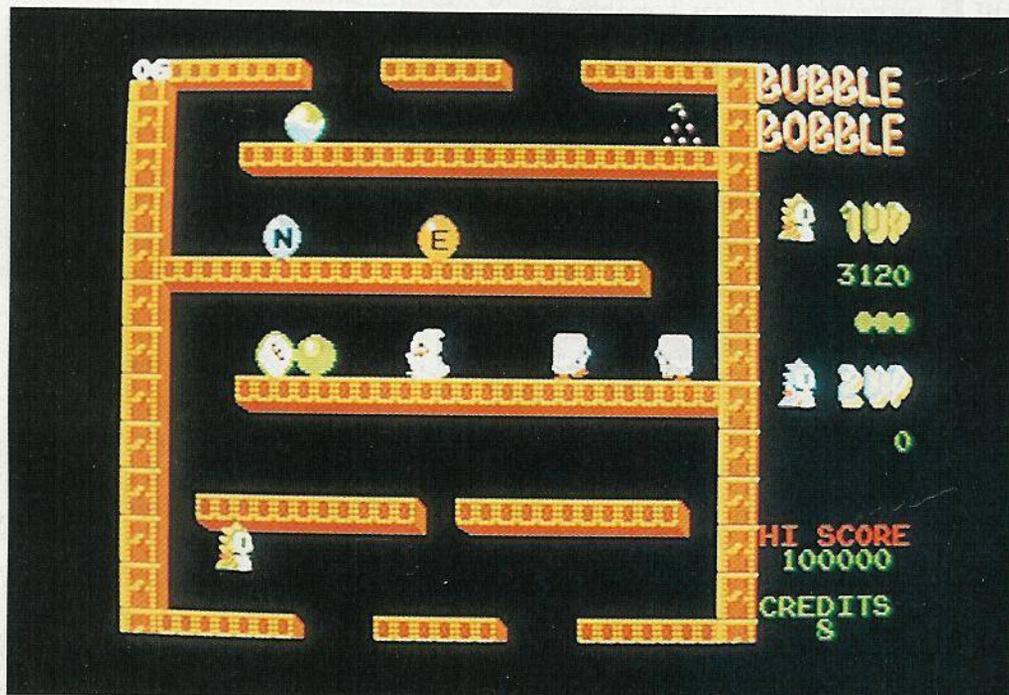


BUBBLE BOBBLE
La présentation.

BUBBLE BOBBLE
Attrapez les lettres
pour une vie gratuite.



BUBBLE BOBBLE De l'œuf du haut va s'écouler un torrent.



même maniabilité que l'arcade. Les graphismes sont identiques à l'original. La musique est au début entraînante, mais à la longue elle devient lassante. L'intérêt est toujours grandissant en raison du nombre élevé de tableau (100). Si vous jouez avec un copain, contrôlez vos nerfs ; moi, j'ai bien failli tout casser. Bubble Bobble est un des jeux les plus sympas sur ST.

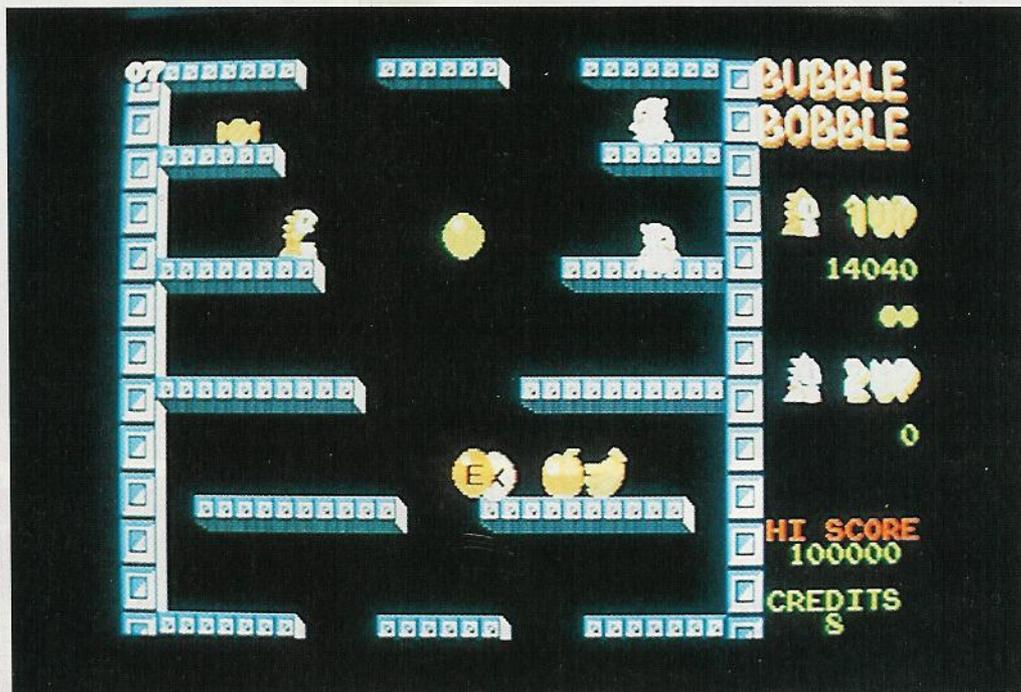
SUR LE SERVEUR 3615
SM1*ST, Y'A DES
SOLUTIONS ET DES
AIDES POUR LES JEUX
ST ET AMIGA. DANS LA
RUBRIQUE AVENFOU!
ACTUELLEMENT, KING
QUEST III, MASSACRE ET
DUNGEON MASTER!



M.D.

Voici le premier jeu d'arcade de Firebird sur ST. J'espère que ce n'est que le premier d'une longue série, car pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. En effet, ces cent tableaux pleins de surprises et de magie nous font découvrir des nouveautés à chaque partie. Je viens juste de tomber sur la note de musique, c'est sympa : dès qu'on la prend, la musique change et des dizaines de notes apparaissent sur tout l'écran. Il faut en prendre un maximum en un temps donné. Oh, voilà une pomme, elle donne droit à un super bonus. Tiens, qu'est-ce que c'est que ça ? une bulle bleue et verte... attention ! elle se transforme en ver, me voilà qui glisse à toute allure, et qui emporte tous mes ennemis au passage. Oui, oui Bubble Bobble, c'est tout-à-fait le jeu anti stress, il sera bientôt remboursé par la Sécurité Sociale. La réalisation n'est pas loin de la perfection. Les graphis-

mes sont simples et sans prétention, mais cela ne nuit absolument pas à l'intérêt du jeu. La musique est pleine d'entrain, et l'animation ne souffre d'aucun reproche. Il y avait peu de jeux de tableaux sur ST, en voici un qui prouve qu'une disquette et de la simplicité, c'est parfois bien mieux que deux disquettes remplies à craquer de super graphismes, mais d'un scénario incompréhensible.



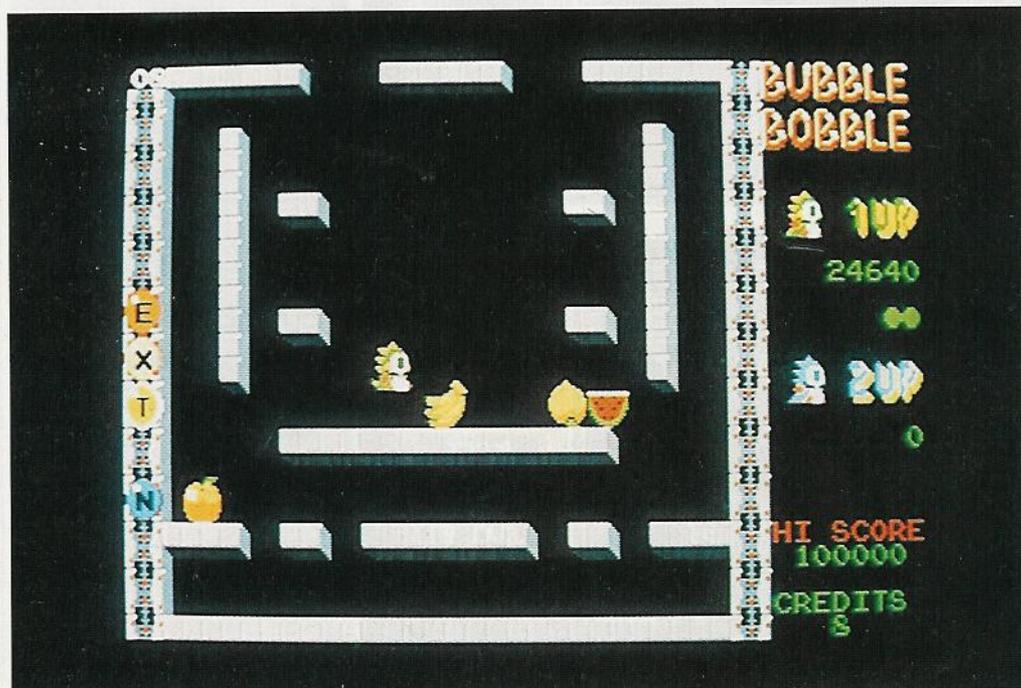
BUBBLE BOBBLE Le 7ème niveau.



B.F.

Enfin exaucée, mon jeu d'arcade préféré arrive sur ST. La conversion est

superbe, les sprites mignons à souhait. Bubble Bobble est simple à jouer, mais avec une foison de surprises ; on peut même avec un peu d'entraînement et d'astuce déclencher des méga-bonus et faire des scores d'enfer. A deux le jeu est encore plus prenant, c'est la bagarre à celui qui attrappe le premier les bonus les plus payants. Bubble Bobble est sans aucun conteste le meilleur jeu de « plate forme » sur ST et un des meilleurs existants (toutes machines confondues).



BUBBLE BOBBLE Ramassez les bonus avant qu'ils ne disparaissent.

PRESENTATION 70%

Une boîte simple avec une documentation très précise.

GRAPHISME 67%

Dessins très simples, mais nets, bien colorés.

ANIMATION 87%

Des personnages faciles à diriger.

SON 90%

La musique est superbe.

INTERET 91%

Simple à utiliser, original, avec des nouveautés sur cent tableaux. Que demande le peuple ?

NOTE GLOBALE 90%

Du travail propre pour le plaisir de tous, les petits comme les grands.

LE CASSE BRIQUES-A-BRAC

Les petites balles sont dans le coup en ce moment, plus encore lorsqu'elles sont accompagnées d'un beau mur multicolore, d'une bonne dose de gélules aux super pouvoirs, et de jolis petits monstres mal-faisants. C'est le cas ces derniers temps sur Amiga, où Arkanoid et Breakout ont fait des petits. C'est à croire que les possesseurs de cette superbe machine, lassés d'attendre leur version d'Arkanoid ou de Tonic

Tile, ont tous mis leur tenue de maçon. La truelle à la main, ils nous ont préparé de superbes buildings, aux murs éclatants de couleurs. Nous en avons comptabilisés pas moins de treize. Vous trouverez l'un d'entre eux dans les news, et deux ont déjà été testés dans nos premiers numéros (Démolition et Impact). Voici donc les dix autres.

ARKANOID

(Discovery)

A tout seigneur, tout honneur; nous commencerons par le grand, le beau, l'unique, le vrai, AR-KA-NO-ID.



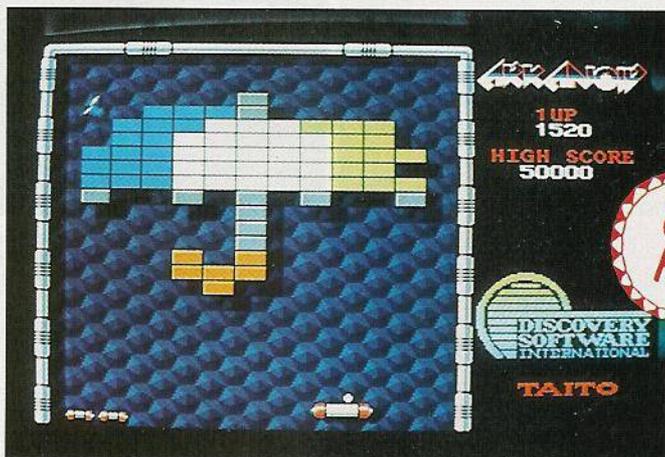
On se croirait au mois de février, avant la fameuse course de trot du Grand Prix d'Amérique. Ici, ce ne sont pas des chevaux, mais des casse-briques. Il y a 10 partants, parmi lesquels un choix s'avère difficile. Quatre d'entre eux se détachent du lot, dans l'ordre de mes préférences : **Arkanoid** et **Giganoid**, les deux meilleurs, que je n'arrive pas à départager ; **Arkanoid**, c'est un peu la référence, celui qu'on trouve dans les salles d'arcade et qui est presque plus beau sur Amiga, c'est tout dire ! la classe, quoi... **Giganoid** lui aussi n'a que des qualités, de plus il est très original, avec ses tableaux intermédiaires et leurs gros masques de pierre. Juste derrière, je citerais **Ame-gas** et **Crystal Hammer**, à égalité : **Ame-gas** serait parfait si certains de ses tableaux ne comportaient pas tant de briques à détruire, de vrais marathons ! **Crystal Hammer**, quant à lui, est beau, coloré, mais c'est malheureusement parfois au détriment de la lisibilité de l'ensemble. Un outsider, **The Wall**, sans gros défaut, mais qui manque de classe. Les autres, ce sont les toquards, et je vous déconseille de parier sur eux.

Sur Amiga, il est égal à lui-même, tel qu'en arcade avec ses trente trois tableaux, ses gélules qui triplent la boule ou qui la ralentissent, qui allongent la raquette, l'aimantent ou la transforment en canon-laser. Les monstres font aussi partie du menu, ils sont toujours aussi démoniaques. Les graphismes sont plus fins que l'arcade, la musique, en stéréo, n'a rien à lui envier. Les animations sont parfaitement fluides.

AMIGANOID

Avec Amiganoid, les graphistes ont fait dans l'or et le strass. Voilà un casse-briques bien coloré. Comme Arkanoid, le jeu n'utilise pas tout l'écran, mais une fenêtre de deux cents pixels de côté. L'animation de la raquette est sans faille, et ce, quelque soit la vitesse à laquelle on doit réagir. Les briques libérant les gélules sont parfaitement repérables car elles sont lumineuses; pour les utiliser, il faut cliquer sur le bouton droit de la souris.

AMIGANOID



ARKANOID

AMEGAS

(Redline Software)

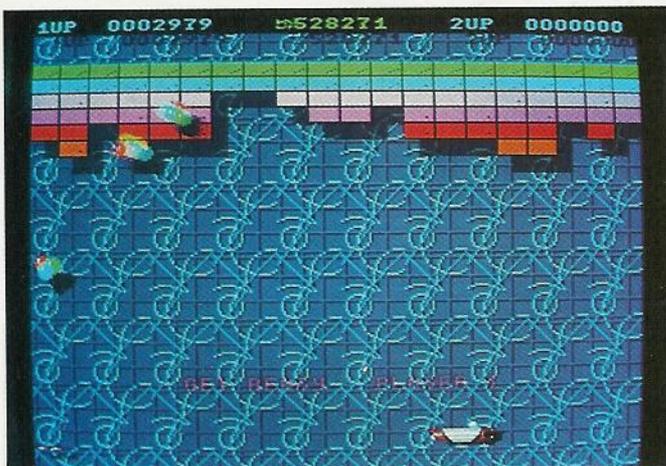
Derrière une présentation qui aurait pu être plus travaillée et une très bonne musique, se cache un casse-briques très original. Chaque brique spéciale est marquée d'un signe représentant le nombre de fois qu'on doit la toucher pour la détruire, certai-

nes renferment des super pouvoirs, et sont marquées d'une tête de mort, d'un L ou bien encore d'un triangle. Pour utiliser les pouvoirs d'une gélule, il faut cliquer sur le bouton droit de la souris. Après une gélule rose vous vous retrouvez dans un écran bonus où les briques sont marquées d'une croix. Celles-ci se multiplient lorsqu'on les détruit. Les décors et les briques sont dessinés de façon simple. Les effets sonores sont bons, mais un peu fatigants.

BALL RAIDER

(Diamond Game)

Une superbe présentation, une excellente musique et de beaux décors; mais la raquette et la balle, elles, sont affreuses. Un jeu sans aucune originalité. Il utilise une fenêtre assez restreinte sur l'écran. Les briques sont peu nombreuses. Le maniement de la raquette se fait au joystick.



AMEGAS

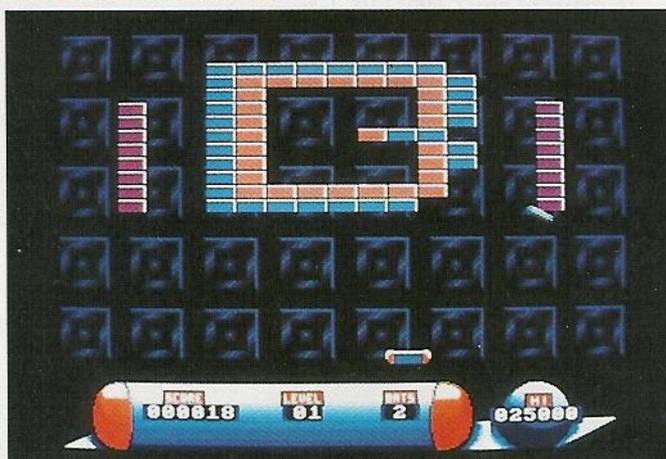


BALL RAIDER

BOUNCER



C'est bien difficile de faire un choix entre d'excellents casse-briques, mais puisqu'il faut choisir, allons-y. Mon préféré est Crystal Hammer grâce à sa musique, son superbe graphisme et ses excellents sons ; du point de vu ludique, il est au même niveau qu'Arkanoid, Amegas et Giganoid que je classe d'ailleurs dans cet ordre à la suite : pour Arkanoid, c'est le cœur qui parle, et puis la version est tellement réussie ; Amegas ressemble tant à Crystal Hammer que je ne peux l'éloigner. Il est moins beau, mais mais il est seul à avoir un écran bonus avec des briques multiplicatrices. Giganoid vient seulement en quatrième position, tout d'abord parce que je le trouve un peu lassant et puis parce qu'il copie trop Arkanoid. En cinquième position, je placerais The Wall, très propre, mais trop difficile. En sixième position vient, à mon goût, Amiganoid, qui n'a que sa beauté pour plaider en sa faveur. Enfin, à la même dernière place Ball Raider, totalement injouable, Detonator et Mind Breaker ne sont pas du niveau de l'Amiga.



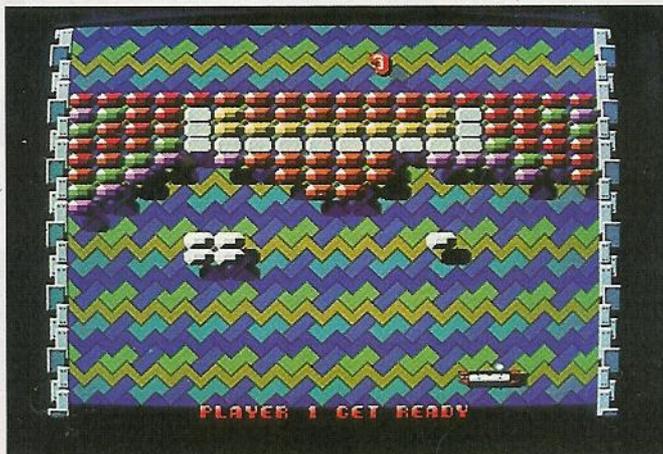
CRYSTAL HAMMER

BOUNCER

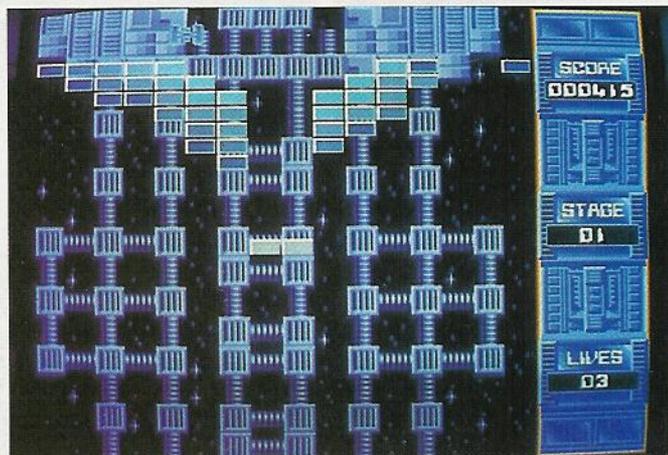
Bouncer est un casse-briques sans beaucoup de gadgets, si ce n'est le changement de couleur des briques à plusieurs coups lorsqu'on les a touchées une ou deux fois. La qualité générale du logiciel reste faible en comparaison des autres jeux testés ici. Mais la musique de présentation est géniale.

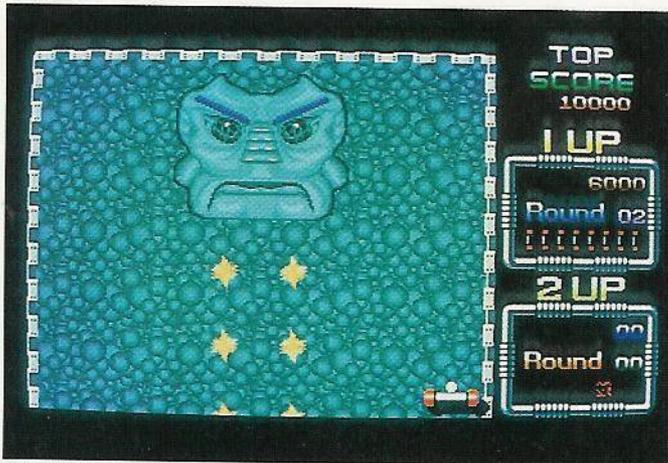
CRYSTAL HAMMER

L'un des plus beaux casse-briques jamais réalisés. Sa présentation avec des effets de cristaux est splendide et une musique fantastique l'accompagne. La page de garde laisse ensuite place à un casse-briques plein écran dont les briques en forme de comprimés, avec cinq couleurs n'ont pas d'égal dans le monde d'Arkanoid. Dans les bruitages sont à l'origine du nom du logiciel, on a l'impression qu'on frappe avec un marteau de cristal. Les monstres ne sont pas très bien animés, mais les briques tombantes qui remplacent les gélules sont du meilleur effet. L'autre originalité de jeu, qui apporte beaucoup sur le plan ludique, est le changement de rythme incessant de la boule. On arrive souvent à des vitesses fulgurantes, mais sans pour cela mettre en défaut la gestion de la raquette.



DETONATOR





GIGANOID

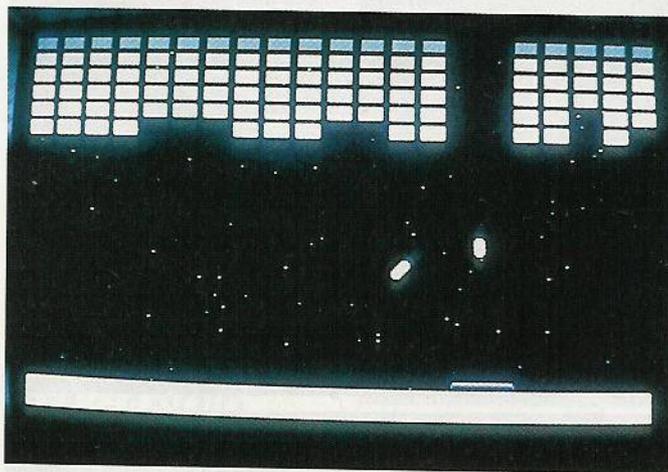


Commençons par le plus beau, le mieux réalisé, le plus jouable : il s'agit d'Arkanoid. La version Amiga est même mieux finilée que la version arcade. C'est ce que j'appelle une super adaptation. Au-dessous de ce roi des casse-briques arrive une meute de clones dont le leader est **Giganoid**, pour ses super graphismes et ses énormes monstres à détruire. Tout près de **Giganoid**, je classe **Crystal Hammer** qui possède beaucoup de qualités sonores et des diamants en guise de briques. Il est très jouable. Légèrement en retrait de ce podium arrivent à égalité **The Wall** et **Ball Raider**, l'un étant bien réalisé mais pauvre graphiquement, l'autre très beau mais très difficile. Dans le fond du classement apparaît **Bouncer** dont les graphismes ne sont pas dignes de l'Amiga. De plus, il se révèle peu maniable. Enfin l'âne de la promotion se nomme **Mindbreaker**. Une seule remarque à son sujet : évitez-le.

DETONATOR

(Creative Vision)

La particularité de celui-ci réside dans sa présentation : pendant le jeu, un arrière-plan défile continuellement.



Ce scrolling représente un paysage futuriste dans des teintes bleutées. Sinon, quelques briques offrent des pouvoirs spéciaux, dont une notamment, la plus fréquente, provoque un auto-déplacement de la raquette : on peut lâcher les commandes et ça joue tout seul. Entre chaque tableau, un bonus où il faut se maintenir dans une trajectoire le plus longtemps possible.

GIGANOID

(Starvision)

Encore un excellent casse-briques, le plus proche d'Arkanoid à qui il emprunte les rouleaux et leur pouvoirs. Les monstres sont absents, mais à la fin de chaque tableau on retrouve un écran de bonus, où un Masque ressemblant à celui du trente troisième tableau d'Arkanoid, vous tire des séries d'étoiles meurtrières. Les bruitages sont de bonne qualité. Les fonds sont

superbes. Il est possible de jouer seul, ou à deux avec un joystick, ou à la souris.

MIND BREAKER

(Digital Artwork)

Deux options intéressantes pour ce casse-briques sans prétention : la possibilité de jouer à deux simultanément, et un éditeur de tableau. C'est malheureusement tout. En effet, Mind Breaker est vilain, la balle peut rebondir indéfiniment à la verticale, on peut aller aux toilettes sans

exemple. Ce logiciel est certainement l'un des mieux finis qu'il m'ait été donné de tester ici. Et l'on reconnaît là, la patte de Rainbow Arts, l'éditeur de Bad cat et Garrison. Les fonds sont bien finis, mais la taille de l'écran de jeu et la proximité des briques le rendent au bout de quelques tableaux presque injouable.

| | |
|----------------|-----|
| AMEGAS | 87% |
| ARKANOÏD | 92% |
| AMIGANOÏD | 50% |
| BOUNCER | 25% |
| BALL RAIDER | 35% |
| CRISTAL HAMMER | 90% |
| DETONATOR | 28% |
| THE WALL | 65% |
| GIGANOID | 90% |
| MINDBREAKER | 20% |

Vous avez une idée géniale pour le journal? Vous voulez nous dire ce que vous aimeriez voir dans Generation 4. C'est simple, tapez 3615 puis SM1*ST et allez écrire en bal GEN4 ou GENERATION 4.

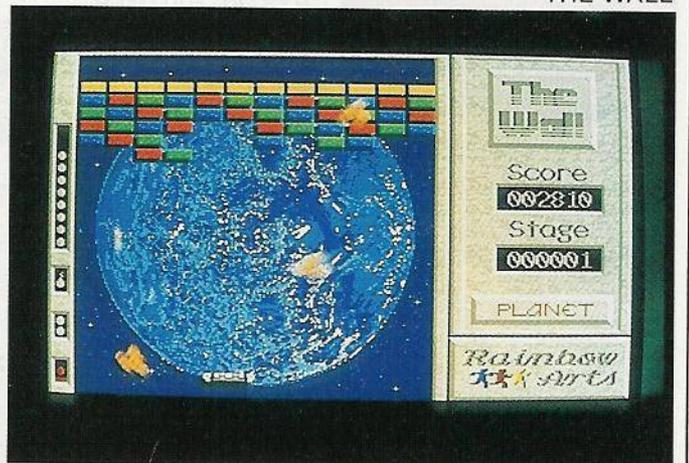
peur de perdre, même si ceux-ci sont sur le palier.

THE WALL

(Rainbow Arts)

Un casse-briques avec peu d'options et de gélules, mais dont la présentation est

THE WALL





ZILLION

SEGA env. 200F 1 Joueur
Système : Sega



Sega nous offre là une petite merveille. Le mode d'emploi (comme toujours très complet) est paniquant quand on voit toutes les possibilités du jeu, mais une fois le joystick en main, on s'aperçoit vite que le jeu se manipule et se comprend très facilement. Un très bon jeu, passionnant, complet sans être complexe.

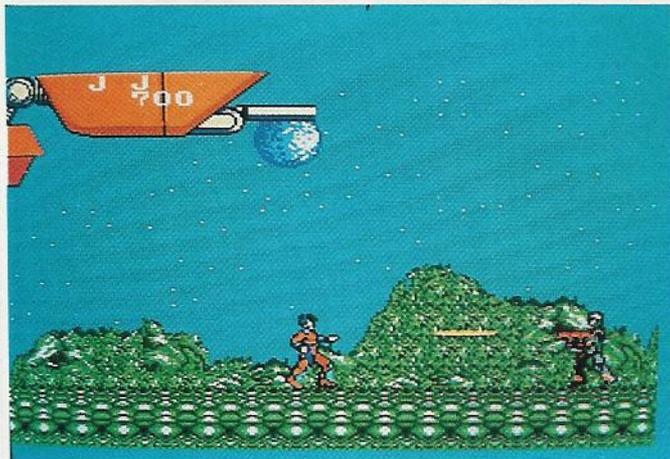
Vous êtes un membre des Chevaliers Blancs, l'organisme chargé de maintenir la paix du Système Planétaire. On vous a confié une dangereuse mission : vous introduire au sein du labyrinthe de l'empire Norsa pour libérer deux de vos amis, Apple et Army, et récupérer cinq disquettes contenant le plan de destruction de la base.

Vous devez faire preuve de stratégie et de mémoire (munissez-vous au besoin d'un papier et d'un crayon), car pour découvrir les disquettes et l'ordinateur principal vous devrez parcourir des couloirs et des pièces, au risque de vous y perdre.

Dans les salles, vous devrez détruire des cylindres pour récupérer des codes, et manipuler des écrans d'ordinateurs qui vous permettront, à l'aide de 4 codes, d'ouvrir des portes secrètes.

Vous pouvez sauter, courir, ramper, tout en tirant avec votre 'zillion' sur les gardes Norsa et les cylindres.

Dans les pièces, il y a des rayons infrarouges qui alertent la garde dès qu'on les franchit. Ces rayons sont invisibles à l'œil humain, mais si vous trouvez un 'scope', ils deviendront visibles et vous pourrez les éviter.



ZILLION Tirez le premier.

D'autres aides sont accessibles : les 'opa opa' qui augmentent votre niveau de puissance, les 'puissances de zillion' qui vous permettent de détruire des cylindres plus coriaces, du pain qui vous redonne de l'énergie, et des 'carte ID', les bleues pour les petits ordinateurs et la rouge pour l'ordinateur principal.

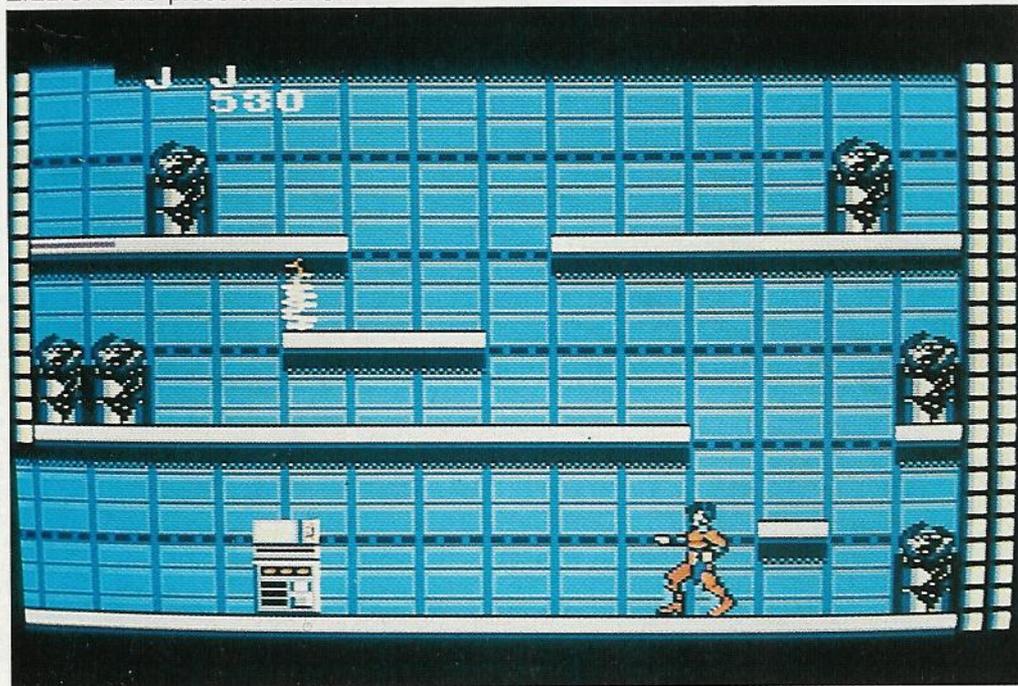


Voilà un jeu d'aventure-arcade qui se rapproche de Impossible Mission, le célèbre jeu d'Epyx, sorti il y a 3 ans sur les micros 8 bits. Zillion est bien sûr plus beau, moins difficile, et à mon avis nettement plus intéressant. Une option 'continue' permet de ressusciter 3 fois J. J. (votre héros) quand il meurt.

La musique et les bruitages sont assez quelconques. Les dessins sont gros, et jamais confus. Si les créateurs de jeux (toutes machines confondues) pouvaient nous pondre plus souvent des jeux de cette qualité, ça serait vraiment le super pied !

Ne pas acheter Gen 4 numéro 3 aurait été une grave erreur; vous êtes d'accord! Ne pas compléter sa collection avec les numéros 1 et 2 de qualité égale serait une forfaiture! Voir bon de commande page 92

ZILLION Une pièce à fouiller.



PRESENTATION 85%

Notice très explicite.

GRAPHISME 82%

Bien réalisé avec des gros sprites.

ANIMATION 82%

Les personnages, bien qu'étant gros, sont bien animés.

SON 83%

Bruitages quelconques, mais jolie musique.

INTERET 97%

Un très bon jeu d'arcade aventure avec un scénario riche et sans faille.

NOTE GLOBALE 95%

Super jeu, parfaitement réalisé.

XENON

MELBOURNE HOUSE env. 200F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga / ST



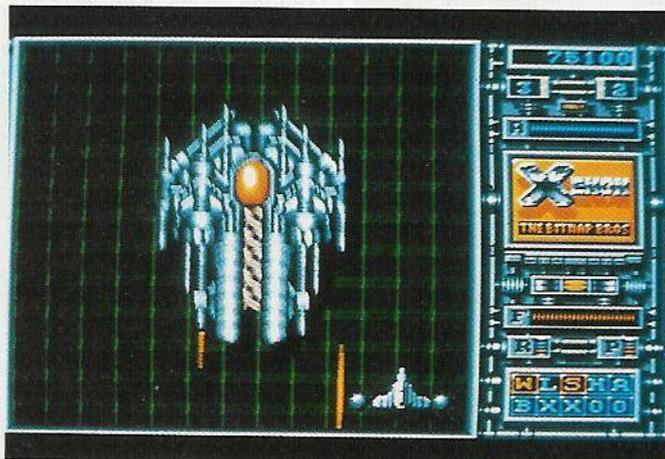
Lorsque Xenon est arrivé sur mon bureau, j'étais loin d'être enthousiaste. On m'avait annoncé que c'était un jeu de tir à scrolling vertical du style Goldrunner. Vous savez, ça commence à bien faire les jeux de ce type. Si vous pensez cela, et bien croyez-moi, en voyant Xenon, vous allez rapidement changer d'avis. Il est tiré d'un jeu d'arcade du même nom qui utilise la technologie Amiga. Les graphismes sont absolument déments. Ils ont un relief incroyable. Les vaisseaux qui vous attaquent ont une finesse que je n'avais vue que dans les meilleurs jeux d'arcades.

Melbourne House nous présente ici sa première production 16 bits. Vous êtes Darian, l'un des plus jeunes pilotes de la Fédération. Un jour vous recevez un message sur le communicator du capitaine Xod. Vous êtes le seul pilote de combat dans la région ; vous devez aller sauver Xod.



XENON

XENON

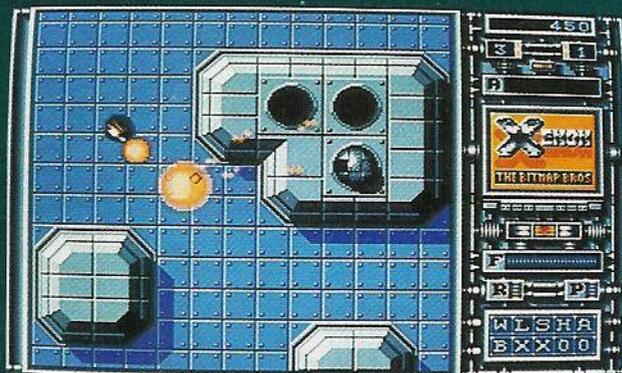


Les couleurs sont superbes, les animations sont très fluides, les bruitages sont excellents. Le scrol-

ling est parfait. Mais trêve de parole, il faut le voir pour l'apprécier à sa juste valeur.



Bienvenue à Melbourne dans le monde des 16/32 bits et continuez à nous offrir de si beaux logiciels. Lorsque j'ai vu pour la première fois ce jeu au dernier P. C. W. (vous savez le paradis du jeu vidéo) -il s'appelait alors Kelly X- j'avais été frappé par sa beauté et sa finition. La version finale ne m'a aucunement déçu. On a réellement l'impression d'avoir une machine d'arcade à la place du ST ou de l'Amiga, et en fait c'est exactement le cas puisque la compagnie anglaise Arcadia a repris la version sur laquelle nous jouons pour l'implanter dans les salles d'arcades. C'est tout dire sur la qualité ce logiciel qui nous réconcilie avec les « shoot them up » (jeux de tir vertical). Aucun, jusqu'à présent, n'a été si parfaitement réalisé, avec autant de tir et d'animations simultanées à l'écran. La musique et les sons sont parfaitement choisis. Les couleurs sont très bien coordonnées. La plupart des monstres sont intelligents. Et la difficulté entretient la durée de vie du logiciel. Des jeux de tir de cette qualité, on en veut bien tous les jours !



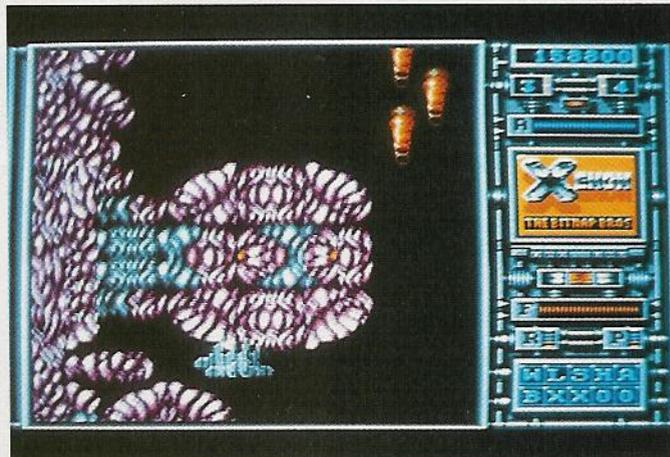
XENON



S.L

Autant vous le dire tout de suite, même ceux qui n'aiment pas beaucoup les jeux d'arcade, et encore moins les jeux de tir trouveront ce programme SUPERBE. J'ai beau être un fan de jeux d'aventure convaincu, je dois avouer que Xenon est l'un des meilleurs jeux d'arcades du moment. C'est simple, c'est la première fois que l'on pourrait confondre un

jeu informatique avec un vrai d'arcade tellement c'est beau. Le scrolling et les sprites sont superbes, et il en est de même de la musique, très belle sur ST et réellement fantastique sur Amiga. C'est incroyable : tout bouge de tous les côtés, des aliens aux nombreux tirs, et ça n'est rien à côté de l'Alien gigantesque qui clôture chaque niveau. C'est le plus gros sprite jamais vu sur ordinateur, puisqu'il prend presque la moitié de l'écran. Voilà qui renvoie tous les autres jeux du style au placard. J'avoue, oui j'avoue, avoir joué longuement à Xenon et avoir abandonné quelques temps les jeux d'aventure... je pense que c'est un gage de qualité !

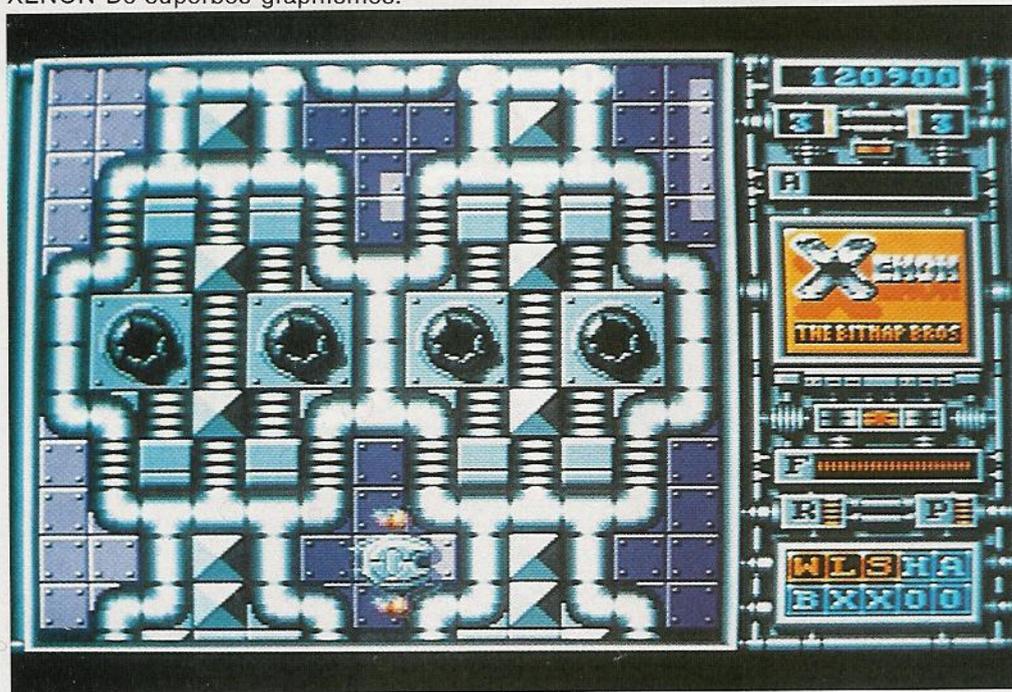


XENON

L'écran de jeu se présente de la façon suivante : sur la droite, le tableau de scores surplombant le communicator ; sur la gauche, la zone de combats est

représentée vue de dessus. Vous y pilotez un super engin qui se transforme à votre gré en module au sol ou aérien. Vous devez à chaque instant choisir la solution de combat adéquate pour contrer vos ennemis. Il vous faudra passer par quatre secteurs comprenant chacun quatre zones. Vous y combattez plus de vingt et un adversaires, plus méchants les uns que les autres. Pour vous aider, vous pouvez ramasser certains plots marqués d'une lettre ; ils vous permettront d'acquérir des super pouvoirs comme l'invincibilité pendant quinze secondes, le super laser, le tir à longue distance ou encore l'accélération de votre module au sol.

XENON De superbes graphismes.



PARCE QU'UNE COLLECTION SANS TOUS LES NUMEROS N'EST PAS VRAIMENT UNE COLLECTION, NOUS VOUS OFFRONS LA POSSIBILITE DE COMMANDER LES DEUX PREMIERS NUMEROS DE GENERATION 4, CONTENANT A EUX DEUX PLUS DE 300 TESTS DE JEUX ! INCROYABLE, MAIS...

AU CAS OU VOUS NE L'AURIEZ PAS VU, JE VOUS RAPPELLE QUE 16/32 DIFFUSION OFFRE 10 "OBLITERATOR", LE DERNIER JEU DE CHEZ PSYGNOSIS. POUR AVOIR UNE CHANCE DE GAGNER, C'EST SIMPLE: IL SUFFIT DE VOTER POUR LE TOP GEN, ET UN TIRAGE AU SORT DESIGNERA LES 10 HEUREUX ELUS! BONNE CHANCE.

PRESENTATION 90%

Belle boîte et magnifique présentation.

GRAPHISME Am 97% ST 94%

Le premier jeu ayant été directement adapté en arcade.

ANIMATION 97%

Parfaite, il est aussi possible de revenir en arrière avec le vaisseau.

SON AM 98% ST 85%

Musique fantastique notamment sur Amiga.

INTERET 98%

Un challenge à la hauteur du jeu d'arcade (intérêt et difficulté).

NOTE GLOBALE Am 97% ST 94%

Le premier jeu d'arcade à la maison (pour Amiga).

C'est arrivé demain

LES COMPAGNIES

MICRODEAL

Le spécialiste du ST et de l'Amiga continu son petit bonhomme de chemin. Après **TIME BANDIT**, qui vient de sortir sur Amiga, ce sera le tour de **ST SOCCER**, un excellent football réalisé par l'auteur de **Airball**. **GOLD RUNNER II**, est lui aussi presque terminé. Sa sor-

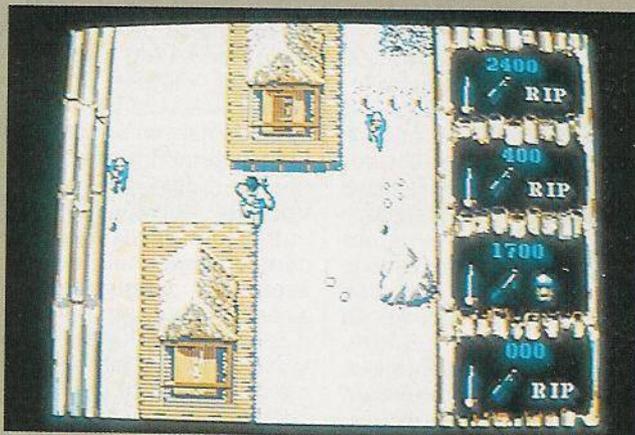
tie ne saurait tarder. **LEATHERNECK** devrait aussi faire partie de notre logithèque avant le mois d'Avril.

Enfin, **FRIGHT NIGHT**, réalisé par Steeve Bak, est un peu retardé, on espère quand même le voir arriver avant juin prochain.

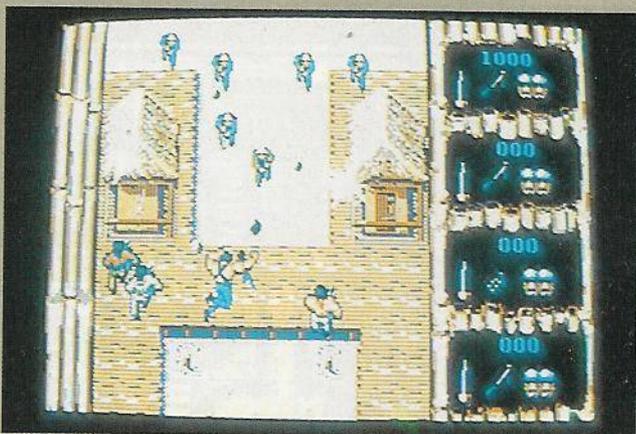
DOMARK

Cette société de la banlieue londonienne la plus connue, je veux parler de Wimbledon, continue son petit bonhomme de chemin sur 68000. Après les deux très belles versions de **Trivial Pursuit**, et **Star Wars** sur ST, voilà qu'arrivent leurs frères et sœurs sur Amiga. Les heureux « Amigaïstes » pourront, eux aussi, combattre l'étoile de la mort, dès le mois de mars. J'ai eu la chance de tester cette version ; les deux principales différences avec la version ST sont : les sons de meilleure qualité, et une plus grande vitesse d'animation. **L'empire contre attaque** n'arrivera qu'au

mois de juillet. Comme toute la série des Star Wars, ce sera aussi un jeu aux graphismes vectoriels. **Le retour du Jedi**, qui ressemblera beaucoup à un zaxxon n'arrivera, lui, qu'au mois de septembre. D'autres titres sont prévus : **Unitrax** et **The Sewer**, dont l'action a lieu dans les égouts de Londres, sortiront fin février. **Live and let die** nous fera revivre la super course de hors bord, tirée du célèbre James Bond, au mois de juin prochain. Dernier logiciel prévu au catalogue, **Trivial Pursuit 2**, avec une toute nouvelle présentation et de nouvelles questions.



LEATHERNECK: Les ennemis sortent de partout.



LEATHERNECK: On peut jouer à quatre à la fois!

COBRA SOFT

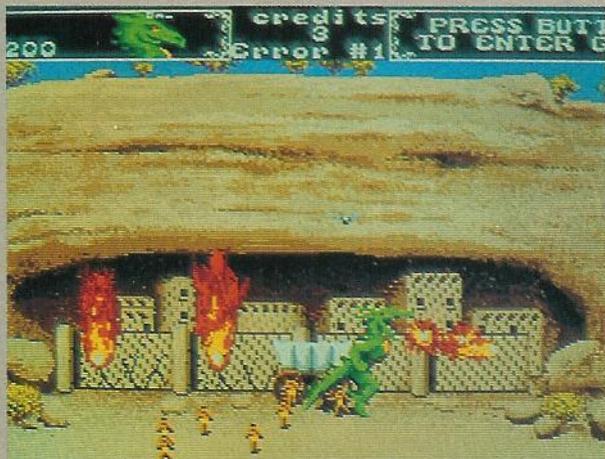


LA MARQUE JAUNE: Graphisme semblable à la BD!

Chalon, le dernier produit des programmeurs de Cobra Soft s'appelle Simon. Non, ça n'est pas le nom d'un logiciel, mais celui du fils que vient d'avoir Bertrand Brocard, le meneur de la société. On lui souhaite bonne chance, en espérant qu'il fera moins de 'meurtres' que son père. En dehors de cela, le projet du moment était **LA MARQUE JAUNE**, dont vous trouverez un Prétest dans ce numéro. Mais chez Cobra, on pense déjà aux prochains produits : **MEURTRE A VENISE** commence à se concrétiser et devrait voir le jour prochainement. On nous promet que ce sera plus simple que 'Meurtres en série' qui, il est vrai, posait de très sérieuses difficultés. Un autre projet concerne une nouvelle version de **Dames 3D**,

qui serait en fait l'ancienne, à laquelle serait ajoutée un module pour les ouvertures, module qui devrait être fait avec l'entraîneur du Champion du Monde (dont j'ai déjà oublié le nom), le but étant de faire le premier programme battant le Champion du Monde. Pour le reste, c'est un peu plus vague : Cobra prévoit une nouvelle adaptation de film (comme les « Ripoux »), mais aucun nom n'a pu être jusque là dévoilé. De même, une simulation dans le style d'HMS Cobra et une autre BD interactive seront certainement faites dans l'année. Tous ces programmes sont prévus pour le ST. Pour l'Amiga, le premier produit à sortir sera soit 'Les Ripoux' soit 'Turlogh le Rodeur', et la date n'en est pas encore fixée.

MELBOURNE HOUSE



AARGH: Tout détruire, voilà votre mission.

Si vous avez sauté l'article précédent, lisez le tout de suite... Vous savez maintenant que Melbourne comme Mastertronic nous proposent 100% de conversions d'arcade sur ST et Amiga.

Début Mars, arrivera le superbe **AAARGH** sur Amiga. Dans ce logiciel, vous êtes à la recherche de « l'œuf du dragon d'or ». Pour le retrouver, vous devrez détruire douze vil-

les et leurs habitants dans une île perdue. Fin Mars, ce sera le tour de **DREADNOUGHT** (ST et Amiga), un jeu de tir au scrolling multi-directionnel, dans lequel (à l'inverse des jeux habituels) vous dirigez cinq petits avions contre un énorme. Fin mai, doit arriver **WAR IN MIDDLE EART** sur les deux machines.

Mais le super hit **DOUBLE DRAGON** n'arrivera malheureusement qu'en Juillet ; ainsi que **QUARTERBACK**, une conversion d'arcade de football Américain aux graphismes superbes.



La société qui vient de se détacher du groupe Mindscape pour fonctionner toute seule, devrait bientôt éditer deux produits qui ne manqueront pas de faire des hits semblables à toutes les productions de cette excellente société.

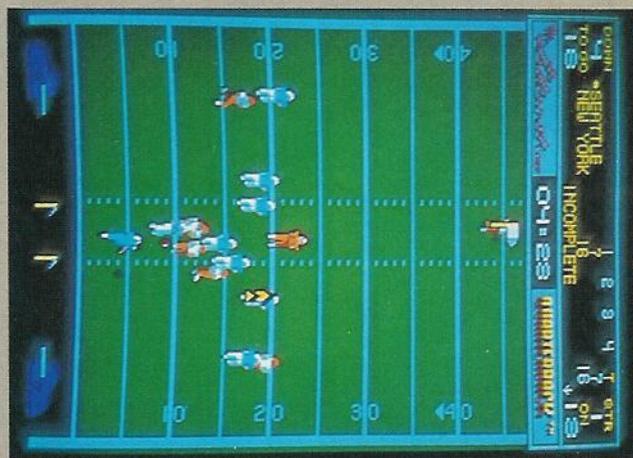
Le premier s'appelle **THE THREE STOOGES** et est comme d'habitude une super production. Basé sur une série de films peu connus en France, le jeu raconte com-

ment trois simplots vont tenter de sauver un orphelinat de l'avidité du banquier de la ville. Le scénario sera prétexte à de nombreux jeux d'action dont la qualité graphique se rapproche des jeux d'arcade. Sa sortie est annoncée pour très bientôt sur l'Amiga, et pour Avril sur le ST.

ROCKET RANGER sera le second à paraître. Rocket Ranger, c'est le nom d'un héros digne d'Indiana Jones et de



QUARTERBACK: Le tableau de sélection.



QUARTERBACK: Du football américain

Flash Gordon réunis ! Au 21^e siècle, des savants se rendent compte qu'un siècle auparavant, les Nazis sont sur le point de gagner la seconde guerre mondiale et vont envoyer de l'aide aux habitants de l'époque. Voyages dans le temps, nazis sadiques, de l'action, du romantisme, de l'espionnage... Voilà ce que nous

promettent les programmeurs de Cinemaware. Il faut dire que ce jeu est produit par l'équipe de Defender Of The Crown, et qu'il comprendra des jeux d'action d'aussi bonne qualité que ceux d'arcade, de la stratégie et enfin un scénario qui tient debout. Sortie prévue en Mars/Avril pour Amiga et en Avril/Mai pour ST.

C'est arrivé demain

PSYONOSIS



AQUAVENTURA : A la poursuite du serpent géant

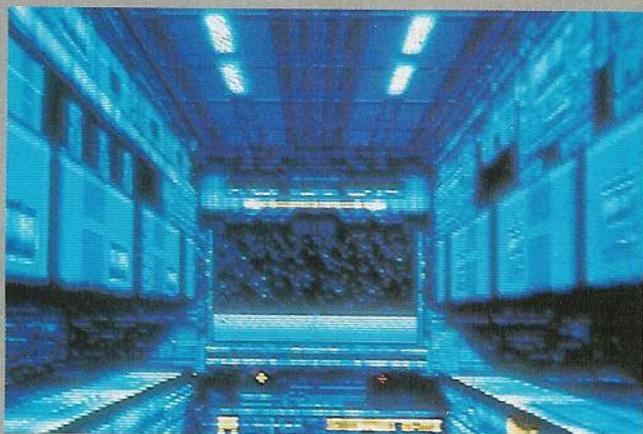


AQUAVENTURA : Dans les tubes verticaux, entre deux planètes.

Cette société de Liverpool (comme les Beatles) est spécialisée dans les logiciels ST et AMIGA. Elle est dirigée par deux programmeurs David Lawson et Ian Hethedrington. Le premier vient de terminer le futur best seller **OBLITERATOR**, dont je vous parle plus en détails dans la rubrique « les exclusifs ». Le second, dont on connaît déjà **ARENA**, et **TERRORPODS** nous prépare le plus fantastique programme qu'il m'ait jamais été donné de voir (et je mâche mes mots) ; ce programme sera l'un des plus beaux et des plus excitants logiciels d'aventure-arcade de l'année 1988, et je suis sûr que le monde de la micro le plébiscitera. Vous vous demandez certainement ce qu'il a de si formidable ?

Et bien, imaginez-vous aux commandes d'un vaisseau à bord duquel vous traversez une galaxie. Cet univers est formé de planètes en forme de

disques, reliées entre elles par des tubes verticaux, et des galeries horizontales. Chaque passage permettant de quitter la planète est gardé par différents monstres. Les tubes sont infestés d'embûches, et les galeries donnent l'impression de naviguer à l'intérieur de tuyaux qui se tordent dans tous les sens. Mais plus que le scénario et ses incroyables graphismes, c'est l'impression de voyager à travers un monde totalement vivant qui rend ce logiciel incroyable. Chaque monstre est entièrement animé. On peut le suivre, voyager à ses côtés, le voir de face, de dessus ; en fait, sous tous les angles. La souplesse des animations me rappelle une démo, très connue sur Amiga sous le nom de « Jungler ». La démo m'a été présentée sur Atari, et l'on pense que le jeu sera commercialisé fin Mars. **ET LE NOM DE CE LOGICIEL EST : AQUAVENTURA...**



AQUAVENTURA : la présente.

QUICKSILVA GRAND SLAM ENTERTAINEMENT

Cette société fut créée, puis revendue au groupe de presse anglais **ARGUS PRESS**, par le P. D. G actuel d'Activision Angleterre. Il proposera, sans exception, toutes ses créations sur ST et Amiga, et même Archimède (si ça continue, il va falloir en parler de celui-là). Les premiers furent **TERRAMEX**, et **HUNT FOR RED OCTOBER**. Doit arriver fin mars : **FLINTSTONES**, un logi-

ciel arcade dans lequel on retrouve la fameuse famille Flintstone. Le célèbre papa doit repeindre un mur, mais sa fille Pebbles, passe son temps réécrire dessus. Si il termine cette épreuve à temps, sa femme lui permettra d'aller à la finale de bowling, ou un autre jeu commencera. Le super **PACLAND**, ainsi que **PETER BEARDSLEY FOOT BALL**, sont prévus pour Mai.

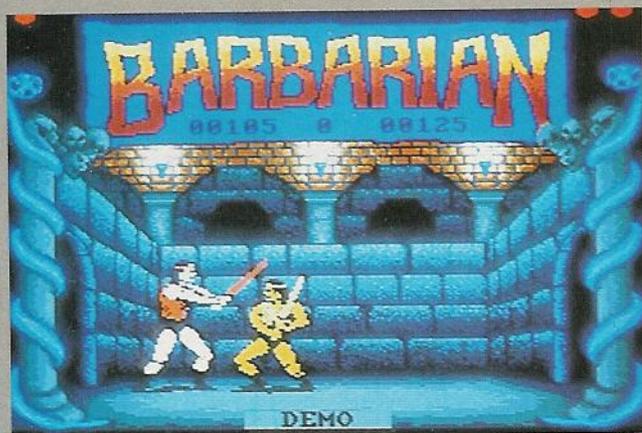


FLINTSTONES

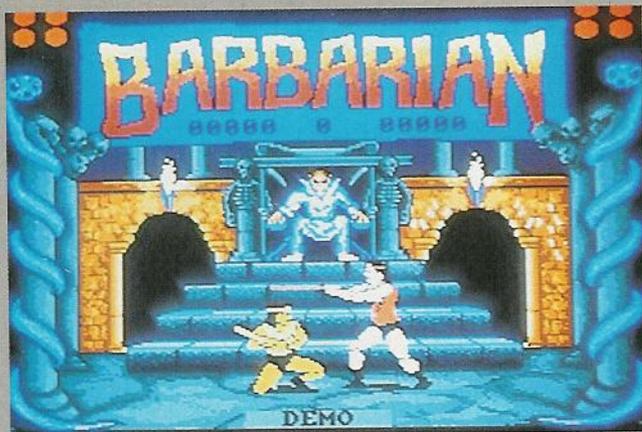
PALACE SOFTWARE



RIMRUNNER : Huuu dada



BARBARIAN: La version Amiga.



BARBARIAN: Sous l'oeil du sorcier.

Cette sympathique compagnie londonienne à qui nous devons tant de petits chef d'œuvre (*Cauldron*, *Cauldron II*, *Anthriad*, sur 8 bits et *BARBARIAN* sur ST), a décidé, elle aussi, de sortir tous ses produits sur ST et Amiga. *RIMRUNNER* est leur prochain jeu ; au début le héros siffle sa

monture reptilienne, le *Runner* ; elle arrive, et voici formé le *RIMRUNNER*. A travers 3 planètes, vous devrez l'aider à combattre les Insectoïdes qui colonisent l'univers. Pour protéger leur empire, ils emploient des boucliers énergétiques qui forment une bulle protectrice autour de leurs

colonies. Il faudra détruire leurs générateurs d'énergie, afin de venir à bout des boucliers.

Ce mois-ci, les Amigaïstes pourront, eux aussi s'offrir de beaux combats grâce à *BARBARIAN*.

Deux autres logiciels sont en préparations : *BARBARIAN II*, et *STARSHIP*. Dans ce dernier, vous dirigez deux personnages qui sont aux commandes d'un vaisseau intergalactiques. Vous combattez des

escadrilles ennemies, qui protègent leurs vaisseaux mère. Les graphismes, comme toute une génération de jeux en préparation, sont créés à base de dessins vectoriels pleins. *STARSHIP* est le premier logiciel Palace prévu uniquement pour ST.

J'avoue avoir vu un autre logiciel fantastique dans cette société. Je le nommerais *XXXX*, je ne peux rien en dire aujourd'hui, mais je vous promets que vous saurez tout, avant tout le monde sur le logiciel secret *XXXX*, mais chuuuut!!!

MASTERTRONIC

Mastertronic, la petite sœur de Melbourne, ne présente (elle aussi), pratiquement que des conversions d'arcades. Celles-ci ont, en général, un scénario de moindre envergure que les jeux Melbourne, et leur prix est d'environ 100F. Quatre conversions doivent paraître avant le 10 mars :

SIDEWINDER (Amiga), un jeu de tir vertical.

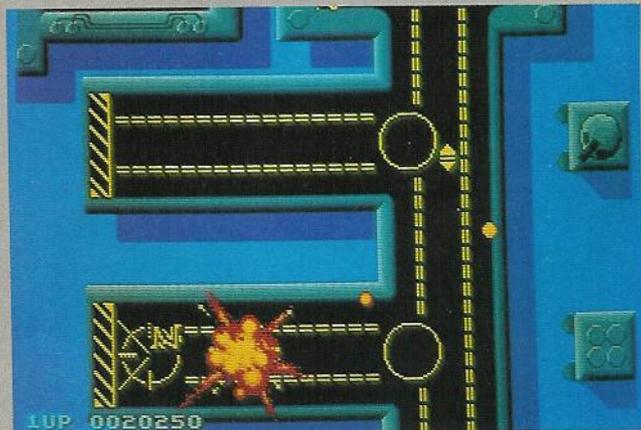
WORLD DARTS (Amiga), une version arcade de jeu de fléchettes bien sympathique.

BLASTABALL (ST et Amiga),

une sorte de football entre deux vaisseaux tirant sur une soucoupe faisant office de ballon.

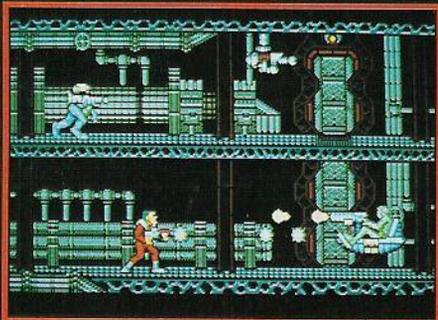
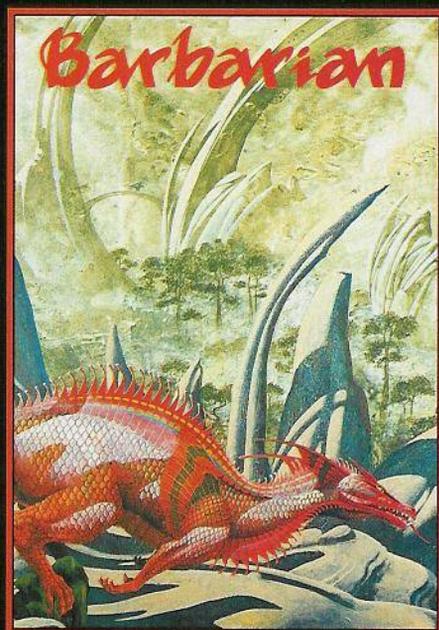
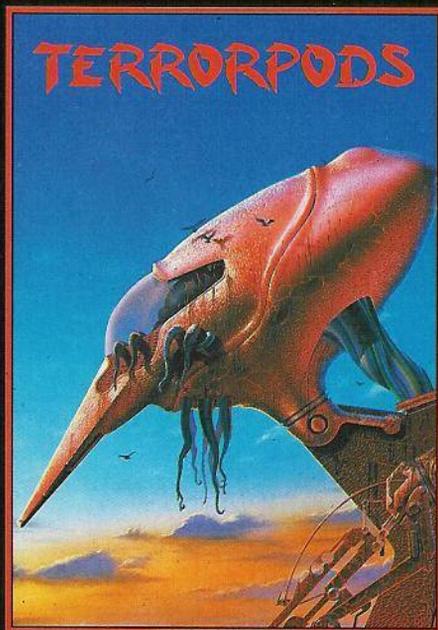
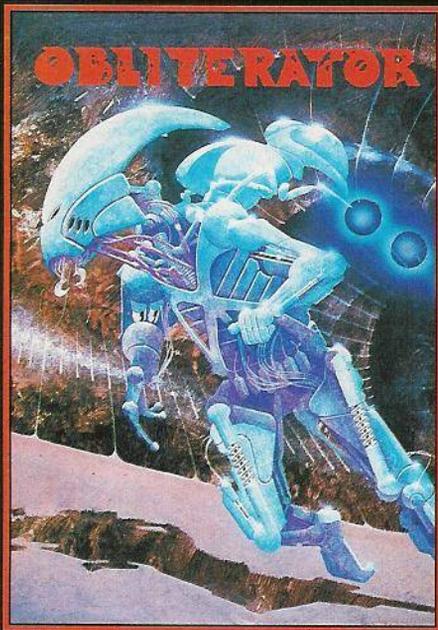
Et *POOL* (Amiga), un billard d'arcade.

J'ai joué au trois premiers et je dois avouer qu'ils m'ont séduit. Deux autres logiciels sont prévus, *KICKSTART II* (Amiga), que vous pouvez retrouver dans la rubrique *News*, et *REVENGE II* un programme ST de Jeff Minter, célèbre pour son amour des lamas, et qui parlera de... lamas.



SIDE WINDER : Un budget haut de gamme sur Amiga

VOUS AVEZ UN ST ET VOUS EN AVEZ MARRE DE DEVOIR CHANGER CONSTAMMENT LA SOURIS ET LE JOYSTICK DE PORT. VOUS NE CONNAISSEZ PAS SUPER-SOURIS 3? A LA FOIS TRACK-BALL, JOYSTICK ET SOURIS. IL NE LUI MANQUE QUE LES POINTS BLEUS. SE REPORTER AU BON DE COMMANDE.



OBLITERATOR

Vous êtes Drak, le dernier des Oblitérateurs, un formidable guerrier génétiquement amélioré et sur-entraîné pour accomplir les plus incroyables des missions. La solution ultime aux problèmes les plus cataclysmiques.

Dans l'espace de la Fédération Interstelleraire, un croiseur ennemi s'est matérialisé. C'est un vaisseau doté d'une puissance extraordinaire. Les défenses de la Fédération ont volé en éclats. La Terre est en danger. Il n'y a plus qu'un seul espoir : vous !

Convoqué par le Conseil des Anciens, vous apprenez que vous allez pénétrer dans le croiseur grâce à l'unique prototype d'un nouveau transmetteur de matière. Armé d'un simple dislocateur de particules et de quelques lasers, et de tout ce que vous trouverez sur place, vous devrez paralyser complètement le vaisseau de l'intérieur, pour permettre sa destruction totale. Que va-t-il se passer ? Quels périls technologiques, quels adversaires diaboliques tenteront de contrecarrer vos plans ?

DISPONIBLE

TERRORPODS

L'attente a été longue... Alors que le soleil disparaît derrière l'horizon, l'atmosphère hostile de Colian, un monde battu par les vents, semble s'alourdir encore. La journée a été torride, mais à la nuit tombante, la température est déjà en dessous de zéro. Le paysage est si froid et si sauvage que l'intérieur du vaisseau en paraît presque confortable.

Mais la vague de mélancolie dans laquelle vous vous enfoncez vole soudain en éclats. Une sirène hurle dans les écouteurs, le tableau de bord semble devenir fou, une multitude de lumières se met à flasher dans tous les sens. Horreur ! Que se passe-t-il ? Frénétiquement, vous jetez un coup d'œil au scanner, cherchant à démêler l'écheveau de données qui défile devant vous, essayant désespérément de comprendre ce qui vous arrive. Et soudain, votre sang se glace. Non ! Pas ça, surtout pas ça... Les Terrorpods !

DISPONIBLE

BARBARIAN

Pouvez-vous incarner Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?

Etes-vous le guerrier qui pénétrera dans le royaume fantastique de Durgan, un monde souterrain terrorisé par le diabolique Nécron ? Pouvez-vous plonger dans l'aventure, essuyer les attaques dévastatrices, déjouer les pièges cachés, éliminer les effroyables créatures macabres qui s'acharnent sur vous ?

Votre quête : détruire le repaire de Nécron le Maudit. Votre récompense : la couronne du royaume !

Votre tâche est gigantesque ! Vous devez utiliser toutes vos ressources, vaincre vos terribles ennemis les plus profondes, utiliser tous les pouvoirs et les armes dont vous disposez. D'atroces périls vous attendent. Survivrez-vous ? ...

Etes-vous Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?

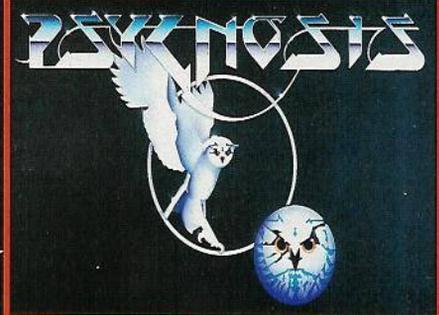
DISPONIBLE

16 32
DIFFUSION

3/5, rue Solférino
92100 Boulogne
Tél. : 46 21 38 13
Telex : 633026
FAX : 46082330

OBLITERATOR 259 F
TERRORPODS 259 F
BARBARIAN 259 F
DEEP SPACE 129 F
ARENA 129 F

Tous ces logiciels nécessitent un écran couleur et 512 Ko de Ram. Atari ST, Commodore Amiga.



C'est arrivé demain



RESCUE MISSION



BASKET BALL

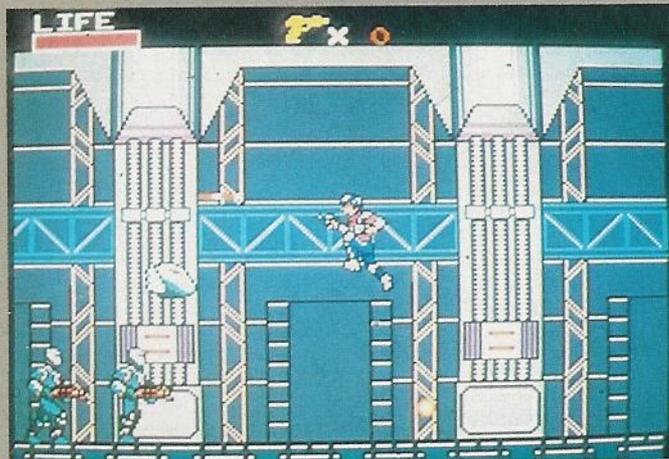
Les possesseurs de consoles Sega peuvent commencer à faire des économies car les nouveautés vont être nombreuses dans les mois qui viennent. Tout d'abord le Basket, qui est paraît-il excellent et qui devrait arriver très bientôt (on espère pour Gen4 numéro 4).

SEGA

Dans la lignée des Commandos : Rescue Mission est annoncé. Les graphismes sont assez proches de ceux de Secret Command. Il devrait convenir à tous les fanatiques de jeux d'actions.

Après Zillion (testé dans ce numéro), vous pourrez bientôt jouer à Zillion 2, et si vous êtes patient vous attendrez Zillion 3. Vous l'avez compris Sega exploite à fond le filon (ou plutôt le Zillion).

Après cette note d'humour, passons aux choses sérieuses avec les adaptations des grands jeux de café Sega (qu'on nous a promis pour le prochain numéro) : After Burner, qui n'a pas fini de faire parler de lui, existe déjà en cartouche et l'adaptation est semble-t-il de très bonne qualité compte tenu des différences de possibilités entre l'arcade et la console. Cette remarque est aussi valable pour Alien Syndrome (qui n'a pas du être très simple à adapter) ; cette variante de Gauntlet connaît beaucoup de succès au Japon. Pour finir, si vous voulez jouer à la guerre nucléaire c'est SDI qu'il vous faut.



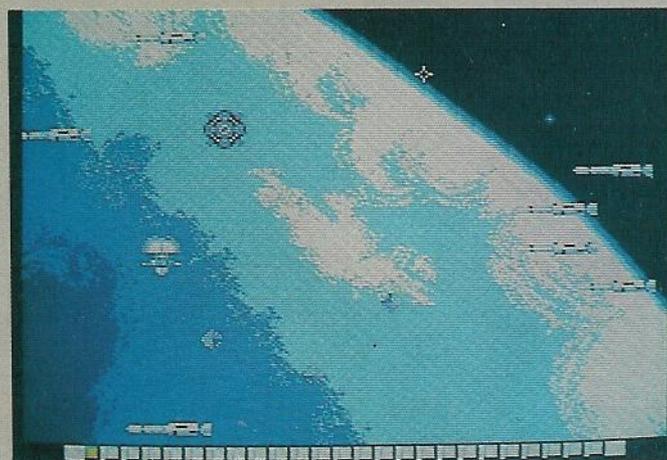
ZILLION II



AFTER BURNER : peut-être le hit des hits en arcade.



ALIEN SYNDROME : Il fait un malheur en arcade.



SDI : très proche de l'arcade.

NINTENDO

Nous n'avons malheureusement aucune nouveauté sur la console Nintendo à vous proposer ce mois-ci. L'importateur a démenagé et nous a envoyé les nouveautés trop tard pour qu'on puisse les tester ; mais ce n'est que partie remise. Pour compenser ce manque nous allons continuer à parler des nombreuses nouveautés qui sortent au Japon et qui apparaîtront peut être un jour en France.

Chez Konami la grande nouveauté se nomme Salamander. C'est un hit des arcades : un super jeu de tir spatial, et la version Nintendo est très proche du jeu de café. Combat School et Gryzor toujours de Konami devraient aussi voir le jour très bientôt.

Pour les fans de Xevious, on annonce Super Xevious. Nintendo continue à produire des jeux pour leur propre système, ainsi Highway Star est leur tout dernier fleuron : c'est un remake de Out Run. Comme c'est bizarre ! Bubble Bobble de Taito est déjà sorti sur la console, c'est une super adaptation là encore.

Aux anciens possesseurs de la console Atari qui ont maintenant la Nintendo je vais donner

une très bonne nouvelle : la société Japonaise Hal Laboratoires va rééditer les grands classiques que sont : Joust, Stargate et Millipède. Une autre société dont je n'ai pas réussi à traduire le nom propose Spelunker 2. Topple Zip est quant à lui un jeu sur disquette vendu avec un jouet. Ikari Warriors existant déjà sur les micros 8 bits et bientôt sur les 16 bits sort aussi sur console chez Snk. Goonies 2 (la suite du jeu) arrive, c'est imminent. Psycho Soldier toujours chez Snk est en développement pour la console. Il en est de même pour tous les titres qui vont suivre, j'ai nommé : Side Arms (Capcom), Sky Kid, Speed Rumbler, Star Force, Victory Road, Winter Games (Epyx), Karnov et Punch Out. Une nouvelle de dernière minute m'annonce que Top Gun le jeu tiré du film vient de sortir sur Nintendo. Les américains ne sont pas en reste, L.J.N. Toys développe Karaté Kid 2, les Dents de la Mer (la revanche), un jeu de Surf sponsorisé par Town and Country, Gotcha the Game et Major League Baseball. Ne commencez pas à téléphoner à vos revendeurs, ces jeux ne sont pas prêts d'être disponibles en France.

C'est arrivé demain

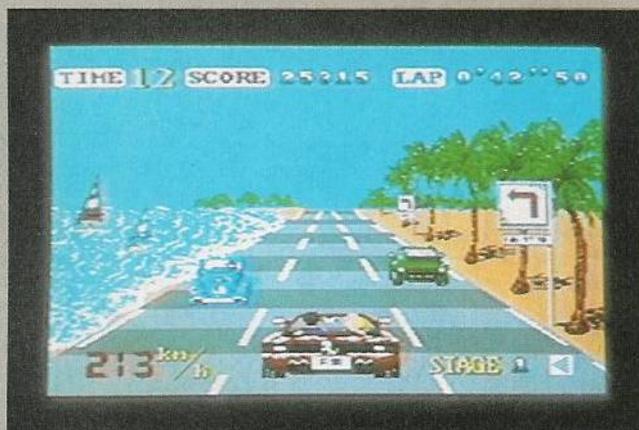
US GOLD

Les logiciels ST, et Amiga du plus gros éditeur européen se font attendre. On a bien quelques images d'OUT RUN, le super hit de l'année 1988 (250000 ventes sur 8 bits, d'après l'attaché de presse US GOLD en France), mais rien de plus. Il nous a été impossible d'en voir la plus petite démo sur ST, ou sur AMIGA. Va t'on nous faire languir encore longtemps ? En fait, **OUT RUN** est un jeu difficile à réaliser et l'éditeur de Birmingham ne veut certainement pas rater sa version 16 bits, comme il a raté sa version 8 bits. Ceci expliquant sans doute cela. On aura sans doute un super **OUT RUN** sur nos belles machines, si on se réfère aux photos d'écran ST qui nous ont été transmises. **CHARLIE CHAPLIN** est aussi légèrement en retard ;

quant à **GAUNTLET II**, je l'ai vu, il est pratiquement terminé. Ce n'est pas une adaptation de **GAUNTLET I** ; il a totalement été reprogrammé : les animations et le scroll sont plus fluides, et les graphismes de meilleure qualité. Deux autres jeux sont en préparation. Ce sont deux conversions d'arcade : **SHACKLED**, et **ROLLING THUNDER** ; le premier est un ancêtre de Gauntlet où il faut libérer des compagnons prisonniers dans des donjons regorgeant de gardiens, dans le second vous êtes un agent du FBI en mission que des ennemis masqués attaquent de toute part, mais vous devez déjà connaître : c'est un hit d'arcade. La date de sortie de ces deux logiciels est très proche. Ils pourraient même arriver fin février.



OUT RUN : L'arrivée



OUT RUN : En californie



OUT RUN : la plus belle conversion ?



GAUNTLET II : Cette version n'a aucun point commun avec Gauntlet I

ACTIVISION

La filiale européenne d'Activision est décidément très dynamique sur 16 bits. Nous vous parlons dans ce numéro des tous derniers droits d'arcade acquis par cette société. Mais Activision c'est aussi Predator, un super jeu de combat. Ce jeu est tiré du film avec le cher Arnold. Les graphismes sont très réussis et le jeu est semble-t-il extrêmement jouable. Il est tellement imminent que nous pourrions peut-être le tester entièrement dans ce numéro. **SUPER HANG ON** est aussi en bonne voie. Ce sont les programmeurs de la version Spec-

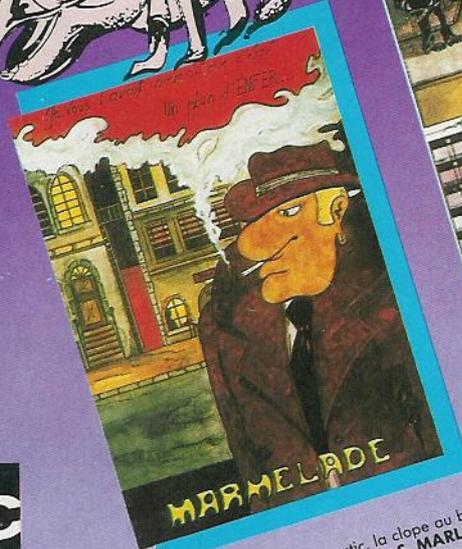
trum qui réalisent l'adaptation sur ST. Thexder un jeu d'arcade « recherche » est annoncé. Ce programme s'est vendu à 500000 exemplaires au Japon sur les consoles locales. C'est un hit en puissance. Nous l'attendons sur ST et Amiga très bientôt. Comme vous le voyez, Activision ne relâche pas ses efforts. Pour finir Activision nous a affirmé que tous leurs futurs produits sortiront sur ST et Amiga. Les versions ST seront cependant disponibles avant les versions Amiga pour la plupart des titres.

Des Softs

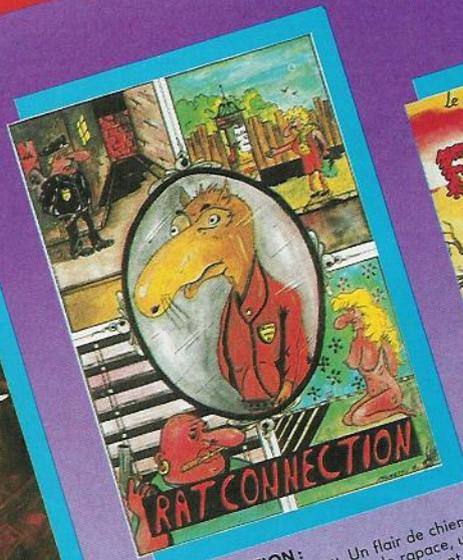
D'ENFER!

gagnez de l'argent en créant un jeu!

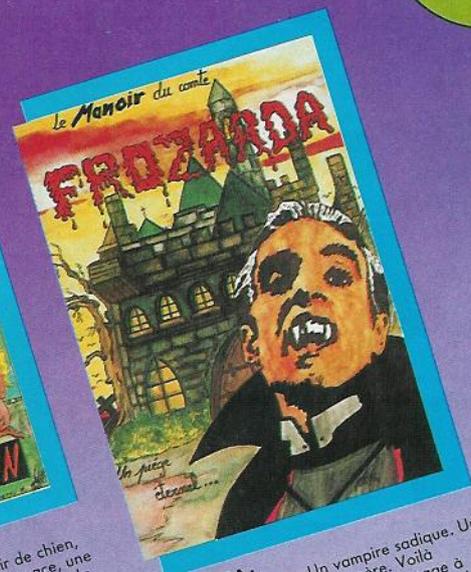
Revendeurs contactez-nous



MARMELADE:
Un détective en imper mastic, la clope au bec, sa femme toujours absente, c'est S. MARLOW la terreur des gangs! L'aidez-vous dans sa quête de la justice, et de l'ordre?



RAT CONNECTION:
Détective au doux museau. Un flair de chien, une patience de chat, une vue de rapace, une force de taureau, une mémoire d'éléphant, la ruse du renard: c'est vous! dans RAT CONNECTION. Un RAT de la plus belle espèce.



FROZARDA:
Votre belle enlevée. Un vampire sadique. Une belle-mère vraiment Belle-mère. Voilà l'ambiance. Alors prenez votre courage à deux mains et préparez-vous à affronter le piège éternel. Le manoir du Comte FROZARDA.



Vous avez créé un jeu.
Vous désirez l'éditer sans problème.
Vous voulez gagner de l'argent avec ce programme.

MBC vous offre tout cela!

- ▶ Votre jeu est prêt à être édité sans avoir à le retoucher.
- ▶ Votre scénario est original, bien construit, bien développé.
- ▶ Votre jeu s'adresse aux AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 - ATARI 520 ST, 1040 ST et Compatibles PC.

Alors MBC vous offre 55% des bénéfices de la vente*

Pour tous renseignements : Tél. : 27.68.00.00 - M. FREZARD

* Aux conditions régies par le contrat.

Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à:

S.A.R.L. MBC
Institut de Développement
Rue de Louvroil
59330 HAUTMONT

S.A.R.L. au capital de 50.000F - R.C.S. en cours

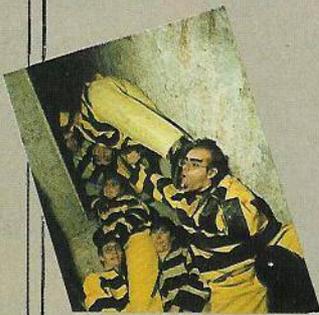
| | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| ATARI FROZARDA | DISK |
| ATARI MARMELADE | 290F T.T.C. <input type="checkbox"/> |
| ATARI RAT CONNECTION | 250F T.T.C. <input type="checkbox"/> |
| | 250F T.T.C. <input type="checkbox"/> |

Règlement:
Port gratuit.
 par chèque à l'ordre de MBC Eurochèque
Votre nom :
Adresse :
Code postal :
Signature



C'est arrivé demain

INFOGRAMMES



La folle équipe

On peut noter le début d'une nouvelle collection dans la BD : la série Spirou. Le programme qui inaugure cette série s'appelle **BOBO**, et est inspiré du héros du même nom. Dans la même collection, on devrait voir venir **SPIROU**, **LES TUNIKES BLEUES**, et pourquoi pas **NATASHA** ! En Mars, **LA PANTHERE ROSE** fera son apparition. Le logiciel est bien évidemment tiré du dessin animé. C'est aussi ce mois-ci que devrait sortir **BOB MORANE OCEAN**, le quatrième épisode qui sera totale-

ment différent des trois premiers. Encore une fois, vous trouverez en exclusivité un prétexte de ce logiciel. Lors de notre passage dans les bureaux des programmeurs, nous avons réussi à entrevoir un programme où vous dirigerez une brigade d'anti-banditisme. Vous devez prendre d'assaut une ambassade dans laquelle se déroule une prise d'otage. Nous n'en avons vu qu'une infime partie, mais ça n'annonçait très bien. Enfin, parmi les projets, et avec le succès des 'Dieux de la mer', il faudra compter sur une nouvelle simulation sportive en rapport avec la mer. Enfin, Infogrames étant le distributeur officiel de Magic Bytes, **VAMPIRE EMPIRE**, un logiciel qui s'annonce très bon, devrait bientôt sortir en France. Pour ce qui est des produits Amiga, nous avons pu voir 'Les Passagers du Vent', tiré de la BD, alors que 'Bivouac', la simulation d'alpinisme, était en cours de finition.



LES PASSAGERS DU VENT: Version Amiga.



Ecran de travail

POUR TOUT SAVOIR AVANT TOUT LE MONDE, IL N'Y A QU'UNE SEULE SOLUTION:
ABONNEZ-VOUS A GENERATION 4, ET VOUS RECEVREZ DANS VOTRE BOITE A LETTRE CHAQUE NUMERO AVANT SA MISE EN KIOSQUE. AINSI, VOUS SEREZ PARMI LES PREMIERS A VOIR DES PHOTOS EXCLUSIVES DES JEUX A VENIR ET DE TOUTES LES EXCLUSIVITES GEN 4!

ARCANA

Max Taylor, directeur de la société Arcana, mais aussi programmeur de Powerplay, est passé dans nos locaux pour nous présenter ses prochains produits. « Chez Arcana », explique Max Taylor, « chaque projet est étudié très profondément, et chaque programme est modifié de nombreuses fois jusqu'à ce qu'il nous plaise. Si nous n'y arrivons pas, nous passons à un autre programme. L'avantage est que je suis programmeur et que je sais très bien ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas, ce qui me permet d'aider les programmeurs et de ne pas leur demander l'impossible. » Le prochain produit de chez Arcana sera **MARS COPS**. Dans ce jeu, qui sera disponible pour ST et Amiga très prochainement, vous devez protéger la colonie de Mars des Aliens qui arrivent vers la planète. Un seul vaisseau à détruire, mais ça ne sera pas facile. En effet, tout au cours des trois phases de jeu vous n'aurez qu'un missile, vos lasers ne pouvant qu'immobi-

liser quelques temps l'ovni. La première partie est une poursuite du vaisseau dans les canyons de Mars, et devrait ressembler à la phase de survol des planètes dans Blood, (mais en traits pleins ici !) Ensuite, la poursuite se continuera dans un champ d'astéroïdes, et enfin dans un dernier temps il vous faudra atterrir sur Mars. Plus tard, ce sera le tour de **CRATER WARS** qui sera aussi un jeu de combat sur la surface d'une planète et toujours en 3D, mais où l'on pourra jouer à deux en même temps. Crater Wars est prévu en premier pour Archimède, mais des versions ST et Amiga sont aussi en développement. Enfin, mais ce sera pour beaucoup plus tard, **I, ANDROID**, jeu quelque peu basé sur 'Les Robots' d'Asimov devrait faire son apparition. Selon Max Taylor, ce sera l'un des plus grands jeux jamais fait au monde, mais le projet étant classé Ultra Secret, il n'a pas voulu nous en dire plus.



Une ombre derrière la vitre

FIREBIRD/RAINBIRD



VERMINATOR

UBI SOFT

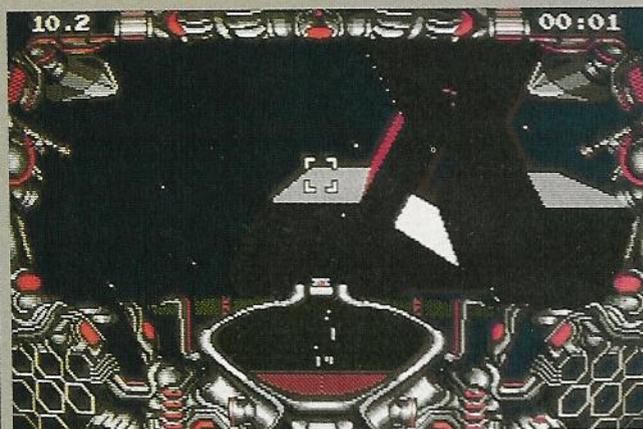
Chez Ubi, le produit le plus attendu est **IRON LORDS** dont nous effectuons un pré-test dans ce numéro. Le programme sortira en même temps sur ST et Amiga, vers la fin du mois de Mars théoriquement. **ZOMBI**, le jeu d'aventure tiré du film de Romero n'est toujours pas fini, et **LE MAÎTRE DES AMES**, le jeu de rôle empruntant les règles de Dungeons & Dragons risque donc de sortir bien avant lui. Enfin, Ubi distribuera et traduira les prochains manuels et programmes de chez Cinemaware, c'est à dire 'The Three Stooges' et 'Rocket Ranger' (cf. Cinemaware).

Pas moins de neuf nouveaux produits, auxquels il faut ajouter **BUBBLE BOBBLE** et **SENTINEL** sur Amiga, doivent arriver avant fin mai. Je prends mon souffle, et j'annonce : **CARRIER COMMAND**, un super jeu de stratégie et de tir au milieu de soixante quatre îles. Sa sortie est prévue fin mars.

VERMINATOR : un splendide logiciel, plein de couleurs, créé par Cjris Hinsley et Nigel Brownjohn (les auteurs de Advanced Art Studio). Dans **VERMINATOR**, vous devenez un tueur d'insectes à l'intérieur d'un vieil arbre ; deux cent cinquante écrans différents. **DICK SPECIAL**, et **ENLIGHTMENT- DRUID II** : un logiciel d'aventure-arcade comprenant quinze niveaux, réalisé par Steeve Bak, qui sortira en mars sur Amiga en même temps que **SENTINEL**. Le fantastique **GENESIS**, du même auteur, ainsi que **FLYING SHARK**, et **PANDORA** sont prévus pour mai.

Dernière minute... **STARGLIDER II**, réalisé par Jez San et sa société Argaunote, est pratiquement terminé. **STARGLIDER I** sera bientôt dans les arcades, une licence ordinateur rachetée pour l'arcade, c'est assez rare pour être signalé.

EPT : Dans l'espace



CARRIER COMMAND

LYON!

CLEMENT INFORMATIQUE
216 RUE DE CREQUI
69003 LYON

AMIGA

VOTRE REVENDEUR: ATARI 520 ST / 1040 ST
AMIGA 500 / 2000

UNE SELECTION DES MEILLEURS OUVRAGES
UNE SELECTION DES MEILLEURS LOGICIELS

Venez nous rendre visite, nous ferons le reste...

TEL: 72 61 84 28

C'est arrivé demain

LANKHOR



VROOM : De superbes graphismes

Bruno Gourier, Béatrice et Jean Luc Langlois, les célèbres auteurs du Manoir de Mortevielle s'unissent avec Dominique Sablons leur nouveau graphiste pour former Lankhor une nouvelle société d'édition qui annonce une valise d'excellents jeux. Les premiers chez vos revendeurs seront **RODY** et **MASTICO**, un conte éducatif. Il sera suivi de **VROOM**, une simulation arcade de Formule 1, sans conteste la plus belle qu'il m'ait été donnée de voir sur 68000 jusqu'à présent.

Un peu plus tard arriveront **KILL DOZER**, un logiciel de combats de tanks du futur, sur neuf niveaux avec des monstres de toutes sortes et un construction kit permettant de créer ses propres tableaux. Et ça continue : **ELEMENTAL**, voilà le Pacman stratégique de l'an 2000 ; vous vous baladez dans des tableaux représentant l'eau, l'air, le feu et la terre comprenant chacun neuf niveaux. Vous prenez des gélules. Vous les posez dans un transformateur, puis vous les prenez, et elles vous ouvrent

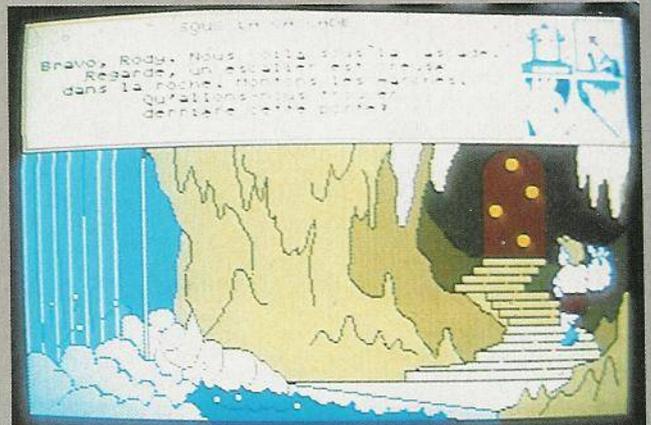
les portes du niveau suivant. C'est complètement fou, mais le jeu est génial : j'y ai passé une nuit et je recommence ce soir (ma femme commence à gu... , elle ne veut plus entendre parler de Lankhor). Mais moi, j'en ai encore à dire à leur sujet : ils ont squaté la quasi-totalité des programmeurs français. Trois autres produits suivent : un jeu en perspective isométrique (genre Amstrad) dans une épave de vaisseau spatial. Un jeu de société, style Monopoly, consacré à la Bourse et programmé par des spécialistes (des mauvaises langues disent qu'ils y ont tout perdu et qu'ils sont maintenant dans l'obligation de programmer). Le dernier logiciel prévu dans l'immédiat est **MAUPITI ISLAND**, la nouvelle aventure de Gérome Lange. Et Voilà. Ah non, j'oubliais... les Amigaistes vont pouvoir se prendre pour Jérôme, le **MANOIR** arrive pour eux aussi. Cette fois, j'en ai réellement terminé (il faut qu'ils s'arrêtent de produire ceux-là, sinon Lankhor va vite devenir une multinationale)

Backlash, Mercenary 1, ainsi que **the second city** viennent de sortir sur Amiga, en version française. Par contre la sortie de **Damocles** est retardée. Si le programme n'est pas terminé avant mai prochain, sa sortie sera reportée à septembre prochain, pour le PCW. Je vais quand même vous en dévoiler quelques secrets. Les dessins sont réalisés à partir d'une programmation de graphismes vecto-

riels recouverts de couleur. Cette solution est actuellement employée par plusieurs programmeurs anglais afin de réaliser d'énormes galaxies où l'on peut circuler à travers planètes et satellites avec un réalisme fantastique. En effet tous les objets sont visibles à partir de toutes les positions imaginables, car ils sont redessinés en permanence grâce à de savants calculs. **Paul Woakes** a créé ainsi neuf

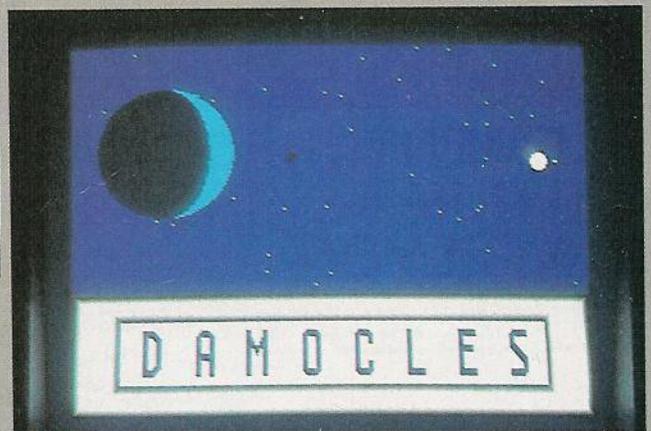


VROOM : La course est lancée



RODY ET MASTICO : Un super éducatif, et un beau livre de dessin

NOVAGEN



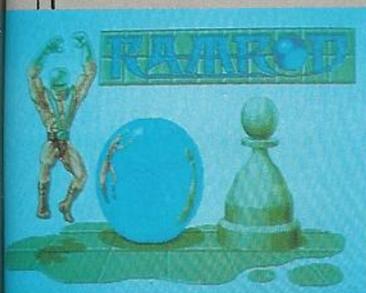
DAMOCLES : Retardé par souci de perfection.

mondes comprenant chacun un soleil, 5 planètes et un total de 90 lunes, au travers desquelles il faut agir afin d'empêcher la comète Damoclès de

destruire l'univers. Ce logiciel sera composé d'une partie arcade et d'une partie aventure dans le stile de **Mercenary**, ça promet.



MICKEY



RAMROD

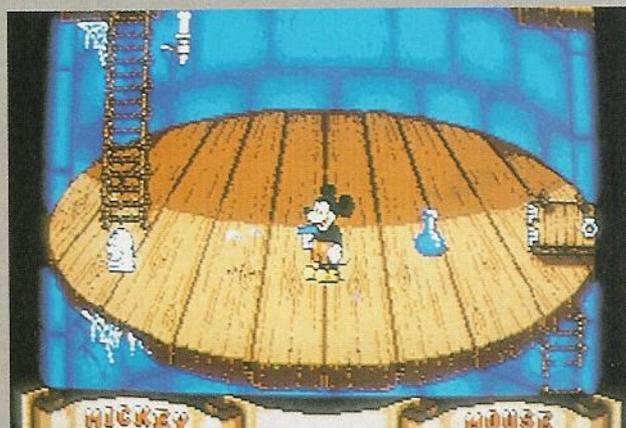


FOFT

Les logiciels ST de Gremlin's se font attendre, et certains n'arriveront jamais comme Gary Iihokers Soccer qui a disparu du catalogue. **Alternative World Game, Blood Valley, Night Raider, Deflektor**, et **Tour de Force** sont toujours prévus, mais pas avant le mois d'Avril. Les prochains logiciels de la société de Sheffield devraient être **Master of the Universe** et **North Star**. Ils devraient arriver courant mars. Mais les super-productions sont en cours de programmation et nous vous en donnons l'exclusivité. Gremlin's a acheté les droits de Mickey Mouse pour les deux prochaines années. Un superbe jeu est en cours de programmation. On doit y conduire le héros à travers le château de Disney. Celui-ci est peuplé de monstres de toutes sortes sous l'emprise du roi des Ogres. Fort heureusement, Mickey est armé d'un pistolet à eau magique qui transforme ses ennemis en petits flacons. A chaque étage il trouvera de nouveaux ennemis, et derrière certaines portes se trouvent

GREMLIN GRAPHICS

d'autres petits jeux. Un second jeu est en préparation, mais il ne sortira certainement pas tout de suite, les programmeurs de Gremlin's veulent en faire une super œuvre et il y travailleront aussi longtemps qu'il le faudra. Le nom de ce super hit est **RAMROD**. Ramrod s'ennuie et lorsqu'il s'ennuie, il casse tout ; il faut donc l'occuper (c'est tout dire). Peut être que le faire danser serait suffisant ? Mettons lui ce laser disque ; super !, il danse. Aïe !, il a l'air de se lasser ; que faire ? En fait, **RAMROD** trouvera son salut en entrant dans des machines d'arcades... Mais que lui réservent ces aventures ? combats ? labyrinthes ? qui sait ? **RAMROD** sera, de toute façon, l'un des rendez-vous attendus de la saison 88-89. Ce n'est pas tout ! Un autre super logiciel est en préparation, il se nomme **FOFT**. Il vous permettra de traverser un univers de soixante quatre mille galaxies comprenant trois cent systèmes solaires. Vertigineux ! Ces univers sont créés à partir de graphismes vectoriels pleins (pleins de couleurs). Votre vaisseau est super équipé, il contient, entre autres, un fantastique ordinateur tout à fait programmable. Vous êtes libres de vous déplacer où vous le voulez, de traiter avec les autres navigateurs à fin de vous enrichir et d'améliorer votre équipement. Il m'est d'ailleurs impossible de détailler toutes



MICKEY



FOFT

les possibilités de ce jeu ; garder un peu de place pour elles sont énormes, et il faut les photos.

ERE INFORMATIQUE

Hormis **L'ANGE DE CRYSTAL** (la suite de Crafton & Xunk) dont vous trouverez un prétest dans ce numéro, deux autres jeux d'arcade seront bientôt disponibles, alors que l'on commence déjà à parler de **Blood 2**. Tout ceci sera pour ST, alors que le premier produit pour Amiga, **l'Arche du Capitaine Blood** est en cours de réalisation.



L'ANGE DE CRYSTAL



PLATOON



ARMY MOVE : Sur terre

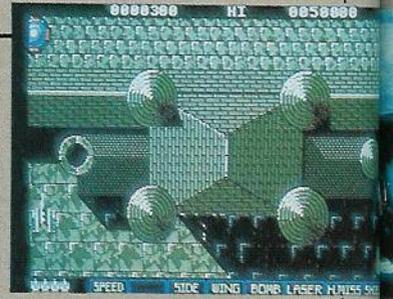


ARMY MOVE : Dans les airs

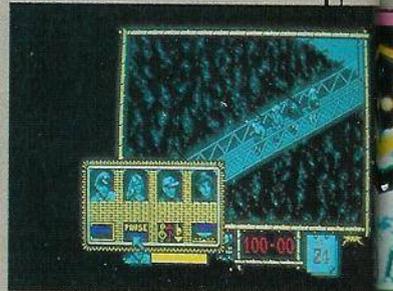
OCEAN

A Manchester, cinq logiciels sont prévus pour ST, et (oh miracle) huit arrivent sur AMIGA, le tout pour fin avril au plus tard. Tout d'abord sur Amiga, les conversions de WIZBALL, et ECO (déjà parus sur ST). SLAP FIGHT un jeu de tir vertical adapté de l'arcade devrait arriver rapidement. La version Amiga d'ARMY MOVE, un autre jeu de café, devrait suivre de près. WHERE TIME STOOD STILL, la version ST de The great escape dans lequel on doit aider des prisonniers à s'évader, est pratiquement terminé. J'y ai joué, les décors en perspective isométrique sont en noir et blanc ce qui donne une atmosphère typique à ce

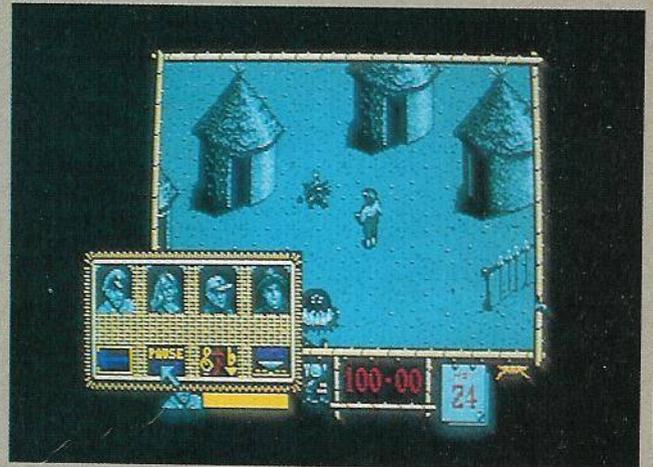
jeu très agréable. A la même époque doivent arriver trois super hits d'arcade sur Amiga. Ils sont d'ailleurs réalisés par KONAMI, qui les a aussi créés. Ce sont JACKAL, et les fantastiques GRYZOR et COMBAT SCHOOL. PLATOON, un jeu d'arcade composé de six niveaux où l'on doit, entre autre, trouver de la dynamite et faire sauter un pont, est prévu pour fin mars sur ST et Amiga. TARGET RENEGADE, la version ST des combats de rue d'arcade, et GREEN BERET le célèbre jeu de café sortiraient pour Avril. Ça vous rend « baba » toutes ces nouveautés non ?



SLAP FIGHT



WHERE TIME STOOD STILL



WHERE TIME STOOD STILL

Oui, je désire m'abonner à Génération 4 pour les dix prochains numéros. Je recevrai mon magazine tous les deux mois, à moins que vous n'ayez l'excellente idée de passer mensuel entretemps, ce dont je vous saurais gré pas gré.

Nom:

Prénom:

Adresse complète:

.....

Code postal: Ville:

Je m'abonne pour dix numéros à 200 francs (au lieu de 250)

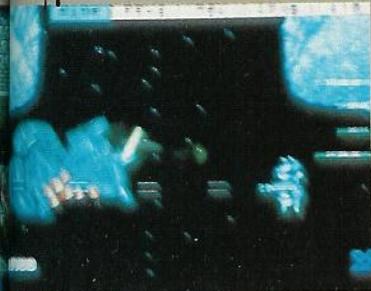
Je souhaite recevoir Gen 4 n01 (35F) Gen 4 n02 (25F) (port gratuit)

Mode de règlement joint: Chèque bancaire CCP

Facultatif: je possède un Amiga un ST une Sega une Nintendo Rien!

GO

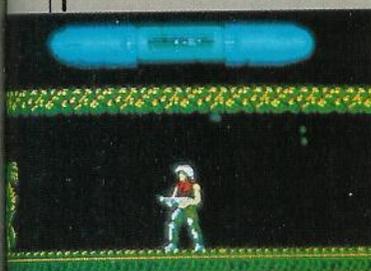
Le nouveau label créé par **US GOLD** ne nous a encore offert aucun logiciel sur 16 bits, mais cela ne saurait tarder... **WIZARD WARZ** et **TRANTOR** sont terminés. Dans le premier, il faut retrouver plusieurs objets magiques qui vous permettront de combattre différents sorciers. Dans **TRANTOR** vous devez aider le héros à quitter une planète avant qu'elle n'explode. Vos ennemis sont là pour vous ralentir, mais des ordinateurs placés sur votre chemin vous permettent de gagner du temps. La version ST est sans aucun doute la meilleure qu'il m'ait été donnée de voir. **SIDE ARMS** est lui aussi bien avancé. Ce jeu de tir horizontal est une adaptation d'arcade de Capcom, réalisée par Probe (la célèbre société de développement londonienne). Vous êtes dans un vaisseau conduit par les superstars Alpha et Beta ; il faudra les aider à combattre d'innombrables vaisseaux ennemis. Les graphismes, composés d'énormes sprites, sont superbes. Nous attendons d'autres logiciels comme **CAPTAIN AMERICA** et **BRAVESTAR** (dont nous vous avons parlés dans notre dernier numéro), malheureusement nous n'avons obtenu aucune nouvelle à leur sujet.



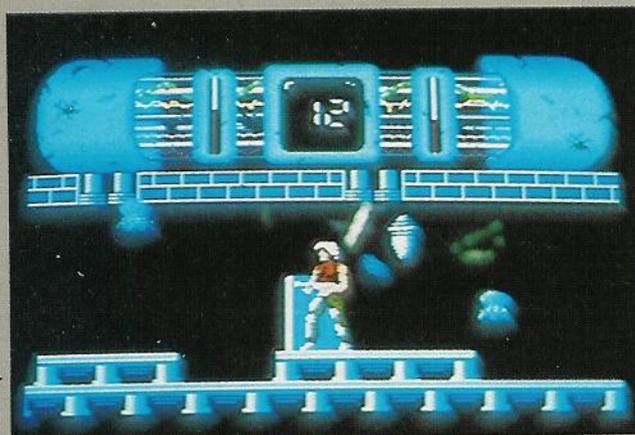
SIDE ARMS



SIDE ARMS



TRANTOR



TRANTOR

EXCALIBUR

La société française sortira très bientôt **SUPERQUEST** qui est un jeu d'aventure d'Héroïc Fantasy dans le même style que Faïal, ainsi que

MYSTIQUE, une sorte de Bard's Tale à la française.

ELITE

Les logiciels 16 bits se font attendre chez Elite. La société de Birmingham a pourtant prévu l'adaptation de tout son ancien catalogue sur ST et sur Amiga. Certains produits sont déjà terminés comme **Battle Ship**, mais on préfère attendre d'avoir plusieurs jeux à présenter en même temps. Cela ne saurait tarder. **Buggy Boy**, le célèbre jeu d'arcade, est superbe. Il doit être terminé fin février. Vous y dirigez un petit buggy à travers un parcours bourré d'obstacles. Vous pouvez les sauter grâce à des tremplins, et il est même possible d'évoluer sur deux roues comme un cascadeur. **Thundercats** est lui aussi bien avancé. Ce jeu nous rappelle un peu Barbarian mais avec une action plus rapide, et un « scrolling » très fluide. Les graphismes sont d'excellente qualité. Le fantastique **Space Harrier**, est lui aussi sur le point d'être terminé. **Ikari Warrior** est, lui aussi, en cours de développement. On espère voir arriver ces logiciels, au



THUNDERCATS

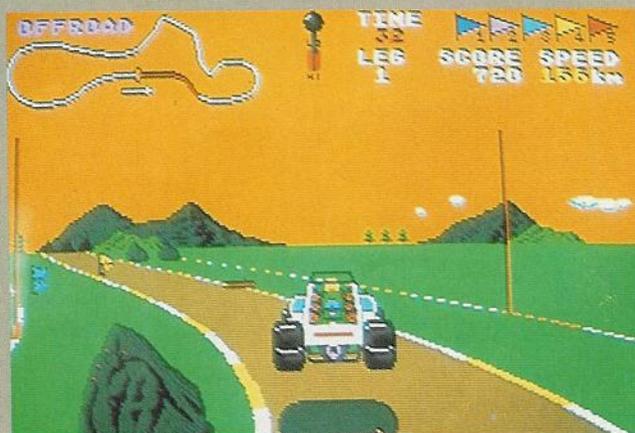
mois d'avril. Pour **Commando**, **Bombjack**, et **Paper boy**, il faudra attendre encore un peu.



BUGGY BOY



THUNDERCATS



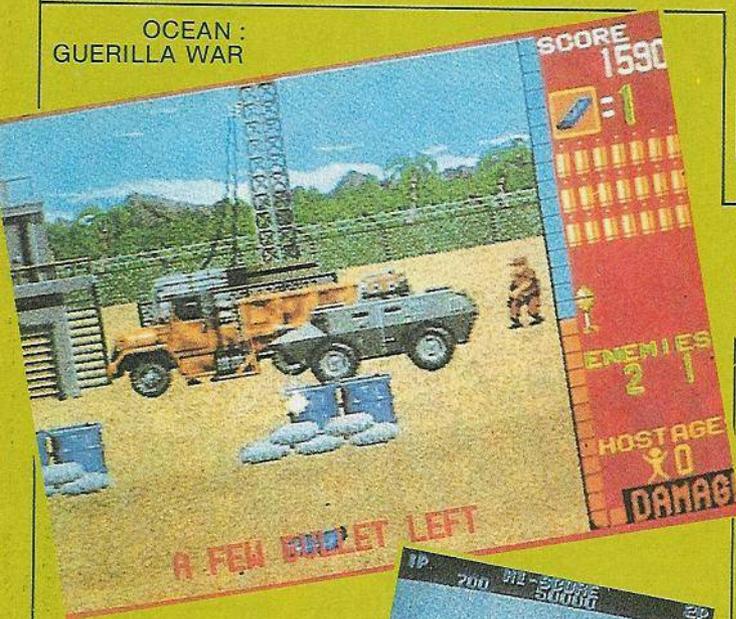
BUGGY BOY

C'est arrivé demain

LA COURSE AUX LICENCES

Chaque année la fin février annonce la préparation de l'hiver suivant chez nos amis anglais : Les dates du plus grand salon de jeux vidéo du monde, le P. C. W Show, sont annoncées, du 14 au 18 septembre prochain (Gen 4 vous prépare une surprise, n'oubliez pas de lire notre prochain numéro). Cette année le salon change de place. Il aura lieu au parc d'expositions d'Earl's Court ; eh oui ! on commençait à se sentir à l'étroit dans l'Olympia où le show était installé depuis quatre ans. Donc, comme chaque année, on prépare les best sellers à venir. Lorsque l'on sait que **OUT RUN**, que tout le monde dit raté sur 8 bits, s'est vendu à plus de deux cents mille exemplaires... on comprend que la guerre des licences bat son plein, chaque éditeur voulant se tailler la part du roi ; nous avons eu quelques informations, les voici.

OCEAN :
GUERRILLA WAR

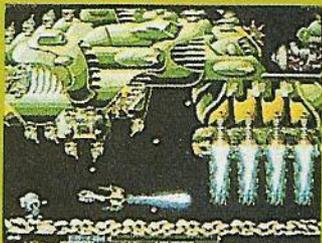


OCEAN :
GEMINI WINGS



ACTIVISION

ACTIVISION s'est payé le hit des hits, dans un combat sans merci avec US GOLD ; il a remporté la timbale avec l'acquisition de deux fantastiques jeux R TYPE, un superbe scramble sous-marin, et surtout AFTER BURNER, la splendide simulation de combat aérien, version arcade en 3D. Et pour quelle modique somme ? je vous le donne en mille ? eh bien pas moins de 2.000.000 de Francs ! On n'a peur de rien outre-Manche. On ne sait pas ce que donnera la conversion de ce jeu sur 8 bits, une chose est certaine : une version sera faite sur ST et AMIGA (ça va chauffer), on vous en dira plus dès que l'on nous en donnera l'autorisation ; de ce côté-là vous serez toujours les mieux informés. D'autres conversions sont au programme : THE REAL GHOST BUSTER, qui ressemble beaucoup à Gauntlet et Alien Syndrome, et dans lequel nous tenons le rôle des héros du célèbre film. LOCK ON, est la dernière conversion prévue. Il s'agit d'un simulateur de vol de TATSUMI, un nom bien connu dans les arcades. Activision prend sont envol...



ACTIVISION : R-TYPE

OCEAN/IMAGINE

Le deuxième éditeur européen est lui aussi un spécialiste des adaptations d'arcade. Une nouvelle fois cette année, il se taille l'une des plus grosses parts du gâteau. OCEAN s'était déjà payé COMBAT SCHOOL, RASTANSAGA, PSYCHO SOLDIER, GRYZOR, RENEGADE, SLAP FIGHT et VICTORY ROAD, plus deux films : PLATOON et THE GREAT ESCAPE ; une brochette royale, n'est-ce pas ? Eh bien on repart pour un tour... Commençons par les droits de films : ROBOCOP et PLATOON sont déjà en cours de programmation. Pour les droits d'arcade, la firme de Man-

chester a déjà signé pour REVENGE OF DOH, la suite d'Arkanoid, OPERATION WOLF, un jeu du style Prohibition. L'action se passe à la guerre, et l'arcade fait fureur dans le monde entier. GUERRILLA WAR, un commando new look, est aussi dans l'escarcelle Océan. SALAMANDER, un jeu de tir du style Nemesis de Konami est aussi prévu. Quand on sait que tous les logiciels OCEAN sont maintenant prévus sur ST et AMIGA, et que d'autres droits d'arcades vont être signés, on peut être certain que nos machines auront de quoi se mettre sous la dent l'hiver prochain.

VOUS ETES COINCE SUR UN JEU D'AVENTURE ?
HATEZ-VOUS D'ECRIRE VOTRE PROBLEME
DANS LA BAL AVENFOU, SUR LE SERVEUR
SM1*ST, ET NOTRE SPECIALISTE EN JEUX
D'AVENTURE VOUS REPENDRA SOUS 24H.
VOUS POUVEZ AUSSI LE VOIR TOUS LES SOIRS
VERS 22H30. IL REPENDRA A VOS QUESTIONS
SUR LES JEUX, MAIS AUSSI SUR LE JOURNAL!

GO



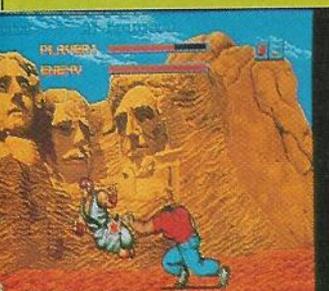
GO : TIGER ROAD



GO : le superbe BLACK TIGER



GO : BLACK TIGER

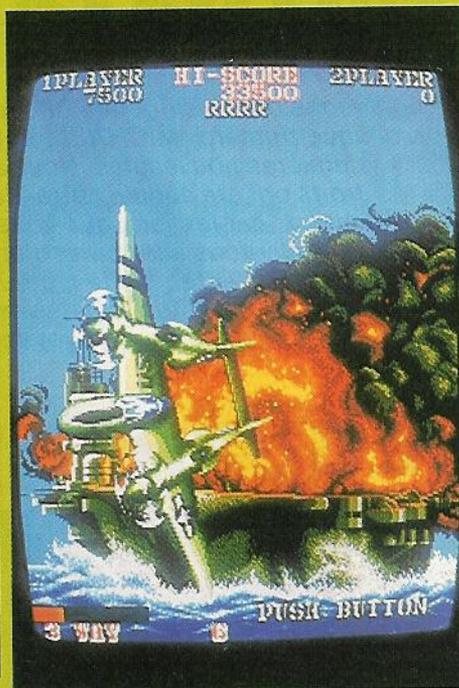


GO : STREET FIGHTER

Le label US GOLD détient une mine d'or grâce à son contrat passé avec CAPCOM. Quatre super titres doivent arriver avant 1989 : **STREET FIGHTER**, dont Michaël vous parle dans la rubrique 'Arcade'. **BLACK TIGER**, un jeu de recherche et d'escalade dans le style de **GHOST AND GOBLINS**. **TIGER ROAD**, dans lequel vous vous combattez de superbes monstres à travers différents tableaux. **1943**, enfin, est un jeu de tir où vous êtes aux commandes d'un coucou pendant la dernière guerre mondiale. Les versions 16/32 bits de ces arcades devraient être fantastiques.



GO : STREET FIGHTER



GO : 1943

MASTERTRONIC

Cette firme est un cas particulier dans le domaine des licences d'arcade. En effet, elle a créé l'an dernier sa propre société d'arcade. Les machines sont construites autour de cartes d'Amiga 500, ce qui facilite ensuite les conversions. Celles-ci sortent sous le label Mel-

bourne House (trois de ces conversions sont testées dans ce magazine). Cela n'empêche pas la firme londonienne d'acheter d'autres licences, et pas n'importe lesquelles, tout simplement l'un des plus gros hits actuels en arcade : **DOUBLE DRAGON**.

US GOLD

Après **OUT RUN**, le hit d'arcade repris par US GOLD pour 1989 est **ROAD BLASTER**, une course de voiture avec tir intégré, créée par Atari Corporation. L'action est vue en trois dimensions, et la vitesse vertigineuse. Si la conversion est réussie, ce devrait être fabuleux. Un autre droit a

été acheté par la firme anglaise. Il s'agit de **DESOLATOR HALLS OF CAIRO**, un nouvel arcade créé par Atari. Je ne connais malheureusement pas ce logiciel, mais lorsque l'on connaît la qualité des jeux de café Atari, on sait déjà que ce sera un hit.

ET LES AUTRES...

D'autres compagnies comme **DOMARK**, **THE EDGE**, **ELITE**, et surtout **FIREBIRD** sont en pourparlers pour l'acquisition de droits d'arcades ; nous en parlerons dès que nous aurons des échos.

RUBRIQUE ARCADE

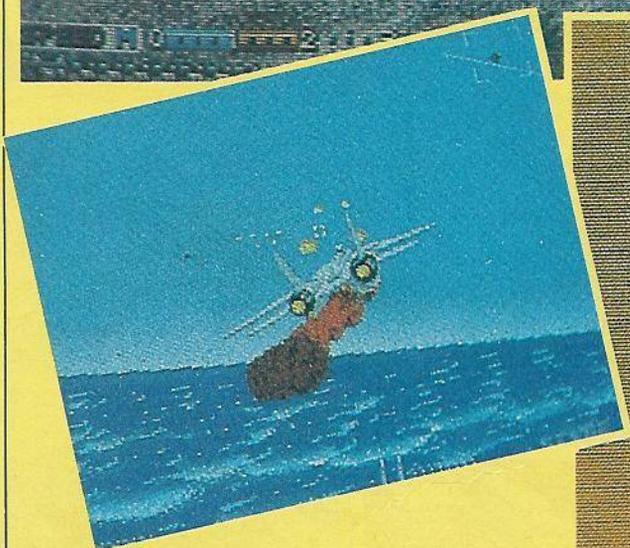
Nous commençons dans ce numéro une rubrique destinée aux fêlés des jeux d'arcades. Dans chaque numéro, MICHAEL, notre espion des salles obscures va traquer pour vous les dernières nouveautés. Nous allons nous intéresser particulièrement aux jeux dont les droits ont été acquis outre-Manche par les grosses compagnies. Ouvrez bien grand vos yeux, car les jeux que vous verrez dans cette chronique sont assurément les hits du futur. Vous allez baver d'envie mais soyez patients, ils arriveront bientôt chez vous. Si vous restez fidèle lecteur de GEN 4, vous trouverez régulièrement dans nos colonnes des photos exclusives des adaptations sur micro. Attachez vos ceintures, je vous souhaite un bon voyage au royaume de l'action.

AFTER BURNER

Fabriqué par SEGA Prix de la partie : 10 Frs

AFTER BURNER est un jeu dont on a pas fini d'entendre parler. SEGA confirme là, s'il en était besoin, sa maîtrise des jeux en 3D. Après SPACE HARRIER, ENDURO RACER, SUPER HANG ON et OUT RUN, le challenge était difficile. Ils réussissent, pourtant, à faire encore mieux. Il faut vraiment le faire. Il semble que les développeurs japonais aient été fortement inspirés par le film TOP GUN.

Vous êtes aux commandes d'un F 14, et votre mission consiste à nettoyer l'espace aérien de tous les vaisseaux ennemis. Vous commencez la mission en décollant d'un porte-avion. Si vous jouez dans une arcade équipée d'un cockpit, je vous conseille de respecter les recommandations du constructeur et d'attacher votre ceinture car ça remue sec. Maintenant que vous êtes dans les airs, on va voir ce que vous avez dans les tripes. Ça part de tous les côtés. Des vagues complètes d'avions s'attaquent à vous. Évitez les tirs ennemis et détruisez les à votre tour. En cas de danger vous pouvez utiliser des missiles à têtes chercheuses. La vitesse à laquelle se déroule le jeu est complètement démente. On en prend plein les yeux. Les graphismes sont somptueux, la musique est absolument géniale. La technologie arcade est employée à plein régime. AFTER BURNER est à mon avis un des meilleurs jeux de l'histoire du jeu vidéo si ce n'est le meilleur. Quand je pense que dans 6 mois SEGA va vraisemblablement, comme d'habitude, faire encore plus fort, je n'ose pas imaginer le résultat. En attendant, une version ST et AMIGA est annoncée. Vivement qu'elle arrive !



Grande photo : Le ravitaillement en plein vol

Ci-dessus : Alerte rouge, vous êtes touché

Ci-contre : Vous êtes encerclé d'ennemis

STREET FIGHTER

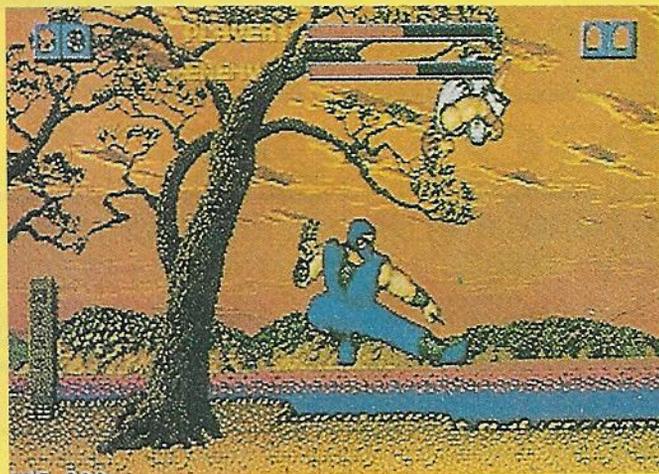


Aie aie, ça ne fait pas que du bien

Fabriqué par CAPCOM
Prix de la partie : 5 Frs

Le dernier CAPCOM est arrivé. Vous connaissez CAPCOM ? Ils ont fait dans le passé COMMANDO, GHOST AND GOBLINS, 1942, BIONIC COMMANDOS etc. Leur dernier fleuron se nomme STREET FIGHTER. Il s'inscrit dans la plus pure tradition des jeux de combat. Du côté scénario, il n'y a rien de bien nouveau. Vous combattez contre de vilains guerriers qui possèdent plus d'un mauvais coup dans leur sac. Vous n'avez pas la partie belle. Ils sont rudement costauds et agressifs. Si vous vous débarrassez de votre

adversaire, vous accédez au tableau suivant. Cela vaut vraiment la peine de découvrir les tableaux car les graphismes sont merveilleux. Les bonshommes à l'écran sont énormes et leurs animations sont excellentes. La grande originalité de ce jeu demeure cependant dans les commandes. Pour taper votre adversaire, vous devez donner des coups de poing sur d'énormes boutons en caoutchouc. La force avec laquelle vous frappez est proportionnelle avec le coup donné à l'écran. C'est tout simplement révolutionnaire, comme dirait une certaine marque de voiture. CAPCOM a encore frappé fort avec STREET FIGHTER. C'est le cas de le dire.



La meilleure défense, c'est l'esquive

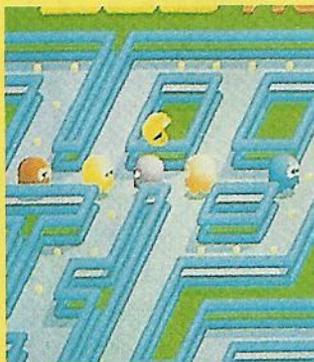
PACMANIA

Fabriqué par NAMCO Prix de la partie : 5 Frs

Après les remakes de casse-briques l'an dernier, voilà qu'arrive un PAC MAN version 88. Son nom : PACMANIA. Si il n'existe pas dans une arcade près de chez vous, regroupez des copains et



Admirez la finesse du graphisme



Pac Man saute par dessus les fantômes

allez manifester pour le réclamer. Utilisez la force si cela est nécessaire, mais il faut absolument que vous puissiez y jouer. Ce jeu est tout simplement fantasticoementiellagigantesquifabulextraordinairement génial. Ne pas y avoir joué au moins une fois dans

sa vie serait impardonnable. PAC MANIA, c'est PAC MAN mais en perspective. Les graphismes sont d'une finesse qui se rapproche de l'image de synthèse. Les couleurs sont éclatantes. Le principe du jeu est identique à PAC MAN sauf que vous pouvez sauter par dessus les fantômes et que vous n'êtes pas enfermé dans un seul écran. Il y a scrolling avec d'autres écran. L'idée est excellente, la réalisation est parfaite. Que dire de plus, sinon qu'il faut que vous l'essayiez. J'espère qu'il va y avoir une société assez intelligente pour racheter les droits. Moi je peux pas, c'est à cause de l'argent.

ARCADE NEWS

J'espère que cette rubrique vous aura plu. Dans le prochain numéro, nous l'étoffons un peu car les nouveautés sont abondantes. Si elles sont toutes de cette qualité, je vais me régaler et vous avec. De toute façon, n'hésitez pas à nous faire connaître votre avis par courrier.

Nous parlerons d'un tout nouveau jeu de boîte de SEGA nommé HEAVYWEIGHT CHAMPION. Il y aura aussi un article sur OPERATION WOLF de TAITO ainsi que sur BUB-

BLE BOBBLE 2. BLACK TIGER, un nouveau CAPCOM sera lui aussi décortiqué. Si vous êtes nombreux à vous intéresser aux jeux d'arcade, nous n'hésiterons pas à en parler plus encore, et, pourquoi pas, en suivant vos suggestions.
SCHBUIIIINGGG !!
VRRRRROUM !! PLAFF !!
BZZZZING !! On se retrouve dans le prochain numéro.

MICHAEL, Le pilier « givré » des arcades.

PARIS 75013
45.65.04.40 +

Kanal Computer

GIF/YVETTE 91140
60.12.33.57 / 96

CENTRE PILOTE ATARI

| | |
|---------------------|--------|
| 520 STF | 2990 F |
| 520 STF + SM 124 | 4480 F |
| 520 STF + SC 1425 | 5490 F |
| 1040 STF + SM 125 | 5990 F |
| 1040 STF + SC 1224 | 7490 F |
| MONITEUR MONO | 1490 F |
| MONITEUR COUL 1224 | 2990 F |
| MONITEUR COULEUR | 2490 F |
| DRIVE CUMANA 1 Mega | 1600 F |
| DRIVE CUMANA 5 1/4 | 1900 F |
| EXTENSION 512 K | 1000 F |
| DISQUETTES VIERGES | NC |

IMPRIMANTES

| | |
|--------------------------|---------|
| STAR LC 10 | 2590 F |
| PANASONIC KX P 1081 | 2300 F |
| CITIZEN LSP 10 | 2100 F |
| CANON COULEUR | 6990 F |
| NEC P6 | 5990 F |
| SHARP COULEUR | NC |
| LASER ATARI SLM 804 | 14170 F |
| LASER POSTSCRIPT QUME | 53900 F |
| LASER POSTSCRIPT QMS 800 | 54550 F |



MEGAS ST

| | |
|-----------------------|------------|
| MEGA ST 2 + SM 124 | 9950 F HT |
| MEGA ST 4 + SM 124 | 12950 F HT |
| MEGA ST 2 LASER | 20950 F HT |
| MEGA ST 4 LASER | 23950 F HT |
| DISQUE DUR 20 M SH205 | 4990 F |
| DISQUE DUR 50 M | 9450 F |

FLASH SUR 7 LOGICIELS

| | |
|------------------|-------|
| CAPITAINE BLOOD | 220 F |
| WIZBALL | 150 F |
| BARBARIAN palace | 110 F |
| ENDURO RACER | 190 F |
| WINTER OLYMPIAD | 150 F |
| DUNGEON MASTER | 220 F |
| TRIVIAL PURSUIT | 220 F |

POUR GAGNER DE LA PLACE SUR VOS
DISQUETTESFREE BOOT 450 F

- 10 % SUR TOUS LES
LOGICIELS DE JEUX

STATIONS
GRAPHISME, VIDEO,
MUSIQUE, P.A.O.,
BUREAUTIQUE
DEMONSTRATIONS
PERMANENTES

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

| | |
|--|----------|
| 520 STF + SC 1425 + JOYSTICK + 2 LOGICIELS DE JEUX | 5490 Frs |
| 1040 STF + SM 124 + STAR LC 10 | 7990 Frs |
| POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION NOUS VOUS OFFRONS 30 DES MEILLEURS PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC | |



EXCLUSIF !!!

DRIVE DOUBLE FACE 1 MEGA A INTEGRER
.....1400 Frs.....

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
GRATUITS

AMIGA CONNECTION

| | |
|--------------------------------------|--------|
| AMIGA 500 | 4680 F |
| AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR HR 1084 | 7490 F |
| AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS | 6980 F |
| DRIVE CUMANA DOUBLE FACE | 1600 F |
| DRIVE CUMANA 5 1/4 | 2300 F |
| EXTENSION MEMOIRE 512 K + HORLOGE | 1095 F |

PROMOS SUR TOUS LES LOGICIELS AMIGA

AMIGA 500 + MONITEUR + JOYSTICK + 2 JEUX = 7490F

cc les Arcades Chevy II
91190 GIF/YVETTE Tel 60 12 33 57

KANAL COMPUTER

158 Av. d'Italie 75013 PARIS Tel: 45 65 04 40 +

NOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL..... VILLE

| | | | |
|-------|-----------|-------|--------|
| GEU/3 | ARTICLE : | QTE : | PRIX : |
| | _____ | _____ | _____ |
| | _____ | _____ | _____ |

PORT : MACHINE 50 F - LOGICIEL 20 F
CONTRE REMBOURSEMENT + 30 F

PORT
MONTANT REGLEMENT.....

MONDE DE L'AVENTURE

Bienvenue dans la partie Aventure de Génération 4. Vous allez le voir, il y a déjà eu des changements par rapport à la formule du numéro précédent, et il y aura encore des nouveautés dans la prochaine.

Tout d'abord, en plus des tests de tous les jeux d'aventure, de rôle et de stratégie sortis dernièrement, vous trouverez une rubrique d'aide aux jeux d'aventure. Nous l'avons voulue très complète, et nous espérons qu'elle vous conviendra, mais nous sommes de toute manière attentifs à toutes les propositions ou idées que vous auriez à son sujet.

Les jeux testés dans ce numéro sont les suivants :

L'AFFAIRE ANNALES DE ROME L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD BILL PALMER BLUEBERRY CASQUE DES FORGERONS CATCH 23

CHIMERA CRASH GARRET DEJA VU DUNGEON MASTER FAIAL IZNOGoud JINXTER KING OF CHICAGO LA MASCOTTE MASQUE + MEWILO MOEBIUS LE NECROMANCIEN NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS POLICE QUEST QUEST LES RIPOUX SPACE QUEST II STAR TREK TANGLEWOOD TURLOGH LE RODEUR UMS UNINVITED WIZARD'S CROWN

Bon. Si avec tous ces tests vous êtes encore mécontents, achetez l'annuaire : c'est le seul bouquin où vous trouverez des listings encore plus long.

Voici la nouvelle nomenclature du système de notation s'appliquant à la partie aventure. La nouveauté vient du fait que nous jugeons désormais la difficulté pour tous les niveaux de joueurs. Je vous rappelle aussi que toutes les notes sont exprimées en pourcentages :

Présentation : il s'agit de la qualité de la boîte du logiciel, du manuel et également de la présentation à l'écran.

Scénario : Ici, seule l'originalité du scénario est jugée, en fonction de ce qui s'est déjà fait dans le même style.

Commande : ce terme n'est certes pas très précis, car il doit s'appliquer à différents styles de jeux : pour un jeu d'aventure normal, il s'agit de l'analyseur syntaxique alors que pour un jeu de rôle ou de stratégie, il s'agit réellement du maniement.

Graphisme : cela regroupe le graphisme et l'animation, qui est tout de même encore trop rare sur les jeux de ce type.

Intérêt : certainement la note la plus significative, puisque c'est celle-ci qui vous dit si vous en aurez pour votre argent. Elle tient compte de toutes les autres notes, sans pour autant être une moyenne.

Difficulté : c'est là où ça change. En face de chaque niveau de joueur (débutant, confirmé et expert) est marqué ce que le logiciel peut vous apporter, et s'il est fait pour vous ou non. A vous de bien savoir dans quelle catégorie vous vous classez, et n'oubliez pas que quand on dit expert, ça veut vraiment dire que vous êtes un surdoué de ce style de jeu.

Voilà, je pense que vous savez tout sur le monde de l'aventure de ce numéro. Quant à la prochaine fois, sachez que vous trouverez très certainement une rubrique d'initiation aux jeux de rôle informatique, ainsi qu'une rubrique (toute petite pour ne pas faire crier les grincheux !) sur les vrais jeux de rôle. On compte sur vous, vos idées et vos astuces pour que cette rubrique continue de se développer.

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE EDITE VOS PROGRAMMES! QUE VOUS SOYEZ L'AUTEUR D'UN BON PROGRAMME SUR AMIGA OU SUR ST, QUEL QUE SOIT LE LANGAGE UTILISE, VOUS POUVEZ TOUCHER 33% DU PRIX DE VENTE DU LOGICIEL! N'HESITEZ PAS A NOUS ENVOYER VOS OEUVRES A: GENERATION 4, BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, 210 RUE DU FAUBOURG ST MARTIN, 75010 PARIS. A BIENTOT!

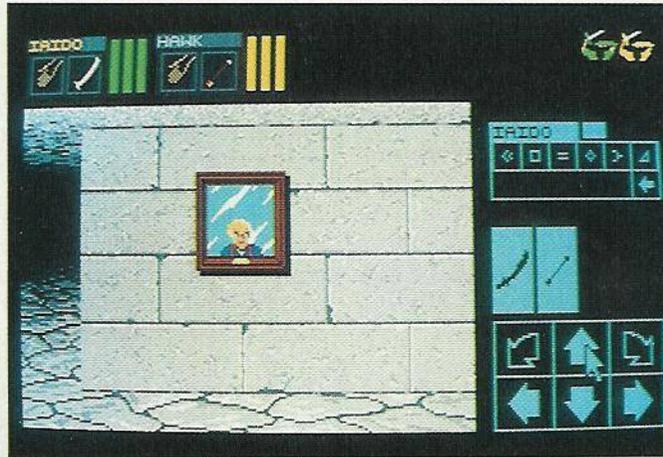
Le monde de l'aventure

DUNGEON MASTER

FTL env. 300F 1 Joueur
Système : ST

Dungeon Master était certainement le programme le plus attendu depuis l'apparition du ST. Présenté un mois après la sortie de ce dernier, il était toujours retardé. Certains avaient même acheté le ST rien qu'en voyant la démo de ce jeu de rôle. Il sort enfin, et autant le dire tout de suite, on a bien fait d'attendre.

Commençons par le scénario. Vous êtes le disciple d'un grand sorcier, et celui-ci pense avoir découvert l'emplacement du Crystal, un joyau d'où toutes les races auraient été créées. Selon lui, ce joyau se trouverait au fin fond d'un donjon peuplé de monstres divers et dangereux. Après quelques temps, il a fini par retrouver le joyau, mais une erreur de sa part a fait qu'il s'est retrouvé projeté dans une dimension autre que la nôtre, et vous, son disciple, vous êtes complètement gazéifié. Vous n'êtes donc plus qu'une sorte d'âme, incapable d'agir mais pouvant se déplacer. Il vous faudra aller dans le donjon, libérer quatre aventuriers prisonniers des miroirs magiques, et les guider jusqu'à la chambre où se trouve le bâton magique du sorcier. Retrouvez cette chambre ; le sorcier pourra alors revenir sur terre, et vous redeviendrez normal. Mais d'ici là, le chemin est long.



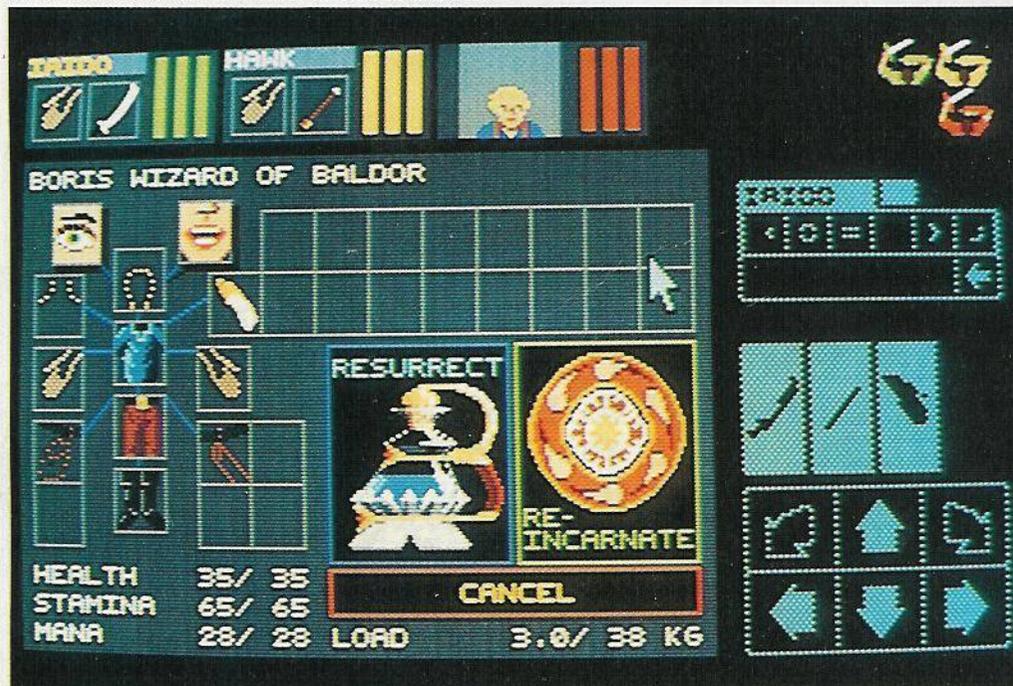
DUNGEON MASTER Ils sont 24 pauvres champions, encadrés.

Le plus impressionnant reste le maniement. Tout se fait à la souris. Vous déplacez votre groupe dans les sombres couloirs et salles du donjon, avec une vue en 3D, comme dans Bard's Tale, mais plus réaliste. De temps en temps, vous trouvez des objets ou de la nourriture. Il suffit de cliquer dessus pour les prendre, et ensuite de les placer dans l'inventaire d'un des quatre héros, à l'endroit où vous désirez. Ainsi, vous pouvez placer des objets dans chaque main, dans le sac à dos, autour du cou, ou encore sur votre personnage

s'il s'agit de vêtements ou d'armures. Encore plus impressionnantes sont les rencontres avec les monstres. On voit ceux-ci bouger comme s'ils étaient vraiment devant vous, et attention, ils sont intelligents. Quand ils commencent à faiblir, ils fuient et vous attendent à un tournant, ou bien tentent de vous contourner pour vous taper dans le dos. Vous pouvez frapper avec vos armes, mais aussi lancer des objets (que l'on voit alors voler jusqu'au monstre) ou encore des sorts.

Le système de sorts est le plus réaliste qu'il m'ait été donné de voir à ce jour. Vous devez

DUNGEON MASTER Choisissez-vous Boris ?



Dungeon Master ne mérite pas une double page, mais un journal entier. En effet, les possibilités semblent infinies. J'ai eu beau tout essayer, le programmeur a tout prévu. Il y a dans ce jeu un souci de réalisme jamais atteint auparavant, que ce soit dans les graphismes ou dans la diversité des monstres et objets. Il y a un nombre incalculable d'armes différentes, de la dague à la vorpale en passant par la hache. Les monstres sont variés et originaux, et graphiquement réussis. Dungeon Master est un jeu à la portée de tous puisqu'il n'y a presque jamais de texte, mais attention, il est très difficile et très prenant. Je pense avoir déjà passé un minimum de 100 heures dessus, pour n'en être qu'au cinquième niveau... On peut difficilement résumer un tel jeu en si peu de place, mais croyez moi, **ACHETEZ** ce programme, il est fantastique ! Son prix est ridicule face à sa qualité et à sa durée de vie immense (voire infinie), et il serait vraiment dommage de rater ce qui est incontestablement le meilleur jeu de rôle jamais réalisé sur ordinateur. Si vous aimez Donjons & Dragons, vous retrouverez toutes les règles de ce jeu, mais ici c'est l'ordinateur qui fait tout, de la probabilité de toucher au calcul de l'expérience. Ce logiciel mérite totalement son nom de Dungeon Master, et c'est il est vrai le meilleur maître, en tout cas au point de vue du respect des règles. D'autre part, la précision des graphismes vous plongera vite dans l'ambiance diabolique du donjon.

assembler des syllabes de manière à trouver les formules magiques utiles. Vu le nombre de syllabes différentes, il est difficile de trouver un sort par



F.L.

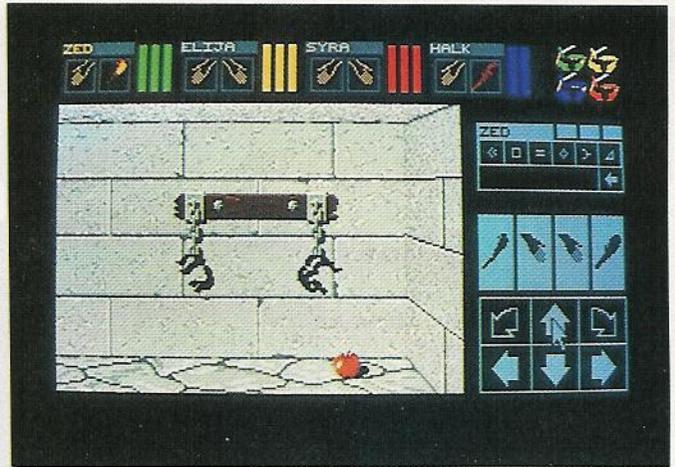
Il est arrivé ! Si, si, c'est vrai ! Regardez la photo si vous ne me croyez pas. Alors, qu'est-ce qu'on dit ? C'est joli. Comment ça, c'est joli ? C'est superbe oui, c'est splendide, c'est fantastique et en plus, c'est tout animé. Vous ne dites plus rien ? Lisez plutôt : ce soft est dément ! Oui, je sais, ça en fait quelques uns dans ce numéro, mais lorsque les logiciels sont géniaux, on doit le crier haut et fort ! Pour celui-ci c'est le cas. L'attente a été longue (plus d'un an) mais cela valait le coup. FTL propose à coup sûr un des meilleurs programmes, toutes catégories confondues, pour le ST. La réalisation graphique est sans reproche. Les sons digitalisés ponctuent à merveille le déroulement du jeu. L'animation sans être parfaite est plus que suffisante. Passons à l'intérêt du logiciel : il est immense ! Il s'agit d'explorer un donjon sur plusieurs étages. Pour cela vous devez vous constituer une

équipe avec laquelle vous partirez à l'aventure. L'exploration du donjon qui s'avère facile au début devient très vite ardue. N'oubliez pas d'observer bien attentivement toutes les parties du donjon. Vous trouverez une quantité d'objets utiles, mais attention aux pièges. Il vous faudra également nourrir suffisamment votre équipe sous peine de dépérissement. Dans l'ensemble ce soft est un des mieux réussis et sa durée de vie ne dépend que de votre résistance au sommeil.



D.L.

Décidément les jeux de rôle sont une source constante d'inspiration pour les programmeurs, et avec Dungeon Master ils ont atteint une perfection jusque-là inégalée. Sa sortie était attendue depuis si longtemps que certaines personnes le considéraient comme un mythe. Désormais cette légende est

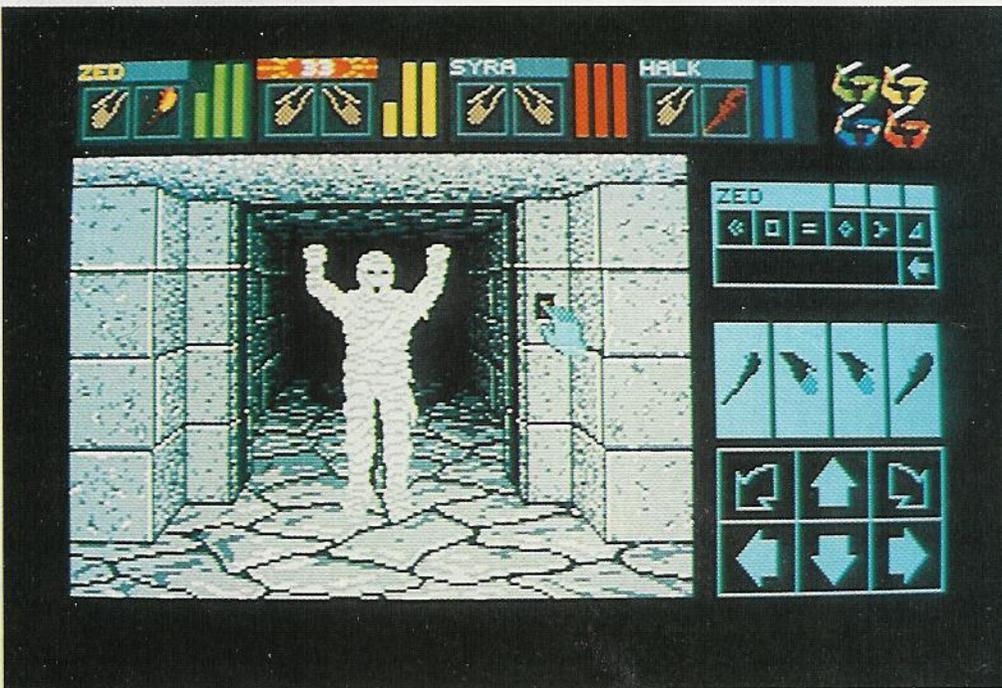


DUNGEON MASTER La souffrance scellée dans les murs.

parmi nous et croyez-moi je ne m'en suis pas encore remis. Que dire des graphismes, des couleurs et de l'animation, si ce n'est que tous les trois sont parfaits. Les sons digitalisés qui agrémentent ce jeu en effraieront plus d'un, et il vous faudra toute la puissance de votre cerveau ainsi qu'une grande habileté au maniement de la souris si vous voulez explorer tous les niveaux de ce donjon fabuleux. Quant au système de combat, il est à la fois rapide, précis, complet (utilisation de la magie et d'armes de jet, possibilité de s'enfuir, de tendre des pièges, trappes, nombreux monstres...), tout se faisant grâce à la

souris. En plus il ne s'agit pas d'une bête exploration d'un donjon (une salle, un monstre, une salle, un monstre...), puisqu'il existe un scénario intéressant. Tous les amateurs de jeux de rôle retrouveront enfin l'atmosphère de mystère et d'aventure propre à ce type de jeu ; les autres, j'en suis persuadé, prendront plaisir à la découvrir.

hasard, mais les parchemins récupérés tout au long de l'exploration vous donnent des indications. Le souci de réalisme est tel, que quand un personnage est blessé, on voit la blessure et le bandage sur sa représentation. Il est incroyable de voir que tout le plan du donjon (qui fait au moins onze niveaux), tous les monstres et les objets (on ne les compte plus) tiennent sur une seule disquette. C'est vraiment Donjons et Dragons, et rien ne manque.



DUNGEON MASTER 1^{er} rencontre, serez-vous d'attaque ?

PRESENTATION 97%

Superbe et détaillée, la présentation est excellente.

SCENARIO 93%

Pas vraiment de scénario, mais pour les astuces et les pièges.

COMMANDE 100%

Parfait, rien à redire.

GRAPHISME 99%

Superbe, et finalement très coloré ! Vous avez vu les monstres !

INTERET 100%

Incrovable. Ça fait trois semaines que nous ne jouons qu'à ça.

DIFFICULTE

- débutant : vous avez vos chances : ici, seul l'intelligence joue.
- confirmé : idem.
- expert : aussi difficile pour vous que pour les autres.

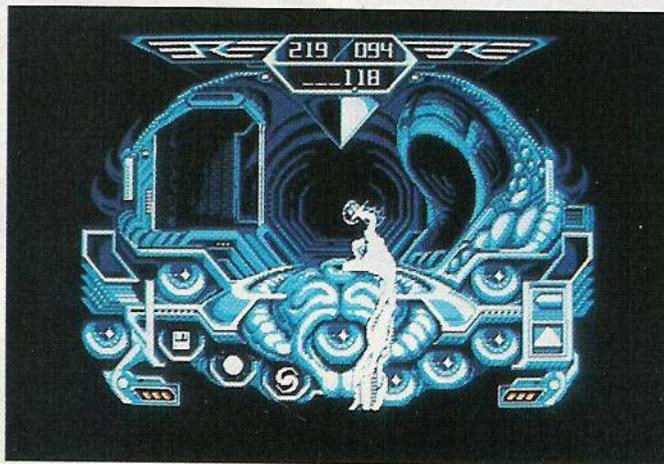
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

ERE INFORMATIQUE env. 300F 1 Joueur
Système : ST

Voici assurément le programme dont on aura le plus parlé ces derniers mois. De quoi s'agit-il exactement ? L'Arche du Captain Blood est un jeu difficile à classer, mais disons qu'il se rapproche de l'aventure, avec de la simulation en plus. Mais Blood, c'est tout d'abord un scénario complexe.

Blood était un programmeur de jeu, et lors du lancement de son dernier logiciel, l'ordinateur l'a aspiré à la place de son héros (tiens, ça rappelle Tron). Après une erreur de manipulation de son vaisseau, nommé l'Arche, il s'est retrouvé cloné en de nombreux exemplaires, et par suite du clonage, a commencé à se dégénérer. Pour survivre, il lui faut retrouver tous ses sosies. Au moment où commence le jeu, il ne lui en manque plus que cinq.

Blood doit explorer les planètes habitées, et interroger leurs habitants. Il y a cinq races toutes aussi délirantes les unes que les autres. L'atterrissage sur les planètes se fait en une vue trois dimensions fractales des plus impressionnantes, et surtout à une vitesse époustouflante. Après un moment de survol, phase durant laquelle il faut éviter de se faire repérer par les missiles de défense, vous atterrissez au bout d'un canyon. Là,

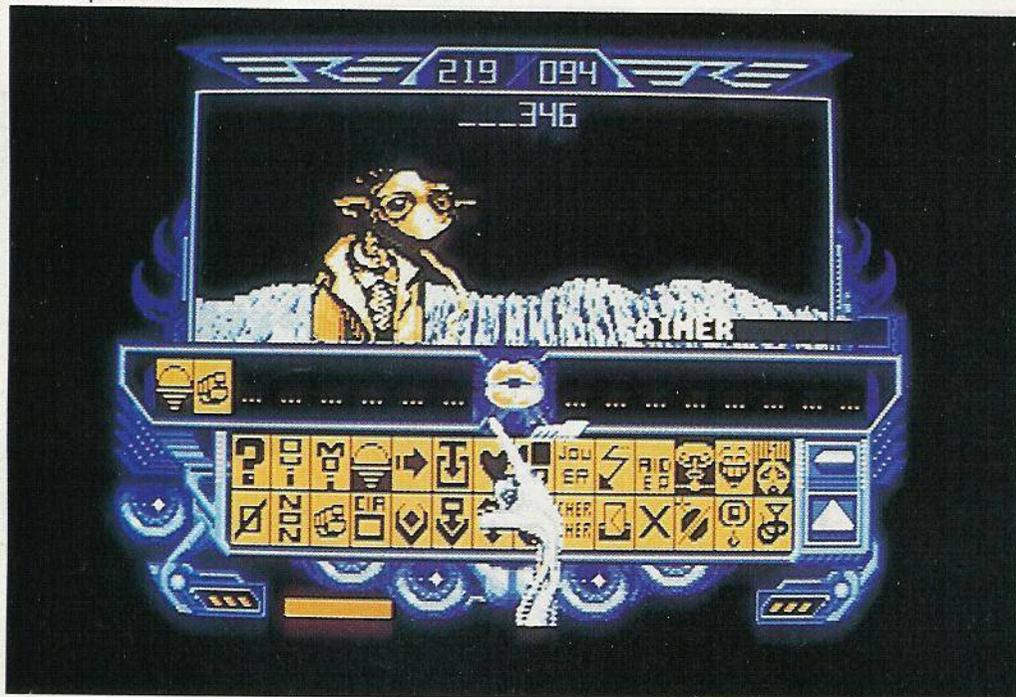


L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD Aux commandes de votre engin spatial.

si la planète est habitée, l'extra-terrestre se montre. On peut alors dialoguer avec lui au moyen d'un système d'icônes très pratique et comprenant plus de 120 mots. Il faut obtenir de chaque personnage les coordonnées de planètes habitées où vous pourrez continuer vos recherches, car sinon il vous faudra beaucoup de chance pour en trouver une dans l'immensité de la galaxie. Si vous réussissez à bien communiquer avec les extra-terrestres, vous finirez par aboutir à certains des personnages clés du jeu,

comme Yoko ou Maxon, mais surtout Torka, une ondoyante traquée par vos clones, ondoyante que vous aimeriez bien trouver pour pouvoir recréer une race humaine, puisque vous êtes le dernier membre humain de l'univers. Il est possible de téléporter un extra-terrestre à bord de votre vaisseau, pour l'emmener ailleurs ou le tuer. Il est aussi tout à fait possible de détruire une planète, ce qui entraîne une phase superbe, très colorée et bien réalisée. Le passage en hyper-espace est lui aussi un véritable feu d'artifice psychadélique ! Dépêchez-vous de retrouver un

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD Saurez-vous trouver les mots qu'il faut ?



En voilà un excellent jeu ! Autant cependant faire une restriction immédiate, ce jeu plaira aux amateurs de science-fiction, les autres pouvant trouver l'histoire trop bizarre, voire ne rien comprendre du tout. Pour les fans donc, ils verront en ce logiciel de nombreuses références à leurs œuvres ou films préférés, et surtout un scénario excellent, dans lequel on ne sait jamais vraiment à qui se fier.

Graphiquement, l'Arche est un jeu très réussi, de superbes enchaînements de couleurs dus aux explosions de planètes et aux passages en hyper-espace, mais surtout au survol des planètes qui n'en finit pas de me surprendre. Comment ont-ils pu faire quelque chose d'aussi rapide. En tout cas, on s'y croirait vraiment. Très innovateur, Blood n'est pas un jeu facile, bien qu'une fois que l'on a compris ce qui se passe réellement...

La fin, où l'on retrouve enfin Torka que l'on téléporte sur son vaisseau vous apprend que Blood 2 est bientôt prêt. En effet, à l'heure où ce journal sera entre vos mains, ce second scénario, beaucoup plus long et complexe sera disponible pour un prix dérisoire. Ensuite, en fin d'année, un nouveau complément permettra de combattre des avions durant les survols des planètes, le tout toujours en 3D fractale. Alors, Blood meilleur jeu de l'année ? Certainement, et peut-être pendant de nombreuses années encore !



M.D

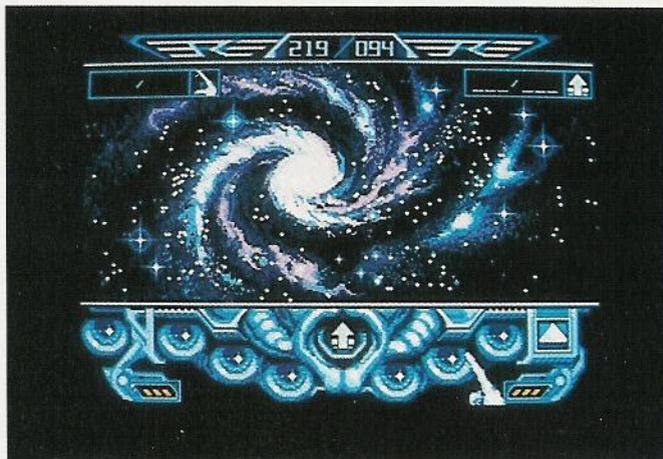
Il est des jeux qui vous marquent la vie d'un ordinateur. Qu'ils se nomment Dungeons & Dragons sur la console Mattel, Archon, le premier logiciel Electronic Arts sur Atari 800, ou encore Defender of the Crown pour Amiga, dès la première image, dès la première note de musique, on le sait, on le ressent au fond de soi-même, voilà un jeu que l'on n'oubliera jamais. L'arche du capitain Blood est sans conteste de ceux-ci. La présentation de la pochette, la nouvelle qu'elle contient, la page de garde du jeu, la musique de J. M. Jarre, le magnétisme qui se dégage de ce logiciel dès les premières actions en font de façon certaine la plus belle production du moment. Je ne suis pas un spécialiste du jeu d'aventure, mais Blood m'a particulièrement séduit par son utilisation simple et claire, son humour, ses phases graphiques, et son animation. L'utilisation est simple car les différentes phases du jeu sont clairement sépa-

rées. L'humour, on le trouve dans tous les dialogues iconographiques avec les gentils Iswal, les fins guerriers Croolis, ou encore la merveilleuse ondine. Les phases graphiques sont un peu répétitives, mais n'ont rien à envier au cinéma fantastique américain. Enfin les balades à vitesse grand V à travers de superbes vallées en décors fractals touchent le sublime. Deux autres scénarios compléteront l'univers de Blood dans l'avenir. On y trouvera de nouveaux graphismes, et une partie arcade plus importante. Inutile de vous préciser avec quelle impatience je les attends.



D.L

Incroyable ! Et pourtant dans notre métier nous voyons des centaines de logiciels, mais alors là je ne m'étonne pas du tout du succès de l'Arche du Capitain Blood lors des fêtes de



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD La voie lactée.

Noël. Commençons par le commencement : la boîte de ce logiciel annonce déjà la couleur (les couleurs devrais-je dire), avec une présentation très originale du scénario et un récapitulatif très amusant des diverses commandes. Que dire de la page d'écran de garde, si ce n'est qu'elle est formidablement belle, mais surtout qu'elle est accompagnée d'une musique de J. M. JARRE (si, si, le vrai), que d'ailleurs j'ai enregistrée pour mon plaisir personnel. Les graphismes de ce jeu exploitent au maximum les capacités du 520/1040 ST, et le passage en hyper-espace aussi bien que la destruction d'une planète, sont un régal pour

les yeux. Les dialogues avec les différentes créatures sont non seulement pratiques, mais surtout à se rouler par terre (un bon moyen pour faire la poussière). Les bruitages ne sont pas en reste, rassurez-vous, tout comme le maniement du jeu qui est encore un point fort de ce logiciel. Quant au scénario, outre une originalité époustouflante, il réserve semble-t-il de grosses surprises. Sans hésitation, LE JEU de l'année 1987 sur terre et ailleurs.

de vos clones, parce qu'après une heure de jeu, vous commencez à trembler (perdant constamment de la vitalité) et il devient alors difficile de jouer. Mais attention à ne pas se faire duper, car après quelques temps, on a l'impression que certains extra-terrestres complotent contre vous...



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD Planète en vue.

PRESENTATION 99%

Boîte, nouvelle, musique, tout y est.

SCENARIO 100%

Original, plein de rebondissements et de surprises.

COMMANDE 100%

Tout à la souris, plus l'idée géniale des dialogues par icônes.

GRAPHISME 99%

Très colorés, les graphismes apportent à ce jeu une autre dimension.

INTERET 100%

Si vous aimez la science-fiction, c'est génial.

DIFFICULTE

-débutant : pas trop complexe, il suffit d'avoir une bonne ouverture d'esprit.

-confirmé : de même.

-expert : risque de trouver l'astuce assez rapidement, c'est à dire après cinq heures de jeu.

TANGLEWOOD

MICRODEAL env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Tanglewood est avant tout un jeu dont le scénario risque d'en surprendre plus d'un. C'est une histoire de Science-Fiction qui fait penser à du Sheckley, c'est-à-dire à un délire organisé.



La société Microdeal récidive, et sort encore un jeu génial. Je sais, ça devient lassant, mais c'est comme ça. Bon alors je dois vous prévenir, ne commencez pas ce jeu si vous avez une interro le lendemain, vous seriez sûr de la rater. (Un soi-disant copain me dit fort justement que moi, je suis sûr de la rater dans

tous les cas. Je vous donnerais de ces nouvelles, faites moi confiance). Revenons plutôt au logiciel : les paysages dans lesquels vous évoluez sont réellement splendides. Le son est très bon. Le jeu bénéficie d'une convivialité exceptionnelle. En effet tout se dirige à la souris et en particulier les différents mobiles qui sont à votre disposition. Attention, ils ont chacun des avantages et bien sûr des défauts. Celui-ci pourra aller sur l'eau et partout ailleurs la nuit. Pour résumer, on peut dire qu'il est indispensable de bien lire la documentation. Le scénario qui supporte le programme est un modèle du genre. Pour vous aider, je vous dirais qu'il faut impérativement effectuer des plans, c'est le seul moyen véritablement efficace pour s'y retrouver. En conclusion, ce soft devrait faire un malheur au niveau des ventes surtout qu'il existe en version française, et bien traduit en plus !



Tout en fait, est venu de votre oncle Arthur. Celui-ci possédait une part de terre sur une planète



Ce qui me plaît principalement dans ce jeu, c'est tout d'abord le scénario, fantastique et original,

avec son style et son humour à la Sheckley (si vous ne connaissez pas Sheckley, précipitez-vous chez votre libraire !). Mais ce qu'il y a de bien et de non négligeable, c'est tout de même également le système de jeu, tout aussi original que l'histoire. Tout se joue à la souris, avec des icônes assez drôles, ce qui rend le jeu facile à jouer. Le look du tableau de bord est volontairement déplorable, avec des tuyaux de tous côtés, des boutons cassés, ce qui rappelle beaucoup Brazil et qui donc me plaît énormément (si vous ne connaissez pas Brazil, puisque vous avez été jusqu'à votre libraire, profitez de votre sortie et courrez dans votre cinéma favori !). Graphiquement, Tanglewood est bien fait sans être pour autant exceptionnellement beau. Il en est de même pour les sons, qui sont quasiment inexistantes, mais ceci ne gêne en rien pour l'intérêt du jeu qui est, avouons-le, immense. Donc, si vous n'avez pas Tanglewood, entre la librairie et le cinéma, passez donc chez votre revendeur informatique l'acheter. Vous ne le regretterez pas, surtout que la traduction française (manuel et programme) est excellente.



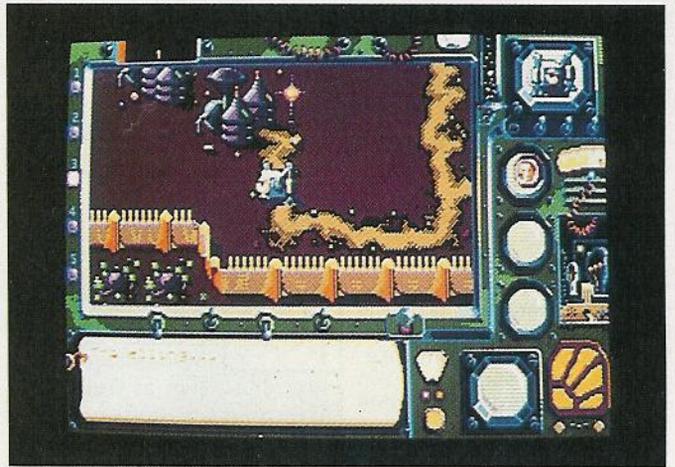


D.L.

Microdeal propose avec ce logiciel un jeu extraordinaire d'aventure-arcade-stratégie, qui de par sa réalisation et son originalité est promis à un brillant avenir. Vous dirigez 5 espèces de robots (les modules) dans un monde passionnant et dangereux. Le scénario tout comme le jeu sont assez complexes et je mets en garde bon nombre de personnes, car ici complexité signifie entre autres difficulté. Les graphismes sont formidables, que ce soit les paysages que vous traversez (surface de la planète, mines, fonds sous-marin, bâtiments...), ou même les robots que vous dirigerez, ou encore l'animation générale du jeu. Côté son, rien de génial (mais faut pas pousser quand même), et le déplacement des modules est parfois délicat. Mais alors que de surprises dans ce jeu (et des bonnes !). Tout d'abord l'étendue de la pla-

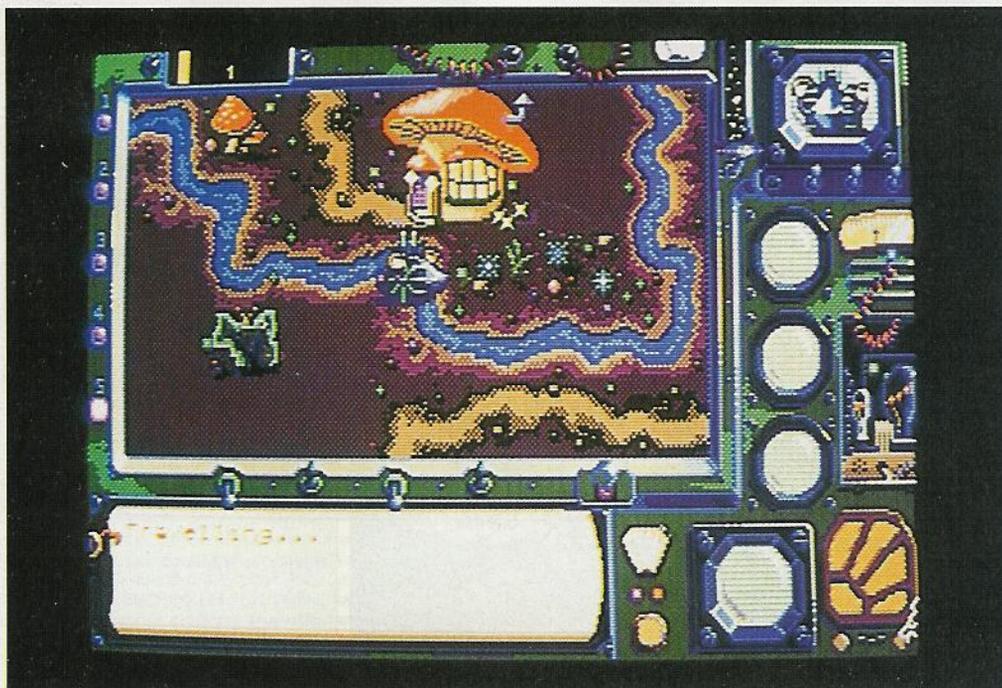
nète et des différentes régions est tout à fait incroyable. D'autre part vos modules sont au début dans un état assez déplorable, et leur fonctionnement est parfois surprenant. Un très beau jeu qui cependant ne s'adresse qu'à des personnes avisées, patientes et intelligentes (mais cette dernière qualité nous l'avons tous, alors...).

éloignée, et il en avait racheté les droits d'exploitation à une société minière bien contente d'avoir trouvé un pigeon. Votre oncle s'installa donc sur cette planète, et y mit des mobiles, des sortes de robots très perfectionnés, mais comme d'habitude, c'était du matériel d'occasion qui ne fonctionnait pas très bien. Cependant, votre oncle découvrit bientôt que la planète regorgeait d'une source d'énergie énorme : des cristaux aux formes tout à fait étranges, aux pouvoirs extraordinaires. Hélas pour lui, la compagnie minière l'ayant appris, elle envoya ses hommes, qui subtilisèrent à votre oncle les papiers prouvant ses droits de propriété sur le terrain. Celui-ci étant âgé, il vous a chargé de retrouver les papiers, sans quoi il risque de perdre le procès que lui a mis sur le dos la compagnie minière,



ce qui serait dramatique, surtout à son âge où le moindre souci... Pour cela, vous disposez des cinq mobiles qu'a achetés votre oncle. Cinq ? Disons plutôt quatre, puisque l'un d'entre eux a été égaré lors d'un tremblement de Terre. A l'aide des mobiles donc, vous vous dirigerez sur la surface de la planète, mais aussi dans les sous-sols, forêts, lacs et autres paysages de Tanglewood. Vous rencontrerez des Tangliens, personnes aux mœurs très étranges, et vous finirez peut-être même par retrouver le mobile manquant. Il vous faudra alors faire un plan de la surface, et aussi des sortes de petits labyrinthes que constituent les habitations et lieux principaux de Tanglewood.

Attention aux mobiles de la société minière, dont le simple contact désactiverait les vôtres. A ce propos, les vôtres sont dans un état pitoyable : chacun d'entre eux est fait pour accomplir une tâche particulière, mais hélas, il leur manque la plupart du temps les données nécessaires ; alors, pendant que vous y êtes, vous pouvez essayer de trouver de quoi compléter les divers programmes de vos mobiles. Tanglewood est, comme vous l'avez compris, un jeu d'aventure très surprenant...



PRESENTATION 89%

C'est du beau ! Et en français en plus.

SCENARIO 98%

Si vous aimez les délires de science-fiction à la Sheckley !

COMMANDE 90%

Tout à la souris, et bien géré en plus.

GRAPHISME 90%

Beau en général, avec quelques écrans très beaux !

INTERET 95%

A condition d'aimer les jeux d'aventure complexes et le scénario.

DIFFICULTE

- débutant : non, ce n'est pas pour vous.
- confirmé : vous allez en baver un peu.
- expert : voilà un véritable challenge pour vous !

Le monde de l'aventure

JINXTER

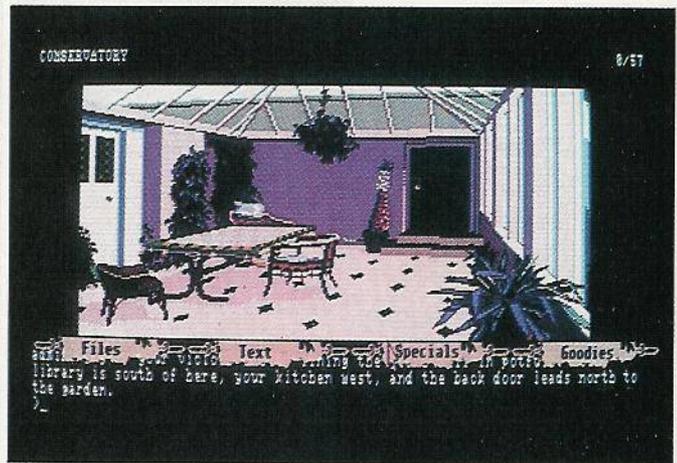
RAINBIRD env. 250F 1 Joueur
Système : Amiga / ST



Jin° ter est la dernière production de chez Magnétic Scroll, les programmeurs de The Pawn et de Guild Of Thieves. Comment aborder un programme aussi surprenant que Jin° ter ? Tout d'abord, commençons par le scénario. Celui-ci se déroule en Aquitania, une province de Kerovnia, où se sont déroulés les deux premières aventures. Cette région était protégée par un bracelet magique, bracelet comprenant des sortilèges magiques. Cet objet donnait de la chance à toutes les personnes d'Aquitania, et les protégeait des terribles sorcières vertes. Hélas, l'une d'elles s'est emparée du trésor et l'a détruit. Vous devez retrouver les sortilèges manquants, le Bracelet, après quoi vous pourrez le réassembler et tenter d'en finir définitivement avec les Sorcières. Mais d'ici là, le chemin est long. Ce qui marque le plus, c'est qu'on est loin de « The Pawn » et de « Guild Of Thieves ». Ici en effet, c'est l'humour qui prime. La plupart des phrases et des descriptions sont à mourir de rire (si l'on comprend l'humour anglais bien sûr), et certaines rappellent du Douglas Adams (le maître du genre). Sans quoi, le reste est comme The Pawn, des graphismes à l'interpréteur en passant par la difficulté.



Quand on m'a dit « voici un jeu des mêmes auteurs que The Pawn et Guild Of Thieves », j'ai pensé, ravi : « Qu'est-ce qui peut bien m'attendre ? ». Tout d'abord déception au niveau des graphismes, ils sont légèrement inférieurs à ses deux prédécesseurs. Sinon le système de ce jeu d'aventure est toujours aussi bien fait (attention tous les ordres se donnent au clavier), et le vocabulaire est lui aussi toujours aussi complexe et varié. Le jeu permet de donner un grand nombre d'ordres et la syntaxe peut être assez libre. Le monde où évolue votre personnage semble être assez particulier, et je préfère ne même pas vous parler du scénario. Une aventure donc très complexe, qui devrait ravir les fans de The Pawn, mais à laquelle il manque cependant un petit quelque chose pour en faire un superbe soft.



Un intérieur confortable.

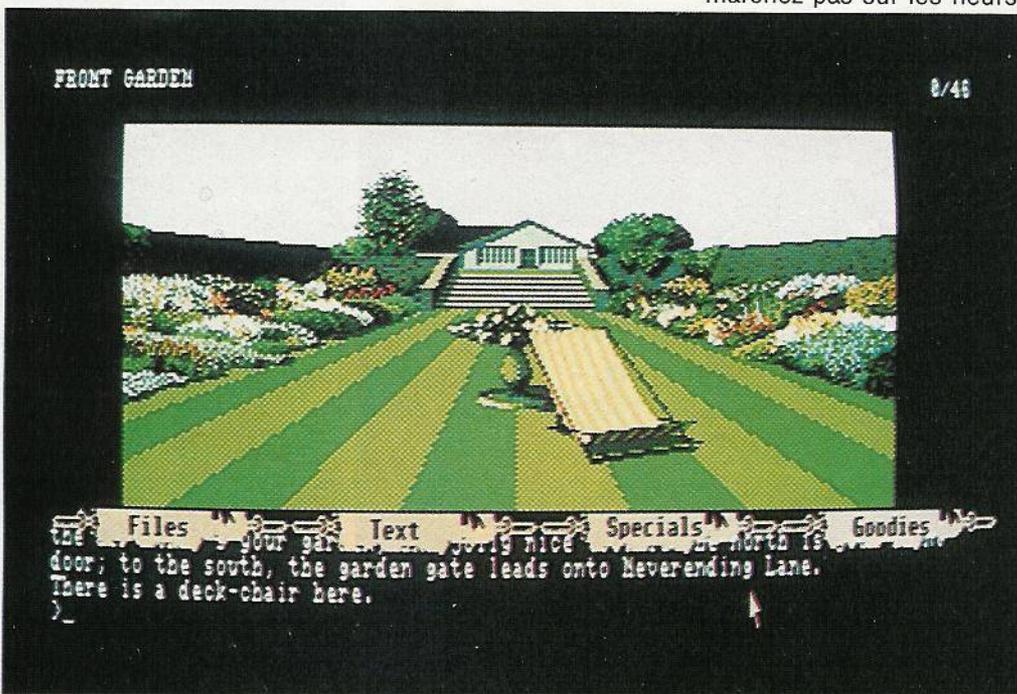


Ce programme est génial ! Il est extrêmement drôle, presque aussi drôle que Bureaucracy, et c'est peu dire (j'ai dit presque, pas autant). Le graphisme est excellent, sauf la première page écran, mais l'interpréteur n'est pas aussi bon que celui de Guild Of Thieves. Par contre, il est semblable à celui de The Pawn. Si vous aimez l'humour anglais, et que vous êtes très bon en jeu d'aventure, foncez, ce logiciel est pour vous.



C'est toujours de l'aventure et le scénario est toujours aussi passionnant et difficile. Le style est différent et le résultat n'est pas aussi bon que pour The Guild of Thieves par exemple. Le système de jeu ayant fait ses preuves, les programmeurs de chez Rainbird l'ont fort justement gardé. Pour ceux qui ne connaissent pas, sachez que l'on peut dérouler les écrans graphiques à l'aide de la souris comme un parchemin. On a ainsi le choix entre une image ou le texte. Pour obtenir plus de détails, s'adresser à l'aventurier cinglé.

JINXTER Ne marchez pas sur les fleurs.



PRESENTATION 99%

Il faut voir la documentation, c'est à mourir de rire.

SCENARIO 99%

Une histoire de fou, et drôle, mais si drôle. Enfin, il faut aimer l'humour anglais.

COMMANDE 79%

Bizarrement moins bien que Guild Of Thieves. Pareil à The Pawn quand même.

GRAPHISME 97%

Horrible première image, puis superbe.

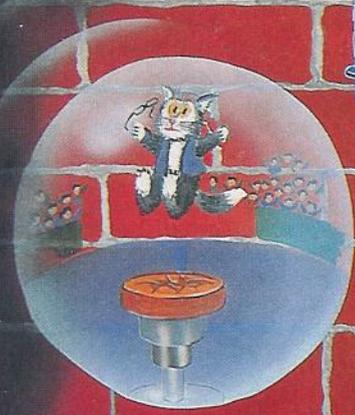
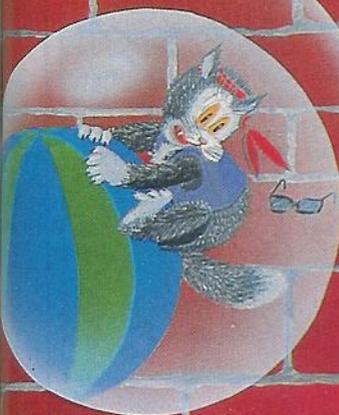
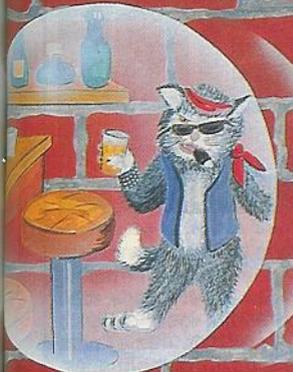
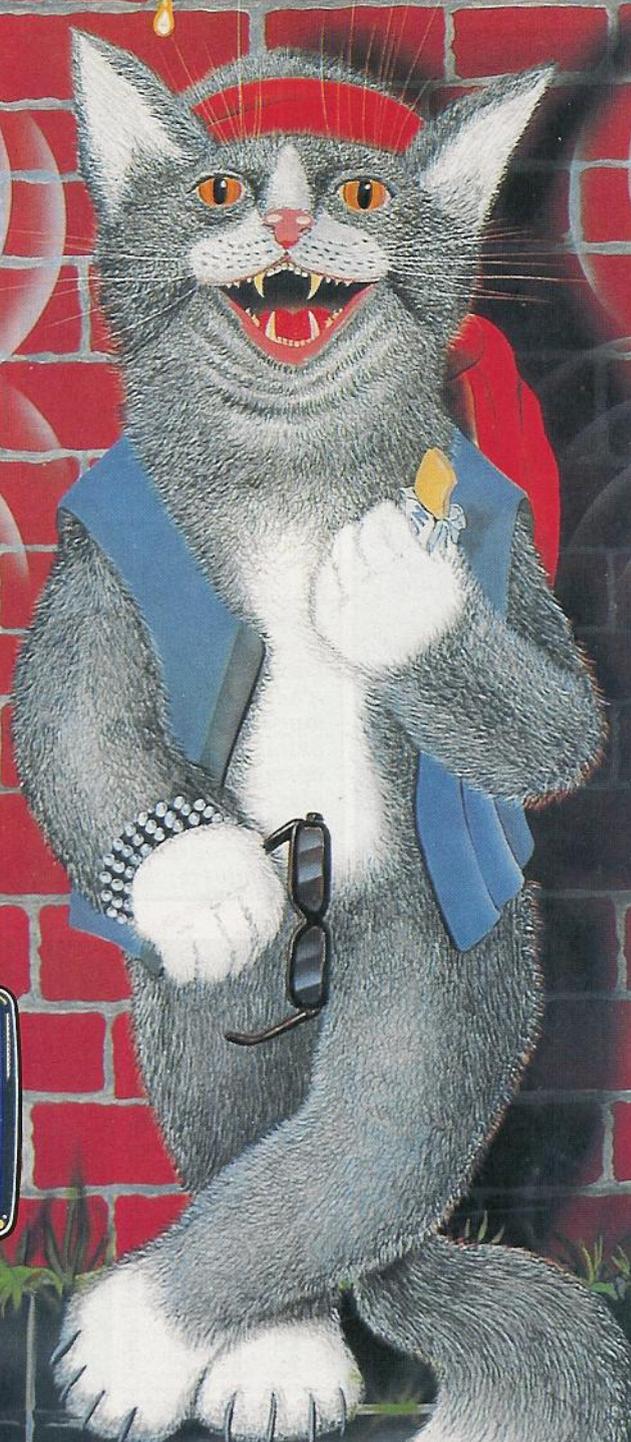
INTERET 99%

Génial si vous comprenez l'humour anglais. Sans quoi...

DIFFICULTE

- débutant : passez à l'article suivant.
- confirmé : vous pouvez vous en tirer avec les aides de la doc.
- expert : deviendra vite votre programme favori.

RAINBOW CAT



Nous sommes en 1984 et Los Angeles se prépare pour les Jeux Olympiques d'Été. Les dignitaires et personnalités mettent au point leurs discours et se préparent à faire face aux grandes foules auxquelles tout le monde s'attend. Mais c'est compter sans les chats de gouttières de la ville - que tout le monde méprise. Ces chats maudits sont bien connus pour leur habilité à organiser leurs propres jeux compétitifs. Bad Cat justifiera-t-il sa réputation?

CBM 64/128 - Casette et Disque
AMIGA - Disque
AMSTRAD - Casette et Disque
ATARI ST - Disque

LE LOGICIEL DE
DEMAIN
AUJOURD'HUI.

GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette,
05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

Rainbow Arts

Le monde de l'aventure

LES RIPOUX

COBRA SOFT env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Et voici enfin ce programme adapté du film du même nom de Claude Zidi. Il s'agit d'une aventure dans laquelle vous jouez l'un des policiers pourris dont il est question dans le film. Votre but ultime dans la vie : acheter un bar-PMU en face de l'hippodrome de Vincennes. Oui, mais pour cela, il vous faut beaucoup d'argent, et votre salaire mensuel ne vous suffit pas. Vous avez décidé d'arrondir vos fins de mois, et donc de vous arranger dans le quartier si tranquille de Pigalle. Vous faites appel aux malfrats de la région,

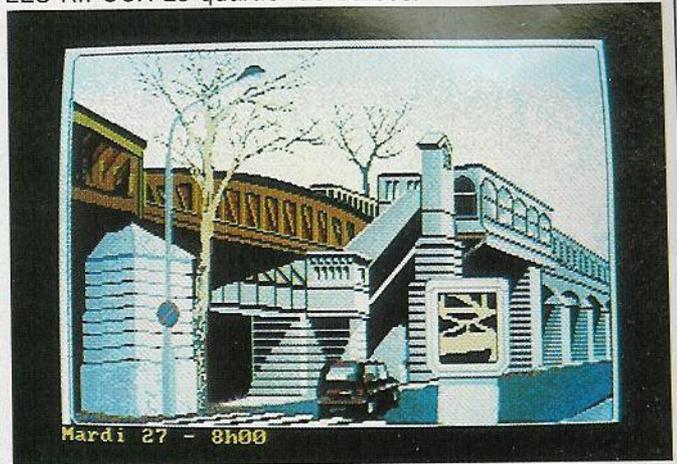


Avec Cobra Soft, on ne sait jamais à quoi s'attendre, tant leurs adaptations sont parfois surprenantes. Eh bien, je peux vous dire qu'il ne faut jamais avoir de préjugés... car il faut reconnaître que ce programme est au dessus du lot de la production jusqu' alors connue de Cobra Soft. Voilà une société qui est sur la pente ascendante. Le scénario est commun à celui du film du même nom, dont le logiciel est tiré, et tout est réuni pour qu'il connaisse un aussi grand succès. Les écrans graphiques sont du plus bel effet, les possibilités d'actions sont nombreuses (trois modes de déplacement dans la ville : voiture, métro ou à pieds) dirigées avec le joystick, et le son est harmonieusement présent. De plus, le programme est livré avec un éditorial renfermant de nombreux indices utiles au jeu.



Les Ripoux est un excellent programme, qui a su conserver l'originalité du film. La partie jeu d'aventure est facile, puisque les dialogues à reconstituer sont rarement très complexes. Le plus dur reste de concilier vos activités suspectes avec votre métier, sans que le Commissaire ou que la Police des Polices ne vous découvrent. A noter des dessins très soignés (c'est le premier jeu Cobra Soft à utiliser enfin le ST !), ainsi qu'un manuel très original.

LES RIPOUX Le quartier de Barbès.



Mardi 27 - 8h00

mais sans que le Commissaire Bloret s'en aperçoive. En effet, pour quitter la police et acheter votre Bar, il vous faudra avoir assez d'argent, mais aussi être un bon policier, et de temps en

temps, faire correctement votre métier : dealers, prostituées, indics, tueurs et j'en passe, tous sont au rendez-vous dans le quartier. Vous discutez à l'aide de bulles avec les personnages, bulles où vous choisissez la phrase qui vous convient. En dehors de la partie aventure, notez qu'il faudra aussi être capable de bien tirer...



A partir du film de Claude Zidi, Cobra Soft nous présente un jeu plutôt original, puisque vous êtes l'un de ces flics pourris qui n'hésitent pas à arrondir leur fin de mois de façon extra-légale. Tout le jeu se déroule dans le 18e arrondissement (beau quartier, n'est-ce-pas ?), dans lequel vous devrez faire votre boulot (enquête, arrestation,

surveillance...), et même plus (racket, passage à tabac, menaces...), tout en faisant attention à ce que vos activités illégales ne soient pas remarquées. Les graphismes ne sont pas très jolis, faisant plutôt penser à des dessins de BD policière et à des caricatures. Le jeu est assez difficile, et il manque un élément important : les sons.



Mercredi 28 - 8h00

PRESENTATION 71%

Celle du manuel est originale, mais peut-on parler de qualité ?

SCENARIO 88%

On ne peut plus original : enfin un anti-héros.

COMMANDE 68%

On s'y perd un peu tant il y a de touches qui servent.

GRAPHISME 79%

Très bon pour les fonds, moyen pour le reste.

INTERET 74%

Assez bon, si vous aimez ce style de jeu.

DIFFICULTE

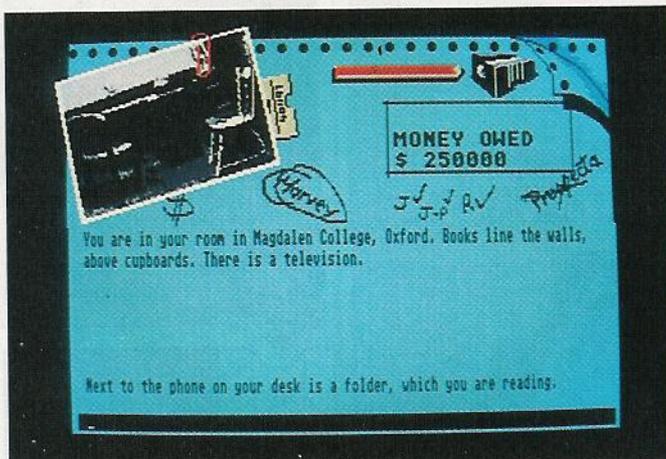
- débutant : ça risque d'être dur.
- confirmé : si vous n'avez pas peur d'autant de commandes...
- expert : voilà un jeu complexe qui peut vous plaire.

LES RIPOUX Les Follies Bergères.

NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS

DOMARK env. 225F 1 Joueur
Système : ST

Ce jeu d'aventure est basé sur un best-seller de Jeffrey Archer, peu connu chez nous. Vous y jouez un homme d'affaires qui s'est fait rouler de 200.000 dollars dans une affaire économique, et qui pour cette raison se retrouve sans argent ni travail. Le responsable de cette situation n'est autre que son ancien patron : Metcalfe. Avec d'autres personnes ayant eu des problèmes avec Metcalfe, il va tenter de réunir les arguments permettant de prouver à la police la culpabilité de ce dernier.



NOT A PENNY MORE Un jeu d'argent.

PRESENTATION 70%

Une belle boîte et une documentation complète.

SCENARIO 68%

Original, mais hélas mal réalisé.

COMMANDE 16%

Très mauvais. Il ne comprend jamais rien.

GRAPHISME 27%

Très moyen comme vous pouvez le voir.

INTERET 13%

Aucun, à cause de la lamentable réalisation...

DIFFICULTE

- débutant : laissez tomber, c'est trop gros pour vous.
- confirmé : à la rigueur, mais vous prendriez de mauvaises habitudes.
- expert : c'est à votre niveau, mais c'est hélas si mauvais.



Le scénario original est gâché par une réalisation

exécrable. Les graphismes sont mauvais, l'interpréteur est lamentable

et le système de jeu, soi-disant innovateur, est en fait déplorable. Par exem-

ple, il n'y a pas de directions possibles, on ne peut obtenir deux fois la description d'une pièce, etc.

FAIAL

EXCALIBUR env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Faïal est un jeu d'aventure dont vous êtes le héros. Il est en deux disquettes et comporte des graphismes dans une toute petite fenêtre. Le scénario est de l'héroïc-fantasy. Il n'est ni original, ni bon. En fait, il se décompose en trois scénarios différents. Il y a un aspect jeu de rôle avec la création des personnages, mais la similitude s'arrête là. Le joueur n'intervient pas dans les combats. Enfin, des petits jeux de lettres permettent d'augmenter une capacité.



Faïal possède un scénario lamentable. Faïal est

très laid graphiquement. Faïal n'est pas bien réalisé. Faïal coûte très cher ! En un mot, Faïal est un jeu à éviter. C'est une honte de sortir de tels programmes, quand en plus un jeu comme Dungeon Master ne coûte que cinquante francs supplémentaires ! Lamentable.



FAIAL Rencontre avec des lutins.

PRESENTATION 13%

Boîte et doc. assez mauvaise, présentation du programme lamentable.

SCENARIO 20%

Et encore, parce qu'il y en a plusieurs...

COMMANDE 19%

Aie aie aie, que c'est mal géré.

GRAPHISME 13%

Incroyablement mauvais.

INTERET 15%

R. a. s.

DIFFICULTE

- débutant : ce jeu est fait pour vous, mais il y a tellement mieux.
- confirmé : tournez la page.
- expert : n'y pensez plus.

Le monde de l'aventure

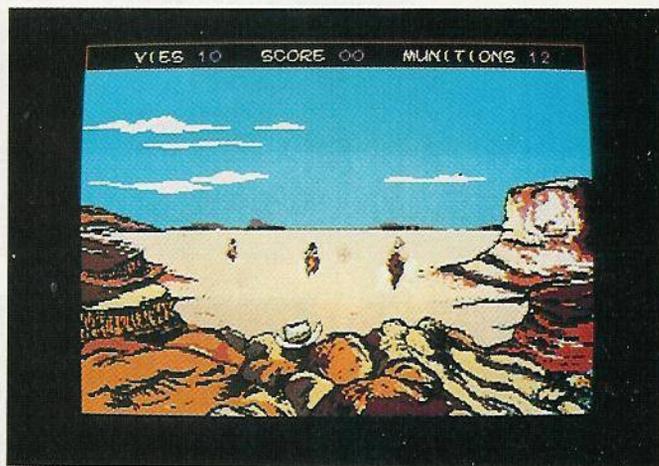
BLUEBERRY

COKTEL VISION env. 225F 1 Joueur
Système : ST

Coktel Vision récidive avec une nouvelle adaptation d'une bande dessinée. Cette fois-ci, c'est Blueberry, le célèbre Cowboy qui est à l'honneur. Le héros, accompagné de son fidèle ami Mac Clure sont poursuivis par les indiens, et se réfugient dans un canyon abandonné où les indiens ne vont jamais. Et pour cause ! Ils vont vite se rendre compte que le canyon est maudit, et qu'un spectre le hante. Mais n'y a-t-il pas une étrange affaire là-dessous, puisqu'une légende dit qu'un filon d'or se trouve enfoui dans la région. En plus des indiens et du spectre, les deux cowboys devront surtout se méfier de Von Lukner, leur ennemi qui les poursuit en espérant bien trouver l'or... et le garder pour lui. Pour jouer, on utilise la souris, et il suffit de cliquer sur les personnages ou objets fondamentaux pour faire avancer l'histoire. Véritable jeu d'aventure, Blueberry est également ponctué de séances d'arcade où il vous faut montrer votre dextérité au revolver. Les graphismes sont ceux de la BD, digitalisés puis recoloriés, et les sons sont tous digitalisés, ce qui rajoute de l'ambiance.



F.L. Après Astérix, Coktel Vision nous propose Blueberry. Autant le dire tout de suite, c'est du même cru. Cette société semble avoir trouvé le bon filon, et ne se prive pas de l'exploiter. Vous reprenez les mêmes ingrédients qui ont fait le succès d'Astérix : graphismes splendides, sons digitalisés, séquences de jeux d'arcades, le tout entièrement dirigé à la souris. Vous mettez l'ensemble dans un shaker, vous secouez bien fort et vous obtenez un des logiciels d'aventure les mieux réussis pour le ST. En plus c'est en français. Bravo à Coktel Vision.



BLUEBERRY Tirez sur les indiens.



S.L. Blueberry me semble encore meilleur qu'Astérix. Graphiquement très proche de la BD, ce logiciel possède déjà un atout majeur : c'est le seul jeu de Western disponible. D'autre part, le scénario est intéressant et prenant, la réalisation bonne, et enfin les sons digitalisés. Voilà le cocktail habituel de Coktel Vision, et qui s'en plaindra. Attention, contrairement aux apparences, ce logiciel n'est pas des plus évidents.



D.L. Comme vous l'avez sans aucun doute compris, il s'agit d'une adaptation de la célèbre BD qui est très réussie. Les graphismes sont réellement superbes et cette aventure se joue toute à la souris, étant basée sur le même système que le précédent Astérix. En outre, un peu d'arcade vient de temps en temps rompre la monotonie, et le tout est parsemé de sons digitalisés qui ajoutent la touche finale à un excellent logiciel.

BLUEBERRY Le desert.



D'APRES TOI, LE POINT D'EAU EST LA-BAS, AU PIED DE CETTE MESA ISOLEE...

PRESENTATION 86%

Une belle boîte, une bonne doc., une présentation soignée du programme.

SCENARIO 87%

L'originalité d'un Western, mais la simplicité aussi.

COMMANDE 83%

A la souris et au clavier, donc pas toujours très pratique.

GRAPHISME 90%

De la bonne digitalisation. Semblable à la BD.

INTERET 88%

Plus intéressant qu'Astérix, tout aussi original et drôle.

DIFFICULTE

- débutant : assez complexe, contrairement à ce que l'on pourrait penser.
- confirmé : attention, quelques difficultés.
- expert : vous aussi, vous aurez des problèmes, mais un peu moins bien sûr.

MEWILO

COKTELVISION env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Il faut dire que votre réputation de parapsychologue est reconnue dans le monde entier. Nous sommes au printemps de l'année 1902 et ce matin une lettre de Mr et Mme Hubert-Destouches, habitant la Martinique, est arrivée sur votre bureau. Cette lettre vous implore de venir sur place mettre fin aux agissements d'une sorte de zombi qui pleure et frappe dans les murs de leur maison.

Un mois plus tard, vous débarquez sur l'île, à St Pierre. La carte qu'on vous a confiée comporte divers lieux à visiter. Dans chacun des lieux un plan vous informe sur les endroits où poursuivre votre enquête.

En faisant des aller et retour entre ces différents points, vous vous apercevrez vite qu'un indice trouvé là, peut vous permettre de pénétrer ailleurs.

Par exemple, si vous allez chez les Hubert-Destouches (à Parnasse) sans une bonne bouteille de rhum, Papa Echevin qui loge derrière la maison, refusera de vous recevoir...

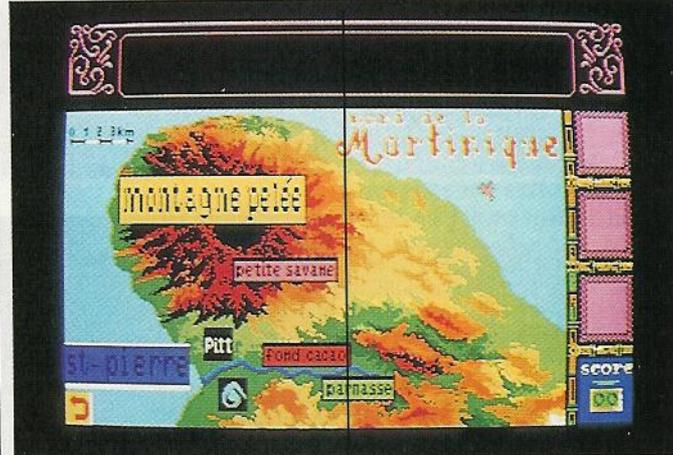
Petit à petit, le puzzle se forme et vous entraîne dans une troublante énigme où les abus de l'esclavage, abolî récemment, et la terreur du volcan sont encore bien présents dans la mémoire de ceux qui en ont soufferts. La tristesse et les regrets du zombi, mort de mélancolie, cachent un secret qu'il vous appartient de découvrir.



Mewilo est un logiciel instructif et prenant, les grands habitués des jeux d'aventure le trouveront peut-être trop facile. Moi, j'aime ce type de jeu où l'on ne patauge pas dans la choucroute durant des heures avant de démarrer. Le cadre est original et l'ambiance dépayssante. Un beau voyage...

Les images qui se présentent, recèlent de nombreux indices qui apparaîtront à un moment où à un autre du jeu. Alors, n'hésitez pas à « cliquer » (à l'aide du colibri qui vous sert de curseur) sur les portes des maisons, sur les hommes dans le lointain, et même sur les arbres... De temps en temps, un personnage arrivera et éclairera peut-être votre lanterne...

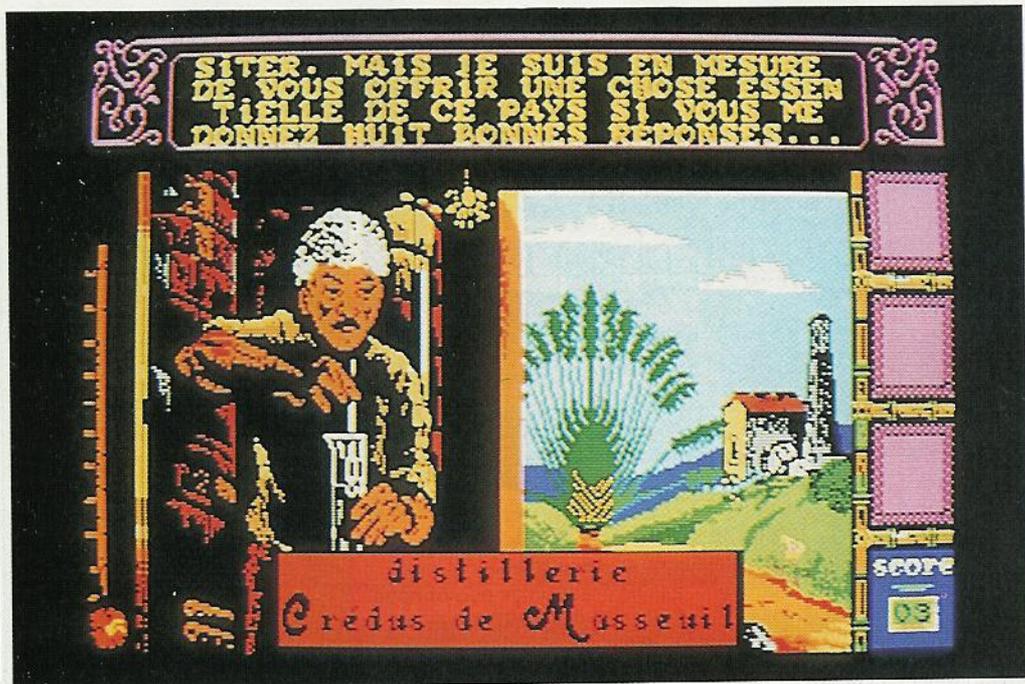
Le logiciel est fourni avec un petit dictionnaire créole, une recette de cuisine, une cassette audio du groupe Malavoi et une nouvelle de Patrick Chamoiseau sur la mort d'une mulâtresse ; tout pour recréer l'ambiance chaude et émouvante de la Martinique du début du siècle.



Mewilo est un logiciel très sympathique, servi par un graphisme coloré et réaliste, ainsi que par des sons digitalisés comme à l'habitude de Coktel Vision. Le scénario est digne d'un Appel de Cthulhu (plutôt d'un Maléfices), ce qui en soi est une originalité. Le lieu de l'action, la Martinique, étant un paysage inconnu (hélas) pour nous, il est agréable de découvrir l'atmosphère étrange qui y régnait à l'époque du scénario. De plus, le côté éducatif du programme est excellent. On apprend vraiment en s'amusant. Une réussite.



Mewilo est un soft comme on aimerait en voir plus souvent. Après avoir fait un jeu éducatif à tendance aventure, voici le jeu d'aventure à tendance éducative. Si en effet le joueur se laisse prendre à cette histoire originale et dépayssante, il lui faudra répondre à de nombreuses questions et devinettes qui lui apprendront beaucoup de choses sur la vie à la Martinique. Des graphismes assez beaux, un scénario qui nous emmène loin des châteaux et des vaisseaux, un fond historique et une intrigue bien menée : voilà qui fait de Mewilo un très bon programme. En plus, y'a de la bonne musique !



PRESENTATION 88%

Tout dans la boîte pour vous mettre au « parfum » de la Martinique.

SCENARIO 83%

Original et éducatif.

COMMANDE 80%

Tout à la souris.

GRAPHISME 82%

Bien, style BD avec gros plan sur les personnages.

INTERET 87%

Aventure dépayssante et instructive sur la Martinique.

DIFFICULTE facile

On avance assez rapidement dans l'histoire. Un jeu qui plaira surtout aux débutants.

MEWILO Si vous répondez bien vous aurez du rhum.

ANNALES DE ROME

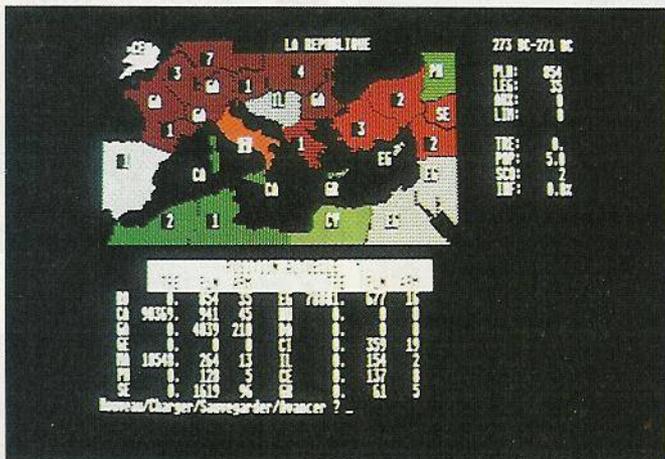
PSS env. 275F 1 Joueur
Système : ST

Voici le premier wargame de PSS, leader du genre, pour l'Atari ST. Il est basé sur l'essor et la chute de l'empire romain, et votre but, en tant que dirigeant du Sénat est de déployer vos armées pour conquérir les



S.L.

Que dire d'un produit aussi mauvais et peu fini que celui-ci. Le graphisme est laid et grossier, le jeu est un symbole d'anti-convivialité, et le texte est en français bourré de fautes. Une honte ! La réalisation lamentable de ce programme le rend sans intérêt.



terres voisines ; mais il vous faudra aussi éviter les guerres civiles, coups d'état et autres incidents politiques. Annales de Rome se joue sur une petite carte de l'Europe, au clavier et

de manière assez complexe. La lecture de la documentation s'avère indispensable ; mais, bien qu'en français, elle est hélas très pauvre et bourrée de fautes d'orthographe.

PRESENTATION 15%

Boîte moyenne, doc. en français de cuisine. Présentation du jeu lamentable.

SCENARIO 67%

L'Empire Romain après son apogée, c'est original au moins.

COMMANDE 13%

Pas pratique de tout !

INTERET 12%

A cause des commandes mal faites, le jeu perd vite tout intérêt.

DIFFICULTE

- débutant : n'y jouez pas, vous risquez de prendre de mauvaises habitudes.
- confirmé : c'est à votre niveau.
- expert : un peu facile, quoique long à maîtriser.

LE NECROMANCIEN

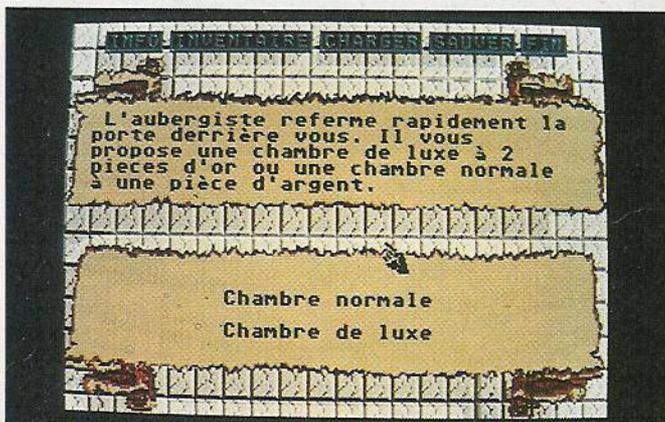
UBI SOFT env. 150F 1 Joueur
Système : ST

Le Néromancien est un jeu d'aventure interactif dans la lignée des livres 'dont vous êtes le héros'. Son scénario est évidemment de l'Héroïc Fantasy et



S.L.

Arrêtez de nous faire des jeux de ce style ! Pas de graphisme, un scénario lamentable, des combats sans action. Un mauvais choix peut être mortel, donc attention, sauvegardez souvent. A déconseiller, à moins que vous soyez un fan complet de ce type de jeu, mais encore...



NECROMANCIEN Que du texte, mais en français.

de plus n'a rien d'original. Vous êtes dans une ville qu'un sorcier, le Néromancien, tyrannise. Allez-vous pouvoir faire quelque chose pour la population ? Pas de graphisme mais un écran de jeu soigné. On clique simple-

ment sur le choix qui paraît le plus logique. Notons qu'il n'y a pas de création de personnage, donc pas de combats comme d'habitude. Ici, il faut choisir la bonne attaque pour tuer son adversaire.

PRESENTATION 40%

Une boîte plus que moyenne.

SCENARIO 27%

Pas très original, et un peu facile.

COMMANDE 75%

A la souris, mais bien évidemment avec des limites du au style de jeu.

GRAPHISME -

Y'en a pas.

INTERET 27%

Bof. Bof. Je persiste : les aventures interactives n'ont aucun intérêt sur ordinateur.

DIFFICULTE

- débutant : vous le finirez en 3 à 4 heures.
- confirmé : vous, 2 heures suffiront.
- expert : pour se détendre durant la pause-café !



Ere nous présente ici un bon jeu d'aventure qui possède surtout l'avantage d'être en français. De

CRASH GARRET

ERE INFORMATIQUE env. 275F 1 Joueur
Système : ST

Crash Garret, c'est tout d'abord un scénario original. Celui-ci se déroule en effet dans la période précédant la seconde guerre mondiale, période pourtant riche en événements, mais jusqu'à ce jour jamais exploitée. Le héros, Crash Garret est une sorte d'anti-héros, ce qui change un peu des jeux d'aventures classiques. Le système de jeu est très original. Des scènes se déroulent sans que vous ayez quelque chose à faire : c'est comme au

cinéma. Les personnages dialoguent entre eux, au moyens de bulles comme en BD. Cette phase reste animée, les cases représentant les personnages se déplaçant durant les dialogues. Au bout d'un moment, en plein milieu de l'action, le héros se tourne vers vous : « Que dois-je faire ? ». C'est à vous de lui donner un ordre en français, pour le conseiller. Vous jouez en fait l'âme conseillère de Garret, une sorte de petite voix qui le guide dans les moments difficiles. De l'Amérique à l'Europe en passant par l'Egypte, les aventures de Garret sont surprenantes et les intrigues à rebondissement. On parle déjà d'une suite...

CRASH GARRET
Attention, danger.



Crash Garret est un jeu superbe à tout point de vue. Le scénario est très original, et surtout passionnant. La réalisation est excellente, que ce soient les scènes où l'on n'intervient pas ou celles où l'on joue ; le graphisme est vraiment très bon. Cette première aventure de Crash Garret annonce une série qui je l'espère durera longtemps ! Un seul regret au niveau de l'interprèteur qui n'est pas toujours bon interprète de vos désirs.



Crash Garret, c'est un jeu d'aventure édité par la société Ere Informatique qui réalise à cette occasion un très bon programme. C'est en français, graphiquement c'est très bien réussi, l'animation (eh oui, il y a de l'animation) est suffisante et le scénario est des plus prenants. Alors, allez-vous me dire, il

n'y a vraiment aucun point noir qui vienne entacher la réalisation de ce logiciel ? Eh bien si ! En effet l'analyseur syntaxique est un peu faible, et le héros vous demande parfois un peu trop machinalement ce qu'il doit faire. Mais ce petit problème est vite oublié en regard du soin apporté à ce logiciel par les programmeurs et devant l'intérêt que dégage l'histoire.

plus les graphismes ont été soignés, ce qui est toujours agréable, et nombre d'actions se font par l'intermédiaire de la souris, détail là aussi très appréciable. Cependant les ordres que l'on peut donner sont assez limités, ce qui pose de gros problèmes pour progresser, le scénario n'étant pas particulièrement facile. Les personnes qui aiment les aventuriers des années trente (de l'acabit d'Indiana Jones), ne manqueront pas d'apprécier ce jeu, Crash Garret maniant aussi bien l'humour que ses poings.



CRASH GARRET Quelle commère.

PRESENTATION 84%

De la belle pochette de présentation à la documentation, tout est parfait.

SCENARIO 85%

Très bon, et surtout très original.

COMMANDE 70%

Interprète parfois mal vos commandes, mais en français.

GRAPHISME 91%

Excellent graphisme.

INTERET 86%

Un bon soft d'aventure, en français en plus !

DIFFICULTE

- débutant : peut essayer, mais risque d'avoir un ou deux problèmes.
- confirmé : c'est pour vous. Ni trop dur, ni trop complexe.
- expert : pas si facile, surtout quand on se croit un expert...

SPACE QUEST 2

SIERRA-ON-LINE env. 300F 1 Joueur
Système : ST



Le principe reste le même que le premier épisode, c'est-à-dire que vous dirigez un personnage au joys-

Vous vous souvenez de l'excellent Space Quest. Eh bien voici la suite, pour notre grand plaisir. Vous y retrouverez le même héros qui est toujours balayeur dans un vaisseau spatial. Vohaul, le savant qui avait inventé le plan Sarien dans le premier épisode vient de trouver un nouveau plan, et, de peur que vous ne contrecarriez à nouveau ses projets, il vous enlève pour

que vous soyez conduit sur une planète lointaine. Hélas pour lui, après un accident, vous tombez dans la jungle de cette planète. Il vous faudra éviter qu'on vous y retrouve, mais aussi survivre là où tout n'est que pièges. Après de nombreuses recherches, vous trouverez peut-être le repaire des bonhommes roses, qui vous aideront à rejoindre un lieu de départ pour quitter la planète. Evidemment, vous ne pourrez avertir votre patrie, car l'infâme Vohaul vous attirera sur son vaisseau. Vous devrez non seulement survivre, mais aussi combattre, stopper le plan d'invasion de la terre par des robots

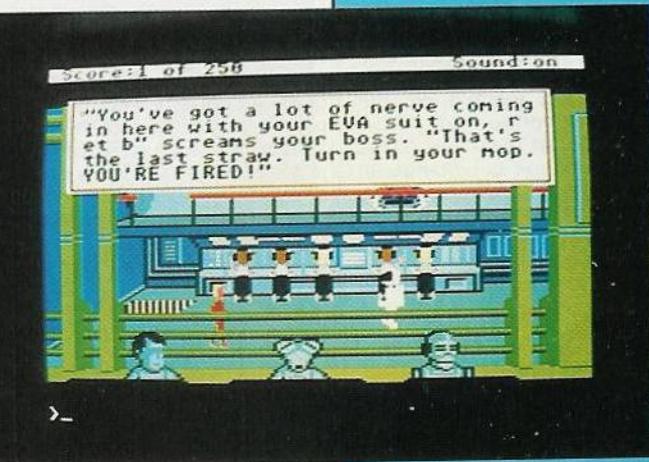


Encore un excellent jeu édité par Sierra-On-Line.

Quel plaisir de retrouver ce héros de science-fiction, dans une nouvelle aventure tout aussi humoristique que la première, mais un peu plus facile et moins longue (malgré une disquette supplémentaire). Le scénario est original du début à la fin, et la réalisation est semblable à celle des épisodes précédents. Résumons la situation : courrez chez votre revendeur !



Qu'est-il arrivé à Roger Wilco après sa formidable épopée de Space Quest ? Vous le saurez dans ce deuxième épisode. Les graphismes, du fait de l'animation, ne sont pas extraordinaires, mais il n'empêche que les déplacements du héros à l'écran sont très pratiques, et font



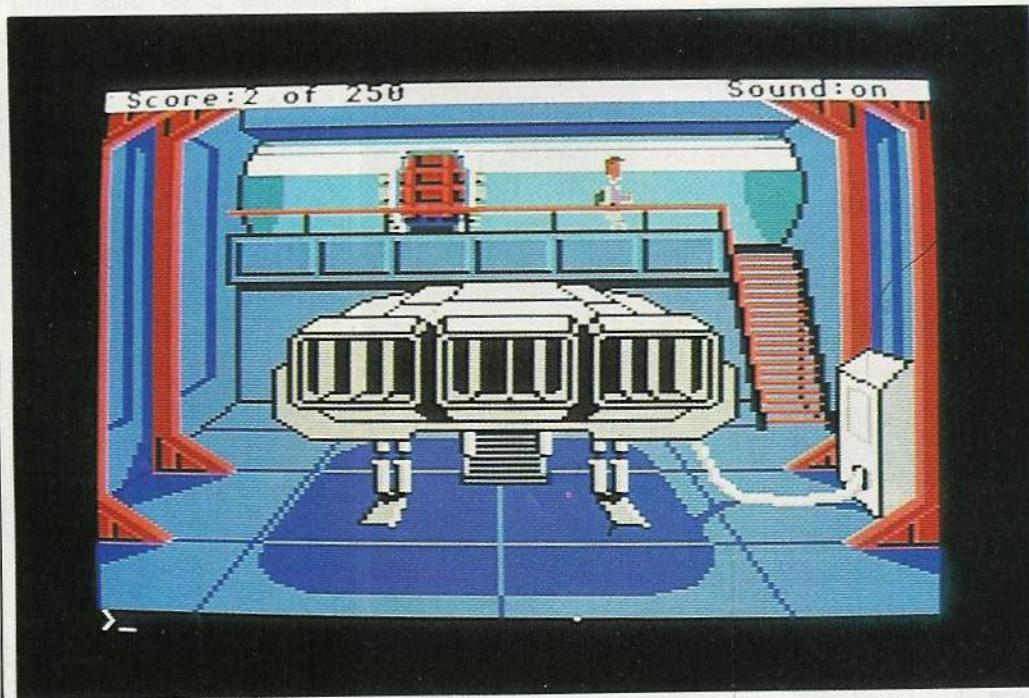
SPACE QUEST II

en grande partie l'intérêt de ce jeu. Le scénario vous mettra face à votre vieil ennemi (Sludge Vohaul) qui, une nouvelle fois menace la terre par ses plans diaboliques. Vous êtes la seule personne qui puisse l'arrêter, et croyez-moi ce sera aussi difficile que lors de votre première confrontation.

tick dans un décor en trois dimensions. Le scénario est encore une fois très fouillé, le son suffisant et... que dire de plus, sinon qu'il faut essayer pour apprécier. Côté graphisme, c'est comme d'habitude, donc pas terrible ; mais il paraît que Sierra-on-line nous prépare une heureuse surprise pour le prochain King Quest.

SPACE QUEST II

représentants (si, si !), et enfin explosion. Aussi génial que le premier, mais un peu plus court.



PRESENTATION 89%

Toujours une belle boîte et une bonne doc. Toujours de l'aide pour les débutants.

SCENARIO 90%

Aussi drôle et complet que le premier, mais un peu moins long.

COMMANDE 95%

Le mélange joystick/clavier est parfait.

GRAPHISME 70%

Un peu mieux que certains de la série, mais pas fantastique quand même.

INTERET 90%

Si vous avez aimé le premier de la série, il en sera de même pour celui-ci.

DIFFICULTE

- débutant : attention, difficile à cause du vocabulaire.
- confirmé : bien pour vous, avec la même recommandation au niveau de l'anglais.
- expert : même vous, vous coincez un ou deux jours sur les passages complexes.

IZNOGOUD

INFOGRAVES env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Iznogoud vous connaissez ? Non ? Ce personnage célèbre est tiré de la non moins célèbre BD des unanimement célèbres Goscinny et Tabary. L'action se déroule dans Bagdad à l'époque des Mille et Une nuits, et Iznogoud n'est autre que le Grand Vizir de Bagdad. Il n'a qu'un seul but dans la vie : devenir Calife à la place du Calife actuel, répondant au doux nom de Haroun El Poussah, qui lui n'a aussi qu'un seul but : se reposer. Aidé par son fidèle compagnon Dilat Larath, Iznogoud est prêt à tout



D.L.

Encore une bande dessinée adaptée à

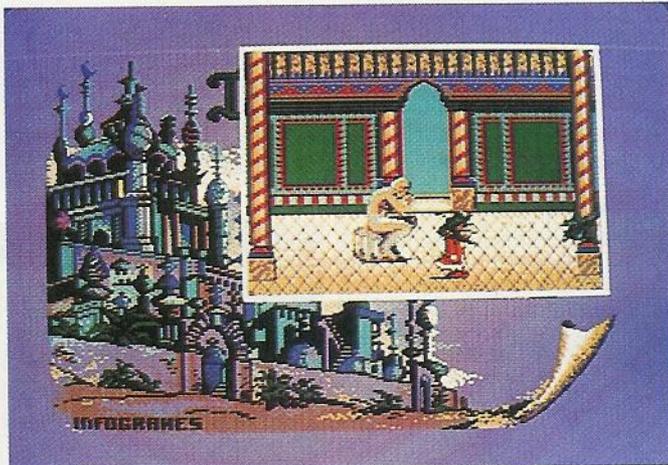
l'écran, un logiciel qui se montre aussi bizarre que la BD dont il est issu. Tout le jeu est animé, et vous dirigez le personnage d'Iznogoud grâce à votre joystick. Les graphismes sont tout à fait superbes et la musique très agréable. Mais ce programme est particulièrement difficile et parfois confus. Vous ne pouvez agir que de 4 façons et cela limite assez rapidement le jeu, car bien souvent on ne sait plus vraiment quoi faire quand on est bloqué. Une remarque importante : la boîte du jeu et la documentation sont superbes d'autant plus qu'elles sont accompagnées d'une BD d'Iznogoud pour vous mettre dans l'ambiance.



S.L.

Iznogoud est très réussi graphiquement,

puisque les personnages et décors rappellent tout à fait la BD. La musique est elle aussi réussie, ainsi que l'animation. Iznogoud est donc un bon programme, qui par contre est très difficile. En effet, la multiplicité des actions possibles désoriente quelque peu !



Dans le palais du calife.

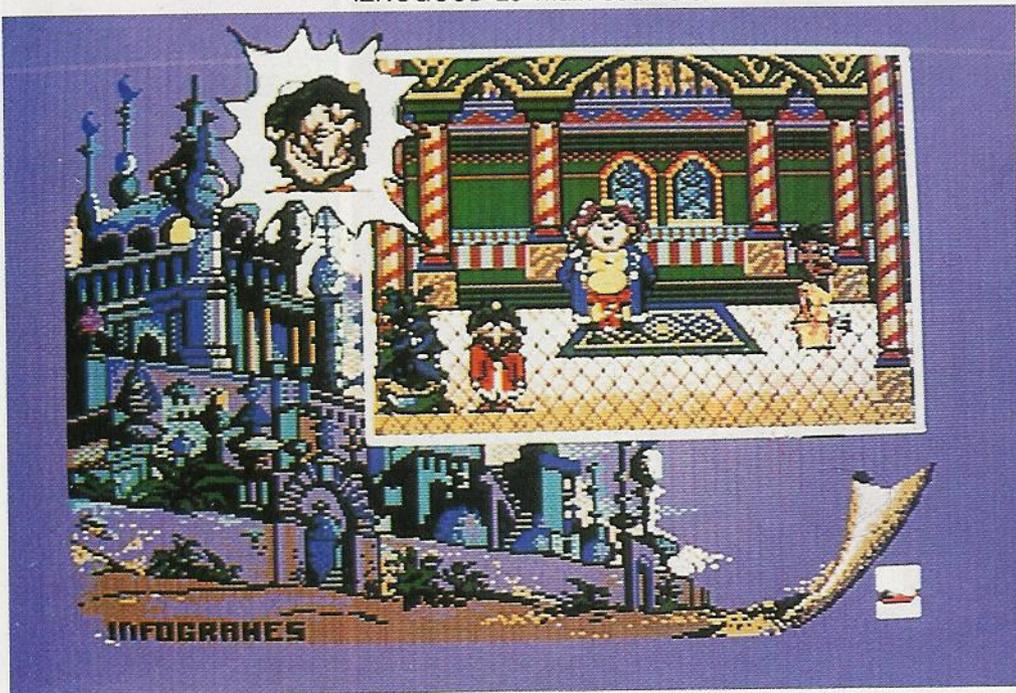


F.L.

Cette fois je dis bravo à Infogrames. Enfin ! Ce

logiciel est sans doute l'un des meilleurs que la société de Villeurbanne ait produits. Les décors dans lesquels évolue le personnage sont de Roger Hart... oop, excusez-moi, je crois que j'ai mangé trop de gâteau ce soir. Les décors disais-je sont superbes, précis et colorés, la musique toujours aussi bonne (une constante chez Infogrames), et le jeu se déroule à partir du joystick. Vous pouvez aller chez votre revendeur et acheter Iznogoud si vous aimez les aventures complexes.

IZNOGOUD Le vilain soursnois !



PRESENTATION 88%

Bonne, grâce à une doc. sous forme de BD et une vraie BD en cadeau !

SCENARIO 75%

Aussi complexe que celui de la BD, et c'est peu dire.

COMMANDE 56%

Il n'y a que quatre commandes mais ce n'est pas un avantage. On ne sait pas quoi faire.

GRAPHISME 86%

C'est exactement la BD, mais animé qui plus est.

INTERET 75%

Drôle, bien fait, mais un peu trop fouilli pour que l'on avance bien.

DIFFICULTE

- débutant : pourquoi pas, mais sachez que c'est très difficile.
- confirmé : assez dur encore, car on ne sait pas toujours quoi faire.
- expert : même vous, aurez des problèmes, et c'est peu dire.

Le monde de l'aventure

MASQUE +

UBI SOFT env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Masque + est l'adaptation du best-seller de l'Amstrad pour le ST. C'est une aventure policière dont l'action se déroule durant le carnaval de Venise, juste après qu'une

société secrète vienne d'assassiner votre femme. Vous n'avez qu'un désir : vous venger. Mais qui se cache derrière chaque masque ? Vous pouvez vous déplacer facilement dans Venise à l'aide de la souris, et vous pouvez aussi accomplir



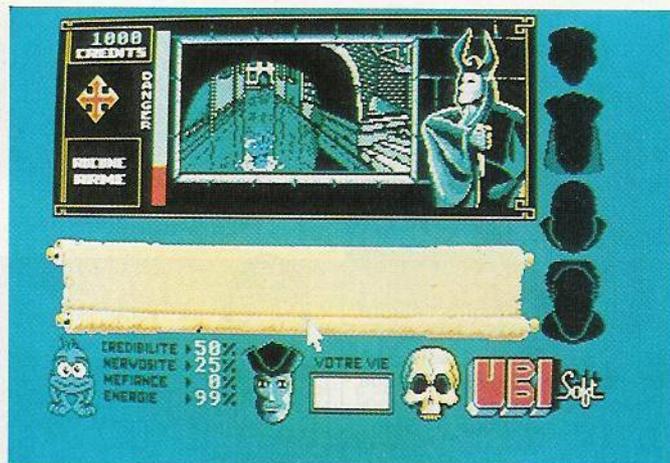
D.L

Encore une aventure qui se joue pour l'essentiel à la souris (seuls les dialogues sont à taper au clavier, et en français), avec un scénario assez difficile. Les graphismes sont jolis, tout comme la musique. Pour donner les ordres, vous vous servez d'un certain nombre d'icônes, mais les actions sont très limitées. Il en est de même pour les dialogues, les personnages ne semblant pas comprendre grand chose (heureusement, on peut les insulter !), et assez rapidement on ne sait plus trop quoi leur dire.



F.L

Masque + est un logiciel soigné et bien réalisé auquel je n'ai pas mordu. Il est pourtant original, en tout cas son scénario et aussi bien réalisé. L'interpréteur pour les discussions, s'il n'est pas fantastique permet quand même d'obtenir ce que l'on veut des témoins. La musique digitalisée de présentation n'est pas des meilleures, mais elle peut quand même passer. Je ne sais pas cependant pourquoi Masque + ne m'inspire pas : peut-être est-il un peu trop répétitif ?



MASQUE +
Une aventure dangereuse.

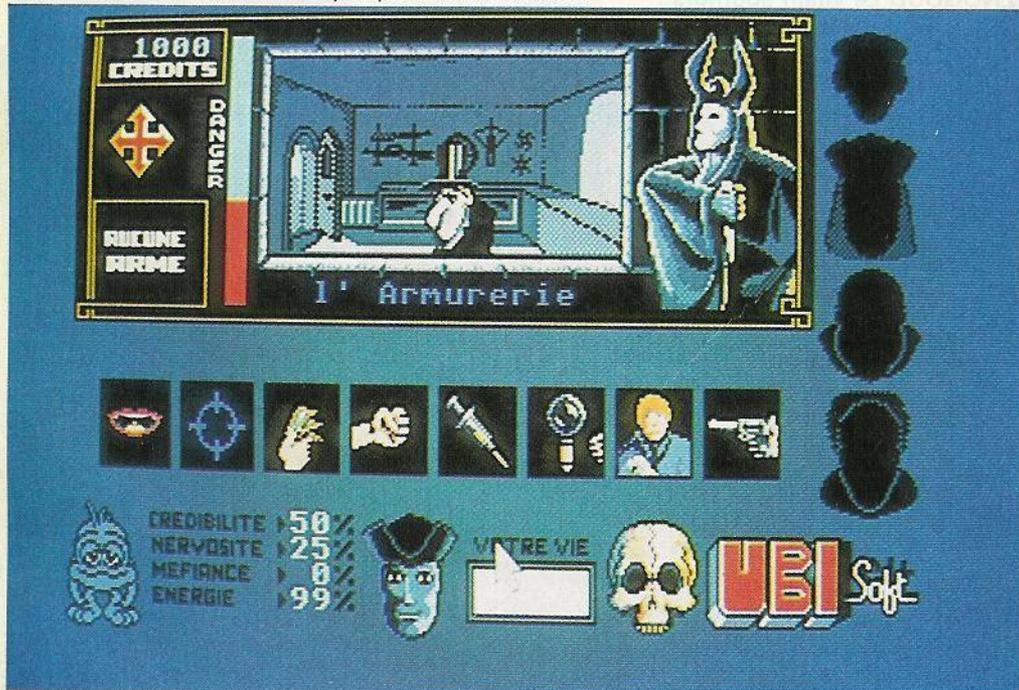


S.L

d'autres actions quand vous rencontrez quelqu'un : le menacer de votre revolver (si vous en avez un), le payer pour un renseignement, le frapper, le piquer avec une seringue (si vous en avez une) pour qu'il avoue tout ce qu'il sait, le fouiller, changer de masque, le tuer avec votre revolver ou encore lui parler. Les conversations se font en français et au clavier, et permettent d'obtenir le nom de la personne, son métier, et parfois le nom du témoin du crime, véritable but du jeu. Masque + vous entraînera dans un Venise mystérieux ; dépêchez-vous de trouver le témoin, car les assassins sont à vos trousses. A noter la musique digitalisée de présentation et les graphismes soignés du jeu.

Masque + est tout d'abord un programme original, autant par son scénario policier et son ambiance étrange que par sa réalisation qui permet d'accomplir la plupart des actions à la souris. Les graphismes sont très beaux, et on notera l'idée géniale des masques : vos caractéristiques changent selon les traits du masque que vous portez. La boîte de jeu est belle, mais la documentation est assez laide, surtout la BD qu'on y trouve. Il en est de même de la musique de présentation qui n'a rien de fantastique. Cependant, Masque + reste un excellent jeu.

MASQUE + Mettez un masque pour vous cacher.



PRESENTATION 77%

Une belle boîte mais une documentation assez lamentable.

SCENARIO 81%

Pas mal. En tout cas, ça change des autres.

COMMANDE 82%

A la souris et au clavier. Domage que l'interpréteur pose quelques problèmes.

GRAPHISME 79%

Pas mal, même si les fonds manquent un peu de couleurs.

INTERET 74%

Intéressant si vous aimez le style de jeu.

DIFFICULTE

- débutant : vous n'aurez pas problèmes, c'est à votre portée..
- confirmé : idem.
- expert : vous irez à la rigueur un peu plus vite, mais c'est aussi pour vous.

WIZARD'S CROWN

SSI env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Wizard's Crown est la dernière production de SSI, le spécialiste des jeux de rôle et des wargames. Il s'agit d'un jeu d'héroïc fantasy, dans lequel vous devez retrouver la cou-



Où est-il le temps des bonnes adaptations de SSI ? Wizard's Crown n'a quasiment aucune amélioration par rapport à la version Apple II. Le graphisme est innomable, le son inexistant, la souris mal gérée et le système de jeu n'a pas été refait pour le ST. Une disquette scénario met bien 13 minutes à se créer ! Une honte...



ronne d'un sorcier afin que la paix revienne sur le monde. De village en village, vous recueillerez de nombreuses informations ; il vous faudra aussi com-

battre des monstres dangereux pour rester en vie et progresser. Le système de combat est tactique, ce qui change des autres jeux de rôle.

PRESENTATION 76%

Comme d'habitude, une belle boîte et une bonne doc.

SCENARIO 21%

Bof. Rien de bien original.

COMMANDE 05%

Horrible. Souris mal gérée et rarement utile.

GRAPHISME 09%

Pire que la version Apple qui était déjà laide.

INTERET 16%

Aurait pu être pas trop mal, mais nul à cause de la réalisation.

DIFFICULTE

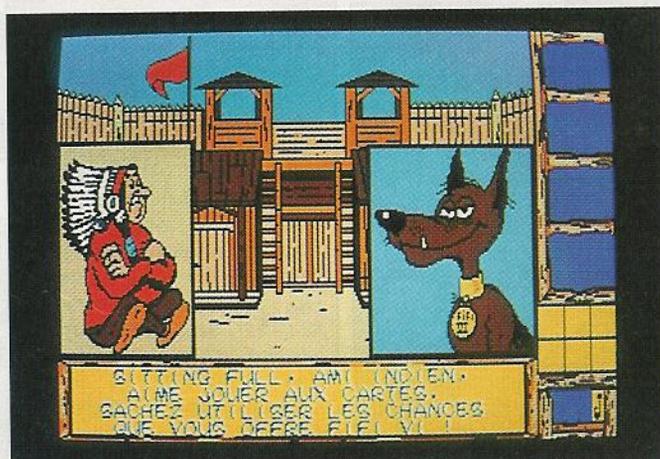
- débutant : non, l'aspect tactique risque de vous ennuyer.
- confirmé : non, pas assez pratique à jouer.
- expert : non plus, scénario trop nul et réalisation lamentable.

LA MASCOTTE

COKTEL VISION env. 200F 1 Joueur
Système : ST



Dernière née de chez Coktel Vision, La Mascotte est aussi la moins bien réussie de leurs adaptations B. D. Comparée à Astérix ou Blueberry la réalisation est un ton en-dessous. La qualité graphique est moins bonne, de même que les sons digitalisés. Ce logiciel constitue un faux pas de la part de Coktel, à moins que ceux-ci ne cherchent à toucher un public plus large, les jeunes enfants par exemple, en proposant des softs moins élaborés. Mais dans cas, comment expliquer que le jeu ne soit pas plus facile ? Attendons le prochain pour pouvoir juger.



MASCOTTE Ici, Rantanplan !

La Mascotte est le dernier programme Coktel Vision, qui continue son cycle d'adaptations de BD en jeux d'aventure. Ici, il vous faut retrouver Fifi, la mascotte du régiment. Comme d'habitude, tout se fait

à la souris. L'aventure est ponctuée de nombreux jeux internes. On retrouve des sons digitalisés par milliers et des graphismes très colorés. Comme d'habitude aussi, il ne faudrait pas croire que le jeu est très facile.

PRESENTATION 75%

Moins bien qu'Astérix et Blueberry.

SCENARIO 64%

Moyen, très moyen même.

COMMANDE 61%

A la souris, mais limite un peu les possibilités.

GRAPHISME 59%

Bof ! Vraiment pas fantastique.

INTERET 62%

A la rigueur pour les jeunes enfants.

DIFFICULTE

- débutant : ceci est pour vous, si en plus vous êtes jeune.
- confirmé : vous risquez de trouver tout ceci facile.
- expert : beaucoup trop simple pour vous.

Le monde de l'aventure

QUEST

PYRAMIDE env. 175F 1 Joueur
Système : ST

Une horde monstrueuse a conquis la cité, fermé la porte et détruit les clés et les plans des lieux. C'est à vous de trouver la dernière clé de la ville, cachée dans un temple, puis de localiser la porte pour l'ouvrir et libérer la cité.

Vous commencez le jeu en définissant un personnage : guerrier, druide, magicien ou voleur (les druides et les magiciens sont spécialistes des sorts de guérison et de combat). Vous pourrez former une équipe en recrutant d'autres aventuriers dans les tavernes.

Le caractère des personnages est tiré au sort ; des points sont attribués en force, QI, agilité, vitalité, résistance, plus un bonus variable que vous pourrez répartir pour compléter vos points faibles.

Les personnages recrutés peuvent être abandonnés à tous moments s'ils sont trop ringards, mais pas votre combattant initial. Alors, si la loterie du début de partie vous attribue un toquard, rechargez le jeu !

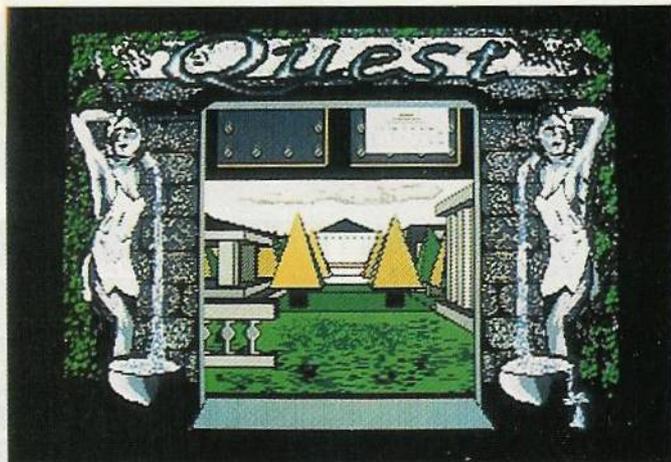
Au hasard de vos déplacements, vous trouverez de l'or, des armes, et beaucoup de monstres. A chaque mauvaise rencontre, le choix vous est donné entre : combattre, utiliser un



Un des tous premiers jeux de rôle en français ; simple à comprendre, il vous permettra d'effectuer vos premiers pas dans le monde de l'Heroic Fantasy.

Question graphisme, Quest est loin d'atteindre la qualité de Chimera (le jeu d'aventure réalisé par Pyramide), mais il faut lui reconnaître que pour un décors qui est redéfini à chaque pas, ça n'est pas mal fait, quoique un peu lent. Ce qui m'a gêné le plus, c'est que les monstres qui nous assaillent n'apparaissent pas, et ça ne met donc pas dans l'ambiance ; on a un peu l'impression d'être opposé à des forces invisibles. Il est impossible de se repérer si on n'a pas la patience de faire un plan précis des lieux, ceux-ci étant assez uniformes. Votre tâche commence donc par là ; puisse la chance être avec vous !

Premiers pas dans la cité.



Une présentation alléchante.



Quest est un jeu de rôle trop répétitif. La stratégie est quasiment inexistante, et le hasard est roi. Dès le début du jeu vous pouvez tomber sur des monstres redoutables et vous ne ferez pas un pli, surtout si votre personnage n'a pas été gâté à sa naissance. Le seul atout de Quest est d'être en français et d'avoir une bonne longévité (si vous ne vous en lassez pas avant la fin).

objet, jeter un sort ou fuir. Mais si vous fuyez vous retournez à votre dernière sauvegarde de jeu ou bien à la « case départ ». Les bâtiments qui peuplent la ville sont très variés :

- les tavernes pour se reposer et enrôler des équipiers.
- les échoppes pour commercer.
- les officines de mages : de vrais hôpitaux.
- les chaumières et les temples pour trouver éventuellement des indications sur la position de la porte et de la clé.

Une boussole vous indique en permanence la direction à laquelle vous faites face, il est donc absolument indispensable



Quest est un jeu de rôle en français, ce qui est un point positif. C'est un programme visiblement destiné aux débutants, et ça c'est aussi très bien. Le système de jeu est simple, mais hélas, il manque une ou deux choses, comme par exemple une image des monstres qui vous attaquent, une plus grande rapidité dans les déplacements et surtout un scénario. Si vraiment vous ne voulez pas un jeu en anglais, ce jeu vous plaira peut être. Mais je serais vous, je prendrais Dungeon Master.

pour retrouver les endroits intéressants du jeu de tracer une carte au fur et à mesure de votre progression et de repérer l'enceinte de la cité ; celle-ci comprend 10 000 lieux !

PRESENTATION 75%

Belle page de présentation.

SCENARIO 55%

Pas très original.

COMMANDE 45%

A la souris, mais très lent et lourd d'emploi.

GRAPHISME 58%

Manque de finesse.

INTERET 43%

Jeu de rôle français, long et lassant.

DIFFICULTÉ moyenne

Pas difficile, mais long. Il faut plus de patience que d'astuce.

UN VRAI PRESENTOIR ATARI DE BOUTIQUE. DE 2 M. DE HAUT, 80 CM DE LARGE ET 40 CM DE PROFONDEUR. DE COULEUR NOIRE ET TOUT ET TOUT. CA VOUS INTERESSE? CE VERITABLE PRESENTOIR DE MAGASIN, NOUS VOUS LE PROPOSONS AU PRIX UNIQUE DE 800F TTC, SANS LES FRAIS DE PORT QUI SERONT A VOTRE CHARGE... POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS, REPORTEZ-VOUS AU BON DE COMMANDE DE LA BOUTIQUE. LE PRESENTOIR NE VOUS INTERESSE PAS? BON, ALORS DES CASSETTES AUDIO 2x26 mn DE BONNE QUALITE, REUTILISABLES, LIVREES DANS DES BOITIERS PLASTIQUES, A 30FRANCS LE LOT DE DIX CASSETTES? EH BIEN VOILA. TOUT CECI EST A LA BOUTIQUE!

L'AFFAIRE

INFOGRAMES env. 300F 1 Joueur
Système : ST

A l'origine sorti sur MSX2, ce jeu d'aventure policière avait fait un petit carton sur cette machine. Le sujet en est assez simple : vous avez été accusé d'un hold-up que vous n'avez pas commis, et vous venez de passer six ans en prison à la place d'un autre. Le jour

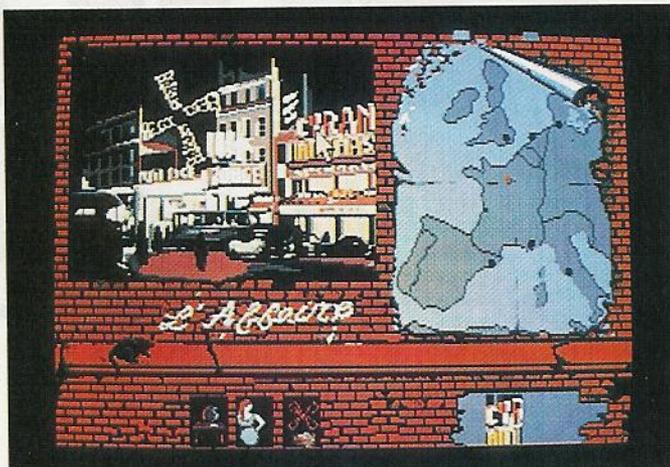
de votre sortie, vous n'avez qu'un seul désir : retrouver celui ou celle qui a causé votre emprisonnement, surtout que durant cette période, votre femme vous a quitté. Vous ne savez pas grand chose, si ce n'est que trois personnes ont témoigné



Pour ce qui est du scénario, pas de grande surprise : il est classique pour un polar, mais étant donné que l'on a peu de jeux d'aventures policières sur ST, on ne peut rien lui reprocher. Graphiquement, c'est tout à fait bon, grâce aux belles images des villes dans lesquelles on voyage. Quand au jeu lui-même, le fait qu'il n'y ait rien à taper entraîne parfois de la part des personnages des réponses à des questions que l'on a pas posées, ce qui trouble l'affaire, surtout qu'on ne sait pas toujours par où commencer et où aller. Assez prenant, tout de même.



L'affaire, le logiciel de référence de la gamme MSX 2 a été adapté pour le ST par la société Infogrames. Déçu... c'est la principale impression que je ressens. Ce programme, même s'il garde un grand intérêt, perd de sa qualité. A son actif, les musiques typiques d'Infogrammes, qui sont variées et de bonne facture, le tout-à-lourdis, un scénario réaliste et surtout le fait que le jeu soit en français. Au passif le graphisme, qui par rapport à la version MSX est pauvre. Le ST méritait mieux de la part d'une société qui n'en est plus à son coup d'essai sur cette machine.



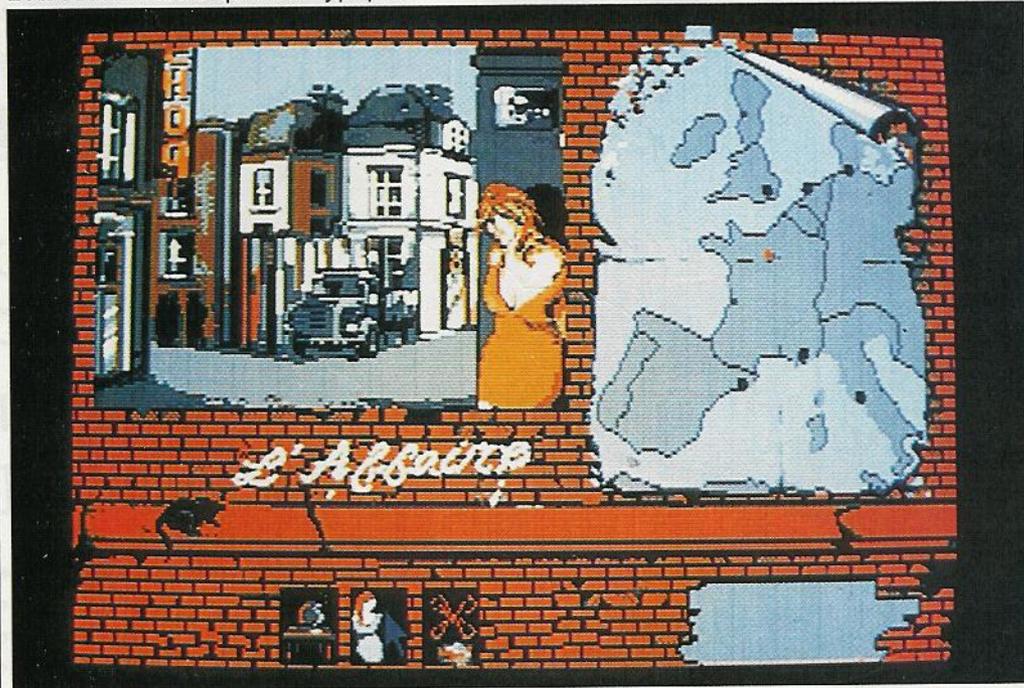
L'AFFAIRE Le quartier du Moulin Rouge.



Infogrames nous présente l'adaptation au ST d'un jeu célèbre sur MSX, qui malheureusement en a conservé les graphismes (lesquels restent très corrects malgré tout). Le scénario tout à fait intéressant est grandement aidé par une utilisation judicieuse de la souris, ce qui permet de mener une enquête pas toujours facile. La musique et la présentation du jeu sont supérieures à la moyenne ; et si vous considérez que ce jeu d'aventure est en français, je suis sûr qu'il fera de nombreux adeptes.

contre vous au procès ; un hollandais, un patron de bar cannois et enfin un parisien louche. C'est avec ces seuls éléments que vous allez parcourir l'Europe, de Paris à Londres, en passant par Rome, Hambourg, Amsterdam, Barcelone et Cannes. Dans chaque ville, vous partez d'une vue générale d'un lieu connu, et vous pouvez visiter plusieurs endroits, simplement en cliquant sur les petits dessins représentant les lieux possibles. Vous rencontrerez des personnages, et selon les objets que vous avez avec vous, selon la personne pour laquelle vous vous faites passer (journaliste, caid, truand ou vous-même), vous découvrirez peut-être de nouveaux lieux, de nouveaux personnages. Il n'y a rien à taper au clavier, il suffit de cliquer sur les personnages ou objets présents. Simple, non ?

L'AFFAIRE Autre quartier typique.



PRESENTATION 76%

Une bonne boîte, une présentation soignée mais une doc. pas très convaincante.

SCENARIO 78%

Classique dans son genre, mais presque seul du genre.

COMMANDE 79%

Tout à la souris, mais pose parfois des problèmes lors des conversations qui n'ont pas toujours de sens.

GRAPHISME 80%

Pas mal du tout. On reconnaît très bien les lieux. Bien coloré en tout cas.

INTERET 77%

Si vous aimez les affaires policières, vous y trouverez un intérêt certain.

DIFFICULTE

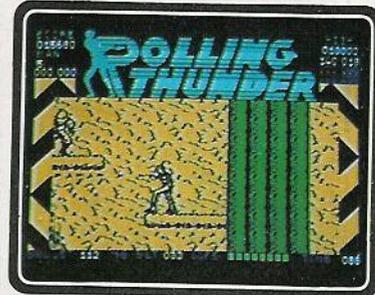
- débutant : bien, mais parfois un peu déroutant car difficile à suivre.
- confirmé : très bien, vous suivrez l'affaire tout en ayant des difficultés de temps en temps.
- expert : vous risquez de vous ennuyer un peu.

ROLLING THUNDER

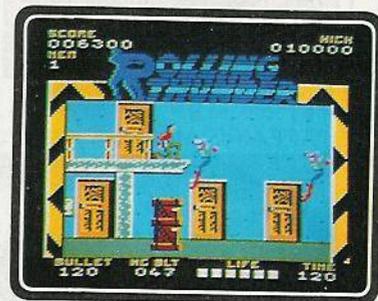
namco



Ecrans tirés de la version CBM 64/128.



Ecrans tirés de la version Spectrum.



Ecrans tirés de la version Amstrad.



Avez-vous ce
qu'il faut...
...pour devenir un
flic secret RT?

CBM 64/128 – disque et cassette.
AMSTRAD – disque et cassette.
SPECTRUM – disque et cassette.
ATARI ST – disque.
AMIGA – disque.



Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold

U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

CATCH 23

MARTECH env. 225F 1 Joueur
Système : ST

Sur une île ennemie, un complexe militaire ultra-secret et ultra-gardé... Sur cette île se trouvent les plans et le prototype de l'avion le plus sophistiqué du monde : le CK23. Votre mission consiste à récupérer les plans, détruire les laboratoires de recherche ennemis ainsi que le prototype de l'avion, et tout ceci en un temps limité. Sur la surface de l'île, seuls quelques villages, forêts et étangs rappellent qu'il s'agissait autrefois d'un endroit tranquille. Les habitants se déplaçaient en navettes, qui sont encore en fonction-

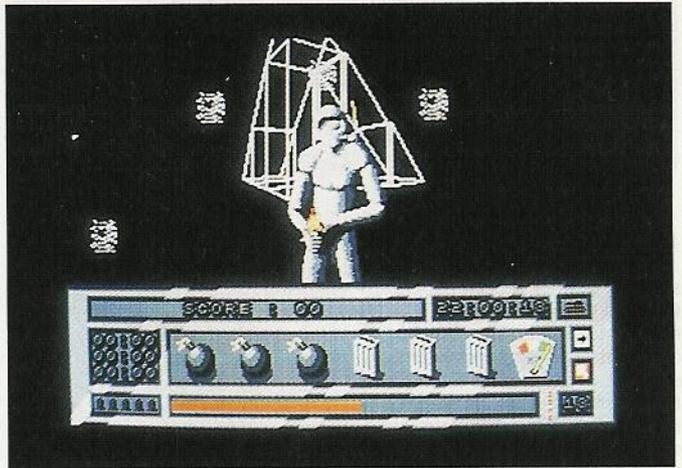
nement. Malheureusement pour vous, toutes les lignes ne sont pas sur votre carte, et il faudra les découvrir de vous-même. La vision de la surface se fait en 3D vectorielle, dans le style de Mercenary. Il vous faut éviter les patrouilles et les chars, sous peine de devoir tirer rapidement pour rester en vie. Pour réussir, retrouvez les plans d'attaque de dix-sept savants qui vivaient sur l'île, et pour cela fouillez chaque maison encore debout ! Vous ne comprendrez les plans des savants qu'après avoir trouvé le code d'accès à leurs ordinateurs, et donc l'identité des savants, selon ce que vous savez à leur sujet et les objets présents dans la maison.



S.L

Catch 23 n'est pas un superbe logiciel, mais disons tout du moins qu'il possède un atout intéressant : son scénario, étrange et complexe. Certes, la représentation en 3D vectorielle n'est pas du plus bel effet, mais l'intelligence du programme permet aux amateurs d'aven-

ture et de stratégie de passer un bon moment. Par exemple, en faisant un attentat dans une région de l'île, vous attirerez les soldats et voyagerez donc avec moins de risques dans les autres parties de l'île. Pour les fans de Mercenary... en attendant Damocles, la suite de ce dernier.



CATCH 23 Tirez vite.

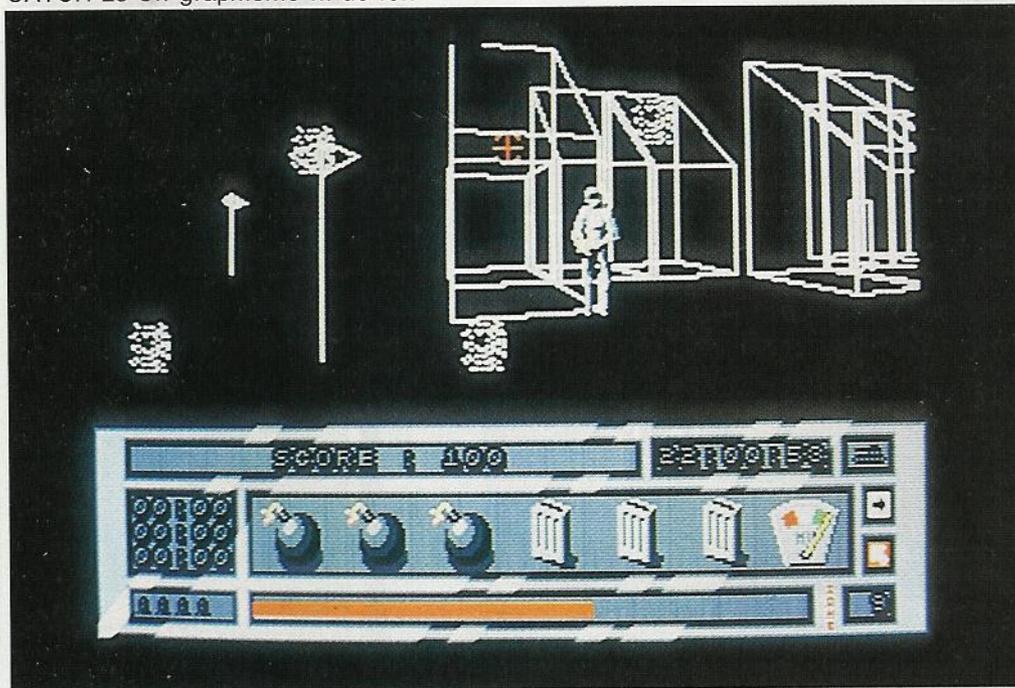


Catch 23 de chez Martech vient de sortir. Ce logiciel, de par sa conception se rapproche un peu de Mercenary. La comparaison s'arrête là. Catch 23 est un jeu d'aventure, entre-coupé il est vrai de séances d'arcade, mais reste néanmoins un jeu d'aventure. Le graphisme est bien réussi et le son bien choisi ; le point fort réside dans le fait que la stratégie est omniprésente et qu'elle doit s'adapter à chaque situation. Ce qui a pour effet 'd'animer' le jeu et de le rendre plus prenant. En somme un bon logiciel pour les fanas du genre.



Tous les habitués de Mercenary retrouveront avec Catch 23 le même genre de graphisme, bien qu'il ait subi une légère amélioration. Cependant le jeu en lui-même n'est pas très passionnant, le scénario étant peu original. Les déplacements se font au joystick, certaines fonctions au clavier. La vue en 3D est correcte, mais la représentation des bâtiments et des objets est malheureusement simpliste. De plus, le jeu n'est pas facile et très rapidement on s'en lasse. Cependant, les personnes qui avaient adoré Mercenary ne pourront que se réjouir de l'acquisition de ce soft.

CATCH 23 Un graphisme fil de fer.



PRESENTATION 64%

Doc. en français, mais présentation du jeu simple.

SCENARIO 62%

Pas mal, sans plus. Le coup du parachutage sur l'île commence à être connu !

COMMANDE 62%

Au joystick et au clavier, pas toujours très pratique !

GRAPHISME 42%

C'est un peu faible : de la 3D moyenne.

INTERET 57%

Si vous avez aimé Mercenary, sans quoi, non.

DIFFICULTE

- débutant : attention, ce jeu est long et difficile. Pas pour vous.
- confirmé : pas de problèmes pour vous.
- expert : risque d'ennui par manque d'originalité.

Le monde de l'aventure

BILL PALMER

ARCAN env. 225F 1 Joueur
Système : ST

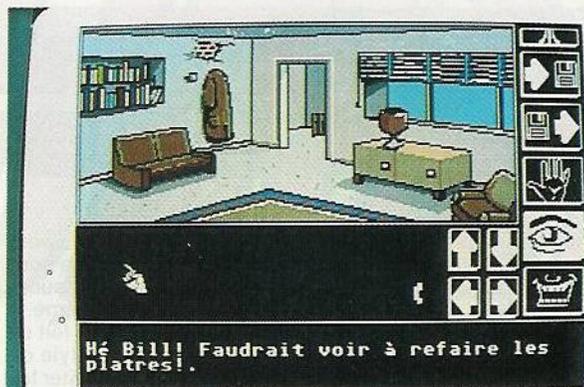
Bill Palmer est le premier programme sur ST d'une société quasi-inconnue : Arcan. Celle-ci a voulu faire de Bill Palmer un logiciel d'aventure avec de nombreux graphismes, mais surtout un jeu qui s'adresse à tout le monde. Bill Palmer, c'est le nom du héros que vous allez diriger, héros dont la profession n'est autre qu'aventurier. Avec son look à l'Indiana Jones, il va devoir affronter tous les dangers pour retrouver un étrange fétiche dérobé par l'infâme et abominable Professeur X. Des serpents aux éléphants, en passant par les attentats, les tueurs et le

Professeur en personne, vous n'avez pas fini d'en voir de toutes les couleurs. Le système de jeu est très simple. A chaque page d'écran, vous pouvez, après avoir cliqué sur l'icône œil, regarder tout ce qu'il y a. C'est simple, il suffit de cliquer dessus. Même chose pour prendre ou lâcher un objet. Pour parler à quelqu'un, on clique sur l'icône bouche, et pour agir sur un objet, on utilise l'icône main. Trois icônes suffisent donc à donner toutes les commandes que l'on veut. Les trois disquettes contiennent bon nombre d'images, et une musique de présentation digitalisée !



S.L.
Que dire de ce logiciel, si ce n'est qu'il est particulièrement bien conçu et agréable à jouer. Même si personnellement je trouve la musique digitalisée d'intro atroce, le reste du jeu est heureusement très bon. Les graphismes ne sont pas superbes, mais

leur aspect BD va très bien avec l'aventure. Le système de jeu est simple mais n'empêche pas un scénario complet. C'est facile certes, mais les débutants seront aux anges, et les autres passeront un bon moment de détente. Du bon humour en plus !



Un bureau en piteux état.



D.L.
Les héros du genre d'Indiana Jones semblent être une constante source d'inspiration pour les jeux d'aventures, et tel est le cas avec Bill Palmer. Tout se fait à la souris, mais le système d'icônes grâce auquel on donne différentes instructions permet de n'exécuter, hélas, qu'un nombre limité d'actions. Les graphismes sont assez sympathiques, et surtout l'atmosphère générale est agréable.



F.L.
Bill Palmer est un jeu d'aventure édité par la société Arcan, vous connaissez ? Non, moi non plus. C'est ce que l'on pourrait appeler un logiciel surprise. J'ai toujours adoré les surprises. Reste à savoir si elle est bonne ou mauvaise. Après quelques parties le soft semble tenir la route sans toutefois égaler les meilleurs de sa catégorie. Les pages graphiques sont agréables, sans plus et la résolution de l'énigme ne semble pas poser de problèmes majeurs. Ce programme conviendra parfaitement à tous les débutants en jeu d'aventure.

BILL PALMER Le héros.



C'est Bill Palmer, héros des héros en route vers une nouvelle aventure.

PRESENTATION 50%

Une boîte et une doc. moyennes, d'où la note.

SCENARIO 83%

Quelque peu original, mais surtout humoristique.

COMMANDE 85%

Trois commandes, le tout à la souris. On ne peut faire plus simple !

GRAPHISME 71%

C'est beau, assez coloré, mais c'est pas du dessin superbe quand même.

INTERET 74%

Bon. Permet de jouer sans trop se creuser la tête.

DIFFICULTE

- débutant : vous butterez une ou deux fois, mais ce logiciel vous est destiné.
- confirmé : pas mal, vous vous amusez, mais ne rencontrerez aucune difficulté.
- expert : attention, en une heure vous en aurez fait le tour.

DEJA VU

MINDSCAPE env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Déjà Vu, malgré son titre bien français est un programme américain de la firme Mindscape. C'est un jeu policier, ce qui constitue une originalité en soit, surtout que le scénario n'est pas aussi simple que le système de jeu. En effet, vous revenez à vous dans les toilettes d'un bar désert, ayant tout oublié de votre identité à vos activités. Qui suis-je ? Que fais-je ? Où suis-je ? Voilà les trois questions qu'il vous faudra élucider ; ensuite, vous pourrez ter-

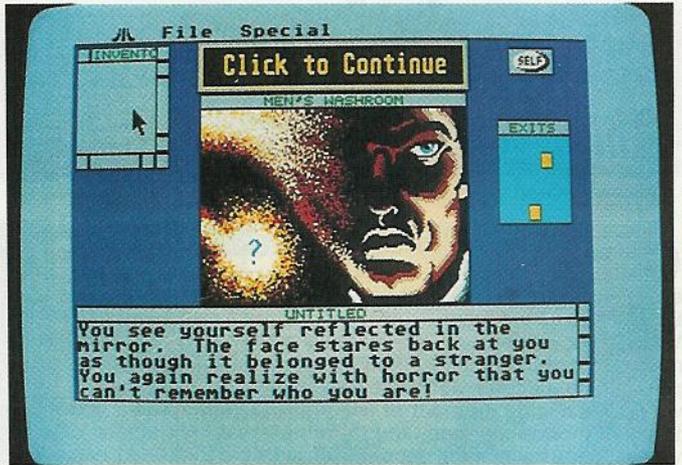
DEJA VU
Regardez-vous
dans une glace !

miner ce que vous vouliez faire avant votre amnésie. Certes, le thème de l'amnésie n'est plus original (cf. Mindshadow), mais il est ici très bien traité. Le système de jeu est simple. Tout se fait à la souris. On prend les objets en cliquant dessus et en les trainant dans la fenêtre inventaire (telle une icône sous Gem), et seules huit actions sont prévues. Pourtant, cela ne limite jamais les possibilités du programme, ce qui est un bon point.



Voici le type même d'un jeu d'aventure, qui bien que se jouant entièrement à la souris, n'en garde pas moins une intrigue complexe et difficile. Les graphismes sont assez jolis, mais l'intérêt du jeu réside dans l'utilisation de la souris et des fenêtres. Il n'existe que 8 instructions

qui vous permettront de réaliser un nombre incroyable d'actions. Toutes les personnes qui trouvaient les jeux d'aventures au clavier fastidieux, et qui appréhendaient la simplicité des précédents jeux d'aventures à la souris, ne pourront que se réjouir de ces améliorations.

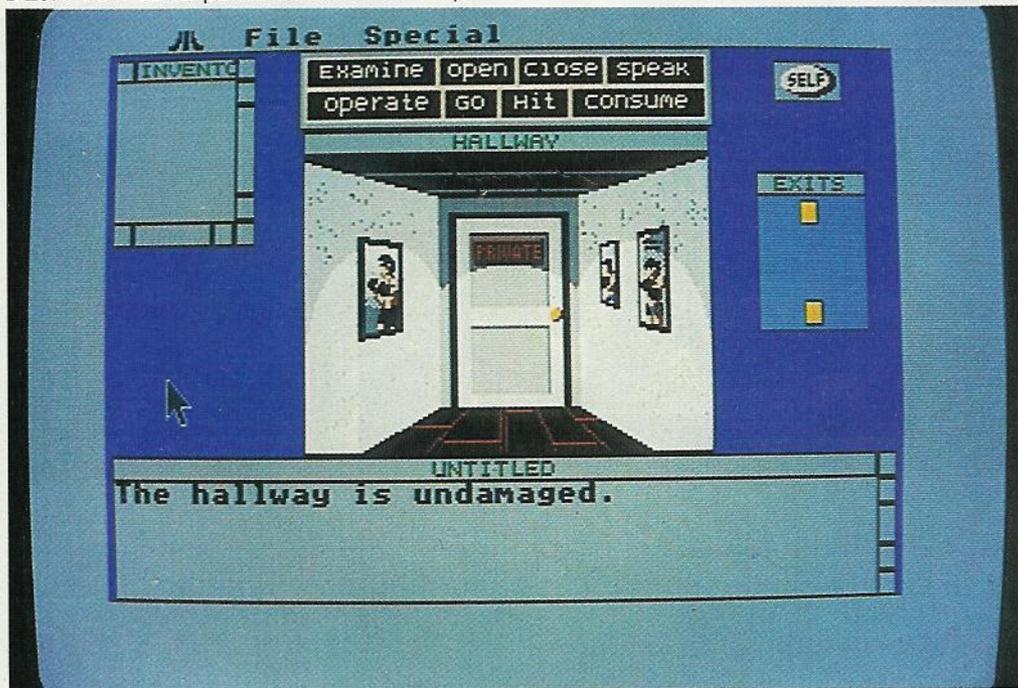


Ce premier jeu d'aventure d'une série de trois est très intéressant. Son scénario est original, et la facilité des commandes font que l'on peut jouer tranquillement, sans trop se creuser la tête. Cependant, même si le jeu n'est pas compliqué, il n'est pas sans intérêt, et tout le monde risque de butter en un ou deux endroits. Un autre intérêt est qu'étant donné sa simplicité et son vocabulaire en anglais simple, il est à la disposition des débutants.



Ce qui frappe en premier lieu, c'est la qualité de l'emballage : une superbe pochette qui ne dépareille nullement sur l'étagère d'une bibliothèque. Ensuite, c'est la qualité elle-même du soft qui séduit. Tout se déroule à partir de la souris et grâce aux icônes présentes sur l'écran. Convivialité garantie. Passons sur le graphisme qui n'est pas des meilleurs, et apprécions plutôt la richesse du scénario et le plaisir de jouer qui restent sans pareil, dus à ce concept développé chez Mindscape. En conclusion, c'est un logiciel qu'il convient d'aimer avec modération, sinon on ne le lache plus.

DEJA VU Pas la peine de défoncer la porte.



PRESENTATION 86%

Quelle belle boîte ! Une doc. assez bonne également.

SCENARIO 91%

Policier donc déjà original, et avec des surprises en plus !

COMMANDE 93%

Très pratique, car complètement à la souris.

GRAPHISME 80%

Beau sans plus, aussi bien sur le ST que sur l'Amiga.

INTERET 85%

Assez prenant, par le maniement aisé et le scénario intéressant.

DIFFICULTE

- débutant : pourquoi pas ? Pas d'interpréteur donc pas de problèmes de syntaxe.
- confirmé : ce programme est pour vous...
- expert : assez facile, mais tellement sympa à jouer !

Le monde de l'aventure

CHIMERA

PYRAMIDE env. 175F 1 Joueur
Système : ST

Chiméra, c'est l'adaptation ST d'un jeu d'aventure ayant fait ses preuves sur 8 bits. Le scénario en est assez simple. Vous étiez un savant génial, mais votre génie ne semblait pas reconnu de tous. Congédié, vous avez décidé de montrer à tout le monde ce que vous valiez. Et vous avez ainsi découvert l'Anti-Vitesse; et peu de temps après, vous avez conçu une machine à voyager dans le temps. Pressé par celui-ci (le temps), vous avez en toute hâte fait l'essai de votre machine. Hélas, un incident a fait que

vous vous êtes retrouvé en plein moyen-âge, et avec une machine en panne en plus ! Le but du jeu est de retrouver les ingrédients nécessaires pour que votre machine marche de nouveau.

Mais il vous faudra affronter ours, brigands, sorcière, dragon et autres dangers de l'époque. Les actions élémentaires peuvent être accomplies à la souris (prendre, lâcher, utiliser, et les directions) alors que le reste doit être tapé au clavier, en français. Débutants, ce jeu est pour vous, du scénario simple à l'interpréteur; mais il n'est pas assez complet pour plaire à un joueur confirmé ou expert.



La société Pyramide sort un nouveau logiciel sous le nom de Chiméra. Il s'agit d'une adaptation de Chimère existant déjà sur le XL. En passant d'une machine à l'autre, ce logiciel a bien sûr subi quelques transformations qui l'on sensiblement amélioré. Néanmoins, ce soft

reste très moyen (c'est mon jour de bonté). En effet le graphisme est pauvre en regard des possibilités de la machine. Idem pour le son. L'action se déroule au clavier et à la souris, le scénario est bateau, et l'emballage laisse franchement à désirer. Dans l'ensemble, ce n'est pas bien luisant.

CHIMERA Les voleurs de grands chemins.

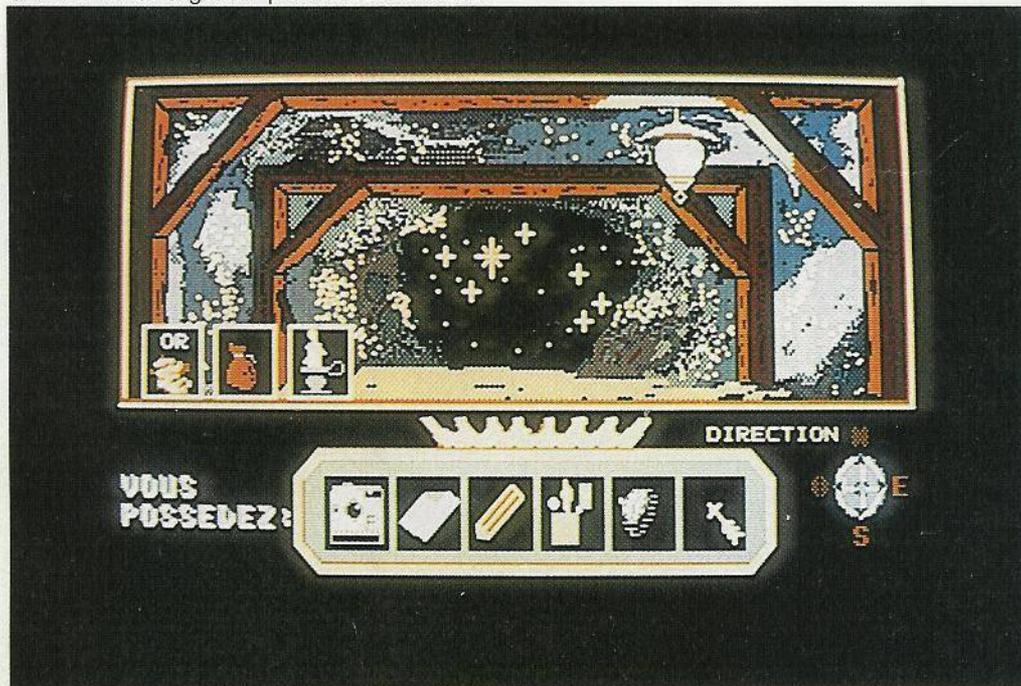


Chiméra se veut avant tout un logiciel pour les débutants en jeux d'aventure. L'interpréteur en français et la simplicité du scénario font qu'effectivement ils seront ravis. Cependant, certaines actions semblent illogiques, et les relations entre les lieux et les dessins n'existent pas. Ainsi, ce n'est pas parce que vous voyez une église que vous pouvez y aller... Passés ces petits points négatifs, Chiméra reste tout de même attirant pour ceux qui voudraient s'initier au jeu d'aventure.



Malgré la consonnance anglaise de ce logiciel, il s'agit bien d'un jeu d'aventure en français, qui malheureusement ne présentera d'intérêt que pour les débutants ou les non-anglicistes. Certes Chimera se joue pour l'essentiel à la souris (déplacements, prise ou abandon d'objets...) et le scénario est assez bien travaillé, mais les graphismes sont assez surprenants (par leur simplicité) et l'analyseur de syntaxe s'avère assez rapidement insuffisant pour comprendre les ordres que vous lui donnez.

CHIMERA Une grotte pleine de richesse.



PRESENTATION 50%

Derrière la superbe jaquette de Bruno Bellamy, se cache une boîte et une doc moyenne.

SCENARIO 60%

Pas très original, pas linéaire. Moyen, quoi

COMMANDE 69%

Un interpréteur moyen, mais en français.

GRAPHISME 50%

A peine moyen. Les graphismes pas toujours liés aux textes et à l'aventure.

DIFFICULTE

- débutant : ce jeu est fait pour vous. Attention à n'en garder que les bons côtés.
- confirmé : jeu qui ne vous posera aucun problème.
- expert : durée de vie pour vous : une heure.

KING OF CHICAGO

CINEMAWARE env. 350F 1 Joueur
Système : Amiga



Si tout ce que j'ai pu voir en jeux d'aventures interactifs m'avait jusqu'à ce jour déçu, je dois avouer

La prohibition et les gangsters sont décidément à la mode. Après les Incorruptibles de De Palma, voici King Of Chicago de chez Cinemaware. Le 17 Janvier 1920, la fabrication, importation, vente et consommation d'alcool est interdite aux Etats-Unis. C'est l'époque des gangsters, mais aussi celle d'un Chicago meurtri par les attentats : à la tête de tout ceci, un

seul homme ; Al Capone. Le scénario part du fait que Capone se fait tuer le 20 Mars 1920, laissant son trône sans remplaçant. Il va donc se déclencher une guerre entre les divers clans et familles pour être le « King Of Chicago ». Ce jeu est un film interactif, c'est-à-dire que c'est comme les livres dont vous êtes le héros, sauf qu'ici tout est animé, ce qui rend très bien. Votre héros discute avec les autres personnages, puis vous demande parfois de choisir ce qu'il va faire après. Mais il n'y a pas que de l'aventure, et l'action est aussi présente, comme les moments où vous devez tuer quelqu'un ou encore lorsque



Futurs associés ou futurs ennemis ?



Si l'idée est originale, la réalisation quasiment

parfaite, il est tout de même dommage que les programmeurs de Cinemaware n'aient pas prévu le jeu pour des personnes qui n'ont qu'un seul drive (et elles sont nombreuses !); on est dans ce cas obligé de changer de disquette toutes les cinq secondes, ce qui gâche la superbe réalisation et empêche le joueur d'être vraiment plongé dans l'action. Si vous avez deux drives par contre, ce jeu est génial dans son genre.



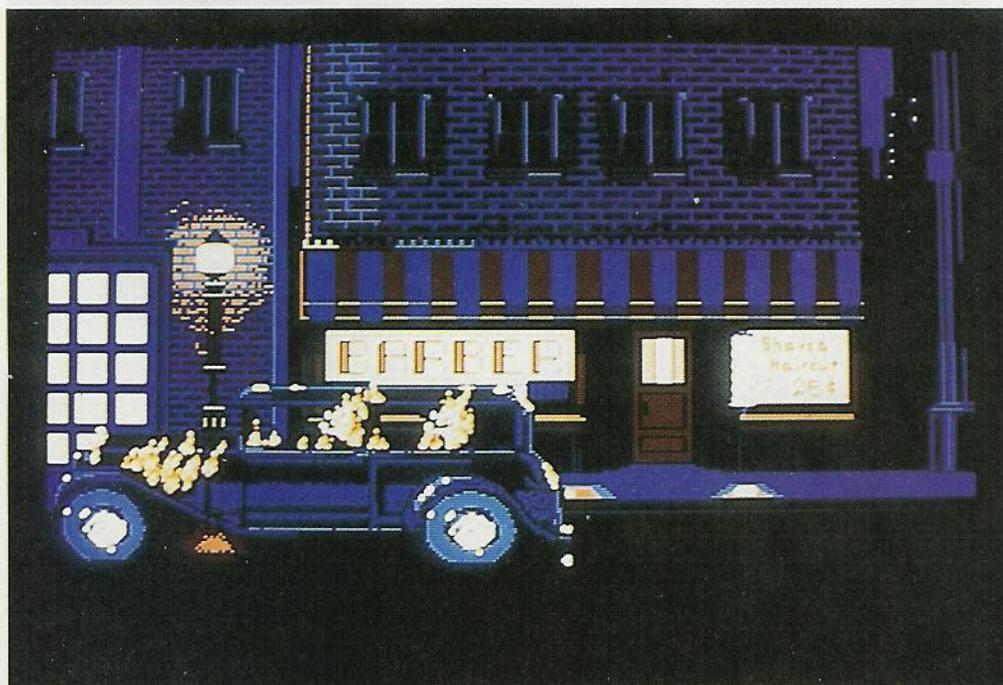
KING OF CHICAGO

Enfin le nouveau Cinemaware : King Of Chicago.

D'entrée on peut dire qu'il s'agit d'une des plus belles réalisations sur Amiga. Le graphisme est à la hauteur (il faut le voir), le son digne d'un Amiga : à chaque scène correspond une mélodie différente. Le scénario très bien écrit. Mais, car comme souvent il y a un mais, quelques repro-

ches subsistent. En effet, il faut impérativement posséder deux drives pour utiliser pleinement ce logiciel sous peine d'attraper une tendinite au coude. En plus le jeu se résume trop souvent à une intense séance de musculation des doigts manipulant la souris. C'est comme au cinéma, l'utilisateur devient plus un spectateur qu'un joueur. C'est réellement dommage.

que King Of Chicago fut une grande surprise. En effet, le fait que ce ne soit pas que du dialogue, mais que tout soit animé fait que l'on se croit vraiment en train de regarder un film devant son téléviseur. Le graphisme est excellent, en tout cas pour les visages, le son aussi. Le scénario regorge de possibilités qui font que l'on peut reprendre souvent ce jeu sans refaire les mêmes actions.



KING OF CHICAGO On a fait mouche.

vous faites un attentat contre une boutique... Les musiques sont assez bonnes et utilisent bien la stéréo.

PRESENTATION 89%

De la boîte à la présentation elle-même, tout est parfait.

SCENARIO 77%

Pas mal, original et avec des rebondissements.

COMMANDE 84%

Pratique, tout se fait à la souris.

GRAPHISME 79%

Certes, les têtes sont bien faites, mais le reste n'est pas très beau.

INTERET 81%

Assez bien. En tout cas, le meilleur dans le style aventure interactive.

DIFFICULTE

- Débutant : pas pour vous...
- Confirmé : à la rigueur, si vous connaissez l'argot anglais.
- Expert : même vous, aurez des problèmes avec un langage si argotique.

Le monde de l'aventure

POLICE QUEST

SIERRA-ON-LINE env. 350F 1 Joueur
Système : ST

Police Quest est le dernier Sierra en date, et il s'agit comme d'habitude d'une aventure animée. Pour ceux qui ne sauraient pas de quoi il s'agit, je rappelle que vous déplacez votre personnage à la souris ou au joystick dans des décors en trois dimensions, et que vous le commandez en donnant des ordres en anglais au clavier. Ici, vous jouez le rôle d'un flic confronté à la vie quotidienne, et vos premières tâches consisteront à arrêter les chauffards. Une affaire principale de trafic

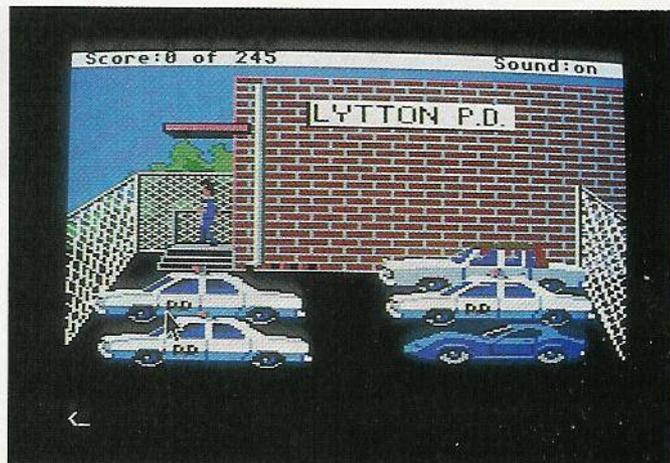
de drogue viendra soudainement tout relier, et une fois que vous serez à la brigade des narcotics, l'action va s'amplifier. Les poursuites en voiture sur le plan de la ville viennent rompre avec le jeu d'aventure et donnent plus de réalisme au tout. Le manuel explique les règles et les procédures à suivre, car vous ne devez en effet pas enfreindre ces règles. Police Quest donne un bon aperçu de ce qu'est le métier de flic, de la circulation au grosses affaires. Il faut dire que le programme a été réalisé par un ex-flic !



Je dois l'avouer, les aventures de chez Sierra-On-

Line font partie de mes préférées : elles sont en effet simples, mais gardant un aspect très sympathique dû au système de jeu. Police Quest change des autres jeux de ce type,

grâce à son scénario original, mais surtout en raison de sa longueur. Il dure en effet très très longtemps, car il vous faudra accomplir un nombre important de petites affaires pour progresser. C'est assez facile et ça dure longtemps. Voilà qui est bien !



POLICE QUEST

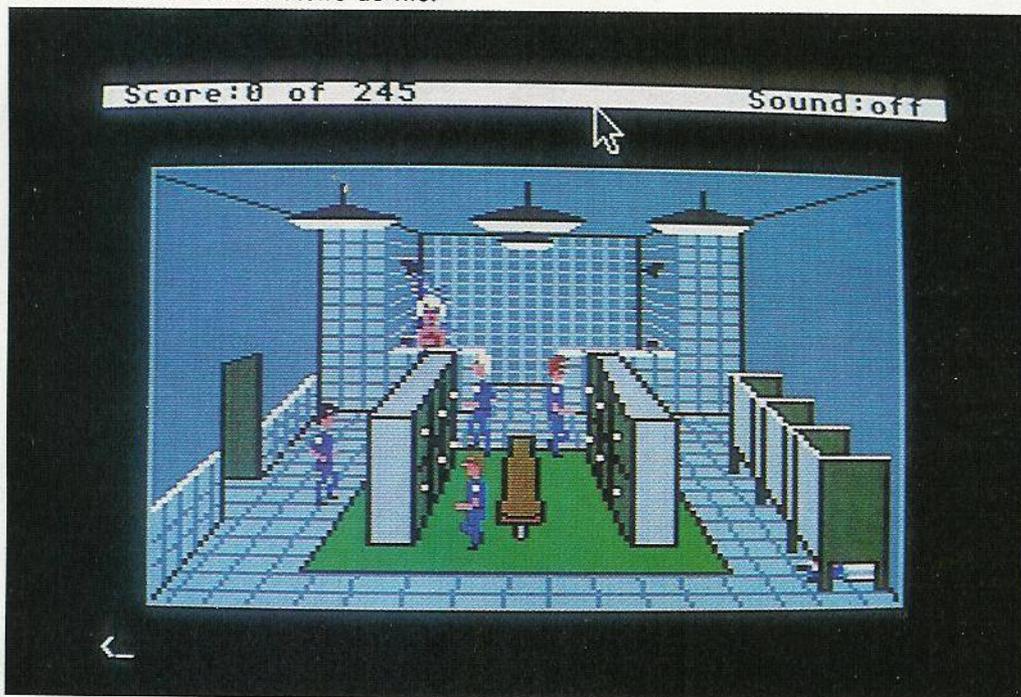


Vous rêviez de mener des enquêtes policières, de faire des arrestations, de poursuivre en voiture des bandits, etc. Alors ce logiciel est pour vous ; mais attention, il s'agit d'un jeu d'aventure animé (cf King Quest, Space Quest), et par conséquent, il vous faudra aussi bien utiliser votre joystick, que donner des instructions au clavier. Les graphismes ne sont pas très beaux, mais c'est compensé par l'animation des personnages à l'écran.



Ce logiciel garde les principes quasi-rituels de la maison : maniement d'un personnage au joystick évoluant dans un décor en trois dimensions. Côté son, toujours la même utile sobriété. Côté scénario, toujours la même recherche de la perfection. Comme il existe des films à sketches, il existe maintenant les programmes à différentes histoires. En effet Police Quest est truffé de petites histoires devant lesquelles il faut faire face. Ont-elles un but final ? On peut le parier mais n'y ayant pas joué assez longtemps, je ne peux encore répondre à cette question. Essayez pour voir.

POLICE QUEST Une histoire de flic.



PRESENTATION 89%

Très belle boîte, et une doc. complète comprenant de l'aide pour les débutants.

SCENARIO 93%

Original, prenant, drôle : une réussite.

COMMANDE 95%

Comme d'habitude, le mélange joystick et clavier est excellent.

GRAPHISME 68%

Moyen comme d'habitude, encore que de temps en temps c'est pas trop mal.

INTERET 89%

Très bien et surtout très long.

DIFFICULTE

- débutant : je vous conseille de commencer par un autre.
- confirmé : à la rigueur.
- expert : ceci est pour vous.

STAR TREK

FIREBIRD env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Cela fait deux ans déjà que la première démonstration de Star Trek nous avait été faite. Certes, cela fait moins que Dungeon Master, mais il commençait vraiment à se faire attendre. Star Trek est un programme gigantesque, dont le premier

bon point est d'être différent des films et des feuilletons, en tout cas pour ce qui est du scénario : des vaisseaux disparaissent dans une zone et se rebellent contre la Fédération. Evidemment, comme vous le devinez, il y a du Klingon là-dessous.



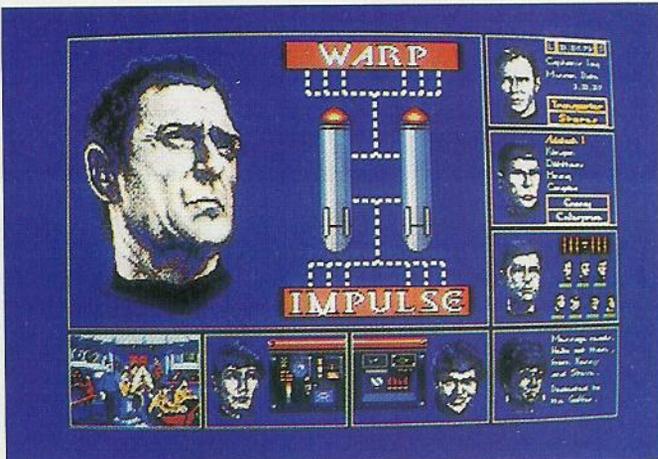
D-L
De plus en plus apparaissent ces logiciels qui sont directement créés à partir de films, et sans conteste, celui-ci s'avère être le meilleur du genre. En effet, à bord du vaisseau spatial USS Enterprise, vous devrez mener à bien une mission qui opposera votre équipe (le capitaine Kirk, Spock, Chekov, Scotty...) aux redoutables Klingons. Tout d'abord les graphismes digitalisés sont d'une telle qualité, que rien que pour cette raison, il vous faut acquiescer ce soft. Si je vous dis en plus que les sons, eux aussi digitalisés, vous couperont le souffle par leur réalisme et leur pureté, je ne ferais que confirmer que Star Trek est réellement un

des tous meilleurs logiciels du point de vue sonore et graphique. Et le reste me demanderez-vous ? Eh bien, rassurez-vous, il ne gâchera en rien ces premières remarques. Le scénario s'il n'est pas très original, vous posera tout de même de sérieux problèmes, surtout si vous n'êtes pas assez rigoureux. Diriger votre vaisseau n'est pas très compliqué, mais lors des combats il faudra vous montrer rapide et efficace ; sans oublier tout ce qui concerne les réparations, le ravitaillement du vaisseau et bien d'autres détails qui rajoutent à l'intérêt du logiciel. En bref un excellent jeu qui devrait toucher un très large public.



S.L.
Star Trek est un très bon programme, mais contrairement à Didier, je ne pense pas qu'il puisse toucher un très large public. Certes, la documentation a été traduite (mal, mais traduite, c'est déjà ça !), mais le principal plaisir du jeu est de déplacer ses personnages, qui pour certains sont fétiches (personnellement, j'ai toujours trouvé Star Trek, les feuilletons et les films, lamentables !). A moins que vous n'aimiez vraiment les jeux de simulations et d'aventure (c'est mon cas), Star Trek risque donc de vous ennuyer profondément. Pour les autres, le générique du jeu provoquera déjà un frisson de regret et surtout, le souvenir de leur série préférée. Attention, ce programme est complexe, aussi bien au point de vue du maniement que de la difficulté même du jeu.

STAR TREK: le docteur veille sur l'équipage.



STAR TREK: l'état des machines.

En tant que capitaine de l'Enterprise, vous allez dans la zone dangereuse tenter de découvrir pourquoi ou comment les vaisseaux disparaissent, et remédier à ce problème. Star Trek possède de nombreux écrans. C'est à la fois une simulation et une aventure. La plupart des écrans graphiques sont digitalisés (et bien en plus !), mais les parties où l'on joue vraiment sont en fil-de-fer, ce qui n'est pas exceptionnel mais reste tout de même assez bon. Des sons digitalisés viennent ponctuer le tout et ajoutent une touche de réalisme surprenante. Star Trek est un jeu que l'on peut finir de multiples façons, ce qui est tout de même très intéressant, et lui confère une bonne durée de vie.

PRESENTATION 50%

Seulement ? Oui, à cause de la lamentable traduction française.

SCENARIO 98%

Un scénario complexe, différent des films. Excellent !

COMMANDE 99%

Tout à la souris, que dire de plus ?

GRAPHISME 89%

Du très beau et du beaucoup moins beau. Mais le beau prime.

INTERET 93%

Si vous aimez la série ou les jeux d'exploration spatiale.

DIFFICULTE

- débutant : tout juste pour vous.
- confirmé : certaines fins sont faciles à trouver.
- expert : oui. Il y a des fins complexes qui vous conviendront.

L'Explorateur Branche vous donne rendez-vous dans sa jungle télématique sur le serveur 3615 SMI*ST. Pour le contacter, il suffit de lui écrire dans sa boîte à lettre, Avenfou.

Le monde de l'aventure

UNINVITED

MINDSCAPE env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Uninvited est un programme totalement identique du point de vue fonctionnement à Déjà Vu. Tout se fait à la souris, c'est-à-dire que vous n'avez jamais rien à taper au clavier, ce qui permet une plus grande souplesse. Ainsi, pour ouvrir une porte, il suffit de double-cliquer dessus, pour aller dans sa direction, de double-cliquer une seconde fois. Le même système permet d'examiner les objets. Il n'y a que huit verbes d'action

que l'on peut utiliser (toujours en cliquant dessus), et pourtant on ne ressent jamais une limite dans les ordres que l'on donne. Le scénario, quant à lui, est du fantastique dans la plus pure tradition du genre (Lovecraft) : une maison hantée dans laquelle votre petit frère a disparu, des spectres, un sorcier dont le disciple s'est échappé et surtout des éclairs, des rires sarcastiques et du sang... Voilà un bel échantillon de ce qui vous attend.



La société Mindscape est de nouveau en vedette avec une autre de ses productions : Uninvited. Ce programme reprend les mêmes principes que Déjà Vu : de nombreuses fenêtres permettant de tout diriger à la souris, avec en dernier recours la possibilité de taper un ordre au

clavier. Les sons digitalisés sont de bonne facture et l'intérêt grandissant du jeu, au fur et à mesure de la progression, palie avantageusement un graphisme en-deça du potentiel d'un 16 bits. L'ensemble, emballé comme de coutume, dans très belle boîte.



UNINVITED: L'entrée du manoir.



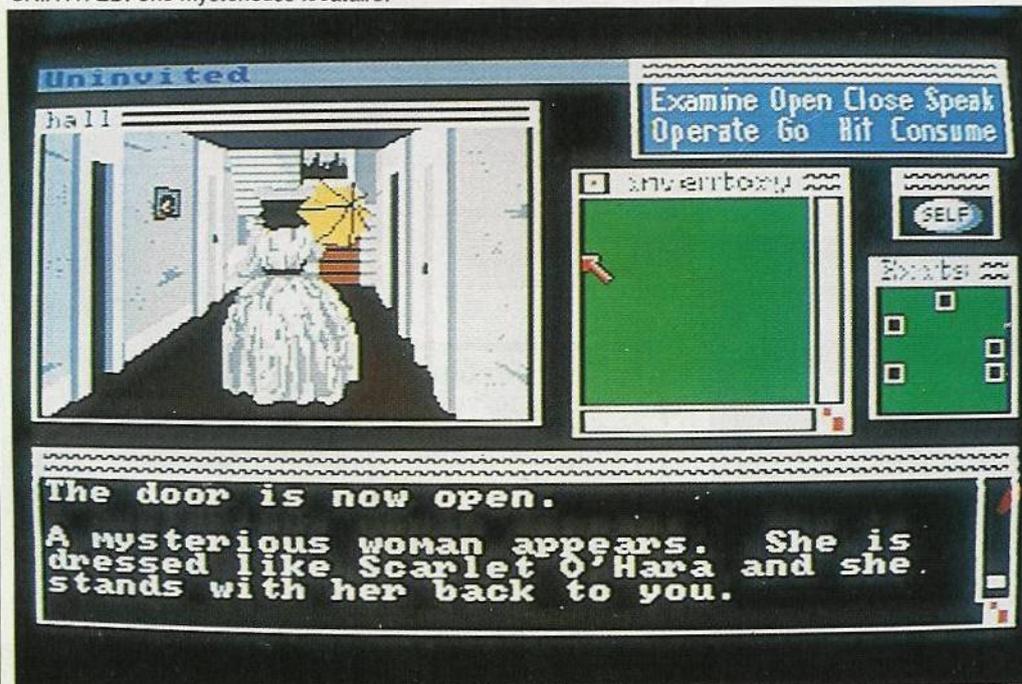
Uninvited est un bon produit dans la lignée de Déjà Vu. Aussi simple d'utilisation, aussi agréable à jouer, tout aussi moyen en difficulté : c'est vraiment le type de programme que j'aime.

Le scénario n'est pas mal du tout, et se rapproche d'un Call Of Cthulhu classique. Les graphismes n'ont rien d'exceptionnel, mais sont tout de même sympathiques, surtout qu'ils sont renforcés de sons digitalisés du plus bel effet. Un bon jeu.



On peut dire (dans tous les sens du terme), qu'Uninvited c'est du Déjà Vu. L'excellent système de jeu est toujours aussi simple, sans pour autant limiter les actions possibles. Les graphismes sont moyens, mais l'action est renforcée par des sons digitalisés. Le scénario quant à lui, est loin d'être mauvais, et même si vous n'aimez pas le genre, il a au moins l'avantage de ne pas être un jeu d'héroïc fantasy dans lequel vous devez sauver une princesse ou libérer une région de l'emprise d'un méchant sorcier !

UNINVITED: Une mystérieuse locataire.



PRESENTATION 86%

Toujours une très belle boîte et une doc. assez bonne.

SCENARIO 90%

Original, c'est l'un des seuls dans le style Lovecraftien.

COMMANDE 93%

Entièrement à la souris, c'est pratique.

GRAPHISME 81%

Pas mal, mais on peut faire beaucoup mieux.

INTERET 86%

Très prenant, surtout qu'on est très rarement coincé.

DIFFICULTE

- débutant : pas de problèmes de syntaxe, donc à votre niveau.
- confirmé : le type même de programme que vous aimerez.
- expert : facile, mais vous aimerez pour le scénario et le système de jeu.

TURLOGH LE RODEUR

COBRA-SOFT env. 250F 1 Joueur
Système : ST

C'est un jeu dans le style des 'livres dont vous êtes le héros', avec un scénario d'héroïc-fantasy, bien sûr. Ici, le personnage est tiré d'une BD interactive donnée avec la boîte, mais que l'on peut trouver en librairie (« La Sphère Du Néromant » chez Delcourt). Le système de jeu est simple, puisqu'il s'agit de choisir, parmi les multiples options proposées, celle qui vous semble la plus judicieuse pour la suite du parcours. Les combats sont assez bien faits ; les dessins sont simplistes, en tout cas pour ce qui est de la représentation des monstres. La seule chose à faire durant les combats est de choisir le type de coups que vous désirez faire.



TURLOGH LE RODEUR:
Une sombre histoire.

PRESENTATION 91%

Superbe boîte, avec la BD en plus.

SCENARIO 50%

Parce que c'est le moins pire des jeux d'aventure interactif. Classique.

COMMANDE 77%

A la souris, mais pas très convivial comme système de jeu.

GRAPHISME 61%

Les dessins de fonds sont beaux, mais les combats très laids.

INTERET 50%

Allez, vraiment parce que c'est bien présenté.

DIFFICULTE

- débutant : si vous aimez les jeux de ce style, c'est à votre niveau.
- confirmé : idem, sauf que vous allez trouver ça très facile.
- expert : vu votre niveau, vous n'aimerez pas le type du jeu.



Malgré une boîte très jolie (comprenant une BD interactive), ce logiciel basé sur le système de jeu des « livres dont vous êtes le héros » n'a pas les graphismes qui rendraient éventuellement un tel jeu intéressant. De plus, le système de combats n'est pas très pratique, et les pages d'écrans ne sont pas très claires. Voilà, on ne peut rien dire d'autre sur ce genre de logiciel !



Cobra Soft sort aussi « un logiciel dont vous êtes le héros ». Moi je veux bien, mais ledit héros fait peine à voir. Graphiquement c'est moche, il en est de même pour la sonorité. Seul le fait que le jeu se déroule à la souris peut réhausser le soft. Avouez que c'est bien peu. Mais en plus le système de la souris se révèle ne pas être très pratique. En fin de compte, il reste la B. D « interactive » qui est livrée avec la boîte, superbe au demeurant.



Par gentillesse, disons que ce logiciel est moyen. S'il avait été le seul du genre, on l'aurait dit mauvais, mais par rapport aux autres, il est tellement mieux... Le scénario, certes, n'a rien d'original, mais les graphismes sont ici au moins assez beaux, certains d'entre eux étant même pas mal faits du tout. Hélas, ce système est incompatible avec les ordinateurs, et le jeu n'est pas très intéressant, surtout que les combats rendent très mal à cause de leurs

graphismes assez laid. Le meilleur d'un genre mauvais.

LE CASQUE DES FORGERONS

COCONUTS env. 225F 1 Joueur
Système : ST

Ce jeu de rôle en français se veut être en total accord avec les règles de Donjons & Dragons. Hélas pour nous, il n'en est rien. Le scénario est bien évidemment de l'Héroïc Fantasy. Vous devez tout faire pour empêcher un infâme personnage d'enlever la princesse du royaume, princesse qui doit prendre le pouvoir très bientôt. Aucun son, des graphismes en noir et blanc : voilà ce qui caractérise le jeu.



On peut dire que par rapport à ce qu'annonce la boîte de jeu, on tombe de haut. Le scénario est lamentable, le système de jeu n'a gardé que la lourdeur de celle de Donjons & Dragons mais pas les aspects les plus intéressants. Enfin, les graphismes sont lamentables et le son inexistant. Que dire de plus ?

PRESENTATION 19%

Mauvaise, mis à part la boîte.

SCENARIO 10%

Mauvais, classique et sans intrigue.

COMMANDE 42%

Bon, c'est pas vraiment ça. Et en plus, si vous n'avez pas deux lecteurs vous êtes fait !

GRAPHISME 10%

Pas de doute, c'est laid. En noir

et blanc, on peut faire pourtant de si belles choses !

INTERET 15%

On se lasse vite d'un programme de ce style, tant tout est mal fait.

DIFFICULTE

- débutant : vous trouverez ceci facile, mais ça ne vous intéressera hélas pas.
- confirmé : à éviter, tellement c'est inintéressant.
- expert : tournez la page !

LA JUNGLE DE L'EXPLORATEUR BRANQUE

PRESENTATION

Et bien voici encore une nouvelle rubrique. Nouvelle ? Que nenni, pas vraiment puisque ceux d'entres vous qui lisent ST Magazine me connaissent déjà. Pour les autres, je me présente : je suis l'Aventurier Fou, plus habituellement appelé Avenfou par mes intimes et relations qui commencent à être nombreux. Comme mon nom l'indique, je passe mon temps sur les jeux d'aventure et jeux de rôle, et je ferais de mon mieux pour vous aider dans cette rubrique. Et comme je pressens que nous allons être de bons amis, je vous permets, à vous aussi, de m'appeler dorénavant AVENFOU. Veinards, y'en a qui m'ont appelé « monsieur » pendant des mois !

Tout d'abord, un message à ceux qui lisent ST Magazine (excellent canard, au demeurant, dont je vous recommande chaudement la lecture ? ST MAG en est à son numéro 17 et n'a vraiment rien à voir avec 1st. Attention à la confusion ! A ceux là donc, j'affirme : n'ayez aucune crainte, je ne vais pas vous refiler dans Gen 4, les mêmes solutions que dans ST Mag ; j'ai des réserves, moi !!!

Bon, avant de vous présenter la rubrique, je vais vous parler de tout ce qui tourne autour de cette rubrique, c'est à dire de la multinationale Avenfou, de la télévision Avenfou, de la carte Avenfou, de la radio Avenfou, de film Avenfou, des programmes Avenfou, du serveur Avenfou, du journal Avenfou et enfin de la musique Avenfou. A l'heure actuelle, surtout par manque de temps, seuls le serveur et les programmes existent ; pour les autres services, ça « immine », comme dirait mon excellent confrère et néanmoins ami Michel Desangles.

LES SERVICES AVENFOU

I. Le Minitel

Il est donc possible, si vous avez un Minitel (je vous rappelle que c'est un engin gratuit que vous pouvez trouver à la poste la plus proche de chez vous), il vous suffit de composer le 3615 et de taper le code SM1*ST. C'est le serveur de ST Mag, mais les

Amigamoureux n'en sont pas pour autant exclus. Une fois là, vous avez la possibilité d'avoir de l'aide de trois (3 !, tres, three, dry avec un glaçon) manières :

1) La rubrique Avenfou

Cette rubrique, accessible en faisant A à partir du sommaire ou en faisant +A à partir de n'importe où vous permet d'accéder aux solutions actuellement sur le serveur. Les solutions changent relativement souvent, ce qui présente comme principal intérêt de vous donner des solutions de jeux assez récents, ou les trucs que vous demandez le plus souvent.

2) La bal Avenfou

Voilà le lieu de prédilection de toutes les personnes au bord de la dépression nerveuse et du suicide. Vous êtes coincé dans un programme, vous voulez savoir les derniers jeux sortis, les prochains jeux à sortir. C'est simple, vous écrivez dans la boîte à lettre (BAL) AVENFOU, en indiquant le jeu qui vous intéresse et votre question. Evidement, il faut auparavant avoir créé une BAL sous un pseudo de votre choix (du moment qu'il n'existe pas déjà ; à vous de vérifier). Il faut donc aussi m'indiquer dans votre message, la bal dans laquelle je dois vous répondre. En temps normal, vous obtenez une réponse dans les 24h qui suivent le message, mais évidemment, ce délai peut s'allonger si je suis en bouclage de ST Mag ou de Gen 4.

3) Avenfou en personne.

Comme je trouve qu'avec tout ça je n'ai pas assez de boulot, voilà que je suis quasiment tous les soirs sur les Forums du serveur aux alentours de 22h15. Evidement, il m'arrive de ne pas pouvoir venir tous les jours, parce que je sors quand même de temps en temps, et que je n'ai pas encore trouvé le moyen de faire un clone de moi-même pour le laisser devant le Minitel. Si vous allez sur le serveur aux environs donc de 22h00/23h00, consultez la liste. Si vous voyez marqué Avenfou, tapez le numéro qui précède mon nom puis Envoy. Ceci

vous permet de m'appeler sur un Forum. Après cela, vous devez donc aller sur l'un des six forums du serveur, où nous pourrions discuter en direct de vos problèmes sur les jeux où de vos questions sur l'actualité informatique. Une fois encore, en période de bouclage, je ne peux pas venir tous les soirs. Dans ce cas, laissez votre message dans ma bal.

NB : N'ayant actuellement qu'un ST, je ne pourrais dans un premier temps pas aider les Amigamaniaques sur les jeux n'existant que sur Amiga. Heureusement pour eux, la plupart existent sur les deux machines et fonctionnent de la même manière.

II. LES DISQUETTES

Au nombre de quatre à ce jour, elles sont en vente à la boutique de Pressimage (voir boutique de Pressimage dans ce numéro), et comprennent diverses solutions, mais aussi des aides de jeu et des utilitaires pour jeux du type éditeurs de tableaux, vies infinies. Elles ne sont disponibles actuellement que pour ST.

Voilà. Je crois qu'il est temps de vous présenter une à une les différentes parties de cette rubrique.

Y'A UN PROBLEME ?

Bon. Je suis d'accord, je me suis pas cassé pour le nom, mais au moins c'est clair. Dans cette rubrique, je répondrais aux questions que vous lecteurs m'aurez envoyé à l'adresse qui va suivre :

Stéphane Lavoisard
Génération 4
Pressimage
210 rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS

Evidement, vous n'êtes pas obligés d'envoyer obligatoirement des questions. Vous pouvez aussi me donner des solutions si vous en avez quelques-unes, ça me fera toujours du boulot en moins. Bon, il est temps de commencer...

MR. Eric MUR
Mes questions portent sur la résolution des différentes

énigmes que l'on trouve au long des labyrinthes : mon anglais est tout juste suffisant pour comprendre le sens des questions. Pouvez-vous m'aider ?

Mais oui, bien sûr, mon petit Eric, MUR ??? c'est un pseudo ? Bizarre pour un gars qu'a des problèmes de labyrinthe. Petit canaillou ! qu'est ce que ça ferait pas à cet âge là pour attirer l'attention. Je réponds néanmoins à la question, puisque pertinente. La première énigme est celle catacombes, puisqu'il faut donner le nom du Mad God : le nom à donner est TARJAN. Dans le Harkyn's Catsle, au niveau 1, la réponse à la devinette du sage est VAMPIRE. Au niveau suivant, un vieil homme vous pose une question : la réponse est SKULL TAVERN. Dans la Kylearan's Tower, une bouche magique vous pose une question : ici, il faut répondre STONE GOLEM. Un peu après, une seconde bouche magique récidive avec une autre question : là, répondez SINISTER STREET. Dans la Mangar's Tower, c'est déjà beaucoup plus complexe : au niveau 1, la réponse à la question de la bouche magique est CIRCLE. Au niveau 2, il faut prononcer à la bouche magique les sept paroles du « One God » pour faire apparaître un escalier : ces sept paroles sont : LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED. Au niveau 4, une bouche magique vous pose une dernière question dont la réponse est SPECTRE SNARE.

MR. Denis DONTENVILLE :
Dans Barbarian (Pyggnosis), je n'ai pas réussi à passer le magicien à la fin du jeu. Comment faire ?

Encore une bonne question, parce qu'on me la pose souvent. Il faut, avant d'entrer dans la pièce où se trouve ce magicien ricaner, prendre son bouclier en main. Après être rentré dans la pièce, il faut attendre que celui-ci lance une boule de feu. Quand la boule arrive vers vous, cliquez sur l'icone defense. Vous ferez ainsi rebondir la boule vers le magicien qui finira en un tas de cendres.

PREMIERS PAS

Encore une fois, je crois que le titre est clair. Dans cette partie, je vous donnerai les premiers trucs et les premières astuces sur certains des jeux testés dans le même numéro. Ainsi, si l'un de nos articles élogieux vous a convaincu et que vous achetez ce

programme, ceci vous permettra d'éviter de rester coincé au début, par manque d'expérience ou autre. Pour ceux qui auraient déjà le jeu, certaines astuces leur permettront de se décoinçer des endroits complexes du jeu. Vous n'avez pas compris ? Et bien commençons donc...

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD :

La meilleure chose à faire est de poser des questions sur les noms de personnages comme Yoko, Maxon ou encore sur les planètes comme Ondoya, Bow-Bow, et ceci dès le premier Izwal. Très vite, en dehors de la piste Izwal, vous devriez avoir rendez-vous avec des Migrax, puis avec un Buggol. Lisez bien ce que vous disent les Ondoyantes, vous verrez qu'elles ne sont pas aussi nombreuses qu'on pourrait le croire. Quant aux numéros, sachez qu'on ne peut pas les distinguer de personnes d'une autre race. Si quelque chose cloche, posez vous des questions ? Je ne peux rien dire d'autre sans tout révéler.

BILL PALMER :

Le jeu n'est pas difficile, et le seul problème que vous risquez de rencontrer tout au début est celui du passeport, qui reste introuvable longtemps. En fait, celui-ci se trouve sous le coffre, et il faut donc cliquer sur le coin en bas à gauche pour l'obtenir. Ainsi, plus de problèmes à la douane. Dans le train, sortez le plus vite possible !

CATCH 23 :

Regardez attentivement les objets se trouvant dans les pièces. Le plus souvent, ils permettent de trouver l'identité du savant qui y habitait, à l'aide des curriculum vitae de chacun d'eux que l'on trouve dans le manuel.

CHIMERA :

Faites un plan pour éviter les cases mortelles. Attention à l'ours. Le seul moyen de l'éviter est la fuite, mais vous y perdez tout vos objets. Ne vous laissez pas impressionner par les barrières.

CRASH GARRET :

Le début du jeu offre de nombreuses possibilités. La meilleure semble être de se rendre dès que votre vie sera menacée.

DEJA VU :

Il faut d'abord explorer les étages supérieurs avant de descendre à la cave où un passage secret est aisément détectable. Pour les personnages qui vous attaquent, la majorité part avec un peu d'argent...

DUNGEON MASTER :

Il faut faire un plan de chaque niveau, mais attention : à chaque fois que vous arrivez à un nouveau niveau, sauvegardez votre partie. Faites les plans du niveau, puis une fois qu'il sont faits, rechargez la partie et faites le niveau le plus vite possible. Ceci vous évitera de consommer trop de nourriture en restant longtemps à faire les plans, ce qui n'est pas négligeable puisqu'à partir d'un certain niveau on ne trouve plus rien à manger. Pour choisir vos personnages, ne prenez surtout pas ceux qui sont « Journeyman » en une classe. Il vaut mieux prendre des personnages débutants ou encore réincarner vos héros au lieu de faire une résurrection. Essayez de choisir quatre personnages pouvant lancer des sorts.

FAIAL :

Le jeu n'a rien de bien complexe, mais faites en sorte de trouver les trois possibilités de scénario, qui dépendent de ce que vous faites au début. Chaque scénario correspond à un alignement différent.

IZNOGOURD :

Un plan ne serait pas mal venu, ainsi qu'une liste des objets que vous trouvez et des réactions des divers personnages quand vous leur donnez l'objet en question.

JINXTER :

Lisez bien tout les textes, ce sont eux qui vous donneront des indices. Si vous loupez votre station de bus, reprenez d'abord vos clefs, puis allez à l'est jusqu'à ce que vous trouviez votre maison.

KING OF CHICAGO :

Ne jouez pas les héros. Vous

ne deviendrez pas le Boss en dix minutes. Ne tuez jamais quelqu'un si il y a un témoin ou une autre personne dans la salle : cela vous serait fatal.

LA MASCOTTE :

Faites un plan, et essayez toutes les possibilités : elles ne sont pas si nombreuses.

MASQUE :

Encore une fois, il faut faire un plan. Ensuite, je vous conseille de noter les caractéristiques de chaque masque, ce qui vous permettra de retrouver par la suite les meilleurs masques. Faites vite !

MEWILO :

Cliquez partout, et n'hésitez pas surtout à revenir là où vous avez déjà été, car une pièce peut changer selon ce que vous avez fait entre temps. C'est au Parnasse qu'il faut débiter.

POLICE QUEST :

Lisez bien la notice, elle est très importante. Prenez votre matériel habituel, allez au briefing, puis allez à votre voiture. Faites-en le tour avant de partir. Restez en contact radio tout le temps, et attendez qu'il se passe quelque chose.

SPACE QUEST II :

Une fois sur la planète, éteignez le bip qu'émet le vaisseau sous peine d'être plus vite repéré. Utilisez bien la boîte à lettres, ramassez une spore d'une plante paralyzante, passez la plante carnivore pour prendre des baies, puis revenez. Si vous avez délivrer le petit bonhomme rose, il vous montrera la voie à l'entrée des marais. Dans les marais, il vaut mieux prendre sa respiration avant de plonger...

STAR TREK :

Notez bien les systèmes où vous allez ainsi que les planètes qu'ils contiennent et ce que l'on y trouve. Cela vous permettra certainement de ne pas passer deux fois au même endroit.

TANGLEWOOD :

Retrouvez au plus vite l'antenne du mobile cinq, qui se trouve dans un tas de rocher, puis allez lui remettre en place de manière à pouvoir l'utiliser. Faites un plan.

ULTIMA IV :

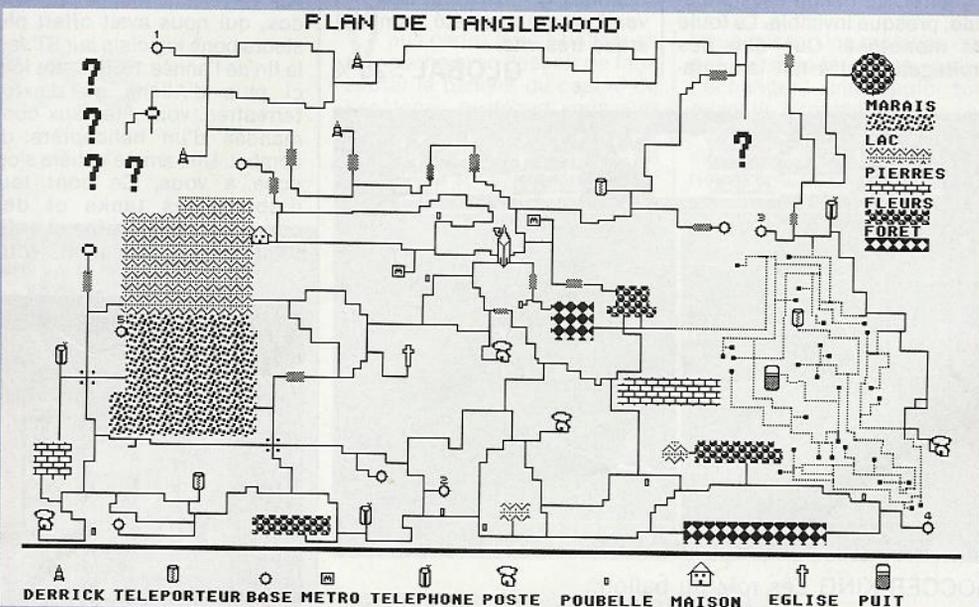
Notez bien le nom des personnages que vous rencontrez, la ville où vous les voyez, et enfin ce qu'ils vous disent. En effet, quand une autre personne vous dira : « va voir untel de ma part » vous pourrez le retrouver plus facilement.

UNINVITED :

Sortez de la voiture le plus vite possible. Les formules dans les bouquins de magie ne sont pas là pour décorer : notez-les.

« SOLUCES » ET PLANS

Bon. Si je vous dis que dans cette rubrique vous trouverez des solutions complètes et des plans, vous me croyez ? Bien. Alors, vous n'aurez jamais les deux à la fois. Ce sera soit une « soluce », soit un plan. Vous avez compris. Bien, alors voyons ce que nous avons trouvé pour aujourd'hui...



Petit budget

Il s'agit d'une catégorie de logiciels à part, puisque leur prix « sacrifié » (aux alentours de 100F) les met à la portée de toutes les bourses.

On y retrouve pêle-mêle de bons petits programmes bénéficiant d'un excellent rapport qualité/prix, mais malheureusement aussi quelques nullités, indignes d'être vendues pour des machines telles que l'Amiga ou le ST.

Une seule note est attribuée, qui reflète autant que possible ce fameux rapport qualité/prix.

Liste des PETIT BUDGET testés dans ce numéro :

ALIEN STRIKE
CHOPPER X
FORMULA ONE GRAND PRIX
KARTING GRAND PRIX
KIKSTART II
LAS VEGAS
MISSING ONE DROID
PAC BOY
REVERSI BRAIN
SCREAMING WINGS
SPACE RANGER
SOCCER KING
VADER

SOCCER KING

KINGSOFT 1 OU 2 Joueurs
Système : Amiga / ST

On attendait tous impatiemment un football sur ST. Il y en a un qui est arrivé, mais ce n'est pas celui qu'on veut. Soccer King est une catastrophe. Je n'ai retenu aucun point positif. Les footballeurs sont très mal dessinés, on dirait des fils de fer. Le scrolling du terrain laisse à désirer. Le ballon est minuscule, presque invisible. La foule est monotone. Que dire des bruitages, tout à fait lamenta-

bles, sinon qu'il vaut mieux baisser le volume du son. L'animation des joueurs et des gardiens de buts est à un niveau aussi ras que la pelouse. Vous l'avez compris, ce n'est pas Soccer King qui va combler notre envie de football. Alors croisons tous les doigts, et prions pour que le fabuleux Hotball (dont une pré-version nous a été confiée) arrive très vite.

GLOBAL : 20%



SOCCER KING Les rois du ballon.

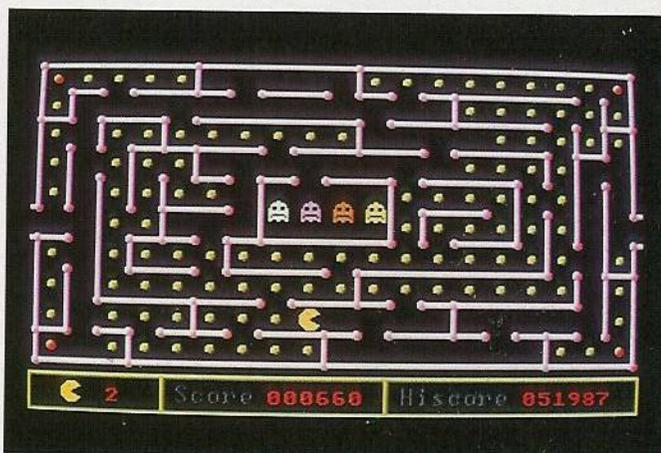
PAC BOY

SOFTGANG 1 joueur
Système : Amiga

D'après le mode d'emploi (anglais), vous êtes sensé chercher la sortie du profond labyrinthe du Dr Geronimo en ramassant tous les objets qui traînent sur votre chemin, les couloirs étant surveillés par des robots. Quand vous saurez que les robots ont des allures de fantômes, vous aurez compris que vous êtes devant un Pacman très classique. Les tableaux se

succèdent avec pour seules différences la couleur des murs et la rapidité grandissante de l'ennemi. Le 'phantastic graphic' annoncé sur la boîte est beaucoup exagéré, mais le Pacman se manie très bien et les musiquettes sont correctes. Un petit Pacman en rapport avec son prix.

GLOBAL : 38%



PAC BOY Encore un pac man.

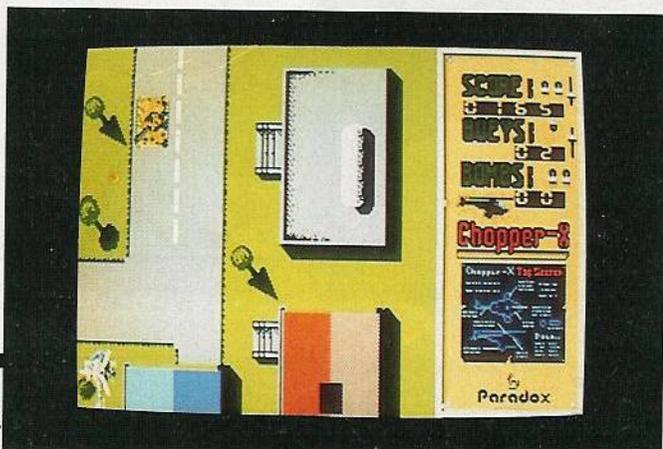
CHOPPER X

MASTERTRONIC 1 Joueur
Système : ST

Chopper X est un logiciel de tir vertical réalisé par Paradox, qui nous avait offert plusieurs bons logiciels sur ST vers la fin de l'année 1986. Cette fois-ci plus d'Aliens ou d'extraterrestres, vous êtes aux commandes d'un hélicoptère de combat. Une armée entière s'oppose à vous. Ce sont tout d'abord des tanks et des canons, puis la marine et enfin l'aviation qui attaquent. Votre

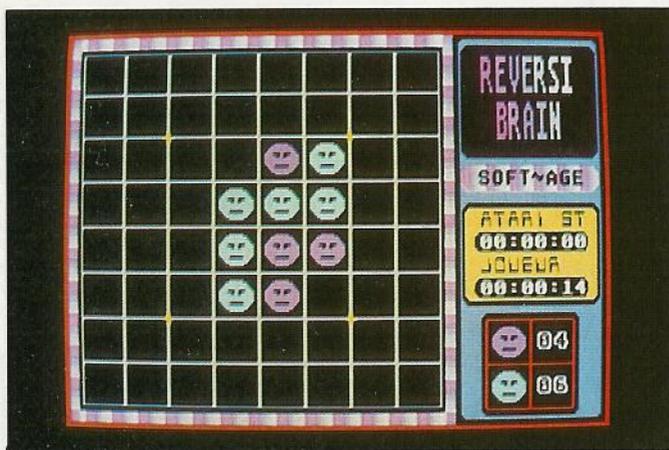
mission est de défendre votre pays et de combattre l'agresseur. La musique de Chopper X a été reprise du logiciel ST KARATE. Les graphismes sont simples. Mais le logiciel bénéficie d'un bon rapport qualité. Le challenge est prenant... Il plaira certainement aux fous de la canarde.

GLOBAL : 55%



REVERSI BRAIN

PRESSIMAGE 1 ou 2 Joueurs
Système : ST



REVERSI BRAIN Un Othello sympathique et moqueur.

Cet Othello-Reversi semble à première vue identique à ses concurrents sur ST. Pourtant, en y regardant de plus près, il présente deux avantages qui méritent d'être signalés : -d'abord, il est sympathique ! Après une belle musique digitalisée pour la présentation, il nous fait l'honneur de nous tenir un dialogue pendant la partie. Ça va de : « Bien joué ! » à « Je vous écrase », et c'est ponctué de quelques éclats de rires quand vous êtes bloqués (Bien entendu, ces dialogues peuvent être supprimés). Les pions sourient ou font grise mine selon qu'ils perdent ou qu'ils gagnent. -ensuite, il s'agit d'un adversaire de qualité. Aux niveaux les plus bas, il joue très vite, laissant leur chance aux débutants. Par con-

tre, quand on le laisse réfléchir, (il est parfois un peu longuet...) il s'avère redoutable, en tout cas, l'un des meilleurs sur ST, voire le meilleur. Un achat à conseiller à ceux qui veulent s'initier à ce jeu cérébral fort agréable.

GLOBAL : 85%

Dernière minute!

Nouvelle Version 1.5, nettement plus rapide et beaucoup plus forte! Monochrome et couleur.

NB: Le niveau 2 de Reversi Brain a battu les niveaux les plus élevés des 5 jeux auxquels nous l'avons confronté dont Reverside sur Apple!

FORMULA ONE GRAND PRIX

MICRO VALUE 1Joueur
Système : ST

Il arrive pas mal de simulations automobiles en ce moment. Celle dont je vous parle est fabriquée par le spécialiste du jeu à bas prix sur 16 bits, j'ai nommé Micro Value. Tout d'abord, armez-vous de patience car le chargement est très lent. Après cette épreuve d'attente, vous allez pouvoir choisir votre bolide. A ce moment, vous croyez rêver. On vous propose, entre autres, la Williams de Mansell, la Lotus de Senna, la Mc Laren de Prost, et la Ferrari d'Alboreto. Quel plateau royal ! Ensuite vous sélectionnez une piste

parmi 6 mondialement connues (Monaco, Silverstone, Detroit...). Lorsque le jeu débute, vous êtes sur la grille de départ en compagnie de vos adversaires. La course est lancée, vous passez les vitesses, et tout s'enchaîne. La réalisation est correcte. L'animation de la route n'est pas extra, les graphismes sont honnêtes à part la vilaine explosion. Le jeu se révèle agréable, mais ne rivalise cependant pas avec les ténors du genre.

GLOBAL : 69%



F1 GRAND PRIX Pôle position a fait des petits.

LAS VEGAS

ANCO 1 Joueur
Système : Amiga / ST



Vous partez avec 5 dollars en poche avec l'espoir de faire sauter la banque du casino de Las Vegas. Au départ, vous allez tenter d'augmenter votre capital grâce à la 'Slot Machine', la machine à sous. Pressez 'Start' et les figurines se mettent à tourner. Quand vous alignez une combinaison gagnante, une partie des lettres de Las Vegas clignote. Des options vous permettent de répartir vos gains, de les encaisser ou de les remettre en jeu, jusqu'à ce que vous allumiez entièrement les mots 'Las Vegas'. Alors, si vous possédez au moins 2 dollars, vous allez jouer au 'High or Low'. Devant vous se trouvent cinq cartes, face cachée.

Vous misez. Une première carte est retournée (vous pouvez l'échanger, une seule fois). Avant de retourner chaque carte suivante, vous devez deviner si elle sera supérieure ou inférieure à la précédente. Si vous accumulez 100 dollars ou plus, vous serez admis à la table du Black Jack, (également connu sous le nom de 'Vingt et Un'), où les mises sont beaucoup plus importantes.

Las Vegas n'est pas le plus beau jeu dans le genre, mais c'est aussi l'un des moins chers. Pour ceux qui aiment, il constitue un achat possible.

GLOBAL : 55%

LAS VEGAS Ça peut rapporter gros !

Petit budget

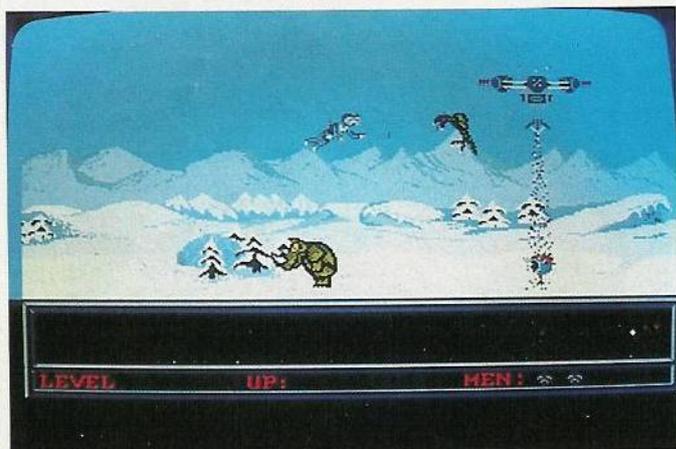
SPACE RANGER

MASTERTRONIC env. 100F 1 Joueur
Système : Amiga

Décidément chez Mastertronic, on se diversifie beaucoup. Après avoir racheté Melbourne House qui prépare d'excellents jeux sur 16 bits, voilà qu'on se lance dans les jeux bon marché sur Amiga. Prenez garde, car Petit Budget n'est pas synonyme de petite qualité. En tous cas, Space Ranger est un jeu bien ficelé. C'est une reprise du bon vieux Defender, mais version 88. Vous devez sauver les Critters qui se font massacrer. Le jeu se déroule dans 5 très beaux tableaux. Le scrolling des planètes où vous combattez est parfait. Vous dirigez un bonhomme qui ressemble vaguement à un plongeur cosmo-

naute. Vous allez devoir affronter des hordes d'ennemis. Mais c'est avec plaisir que vous les découvrirez car ils sont très marquants. Il y a des sortes de Grenlins volants, des yeux qui marchent, des petits rhinocéros, ainsi que des dragons et un tas d'autres créatures très loufoques. Lorsque vous avez détruit tous les ennemis à l'écran, vous accédez directement au tableau suivant. Les bruitages sont très bons. En conclusion il n'y a aucune raison de ne pas acheter cet excellent jeu de tir. 'A ce prix, si tu paies pas le prix, t'as rien compris'.

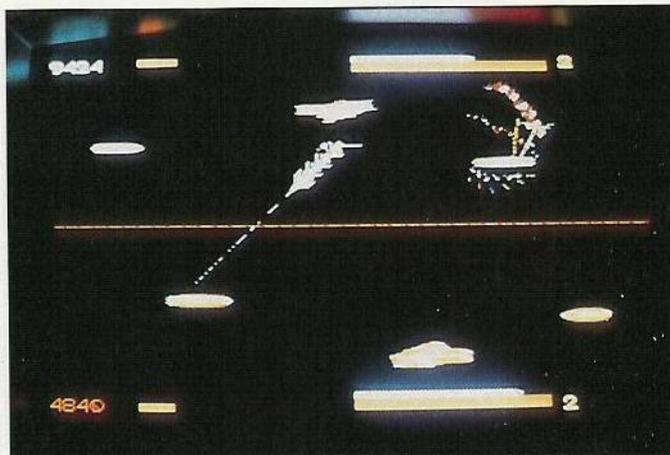
GLOBAL : 84%



SPACE RANGER Ne tuez pas tous les animaux.

ALIEN STRIKE

ROBTEK 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga



ALIEN STRIKE Des dessins bien pauvres.

Après avoir étudié attentivement la guerre sur la planète Terre, un extra-terrestre a constaté que ce 'jeu' présentait de nombreuses injustices, à commencer par le déséquilibre du rapport de forces. Aussi a-t-il eu l'idée de programmer une simulation, où les armées auront des chances rigoureusement identiques au départ (en quelque sorte, comme une partie d'échecs). Chacun des deux adversaires disposera d'un jet, d'une frégate, d'un croiseur et d'un porte-avions, qu'il pourra manœuvrer à tour de rôle.

Si l'idée d'Alien Strike est tout-à-fait louable, par contre sa réalisation est atroce. Plus que jamais le slogan « Faites l'amour, et pas la guerre » s'impose ici... Ça va encore pour commander un jet, mais ensuite, il y en a dans dans tous les sens, et les engins de guerre vont à une telle vitesse et sont tellement riquiquis, qu'on ne sait plus où on en est ! Ce jeu n'a vraiment rien pour plaire. A éviter absolument !

GLOBAL : 10%

MISSING ONE DROID

BUG-BYTE 1 Joueur
SYSTEME : ST

Ce programme rappelle étrangement ROBOTRON, un bon vieux logiciel édité par Atari sur 8 bits. Vous déplacez un petit Droid à travers des salles infestées d'ennemis. Vous serez attaqué par de nombreux monstres ; ça va du vaisseau intergalactique au sigle Atari, en passant par des robots de toutes sortes. A chaque tableau, ils sont de plus en plus nombreux et de plus en plus rapides. Inutile de préciser que tout devient

très vite un enfer, où les réflexes sont mis à rude épreuve. La musique digitalisée est convenable. Les graphismes sont simples mais propres, et les explosions très stylisées sont superbes. Déconseillé aux cardiaques, mais totalement conseillé aux hyper-nerveux ayant besoin d'un défoulement journalier.

GLOBAL : 65%



MISSING ONE DROID Tirez dans tous les sens !

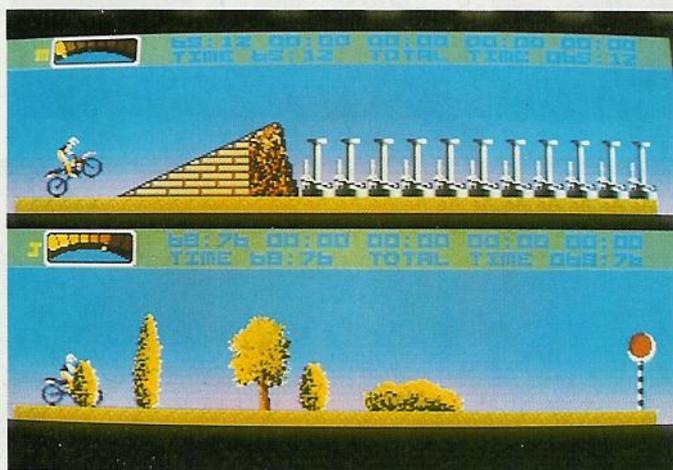
KIKSTART 2

MASTERTRONIC 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga

Mastertronic semble décidé à produire à bas prix des softs excellents qui atteignent le niveau des jeux à prix fort. Nous ne pouvons que saluer cette initiative. Kikstart 2 existait déjà sur 8 bits, la version 16 bits a été considérablement améliorée. C'est encore un point positif. Vous dirigez une moto qui doit sauter des obstacles et se réceptionner au bon moment. Vous courez contre l'ordinateur ou contre un ami.

Les graphismes sont jolis, j'apprécie au passage les superbes dégradés du fond. Il y a 24 parcours au total, et une option vous permet d'en construire de nouveaux. Le jeu est très agréable, la moto répond très bien. C'est un logiciel qui plaira à tous les casse-cou. Il représente une excellente acquisition.

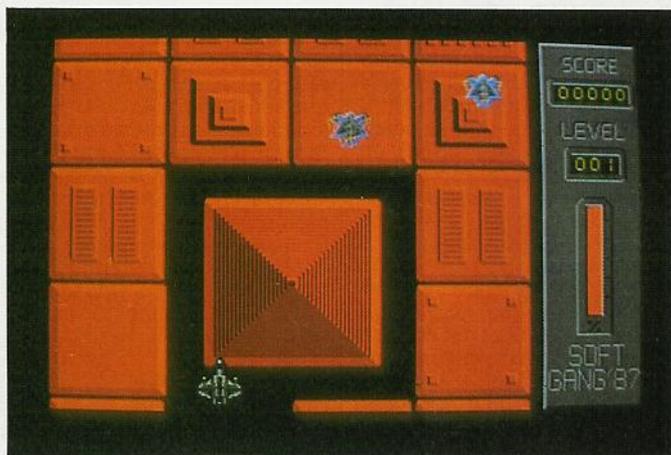
Note générale : 80%



KIKSTART II Une moto tous-terrains.

VADER

SOFTGANG 1 Joueur
Système : Amiga



VADER Pas vraiment original comme jeu.

L'affaire est urgente, et de toute première importance ! Le commandant de la base de Mars 4 a une conversation téléphonique plutôt mouvementée avec le ministre de l'alimentation. Il veut se faire livrer au plus vite un ragoût de moules, faute de quoi le dîner politique qu'il donne ce soir sera compromis, et risque de tourner à la catastrophe pour la planète. Vous êtes l'homme de la situation. Aux commandes de votre vaisseau, vous devez éviter les hor-

des d'ennemis envoyées à votre rencontre pour vous détruire. Derrière cet étrange scénario se cache un remake des Xevious, Typhoon et autre Trauma. La présentation est assez belle, le scrolling est bon, mais les couleurs sont assez mal choisies, criardes. Ce jeu est très répétitif. Bien que le prix soit modéré, on est quand même loin des ténors du genre.

GLOBAL : 45%

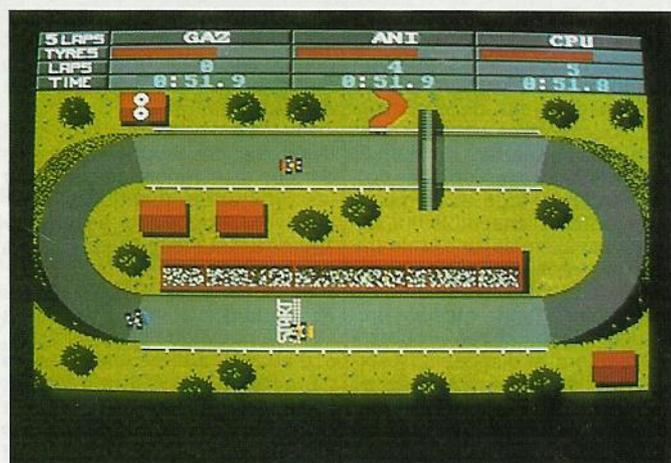
KARTING GRAND PRIX

ANCO 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga / ST

Une course de kartings qui offre de nombreuses variantes. Jugez plutôt : choix entre 8 circuits, sélection des pneus (durs à usure lente, ou mous qui accrochent mieux), des pignons (grand, moyen, petit) qui influent sur la nervosité et la vitesse de pointe, piste sèche, humide ou verglacée, mode entraînement ou compétition, niveau de difficulté (fonction du nombre de tours à effectuer, et des adversaires commandés par l'ordinateur). Le maniement est très

simple quant à la théorie (droite, gauche, accélérer, freiner), beaucoup moins en pratique, surtout contre l'ordinateur. La version Amiga offre quelques 'Plus' avec les bruitages et les circuits mieux dessinés. Bien que ressemblant beaucoup à Super Sprint, la réalisation globale est nettement au-dessus.

GLOBAL : 62% (AMIGA)
53% (ST)



KARTING GRAND PRIX La piste.

Petit budget

SCREAMING WINGS

RED RATS SOFTWARE 1 Joueur

Systeme : ST

La société Red Rats déjà bien connue sur 8 bits, nous présente ici son premier logiciel ST. Comme Chopper X testé dans cette rubrique, il s'agit d'un jeu de tir avec scrolling vertical. Vous dirigez un avion de combat, et comme par hasard une nuée d'avions ennemis vous attaquent, « y en a des petits, y en a des gros, y en a aussi des très gros, et même des très très gros, des blancs, des gris et des pas mûrs (verts) ». Le combat est difficile (c'est normal, car a vaincre sans péril, on triomphe sans scène-

rio). Il faut bien sûr une intelligence de caporal italien pour vaincre, et on en prend plein la tête pour pas un rond. La musique est encore plus nulle que le logiciel, mais si vous n'avez pas la force d'attendre Flying Shark de Firebird alors courez chez votre revendeur, ce sera tout de même une consolation. Excusez-moi, j'ai craqué ; mais après une journée comprenant trois tests comme Chopper X, Floyd et Screaming on finit un peu atteint...

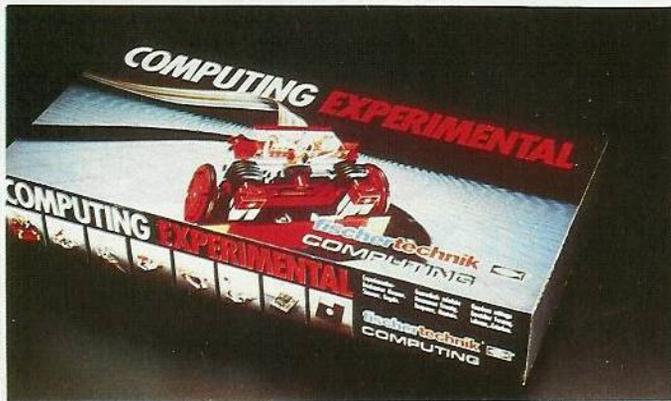
GLOBAL : 55%

SCREAMING WINGS Tir vertical sur avions ennemis.



Le coin du matos

DES ROBOTS EN KIT



La société Fishertechnik propose pour l'ATARI ST tout une gamme de produits destinés à l'initiation à la robotique. Dans la meilleure tradition des jeux de construction, vous pouvez acquérir soit des boîtes permettant de réaliser différents montages, soit des coffrets contenant tous les éléments pour monter un ensemble fini. On trouve, par exemple, une table traçante A4 transformable en scanner, et un robot d'entraînement. Une interface Centronics est prévue pour raccorder ces « robots » à votre micro, et dispose de 4 sorties pour des moteurs, lampes ou électro-aimants, 8 entrées numériques pour manipulateurs ou interrupteurs, 2 entrées analogiques pour potentiomètres, photo-résistances, etc.

Cette interface peut aussi être combinée avec des éléments et composants d'autres boîtes de Fishertechnik (Electromécanique et Electronique).

Tous les modèles de robots sont livrés avec des programmes-types dont un de diagnostic pour tester les différentes fonctions, et un « Driver » pouvant servir de source à l'intérieur de vos propres programmes.

Bien au-delà du jouet, ces Kits permettent d'ouvrir votre micro vers de nouveaux périphériques, et d'aborder aisément le domaine de la robotique. A titre indicatif, l'interface coûte 1 270F, la boîte d'expérimentation 1 350F, et les Kits complets avoisinent les 2 500F.

DES LIVRES SUR AMIGA

Les éditions Micro Application proposent actuellement deux ouvrages pour l'Amiga : **Bien débuter sur Amiga** : Il est destiné au nouvel acquéreur d'un Amiga, et contient toutes les clefs pour appréhender cette machine avec le maximum de simplicité. Depuis la mise en œuvre jusqu'à l'Amiga-DOS, en passant par le Basic, tout y est traité de façon claire et explicite.

Le livre du langage machine : Pour ceux qui veulent en savoir plus et qui n'ont jamais osé le demander. Après une vue du processeur 68000, cet ouvrage fait découvrir le système de développement, l'assembleur SEKA, les différents registres-machine et le système d'exploitation de l'Amiga, le tout illustré par de nombreux exemples pratiques.

GENERATION 4, LE
JOURNAL DE CEUX
QUI ONT UN
JOYSTICK
ENTRE...EUH...
ENTRE LES MAINS!

LA GAZETTE DE

Mars/ Avril 88

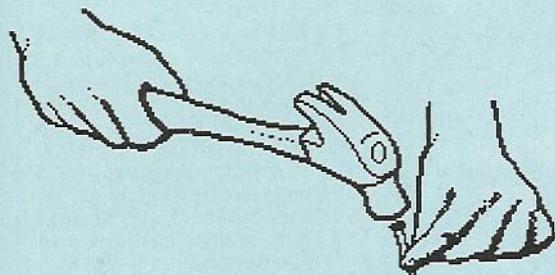
MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

☎ 42.01.83.66 / 42.01.24.30

Métro: Gare du Nord / Gare de l'Est
Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19H.

Chez MICRO VIDEO, Mars et Avril sont les mois du S.A.V.



Si vous avez le moindre problème avec votre ST, FAITES APPEL A NOTRE SERVICE TECHNIQUE

DEVIS GRATUIT au (1) 42.01.24.30

AUGMENTEZ LA MEMOIRE !

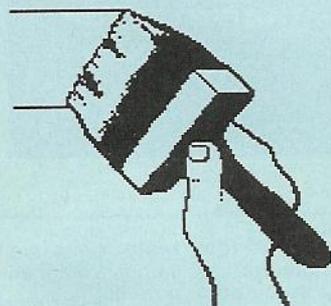
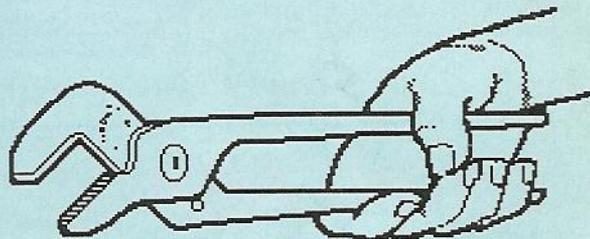
* Pour passer à 1 Méga si vous avez 512 K (ST ou STF) **990 F**

* Pour passer à 2 Mégas si vous avez 1 Méga **1990 F**

RAJOUTEZ DES UNITES DE DISQUETTES

* Kit 3'5 720K à partir de **1290 F**

* Kit 5'25 720K à partir de **990 F**



LA PROMO DU MOIS

LECTEUR DE DISQUE ATARI SF 354

790F TTC

Stock limité !

Les commandes seront honorées dans leur ordre d'arrivée.

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

520 STF

1040 STF

Imprimantes

Moniteurs

Tous les accessoires

Tous les derniers logiciels

Nous avons de gros stocks, des délais de livraison rapides, un S.A.V. "First class".

Pour disponibilité et prix:

deux numéros de téléphone (1) 42.01.24.30 (1) 42.01.83.66

Nouveau ! Ouverture d'une nouvelle boutique à Tours
MICRO VIDEO 81, rue Michelet 37000 TOURS Téléphone: 47.05.78.50
Bénéficiez des services et du choix du leader parisien sur ST

Nouvelles versions

Dans cette rubrique, nous vous présentons des programmes :
 - qui ont déjà fait l'objet d'un test et viennent d'être adaptés sur une nouvelle machine,
 - ou qui sont réédités sur une même machine, après avoir été améliorés par rapport à leur première sortie.
 Une seule note « globale » est attribuée.

GOLDEN PATH

FIREBIRD 1 Joueur
Système : Amiga

Adaptée sur Amiga, cette aventure où vous déplacez un héros, champion de karaté à la recherche de la Voie d'Or, a hérité des superbes graphismes et bruitages digitalisés qui avaient fait son originalité sur ST. Vous devez explorer de nombreux lieux (châteaux, temples, caves, chutes d'eau...). Un jeu simple en apparence, mais en fait pas si facile.

Note : 85% GOLDEN PATH



TIME BANDIT

MICRODEAL 1 ou 2
Joueurs
Système : Amiga

Un des premiers succès du ST fait son apparition sur Amiga. Pas de surprise, c'est de la même trempe, très bien réalisé. De nombreux tableaux à découvrir avant de retrouver le Grand Artifact. Bien que la qualité des jeux ait largement évolué depuis 1986 (sortie de Time Bandit), celui-ci reste toujours d'actualité, et nous ne lui connaissons pas d'équivalent dans ce genre.

Note : 88%

BACKLASH

NOVAGEN env. 200 F 1 Joueur
Système : Amiga

Ce logiciel est la réplique exacte de la version existant sur ST. La réalisation est tout aussi réussie, même si l'on peut regretter que le créateur Paul Woake n'ait pas utilisé un

peu plus les possibilités graphiques de l'Amiga. Malgré cette petite réserve, je conseille à tous les fans de tir en 3D de ne pas rater ce jeu.

Note : 84%



TIME BANDIT

CRAZY CARS

TITUS env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Crazy Cars sur Amiga s'avérait vraiment trop facile aux premiers niveaux. Titus a su tirer profit des critiques, et a refait

une version destinée au marché américain, en incluant plus de voitures pour gêner la progression de notre bolide. Il en a également profité pour sortir une adaptation sur ST, en tous points identique à la nouvelle

version Amiga. Bien qu'étant pour le moment le meilleur du genre sur ST, Crazy Cars doit désormais faire face à la redoutable concurrence de Grid Start

sur Amiga (testé dans ce numéro), ce qui nous a amenés à revoir notre note globale.

Note : 81%

VOUS AVEZ UN ST OU UN AMIGA, VOIR UN ST. ALORS DEPECHEZ-VOUS D'ALLER SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST, OU VOUS POURREZ CONTACTER LA REDACTION EN ECRIVANT DANS LES BALS GEN4, GENERATION 4 OU ENCORE AVENFOU.

STRIP POKER DATA DISK

ANCO 1 Joueur

Système : Amiga / ST

Pour ceux qui commençaient à se lasser de déshabiller Suzi et Mélissa, Anco a édité des Strip Poker 'data disk' pour ST et Amiga.

Si Crystal et Dawn (sur Amiga), toutes deux blondes, sont aussi

sages que leurs aînées et n'offrent pas beaucoup de changement, Cynthia et Janice (sur ST), respectivement blonde et rousse, sont nettement plus déléguées et nous arrivent vau-trées sur un lit couvert de cousins, dans des poses très suggestives...

Note : 68% (Amiga) 75% (ST)

STRIP POKER DATA DISK; Vous habitez chez vos parents?



THAI BOXING

ANCO env. 100F 1 ou 2 Joueurs

Système : Amiga

THAI BOXING: Que le combat commence.



La version ST a été totalement recréée. Vous êtes toujours un boxeur thaïlandais. Sur le haut de l'écran, deux gros plans indiquent toujours l'état de votre minois, mais la similitude s'arrête là. La page de garde est convenable, la musique et les bruitages sont convenables... tout le reste est indigne de l'Amiga. Les décors sont généralement très colorés, mais

mal dessinés. Les personnages sont plus gros, mais les animations ne sont pas fluides, et bien peu réalistes. Le combat a lieu de profil au premier niveau, puis passe en trois dimensions. Les animations deviennent alors encore plus nulles. A éviter à tous prix, et même gratuit.

NOTE : 20%

LTI n'a pas de vendeurs ! LTI c'est le dialogue avec des Passionnés...

Périphériques

- Lecteur Cumana 3"1/2 1 690 F
- Lecteur Cumana 5"1/4 2 245 F
- Disque Dur 20MO.SH2054 4 990 F
- Imprimante complète
- STAR-NL10 2 650 F
- Joystick Turbo Micro 169 F
- Joystick Pro Micro 195 F
- 10 disquettes Sony 3"1/2 119 F
- 10 disquettes Goldstar 3"1/2 99 F
- 10 disquettes Amisoft 3" 200 F
- Par 100 - 10% !

Tous les logiciels aux meilleurs prix !!!

Formation ; Assistance Tel gratuite, Solutions Gestion et Bureautique ; SAV au Magasin ; crédit CETELEM ; Tarifs clubs et collectivités ; Remise à discuter...

AMIGA

- 500 + Péritel 4 690 F
- Moniteur Amiga Couleur 3 225 F
- Drive Cumana 1010 3"1/21 690 F
- Extension 512 KO 1 050 F

Ouvert
le lundi de 14 h - 19 h 30
du mardi au samedi
10 h - 19 h 30
M° : Pont de Levallois.

INFORMATIQUE

TECHNIQUES

ATARI

- 520.STF + Péritel 2 990 F
- 1040.STF + Péritel 4 750 F
- Moniteur Monochrome .. 1 490 F
- Moniteur couleur 2 990 F
- Extension 512 KO 990 F

LOISIRS

Séga

- La console avec 2 manettes + 1 jeu 990 F
- Pistolet + 3 jeux 449 F
- Des cartouches de 169 à 269 F

Bon de commande libre à retourner à:
LTI, 14 rue Cavé, 92300 Levallois.
Joindre à votre commande les frais de port: 130 francs pour le matériel et 30 francs pour tout envoi de logiciels.

LTI, 14, rue Cavé - 92300 Levallois Tél : 47-31-49-38

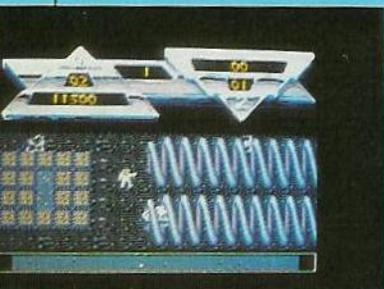
Les Exclusifs

Voici l'une des rubriques phares de GEN 4. Nous y présentons, en exclusivité, les jeux les plus extraordinaires, ceux qui nous auront sauté aux yeux lors de nos balades imprévisibles dans les studios de programmation.

En attendant leur sortie prochaine, voilà de quoi faire de beaux rêves...

GENESIS

FIREBIRD
Système : ST



La nouvelle œuvre de Steeve Bak.

Steeve nous prouve une fois de plus qu'il est capable à lui seul de changer l'histoire du jeu sur ST. Mais qu'a-t-il pu découvrir de si génial ? Telle doit être la question qui vous vient à l'esprit. Et bien, tout ce que les programmeurs croyaient impossible sur Atari ST : un scrolling horizontal d'une fluidité incroyable et d'une vitesse à en tomber sur le postérieur. Mais ce fantastique programmeur ne s'en est pas arrêté là. Il a trouvé le moyen d'y ajouter un plan inférieur à scrolling différentiel (qui se déplace plus lentement) aussi parfait que son grand frère, et un autre supérieur sous lequel peuvent passer les différents vaisseaux. Tout ceci est sublime, mais attendez la fin de l'histoire... Sur ST, il est possi-

ble d'utiliser un, deux, trois ou quatre plans de couleurs : le premier ne fait appel qu'à deux couleurs et permet un affichage rapide de la page écran ; ensuite, plus on utilise de plans pour ajouter des couleurs, et plus l'affichage est lent et donc plus le scrolling est haché. Eh bien, figurez-vous, ce n'est pas deux, quatre ou huit, mais seize couleurs que le programmeur anglais utilise ! Attendez je ne suis pas arrivé au bout de cette merveille. Les aliens loin d'être inintelligents comme dans la plupart des logiciels de ce genre vous repèrent et vous poursuivent. Bon, parlons du scénario : vous voyagez à travers douze mondes dans chacun desquels il faut recueillir dix pilotes prisonniers. Chaque starfighter a un pouvoir différent : un le rend immortel, le suivant lui apporte une super bombe ou encore le triple tir, etc. Ajoutez à ce cocktail les superbes graphismes de Peter Lion, une excellente musique et des sons digitalisés et vous avez l'un des meilleurs jeux de tir de l'année, si ce n'est le meilleur. A vos joysticks, mais Genesis n'arrivera pas avant Avril. En attendant et en pensant à vous, je vais en refaire une petite partie. Ça vous fait baver ? Non, ce n'est pas vrai ; Steeve est un bon copain, mais il ne m'a pas laissé sa merveille, et j'en pleure, snif, snif...

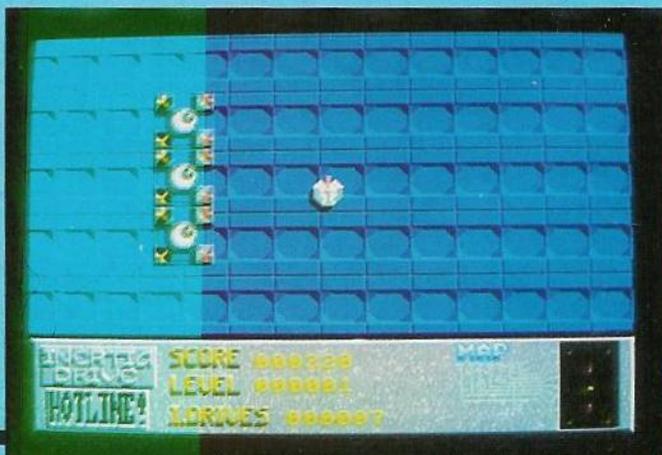


INERTIA DRIVE

OZI SOFT
Système : AMIGA

Inertia Drive est le premier logiciel de Ozi Soft. Je m'attendais à un jeu de tir très moyen. Bien au contraire, c'est un excellent jeu : vous dirigez un vaisseau sur une base fermée. Pendant toute la partie un bruitage très réaliste de battement de cœur vous accompagne. La première base reprend le motif du premier tableau d'Arkanoid. C'est surprenant mais cela convient bien. On s'aperçoit immédiatement de la qualité du scrolling multidirection-

nel : il est tout bonnement parfait ; c'est le meilleur que j'ai vu sur Amiga. Les bruitages sont bons. La maniabilité du vaisseau ne souffre d'aucun défaut. Vous devez être très précis pour éliminer les différents éléments de la base ; ensuite vous attaquez le cerveau central. Les tableaux et les sprites sont nombreux et de bonne qualité. Inertia Drive plaira, j'en suis persuadé, aux spécialistes des jeux d'espace. La réalisation est, en tous cas, excellente.



BOB MORANE OCEAN

INFOGRAMES env. 225F 1 Joueur
Système : ST



Et voilà une exclusivité dont nous sommes très fiers : Bob Morane Ocean est un logiciel qui ne sortira pas avant au moins un mois. De quoi s'agit-il ? Et bien tout simplement du quatrième jeu basé sur le héros Bob Morane. Je sais, vous allez me dire que vous avez trouvés les trois premiers médiocres, mais attendez :

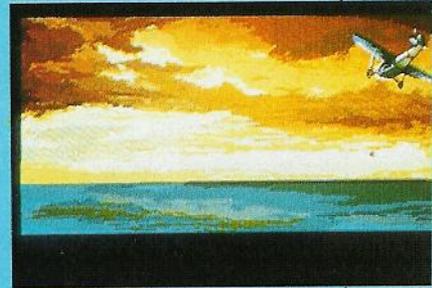
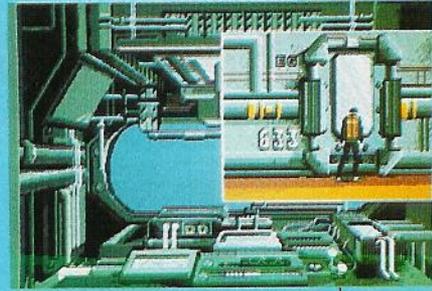
celui-ci est tout à fait différent des autres. Tout d'abord, le jeu lui même sera beaucoup plus intéressant, et réalisé en premier sur ST, le graphisme en sera superbe, comme vous pouvez le voir sur les photos ci-contre. D'ailleurs, il fera deux disquettes !

Tout commence par une vue de l'océan. Tout à coup, un

avion surgit, puis un autre : des deux avions tombent des scooters des mers. Sur l'un d'eux, l'Ombre Jaune, sur l'autre, vous : Bob Morane. Votre but est de heurter le scooter de votre ennemi pour que celui en tombe... Cette idée, qui dans les épisodes précédents aurait été le principe de tout le jeu, n'est ici qu'une infime partie, puisqu'il s'agit en fait du prégénérique, un peu comme la scène d'action qui commence chaque film de James Bond.

Ensuite vient le jeu, le vrai. Le héros monte dans un batyscaphe et plonge sous la mer. Bob Morane, équipé d'une tenue de plongée va devoir affronter de nombreux ennemis, des requins aux pieuvres en passant par les hommes de main de l'Ombre Jaune. Ceci étant fait, on arrive enfin à la cité sous-marine que l'Ombre Jaune a minée dans le but de la faire exploser. Il vous faudra alors déminer la région pour pouvoir enfin gagner.

Comme vous pouvez le voir, le scénario même de ce jeu promet. Certes, la plupart des



phases n'étaient pas finies lors de notre passage dans les locaux d'Infogrames, mais les écrans que nous avons pu voir sont convaincants. Si le jeu est comme les trois premiers, accompagné d'un magazine comprenant un roman, une BD, un jeu dont vous êtes le héros et un guide de survie... voilà qui fera un excellent produit.

FERRARI FORMULA ONE

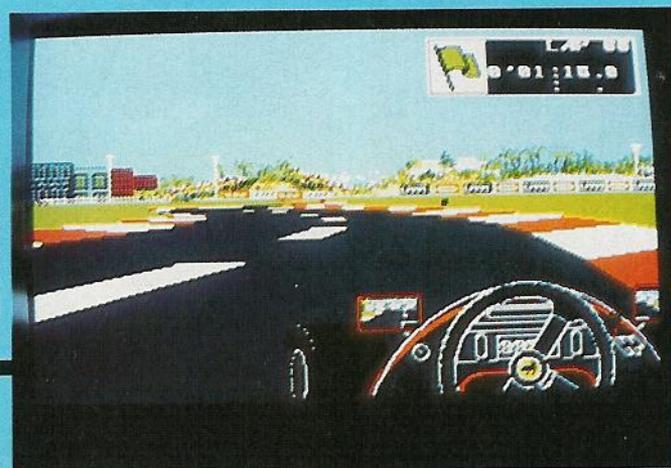
ELECTRONIC ARTS
Système : Amiga

Il semble que 1988 sera l'année des courses automobiles sur micro. Ferrari Formula One est la toute dernière production d'Electronic Arts sur Amiga. Ils furent les premiers à sortir des jeux pour cette machine, mais pas n'importe quels jeux : des jeux d'excellente qualité. Ferrari Formula One ne viendra pas ternir l'image de marque, c'est une excellente simulation de course automobile. Les options sont très nombreuses ; vous pouvez, par exemple, régler la pression des pneus et des ailerons arrière, vérifier l'essence... Vous êtes placés dans la peau d'un champion de sport automobile qui prépare son bolide avant la course. Ce très bon logiciel risque de susciter des vocations. Vos adversaires sont des stars du circuit, il s'agit de Prost, Piquet, Alboreto, Senna, Lauda. Vous allez devoir vous faire un

nom au milieu de toutes ces gloires. Ce n'est une chose aisée. Lorsque vous pensez que tous les réglages sont terminés vous pouvez alors commencer la course. Si vous n'êtes pas sûr de vous, il vous est possible de vous entraîner.

A l'écran on voit votre cockpit ainsi que la partie avant de votre voiture. Les graphismes sont

beaux, sans plus. Mais comme dans Flight Simulator 2, ce n'est pas vraiment le point le plus important. La simulation est très bonne. L'action est tout de même assez rapide. On se croirait vraiment dans une course de F1. Lorsque toutes les commandes sont maîtrisées le jeu devient un véritable plaisir. On en redemande.



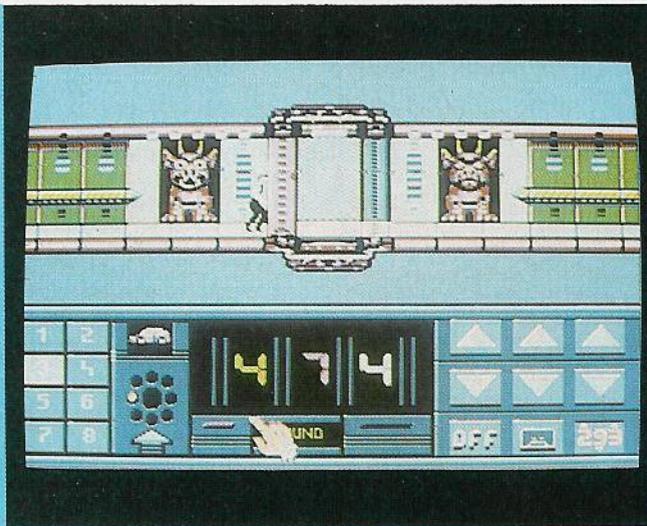
Les Exclusifs

IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Si il y a deux ou trois ans, vous étiez peut-être possesseur d'un Commodore 64, vous ne pouvez alors ignorer ce qu'était Impossible Mission. Ce logiciel fut en effet à l'époque l'un des plus gros hits de cette machine, plus gros encore que Summer Games, et c'est peu dire ! Et bien, pour notre plus grand plaisir, voici le second volet de ce jeu, second volet qui en gardant le même système, reste totalement différent du premier.

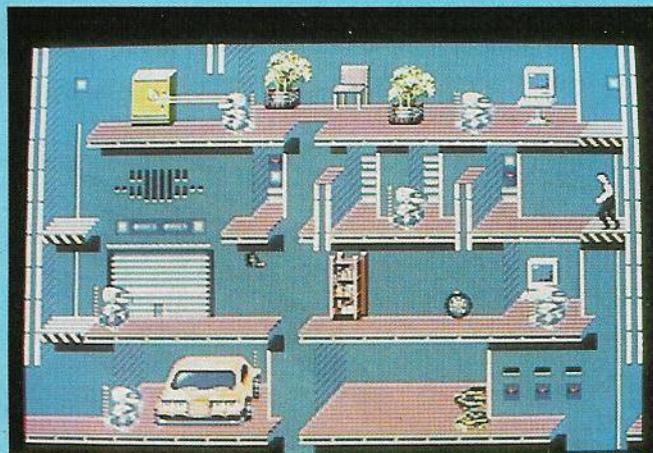
Le héros que vous dirigez doit explorer un complexe formé de nombreuses tours. Chaque tour a une particularité qui déterminera ce qu'on y rencon-



parfois trouver des astuces démentes pour arriver finalement là où vous le vouliez. Pour vous aider, sont cachés derrière les meubles des objets très utiles, comme des bombes à retardement, des plaques mobiles et plein d'autres gadgets qui trouveront leur utilité un jour ou l'autre. Les graphismes de Impossible Mission II sont superbes et très colorés, et l'animation en est excellente. Le jeu semble être le meilleur jeu de tableaux jamais réalisé, et il est assez varié et original pour certainement faire le même bruit lors de sa sortie que la première partie. Assurément le hit de demain !



nombreux robots de toutes sortes tenteront de l'en empêcher. De plus, la structure des salles est telle qu'il vous faudra sauter de tous les côtés, et



tera. Le héros part de l'une des tours, et doit trouver les codes qui lui permettront d'ouvrir les sas permettant de pas-

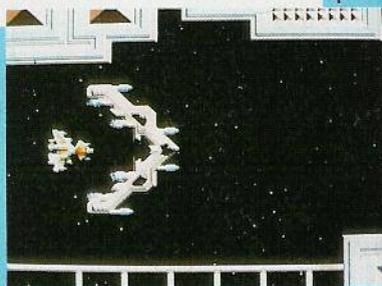
ser d'une tour à une autre. Ces codes peuvent se trouver derrière n'importe quel objet, et il lui faut donc fouiller tout ! De

XR 35

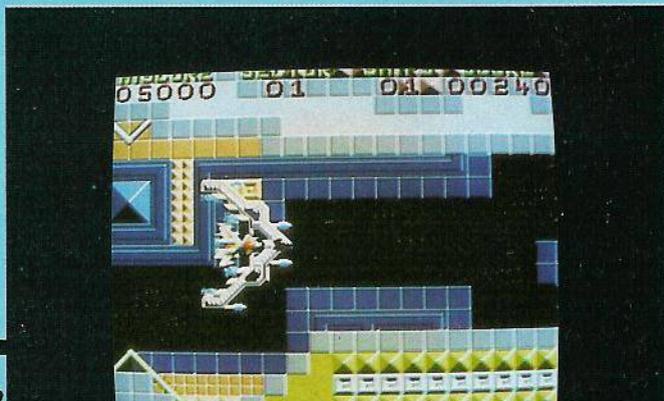
ANCO
Système : Amiga

XR35 allonge encore une liste déjà bien fournie de tirs spatiaux sur Amiga. Le programme commence par une musique faite de rythmes de batteries complètement géniale. C'est vraiment hyper motivant de jouer avec une telle musique. Le style du jeu est directement inspiré des Defender et autres Skramble : vous contrôlez un vaisseau qui est agressé par des soucoupes étranges et colorées. Les couleurs sont nombreuses et employées à bon escient ; les sprites et les décors à l'écran ont beaucoup de relief, et on a en prime un scrolling différentiel digne d'arcade.

L'action est rapide et difficile :

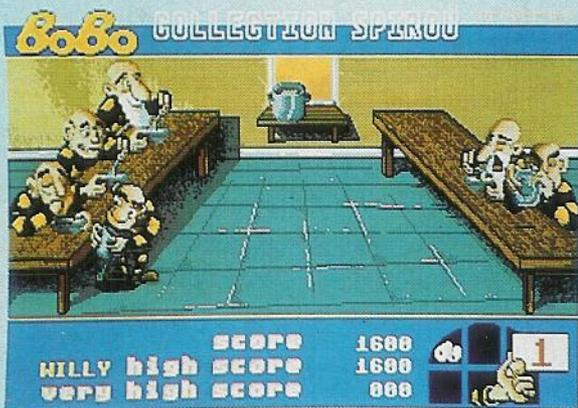


il faut éviter les ennemis et ne pas s'écraser sur les murs et les fondations spatiales. Comme je vous l'ai dit, c'est très dur de progresser. J'ai tout de même réussi à trouver une ruse que je vous communiquerais si vous écrivez à Gen4. On peut dire que XR35 est un jeu de tir exceptionnel, et sans doute à bas prix.



BOBO

INFOGRAMES env. 250F 1 à 8 Joueurs
Système : ST



Bobo, c'est le premier logiciel de la nouvelle gamme d'Infogrames nommée Spirou. Quoi ? Vous ne connaissez pas Bobo ? Mais c'est incroyable ! Bon, d'accord, j'avoue que moi non plus, je ne connaissais pas ce héros de BD avant d'aller chez Infogrames, mais quand même ! Bobo est un prisonnier de perpétuité, et comme tous les prisonniers, il n'a qu'un but dans la vie : s'échapper. Hélas pour lui, malgré toutes ses tentatives, il n'y réussit jamais. Bobo est un jeu basé sur le principe de la saturation, comme les jeux à cristaux liquides que l'on trouvait il y a quelques années. En effet, ce que vous avez à faire ne change pas, mais devient de plus en plus difficile. Mais voyons plutôt comment se passe une journée en prison. La première épreuve est celle de la corvée de lavage. Dans une pièce vue de dessus, vous

devez tout d'abord empêcher toutes les personnes de la prison d'entrer dans la pièce, en vous mettant devant la porte dès qu'elle s'ouvre. Si vous échouez, la personne traverse alors la pièce laissant des traces derrière elle. Il vous faut alors à l'aide de votre seau et de votre balai, nettoyer au plus vite les traces et prendre garde à avoir de l'eau propre sous peine de ne plus rien nettoyer. Après un moment, le directeur de la prison entre. Si la pièce est assez propre, vous passez au niveau suivant, niveau qui sera bien évidemment plus difficile. Vient alors l'épreuve du trampoline. Les gardiens de la prison ayant décidé de faire la grève, vous devez diriger de gauche à droite un trampoline pour rattraper les prisonniers qui sautent des fenêtres. Votre but final est de leur faire franchir le mur d'enceinte de la prison. Si vous loupez trois pri-

sonniers, vous êtes détecté et vous passez à l'épreuve suivante.

La troisième épreuve, de loin la plus fatigante, est celle de la corvée de pommes de terre. Il faut, à l'aide du joystick ou du clavier prendre une à une les patates, les éplucher et les mettre avec celles déjà épluchées. Il en tombe de plus en plus, et vous finirez assez vite submergé sous un tas de pommes de terre.

C'est maintenant l'épreuve de la cantine. Vous devez servir de la soupe aux prisonniers qui en demandent. Comme ils mangent vite et qu'il ne sont jamais rassasiés, il faut se souvenir de celui qui vous a demandé le premier du rabe, sans quoi si vous tardez trop, celui-ci vous envoie sa gamelle à la figure, ce qui compte comme une faute. Après trois fautes, on passe à l'épreuve suivante.

Bobo va tenter de s'évader au cours de la cinquième épreuve. Le seul moyen qu'il a trouvé, c'est de courir sur les fils électriques tout en évitant les impulsions qui les parcou-

rent. Il doit donc constamment changer de fil sous peine d'être électrocuté. Evidemment, après trois échecs, vous passez à la dernière épreuve. Après une aussi dure journée, Bobo est bien décidé à dormir, mais hélas, ses compagnons de cellule ronflent, et il doit les bercer pour éviter ceci. Dès qu'ils dorment tous tranquillement, vous devez vous coucher pour récupérer un peu. Si vous arrivez à récupérer de toute votre fatigue, le jeu recommence, mais en plus difficile.

Les épreuves sont entrecoupées d'interludes assez drôles (un peu comme dans Pac Man), ce qui permet de reposer sa main. Les jeux sont simples, et leur attrait vient du fait qu'il est toujours possible d'améliorer son score. Evidemment, plus on est à jouer plus on s'amuse. Les graphismes sont très soignés, et accompagnés de quelques sons digitalisés. A noter que c'est le premier programme qu'Infogrames réalise sur le ST pour commencer. Autant vous dire qu'on sent la différence : c'est très bien !



MICRO-IMPRESSION

NUMERO 1 AVRIL/MAI EN KIOSQUE

- + SALONS: Seybold conférences / Forum PC
- + DOSSIER : Imprimantes laser Postscript
- + BANC DESSAI : Sprint de Borland
- + TABLEAUX : Les imprimantes a moins de 5000 francs - Les traitements de texte sur MAC
- + INITIATION : ABC de la typographie
- + LE COIN DES FAUCHES : L'okimate 20
- + PORTABLES : Amstrad PPC 640
- + TECHNIQUE : Programmer en Postscript
- + COMPRENDRE : Le traitement de texte

TOUT SUR LA MICRO-EDITION

L'ANGE DE CRISTAL

ERE INFORMATIQUE env. 250F 1 Joueur
Système : ST



L'Ange de cristal, c'est la suite de Crafton & Xunk. Une suite ? Oui, mais rassurez-vous, une suite qui n'est pas qu'une pâle copie de l'original avec de nouveaux tableaux. L'Ange de Cristal est une vraie suite, avec plein de nouveaux tableaux bien sûr, mais aussi de nombreux personnages et beaucoup plus d'astuces.

L'action part d'une ex-colonie terrienne répondant au doux nom de Xul-3. Crafton, qui est un androïde, au cas où vous ne le sauriez pas, accompagné de son fidèle Xunk, un podocéphale jaune et très agité, doivent accomplir une nouvelle mission sur une planète nommée Kef. Cette planète est peuplée par deux races : les Stiffiens, qui sont au pouvoir et qui sont disciplinés et très méthodiques, et les Swapis, qui ne vivent eux que par le troc. La mission de Xunk consiste à découvrir le mystère de la construction d'un temple nommé Antinès, temple où seuls les Stiffiens peuvent aller, les Swapis étant totalement rejetés par eux. Ce n'est pas une mission facile. Craf-

ton doit tout d'abord gagner la confiance des Swapis, qui connaissent une entrée secrète pour le temple d'Antinès. Ceci consistera à accomplir trois missions auprès des Swapis : retrouver leurs origines, puis l'animal familier de l'un d'entre eux, et enfin trouver une antidote pour une famille de Swapis malades. Evidemment, ceci est beaucoup plus difficile à dire qu'à faire. Heureusement, de nombreuses plaques sont dissimulées dans le jeu, et ces plaques vous donnent des renseignements sur la manière d'accomplir les différentes missions. Alors, les Swapis dégageront l'entrée du passage secret, et vous pourrez enfin entamer la seconde partie du jeu : l'exploration d'Antinès. Cette seconde partie est plus du style de Crafton & Xunk, alors que la première se déroulant en extérieurs et intérieurs est plus une partie aventure, où certes l'action est présente, mais où l'on meurt quasiment jamais.

Graphiquement superbe, l'Ange de Cristal est pourvu

d'une excellente animation, et surtout d'un nombre de détails effrayant. Vous pouvez désormais lancer l'objet que vous avez à la main (si il s'agit d'une branche, Xunk court la chercher tel un chien !), demander à Xunk d'aller chercher un

objet à proximité, échanger des objets avec les Swapis, et j'en passe. Le nombre de formes vivantes est également élevé, des robots de toutes formes aux serpent en passant par les puces, qui si elles trouvent Xunk se collent à lui ! Excellent et drôle, l'Ange de Cristal est un jeu fantastique où le mélange arcade et aventure est parfait, et où le titre ne s'explique qu'au dernier tableau.

A noter également l'excellente musique de Philippe Ulrich !

PREDATOR

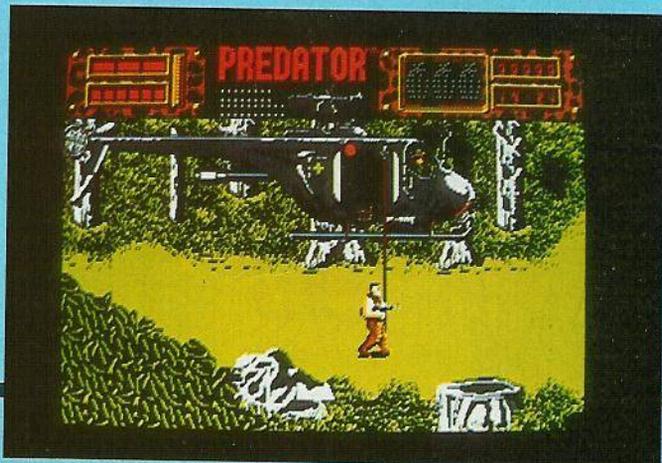
ACTIVISION
Système: ST



Vous n'êtes décidément pas au bout de vos surprises avec Gen4. Nous vous présentons Predator, le jeu du film, en toute première exclusivité. Comme vous le constatez, on n'est pas en retard à Gen4. Ne vous inquiétez pas, il y en aura toujours plus dans les futurs numéros. Mais parlons à présent de Predator. Vous connaissez tous, je suppose, le gringalet Arnold Schwarzenegger. Il débarque sur nos moniteurs, et il n'a pas l'air de vouloir plaisanter. Vous dirigez donc le héros super musclé dans la jungle sud américaine. Mais vous n'êtes pas le bienvenu dans cette jungle. Une véritable armée de tueurs vont vous accueillir à bras ouverts, vous voyez ce que je veux dire... Ils ont tous des mitraillettes bien chargées. Tout ceci n'est pas rassurant, mais parole d'Arnold, rien n'est impossible pour vous.

Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal différentiel de bonne qualité. Les ennemis sont camouflés pour mieux vous descendre. Les graphismes sont moyens, mais dans le genre on a connu beaucoup mieux. Qu'importe, car en

revanche les animations sont très bien réalisées. L'action est prenante. Predator est un des meilleurs jeux d'action sur ST, qui dans le genre combat arcade n'était pas bien pourvu. Le vide est désormais comblé avec ce très bon Predator. Les adaptations de films sont souvent délicates à réaliser sur micro. Celle-ci a été parfaitement conçue. On s'en réjouit. On donnera notre avis définitif dans le prochain numéro. J'espère qu'avec la version finale on pourra se procurer plus de munitions, car elles manquent cruellement. Si vous aimez les Commandos et autres jeux de guerre, vous ne devez pas manquer ce Predator. Au fait Arnold m'a prescrit des séances de musculation, alors gare à vous si vous n'achetez pas Gen4. Je risque de me fâcher.



SPACE RACER

LORICIELS
Système: ST



Après Mach 3, on va finir par croire que Loriciciels se spécialise dans les jeux 3D. Space Racer s'inscrit dans la plus pure tradition des grands jeux d'action. Nous venons juste de recevoir une pré-version. Space Racer est à mi-chemin entre la course et la simulation. Il n'y a pas d'enjeu réel, sauf l'honneur et le score. Vous conduisez une moto intergalactique dans un paysage futuriste. Votre moto ne roule pas, mais vole grâce à

une rétrofusée. Vous devez suivre une ligne d'énergie. Si vous vous en éloignez, vous perdez votre énergie. Il y a aussi des pilones et des panneaux à éviter, si vous voulez rester en vie. Tous les graphismes sont très soignés. Signalons à ce propos une super présentation accompagnée d'une musique du plus bel effet. L'animation 3D est excellente. La sensation de rapidité est très bien rendue. Space Racer possède en tout cas beaucoup d'atouts dans sa manche. Il devrait connaître le succès. Nous en reparlerons bien sur plus longuement dès que la version finale nous sera parvenue.

MIC DAX
REPOND A
TOUT
SUR SM1*ST!

IRON LORDS

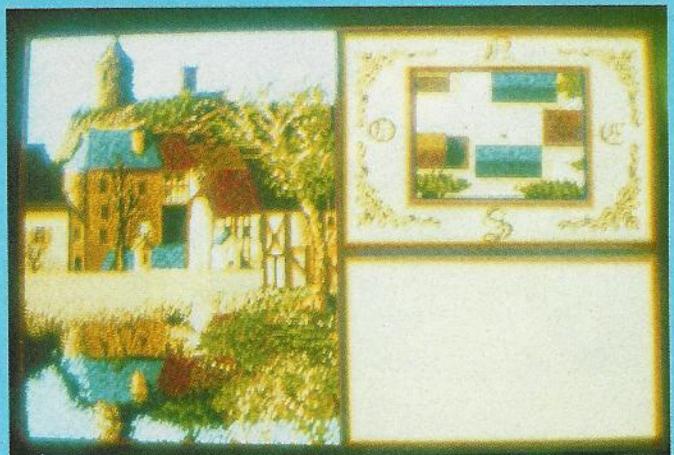
UBI SOFT env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Iron Lords est très certainement l'un des logiciels les plus attendus du moment. Ce Defender Of The Crown à la française est en effet un jeu étonnant, mais dont hélas personne n'a pu jusqu'à ce jour jouer à une version définitive. Voici cependant ce que nous savons sur lui, et ce que nous en avons vu.

L'action se déroule pendant le moyen-âge, et vous devez aller de ville en ville pour rencontre et gagner la confiance de nombreuses personnes, un peu comme dans Defender Of The Crown mais sans conquête véritable. Tout ceci se fait dans des décors graphiquement fabuleux, où aucun détail ne semble avoir été oublié. Evidemment, derrière la partie aventure (aller de ville en ville, explorer chaque lieu), il y a une importante partie arcade. Ainsi, vous devez faire des parties de bras de fer, de tir à l'arc, mais il vous faudra aussi jouer aux dés et enfin combattre d'autres chevaliers. Tous les



personnages rencontrés dans le jeu sont très bien dessinés, et il en est de même des vues générales de la région ou des villes. Les épreuves semblent également très bien réalisées, et les jeux intéressants. L'ensemble se termine par une sorte de wargame sur lequel il semble difficile d'avoir pour le moment des informations. En attendant, Iron Lord est prévu pour Avril sur Amiga et ST, et autant dire qu'on vous en reparlera. En attendant, je vous laisse vous détecter de ces superbes images !



BEYOND THE ICE PALACE

BEYOND THE ICE PALACE ELITE env. 200F 1 joueur

Système : ST



Ouf ! un exclusif qui a failli nous échapper. Et pour une exclusivité, c'en est une. Aucun d'entre nous n'en avait entendu parler. Et voilà qu'il arrive, sans même crier gare, des mains même du responsable de la programmation ST de

la compagnie Elite. Mais qu'est-ce, devez-vous crier ? Rien de plus que la suite du célèbre GHOST'N'GOBLINS, rien de plus, mais rien de moins car cela fait deux jours qu'il ne quitte pas mon écran. Les graphismes sans être fan-

tastiques, restent agréables, mais au niveau ludique, ce jeu est irréprochable. L'action se déroule dans les grottes d'une cité brûlée. Les forces du mal, dans leur soif de puissance, ont pris le pas sur les forces du bien. Mais, heureusement,

vous êtes là pour rééquilibrer ce monde de désolation. Le scrolling multidirectionnel est fluide, et l'animation et pleine de punch. La ballade n'est pas de tout repos, mais le tout est très excitant.

LA MARQUE JAUNE

COBRA SOFT env. 200F 1 Joueur

Système : ST

La Marque Jaune est le dernier programme de chez Cobra Soft, et est bien sûr adapté de la célèbre BD de Jacobs. Etrangement pour un jeu de cette marque, il ne s'agit pas d'un pur jeu d'aventure, mais plutôt d'un jeu d'action.

Au début certes, on trouve une petite touche d'aventure, puisque on doit reconstituer un dialogue en choisissant comme dans « Les Ripoux » ce que le personnage doit dire, en cliquant sur la bulle au moment où y est inscrit la phrase qui vous semble la mieux adaptée à la situation. Une fois cette partie passée, on arrive au jeu d'action. Il s'agit d'essayer de sortir d'une sorte de labyrinthe sans se faire toucher par la Marque Jaune. De quoi s'agit-il ? Et bien tout simplement d'une marque mortelle (d'où l'obligation de l'éviter). Les labyrinthes partent de jardins anglais pour arriver aux laboratoires



du professeur responsable de tout ceci. Là, vous devrez vous débrouiller pour mettre en route une machine qui vous permettra d'en finir avec lui. Entre temps, vous devrez l'empêcher de fuir au cours d'un véritable jeu de Mécano, en manœuvrant des grues, plates-formes et autres ascenseurs pour éviter qu'il ne sorte par l'une des issues possibles. Voilà un jeu original ! Le programme devrait être bientôt disponible, avec la Bande Dessinée. Une bonne affaire quoi !



THE THREE STOOGES

CINEMAWARE
Système : Amiga



Après Defender of the crown, qui a été un succès, SDI, et le génial Sinbad qui n'a malheureusement pas connu la même réussite que son prédécesseur, Cinemaware nous propose deux nouveautés ce mois-ci : King of Chicago et The Three Stooges. Le premier est sorti et nous le passons au crible dans ce numéro. Quant aux Three Stooges, nous n'avons reçu qu'une préversion. Mais quelle préversion ! Comme d'habitude avec Cinemaware, les graphismes sont prodigieux : on se croirait vraiment dans un dessin animé. Le scénario est très bien travaillé, tous les détails ont été étudiés avec une grande précision. Vous allez jouer les âmes généreuses : en effet, votre

nombreuse famille habite une maison délabrée et le loyer n'a pas été payé ; un infâme banquier qui fume le cigare vient vous rappeler à l'ordre... Les vôtres sont désespérés car ils n'ont pas d'argent... Vous êtes leur seul espoir, car vous influez sur le choix de trois joyeux farceurs. Selon les décisions que vous prenez, vous gagnerez ou vous perdrez de l'argent. Vous répondez à des questions pour ramasser de précieux dollars. L'action est présente dans certaines occasions, mais l'humour est omniprésent. Le jeu est truffé d'animations superbes. Il est encore prématuré de juger l'intérêt de ce programme, mais sa qualité est indiscutable. Nous attendons la version finale avec impatience.

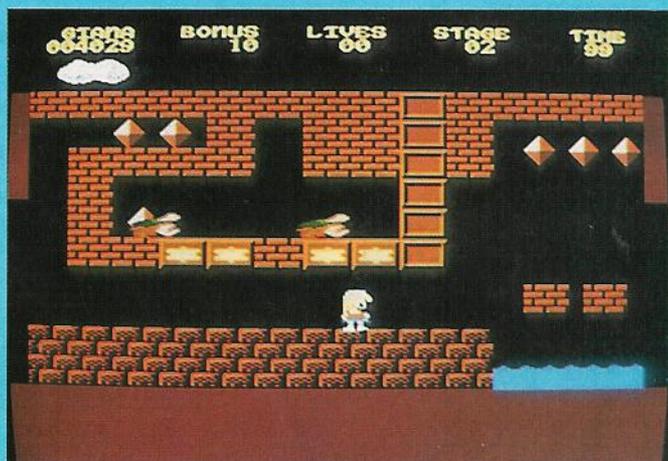


GREAT GIANA SISTERS

RAINBOW ARTS
Système : Amiga / ST

N'y allons pas par quatre chemins ! Il s'agit ni plus ni moins que d'un clone sur Amiga du célèbre Super Mario Bros. Ce dernier créé pour la console Nintendo n'a pas encore été adapté, à notre connaissance, sur d'autres machines. Nintendo vendrait-il trop cher ses droits ? Pourtant Super Mario Bros fait partie des jeux les plus vendus dans le monde (avec plusieurs millions d'exemplaires), c'est dire son immense intérêt ! (voir à ce sujet Génération 4 n°1). Revenons à notre Great Giana Sisters : vous y incarnez un personnage qui se déplace sur plusieurs tableaux, affrontant de terribles créatures, évitant les précipices et les pièges, et récoltant divers bonus. La version de démonstration que nous avons reçue n'a ni bruitage ni musique (souhaitons que les

possibilités de l'Amiga soient bien exploitées) et les collisions entre sprites n'entrent pas en compte, ce qui m'a permis de m'aventurer sur plusieurs niveaux sans grand peine. Ça promet d'être vraiment super génial ! Comme je vous le disais, la similitude avec Super Mario Bros est évidente, surtout le décor (cheminées, champignons, souterrains, etc.). Quelques idées, notamment le petit personnage qui ressemble à Tom Tom, ont également été empruntées à Wonder Boy, un des fleurons de Sega (qui lui a déjà été adapté sur d'autres machines). Ceci ne fait qu'accroître l'intérêt de ce jeu qui devrait faire un Malheur pour sa sortie officielle, d'autant qu'il n'a pour le moment aucun concurrent sérieux dans son genre.



ATARI

| | |
|----------------------|-------|
| 520 STF | 2990 |
| 520 STF COLOR | 5490 |
| 1040 STF MONO | 5989 |
| 1040 STF COLOR | 7490 |
| MEGA 2 ST MONO | 11801 |
| MEGA 4 ST MONO | 15359 |
| STAR LC 10 | 3690 |
| STAR NB 24/10 | 3889 |
| LASER ATARI SLAM #04 | 13373 |
| LASER POSTSCRIPT AST | 35577 |

LES MEILLEURS LOGICIELS

| | |
|------------------------|------|
| BUREAUTIQUE | |
| CALCOMAT 2 | 890 |
| COMPTA 3 JAGUAR | 2360 |
| FIRST WORD PLUS | 990 |
| FLEET STREET PUBLISHER | 990 |
| INDUCTION | 1390 |
| PUBLISHING JUNIOR | 990 |
| PUBLISHING PARTNER | 1850 |
| REDACTEUR | 490 |
| SIGNUM | 1800 |
| SOLUTION | 2372 |
| SUPERBASE | 990 |
| SUPERBASE PRO | NC |
| TIMEWORKS PUBLISH IT | 1174 |

UTILITAIRES

| | |
|-------------------|------|
| EMULCOM | 790 |
| K RESSOURCE | 389 |
| MEDI COMPTA | 5337 |
| MEDI ST | 5337 |
| MICRO TIME CLOCK | 449 |
| PC DITTO | 890 |
| SERVEUR IMPERATEL | 2990 |
| TWIST | 399 |

MUSIQUE

| | |
|-----------------|-------|
| ADAP 1 | 19900 |
| CREATOR | 2850 |
| EZ SCORE PLUS | 1490 |
| KEY EXPANDER | 1490 |
| MASTERSCORE | 2900 |
| MUSIGRAPH | 990 |
| PRO 24 | 2750 |
| SYNTHWORKS MT32 | 1390 |
| SMPTE TRAK | 4950 |
| STUDIO 24 | 1450 |
| TIME LOCK | 3400 |
| X ANALYSER | 2070 |

LANGUAGES

| | |
|--------------------|------|
| BASIC GFA | 445 |
| COMPILATEUR GFA | 295 |
| INT OMIKRON (DISK) | 546 |
| INT OMIKRON (CART) | 785 |
| COMPIL OMIKRON | 546 |
| DEVPACK | 490 |
| F PROLOG | 870 |
| INTERCEPTEUR C | 990 |
| LATTICE C | 990 |
| MARK WILLIAMS C | 1450 |
| MCC ASSEMBLEUR | 490 |
| MCC PASCAL | 790 |
| MEGAMAX C | 1690 |
| PACK GFA | 650 |
| PASCAL ALICE | 649 |
| PASCAL OSS | 790 |
| PROFIMAT | 495 |

**SOLDES
MONSTRES
SUR DES JEUX
DE 5 A 65 %
JUSQU'A
EPUISEMENT
DES STOCKS**

OUVERTURE

du Lundi au Samedi
de 9H30 à 19H30

Démonstrations sur rendez-vous
tous les jours

INFOMANIE

3 rue Perrault 75001 Paris téléphone : 40.20.01.20 télex : 218328F

CONFIGURATIONS

| | |
|---|----------|
| A500 COUL+DISQUE DUR20 MEGA+DELUXE PAINT2+ DIGI PAINT | HT 11900 |
| A500 COUL+DISQUE DUR 65 MEGA+DELUXE PAINT2+ DIGI PAINT | 17900 |
| A500 COUL+EXTENSION 2MEGA + SCULPT 3D+ANIMATE 3D | 11400 |
| A500 COUL+GENLOCK COMPOSITE+ TV SHOW + VIDEOTITLER | 10900 |
| A2000 COUL+ MONITEUR HR+ PROFES- SIONAL PAGE+ LASER POSTSCRIPT AST | 52900 |
| A2000 COUL+DIGIVIEW+CAMERA CCD PULNIX + STATIF | 22500 |
| A2000 COUL+TABLETTE CRP A3+DPAINT2+ DIGIVIEW+SHARP JX720 | 35500 |
| A2000 COUL+DISQUE DUR 20 MEGA+CARTE XT+PRO WRITE+SUPERBASE+MAXIPLAN | 26900 |
| A2000 COUL+GENLOCK COMPOSITE+TV SHOW+VIDEOTITLER | 17900 |

PERIPHERIQUES

| | |
|---------------------------------|----------|
| DRIVE CUMANA 3" 1/2 | TTC 1890 |
| DRIVE AMIGA 3" 1/2 | 2090 |
| GENLOCK COMPOSITE | 5811 |
| PALETTE POLAROID | 23861 |
| INTERFACE PALETTE POLAROID | 9476 |
| DIGIVIEW (DIGITALISEUR) | 1990 |
| GENDER CHANGER | 326 |
| INTERFACE MIDI | 937 |
| SCANNER HAWK CP 14 | 15900 |
| CAMERA CCD PULNIX | 9450 |
| STATIF DIGITALISATION | 1290 |
| STATIF AVEC SPOTS | 3439 |
| TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4 | 4650 |
| TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3 | 9500 |
| TABLE TRACANTE ROLAND A3 | 12989 |
| IMPRIMANTE SHARP JX 720 COULEUR | 16485 |
| MONITEUR HAUTE PERSISTANCE | NC |

EXCLUSIVITES ATARI

| | |
|---|----------|
| CO-PROCESSEUR ARITHMETIQUE 68881 accélère de plusieurs fois les calculs | TTC 3990 |
| DISQUE DUR 50 MEGA | 9400 |
| DISQUE DUR 100 MEGA | 16400 |
| IMPERATEL serveur minitel prêt à fonctionner | 2990 |
| MASTER CAD créateur et animateur d'objets 3D | 2360 |
| GALANTERIE vidéotextisation professionnelle | 10674 |

Veuillez adresser vos commandes postales à Infomanie
3 rue Perrault 75001 Paris accompagnées de votre
règlement en chèque exclusivement.
Port 30 Fr (gratuit à partir de 500 Fr)
Envoi sous 48h (sous réserve de disponibilité en stock)

AMIGA

GAMME 500

| | |
|-------------------|------|
| AMIGA 500 | 4690 |
| AMIGA 500 COULEUR | 7490 |
| EXTENSION 512 K | 1096 |

GAMME 2000

| | |
|---------------------------|-------|
| AMIGA 2000 | 11590 |
| AMIGA 2000 COULEUR | 15299 |
| AMIGA 2000/20 | 21467 |
| AMIGA 2000 XT | 26792 |
| DRIVE INTERNE | 3546 |
| KIT DISQUE DUR AMIGA | 7104 |
| KIT DISQUE DUR PC | 7101 |
| CARTE XT | 5681 |
| CARTE CSA (68020+coproc.) | 12927 |

LOGICIELS

| | |
|--------------------|------|
| AEGIS ANIMATOR | 950 |
| AEGIS IMPACT | 690 |
| AEGIS SONIX | 690 |
| ANIMATE | 1450 |
| AUDIOMASTER | 490 |
| BUTCHER | 399 |
| CALLIGRAPHER | 990 |
| COMIC SETTER | 790 |
| DE LUXE MUSIC C.S. | 798 |
| DE LUXE PAINT 2 | 990 |
| DE LUXE VIDEO | 989 |
| DIGI PAINT | 630 |
| LATTICE C | 1790 |
| MCC ASSEMBLEUR | 678 |
| MCC PASCAL | 949 |
| MCC SHELL | 489 |
| MCC TOOLKIT | 388 |
| PAGE FLIPPER | 390 |
| PAGE SETTER | 1485 |
| PIXMATE | 490 |
| PROFESSIONAL PAGE | 2990 |
| SCULPT 3D | 890 |
| SILVER | 1790 |
| SUPERBASE | 989 |
| TV SHOW | 750 |
| TV TEXT | 750 |
| VIDEOTITLER | 1090 |
| VIDEOSCAPE | 1290 |
| VIZAWRITE | 1450 |

EXCLUSIVITES AMIGA

| | |
|---------------------------------------|----------|
| GENLOCK COMPOSITE | TTC 5811 |
| DISQUE DUR 20 MEGA pour A500 et A1000 | 6990 |
| DISQUE DUR 60 MEGA pour A500 et A1000 | 14689 |
| EXTENSIONS MEMOIRE | NC |
| pour A500/1000/2000 | |
| THE DIRECTOR | 990 |

INFOMANIE PASSION

L'IMAGE ET L'AMIGA

Depuis quelques temps déjà, les performances graphiques de l'Amiga ont intéressé les professionnels de l'image et l'on peut y voir, additionnées à ses capacités ludiques, les clefs de son succès, principalement aux Etats-Unis. Une pleiade de logiciels et de périphériques y sont disponibles. En France, l'arrivée de la machine a été plus tardive et l'étroitesse du marché a limité d'autant son essor. De plus, l'importation de ces produits n'étant souvent assurée que par de petites sociétés et même parfois par de simples revendeurs ne bénéficiant pas d'un soutien « institutionnel », la diffusion et la publicité s'en sont trouvées malheureusement réduites. Nous allons tout de même essayer de faire le point, car aujourd'hui la situation se débloque, et même s'il faut encore « fouiller » un peu pour les trouver, les softs et les

accessoires deviennent disponibles. Pour ces différentes raisons, mais aussi à cause de l'indisponibilité de certains programmes à l'heure de nos tests (*), ce mini-dossier ne saurait être considéré comme exhaustif. De plus, son orientation « Arts Graphiques » nous en a fait exclure les logiciels de dessin technique, de PAO et de composition vidéotex qui feront l'objet de prochains dossiers.

(*) AEGIS IMPACT : graphiques commerciaux ;
 AEGIS DRAW et DRAW+ : graphique ;
 Deluxe 3D : dessin 3 dimensions ;
 TV-TEXT : petit composeur de page vidéo ;
 COLOR FONT et STUDIO FONT : polices de caractères système ;

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 19H30 TEL. : 40 38 02 38



IMPORT
US & UK

TOUS LES
LOGICIELS
DISPONIBLES
EN 24 H

SERVICE NOUVEAUTÉS
FRANCK OU FLORENCE
40.38.02.38

CONSOLES
 SEGA 890 F
 TOUTES LES NOUVEAUTÉS
 SES LUNETTES ET SON RISTOL ET
 UNE CONSOLE FABULEUSE
 NITENDO 1190 F BASE
 1990 F LUXE
 SES CARTOUCHES ARCADES
 SON ROBOT ET SON
 REVOLVER

TOUTES LES
NOUVEAUTÉS SEGA
SONT ARRIVÉES !

EXCEPTIONNEL
DISQUETTES
3 1/2 DF DD
120 F



CONCOURS
 ACHÉTEZ UN LOGICIEL
 ET VERBÉLÉROUS ET VOUS
 CAPTUREZ LE TITRE VAIN
 LE MEILLEUR LOGICIEL
 GAGNE UNE CONSOLE
 FINALE LE 16
 AVRIL 1988

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

LOGICIELS
 ATARI
 OUT RUN
 SPACE HARRIER
 WINTER BLOOD
 CRASH OLYMPIAD
 TEST DRIVE
 HUNT DRIVE
 TURTLE
 DUNGEON MASTER
 OCTOBER
 PORTS OF CALLS
 TIME BANDITS
 EMERALD MINE
 FERRARI FORMULA 1
 VIZAWRITER
 AMIGA
 ROCKY
 MERCENARY
 FIRE POWER
 KING OF CHICAGO
 FERRARI
 PORTS OF CALLS
 TIME BANDITS
 EMERALD MINE
 FERRARI FORMULA 1
 VIZAWRITER

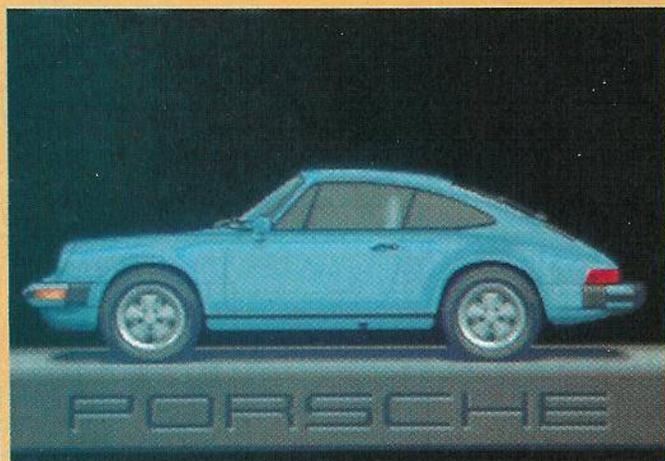
MATÉRIEL
 ATARI 520 STF - 2990
 ATARI 520 MONIT C - 4990
 ATARI 1040 STF F.M. COLLEUR - 1050
 LECTEUR 720 K. CUMANA - 1020
 IMPRIMANTE STAR NL - 4990
 DISQUE DUR SH 20K - 490
 FREE BOOK - 750
 AMIGA 500 - 2590
 AMIGA 500 1084 - 2590
 MONIT COLLEUR - 3690
 EXT 2 MEGA - 3690

INSCRIPTION ET REGLEMENT EN TÉLÉPHONANT
 AU 40 38 02 38

ANIMATOR APPRENTICE

A partir d'un concept très original, Animator Apprentice est destiné à animer dans l'espace toutes sortes de « personnages ». Sept routines sont nécessaires pour la création d'une scène. La première, « Character », sert à définir sous forme de « segments » hiérarchisés l'équivalent du squelette de l'individu à animer. Par exemple, le déplacement du tronc entraîne automatiquement celui de toutes les autres parties du corps tandis que celui de la cuisse n'est lié qu'au mollet et au pied. La seconde, « Sculpt », permet de définir le volume, la forme et les couleurs (32 maximum) de chaque segment créé. A partir des vues de face et de profil qui sont préalablement dessinées ou digitalisées, la routine permet la concordance entre ces deux plans et l'on obtient un objet en trois dimensions, pouvant être retouché manuellement. La routine « Action » sert à déterminer la position de chaque segment dans le temps : il suffit de déplacer les segments à l'aide de la souris

et de déterminer la durée de ce mouvement, dont l'Amiga optimisera le rendu. Il suffit ensuite grâce au module « Director » de mettre en scène le personnage, de régler la caméra ainsi que l'éclairage. A ce stade, « Rehearsal » rend possible une animation des segments en temps réel tout en permettant une vérification de son travail. Une fois satisfait du résultat, « Recording » rend possible le calcul de l'animation et son enregistrement sur disquette en mode compacté ou en IFF, et on peut voir un ou plusieurs plans sans sauvegarde avec l'option « View ». C'est à ce moment que l'on détermine la qualité de l'image, selon une gamme de 2 à 32 couleurs ou Ham, avec ou sans ombrage. « Display » vous permet de visualiser enfin votre œuvre ! ... Ce logiciel, de par sa complexité, ne s'adresse pas à priori aux débutants. Il requiert, pour une utilisation optimale, un mega et demi minimum ainsi qu'un gros environnement annexe.



BUTCHER 2.0

Butcher est un utilitaire capable de convertir le mode et la résolution d'une image en ceux de son choix. Il est doté par ailleurs de nombreuses options servant à modifier la structure même de l'image, offrant ainsi, après un certain temps de recherches et de manipulations, un outil puissant de création graphique. Les effets générés sont si

nombreux qu'il faudrait plusieurs pages de ce magazine pour arriver à les décrire. Butcher est l'un des outils indispensables au graphiste sur Amiga et devient rapidement le compagnon de celui qui aime détourner, ou chercher de nouvelles formes d'images. Il est toutefois à regretter que la plupart de ses effets restent inactifs en mode HAM.

ANIMATE 3D

Enfin disponible, Animate est une extension qui vient compléter Sculpt 3D, pour lui conférer d'énormes possibilités. Sculpt-animate est le logiciel de création d'images animées le plus puissant et le plus convivial disponible à ce jour sur Amiga, pouvant travailler en Ham et Overscan. Plus qu'une simple routine d'animation, il prend à son compte le calcul des images intermédiaires. Par exemple, dans le cas le plus simple où vous voulez déplacer de façon linéaire des objets pendant une durée définie par un nombre de frames, il suffit de créer la scène de début puis celle de fin (en conservant toutefois la même configuration graphique), et Sculpt-animate vous propose très rapidement une version fil de fer de l'animation. Si celle-

ci vous convient, il en effectuera automatiquement le calcul et sauvegardera éventuellement chaque image. Pour les déplacements non linéaires, il est possible de définir graphiquement une trajectoire pour chaque élément, et le programme pourra apporter le « fini » mathématique aux déplacements : lissage, effets de vitesse, moment d'impact, etc. Il est aussi possible de hiérarchiser les différents objets et d'intégrer dans la scène, des images IFF figurant le premier et l'arrière-plan. Là encore, Sculpt-animate est un soft très gourmand en mémoire, et demande de plus un certain temps de calcul. Une version spéciale est toutefois disponible afin d'utiliser le coprocesseur arithmétique.

AEGIS ANIMATOR

Certainement le plus classique, Animator est spécialisé dans l'animation plane (2D). Il permet trois types d'animation : la gestion de formes, le « page flipping » et le cyclage de couleurs. Les formes, directement dessinées sur Animator, peuvent être soit pleines, soit en fil de fer, et sont sauvegardables séparément. Grâce à un procédé de métamorphose, il est possible de faire évoluer leurs contours dans le temps et de gérer leurs positions et échelles, simulant ainsi la 3D. Animator peut récupérer des images IFF pour faire soit un fond soit un masque, ainsi qu'une portion de celles-ci pour créer une animation de blocs ou un « page flipping ». Les options de palettes

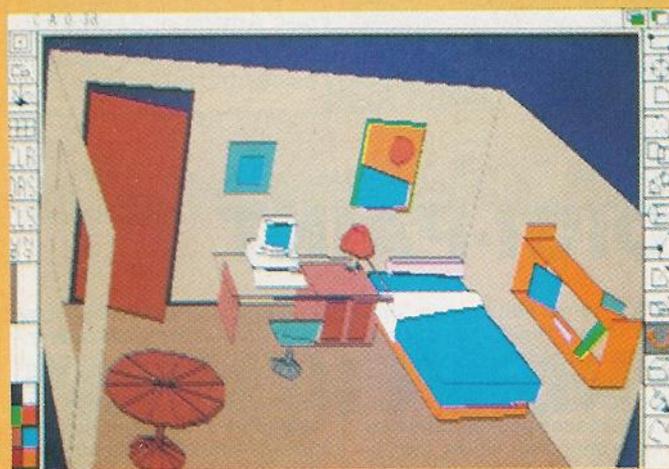
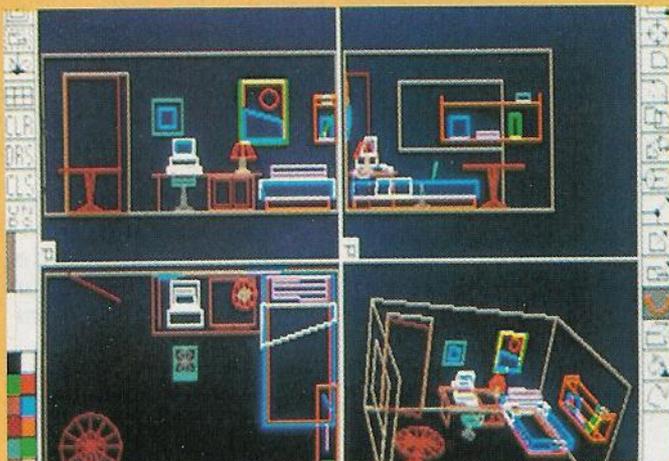
et de cyclage viennent compléter ces deux procédés. Un « script board » sympathique et pratique autorise l'assemblage de différentes scènes ou l'organisation d'une séquence, et Animator accepte aussi un scénario réalisé sur traitement de texte. Ce logiciel accessible à tous permet d'obtenir des résultats très intéressants, mais sa limite réside dans une mauvaise gestion de mémoire interdisant l'accès aux extensions. Il est à noter qu'une version Pal est sortie dernièrement, et qu'il s'accompagne par ailleurs d'« Aegis Image », outil de dessin très complet, offrant ainsi à l'acquéreur une configuration complète pour faire de l'animation.

ANALYTIC ART

Ce logiciel permet de générer des vues fractales de plusieurs types, planes, sphériques ou en trois dimensions. Bien que les résultats soient toujours différents et spectaculaires, la restriction du para-

métrage entraîne une certaine monotonie. C'est malheureusement le seul logiciel de ce type sur Amiga et il ne nous donne qu'un faible aperçu des possibilités de l'imagerie fractale.

CAO 3D



D'un maniement très simple, il permet aux néophytes et à ceux qui ne veulent pas se plonger dans d'interminables heures d'apprentissage, de concevoir et de visualiser des formes, objets ou groupes d'objets en trois dimensions. Plus particulièrement destiné au dessin technique et au design, CAO 3D est un outil puissant, capable de gérer faces cachées et ombrage. Il dispose de plusieurs drivers pour imprimantes graphiques, et permet de piloter un plotter à la norme HPGL pour lequel seul le tracé filaire est possible, sans élimination des faces cachées. La fenêtre de travail comporte quatre vues dont une « caméra », ainsi que tous les

icônes de commandes. De nombreux tracés : rectangle, cercle, arc, arrondi... et plusieurs fonctions : déplacement (point ou objet), liaison, rotation, taille, spin, qui rendent très souple la création de formes complexes. CAO 3D ne travaille qu'en haute et moyenne résolution avec un maximum de seize couleurs, ce qui l'éloigne un peu d'une utilisation artistique. La disquette contient, par contre, une petite routine d'animation permettant de visualiser rapidement le déplacement d'un objet dans l'espace. Enfin, un utilitaire est disponible pour rendre compatibles les objets conçus par CAO 3D avec Vidéo Scape 3D.

ENTREZ EN CONTACT AVEC LA REDACTION DE GENERATION 4. POUR CELA, VOUS POUVEZ LEUR ECRIRE DANS LA BAL GEN 4 OU GENERATION 4 SUR LE SERVEUR SM1*ST. VOUS POURREZ AINSI FAIRE PART DE VOS SUGGESTIONS SUR LE JOURNAL.

CALLIGRAPHER

Destiné à la création de polices de caractères pouvant comporter de deux à seize couleurs, Calligrapher offre de formidables possibilités aux professionnels du titrage et à ceux ayant besoin de caractères ou de symboles particuliers. Le travail se fait à l'aide de six écrans interactifs. Avec « Font », on charge une police existante en vue de la modifier, de définir ses paramètres (nombre de couleurs, taille, etc.) et de la visualiser avec les différentes définitions de l'Amiga. La valeur Ascii de chaque symbole est donnée dans « Select ». « Edit » est la partie de dessin proprement dite, et pourrait être comparée à un mini Deluxe Paint, avec lequel Calligrapher peut

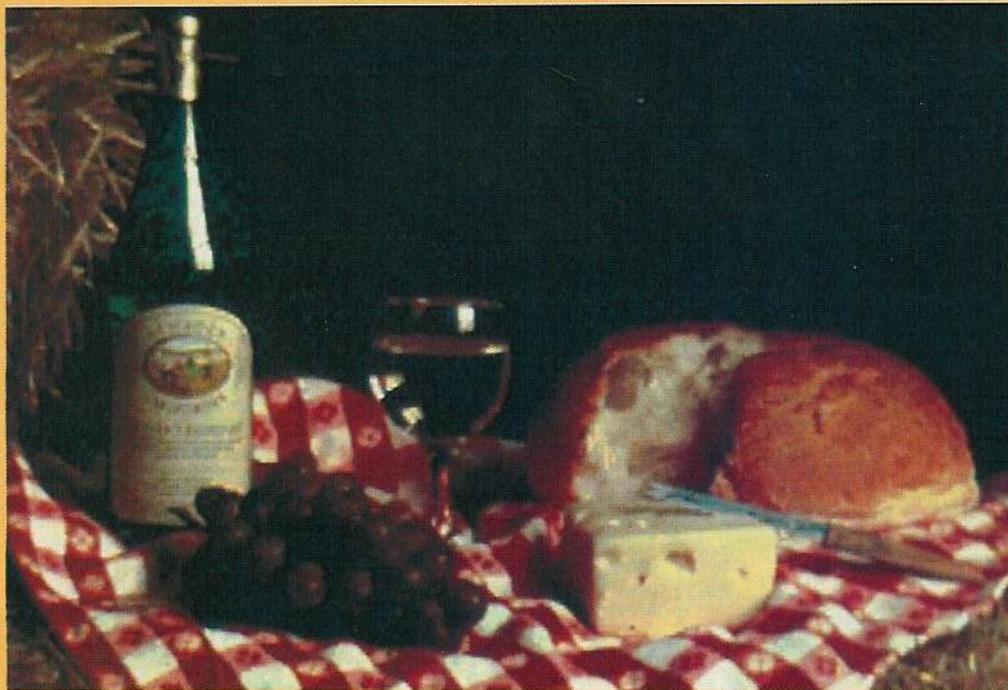
échanger des Brosses. Cela permet de récupérer des fragments préalablement scannés ou digitalisés. « Effect » sert à modifier la taille et l'espace d'un ou plusieurs caractères de la fonte. « Pattern » définit un motif coloré, pouvant être une brosse lff. « Style » égaye votre police en lui ajoutant couleurs et motifs et peut définir différents ombrages, le style pouvant être sauvé séparément et réappliqué à une autre fonte. Calligrapher est un programme très souple donnant d'excellents résultats. Bien que fonctionnant avec une configuration minimum, un méga est nécessaire pour un meilleur confort d'utilisation.

DIRECTOR

Ce n'est pas un logiciel graphique à proprement parler, mais un véritable langage de programmation destiné à l'animation. Le programme se lance sous Cli et interprète un fichier préalablement construit à l'aide d'un éditeur de texte (celui fourni avec l'Amiga sur la disquette « extra » convient parfaitement). Le langage par lui-même est directement inspiré du Basic tant par sa structure que par son vocabulaire. Il permet d'appréhender la plupart des principes d'animation connus : « page flipping » total ou partiel, cyclage de couleurs, fondus, rideaux, stencils, animations de blocs ou de textes, et possède plusieurs

commandes graphiques. Il peut aussi synchroniser une musique digitalisée et utiliser des fichiers « Anim IFF » déjà constitués. Entre autres nombreuses possibilités, il accepte les images Ham et Overscan, exécute les commandes Amiga Dos du script, et le clavier et la souris restent actifs. Sa puissance est limitée ici aussi par la mémoire disponible, et son utilisation peut aller du simple « slide show » aux séquences vidéo en passant par le programme de démonstration interactif. The Director est un soft très puissant et ouvre de nombreuses applications.





VAUGEOIS ELECTRONIQUE Non ! Ce n'est pas le nom d'un soft mais d'une société française qui développe plusieurs logiciels liés au graphisme et à la vidéo. Entre autres, **Cinemascope** : un slide show d'un maniement très simple ; **Smooth Operator** : commande de volets et d'effets pour régie vidéo ; un **Dépliant informatique** et une **borne interactive** dont le fonctionnement rappelle celui d'un serveur télématique, avec toutefois la qualité graphique de l'Amiga et des possibilités sonores. Bonne continuation...

DIGI-VIEW

Le kit Digi-View est composé de trois parties : un disque coloré pour la digitalisation couleur, le logiciel et le hardware, guère plus gros qu'une boîte d'allumettes. La mise en œuvre du système, accompagné d'une notice en français très complète, est déconcertante de simplicité : il suffit de brancher le digitaliseur sur le port parallèle de l'Amiga et de lui connecter une caméra vidéo (de préférence noir et blanc), de charger le soft, et vous voilà prêt à effectuer votre première digitalisation. Digi-View permet de réaliser des images ayant de 2 à 4096 couleurs sous tous les modes, les seules contraintes étant celles de la capacité mémoire : 500k suffiront pour la basse résolution (4096), tandis qu'un méga sera nécessaire pour la moyenne résolution et le mode interlacé, et que la haute résolution demandera un méga et demi. Le temps de digitalisation, pour une seule passe, peut prendre soit 5 secondes environ, soit 20 secondes, et trois passes (donc 15 secondes minimum) seront nécessaires pour réaliser une image couleur, en utilisant les filtres rouge, vert et bleu. Digi-View gère en fait 2, 2 millions de nuances (sauvegardables) et doit retrouver 4096 couleurs affichables sur l'écran. En plus d'algorithmes puissants, vous disposez de différents réglages vous per-

mettant d'optimiser le résultat : couleurs, contraste, brillance, saturation et lissage. Un adaptateur est toutefois indispensable pour les Amiga 500 et 2000.

VIDEO TITLER

Il transforme votre Amiga en un banc-titre vidéo très puissant. Il utilise la plupart des fontes disponibles (même les multicolores), qui pourront être affectées par plusieurs styles ou effets. Video Titler peut aussi manipuler des images ou blocs IFF et leur faire subir différents traitements (distorsions, inversions, réductions...), et gère une palette de 64 couleurs, ce qui simplifie considérablement le travail avec les images. Il est fourni avec un autre logiciel (« Video Seg ») permettant de visualiser le travail de Video Titler, en lui adjoignant des images supplémentaires (y compris Overscan), un cyclage de couleurs, plusieurs types de volets, fondus ou enchaînements, et d'inclure des animations au format standard (« ANIM ») comme celles issues de Video Scope.

DIGI-PAINT

Du même éditeur que Digi-View, Digi-Paint a pour vocation première de colorier une digitalisation noir et blanc en 4096 couleurs. De nombreux modes pour étendre une teinte sont disponibles, avec la particularité, hormis un mode solide, de toujours agir en fonction du dessin déjà existant. Par exemple, le mode « Tint » teinte de façon légère et transparente votre dessin. D'autres modes réalisent entre lui et la couleur choisie une opération logique telle que Or, Xor, ou And, et on trouve plus simplement « Add », « Subtract » et « Blend » qui respectivement ajoute, retranche et mélange la couleur sélectionnée à celles de votre image. Il existe encore trois modes :

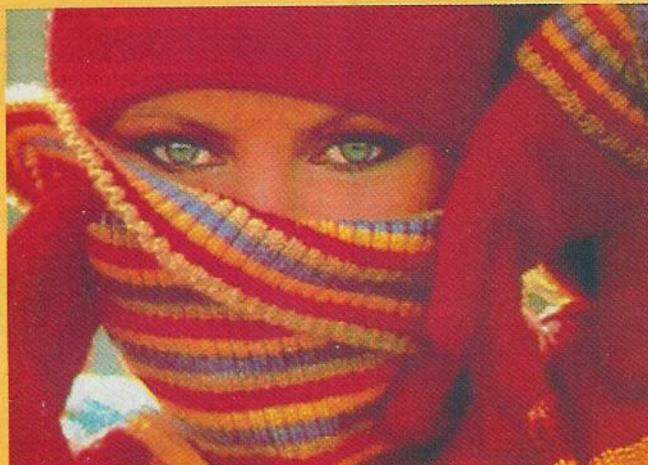
minimum, maximum qui colorent en fonction de la luminosité du sujet et surtout « Shade » qui donne un résultat très proche de celui de l'aérographe, et dont l'angle ainsi que la forme de diffusion peuvent être ajustés. Digi-Paint permet aussi de découper un bloc de forme quelconque et de l'utiliser avec n'importe quel mode, ce qui donne des effets très spectaculaires. Un point noir toutefois : le nombre des fonctions de dessin est très réduit et leur maniement est parfois surprenant (la loupe, notamment). Digi-Paint reste cependant l'un des meilleurs softs pour l'Amiga, et une version Pal est annoncée pour cette année...

Génération 4 fera désormais le point des sorties de tous les produits hard et softs ayant rapport à la création assistée par le ST ATARI et par l'AMIGA. Cela inclut les graphismes (plan, 2D, 3D, animation, travail de l'image ...), la musique (en direct, midi ...) et leur différentes synchronisations. Avec bien entendu des bancs d'essais pour les meilleurs et, d'une manière générale une présentation détaillée de tout ce qui amène quelque chose de nouveau et d'intéressant pour reprendre le slogan cher à ACTUEL. Dans cette optique, nous lançons un appel pressant à tous les fabricants, importateurs, éditeurs, intermédiaires de tous ordres qui s'intéressent, comme nous, à ces domaines à se faire connaître et à nous envoyer leurs produits. Contactez François Paupert, le pope incontesté de l'image et du son AMIGA/ST. PRESSIMAGE 210, rue du fg St-Martin - 75010 Paris - Tel (1) 42 49 56 29.

DELUXE VIDEO

Uniquement basé sur l'animation « bit plane », c'est à dire d'images ou de blocs créés sur d'autres logiciels graphiques, il peut être particulièrement intéressant pour réaliser des animations pédagogiques ou commerciales. Cette technique, déjà

ancienne, limite la qualité du résultat, surtout sur le plan de la fluidité de l'animation, mais Deluxe Video a su en tirer le meilleur parti. Il permet aussi de jouer une « bande » sonore élaborée à partir d'un soft musical, en la synchronisant avec les images.



FORM IN FLIGHT

Encore un logiciel d'animation 3D, très proche de Vidéo Scape sur le plan du résultat, mais ayant la particularité d'être totalement manipulable à l'aide de la souris. Les objets sont construits en mode « fil de fer » sur une vue représentant leur perspective, ou en 2D puis élevés. Une vue stéréoscopique bicolore est disponible, offrant ainsi au possesseur de lunettes appropriées une meilleure approche de l'espace. La partie anima-

tion, elle aussi, est entièrement gérée à la souris. La conception un peu particulière de ce programme demande toutefois un certain temps d'adaptation. Etant donné sa pauvreté dans la définition des aspects et l'impossibilité d'incruster un fond à la scène, ce logiciel s'oriente plutôt vers une application technique (sortie possible sur plotter), bien que dans ce domaine d'autres logiciels semblent mieux adaptés.



De luxe PAINT II

Ses performances, sa rapidité et sa simplicité font de D Paint II le logiciel de base pour tous ceux qui veulent exploiter les qualités graphiques de l'Amiga. Il travaille sous toutes les résolutions standard avec des palettes allant de deux à trente-deux couleurs. Outre les fonctions traditionnelles que l'on a l'habitude de rencontrer dans les softs de dessin, D Paint propose plusieurs modes et une multitude d'options dont la combinaison offre à l'utilisateur un confort remarquable et une infinité de possibilités graphiques impossibles à résumer en quelques lignes. Sont

à noter toutefois : un effet de stencil agissant comme un pochoir, un effet de perspective donnant un effet de profondeur à une forme plane, des modes tels que le mélange, l'ombrage et le lissage dont la puissance et les résultats sont hors du commun. Une des autres particularités de D Paint est de pouvoir utiliser n'importe quelle portion de dessin comme pinceau et de lui appliquer tous les modes et fonctions disponibles. Il est important de savoir que si D Paint peut tourner sur Amiga 500, plusieurs mega de mémoire seront toutefois nécessaires pour l'exploiter au maximum.

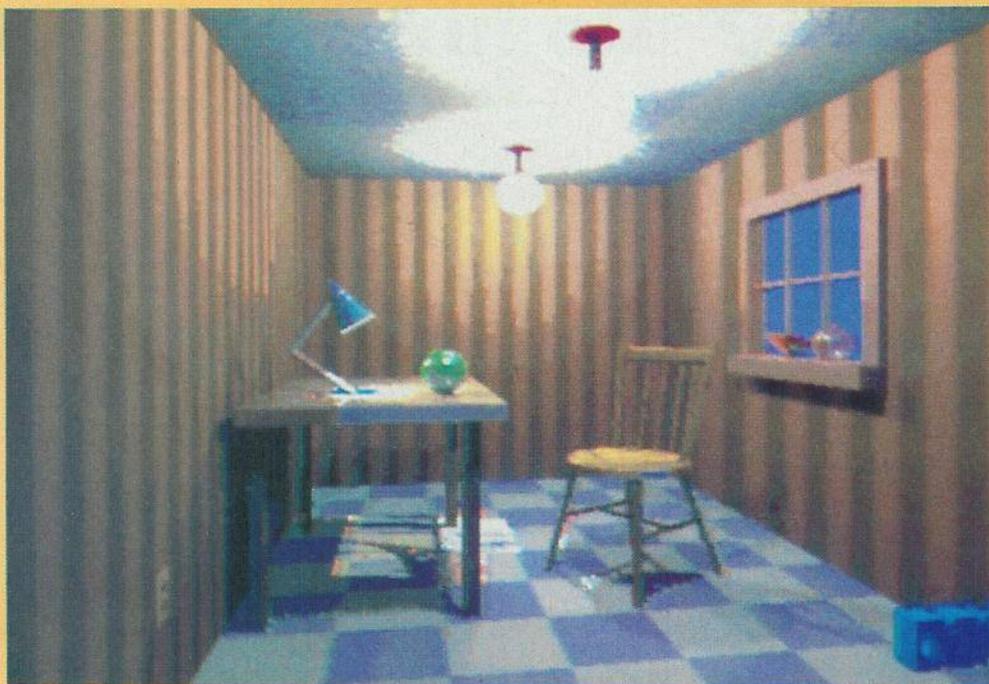
PRISM (Ham, NTSC)



Dessiner avec 4096 couleurs... L'objectif de Prism s'arrête là, ses possibilités aussi, seules les fonctions graphiques de base sont présentes, ayant de plus une ergonomie et une précision fort discutables. Une version « plus » devrait arriver prochainement en France, capable de gérer un

écran de 1024 sur 1024 pixels en mode Ham, donnant aussi l'accès au mode Overscan, mais attention, une image en mode interlacé demandera près de quatre méga de mémoire. Quelques fonctions supplémentaires sont prévues, restons prudents.

VOUS PROGRAMMEZ EN GFA BASIC, ASSEMBLEUR, PASCAL, ZYL! VOS PROGRAMMES NOUS INTERESSENT, ET LES MEILLEURS SERONT PUBLIES EN LISTINGS DANS CE JOURNAL! VOUS PROGRAMMEZ EN LOGO, EN ST BASIC? HEU... EH BIEN... C'EST A DIRE QUE... ENFIN... BON... VOILA QUOI! MERCI DE VOTRE COLLABORATION.

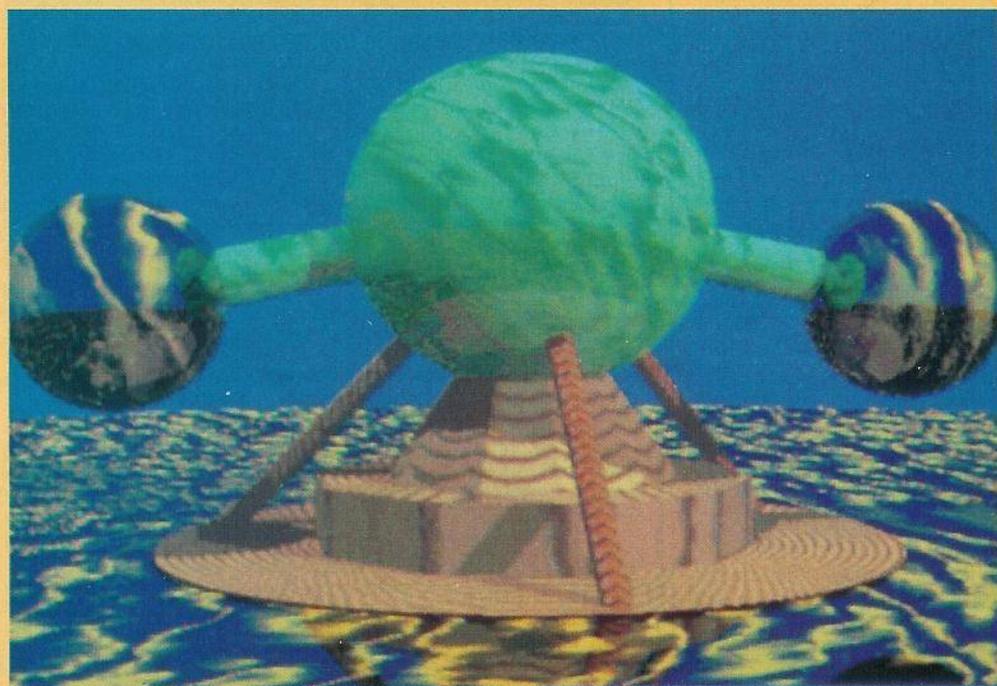


RAY TRACER

Logiciel très particulier, puisqu'il fait partie du domaine public, c'est l'outil de création d'images 3D « ray tracing » le plus puissant sur Amiga. Dérivé des gros systèmes, il offre des possibilités

de gestion de la matière et de son aspect, introuvables sur les autres logiciels de ce type. Il ouvre la porte à tous les fantasmes du créateur, en offrant une programmation des objets défiant les lois de la Physique.

Cependant, il reste impénétrable pour le non-initié. Toutes les données doivent être définies au préalable sur traitement de texte, ce qui représente un travail colossal pour arriver au résultat souhaité qui, lui, ne sera visible qu'après un important temps de calcul pouvant avoisiner les cinquante heures.



UN PEU DE TECHNIQUE

Le point commun de tous les logiciels graphiques est leur énorme gourmandise en mémoire, et parler de méga n'est pas mégalomane mais la plupart du temps indispensable. Bien que la majeure partie des logiciels accepte de fonctionner sur une configuration de base, c'est à dire 500Ko pour les 500 et 1000, et 1 méga pour le 2000, le graphiste professionnel devra envisager rapidement l'acquisition d'extensions pouvant aller jusqu'à 8 méga surtout pour ceux qui désirent faire des animations. Il en va de même pour un deuxième lecteur de disquette et un disque dur qui augmentent considérablement le confort d'utilisation.

Pour ceux qui ne connaissent pas l'Amiga, il faut savoir qu'il dispose de plusieurs résolutions : basse (320x200), moyenne (640x200), un mode interlacé (320x400), toutes trois avec 32 couleurs, et la haute (640x400) avec seulement 16 couleurs. Vous me direz et les 4096 couleurs ? ... C'est le mode HAM : Hold And Modify qui autorise ce nombre de couleurs aussi important en basse résolution et en mode interlacé. Il nous reste le mode PAL qui augmente notablement la résolution verticale afin d'obtenir une image plein cadre (la basse résolution passe alors à 320x256 par exemple), tout en conservant un petit liseré autour de l'image. Certains programmes, principalement ceux où l'image est calculée, peuvent être en mode Overscan, c'est à dire plein écran, et là, plus de bordure ! ... Les modes interlacé et haute résolution provoquent un scintillement très désagréable et nécessitent l'utilisation de moniteurs spéciaux, dits à haute rémanence, qui neutralisent ce phénomène, mais dont le prix reste disuasif pour les « hobbyistes ». Commodore propose aussi, pour ceux qui désiraient enregistrer leurs images sur un magnétoscope, sans pour autant investir dans un « genlock », un codeur vidéo PAL (moins de 300 francs pour le 500 et environ 700 francs pour le 2000, l'amiga 1000 disposant à l'origine de cette sortie).

PAGE FLIPPER

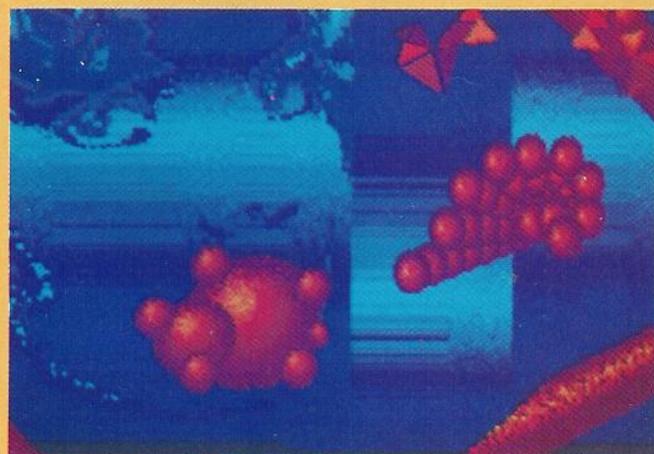
Comparable à un « utilitaire », ce logiciel permet de créer une animation par succession d'images. Il accepte tous les formats d'image mais n'en autorise qu'un seul par scène. En fait, Page Flipper charge des images jusqu'à saturation de sa capacité mémoire et les fait « défiler » à une vitesse et dans un ordre établi par un petit scénario. Son utilisation est très simple et ne demande

aucune connaissance particulière en animation. Le seul problème de ce logiciel est la place mémoire importante demandée pour le stockage des images, mais une nouvelle version est annoncée pour le premier trimestre 88, avec une routine de compactage/décompactage ainsi qu'une autre permettant de le synchroniser MIDI, ce qui devrait considérablement augmenter son intérêt.

SCULPT 3D

Sorti en 1986, Sculpt 3D est certainement le plus complet des logiciels capables de générer une image « 3 dimensions », en exploitant au maximum les performances graphiques de l'Amiga, et en évitant à l'utilisateur les affres des mathématiques. L'éditeur, avec ses trois fenêtres interactives, représente trois vues, au choix, de l'objet ou plutôt de la scène. Il permet en un premier temps de construire les objets, de définir pour chacun d'eux sa forme, sa couleur, son aspect, sa taille et sa position dans l'espace, et il est doté, pour cela, d'un nombre impressionnant de fonctions. On peut cependant regretter l'absence d'une procédure capable de gérer les objets sous forme de groupe, ce qui simplifierait considérablement les manipulations. Une fois la scène créée, il suffit, comme

le ferait un photographe, de positionner les sources lumineuses, de régler leurs intensités et leurs couleurs, de choisir un angle de prise de vue ainsi qu'un objectif (un super zoom allant du fish-eye au très grand télé-objectif) et enfin de viser. Diverses options régissent aussi le résultat final, depuis le mode overscan jusqu'à une toute petite image, et de la structure fil de fer aux 4096 couleurs, en passant par plusieurs choix intermédiaires. Il est même possible de construire une image sur 21 plans (environ 16 millions de couleurs), non visible sur l'Amiga mais qui, une fois sauvegardée sur disquette, sera exploitable sur de grosses palettes. Le temps de calcul peut cependant atteindre plusieurs dizaines d'heures pour des images complexes, mais quel résultat !



VIDEO-SCAPE 3D

Video Scape est un ensemble de routines pour la construction et l'animation 3D, particulièrement adapté à la création de logos, titres et autres formes simples qui seront ensuite animés dans l'espace et dont les détails graphiques ne sont pas primordiaux. En effet, Video Scape ne peut gérer qu'une seule palette préétablie et ne contient aucun algorithme de lissage ou de mise en forme. Excepté ces limites, c'est tout de même un outil puissant qui permet de réaliser des animations de bonne qualité dans un temps relativement court. Il possède par ailleurs des options intéressantes : génération de surfaces fractales, ou

transformation d'un objet en un autre, par exemple. La première de ces routines (EGG) sert à paramétrer chacun des neuf objets ou surfaces géométriques de base, qui pourront être utilisés comme tels, ou assemblés grâce à une seconde routine (OCT). A ce stade, il est encore possible de modifier leurs couleurs, tailles, positions et orientations. Ces données peuvent être aussi créées sous forme Ascii à l'aide d'un traitement de texte, méthode obligatoire pour les fichiers de mouvements de caméra et de déplacements d'objets, la touche finale étant donnée par Video Scape lui-même.

SILVER

Conçu pour créer des animations tridimensionnelles, Silver offre un excellent compromis entre la qualité du résultat et son temps de réalisation. Il regroupe en effet, un éditeur d'objet, le générateur « ray-tracing » et un « script-board » pour construire l'animation. La construction des objets est opérée par l'assemblage de formes simples prédéfinies, auxquelles on peut attribuer différents paramètres (couleur, brillance, lissage, etc.). La caméra, quant à elle, peut être positionnée n'importe où dans l'espace, et voir sa focale et sa profondeur de champ redéfinies. En plus des traditionnels damiers ou dégradés, le sol peut être constitué d'une image IFF, et affecté par différents paramètres : filtrage de

couleur, lissage et réflexion. Sa plus grande différence vis à vis de Sculpt 3D, hormis la construction des objets, est une simplification extrême du système d'éclairage : une lumière d'ambiance et une seule source ponctuelle, les deux pouvant être ajustées en intensité et en coloration. La partie animation est basée sur un principe simple : chaque plan, construit à l'aide de l'éditeur, est calculé puis stocké sous forme « delta », c'est à dire que seule est mémorisée la différence entre une image et sa précédente. Si vous disposez du maximum de mémoire, il vous sera possible d'assembler et de manipuler 512 plans, et de toutes façons, un mega reste la configuration minimum pour utiliser Silver.

PIXMATE

Plus proche de l'utilitaire que du programme graphique, Pixmate présente deux pôles d'intérêt. C'est tout d'abord une plaque tournante entre les différents formats d'images Amiga et c'est aussi et surtout un processeur d'image. Ses possibilités de traitement sont extrêmement nombreuses, depuis l'extrapolation des couleurs et leur ajustement, jusqu'à des opéra-

tions logiques sur les pixels ou matrices. La complexité des différentes combinaisons est telle que la maîtrise d'un tel outil demandera un certain temps. Ce logiciel permet en outre d'optimiser des digitalisations, et de saisir directement des pages écran ou des images sur D Paint. Pixmate est un outil très puissant et peut rendre de nombreux services.

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Une avalanche de nouveaux produits graphiques devraient déferler cette année en France. En effet la plupart des éditeurs Américains ont profité de l'Amiga Show pour présenter leurs nouvelles gammes de logiciels, Animate et Director en étant l'avant-garde, et les autres devant être disponibles dans le courant du deuxième trimestre. Voici, en vrac et en bref, quelques-uns d'entre eux :

Express Paint : Aussi bien destiné au graphisme qu'à la PAO couleur, il accepte tous les formats IFF même Overscan, et peut travailler avec une résolution simulée de 1000 par 1000 points.

Deluxe Paint Help : Ou comment redécouvrir DPaint II en plusieurs leçons, le tout agrémenté d'une voix digitalisée commentant tous les déplacements de la souris.

Photon Paint : Le top-niveau du dessin 4096 couleurs. C'est le premier à pouvoir gérer du texte sous ce mode et il présente des fonctions très spécifiques comme des projections sur sphère, cône, cube, ... ou des ombrages dont le réalisme simule parfaitement la 3D.

Photon Vidéo : permet de créer des animations 2D et 3D sonores pouvant être synchronisées SMPTE par l'adjonction d'un module lecteur de codes (« Micro SMPTE »). Le même éditeur propose par ailleurs **Edit 3D** et **Render 3D**, logiciels de création et d'interprétation 3D, ainsi que **Music X**, logiciel musical MIDI-SMPTE très complet (résolution au 192^e de note, manipulation de 255 séquences, éditeur, etc).

Animation Stand : Aide à définir les déplacements de caméra et les zoomings pour les créateurs d'animations.

Mandala : logiciel vidéo-graphico-musical, dont un prototype était déjà présenté au Sicob de septembre, qui permet de signifier des zones graphiques sensibles dans une image, dans laquelle le musicien, filmé en temps réel par la

caméra vidéo, sera « incrusté » et pourra par simple « passage » sur l'une de ces zones, déclencher n'importe quelle fonction MIDI.

Vidéo Effets 3D : Il crée des animations 3D en haute résolution Overscan et 8 couleurs. Plutôt orienté vers l'animation de logos, il dispose pour cela de nombreuses options et effets.

Perfect Vision : digitaliseur vidéo temps réel Ham, basse et moyenne résolution, il ne fonctionne actuellement qu'avec une caméra NTSC.

Live : Un autre digitaliseur temps réel NTSC, qui capture environ 12 images par seconde avec 32 couleurs. Une version HAM est encore à l'état de prototype.

Vidéo Toaster : Toujours et encore un digitaliseur temps réel, mais celui-ci est accompagné d'un soft très puissant devant résoudre une bonne partie des problèmes de « desk top video ». Edité par NewTek, qui propose par ailleurs **Digi FIX** dont seule la démo nous est parvenue et dont le résultat est impressionnant.

Light Pen : fonctionne sur tous les modèles de la gamme Amiga et simule la souris.

Amigen : Petit genlock PAL et NTSC, qui se connecte sur le port vidéo de l'amiga et possède, outre une entrée vidéo et la sortie « incrusté », une sortie RVB de l'image Amiga. Son prix devrait le rendre très attractif.

De nombreux périphériques et extensions devraient eux aussi nous parvenir... Extensions mémoires pour 500/1000/2000, disque dur pour le 500, imprimantes couleurs et scanners, cartes 68020, cartes 68020 et coprocesseur 68881 qui permettent un gain de temps de 3 à 8 pour le calcul d'une image ray-tracing, par exemple... Ces arrivées massives sont la confirmation de la réussite de l'Amiga dans l'infographie et la vidéo.

Le Super Track-ball est un joystick, un track-ball et une souris. Tout à la fois, il vous le faut absolument. Voir bon de commande.

LES PERIPHERIQUES DE SAISIE

Nous ne traiterons pas ici de ceux utilisés pour la restitution des documents, tels genlock, magnétoscopes, imprimantes laser ou couleurs, et autres traceurs, qui feront l'objet de bancs d'essai ou dossiers lors de futurs numéros, mais seulement de ceux utilisés lors de la saisie de documents.

ration d'ores et déjà disponible avec **Frame Grabber**, permet d'obtenir un résultat presque similaire pratiquement en temps réel. Ce dernier est capable d'enregistrer une source vidéo PAL ou RVB à un rythme de 10 images par secondes. Il fonctionne avec toutes les résolutions de l'Amiga et peut être déclenché



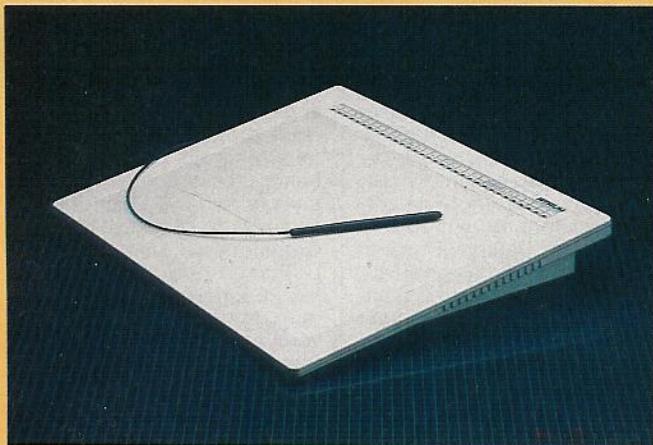
DIGITALISEURS

L'Amiga possède déjà, avec DIGI VIEW, un outil capable de récupérer une image vidéo de très haute qualité, mais nécessitant plusieurs secondes pour obtenir le résultat. Une nouvelle géné-

par une impulsion externe. D'autres produits de ce type devraient arriver dans les mois à venir.



« Gen 4 »



SCANNERS

T rès proches d'un photocopieur de par leur aspect, ils donnent à l'utilisateur le moyen de numériser un document papier avec une grande précision. A ce jour, un seul modèle est disponible : le HAWK, qui enregistre un document A4 avec une résolution de 300 points par pouce sur 16 niveaux de gris, dépassant largement la qualité de restitution des imprimantes laser actuelles. En effet, celles-ci ont approximativement la même définition mais ne peuvent restituer ces nuances que par un tramage du document. CANON et PRINT-TECHNIK doivent venir compléter cette ligne de matériel, en attendant la venue des scanners couleurs... peut-être au C-BIT de Hanovre ?

TABLETTES A DIGITALISER

L e rêve de tout graphiste est de pouvoir entrer des dessins de la même manière qu'il

le fait sur une feuille de papier, pour les moins doués de simplement recopier l'œuvre des autres et pour l'artiste-vidéo d'inscrire des textes ou motifs en temps réel. Les tablettes leur apportent une solution, et quatre fabricants se partagent le marché en proposant une demi-douzaine de modèles.

Cherry : format A3, d'une résolution de 0,1 mm, elle est dotée d'un crayon et d'un réticule permettant une saisie précise.

CRP : diffuse deux modèles, une A3 et une A4, ayant une résolution de 0,1 mm, fournie avec un crayon à mine interchangeable et un réticule en option.

Easy! : tablette A4 à pression, d'une résolution de 1024x1024, possède un buffer permettant d'enregistrer jusqu'à 250 points par seconde, et n'importe quel instrument pointu peut servir de crayon.

Summagraphics : propose trois modèles A5, A4 et A3, résolution 40 lignes par mm et une vitesse variable de 2 à 110 points par seconde, fournie avec un stylet et un réticule.



RUN

l'accueil, le sérieux, les prix, le choix, la compétence, l'avant et l'après-vente !!

INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Téléx : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

MEGATARI

TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST

GARANTIE 1 AN MAINTENANCE SUR SITE

MEGA ST 2M 9 950 F
MEGA ST 4M 12 950 F
MEGA LASER 2M 20 950 F
MEGA LASER 4M 23 950 F

AMIGA 500

UC 4 690 F
UC + Monit. 1064 7 490 F

Garantie 2 ans

jeux amiga
GARRISON 250 F
KING OF CHICAGO 370 F
BARBARIAN 395 F
KAMPFGRUPPE 330 F
FAERY TALES 410 F
ALIEN FRIES 340 F
MARBLE MADNESS 220 F
GUILDE OF THIEVES 230 F

AMIGA 2000

UC : 11 590 F
UC + Monit. Coul. 15 300 F

AMIGA 2000 XT
Carte XT, Disque dur 20 Mega Lecteur 3,5, lecteur 5 1/4 (AT), Moniteur couleur 1064 : 26 790 F
GRATUIT : 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE

ATARI 520 ET 1040 ST

leurs périphériques et accessoires : NOUS CONSULTER

THE PAWN 270 F
BRIDGE 5.0 368 F
MOEBIUS 260 F
ROCKY 100 F
SHADOWGATE 380 F
STAR GLIDER 250 F
SWOOPER 190 F
HUNT OF RED OCTOBER 260 F
SKY FIGHTER 160 F
SDI 360 F
TERRORPODS 245 F
SILENT SERVICE 390 F
BACKLASH 200 F
FLIGHT SIMULATOR II 385 F
SCENERY DISK - 7 F32 250 F
PHANTASIE III 280 F
RACER 355 F
SINBAD 370 F

OFFRE SPÉCIALE BUREAUTIQUE : PROWRITE + SUPERBASE + MAXIPLAN A2000 XT + OFFRE : 29 780 F A2000 ? + OFFRE : 24 455 F
Cette offre spéciale, matériel + logiciels, comprend 1 an de maintenance sur site.

EXTENSIONS pour :
A 500 - A 1000 - A 2000
Nous consulter !!

Langage
LISP METACOMCO 1 710 F
LATTICE C 4.0 2 040 F

Gestion
MAXIPLAN + (intégré) 1 675 F
VIP (intégré) 1 950 F

DIGITALISEURS

PRO 87 (CICI) 2 950 F
REALIZER (CICI) 1 730 F

TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F

Logiciels Graphiques ST
AEGIS ANIMATOR 585 F
PUBLISHING PARTNER 1 600 F
QUANTUM PAINTBOX (1024 couleurs) 235 F
ZZ ROUGH 500 F

Musique ST
CREATOR 2 845 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0 2 600 F
EZ-TRACK 870 F
STUDIO 24 nous consulter
MUSIC CONSTR. SET 292 F

BAR'D'S TALE 395 F
SPACE RANGER 110 F
MEAN 18 (GOLF) 405 F
AIR RALLYE 360 F
ALIEN STRIKE 160 F
BRAINSTORM 100 F
BREACh 365 F
CHALLENGER 120 F
CRASH CAR'S 285 F
DARK CASTLE 280 F
MERCENARY 260 F
TIME BANDIT 220 F
FINAL TRIP 125 F
FIRE POWER 260 F
CHESSMASTER 2000 250 F
LEADER BOARD 320 F
IMPACT 150 F
GRIDSTART 135 F

traitement de texte
base de données PAO
PROWRITE 1 100 F
PAGE SETTER (PAO/FR) 1 650 F
TEXTCRAFT N.C.
WISAWRITE 1 450 F
PUBLISHER 1000 (PAO) 1 500 F
SUPERBASE 990 F
SUPERBASE PRO 2 490 F
SUPERBASE PRO (UPGRADE) 995 F

éducatifs ST
MATH 3* 225 F
MATH 4* 225 F
MATH 6* 225 F

jeux ST
SKY RIDER 235 F
CHIMERA 222 F
BUBBLE BOBBLE 235 F
RAMPAGE 175 F
POWER PLAY 200 F
TETRIS 220 F
XENON 220 F
ULTIMATE MILITARY SIMULATOR 265 F
SPACE QUEST II 275 F
SUPER SPRINT 173 F
ENDURO RACER 220 F
DUNGEON MASTER 255 F
L'ARCHE DU CAP BLOOD 305 F

INDOOR SPORT 250 F
INSANITY FIGHT 265 F
JIGSAWMANIA 100 F
KARATE KID II 240 F
KWASIMODO 100 F
CRUNCHER FACTORY 120 F
NINJA MISSION 110 F
POWER PLAY (FR) 200 F
SPACE BATTLE 110 F
TEST DRIVE 310 F
WESTERN GAMES 220 F
WINTER GAMES 350 F
WORLD GAMES 370 F
PHANTASIE 280 F
PHANTASIE III 280 F
XENON 210 F
TETRIS 220 F
INTO THE EAGLES NEST 230 F

librairie amiga
BIEN DEBUTER AVEC AMIGA 500 149 F
TRUCS ET ASTUCES 199 F
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE 199 F
ROM KERNEL MANUAL 355 F
ROM KERNEL REF LIBRAIRIES AND DEVICES 530 F
INTUITION REF MANUAL 355 F
AMIGA BOOK I (SYBEX) 350 F
AMIGA HANDBOOK II (SYBEX) 360 F
MISE EN ŒUVRE DU 68000 210 F
PROGRAMMERS GUIDE SYBEX 360 F
AMIGADOS FRANÇAIS 190 F
LE MUST DES TECHNICIENS : COMMODORE AMIGA A500/A2000 TECHNICAL REFERENCE 845 F
REVUE AMIGA WORLD (US) 40 F
REVUE AMIGA USER (GB) 30 F

SEGA CONSOLE ET JEUX

TOUT EST CHEZ RUN !!
NOUS CONSULTER

AMIGA GRAPHISME ET ANIM.

D PAINT II 699 F
DIGI VIEW (A 1000) 1 995 F
DIGI VIEW (A 500-A 2000) 2 285 F
DIGI PAINT 630 F
DE LUXE VIDEO Nous consulter
BUTCHER 425 F
VIDEO SCAPE 3D 1 855 F
PIX MATE 490 F
VIDEO TITLER (1 Mo/2L) 1 450 F
PAGE FLIPPER 420 F
GENLOCK Nous consulter
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 650 F
SCANNER HAWK CP 14 15 950 F

musique amiga
AEGIS SONIX 750 F
AEGIS AUDIO MASTER 510 F
MUSIC STUDIO 1-2 170 F
PRO MIDI STUDIO 2 860 F
INTERFACE MIDI (A1000) 395 F
INTERFACE MIDI (A500/2000) 395 F
FUTURE SOUND 2 965 F
DE LUXE MUSIC CONSTRUCTION SET 700 F

Joysticks

THE ELITE 130 F
4 Microswitches
Sensible Rapide

THE PROFESSIONAL
6 Microswitches
Precision Ergonomie
A. Standard 170 F
B. Autofree 195 F

FLASH ! FLASH ! les derniers logiciels de votre machine sont arrivés. Consultez-nous.

RUN

C'EST LA BOUTIQUE COPAIN !
ACHÉTEZ VOTRE ORDINATEUR
VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE REMISE
DE 10 % DE SA VALEUR
EN LOGICIELS-JEUX-ACCESSOIRES...

COLLECTIVITÉS ETUDIANTS !! Consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.

CREDIT : 1. PARTICULIER CETELEM 3 formules 2. CREDIT ENTREPRISE 3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dept VPC - 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom Prénom

Adresse

logiciel

matériel

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

SIGNATURE
Signature des parents pour les moins de 18 ans. Total

CREDIT CETELEM IMMÉDIAT : NOUS CONSULTER

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin.../.../...

Date de commande :
Signature obligatoire :

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE : (marque)

L'IMAGE ET L'ATARI ST

Parmi les machines équipées d'un 68000, le ST connaît lui aussi de nombreux développements graphiques, et le nombre de logiciels destinés à cet usage ne cesse d'augmenter. Le ST dispose de trois résolutions graphiques : basse en 16 couleurs (choisies parmi 512) avec une définition de 320 points par 200, moyenne en 4 couleurs avec

640 points par 200, et enfin, haute résolution en noir et blanc avec 640 points par 400, cette dernière nécessitant l'acquisition d'un moniteur monochrome spécial. Le système couleur, quant à lui, peut aussi bénéficier d'un moniteur particulier, mais fonctionne parfaitement sur n'importe quel téléviseur équipé d'une prise Péritel.

Côté programmes, la machine a bénéficié très tôt de « hits » devenus depuis lors de véritables standards, comme Degas et Néochrome (notamment pour les « formats » de sauvegarde), puis la logithèque s'est considérablement agrandie au point de totaliser aujourd'hui près de 30 produits, toutes catégories graphiques confondues et sans compter les

accessoires périphériques. Nous dressons ici leur inventaire, en vous renvoyant aux bancs d'essai complets parus dans la revue ST Magazine, et selon cinq catégories : les Arts Graphiques, l'Animation, les Utilitaires, la Digitalisation, et les Périphériques. Enfin, une mini-rubrique « A Paraître » vous parlera de ce qui sortira bientôt sur ST.

LES ARTS GRAPHIQUES

DEGAS ELITE

Le plus connu parce que le premier à offrir un ensemble de fonctions graphiques « originales » à l'époque. Tourne sur tous ST, couleur et monochrome, avec la particularité d'offrir 8 images simultanément en mémoire sur 1040. Une seule palette, par contre, lorsqu'on est en couleurs. Fonctions de blocs plutôt sophistiquées avec rotations et diverses déformations, cyclage de couleurs et dégradés automatiques, fonction texte, et de nombreux outils de dessin paramétrables. (ST Mag n°8)

NEOCHROME

Tourne en basse résolution, avec la moitié inférieure de l'écran pour les outils de travail. Déformation et sauvegarde de blocs. Possède moins d'outils de dessin que Degas, mais présente l'avantage d'être extrêmement rapide. Version 0.5 en domaine public, et version 1.0 commercialisée.

ART DIRECTOR

Tourne en basse résolution, avec possibilité de disposer de deux images simultanément, mais avec huit palettes. Boîte à outils amovible, animation de couleurs programmable, et surtout de puissantes déformations de blocs : perspective, et projection concave ou convexe. Paramétrage confortable de la souris. (ST Mag n°8)

PAINTWORKS

Pour toutes résolutions, deux pages-écran disponibles plus une « presse-papier », mode « répétition de commandes » et figures géométriques concentriques.

Outils de dessin très complets, et puissance dans les modes de superposition. (ST Mag n°7)

ATADRAW

Tourne en haute résolution, de nombreux outils de dessin et des fonctions très sophistiquées sur les blocs. Une seule page-écran, mais trois fonctions « texte » hyperpuissantes, avec éditeur de fontes. Mode vectoriel disponible, et transferts possibles avec Degas. Elévation automatique de figures géométriques prédéfinies en trois dimensions. (ST Mag n°16)

OCP ART STUDIO

Tourne en basse résolution, et propose deux pages-écran pour 520, dix pour 1040. Méthode de travail particulière avec une « grille-loupe » active (dessin en direct), qui doit être intégrée à la page définitive. Nombreux outils de dessin, mais rarement paramétrables. « Atténuation » possible des contours par choix d'une couleur intermédiaire, et création-animation de sprites. Compatible avec la tablette graphique Pro Draw. (ST Mag n°14)

ZZ ROUGH

Tourne en basse résolution, et plutôt destiné au véritable « rough » : technique rapide d'esquisse et de « brouillon », réalisée à l'aide de feutres, markers, stylo bille, craies sèches et crayons de couleurs. Tous ces outils sont parfaitement rendus par le logiciel, avec aussi leurs propres « défauts ». Fonctions de rotation, de transparence et d'inversion. Une page-écran sur 520, dix sur 1040. Choix possible du « papier », courbe ondulée, compas et règle souple. Manipulation d'objets en

trois dimensions, et gestion étonnante des couleurs. (ST Mag n°16)

PLUSPAINT

Tourne en haute résolution, et travaille en deux formats : A4 en 640 points par 800, et A5 (un peu moins d'une page-écran), disponibles pour l'impression. Fonction texte puissante, fonctions de blocs et outils de dessin classiques. (ST Mag n°6)

COLORSPACE

Véritable délire graphique, ce logiciel étonnant n'est pas un outil de dessin, mais plutôt un « synthétiseur » de lumières et de couleurs, déclenché de façon interactive à la souris. Peut charger et déformer des images Néo, et dispose de « patterns » paramétrables d'animation de masques et de couleurs, style kaleïdoscope. (ST Mag n°6)

CAD 3D

Version 2.0, il tourne sous toutes résolutions, et fût longtemps le seul outil de création et d'animation d'objets en trois dimensions. Un méga de mémoire nécessaire, et des routines de calcul plutôt lentes. Un éditeur, puis trois vues plus une « caméra » pour gérer l'objet dans l'espace, sous forme pleine ou fil de fer. Gestion des faces cachées, de trois sources d'éclairage paramétrables et de la palette de couleurs. Plusieurs objets peuvent être gérés ensemble, déformés, modifiés en volume. Compatible Lunettes « StéréoTek », il s'accompagne de Cybermate, qui est un véritable langage de programmation indépendant pour les animations, en plus du défilement programmable d'images. Globalement diffi-

cile à maîtriser, mais de superbes résultats. Peut s'accompagner de deux disquettes complémentaires (Human Design Disk et Cyber Control), contenant différents fichiers-objets, ainsi que d'un autre logiciel de dessin « CyberPaint », qui évoque Néochrome par sa simplicité. Il exploite le facteur Temps, travaille image par image, permet la surimpression et le déplacement du cadrage. A lui tout seul, il permet de créer des dessins animés, du genre Kiki Picasso. (ST Mag n°13 et n°14)

GFA OBJECT

Une version couleur et une monochrome, pour cet outil destiné à la création et à l'édition d'objets en trois dimensions, avec gestion des ombres et des faces cachées. Peut charger une image de fond, et s'accompagne d'une routine d'animation simple pour les formes fil de fer. (ST Mag n°15)

GFA ARTIST

Image en basse résolution, boîte d'outils en moyenne, ce logiciel demande un méga de mémoire. Fonctions de blocs, et création-animation de sprites. « Dispersion » possible de pixels sous une brosse paramétrable, et fonction texte puissante. Excellent dans les nombreux effets appliqués aux blocs, et routines d'animation des sprites extrêmement sophistiquées. (ST Mag n°16)

GFA VECTOR

Pour haute résolution, ce programme est un éditeur d'objets en trois dimensions (graphique et/ou par coordonnées), en fil de fer uniquement, destinés à être récupérés sous programmation spécifique en GfA Basic. Une animation peut alors être programmée sous ce langage, en profitant d'un certain nombre de routines déjà

écrites en langage-machine afin d'accélérer les déplacements. Un peu « saccadé » toutefois, et une méthode d'édition des objets plutôt rébarbative. (ST Mag n°10)

SPECTRUM 512

En basse résolution, c'est sans doute le meilleur logiciel graphique à ce jour, avec affichage réel de 512 couleurs simultanément. Deux pages-écran pour 520 et douze pour 1040, boîte à outils amovible,

et trois palettes interactives simultanées, autorisant une déclinaison extrêmement puissante des couleurs. Loupe puissante offrant un accès direct à toutes les fonctions, nombreuses manipulations des couleurs (anti-alias, estompe, contraste et remplissage dégradé) et des blocs. Notice indispensable. Charge les formats Néo et Degas, et s'accompagne d'un convertisseur d'images Spectrum en « Degas 16 couleurs ». (ST Mag n°17)

L'ANIMATION GRAPHIQUE

ANIMATIC

Pour basse résolution et images Degas, c'est un outil simple de création de « bandes dessinées », avec cinq modules de travail : le décor, les objets (jusqu'à 99 dans une séquence, ce sont des « blocs Degas »), la séquence (déplacements et vitesses, avec éditeur image par image), le montage (assemblage des différentes séquences), et le SHOW ! Marrant et facile d'emploi. (ST Mag n°6)

MAKE IT MOVE

Pour basse résolution et images Néo et Degas, il est constitué de deux programmes : Objet et Script. Avec Objet, gestion de blocs d'images sur deux écrans (attention aux palettes), effets de zooming et déplacements. Avec Script, établissement du scénario sous forme d'icônes successives au sein d'un éditeur, avec boucles et temporisations. Un méga de mémoire conseillé. (ST Mag n°6)

ST ET AMIGA sont dans un bateau

The Lower Courts of California, traitant entre autres des affaires de circulation routière, utilisait jusqu'à présent des illustrations statiques. La Forensic Computer Graphics a développé pour elle, un produit permettant de présenter des « faits », à l'aide d'une animation vidéo. Le décor ou les digitalisations sont faites sur un Amiga 2000 tandis que la partie animation proprement dite est réalisée sur un ST. Le résultat devant être le reflet exact de la réalité, ce logiciel permet de respecter la chronologie, les distances et les échelles avec rigueur. Il est, après acceptation du juge, transféré sur support vidéo pour être présenté au jury. Saint ST et Saint AMIGA nous protègent. Dieu soit loué !

AEGIS ANIMATOR

L'un des meilleurs logiciels d'animation, basse résolution, il utilise les différentes méthodes et possibilités d'animation plane connues : flipping de blocs, cyclage de couleurs, déformations de polygones et nombreux effets de déplacements. Il est possible d'avoir une image de fond et un masque. Un mini banc de montage permet d'assembler plusieurs séquences entres

elles ou de les reproduire. (ST Mag n°9)

FILM DIRECTOR

Second volet du logiciel de dessin Art Director, c'est un soft d'animation très complet, autorisant un grand nombre de manipulations en temps réel, et disposant d'un éditeur complet rappelant des fonctions du soft dont il utilise les images.

HARD COPIER

L'ULTIME SYSTEME DE BACK-UP SUR ST ATARI

-Quand vous achetez un nouvel ordinateur, la première chose que l'on vous conseille de manière impérative est de faire une copie de protection de vos logiciels....-En effet, poussière, chaleur, humidité et champs magnétiques divers peuvent les détériorer.. Le lecteur de disquette peut mal fonctionner, et vous pouvez vous-même faire une fausse manœuvre....-Aussi, devez vous constater avec surprise que 9 logiciels que vous achetez sur 10 ne peuvent être copiés.

HAPPY TECHNOLOGY FRANCE a mis au point pour vous, un système de copie de protection d'une puissance inégalée.

Le HARD COPIER est une cartouche que vous installez dans le port cartouche du ST. A la différence des copieurs sur disquettes, il copie VIRTUELLEMENT TOUS les logiciels du ST parus à ce jour. Si dans le futur, un ou plusieurs logiciels ne pouvaient pas être copiés par le HARD COPIER, des mises à jour seront proposées aux possesseurs du HARD COPIER.

VOUS POUVEZ L'ESSAYER SANS RISQUES

S'il ne correspondait pas à ce que nous annonçons, vous avez 15 jours après réception pour nous le renvoyer dans sa boîte d'origine. Il vous sera INTEGRALEMENT remboursé

AVEC LA NOUVELLE VERSION DU LOGICIEL 1.92, LE HARD COPIER FONCTIONNE AVEC TOUS LES MODELES ATARI

PRIX : CARTOUCHE + DISQUETTE 1755 FRANCS TTC

le produit HARD COPIER est composé d'une cartouche, d'une disquette et d'une notice d'emploi. Il n'y a rien à souder, rien à modifier. La mise en route est immédiate....**AVERTISSEMENT IMPORTANT** : La puissance du HARD COPIER peut le faire employer à des fins autres que des copies de sécurité. Nous rappelons, s'il en était besoin, que les logiciels protégés par loi de 1957 ne peuvent être copiés qu'à l'usage personnel et exclusif de celui qui a acheté le logiciel.

Adresser vos commandes à :

HAPPY TECHNOLOGIE FRANCE

3 rue de la tuilerie les granges GALAND
ST AVERTIN 37170 CHAMBRAY LES TOURS
TEL: 47 61 64 30 (numéro en province)

*prix special... 1600F TTC,
avec l'envoi de ce coupon
jusqu'au 31 avril.*

LES UTILITAIRES

PRINT MASTER PLUS

En haute résolution, ce logiciel est destiné à l'édition et à l'embellissement de logos, cartes de visite, entêtes, etc. Dispose de différentes polices de caractères (une par ligne), et d'innombrables motifs de décoration, surtout avec la série des disquettes « Art Gallery ». Gestion globale de la mise en page, et impression matricielle performante. (ST Mag n°4)

PRO SPRITE DESIGNER

Editeur de sprites en basse résolution, complet et rapide,

qui possède des tests de déplacement et une édition de séquences d'animation. Travaille en simple ou double trame, et crée des fichiers-sources récupérables sous plusieurs langages de programmation (Assembleur, C, GfA Basic, Fast Basic et Basic ST). (ST Mag n°15)

C.O.L.R. OBJECT EDITOR

Créateur d'icônes et éditeur graphique, il crée le code correspondant au graphisme, et permet de l'incorporer à un programme.

LA DIGITALISATION

VIDEO DIGITIZER PRO 87

Il permet d'obtenir des images de très bonne qualité, et digitalise sur 127 niveaux avec une résolution virtuelle de 1024 par 512. Ces performances nettement supérieures à celles du ST permettent d'optimiser le résultat de façon spectaculaire et de faire des recadrages sans pertes. (ST Mag n°10)

REALTIZER

Digitaliseur temps réel basse résolution, il est capable de saisir des images vidéo à partir de n'importe quelle source. Le temps de conversion va de 1/25^e de seconde pour deux couleurs à 16/25^e pour les seize niveaux. (ST Mag n°9)

LES PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

Nous distinguerons les tablettes, les scanners et les genlocks.

Pour les tablettes graphiques, deux modèles se disputent actuellement le marché : la « Pro Draw » et la « CRP », toutes deux « capacitatives », accompagnées d'un stylet et bénéficiant d'un driver de qualité (inutile si le logiciel graphique utilisé a été implémenté pour l'utilisation directe de la tablette), avec paramétrage possible sous Accessoire de Bureau. Si la première est la moins chère, la seconde bénéficie par contre d'une résolution graphique bien supérieure. (Respectivement : ST Mag n°13 et n°10)

Côté scanners, on trouve en France, du plus petit au plus gros : le « Handy Scanner », le « Scanner Canon » et le « Scanner Hawk CP14 ». Un autre système, comportant une cellule à installer à la place d'une tête d'imprimante, et plutôt destiné à la digitalisation de dessins et de photos, sera bientôt disponible. Le « Handy », comme son nom l'indique, se manipule à la main et reste le système le plus simpliste et le moins onéreux (ST Mag n°16). Le « Canon », ressemblant à une imprimante, possède une

résolution maximum de 300 points par pouce (un minimum d'un méga de mémoire est alors requis pour un document A4 !), différents formats « compatibles » de sauvegarde, trois options de contraste et une possibilité de sortie directe sur Laser Atari. Format possible de document : jusqu'à l'A3 vertical, « à l'italienne ». (ST Mag n°15)

Le « Hawk CP14 », seul à travailler à plat, et pouvant servir d'imprimante thermique ainsi que de photocopieuse, est le plus rapide et le plus cher. Il s'accompagne d'un logiciel Accessoire très complet, surtout en manipulations et déformations de blocs. Sa résolution peut être choisie entre 640x400 et 1728x2120, et il se verra bientôt agrémenté d'un logiciel de reconnaissance des caractères et d'un driver laser. (ST Mag n°14)

Les Genlocks, à peine sortis de leurs cartons (et encore, pour ceux qui nous sont parvenus...), sont encore trop frais et ne sont pas accompagnés de leurs spécifications techniques. Ils feront donc l'objet d'un banc d'essai comparatif que nous vous proposerons bientôt, sans doute en même temps que nous passerons en revue les logiciels de dessin technique et industriel qui, eux aussi, sont très nombreux sur Atari ST.

NE RATEZ LE NUMERO 18 DE ST MAGAZINE SOUS AUCUN PRETEXTE TOUT, TOUT, TOUT SUR LE ST

- + LA "BOUTIQUE": UN CATALOGUE 32 PAGES DETACHABLE DE LOGICIELS EN FRANCAIS.
 - + LE MEMENTO "DEBUTANTS": TOUS LES TERMES COMPLIQUES DU ST EXPLIQUES.
 - + LE SIDA DU ST
 - + LA GARANTIE ATARI EST ELLE VALABLE ?
 - + LA PROTECTION DES LOGICIELS.
 - + CREER UN SON EN GFA.
 - + LA FAMILLE P.A.O. S'AGRANDIT.
 - + LA COMPTABILITE JAGUAR.
 - + LA PAGE DE L'EMULATION PC
- et toutes les rubriques et séries habituelles.

A PARAITRE :

Relativement peu de « News », mais de quelle importance ! Tout d'abord, l'arrivée très prochaine (deux semaines) de la version française de STAD, superbe logiciel de dessin en noir et blanc, extrêmement complet et complexe, avec modules 2D et 3D, de nombreuses options paramétrables, une fonction texte à faire pâlir certains traitements dont c'est le seul attribut, des blocs et des déformations d'images, une routine d'animation, et une belle ouverture vers les sorties imprimante. « Compatible » tablette CRP.

Prochaine aussi (mais sans précisions), l'arrivée de ZZ-Volume, logiciel de dessin trois dimensions, qui risque de remettre en cause la hiérarchie dont nous avons l'habitude dans cette catégorie de softs. Et enfin, Gfa Movie, logiciel d'animation d'images noir et blanc, incluant de nombreux effets de « volets » et une gestion du temps, au point de pouvoir réaliser de véritables petits films (à concurrence de la mémoire disponible, bien sûr !).

Ca bouge aussi sur ST, et c'est à suivre !

ALLO MICRO

Le spécialiste du 16/32 bits

8 avenue de Grande Bretagne, 66000 PERPIGNAN. Tél 68 34 24 40

Enfin une boutique branchée dans le MIDI, ne cherchez donc plus à PARIS ce que vous trouverez si près de chez vous...

ALLO MICRO est une boutique INFOMEDIA

MATERIEL AMIGA :

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Amiga 500 + câble péritel | 4690 frs |
| Amiga 500 + écran couleur 1084 | 7490 frs |
| Amiga 2000 + écran couleur 1084 | 15290 frs |
| Amiga 2000 XT disque dur 20 MO | 26790 frs |
| Amiga 2000 AT disque dur 20 MO | 29190 frs |
| Ecran couleur 1084 | 2950 frs |
| Lecteur supplémentaire A 1010 | 2090 frs |
| Extension mémoire A 501 | 1095 frs |
| Imprimante MPS 1250 | 2590 frs |
| Imprimante MPS 1500 C | 3390 frs |
| Imprimante MPS 2000 | 6490 frs |
| Imprimante MPS 2010 | 7690 frs |
| Modulateur PAL A521 | 190 frs |

LES PROMOS :

AMIGA 500 + écran 1084 + 1 joystick + 1 tapis souris + 3 Floppy Amiga + 3 Amiga Show

7490 frs

Imprimante citizen 120D (complète avec câble et interface Amiga 500/2000)

1990 frs

DISQUETTES VIERGES 3p 1/2 DF DD 12 frs

EXTENSIONS :

| | |
|---|-----------|
| Lecteur externe 3p 1/2 extra-plat platine Nec 100% compatible | 1790 frs |
| Genlock prolock composite | 5990 frs |
| Genlock A 8600 professionnel | 14990 frs |
| Extension 2 MO pour A 500 | n.c |

SERVICE :

Une équipe dynamique à votre service. S.A.V, formation, garantie sur site, assistance téléphonique. Service digitalisation d'images et reproduction de vos écrans AMIGA sur imprimante couleur. Nous consulter.

UTILITAIRES AMIGA :

| | |
|---------------------------|----------|
| Aegis draw + | 1950 frs |
| Aegis sonix | 790 frs |
| Amigatel + câble | 990 frs |
| C.A.O 3 D en Français | 1490 frs |
| Deluxe paint II | 1190 frs |
| Digipaint (4096 couleurs) | 690 frs |
| Digiview 2 pour 500/2000 | 2280 frs |
| GO 64 (émulateur C 64) | 790 frs |
| GO 64 pour Amiga 1000 | 1090 frs |
| Maxiplan + | 1890 frs |
| Maxiplan 500 | 1390 frs |
| Midi Interface | 590 frs |
| Music studio | 350 frs |
| Superbase en Français | 990 frs |
| Page Setter en Français | 1690 frs |
| Texcraft + en Français | 750 frs |
| Turbo Drummer | 390 frs |
| Vidéoscape 3D | 1590 frs |

LIBRAIRIE :

| | |
|------------------------|---------|
| Trucs et astuces | 199 frs |
| Bien débiter | 120 frs |
| Clefs pour Amiga | 195 frs |
| 102 programmes | 175 frs |
| Intro au système Amiga | 175 frs |

JEUX AMIGA :

| | |
|-----------------------|---------|
| Amiga Show | 99 frs |
| Barbarian | 245 frs |
| Bard's Tales | 290 frs |
| Chess Master 2000 | 290 frs |
| Crazy cars | 290 frs |
| Defender of the Crown | 380 frs |
| DR fruit | 99 frs |
| Flight Simulator II | 430 frs |
| Floppy | 99 frs |
| Giganoid | 290 frs |
| Goldrunner | 260 frs |
| Karate Kid 2 | 250 frs |
| King quest III | 340 frs |
| Leader Board | 295 frs |
| Marble Madness | 245 frs |
| Moebius | 290 frs |
| Mouse Trap | 165 frs |
| Nibbly | 99 frs |
| Powerplay | 235 frs |
| Starglider | 255 frs |
| Test drive | 345 frs |
| The Pawn | 255 frs |
| Western games | 255 frs |

Plus de 100 titres disponibles, nous consulter...

Envoyez vos commandes sur papier libre accompagnées du règlement par chèque.

Rajouter 30 frs de port pour les logiciels, et 150 frs pour le gros matériel.

ALLO MICRO VPC, boîte postale 12, 66270 LE SOLER.

TOP GEN

- 1- **Barbarian** (Psygnosis) St/Amiga
- 2- **Defender of The Crown** (Cinemaware) St/Amiga
- 3- **Test Drive** (Accolade) St/Amiga
- 4- **Terrorpods** (Psygnosis) St/Amiga
- 5- **Airball** (Microdeal) St
- 6- **Manoir de Mortevielle** (Lankhor) St/Amiga
- 7- **Goldrunner** (Microdeal) St/Amiga
- 8- **Tonic Tile** (D3m) St
- 9- **Karate Kid 2** (Microdeal) St/Amiga
- 10- **Mach 3** (Loriciels) St

SUPER!

Ce mois ci, la société 16/32 offre un OBLITERATOR à dix joueurs tirés au sort. Nous attendons vos votes, sur bulletin, ou sur papier libre ; mais de grâce, évitez de voter pour des logiciels encore indisponibles comme IRON LORD, HOT BALL, ou SPACE HARRIER.

Je vote pour les dix jeux suivants
(par ordre de préférence)

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

BULLETIN DE VOTE A RETOURNER A :
GENERATION 4, PRESSIMAGE
210 RUE DU FAUBOURG SAINT MARTIN
75010 PARIS

TOP GEN

La sortie de **HOT BALL**, le logiciel offert par **SATORY** pour le dernier Top Gen, étant retardée pour des raisons que nous ne pouvons encore vous dévoiler, la liste des gagnants, ne sera communiquée que dans le prochain numéro. Les gagnants recevront le jeu dès qu'il sera disponible.

Nous tenons à vous remercier pour les nombreuses réponses que nous avons reçues à notre **TOP GEN**. Continuez à nous écrire régulièrement. N'hésitez pas à nous faire part de vos goûts, et surtout de vos conseils. Nous avons recensé avec la plus grande minutie tous vos votes jusqu'à la date limite du bouclage. Les bulletins qui sont arrivés après cette date fatidique seront pris en compte pour le prochain **TOP GEN**.

ARMY MOVES

UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRÉSENTE 7 SITUATIONS DIFFÉRENTES.

Lancez-vous à l'attaque du Quartier Général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir : jeeps, hélicoptères. Mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre Mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



DINAMIC



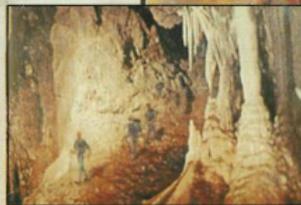
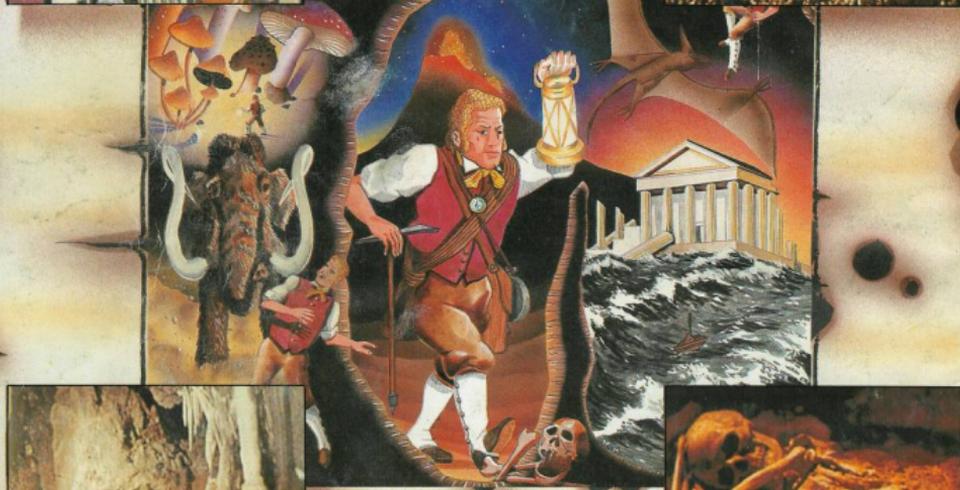
**the name
of the game**

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

DISPONIBLE ST ET AMIGA

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées
de l'AMIGA



logiciel disponible pour
AMIGA - ATARI ST - PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64