

N° 5

Génération 4

- Septembre Octobre 88

CREATION
ARTISTIQUE
TOUS
LES JEUX
ATARI ST
AMIGA
NINTENDO
SEGA

AMIGA GRAPHIQUE
ACTUALITE

P.C.S LONDRES
EN AVANT PREMIERE

Thunderblade
Weird Dream
1943
Powerdrome
Barbarian 2 ...

Stargoose
Synax Terror
Verminator
The Kristal ...

M 4681 - 5 - 25,00 F



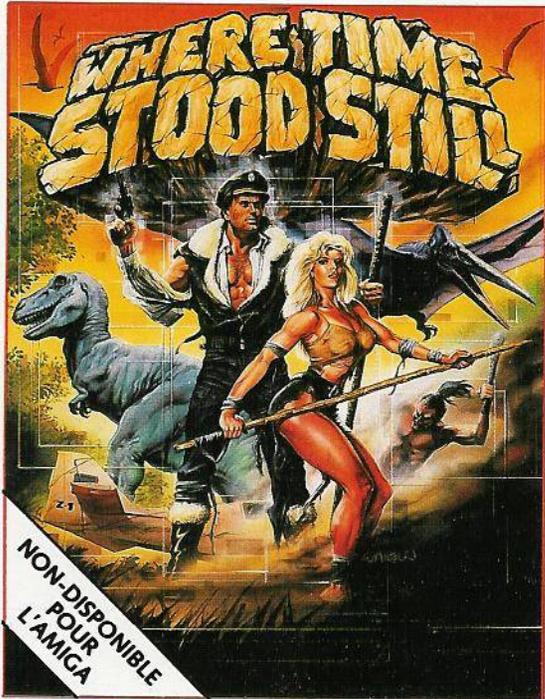
3794681025007 00050

STARGLIDER 2

Belgique : 190 FB - Canada : 6. 95 \$C - Suisse : 7, 50 FS

AMIGA

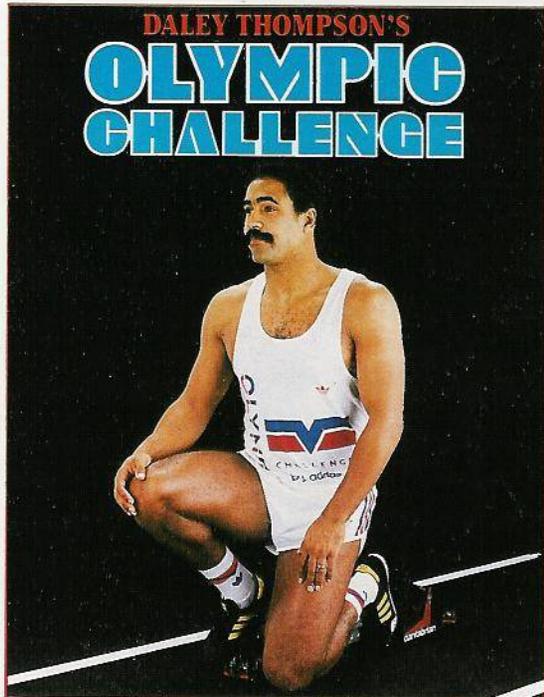
POUR ALIMENTE



NON-DISPONIBLE
POUR
L'AMIGA

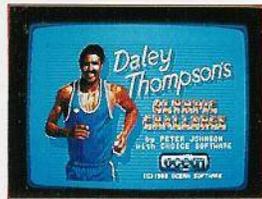
Votre avion a fait un atterrissage forcé sur un plateau montagneux quelque part au coeur du Tibet. Votre compagnon et vous-même êtes toujours vivants. Une forme impressionnante se dirige vers vous; un dinosaure! Où êtes-vous? et à quelle époque? Des graphiques monochromatiques stupéfiants en trois dimensions et un défilement 4 directions produisent l'atmosphère du cinéma des années 50 pendant que vous apprenez non seulement à survivre, mais également que vos compagnons ne sont pas ce que vous croyiez!

© 1988 Ocean Software



Des graphiques numériques, s'inspirant de photos couleurs de Daley Thompson en personne utilisent au maximum les capacités de l'Amiga et de l'Atari, vous donnant ainsi une simulation sportive de haut niveau. Comprend un jeu optionnel qui vous permet de calculer dans le gymnase ce qui dans votre performance affectera directement votre performance réelle en compétition – un nouveau succès d'OCEAN!

© 1988 Ocean Software



Le souci du détail de "Dinamic" ainsi que leur présentation graphique de haute qualité ajoutent une dimension supplémentaire, et les "Manoeuvres Militaires" en sont un exemple. Une fusillade explosive vous fait passer par plusieurs stades: Pour commencer, le commandement d'une jeep blindée, puis d'un hélicoptère et, pour finir, à pied dans la jungle, en vue d'atteindre le Quartier Général de l'ennemi afin d'y rechercher des documents vitaux.



16 BITS D

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEA

ATARI ST

ER VOUS LOISIRS

MOVES



DYNAMIC

PLATOON

The first casualty of war is innocence.

© 1986 Hemdale Film Corporation. All rights reserved.

WITH THIS SPECIAL ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK ON CASSETTE

ocean

ARKANOID

REVENGE OF ROH

NON-DISPONIBLE POUR L'AMIGA

TAITO CONFOP

Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain. A l'entrée du labyrinthe de galeries, vous aurez besoin de fusées éclairantes et d'un oeil exercé; votre ennemi vous attaquera depuis les profondeurs des eaux qui inondent le sol des galeries, brandissant leurs vieux poignards: l'atmosphère à elle seule est mortelle!

© 1986 Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.
© 1988 Ocean Software



Une phrase résume le succès et l'attrait d'Arkanoid: "Je refais juste une partie". Arkanoid crée une dépendance! Utilisant toutes les possibilités des 16 micro-bits, cette adaptation est une copie pratiquement identique, avec toute la fièvre contenue dans le succès original de la Taito automatique. Voici Arkanoid - LE Blockbuster.



ocean



ER VOUS LOISIRS

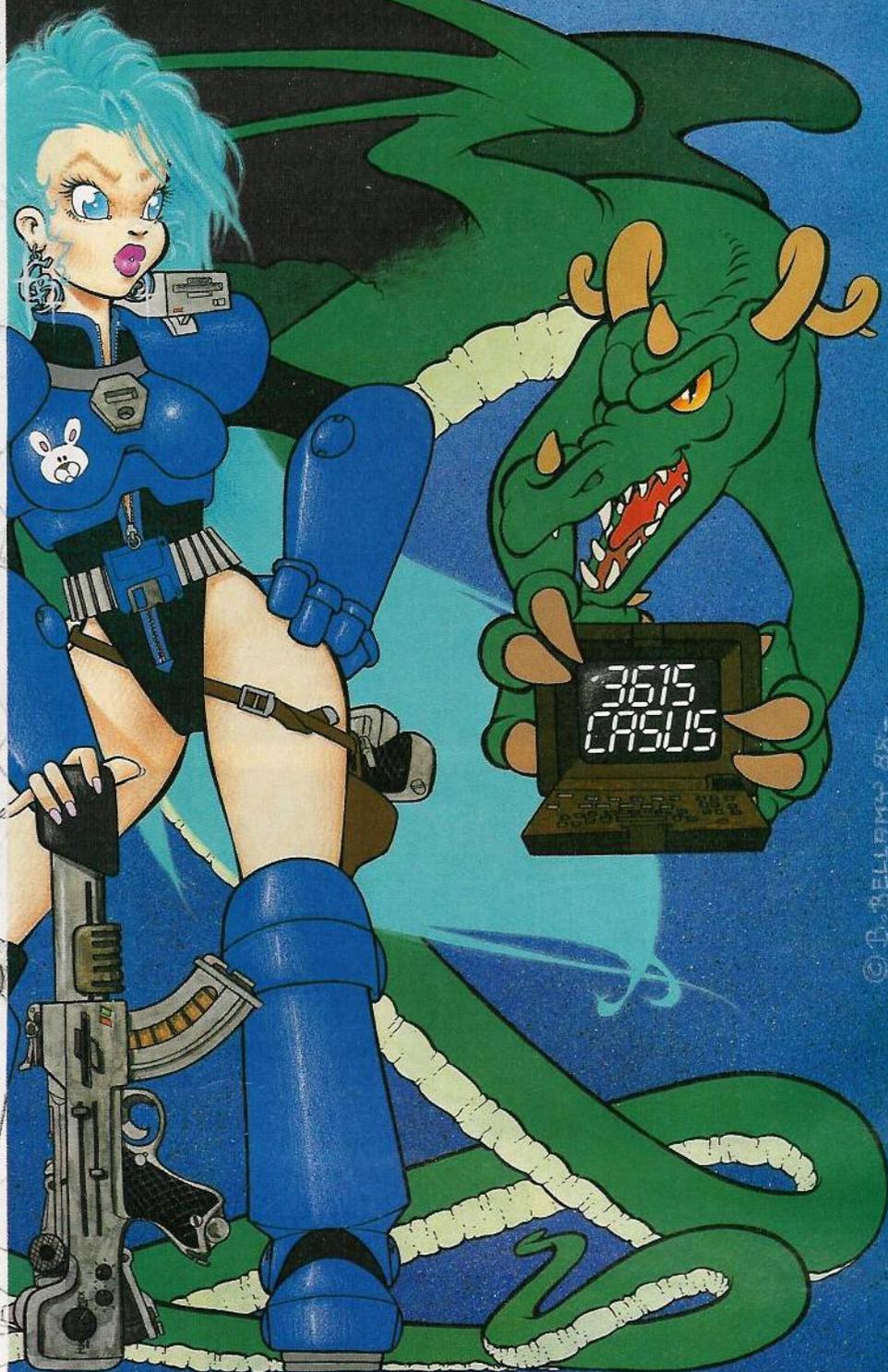
EAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR 36 15
MICROMANIA - REVENDUEURS, POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
EXACTES. TELEPHONEZ
AU 93 42 71 45.

CASUS BELLI MAXIMAGAZINE & MINITEL

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

*Tous les deux mois
Chez votre marchand
De journaux...
Tous les jours
Sur votre minitel...*



© B. BELLEMY 88

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

EDITO

C'est la rentrée, et avant toute chose, laissez-moi vous présenter notre nouvelle Mascotte, j'ai nommé Pyjama le Tigre, que vous retrouverez dans les nombreuses illustrations qui couvrent désormais le magazine! Après plus de 3 mois d'absence, Génération 4 est enfin sorti. Durant cette longue période, nous avons préparé ce numéro, dans lequel vous trouverez un grand nombre de tests, mais surtout la présentation de beaucoup d'exclusivités que nous avons été glaner en Angleterre, à moins d'une semaine de l'ouverture du plus grand salon de Micro-Informatique de l'Année: le Personal Computer Show. Le nombre important de ces exclusivités nous a obligé à éliminer de ces pages les rubriques Sous les Arcades et Gen4 & Jdr, que vous retrouverez dès le prochain numéro!

Mais durant tout ce temps, nous avons aussi réfléchi à la nouvelle formule de Génération 4, formule mensuelle que vous découvrirez aux environs du 20 Octobre, qui fera appel à une équipe plus étoffée, bien sûr, qui comprendra une nouvelle maquette, de nouvelles rubriques comme les "Trucs & Astuces" et de très nombreuses surprises, pour que Gen4 soit encore plus VOTRE journal.

Vous n'avez pas été 5000, ni même 1000 à répondre à l'appel que nous lançons dans l'éditorial du précédent numéro. Vous avez été quand même nettement plus de 500 à le faire. A bien y réfléchir, cela constitue, pour un appel fait à l'orée de l'été et des vacances toutes proches, et sans cadeau d'aucune sorte de notre part à la clef, une jolie performance. Réponses riches d'enseignements, même si nous les avons seulement survolées pour le moment, car nous avons, nous aussi, pris des vacances. Réponses qui nous permettront de coller mieux encore à ce que vous attendez d'un magazine comme le notre.

L'arrivée de Génération 4 sur le marché aura eu, au moins, le mérite de provoquer de saines émulations et, même, des tas d'interrogations à lire l'auteur d'un éditorial récent qui revendique très fort, par ailleurs, comme d'autres, une indépendance qui rime bigrement avec impuissance. A ce confrère inquiet, en proie à des doutes existentiels, je dis qu'entre les informations fossiles et les rumeurs folles, les dossiers rabachés et les déclarations fracassantes, en passant à coté du servile et de l'approximatif, le lecteur aura tôt fait de trouver son chemin. Sereins, nous travaillons à ce Gen4 mensuel dont je peux déjà dire qu'il parlera plus encore de l'Amiga.

Godefroy GIUDICELLI

SOMMAIRE

EDITO	5
COURRIER	6
LES PETITES ANNONCES	7
TESTS	9-74
NOUVELLES VERSIONS	70
L'EXPLORATEUR BRANQUE	72
LE MONDE DE L'AVENTURE	75-89
EDUCATIFS	90
LE PCS DE LONDRES	92-112
LES COMPAGNIES FRANCAISES	113-117
LES EXCLUSIFS	118-121
LA BOUTIQUE	122-124
MAXICOMPO	125
NEWS AMIGA	126-129
TOP GEN	130

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Michel Dachoif, Mic Dax, Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi, Frank Ladoire, Didier Latil, François Paupert, Philippe Q., David René et Michaël Sportouch.
Illustrateur: Bruno Bellamy. Illustré: Pyjama le Tigre.
Maquettiste: Florence Nivelet.
Aides maquettistes: Karine Berthelin, Estelle Nivelet.
Secrétaire de fabrication: Sylvie Bonnamy.
Service télématique: Mic Dax.
Assistants télématique: Looker, Watsit.
Envoyés spéciaux:
- Angleterre: M. Dachoif et S. Lavoisard
- Syldavie: Tintin et Milou
Photo-composition: Incidences
Photogravure: Expression Graphique
Impression: Berger Levrault

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Lambert.
Publicité: Antoine Harmel (au journal).(1) 42 49 56 29
Assistante de publicité: Barbara Pompignoli.

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Tel: 42.49.56.29.
Tarif de l'abonnement: France 200 francs, Europe 260 francs, Hors-Europe 300 francs.
Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. 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.

ISSN 0987-870X
Commission paritaire: n°69731



Décidément, vous nous écrivez de plus en plus... Nous vous en remercions, et vous invitons à continuer de nous écrire pour donner votre avis sur le journal, et nous examinerons avec attention vos remarques, reproches qui nous sont utiles pour progresser.

CA Y'EST

<< Je n'aime pas du tout votre magazine. A part ça, quand sortira la rubrique des petites annonces ? >> A. P.

<< Votre journal est lamentable. Cependant, y aura-t-il une rubrique sur les bidouilles ? >> M. D.

Merci de tous ces compliments. Vous êtes vraiment formidables. Les petites annonces débutent dans ce numéro. La rubrique bidouille verra le jour le mois prochain. Nous espérons qu'elles vous conviendront.

TRACK QUOI ?

<< Je vous écris pour vous dire que je déteste votre canard, que je ne l'ai d'ailleurs jamais acheté et que je ne l'achèterais plus ! Mais pouvez-vous m'expliquer le Track-Ball ? >> D. D.

Encore merci. Le Track-Ball est une sorte de manette de jeu qui est apparu pour la première fois, si mes souvenirs sont bons, avec le jeu d'arcade Missil Command. Il a ensuite été repris pour des jeux tels que Centipèdes ou encore Marble Madness. Comment fonctionne-t-il ? En fait, il s'agit d'une boule dont seule une moitié dépasse de son socle, boule qu'il est possible de faire tourner dans tous les sens. L'objet que vous déplacez dans le jeu se déplacera dans la direction dans laquelle vous faites tourner la boule, et avec une vitesse proportionnelle à la force avec laquelle vous avez fait tourner cette boule. L'intérêt d'une telle manette est, lorsque son utilisation est prévue dans un programme, de pouvoir déplacer très rapidement un objet d'un bout à l'autre de l'écran. Edivement,

LES JEUX T'INTERESSENT, NOUS AUSSI. NOUS REPONDONS A TES QUESTIONS SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST. NOTRE BAL S'APPELLE 'GENERATION 4'.

l'engin en question est équipé d'un ou deux boutons pour tirer. Voilà. Le Track-Ball en vente à la Boutique sert bien évidemment de Track-Ball, mais aussi de joystick ou encore de souris...

LA QUESTION

<< N'avez-vous pas honte de faire un tel journal ? Pendant que j'y suis, quand devenez-vous mensuel ? >> J.L. M.

Vous êtes vraiment trop gentils. Gen4 sera mensuel dès le prochain numéro, qui lui sera en kiosque aux environs du 15 octobre. Finalement, il aura fallu moins d'un an pour qu'il devienne mensuel !

POUR LES COLLECTIONNEURS

<< Stoppez votre journal, il est nul. Tiens, ne peut-on pas vous renvoyer une feuille sur laquelle on aurait au préalable recopié la feuille de vote du Top Gen, car la découper est un véritable sacrilège ! >> C. L.

Bravo pour votre charmante lettre. Il est possible de faire ce que vous dites, pour éviter d'abimer vos numéros de Gen 4.

QUI SOMMES-NOUS ?

<< Vous êtes vraiment tous laids. Mais, ne pensez-vous pas qu'il serait intéressant que vous vous présentiez. Les lecteurs aimeraient savoir ce que vous faites, vos hobbies et aussi vos goûts en matière de jeu. >> D. L.

Ta lettre nous va droit au cœur. Pour ce qui est de se présenter, c'est une bonne idée et je pense que nous le ferons dès la prochaine fois.

EDITER UN JEU ?

<< Quel mauvais canard que le vôtre. Cependant, comme je veux éditer un jeu, j'aimerais savoir s'il y a certaines lois ou certaines démarches à suivre ? >> C. E.

Quel beau métier nous faisons là. Il se trouve que nous avons un article de prévu pour un prochain numéro, article dans lequel nous expliquerons tout sur la façon de commercialiser un jeu, de sa conception à son arrivée dans les boutiques. En attendant, vous pouvez prendre contact avec les éditeurs et aller présenter votre produit, il suffit de leur téléphoner, et dites vous bien que ce ne sont pas des voleurs !

UN SERVEUR ?

<< Arrêtez Gen4, vous vous faites du mal. Ceci dit, j'aimerais bien vous retrouver sur minitel, parce que ce sera cool. >> V. de L. de la B.

Cher V. de L. de la B., tu es trop bon. Effectivement, ce sera drôlement cool de te retrouver sur minitel, alors on se dépêche, on finit le serveur, et on te prévient dès que c'est fait, certainement avant Novembre.



NOUVEAUTE : ENFIN DES PETITES ANNONCES !!!

On vous l'avait promise dans le numéro 3, mais on l'avait oubliée dans le numéro 4. Voici la rubrique petites-annonces, que vous attendiez tous impatientement. Le formulaire d'insertion se trouve en bas de page, et le prix de la petite annonce est de 25 francs.

Attention, seules les petites annonces « honnetes » passeront, je veux dire par là que les annonces du style « Vends ou échange programmes sur Amiga. Possède plus de 500 Jeux. » ne seront pas publiées, de même que celle du style « Cherche 22 Long-Rifle » ou encore « échange programmes pour Thomson ! ». Merci de votre compréhension.

FORMULAIRE D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

Four horizontal dashed lines for writing the advertisement text.

Ci-joint un chèque CCP de 25 francs à l'ordre de PRESSIMAGE.

A envoyer à: PRESSIMAGE Petites Annonces - 210, rue du faubourg St Martin - 75010 PARIS

**OFFRE SPÉCIALE *
RENTÉE:
2 LOGICIELS GRATUITS!**

SUPERBASE

Manuel d'utilisation en français de 260 pages

TEXTCRAFT PLUS

Manuel d'utilisation en français



POUR FAIRE FORT AVEC L'AMIGA 500

Pour faire fort dès la rentrée, COMMODORE vous offre, pour l'achat d'un AMIGA 500, deux logiciels gratuits:

SUPERBASE - Système de gestion de bases de données

TEXTCRAFT PLUS - Traitement de textes

Ce sont des logiciels haut de gamme, qui utilisent pleinement les possibilités de l'AMIGA: multitâche, multifenêtre, souris et menus déroulants, qualité graphique. Vous réaliserez ainsi des mixages textes/images que seul l'AMIGA peut vous proposer.

AMIGA 500, c'est le micro-ordinateur de l'efficacité, un super assistant pour démarrer l'année en beauté, un tremplin fabuleux pour exercer votre sagacité et vous initier aux applications majeures de l'informatique.

Cette offre spéciale rentrée est disponible chez tout revendeur agréé AMIGA 500.

SUPERBASE: système de gestion de base de données relationnelles, permettant d'établir rapidement et d'utiliser facilement des fichiers, avec la puissance d'un logiciel professionnel. Manuel de 260 pages en français.

TEXTCRAFT PLUS: traitement de textes entièrement francisé particulièrement performant et convivial. Doté de 7 menus déroulants. Gère les en-têtes et imprime avec fusion de textes. Manuel en français.



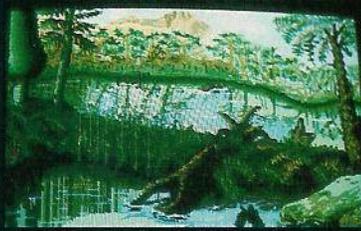
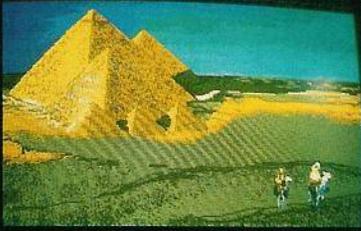
150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - TÉL.: 46.44.55.55

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

Pour recevoir une documentation complémentaire la liste des revendeurs agréés de ma région

Nom _____ Adresse _____ Tél. _____

*OFFRE VALABLE
JUSQU'AU
30 SEPTEMBRE 88



EXPLORA

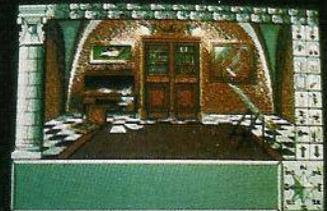
"Time Run"



Gagnez la course
contre le temps !

UN FANTASTIQUE
JEU D'AVENTURE
en Français
sur 4 disquettes
POUR ATARI ST et AMIGA

INROMEDIA



DES PRIX A FAIRE PALIR
VOTRE MONITEUR
COULEUR!

Premier prix
Un voyage d'une semaine
pour 2 personnes en Egypte

Deuxième prix
Un Amiga 500, 1 Méga avec
Moniteur Couleur

Offert par Commodore France

Troisième prix
5000 francs de logiciels
Offerts par 16/32 Diffusion

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX!

UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagnez un fabuleux voyage, ainsi que de nombreux autres prix.

Pour recevoir le Règlement complet, vous pouvez vous adresser à l' Etude de Maître HALIMI Huissiers de Justice Associés 21, Boulevard des Pyrénées 66006.PERPIGNAN

16 32
DIFFUSION

3-5, rue de Solférino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13

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 :

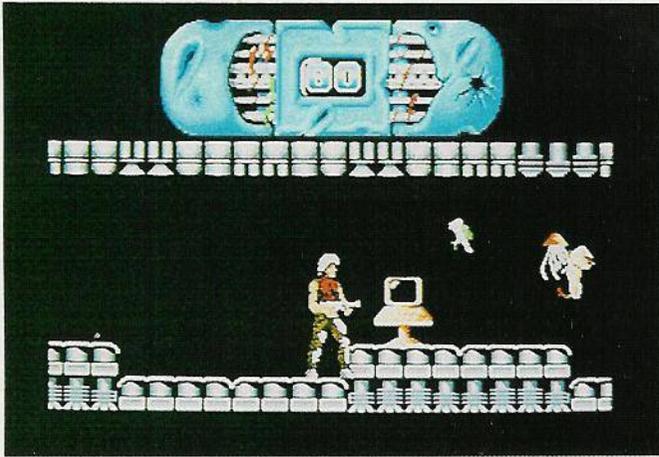
AAARGH !
 ALIEN SYNDROME
 ARKANOID II : REVENGE OF DOH
 BETTER DEAD THAN ALIEN
 BEYOND THE ICE PALACE
 BIONIC COMMANDO
 BMX SIMULATOR
 BOB MORANE OCEANS
 BOMB BUSTERS
 BOMB JACK
 BUGGY BOY
 CAPONE
 CAPTAIN AMERICA
 CASINO ROULETTE
 CHUBBY GRISTEL
 DEFECTOR
 ENLIGHTENMENT : DRUID II
 ENFORCER
 EXCALIBUR
 FINAL MISSION
 FIRE AND FORGET
 FUTURE TANK
 GAUNTLET II
 GOLDRUNNER II
 ICE HOCKEY
 KILLDOZERS
 LEATHERNECK
 MANIAX
 MASTERS OF THE UNIVERSE
 MICKEY MOUSE
 MOON PATROL
 OPERATION SPINWORLD
 OUTRUN
 OVERLANDER
 PETER BEADLEY'S FOOTBALL
 PHANTASM
 POW
 POWER STYX
 REVENGE OF MUTANT CAMELS
 ROBOTRON
 SARCOPHASER
 SHACKLED
 SIDE ARMS
 SKRULL
 SPACE HARRIER
 STARQUAKE
 STREET FIGHTER
 STREET GANG
 SUPER SKI
 THE THREE STOOGES
 THUNDERCATS
 LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
 TRANTOR
 VECTORBALL
 VIXEN
 WARHAWK
 WORLD TOUR GOLF
 ZOOM

ABONNEZ-VOUS A GENERATION 4 !

Test

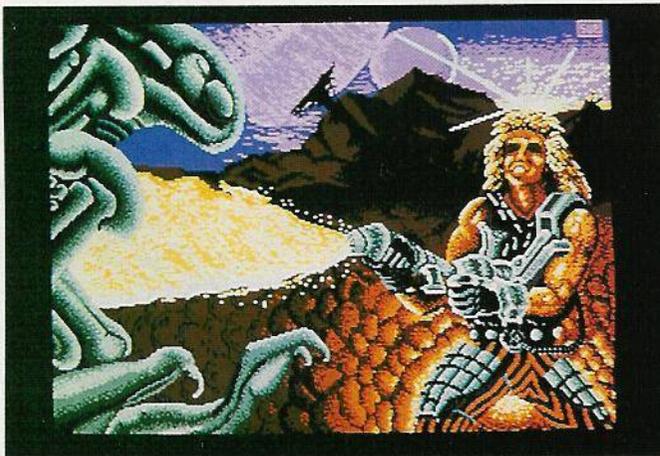
TRANTOR

GO env. 180F 1 joueur
Système : ST



Toute l'histoire commence au pied d'un ascenseur. Vous êtes Trantor un fabuleux héros des temps modernes, armé d'un lance-flammes. Un laps de temps limité vous est imparti pour détruire la centrale électronique NIK. Le complexe dans lequel vous vous trouvez possède 8 centrales ; chaque centrale contient une lettre de l'alphabet, qui vous sera indispensable pour composer le mot de passe. Lorsque vous avez le mot de passe, on vous donne le code

d'un faisceau. Il vous faut alors rejoindre la zone de téléportation et votre mission sera réussie. En explorant les divers complexes, vous allez rencontrer des objets que vous devrez fouiller. Ces objets sont indispensables à l'accomplissement de la mission. Tout ceci paraît bien facile pour un super héros comme vous. Bien des pièges vous attendent au tournant cependant. Ce scénario sent le déjà vu. On peut d'ailleurs faire la même remarque pour le jeu.



TA SOURIS FAIT LA TETE?
FAIS-LUI SA FETE, AVEC LE TAPIS FAIT
SPECIALEMENT POUR ELLE, AVEC LE
LOGO DE GENERATION 4 DESSUS.
DISPO A LA BOUTIQUE.



Dans le genre « un pistolet vaut mieux qu'une cervelle » voilà

un nouveau jeu de chez GO. Doté de bons graphismes et d'une animation correcte, ce jeu est assez amusant. De plus, comme il n'est pas trop difficile, il me plaît bien car je pourrai peut-être en voir la fin. Des codes secrets permettent d'accéder à certains lieux. Les fous du joystick en viendront sûrement très vite à bout.



US Gold est une société qui alterne le bon (Bionic Com-

mando) et le mauvais. Trantor fait partie de cette dernière catégorie. On m'avais parlé de ce jeu comme d'un futur hit, finalement c'est une énorme déception ; les graphismes sont franchement mauvais, mis à part le bonhomme que l'on dirige. On a l'impression que c'est la version Amstrad. Les ennemis sont très mal dessinés et sont répétitifs. Le jeu est inintéressant. Je ne trouve aucun élément qui me pousse à jouer à Trantor. Des productions comme celles-là, on s'en passe. J'espère que les prochains US Gold rachèteront ce pauvre Trantor.

PRESENTATION 70%

Emballage classique, notice Française.

GRAPHISME 55%

Ca ressemble à des graphismes Amstrad.

ANIMATION 57%

C'est médiocre.

SON 50%

Les bruitages sont peu variés.

INTERET 56%

Un jeu pas très motivant.

NOTE GLOBALE 55%

Quelle déception !

SIDE ARMS

GO ! env. 200F 1 joueur
Système : ST

Une fois de plus, les habitants de la Terre sont menacés d'extermination par un redoutable Alien nommé Bozon. Le lieutenant Henry, astronaute de son état, va tenter d'abattre les forces adverses dans leur Empire.

Side Arms se joue sur un scrolling horizontal, en détruisant tout ce qui bouge. Il n'y a pas moins de 15 sortes d'ennemis qui valent plus ou moins de points selon leur force ; certains se transforment en bonus quand ils sont touchés : accélérateur, canon tri-directionnel, bazooka, rayons alpha, satellites tournants, etc.



Side Arms est encore un jeu du genre « shoot'em up ».

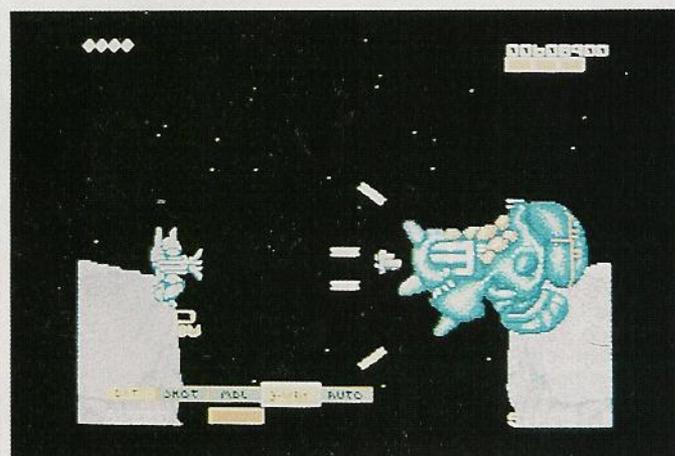
Ici vous n'êtes plus un vaisseau mais un robot, ce qui est une originalité. Le personnage se manie assez bien et on récupère sans cesse de nouvelles armes toutes différentes les unes des autres. Le scrolling est de bonne qualité et le graphisme n'est pas mal. Une jolie musique vous accompagne. C'est un assez bon logiciel dans son genre.



Side Arms est un jeu de tir superbe, il n'est pas très coloré,

mais il est rapide, assez maniable et les sprites sont énormes. On ressent bien la sensation du jeu d'arcade dans l'explosion des tirs. Mon seul regret est que la version ST ne bénéficie pas d'options 2 joueurs (en équipe), ni d'une difficulté variable ; ce qui rend le jeu vraiment trop difficile et ne permet guère de dépasser le 3^e niveau.

Quand les 10 niveaux du jeu auront été négociés, vous affronterez l'arme suprême de Bozon : le Mobil Armour Sentipet.



PRESENTATION 35%

Doc en français, mais pas faite pour le ST. Les options inscrites dessus correspondent à d'autres machines.

GRAPHISME 80%

Manque de couleurs, mais les sprites sont énormes.

ANIMATION 82%

Tir rapide et bon scrolling.

SON 65%

Gentille musique, bruitages quelconques.

INTERET 87%

Longue durée de vie. Monstres variés.

NOTE GLOBALE 81%

A un prix raisonnable, Go nous donne là un bon jeu de tir.

TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

RAINBOW ARTS env. 250F 1 joueur
Système : Amiga / ST

Tiré de la nouvelle de Jules Verne, ce jeu vous propose, à la suite d'un pari, de faire le tour du monde en 80 jours ; mais votre voyage est

parsemé d'embûches. Vous incarnez Phileas Fogg et vous devrez faire preuve d'adresse pour éviter les nombreux pièges et apprendre les danses



Rainbow arts nous avait habitués à mieux et le vieil adage

« qui peut le plus peut le moins », est une fois de plus vérifié. Seuls les amateurs de musique et de bruits seront satisfaits par l'achat de ce jeu. Doté de graphismes comparables à ceux de mon vieux Atari 800 XL, il devrait trouver une place d'honneur dans le classement des plus mauvais logiciels. Les bruitages sont superbes et accompagnent des scènes médiocres. Les rares phases de jeu d'arcade sont dénuées d'intérêt. La seule chose amusante dans ce programme, c'est le jeu de cartes. Ça ne vole pas bien haut...

indiennes. Vous pourrez aussi augmenter votre capital en jouant aux cartes, et soudoyer certaines personnes afin de faciliter la réussite de votre aventure.

PRESENTATION 54%

Correcte.

GRAPHISME 38%

Indigne d'un Amiga ou d'un ST.

ANIMATION 32%

Un scrolling très lent.

SON 72%

De beaux bruitages.

INTERET 19%

Aucun, ou si peu.

NOTE GLOBALE 25%

Je l'ai rangé dans ma poubelle !

SKRULL

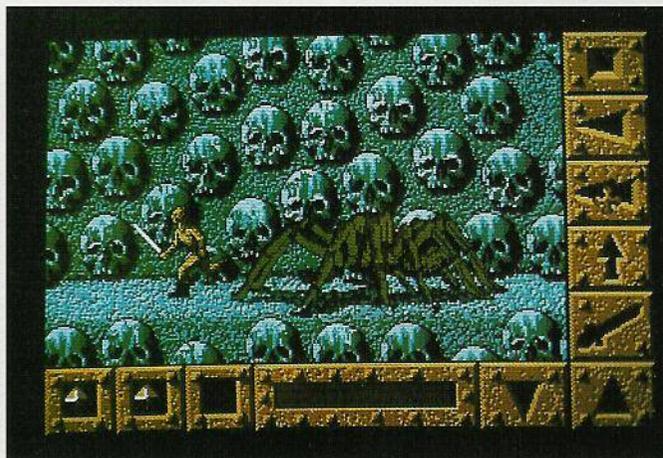
16-32 DIFFUSION env. 200F 1 joueur
Système : ST

Plus de soleil, plus de chaleur, le monde de la lumière va s'éteindre à tout jamais, laissant place à la nuit éternelle. Le seul remède que les hommes aient trouvé, c'est

d'envoyer Skrull, le fils bâtard du soleil et de l'ombre, au pays des ténèbres, pour vaincre le maléfice qui a envahi la terre. Skrull va descendre aux enfers, armé de son épée et de son courage, et braver les monstres et les pièges les plus sanglants.



Il est impossible de parler de Skrull sans évoquer Barbarian (de Psygnosis) ; ces jeux sont vraiment jumeaux, tant au niveau du scénario, que pour les acteurs et la mise en scène. Côté réalisation, Skrull n'a rien à envier à Barbarian ; les graphismes sont superbes, l'animation est plus rapide et les « bugs » sont pratiquement inexistantes. Quand on sait que Barbarian faisait la « une » de tous les Hits, on peut facilement s'attendre à ce que Skrull suive le même chemin. Le seul point noir, pour le moment, c'est qu'il ne semble pas prévu pour Amiga.



Vous dirigez Skrull grâce à la souris, en cliquant sur les icônes qui bordent l'écran. La plupart des icônes ont deux fonctions (selon qu'on appuie sur le bouton de droite ou de gauche) ce qui autorise d'autant plus de commandes. Skrull peut porter jusqu'à trois

objets ; il peut avoir besoin de clés, de certaines armes... Soyez sélectif, ne ramassez pas n'importe quoi, car tout n'est pas bon à prendre ou à manger.



Skrull est le genre de logiciel où, quand on est parti, il faut aller jusqu'au bout : pas de sauvegarde ! Largement inspiré de Barbarian, il présente quand même quelques différences : côté graphisme, tout l'écran est décoré, même le fond. Côté jeu, vous ne devez plus tuer tout le monde, mais aussi réfléchir. En effet, certaines roches, quand elles sont poussées, ouvrent des passages ; et beaucoup d'objets, trouvés en chemin, vous aideront à poursuivre l'exploration. Autant pour ses bruitages, pour son graphisme (somp-tueux !), que pour son intérêt, Skrull m'a vraiment emballé.

PRESENTATION 91%

Superbe, mis à part l'absence de scénario.

SCENARIO 65%

Classique, et sans explications dans la boîte !

COMMANDE 85%

Simple, à la souris.

GRAPHISME 95%

C'est assez beau.

INTERET 91%

Passionnant grâce à une belle réalisation.

DIFFICULTE :

- débutant : pour tout le monde.
- confirmé : idem
- expert : idem

C'EST MOI LE PLUS BARBARE!

NON, C'EST MOI!

NON, MOI...

PAS TOI, MOI...



EXPRESSING

Un train d'enfer

EXPRESSING : Une course carrément folle au travers d'un réseau ferroviaire plus que chargé. Ralliez les grandes capitales européennes à plus de 300 Km/h, et surtout ne faiblissez pas... La sensation d'être suivi va vous hanter très vite et vous obligera à vivre un **TRAIN D'ENFER**.

RETROUVEZ LA FOLLE MUSIQUE D'EXPRESSING EN C.D.

Ce jeu contient un éditeur de parcours... Soyez créatifs.

UN JEU JAWX
UNE EDITION SYNDROM



ATARIST

ENFIN DISPONIBLE !

COLLECTIONNEURS A VOS PLATINES !!!

LA PREMIERE COMPILATION C.D. DES PLUS BELLES MUSIQUES DE JEUX "VIDEO"

BEST - P. Lacoche Sachez que l'ami JIM est l'un des meilleurs saxophonistes actuels.

L'EXPRESS - M. Braudeau L'un des plus beaux sax que l'on puisse se mettre dans l'oreille...

TELERAMA Jim CUOMO a débuté aux Etats-Unis dans le monde du jazz et de la musique électronique.

TILT MICROLOISIRS Si vous aimez le Jazz-Rock et la micro, vous aimerez ce disque...

COMPUTE ! - R. Anderson GAMEPLAY brings to light music that only the best player hear...

S MAGAZINE - Oissafii Un saxo qui a joué avec T. REX, MAJHUN, HIGELIN, CAPDEVIELLE, Marianne FAITHFULL...



COUPON REPOSE : NOM PRENOM

ADRESSE

COMMANDE CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FRF (PORT COMPRIS) CI-JOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

Test

PETER BEADLEY'S FOOTBALL

GRANSLAM env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Peter Beardsley est un joueur célèbre en Angleterre, il fait partie de l'équipe de Liverpool. Grandslam a donc eu l'idée d'associer le nom de ce footballeur à un jeu.



Après le très moyen International Soccer, j'attendais des merveilles de ce nouveau football. J'avais reçu une préversion alléchante, et quand j'ai eu la version finale, j'ai été pris par une grande envie de commencer la partie. En effet, les footballeurs sont très bien dessinés et leur animation bien faite. Une fois mon joystick en main, je commence à grimacer : les joueurs répondent mal aux sollicitations de la manette, le jeu est lent. C'est vraiment frustrant d'avoir de beaux footballeurs à l'écran et de ne pas pouvoir les diriger correctement. Ce football ne présente donc aucune amélioration par rapport à International Soccer. C'est incompréhensible qu'une machine comme le ST ne bénéficie pas encore d'un football décent. Je ne suis pas satisfait. Je dirais même plus, je suis en colère.



Peter Beardsley's international football est à mon avis le plus joli football sur Atari et sur Amiga (il n'a pas de mal, ils ne sont que trois). Les joueurs sont bien dessinés et le décor est agréable. Il est dommage que les bruitages soient réduits au minimum et qu'il n'y ait pas de bruit de frappe de balle par exemple. Il est regrettable aussi qu'il n'y ait pas d'autre solution que de zigzaguer autour du joueur adverse pour lui prendre la balle. Par contre, le jeu offre un grand choix d'équipes et d'options.

Peter Beardsley's Football vous permet de choisir au départ entre 34 équipes, et d'organiser un mini championnat d'Europe. Au début de la partie, vous sélectionnez la durée du match : de 5 à 20 minutes, et le nombre de joueurs : 1 ou 2. Ensuite, vous pouvez commencer le championnat. Les 22 joueurs sont sur le terrain, et il est possible de contrôler toute son équipe, en dirigeant le joueur le plus proche du ballon. Malheureusement, des défauts de programmation

font que vous dirigez parfois un joueur assez éloigné de l'action. Vous gérez aussi le gardien de but dès qu'une action chaude se passe dans son champ d'intervention. La force avec laquelle vous tirez dans la balle est proportionnelle au temps durant lequel vous pressez le bouton de tir. Là encore, le tir ne correspond pas toujours au temps de pression. Je ne pense pas que les fans de foot retrouveront les sensations du stade !

PRESENTATION 75%

Beaucoup d'options, mais présentation du jeu quelconque.

GRAPHISME 75%

Les footballeurs sont assez jolis.

ANIMATION 35%

L'animation des joueurs n'est pas bonne du tout.

SON 40%

Ils ne sont pas terribles.

INTERET 60%

Intéressant, mais la mauvaise animation nuit au jeu.

NOTE GLOBALE 63%

Un jeu moyen, qui aurait pu être bien si la programmation était mieux réussie.

KILLDOZERS

LANKHOR env. 200F 1 joueur
Système : ST

Vous êtes chargé de détruire un ordinateur. Pour cela, vous avez à votre disposition un char super sophistiqué que vous choisissez parmi quatre, en fonction de plusieurs critères tels que : la rapidité, la résistance et



Après le célèbre Manoir de Mortevielle, voici que Lankhor se met aux jeux d'action. Le résultat n'est certes pas encore grandiose, mais c'est amusant. Killdozers a malheureusement de gros défauts ; les graphismes tout d'abord sont loin de la perfection, et les couleurs ne sont pas toujours employées à bon escient. Au début, j'ai pensé que c'était un jeu de tir bête et méchant. Eh bien, méa culpa : le sens tactique est toujours présent. Les bruitages sont de bonne qualité. J'apprécie beaucoup l'éditeur de tableaux. Killdozers est bon sur certains points, et à la rédaction les avis sont partagés... Moi je n'ai pas trop aimé. J'en connais cependant qui vont y jouer longtemps.



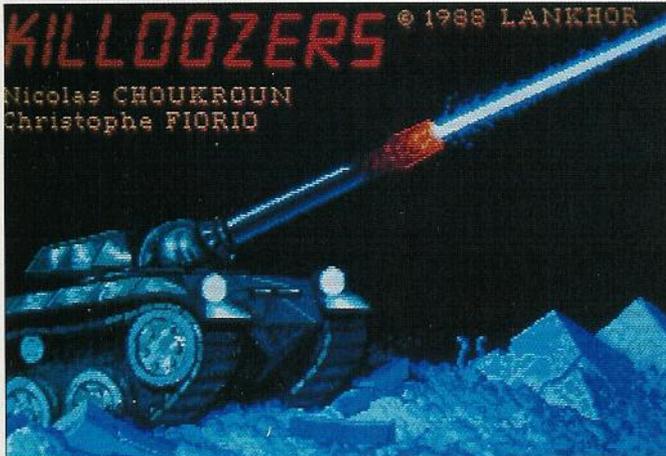
Décidément Lankhor n'a pas fini de nous étonner. Même si ce jeu n'est pas mon favori, il faut reconnaître que l'idée est très bonne, que le graphisme est soigné et très coloré et que les sons (digitalisés) sont de très bonne qualité. Et c'est encore un jeu français (allez les petits !). Le char ne se manie pas trop trop bien et le passage d'un écran à l'autre est un peu lent, mais on a déjà vu bien pire.



RS

ment et vous permettent d'absorber les points de vitalité, d'armement ou d'armure qu'il perd. Vous avez à parcourir vingt six salles par niveau et six niveaux différents. Un éditeur vous permet de construire vos propres tableaux. C'est donc un jeu d'arcade et de stratégie que vous proposent les éditeurs du fameux Manoir de Mortevielle.

autres. Votre véhicule est armé de trois sortes de tirs qui affectent votre ennemi différem-



PRESENTATION 65%

L'image de présentation est assez jolie.

GRAPHISME 70%

Simple, mais coloré et très diversifié.

ANIMATION 45%

Les déplacements du char sont limités.

SON 65%

Tous les sons sont digitalisés.

INTERET 70%

Original, et avec un éditeur en prime.

NOTE GLOBALE 67%

Un jeu soigné.

En attendant la mise en place de notre serveur, rejoignez-nous sur 3615 SM1*ST, nous y avons une bal "Generation 4".

REVENGE OF MUTANT CAMELS

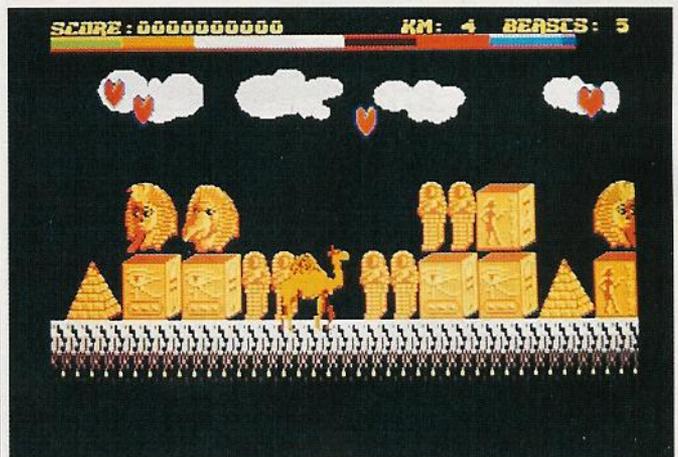
MASTERTRONIC env. 150F 1 joueur
Système : ST



Jeff Minter, le sympathique baba cool de la micro informati-

Jeff Minter, le programmeur le plus cool de l'histoire a encore frappé. Il traîne son style très particulier depuis longtemps dans le monde de la micro. Revenge est un jeu de tir, mais, cette fois-ci, au lieu d'un vaisseau spatial, vous dirigez un brave chameau qui traîne sa carcasse dans des mondes très bizarres. Chaque monde possède ses propres monstres, et votre chameau a une distance à parcourir avant d'accéder aux autres tableaux. Le chameau peut sauter en l'air ou marcher, en tirant des projectiles. Lorsque le compteur de distance arrive à zéro, vous vous trouvez devant une carte où il est possible d'acheter des armements. L'esprit loufoque de ce jeu et les achats d'armes me rappellent Fantasy Zone. Franchement l'ambiance du jeu n'est pas banale. Le principe est classique, mais il y a un style Minter qui ne s'explique pas.

que se met aussi au ST. Je dois dire que cette tentative est ratée. C'est surprenant car au dernier PCW Show à Londres, il nous avait laissé entrevoir de belles choses. Revenge of the Mutants Camels est un jeu de tir à scrolling horizontal qui est original quant aux personnages proposés : au lieu de l'habituel vaisseau spatial, on dirige un sympathique chameau. A part cela les graphismes sont d'une pauvreté affligeante. L'intérêt est nul. Même si PEACE AND LOVE est votre doctrine, je vous conseille de ne pas l'acquérir, car vous risqueriez de devenir violent.



PRESENTATION --%

Nous n'avons reçu que la disquette, sans sa boîte.

GRAPHISME 30%

C'est très faible.

ANIMATION 45%

Elles sont hyper simplistes.

SON 40%

C'est moyen.

INTERET 42%

Assez pauvre.

NOTE GLOBALE 40%

Un jeu vieux de 5 ans, qui n'a pas sa place sur ST.

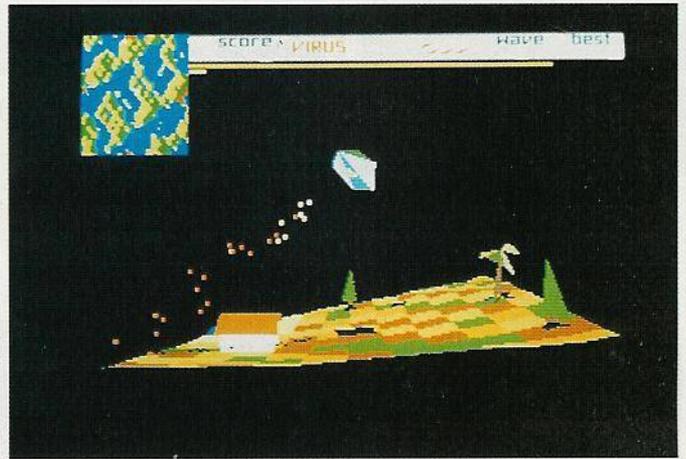
Test

VIRUS

FIREBIRD env. 200f 1 joueur
Système : ST

Vous êtes un pilote d'Hoverplane, et vous avez pour mission de défendre votre pays contre une race d'extra-terrestres qui cherchent à polluer le paysage en le pulvérisant d'un virus rouge. Les vaisseaux ennemis sont de différentes sortes : des pulvérisateurs, des drones, des bombardières, des empoisonneurs, des combattants... Ils ont chacun leurs caractéristiques d'attaque, et il faudra apprendre à les

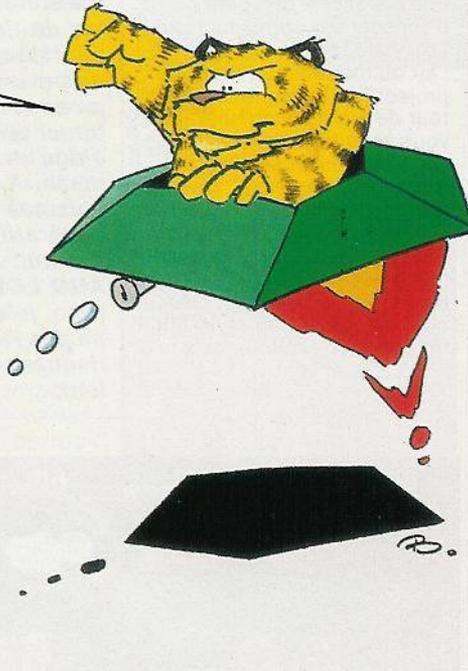
connaître pour les combattre efficacement. Votre Hoverplane est équipé d'un scanner à longue portée, d'un canon laser et d'une quantité limitée de missiles à tête chercheuse. Il possède également des boucliers de protection qui repoussent les balles ennemies, mais qui consomment du kérosène ; il faut donc se recharger de temps en temps en carburant auprès de la base. A la fin de chaque victoire sur



Non, cette fois-ci ce n'est pas un jeu du genre tir à scrolling horizontal ou vertical ! En lisant le scénario, on aurait pu le penser... Virus est beaucoup plus original, ne serait-ce que par le maniement du vaisseau, qui n'obéit pas aveuglément au déplacement de la souris, mais plane lentement dans la direction qu'on lui indique. Ce dosage de mouvement demande un certain apprentissage, de la concentration et de l'adresse, contrairement au jeu d'action où l'on se défoule en fonçant et en mitraillant à tire-larigot. Pour ma part, j'aurais préféré cette dernière formule, mais, Virus ne me laisse pas indifférent, ne serait-ce que pour l'aspect inhabituel de ses graphismes colorés en 3D fractale. Un jeu de bonne qualité.

une vague d'attaques, un bonus est attribué en fonction de la zone non infectée par le virus.

AHAAAH!...
TU NE PASSERAS PAS PAR MOI!...



PRESENTATION 40%

Doc. en français, très complète. Petite boîte en plastique.

GRAPHISME 65%

Moyen, mais coloré.

ANIMATION 85%

Une grosse partie d'écran suit le mouvement du vaisseau. Du bon travail.

SON 55%

Bruitages assez moyens.

INTERET 65%

Un jeu de tir qui nécessite du doigté, de la précision et de la stratégie.

NOTE GLOBALE 68%

Un programme qui sort de l'ordinaire. On aime ou on n'aime pas.

Super! Génial! Dément! Cool! Exclusif! Vient de sortir! Vu à la télé! Beau! Buffet campagnard gratuit! Sympa! Flashant! Crédit sur tout le magasin! Sérieux! Conscientieux! Formidable! Wouah le truc d'enfer! Classos! Déconseillé aux enfants de moins de 30 mois! Rigolo! Fendard! Facile! Pratique! Intéressant! Pas craignos! Elles veulent tout, les bons petits plats, et en plus t'as vu ça! Ca vaut le détour! C'est pas banal!

3615 SM1*ST



PHANTASM

EXOCET env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST



Je ne sais pas si je dois parler du graphisme qui me rappelle celui de mon vieux Atari (les bruitages aussi du reste). Seules, l'image de présentation et la musique sont correctes. On a le choix entre musique ou bruitages, enfin bref, l'idée était sûrement bonne mais la programmation n'est pas à la hauteur de l'Amiga et du ST.

Quand on est complètement désœuvré, le seul remède est le rêve. Ici, le rêve vous entraîne dans le futur et dans l'espace, aux commandes d'un vaisseau spatial super sophistiqué, le Pegasus. Irrésistiblement, votre vaisseau va être attiré à la surface de la lune, où des hordes d'aliens n'ont qu'une idée : vous désintégrer.

Votre engin spatial se commande simultanément au joystick (pour la vitesse et le déplacement) et au clavier, où vous pouvez sélectionner votre hau-



teur par rapport au sol, ainsi que différentes armes anti-missiles et lasers. Le tableau de bord, très complet, est muni d'un radar, d'une pendule, d'un indicateur de dommages, etc.

Au début du jeu, vous devez choisir votre première zone de combat et le niveau de difficulté ; mais même au niveau le plus simple, vous aurez du mal à finir le jeu, car il n'y a pas d'option de sauvegarde.

PRESENTATION 83%

Soignée : plusieurs niveaux de jeu, belles pages de présentation, doc. française.

GRAPHISME 58%

Pauvre, à part la partie fixe de l'écran qui, elle, est jolie.

ANIMATION 70%

Seule une partie de l'écran est animée, mais ce n'est pas trop mal fait.

SON 72%

Bruitages corrects.

INTERET 62%

Du tir principalement, mais avec des commandes approfondies.

NOTE GLOBALE 70%

Assez bien ; ça aurait été bien, si tout le graphisme avait été soigné.



LE PARC DES MACHINES
S'ETEND, LES PRIX BAISSENT !!!

Offre spéciale réservée aux lecteurs
de ST Mag et de Génération 4

FLOOPY

Le premier
magazine
digital

Un journal entièrement sur disquette pour
votre ATARI ST et votre AMIGA.

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Tests de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- Vos réalisations

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins
publiés seront rémunérés

Le numéro

49 frs

Et encore moins cher sur abonnement.

TARIFS D'ABONNEMENTS

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Les abonnés en cours, seront informés d'une
prolongation systématique de leurs abonnements.

Nom:

Prénom:

Adresse complète:

.....

Code postal:

Ville:

A retourner, paiement joint par chèque à :

INFOMEDIA, B.P 12
66270 LE SOLER.
tél : 68 34 23 03

Test

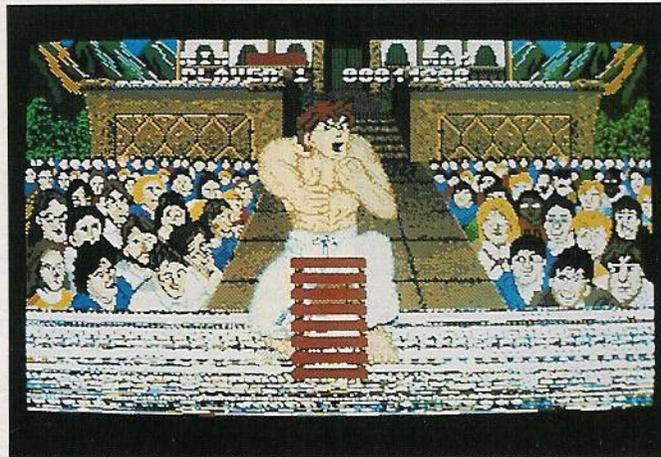
STREET FIGHTER

GO ! env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Vous devrez combattre, aux quatre coins du monde, les voyous les plus coriaces. L'issue de chaque combat est déterminée à la fin de trois manches, et des points supplémentaires sont attribués au joueur en fonction du temps et l'énergie qui lui restent à la fin de chaque round. Après une

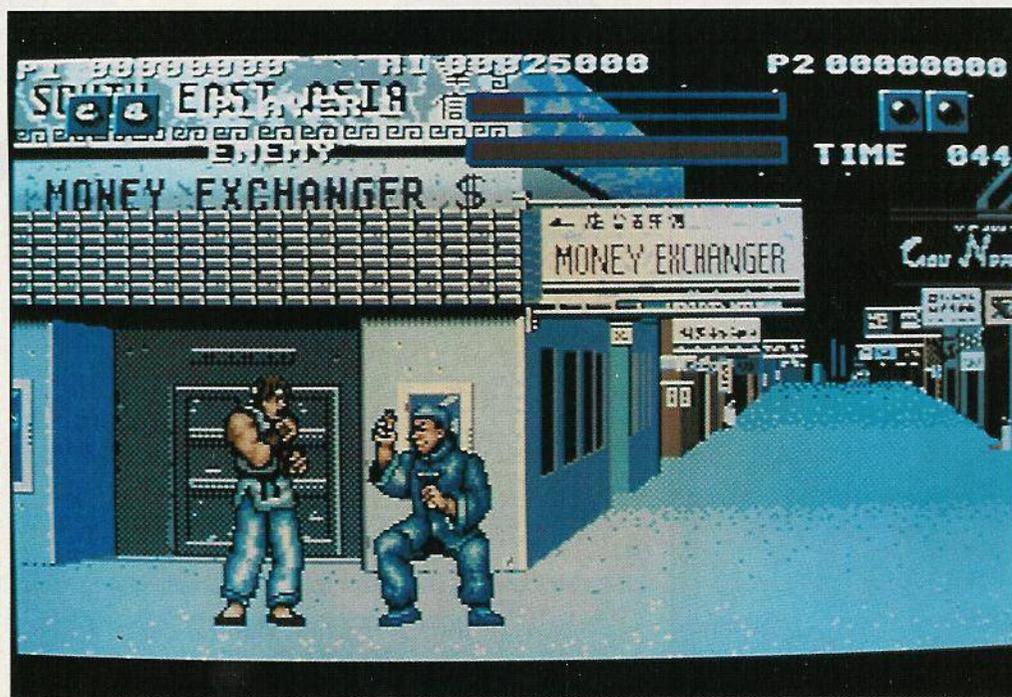


Un nouveau karaté, c'est bien, mais quel dommage qu'il soit si lent ! Rien de bien extraordinaire (à part les sauts). A première vue, il semble très facile, car j'ai tout de suite réussi un bon score. Une bonne chose toutefois, c'est que les adversaires sont tous très différents. J'ai regretté le manque de bruitages au profit d'une musique qui n'apporte rien ; entendre l'impact des coups est quand même important dans ce type de jeu.



Ce qui choque, dans Street Fighter, c'est la lenteur des déplacements et le temps de réponse des personnages : on a un peu l'impression de voir se dérouler un combat au ralenti. Cela est sûrement dû au scrolling horizontal du fond qui est constamment en mouvement, et à la taille des personnages qui ont dû rendre la programmation difficile. A part ça, le graphisme est fantastique, et on a devant soi l'un des plus beaux logiciels de combat sur 16 bits. Quel dommage que la difficulté soit si mal dosée ! J'ai étalé tous mes adversaires dans un temps record... Alors, ou je suis super balèze, ou je n'ai rencontré que des lavettes ?

victoire dans un pays, il vous faudra fendre une pile de pavés d'un coup de karaté. Il y a 17 mouvements différents pour diriger son personnage, et même les sauts peuvent être contrôlés « en vol ». Le temps d'appui sur le bouton feu du joystick influe également sur la force des coups portés. Je vous souhaite bien du plaisir, surtout avec un charmant Punk anglais qui fait deux têtes de plus que vous, et qui est aussi fragile qu'un mur de béton armé !



PRESENTATION 80%

Belle boîte, doc. française.

GRAPHISME 88%

Superbe, comme l'arcade.

ANIMATION 60%

Trop lente, mais de nombreux mouvements et un scrolling correct.

SON 50%

Bonne musique, mais pas de bruitages.

INTERET 87%

Un beau jeu de combat avec beaucoup de mouvements possibles.

NOTE GLOBALE 83%

Un très beau jeu.

ZOOM

DISCOVERY SOFTWARE env. 200F 1 ou 2
Système : Amiga joueurs



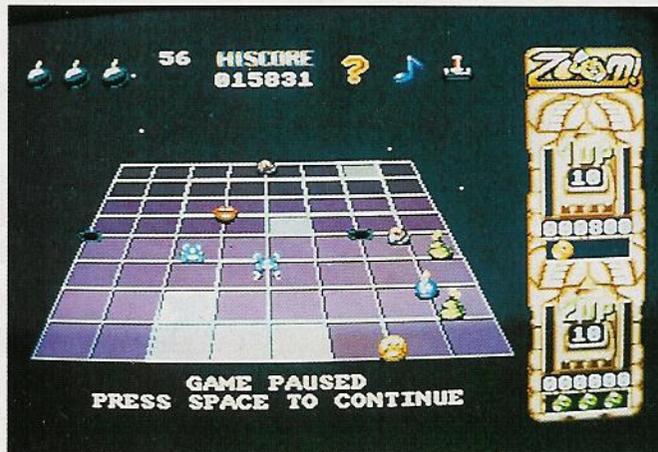
frigorifiante, le bonbon accélérateur, la potion magique, la glue, la pomme colorante, la fusée, la bombe, etc. Attention, car tous ces objets ne restent présents qu'un instant sur la grille, à vous de les saisir à temps.



Zoom est un programme génial, qui puise ses origines dans des

vieux jeux 8 bits comme Kid Grid ou Grid Runner, avec, bien sûr, beaucoup d'amélioration au niveau bonus et graphismes. En solo ou à 2 (en équipe ou séparément), l'amusement est assuré. Un très bon jeu qui, en plus, sauvegarde les 10 meilleurs scores.

Zoom est un petit personnage arrondi comme une pomme de terre, qui cherche à sortir des 50 étages du Zoomland. Chacun des niveaux est représenté par une plaque quadrillée (en 3D). Zoom doit colorer chaque carré en passant sur son pourtour, poursuivi par des ennemis très pittoresques : - le Jaggernaut, une grosse bouche gourmande (comme celle de Mick Jagger) - les Wormlets, elles effacent vos traces - les Angleheads, ils vous ralentissent - les trous noirs, ils apparaissent sous vos pieds - les sphéroïds, elles se jettent dans vos pattes. Mais, pour vous défendre, il y a des tas de bonus : la glace



Décidément, je suis comblé ! Il sort ces jours-ci plein de jeux comme je les aime. Entre Bomb Jack, Better dead... et autres, je ne sais plus maintenant avec lequel jouer. Une très bonne musique, des bruitages superbes et un très bon graphisme font de Zoom l'un de mes favoris du moment. L'effet 3D est très bien rendu, et le maniement de la boule se fait au quart de poil. Le jeu est rapide et la présentation de toute beauté. Regardez la jusqu'au bout ; elle est pleine d'humour.



Situé entre Pac-Man et Q-Bert, Zoom a vraiment l'étoffe d'un bon jeu d'arcade. Frank Neuhaus, le créateur de Swooper et Mike the Magic Dragon entre autres, a réussi là un coup de maître. Je lui tire également mon chapeau pour la superbe présentation, où l'on voit Zoom entrer en scène, accompagné d'une bonne musique.

PRESENTATION 83%

Belle pochette de jeu et présentation humoristique.

GRAPHISME 60%

Pas mal, mais sans grande recherche.

ANIMATION 65%

Au début on ne va pas toujours où l'on veut, mais on prend vite le coup.

SON 82%

Bonnes musiques et bruitages sympas.

INTERET 85%

Avec 50 niveaux, il y a de quoi s'amuser, plus une sauvegarde des scores.

NOTE GLOBALE 90%

Un très bon jeu d'arcade, le premier dans le genre.

(Dans la rue)

- T'AS VU CETTE NANA? RAAAH DIS-DONC DIS-DONC DIS-DONC...
- OUAIP, JE LA CONNAIS, SYMPA.

(Un peu plus loin)

- VISE UN PEU LA CAISSE, EH, TURBO ET 4 ROUES MOTRICES!
- OUAIP, J'AI LA MEME DANS MON GARAGE.

(Toujours plus loin)

- J'AIMERAIS BIEN PARTIR AUX USA, NEW YORK, LOS ANGELES...
- J'EN REVIENS, J'Y SUIS RESTE 15 JOURS, C'EST PAS MAL.

(Alors là, encore plus loin)

- DIS-MOI...
- MHHH, OUI ?
- QUEL EST TON SECRET?
- LE SECRET DE MA REUSSITE?
- OUI, DIS-LE MOI.
- C'EST 3615 SM1*ST. GRACE A LUI, JE SUIS UN AUTRE HOMME.

3615 SM1*ST, C'EST BON POUR MA FORME

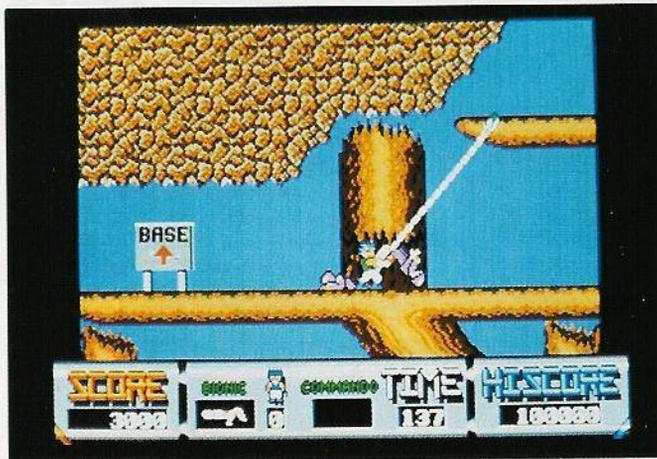
BIONIC COMMANDO

GO env. 190F 1 joueur
Système : Amiga / ST



M.S

Des forces extra-terrestres veulent détruire notre belle planète afin de s'y implanter. La seule chance de sauver la terre c'est vous : le Bionic Commando. Vous êtes une personne surhumaine équipée d'un bras bionique exceptionnel. Ce bras vous permet de vous accrocher à tout objet se trouvant au-dessus de vous. Vous devez grimper et vous balancer de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'ordinateur de lancement qui dirige les extra-terrestres. A travers les tableaux, vous trouverez des armements supplémentaires pour votre bras : fusil à tir rapide, lance grenade, destructeur de plasma... Le premier niveau se déroule dans la forêt mourante, où il vous faut grimper d'arbre en arbre en évitant de réveiller les abeilles. Certains soldats sont équipés du même bras que vous, et ils vous poursuivent en s'accro-



chant aussi aux arbres. Lorsque vous quittez la forêt vous arrivez dans un chateau en pierre. Des canons ainsi que des tourelles crachent sur vous des pluies de missiles et

de balles. La tâche se complique sérieusement. Des fils électriques vous barrent la route. Evitez-les à tout prix. Vous atteignez un pont. Puis il faut arriver au sommet du chateau en détruisant les soldats kamikazes. Et maintenant, à vous de découvrir le complexe souterrain (tableau 3), la salle

Après plusieurs déceptions (Trantor, Captain America...), je dois avouer que je craignais le pire pour Bionic Commando. Heureusement les programmeurs de chez Go ont fait un énorme effort pour rester fidèle à la version arcade de Capcom. Là, je dis Bravo ! C'est un excellent programme qui allie escalade, tir et recherche. Les bonus d'armes enrichissent le jeu. Bionic Commando possède également de bons graphismes (cela ne va pas toujours de pair avec l'intérêt). C'est le meilleur jeu de grimpeur sur ST. Go a cette fois-ci fait un effort de qualité, alors c'est de bonne augure pour l'avenir.

de contrôle et le silo qui renferme le grand ordinateur.



L'idée est amusante, et le jeu aussi. Grimper de branche en branche à l'aide d'un bras télescopique est assez original. Le début peut paraître assez difficile, mais avec un peu d'entraînement, vous arriverez à bout du premier niveau et pourrez attaquer le second avec de nouveaux décors. Les graphismes sont très colorés et assez jolis, de nombreuses musiques accompagnent les différentes phases du jeu. C'est assez bien réalisé. Moi, j'aime bien.

PRESENTATION 65%

Emballage classique mais bonne notice française.

GRAPHISME 85%

Les sprites et les décors sont fidèles à l'arcade.

ANIMATION 83%

Le scrolling multidirectionnel est bon et les animations de tous les personnages sont très rapides.

SON 70%

Correct mais pas de folies.

INTERET 89%

C'est un excellent jeu de grimpeur, avec beaucoup de lieux à découvrir.

NOTE GLOBALE 85%

Une super adaptation, très jolie graphiquement et très jouable.

O F F S H O R E

WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



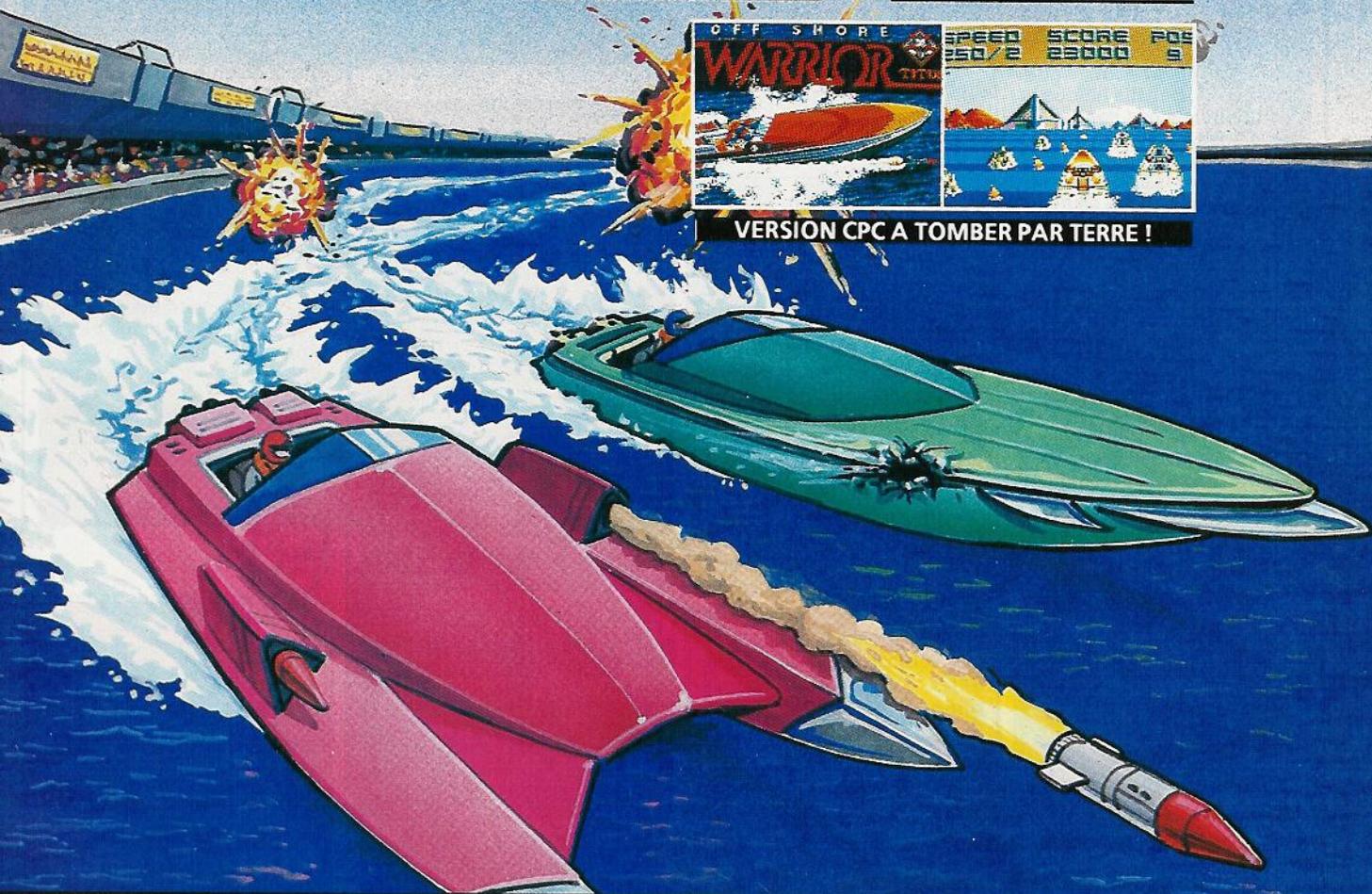
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !



LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE

SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES

LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.

N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

PLATOON

OCEAN env. 200F 1 joueur
Système : ST

Platoon, la première victime de la guerre, c'est l'innocence. C'est le slogan du film et donc du jeu. Vous êtes une jeune recrue, dans une section de cinq, qui se trouve en territoire ennemi. Vous n'êtes pas prêt à affronter les horreurs de la guerre, mais il vous faut survivre en triomphant des éléments hostiles qui vous attendent. Le jeu possède six tableaux. Au départ, vous conduisez votre section en pleine jungle vietnamienne et vous devez arriver au village. Dans la jungle, de nombreuses patrouilles armées vont s'attaquer à vous. Des fils tendus et des tireurs cachés sont aussi des pièges que vous aurez le plaisir de rencontrer. Vous devez trouver la boîte d'explosifs qui servira à faire sauter le pont pour atteindre le village. Une fois dans le village vous devez fouiller les huttes pour trouver une carte, puis la trappe qui mène au tableau suivant. Surveillez constamment la page qui concerne le moral, les coups et les munitions. Le moral baisse quand un membre de la section est blessé ou quand un villageois vietnamien est tué. Vous savez tout sur le premier tableau ; à vous de découvrir les autres ; après le village, il y a le réseau de tunnels, ensuite le blockhaus, puis la jungle et l'abri du tireur.



Platoon est l'adaptation informatique du célèbre film

d'Oliver Stone. Le scénario du jeu est très complet et la notice est très claire et en français. Les tableaux sont nombreux et l'action variée. Platoon est un très bon jeu sur 8 bits. Malheureusement, si l'intérêt est identique sur ST, les graphismes le sont aussi. C'est une honte car l'Atari mérite bien mieux que cela. Platoon est donc gâché par ce manque de soin. Quel dommage ! Car les bruitages sont excellents. Tous les éléments étaient réunis pour réussir un grand jeu.



A mon avis, après une bonne carrière sur 8 bits, Platoon est voué à une moins bonne sur Atari ST. L'adaptation est telle qu'on a l'impression d'avoir un C64. Les couleurs sont pauvres et ce genre de jeu n'est pas nouveau. En plus, je n'aime pas les labyrinthes. Bref, je n'ai pas vu le film mais je crois que je préférerais aller le voir plutôt que de jouer à ce jeu.



Voilà un nouveau golf. Celui-ci est de chez Electronic Arts.

Le graphisme est assez moyen, et le personnage un peu petit à mon goût, car j'aime bien voir le golfeur et son geste. Côté son, il n'y a rien à redire : l'ensemble est très bon, les cris de la foule se font en fonction de votre résultat. Assez délicat à manier à la souris, il devient trop simple au clavier. Un bon point pour les distances ; en effet, il n'est plus obligatoire de consulter la doc. pour avoir la longueur des tirs avec chaque club. Somme toute, un bon jeu, mais je préfère Leader Board.

PAR PAPA,
ACHEVEZ-MOI...
CE JEU EST
TROP HORRIBLE...

AAH... GUERRE
MAUDITE...



PRESENTATION 90%

Une belle boîte qui contient un poster, une cassette musicale et une photo du film. C'est sympa.

GRAPHISME 43%

C'est indigne du ST.

ANIMATION 62%

C'est assez lent.

SON 73%

De bons bruitages.

INTERET 68%

Le scénario est assez riche, mais le jeu est trop difficile.

NOTE GLOBALE 61%

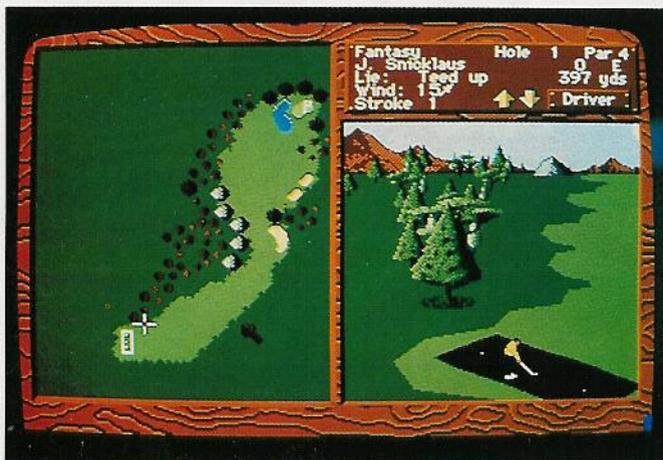
Un jeu moyen gâché par une réalisation douteuse.

* NDL: PLÉONASME...

OUR GOLF

1 à 4 joueurs

des poteaux qui garantissent à chaque fois une partie différente, -une vue aérienne globale du trou et des obstacles à gauche de l'écran, la droite étant réservée à la vue à partir de l'endroit où l'on se trouve,



-l'importance de la pose de la balle (comment elle se présente et sur quel terrain) qui affecte directement le choix du club, -l'humidité du green qui réagit sur la vitesse de la balle.

PRESENTATION 75%
Nombreuses options, mais il manque les principales (voir INTERET)

GRAPHISME 83%
Décor et golfeur sont un peu petits.

ANIMATION 75%
Pas de temps mort entre les images, et le golfeur est élégant.

SON 20%
Des exclamations, mais c'est médiocre.

INTERET 81%
L'absence de sauvegarde des scores et surtout d'une partie en cours gâche tout. Sinon, c'était plus de 90% !

NOTE GLOBALE 84%
Un bon golf qui a de bons atouts pou lui.



ENFORCER

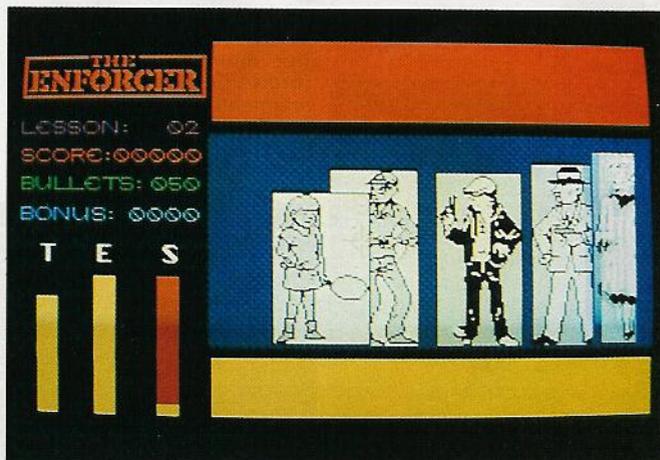
EUROSOFT env. 150F 1 joueur
Système : Amiga / ST

Comment devenir un super-flic !

Leçon 1: on construit son arme en prenant modèle sur un des 3 pistolets proposés. Si l'arme est bancale, pas d'extraballe (ça rime).

Leçon 2, apprenez à reconnaître les méchants : des personnages défilent, certains ont des gueules franchement lou-

ches : c'est ceux-là qu'il faut tuer. Si vous vous trompez (c'est que vous n'êtes pas doué, cherchez plutôt une place à la SNCF), votre barre de prestige dégringole et vous repartez à la case départ (voir leçon 1). Sinon, vous voilà prêt à affronter la rue, où les personnages ne sont plus figés sur des cartes, mais vivants.



Je ne pense pas que Enforcer suscitera des vocations dans

la police. Outre ses couleurs noiraudes et l'assomante sirène qui vous poursuit tout au long du jeu, le programme lui-même est d'une platitude ! Quand on voit Capone à côté, on remarque dès la première minute comment, avec le même sujet, Eurosoft nous pond un navet et Actionware une merveille ; cherchez l'erreur !

PRESENTATION 45%
Très quelconque.

GRAPHISME 23%
Même sur Spectrum, on ne crierait pas ô miracle !

ANIMATION 35%
Les tableaux sont assez statiques.

SON 12%
Un conseil : coupez-le !

INTERET 10%
« 10 », c'est à peu près le temps (en minutes) pendant lequel ce jeu peut vous intéresser.

NOTE GLOBALE 15%
Un jeu qui n'a vraiment rien pour lui.



BEYOND THE ICE PALACE

ELITE env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST

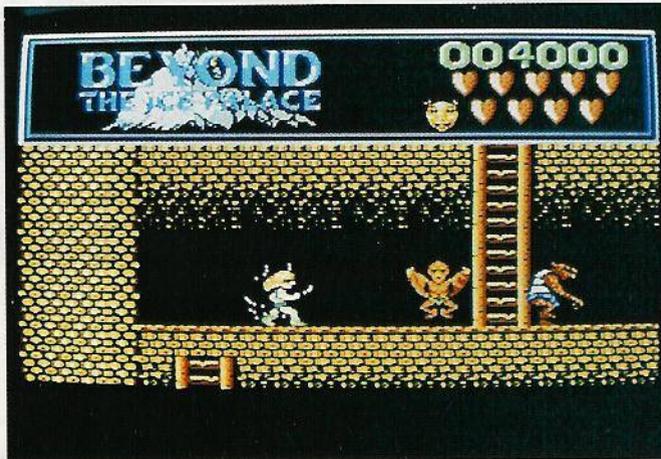
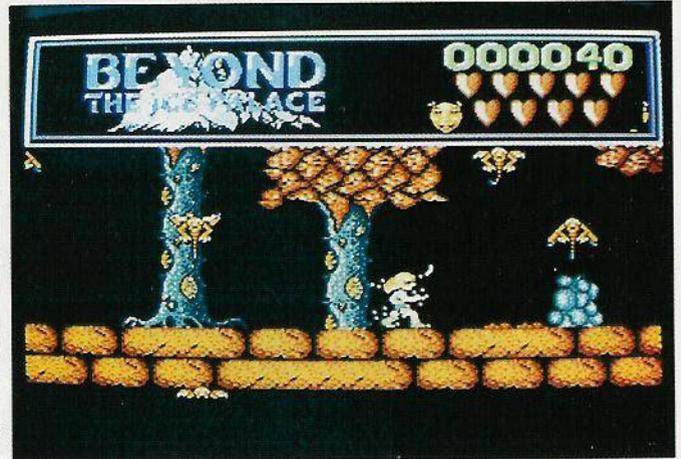
Loin dans le nord, au delà du palais de glace, il existe un pays mystique, où les forces du mal ont brûlé les forêts et les maisons. Une nuit, les esprits des bois ont créé une flèche magique et l'ont tirée dans les airs. Celui qui trouve cette flèche aura pour mission de repousser l'ennemi.



Elite ne chôme décidément pas en ce moment !

Après Ikari Warriors, Buggy Boy, Thundercats, voici qu'arrive Ice Palace. Ce jeu me rappelle très fortement Ghosts and Goblins, mais les dessins ne sont pas dignes de nos machines. Je m'étonne qu'Elite, qui est une société très exigeante dans ce domaine, ait laissé passer des graphismes aussi médiocres. Le graphiste a dû se casser la main avant de finir les dessins de son héros, car il est franchement comique. La présentation générale a été bâclée, tout comme la musique. Cependant le programme est distrayant et la difficulté bien dosée. Finalement, le résultat global nous donne un jeu moyen, avec lequel vous passerez de bons moments sans plus.

Au départ, vous choisissez une arme, que vous pourrez changer au cours du jeu ; les étoiles sont conseillées pour abattre les chauves-souris, mais l'épée est plus efficace contre les gobelins. Vous voyagez dans un décor composé d'échelles, d'escaliers et de plates-formes. Votre but est d'avancer sans encombre jusqu'à la fin du niveau, en sautant les fossés, en tuant les monstres et en grim pant au bon moment sur les plates-formes. Quand la situation est vraiment critique, les esprits de la forêt viennent à votre



L'ambiance me rappelle le fameux Ghosts'n

Goblins, avec toutefois un peu moins de punch... Le héros est maniable, et il évolue dans un décor agréable et coloré, bien qu'on sente un manque de finition dans les détails. La difficulté est bien dosée, mais certains endroits vous donneront du fil à retordre. Un assez bon jeu qui ne souffre pas de défauts majeurs.

secours en affaiblissant ou en tuant vos ennemis. Mais utilisez cette aide avec parcimonie, car elle n'est pas inépuisable.



Pffiiouu ! Qu'est-ce qu'il est difficile ce jeu. Imaginez Barbarian

(de Psynosis) mais en un petit peu moins joli et plus façon arcade. Certains monstres sont vraiment très résistants et c'est à force de leur lancer des armes à la figure qu'ils finiront par disparaître. Le sort est à mon avis trop peu efficace. La musique n'est pas mal, mais je préfère nettement jouer sans, car les bruitages sont suffisants. C'est après de longues heures d'entraînement que vous verrez la fin du premier niveau. Le malheur, c'est qu'ensuite vous arriverez très vite à la fin.



PRESENTATION 55%

Peu d'option, doc. française.

GRAPHISME 73%

Coloré, mais moyennement détaillé.

ANIMATION 75%

Bonne.

SON 72%

Une bonne ambiance musicale et sonore.

INTERET 74%

Agréable à jouer, à part quelques passages difficiles.

NOTE GLOBALE 72%

Un bon jeu d'aventure-arcade.

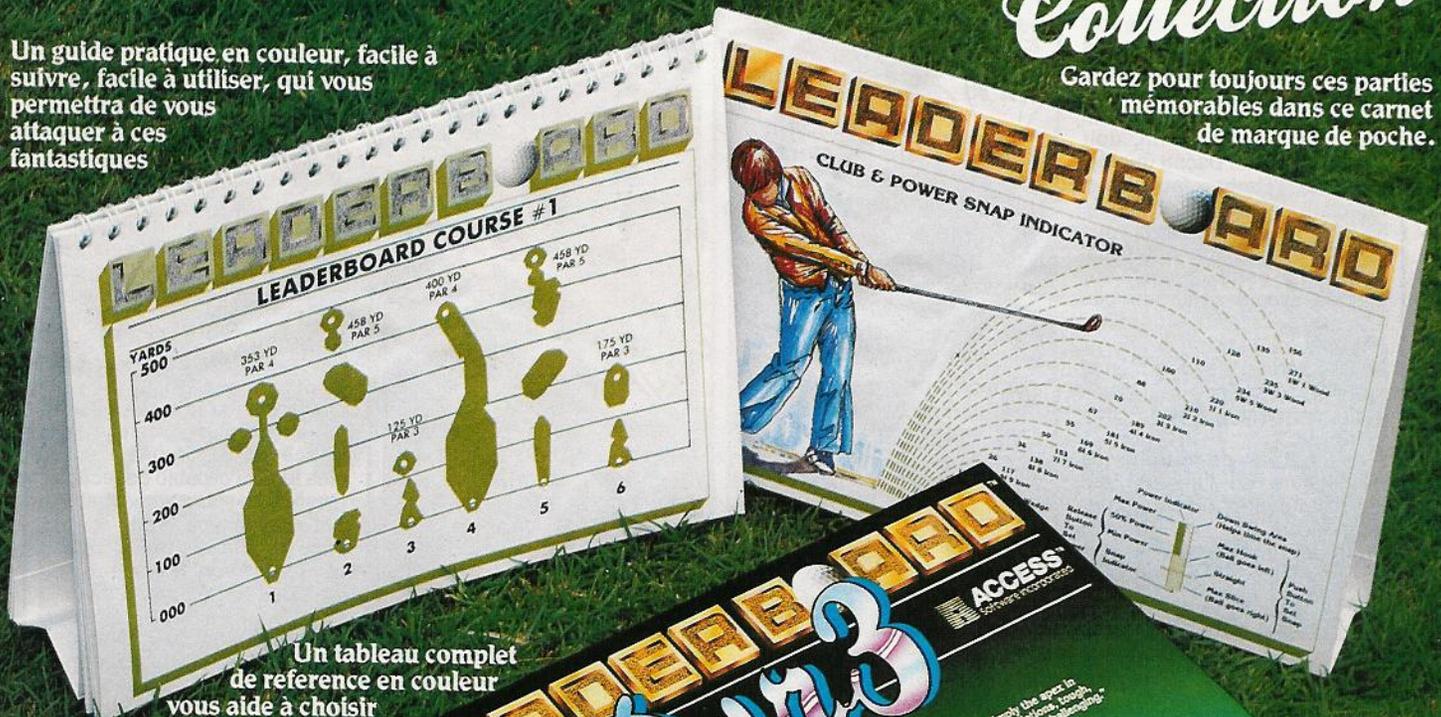
CLASSIQUES DE JEU SIMULATION DE GOLF DANS UN CHALLENGE INTERNATIONAL

LEADERBOARD™

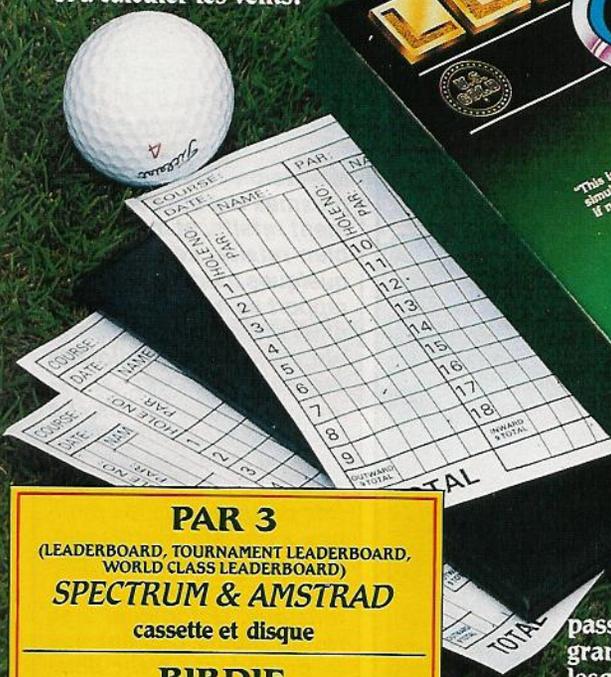
Collection

Un guide pratique en couleur, facile à suivre, facile à utiliser, qui vous permettra de vous attaquer à ces fantastiques

Gardez pour toujours ces parties mémorables dans ce carnet de marque de poche.



Un tableau complet de référence en couleur vous aide à choisir rapidement vos clubs et à calculer les vents.



PAR 3
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD, WORLD CLASS LEADERBOARD)
SPECTRUM & AMSTRAD
cassette et disque

BIRDIE
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD)
ATARI ST disque
AMIGA & PC disque

Les meilleures simulations de golf jamais produites, maintenant en vente dans une collection inoubliable, chaque moment aussi passionnant que les plus grands tournois dans lesquels les vrais pros s'affrontent tous les ans.

Birdie
ACCESS™

LEADERBOARD
Tournament

A CLASSIC CELEBRATION OF THE GREATEST SERIES OF GOLF SIMULATIONS EVER PRODUCED, INCLUDING - 2 GAMES, 8 COURSES, UNIQUE FREE STANDING HOLESIDE, CLUB LENGTH CHART, SCORE CARDS AND WALLET.

BOB MORANE OCEANS

INFOGRAMES env. 250F 1 joueur
Système : Amiga / ST



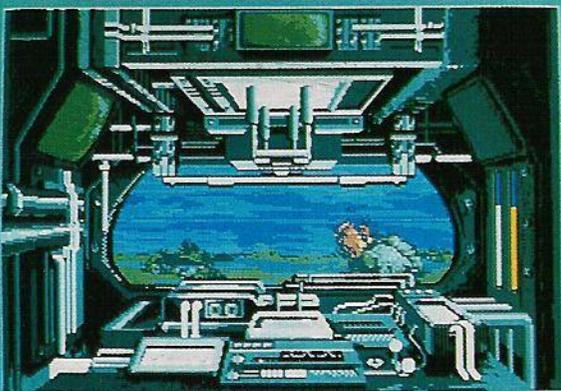
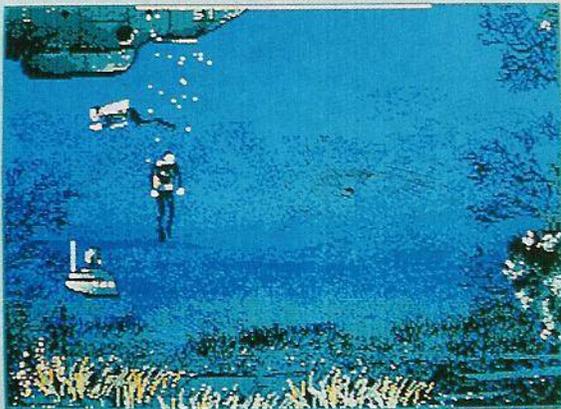
La programmation des combats et des scènes d'action n'a pas l'air d'être le point fort des développeurs d'Infogrames ; enfin, ça va tout de même en s'améliorant. Côté présentation et graphisme, là on frise de très près la perfection avec ce Bob Morane Océans : un vrai film de James Bond sur notre micro. Cette réalisation remarquable fait tout l'intérêt du logiciel, qui n'a aucun point commun (à part son titre) avec les trois précédents épisodes de la série. Maintenant, j'attends avec impatience le suivant.

Prenez place, éteignez vos cigarettes, le film va commencer... Au beau milieu de l'océan, Bob Morane, monté sur son scooter marin, doit faire tomber un Dacoit (mercenaire de l'Ombre Jaune) installé sur un véhicule similaire. Cette épreuve finie, vous vous retrouvez dans un bathyscaphe ; une carte apparaît sur l'écran, avec des traits rouges et noirs représentant les brouilleurs de l'Ombre Jaune, et des dômes bleus et blancs qui sont vos bases de ravitaillement en énergie et en combustible. Votre but est de détruire les brouilleurs de l'ennemi qui vous empêchent de détecter ses bases. Cela vous amènera à des bagarres nautiques contre des

requins, des hommes grenouilles, des pieuvres géantes, etc. Et si vous êtes vraiment en mauvaise posture, Bill Ballantine viendra vous seconder.



La première pensée qui vient quand on vous dit « Bob Morane Océans » est : « tiens, encore un jeu à mettre au fond de mon tiroir ». Eh bien non ! Ils ont enfin compris que nous ne voulions plus de jeux au graphisme passable ou aux idées déjà vues. Le dernier de la série B. M. bénéficie d'un très bon graphisme et d'une bonne animation, et bien que ce ne soit pas mon genre de jeu favori, je pense qu'il devrait plaire à beaucoup de monde. Sinon, on peut toujours se consoler avec le roman qui accompagne les disquettes.



PRESENTATION 95%

Une boîte superbe avec roman et bande dessinée. Très belle présentation du jeu, à la manière d'un film.

GRAPHISME 91%

Magnifique.

ANIMATION 58%

L'animation des bagarres est assez simple.

SON 87%

Musique et bruitages sous-marins très bons.

INTERET 72%

Logiciel multi-jeux. Certaines scènes de bagarres manquent de précision.

NOTE GLOBALE 81%

Un très beau jeu.

GOLDRUN

MICRODEAL env. 220F 1 joueur
Système : ST

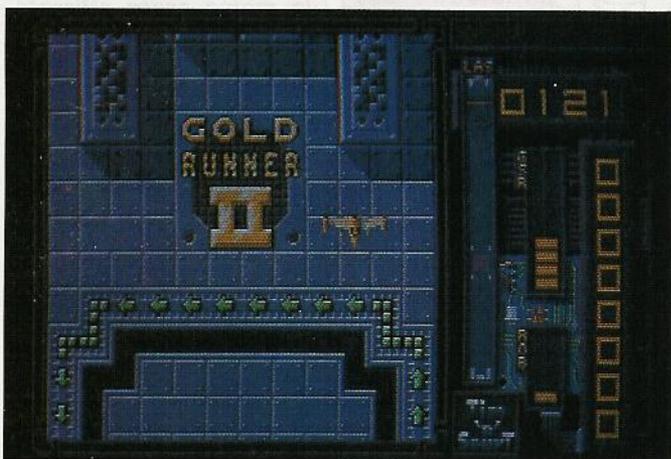
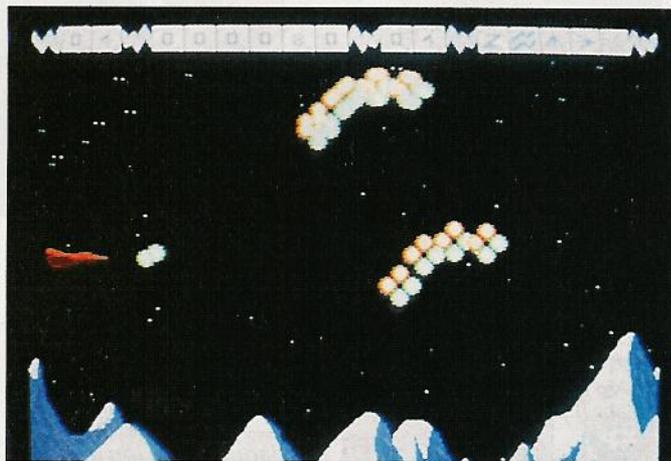
Il y a déjà 5 années un valeureux guerrier battait les pirates de l'espace et assurait la sécurité des humains, réfugiés sur la planète Triton. Les hommes ont mis au point une race de robots pilotes pour défendre cette planète. Malheureusement lors d'un raid, les pirates de l'espace ont réussi à capturer ces robots. La planète Triton est désormais sans la moindre défense. Pire encore, il est possible que les robots soient reprogrammés et utilisés contre nature pour détruire leurs créateurs. Si cela devait arriver la race humaine disparaîtrait. Dernier descendant de la race des Goldrunners, vous êtes le seul capable de récupérer les robots aux pirates. Votre vaisseau est rapide, mais la tâche est très difficile. Les robots sont transportés le long des routes par des véhicules spatiaux. Détruisez ces véhicules afin de libérer les robots. Des vaisseaux enne-



On vous l'a présenté il y a un an en exclusivité ; voici maintenant la version finale. Les graphismes ont été complètement refaits, et même très bien refaits. Le jeu a subi quelques modifications par rapport au numéro un, mais c'est encore du tir. Disons que maintenant le pilotage du vaisseau est aussi important que le tir. Le scrolling est exceptionnel, bien qu'il ne soit pas fait par Steve Bak (il est toujours probable que les routines aient été réutilisées). Malgré d'excellents graphismes et une bonne musique, Goldrunner 2 se révèle moins prenant que le précédent ; c'est dommage, et c'est inexplicable. Si vous possédez le numéro un, Goldrunner 2 ne vous apportera rien de bien nouveau. Sinon, ce sera une bonne acquisition.

NER II

mis vont vous empêcher de mener à bien votre mission, mais soyez courageux et vous vaincrez. De la réussite de votre mission dépend le sort de l'humanité. Alors, héros ou banni, c'est à vous d'en décider, joystick en main.



Ceux qui, comme moi attendaient cette nouvelle version seront peut-être un peu déçus. Le scrolling est toujours aussi magnifique, les décors sont très beaux, la musique est de bonne facture, pas de bruitages sauf une voix digitalisée. Malheureusement, les ennemis sont microscopiques et peu nombreux. En règle générale, cette version est loin d'égaliser la précédente. Remarquez, ceux qui ne connaissent pas la première seront très contents, surtout qu'il y a plusieurs 'scenary disks'.

PRESENTATION 80%

Superbes musique et image d'introduction.

GRAPHISME 84%

C'est très beau ; les couleurs sont bien choisies. Beaucoup de détails.

ANIMATION 97%

Scrolling et déplacements du vaisseau très fluides, sans la moindre saccade.

SON 90%

Musique agréable, ou option bruitage, et quelques voix digitalisées.

INTERET 70%

Un jeu de tir avant tout.

NOTE GLOBALE 89%

La qualité de la réalisation en fait un très bon jeu.

EXCALIBUR

env. 150f 1 joueur
Système : Amiga

Encore un successeur des vieux « Scramble » et autres « Defender » ; ou pour être plus précis, du tir à

outrance dans un scrolling latéral, des vagues d'ennemis, des obstacles à éviter, et surtout... un score à améliorer.



Dans le genre, on a déjà vu mieux. Si je ne me retenais pas, je dirais que ce jeu est sans intérêt, même pas sauvé par son graphisme qui est plutôt simpliste : les couleurs des montagnes sont fades et les vaisseaux ennemis ne sont pas très variés. A mon avis, seule la musique du générique est de bonne qualité. On est en droit d'attendre un peu mieux sur une machine comme l'Amiga.

PRESENTATION 40%

Une bonne musique, mais aucune option.

GRAPHISME 38%

Simpliste.

ANIMATION 78%

Plusieurs lignes de scrolling, et un tir correct.

SON 74%

Le bruit de l'avion et les explosions sont bien rendus.

INTERET 35%

Un jeu de tir sans aucune originalité.

NOTE GLOBALE 43%

De nombreux détails ont été négligés.

OUAIP, C'EST SUPER DE LIRE GENERATION 4, MAIS IL N'Y A PAS QUE CA DANS LA VIE. PAR EXEMPLE (c'est juste un exemple), IL Y A LE SERVEUR 3615 SM1*ST, OU LES ATARISTES SE RETROUVENT.

VIXEN

MARTECH env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST

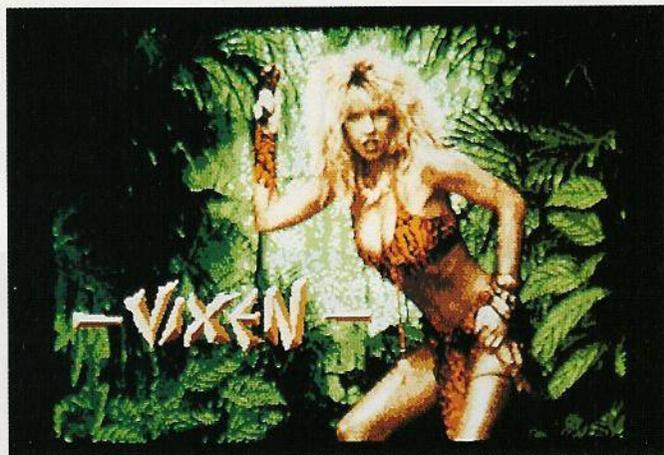
Sur la planète Granath, les dinosaures sont omniprésents, ils ont tué tous les humains. Tous ? Non, il reste une superbe représentante de la race, qui a échappé au massacre : c'est Vixen.

Elle a été élevée par des renards et elle est aussi rusée et agile qu'eux. De plus, elle est dotée de pouvoirs magiques, et peut se transformer en renard.

Vixen possède un fouet redoutable avec lequel elle tue tous les monstres qu'elle rencontre.

Notre héroïne commence son voyage avec 10 vies. Elle doit ramasser des gemmes cachées sous les pierres et décrocher les têtes de renards suspendues aux arbres. A chaque niveau, Vixen emmagasine du « temps renard » qui lui sert quand elle affronte le tableau bonus. Si elle tombe dans un trou, ou si elle est touchée par un dinosaure, Vixen perd une vie.

Différents objets peuvent l'aider durant son périple : super fouet, méga gem, etc.



L'héroïne de l'histoire est bien sexy, et en la voyant courir,

on comprend pourquoi tant de monstres la pourchassent ! Le programme n'est pas d'une originalité criarde, même si l'éternel pistolet laser est remplacé ici par un fouet ; mais je me suis laissé prendre au jeu. Malheureusement, les niveaux se succèdent, et tous se ressemblent, des monstres aux décors, et même les tableaux bonus. Quand on a fini le premier niveau, on a pratiquement tout vu.



Vixen est une des premières productions de Martech sur ST.

La jaquette du jeu est pour le moins assez attirante. On y admire une jolie barbare. Le programme quant à lui s'inspire des Rygar, Barbarian, et plus récemment Thundercats. Les graphismes sont originaux et assez plaisants. L'écran se déroule selon un scrolling horizontal de qualité moyenne, mais qui n'est pas trop désagréable à l'œil. Les couleurs sont bien choisies et donnent une ambiance préhistorique au jeu. C'est amusant, mais on s'en lasse vite. Le jeu ne présente rien de vraiment nouveau, à part l'héroïne.



SENTATION 65%

Dans la boîte, un beau poster, mais une doc d'un français très discutable.

GRAPHISME 71%

Coloré, mais le fond rayé manque de réalisme.

ANIMATION 83%

Les attitudes de Vixen sont très bonnes.

SON 78%

Bonne petite musique.

INTERET 61%

Action un peu répétitive, mais difficulté bien dosée.

NOTE GLOBALE 67%

Un jeu moyen.

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE
TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328

Démonstration sur rendez-vous

Les prix sont TTC

PRIX VALABLES POUR AOUT-SEPTEMBRE 1988

GAMME AMIGA

AMIGA 500	4690
AMIGA 500 Couleur	7490
AMIGA 2000	11590
AMIGA 2000 Couleur	15299
AMIGA 2000/20	21500
AMIGA 2000 XT	26790

CONFIGURATIONS *

AMIGA 500 Couleur, Genlock PAL/Composite	9990
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3" 1/2, Visual Aurals	9490
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA, Extension 2 MEGA	13500

ces prix sont T.T.C., valables en France, pour règlement comptant, jusqu'au 30 Septembre. Il ne sont cumulables avec aucune autre remise.

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802	4400	LECTEUR 10 MEGA	9400
Indispensable pour toute application video. Incrustation à l'écran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo. Ne nécessite pas de codeur.		Permet d'enregistrer des données sur des disquettes de 10 MEGA interchangeables. Se comporte comme un disque dur de taille illimitée. Idéal pour sauvegarde de disques durs.	
EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA		VISUAL AURALS	2490
- A 500	6490	Système interactif images-musique: une musique en entrée provoque des effets paramétrables sur les images à l'écran.	
- A 1000	6490	IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020	16485
Possibilité de chaîner jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplémentaires). Fournies avec alimentation indépendante.		Enfin la possibilité d'obtenir des sorties papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA	
DISQUE DUR 20 MEGA		CARTE 68020/68882 25 MHZ	18900
- A 500	6990		
- A 1000	7290		
DISQUE DUR 60 MEGA A500/A1000	16900		

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3" 1/2	1890	Extensions 2 MEGA A1000	6490	Digiview (A1000) version 3	1990
Lecteur NEC 3" 1/2	1490	Extension 512 K A500	1096	Digiview (A500-A2000) vers 3	2290
Lecteur Cumana 5" 1/4	2450	Carte XT A 2000	5681	Filtre Digitalisation DG 88	2690
Lecteur Interne A2000	1650	Co-processeur 68020-68882	18900	Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Lecteur 10 MEGA Supra	N.C.	Subsystem A500	2990	Statif Digitalisation	1290
Moniteur Commodore A1084	3290	SCANNER AMIGA	NC	Statif avec Spots	2490
Moniteur H.R. A2080	4490	Tablette Graphique A4	4650	Gen Lock Pal/Composite A8802	4400
Kit Disque Dur A2000	7104	Tablette Graphique A3	8500	Gen Lock GST 1000	15400
Disque Dur 20 Mega A500	6990	Table Traçante A3 ROLAND 880	9900	Encodeur PAL	2620
Disque Dur 20 Mega A1000	7290	Table Traçante A3 ROLAND 990	16900	Transcodeur PAL/SECAM	1390
Disque Dur 60M A500/1000	16900	Table Traçante A2 DPX 3200	50701	TUNER TV (permet d'utiliser moniteur comme télé)	1490
Disque Dur 60 M A2000	9900	Table Traçante A1 DPX 3300	60723	Interface MIDI	549
Extension 2 MEGA A2000	3546	Table Traçante A0 GRX 400	73532	Visual Aurals	2490
Extensions 2 MEGA A500	6490				

LA CREME DES LOGICIELS AMIGA

une sélection de nos meilleurs produits

GRAPHISME - VIDEO

Aegis Animator	790
Aegis Impact	590
Butcher	339
De Luxe Paint 2	990
De Luxe Photo Lab	1090
De Luxe Video	989
Digipaint	480
Director	650
Express Paint	690
Page Flipper	390
Photon Paint	790
Photon Paint Surface Disk	329
Pixmate	490
Pro Video	1490
Sculpt 3D	890
Animate	590
Fancy Fontes (Sculpt, Animate)	1450
TV Show	750
TV Text	750
Videoscape	1090
Videotitler	1090

Aegis Sonix	540
Audiomaster	440
De Luxe Music C.S.	798
Keyboard Control Sequencer	1890
Pro Midi Studio	1190
Sound Sampler	990

PROGRAMMATION

AC Fortran	2290
Lattice C	1590
Manx Aztec C	2490
MCC Assembleur	678
Power Windows v.2	840

BUREAUTIQUE

Professional Page	2490
Excellence!	1990
Maxiplan	1690
Publisher Plus	690
Pro Write 2.0	1100
Superbase	950
Superbase Pro	2490
Vizawrite	1450

IMPRIMANTES

Star LC 10	2490
Star LC 10 Couleur	2990
NEC P 2200	3900
Star LC 24/10	3990
Star NB 24/15	8490
Xerox 4020	
Jet Encre Couleur	16485
Laser ATARI SLM 804	14173
Laser Postscript AST	35461

LIVRES

Hardware Reference	270
Introduction au système AMIGA	270
Intuition Reference Manual	270
ROM Kernel I librairies	406
AMIGA ROM Kernel: Refer.	270
Trucs et Astuces sur AMIGA	149
Bien Debuter sur AMIGA	149

MUSIQUE

Expéditions en France et à l'étranger dès réception de commande, contactez nous pour disponibilité en stock

FIRE AND FORGET

TITUS env. 250f 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

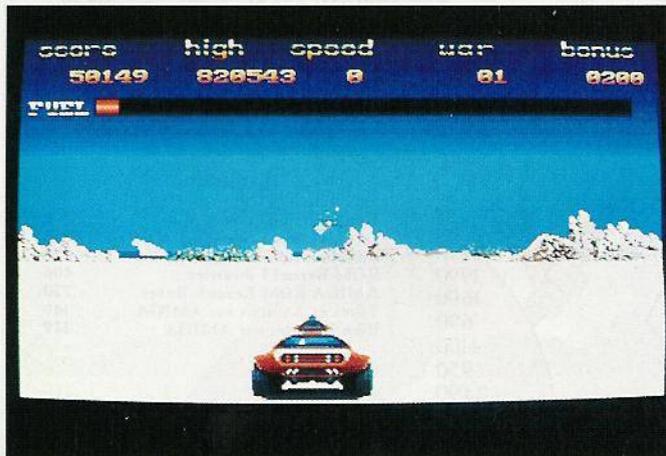
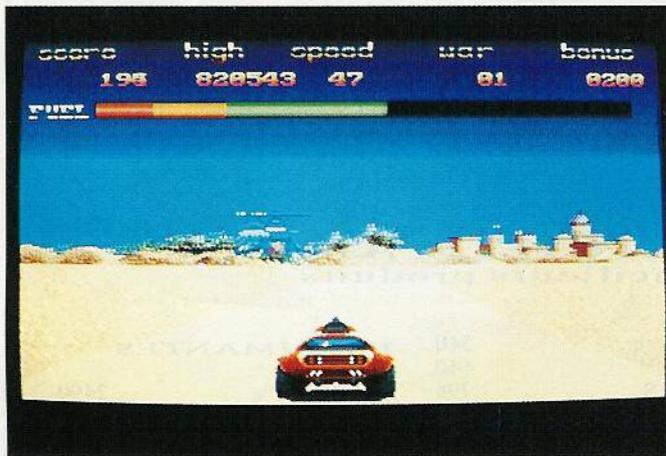


Le monde est en plein conflit, et les guerres font rage. Le gouvernement vous a désigné pour déblayer les principales routes des territoires occupés. Vous êtes équipé d'une formidable voiture : la Thunder Master, qui vous permettra de détruire les mines, bunkers, tanks et hélicoptères, qui vous barrent le passage. En roulant, vous devrez vous ravitailler en carburant et ramasser les cônes de kérosène disposés au milieu des pièges. Si vous partez en mission à deux, l'autre joueur s'occupera de tirer sur les hélicoptères avec son Thunder Cloud, un module aérien qui survole votre véhicule.

Un programme qui n'est pas sans rappeler Crazy Cars, la première réalisation de Titus. C'est du soigné, de la page de présentation, en passant par le jeu lui-même, et jusqu'à la fin avec la sauvegarde des scores. Il faut une certaine habitude pour identifier au 10^e de seconde l'objet qui se présente devant soi. Si on presse trop vite sur la gachette, adieu le ravitaillement, trop lentement, c'est peut-être une mine qui va vous réduire en bouillie. Un bon jeu de réflexe, seul ou à deux.



Après une superbe présentation, le jeu commence... Les décors sont assez bons et la route est dessinée à la façon de Crazy Car. Le maniement du jeu est simple, et c'est tant mieux, car je n'aime pas avoir à lire trois fois le mode d'emploi avant de jouer. Les tirs ne se dirigent pas vers le haut, et c'est un peu au hasard que l'on réussit à descendre les hélicoptères, mais cela simplifie le jeu ; car je me vois mal foncer en évitant les obstacles, tirer en bas et en haut, tout en essayant de récolter du fuel ! Un autre bon point, c'est la sauvegarde des scores. Bien... Je vous laisse... J'ai la planète à nettoyer et ce n'est pas une mince affaire !



SARCOPH

RAINBOW ARTS env. 200f 1
Système : Amiga

Comme pour la plupart des jeux de ce type, le scénario n'a qu'une importance secondaire ; seule l'action compte. Vous pilotez votre vaisseau spatial favori, dans un scrolling horizontal (il va bientôt y avoir des embouteillages dans l'espace !). Vous devez éviter les obstacles de la route et détruire tous les ennemis qui se présentent. Au passage, vous ramasserez des bonus : de rapidité



A mon goût, c'est le meilleur logiciel du genre sur Amiga ; tant par la réalisation que par le dosage de la difficulté. Ce n'est cependant pas encore la grande classe, car les graphismes manquent de couleur et d'originalité, et les bonus de variété. Alors, quoi ! Un peu d'imagination ! Enfin, pour le moment, Sarcophaser est un achat recommandable.



Voilà un jeu bien prenant, où l'on va de surprises en surprises. C'est un genre de Scramble avec une toute petite touche de Fort apocalypse. Un jeu que j'aime bien, même si, au bout d'une heure d'archarnement ma main commence à lâcher à force de zigzaguer entre les ennemis nombreux et variés. Encore un programme sorti sans faire de bruit, mais qui, à mon avis, vaut le détour. Les bruitages sont sympas et les décors sont agréables pour peu qu'on réussisse à passer les premiers niveaux.

PRESENTATION 93%

Belle page de présentation et nombreuses options, dont la sauvegarde des scores.

GRAPHISME 82%

Beau, mais le graphisme est un peu fouillis.

ANIMATION 65%

C'est moyen.

SON 80%

Les tirs et les explosions sont réalistes.

INTERET 85%

L'option 2 joueurs et la sauvegarde des scores sont un 'Plus'.

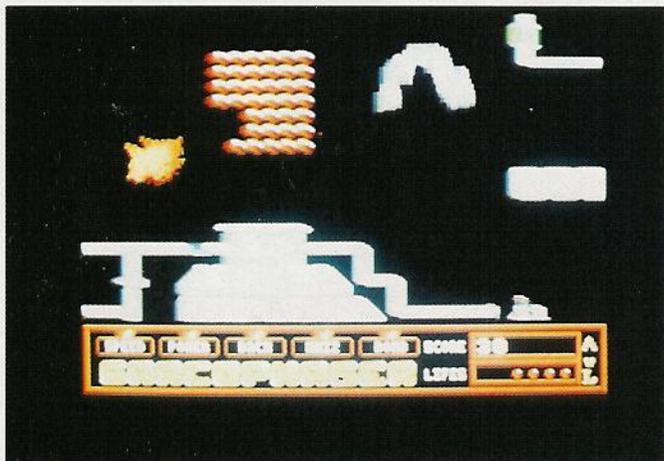
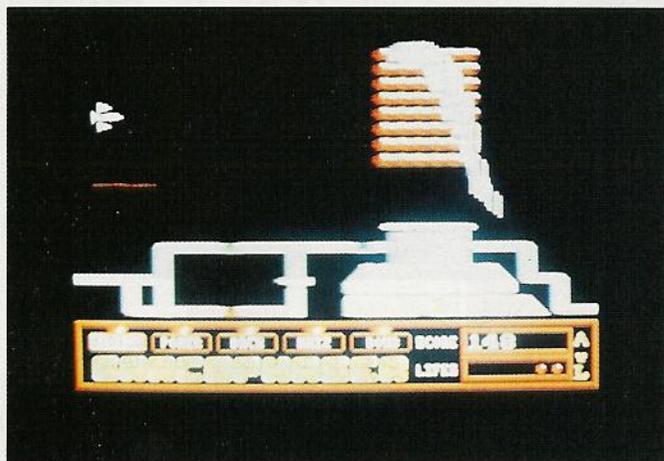
NOTE GLOBALE 85%

Un très bon jeu à la réalisation soignée.

LASER

oueur

(jusqu'à 4 fois plus vite), de tir (jusqu'au triple laser), des satellites qui dégagent tout autour d'eux, et des bombes qui effacent tous les ennemis de l'écran. Le but étant de survivre le plus longtemps possible sans se faire descendre.



FOUNDATION WASTE

EXOCET env. 250f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Bien que les mouvements du vaisseau soient saccadés, le jeu

Toutes les routes de l'espace sont désormais bloquées. Juste un échappatoire près de la galaxie Unisect... Saurez-vous saisir votre chance et franchir le réseau de défense de l'ennemi ?

Foundations Waste est un jeu de tir vertical, avec comme il se doit : des vaisseaux à détruire, des bonus à ramasser, des armes modulaires et des vies gratuites quand on atteint certains scores.

est agréable par son graphisme. Une surprise vous attend d'ailleurs sur ST : en appuyant sur « F1 », l'écran s'agrandit et on se croirait presque en salle d'arcade... Foundations Waste n'est pas vraiment un grand jeu, mais il se situe dans la bonne moyenne du genre.



PRESENTATION -%

Nous n'avons pas eu l'emballage.

GRAPHISME 58%

Pas beaucoup de couleurs, ni d'originalité dans le dessin.

ANIMATION 84%

Pas de problème.

SON 65%

Bruitages corrects.

INTERET 75%

Pas original, mais agréable à jouer.

NOTE GLOBALE 70%

Un bon achat, mais on verra sans doute mieux d'ici peu.

PRESENTATION 60%

Une boîte solide. Une image de présentation moyenne.

GRAPHISME 72%

Pas mal.

ANIMATION 45%

Déplacements du vaisseau saccadés.

SON 69%

Choix entre musique ou bruitages.

INTERET 65%

Jeu de tir sans grande originalité, mais agréable.

NOTE GLOBALE 63%

Un peu cher pour ce genre de jeu.

3615 SM1*ST, LE PLUS BEAU SERVEUR DE TOUTE L'HISTOIRE DU ROCK'N ROLL

OUTRUN

US GOLD env. 200F 1 joueur
Système : ST

Qui ne connaît pas le fameux Out Run ! Ce n'est pas à vous, lecteurs très informés de GEN 4 que je vais apprendre qu'Out Run est l'un des plus grands succès d'arcade. Il est à noter qu'US Gold

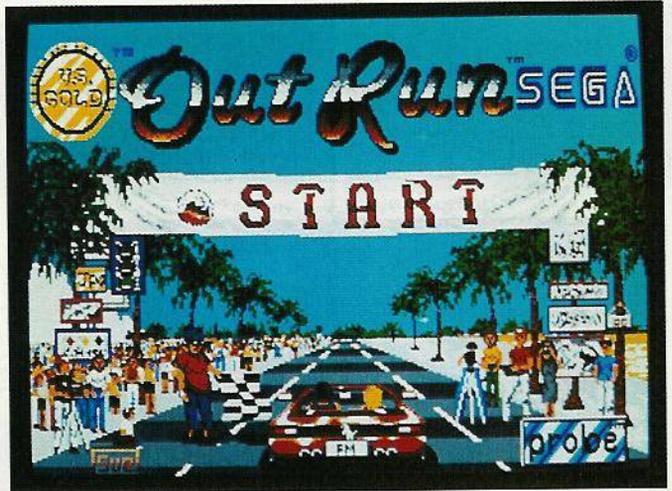


Je l'attendais depuis si longtemps, que je pensais qu'Out

Run serait le jeu de l'année. Lorsque j'y ai joué la première fois, j'étais assez enthousiaste. L'impression de vitesse, les montées et les descentes étaient fort bien réalisées. J'ai par contre été frappé par la différence de qualité graphique entre la version arcade et la version St. Les graphismes de la Ferrari m'ont beaucoup déçu. Que dire alors des voitures concurrentes qui sont horribles. Les sprites sur le bord de la route sont quelconques. Les musiques sont de très bonne facture. Finalement Out Run suscite en moi une opinion très partagée ; le plaisir, car il est très agréable à jouer et on retrouve un peu l'ambiance arcade ; la déception, en raison de la pauvreté des dessins. Maintenant, c'est à vous de juger.

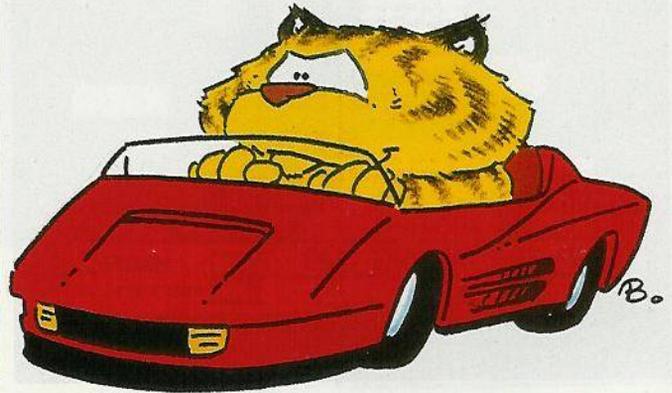
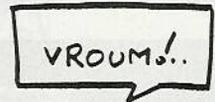


Moi, les courses de voitures, j'adore ! Et rouler en Ferrari est un peu au-dessus de mes moyens. Out run, si vous êtes comme moi, va vous permettre de réaliser votre rêve. La voiture se manie bien et l'impression de vitesse est correcte. Les décors sont jolis et vous irez sûrement les admirer de très près, car à haute vitesse on ne distingue plus très bien la route. Les programmeurs auraient pu faire un effort au niveau du bruit des crissements de pneus. Il faut aussi être patient pendant le chargement, car celui-ci est un peu long. Cela dit, Out run est quand même un très bon jeu.



a eu l'excellente idée d'inclure dans son emballage la cassette audio de l'arcade. Cela change des musiques moyennes que nous offre l'Atari ST. Avec Out Run, vous vous retrouvez au volant d'une superbe Ferrari Testarossa décapotable, avec à vos côtés

les décors. Sachez aussi jouer avec la boîte de vitesse qui est soit en high (rapide), soit en low (lent). Flambez bien !



AVIS !

VOUS AVEZ DES IDEES DE RUBRIQUES POUR GENERATION 4 ?
VOUS VOULEZ DONNER VOTRE AVIS SUR
CELLES DEJA EXISTANTES ?
Ecrivez-nous en BAL 'GENERATION 4' SUR 3615 SM1*ST !

une superbe blonde. En un mot : c'est le rêve. Eh bien, pas tout à fait, car votre partenaire est exigeante : non contente de rouler en Ferrari, elle veut voir du pays. Vous voilà donc parti dans une course contre la montre. Un laps de temps vous est imparti pour finir une étape, et s'il vous reste du temps, il vous servira pour l'étape suivante. 5 chemins sont possibles pour parvenir à l'arrivée finale. Vous êtes maintenant maître de votre sort et de l'état de votre coûteuse voiture, car la route est mal fréquentée. De stupides Porsche, et autres Mercedes vous ralentissent et vous gênent. Doublez-les avec classe ! Pire encore, d'énormes camions encombrant la route. Il vous faudra maîtriser aussi les irrégularités de la chaussée : certains virage doivent être pris à petite vitesse sans quoi vous partirez dans

PRESENTATION 60%

Un bel emballage mais le chargement est beaucoup trop long.

GRAPHISME 75%

C'est correct mais on est bien loin de l'arcade.

ANIMATION 75%

La route en 3D est bien animée et rapide.

SON 63%

On retrouve des musiques proches de l'arcade, mais les bruitages sont insuffisants.

INTERET 73%

Le jeu est intéressant et les tableaux sont nombreux.

NOTE GLOBALE 78%

Out Run sur ST est bien loin de l'arcade. On attendait mieux.

**5 SUCCES
RECENTS
RASSEMBLES**

**DANS UNE
COMPILATION
FANTASTIQUE!!!**

STATE OF THE ART

ST

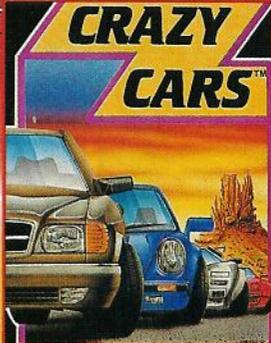
5

STAR



RESUME DE L'HISTOIRE... Le sorcier maléfique DRAX a juré de répandre une ruine indescriptible sur les habitants de la Cité des Bijoux à moins que la Princesse Marlana ne lui soit livrée. Cependant, dans le cas d'un champion capable de vaincre ses gardiens démoniaques, il a promis de libérer la Princesse. Des terres désolées du Nord, arrive un barbare inconnu, pulsant guerrier, maniant son glaive avec une dextérité sanglante. Parviendra-t-il à vaincre les forces des Ténébres et à délivrer la Princesse? **VOUS SEUL POUVEZ LE DIRE...**

© Palace Software 1987.
DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR 36 15
MICROMANIA - REVENDUEURS, POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
EXACTES, TELEPHONEZ
AU 93 42 71 45.



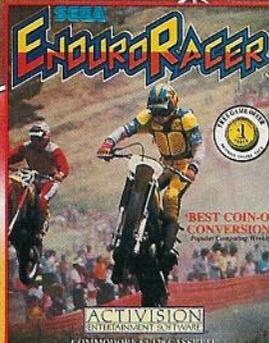
Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Vous commencez avec une PORCHE 911 TURBO. Les pilotes au-dessus de la moyenne recevront une LAMBORGHINI Countach, et seuls les meilleurs pilotes au monde pourront piloter une FERRARI GTO. **A VOS MARQUES, PRETS, PARTEZ!!!**

© Crazy Cars, Titus et the Titus Logo
sont des marques déposées de
Titus Software Corporation.



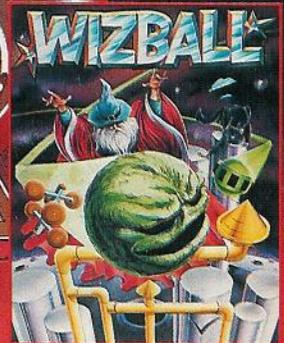
Un jeu dans lequel les bonnes natures n'ont aucune chance de gagner. Jetez-vous sur Chicago, foncez sur New York et ruez-vous sur San-Francisco. Trois personnages incroyablement maléfiques, ressemblant étrangement à King-Kong, Godzilla et Wolf-Man, ont besoin de vous pour aller saccager 50 villes différentes durant 150 jours de destruction acharnée.

TM & © 1986 Bally Midway MFG.
Co. Tous droits réservés Activision
Inc.



ATERRISSEZ DANS LE MONDE DES COURSES "ENDURO"... Basé sur les systèmes automatiques populaires des arcades, "ENDURO RACER" a été décrit comme "LA PLUS FIDÈLE ET CAPTIVANTE ADAPTATION DE L'ARCADE JAMAIS VUE", (Sinclair User) et comme "LA MEILLEURE ADAPTATION D'ARCADE EXISTANTE" (Popular Computing Weekly). Des pistes goudronnées à celles du désert, "ENDURO RACER" est une stupéfiante course de motos contre la montre, dans laquelle vous vous trouvez opposé à des adversaires mortels et au terrain cruel et impossible...

© 1987 Activision Inc.



Le démon Zark et ses horribles Sprites sont arrivés dans le but d'éliminer les couleurs spectrales et de rendre tous les paysages ternes et gris. Sautez par conséquent dans votre transporteur et, avec l'aide de "Catelite", votre fidèle rendez à Wizworld tout son éclat. Collectionnez des icônes en vue d'effets spéciaux tout en manoeuvrant pour vous débarrasser des forces étrangères. Des graphiques stupéfiants créent l'atmosphère de ce jeu palpitant et fascinant qui comprend une foule de détails à découvrir et de commandes additionnelles.

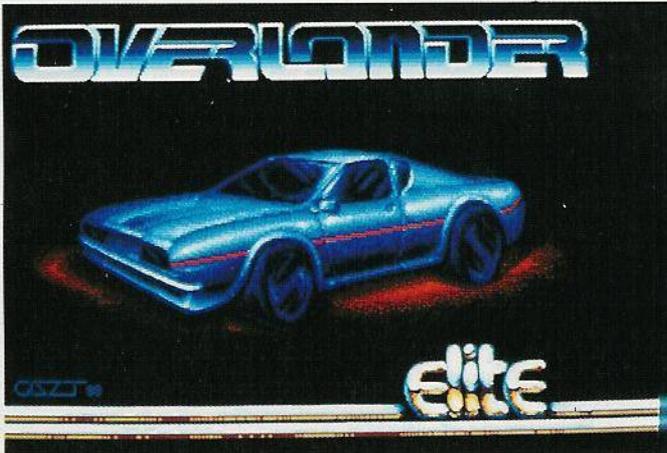
© 1988 Ocean Software



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

OVERLANDER

ELITE env. 200F 1 joueur
Système : ST



Nous sommes en 2025, la terre a été ravagée et les habitants se sont réfugiés dans le sous-sol. A la surface, les vieux réseaux d'autoroutes qui relient les cités souterraines sont dirigés par des gangs anarchiques et meurtriers. Les seules personnes qui se risquent à voyager en surface pour échanger des marchandises entre les villes sont les Overlanders. Ils sont dingues

de leur bolide et prêts à tout pour réussir. Au début de chaque voyage, vous devez choisir la livraison à effectuer ; suivant sa valeur, elle vous rapportera plus ou moins d'argent. Une partie du contrat vous est versée pour équiper votre voiture en essence, armes et pièces détachées, etc. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez même acheter des voitures supplémentaires. Ensuite, la course commence. A toute allure, il vous faudra



Ca y est ! J'ai enfin réussi à passer le premier niveau de ce damné jeu. Alors j'en profite pour prendre la plume. Le graphisme est très correct, l'impression de vitesse est assez bonne. Une seule route à suivre au level 1, et le même genre de route au level 2, mais avec des côtes, ce qui ne facilite pas trop la tâche. J'ai failli briser mon joystick de rage hier soir, en maudissant mon réservoir beaucoup trop petit, mais ce matin, j'ai enfin compris que rien ne sert de courir. Overlander est un bon petit jeu, même si il m'en rappelle un autre pas si vieux...



Un jeu sympathique, qui mêle tir et course automobile, avec un but à la clé : améliorer son véhicule. Le choix est difficile. Au début, on a tendance à acheter n'importe quoi, selon ses moyens ; et ce n'est qu'après quelques parties que l'on dépense son argent utilement. Côté graphisme, les ennemis sont variés et l'impression de vitesse est assez bien rendue.

éviter tous les gangs de l'autoroute ; certains à pied, d'autres en voiture, camion et même en moto piégée, pour enfin arriver à destination et toucher le reste de votre argent.

PRESENTATION 75%

Jolie, avec une doc. française.

GRAPHISME 78%

Petits, mais assez beaux.

ANIMATION 82%

Bonne impression de vitesse.

SON 38%

Bruitages assez médiocres.

INTERET 68%

De l'action et un peu de stratégie.

NOTE GLOBALE 72%

Un bon petit jeu.

LEATHERNECK

MICRODEAL env. 200F 1 à 4 joueurs
Système : Amiga / ST

Dans Leatherneck vous dirigez un ou des héros hyper musclés en pleine jungle vietnamienne. Il va vous falloir survivre aux pires attaques, mais vous avez été entraîné pour cela, et face aux réalités du terrain vos armes vont vous aider. La vôtre est une mitrailleuse à répétition, et en laissant le doigt appuyé en permanence sur le bouton de tir, vous enverrez des rafales très rapides qui feront un massacre. Prenez garde, car l'ennemi n'est pas du tout disposé à vous laisser agir en toute impunité ; des tireurs cachés derrière des buissons ou des sacs de sables vous attendent de pied ferme. Il y a aussi des obstacles naturels qui ont été placés sur votre chemin. Vous serez confronté à des armements super sophistiqués comme, par exemple des canons qui tournent en vous envoyant une pluie de projectiles. Vos grenades seront indispensables dans ces moments là. Mais vraiment que de cruauté pour pouvoir augmenter son score !



On peut dire qu'on entre immédiatement dans le vif du

sujet ! Les bons graphismes, les bruitages digitalisés et les hurlements des combattants blessés nous transportent en plein champ de bataille. C'est dur de ne pas y laisser sa peau quand on est seul contre tous. A deux, la tâche devient possible avec quelque habitude et un peu de méthode. J'ai tenté l'expérience à 4 joueurs, mais là aussi la tâche n'est pas des plus faciles, car il faut prendre garde de ne pas dégommer les copains.

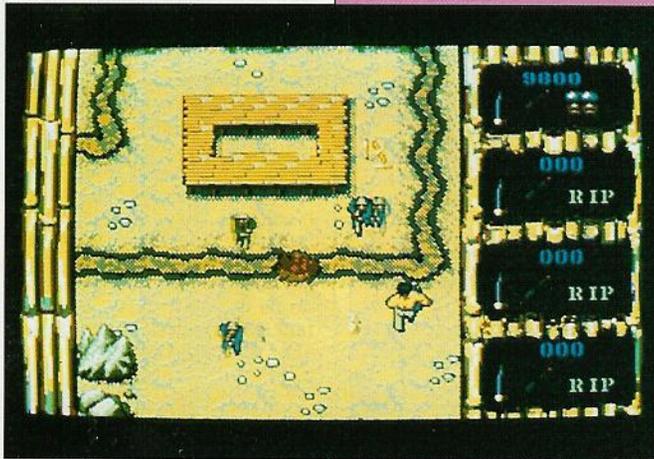
Leatherneck est un jeu de guerre bien réalisé, mais malheureusement très difficile et trop répétitif.

LEATHERNECK

4 joueurs



Après Genesis, voici le nouveau bébé enfanté par Steve Bak, fidèle à sa réputation d'homme-



scrolling. Leatherneck est un remake de Commando. Le jeu se déroule selon un scrolling vertical d'excellente qualité, où vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Les graphismes sont beaux mais les ennemis sont minuscules. Les bruitages sont géniaux ; lorsque vous tuez un ennemi, le cri qu'il pousse vous donne des remords. On peut jouer à quatre simultanément ce qui est super et parfois cocasse. Par contre, la difficulté est beaucoup trop grande quand on joue tout seul. C'est le gros défaut de ce jeu. Si vous n'êtes pas un fêlé de la manette, alors vous n'irez pas bien loin dans les niveaux. Ne vous vexez surtout pas, car même les rois de l'arcade devront s'entraîner.

PRESENTATION 70%

La jaquette est affreuse. 4 joueurs simultanés, c'est une première.

GRAPHISME 78%

C'est beau, mais trop petit et manquant de variété.

ANIMATION 89%

Un excellent scrolling.

SON 95%

Des bruitages hyper réalistes.

INTERET 65%

Difficulté mal dosée.

NOTE GLOBALE 68%

Une bonne variante de Commando.

MISSION GENOCIDE

DRINKSOFT env. 150f 1 joueur
Système : ST



C'est le 36° jeu du même type sur ST, par ordre chronologique ; et le 30° au moins, par ordre d'intérêt. C'est tout dire ! Il n'a pour lui que son prix, mais ne vaut-il pas mieux payer quelques dizaines de francs de plus ?

L'empire de Bad Star attaque votre planète Crys-Cit. Un plan de défense a été mis en place en toute hâte, et vous avez pour mission de détruire un maximum de vaisseaux ennemis et leurs installations de lancement, et de bombarder leurs silos de réserves. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical, vous pourrez ramasser des bonus, mais aussi des anti-bonus ; que vous apprendrez vite à reconnaître.



PRESENTATION 80%

Doc. française. L'écran de départ rappelle les bonus et les ennemis.

GRAPHISME 35%

Coloré, mais pas du tout travaillé.

ANIMATION 52%

Un peu lente.

SON 35%

Quelques bruitages, mais pas assez variés.

INTERET 38%

Du tir, sans aucune originalité.

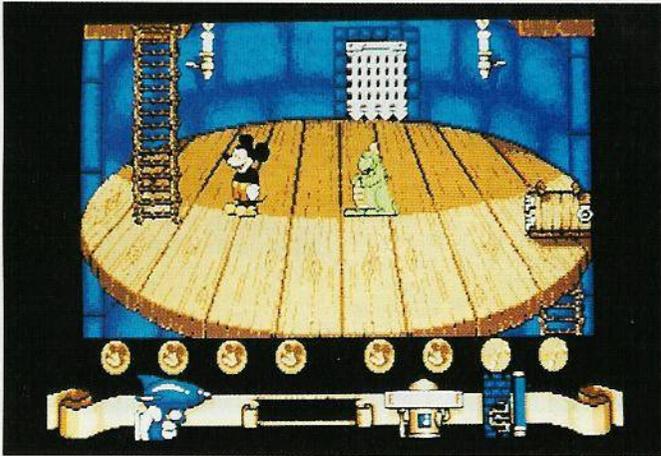
NOTE GLOBALE 42%

Bon marché, mais on en a pour son argent.

DE NOMBREUSES SOLUTIONS DE JEUX D'AVENTURE SONT SUR LE SERVEUR 3615
SM1*ST: THE PAWN, DUNGEON MASTER, SPACE QUEST, BORROWED TIME, HACKER, POLICE QUEST, MINDSHADOW, QIN, MGT, BILL PALMER ET BIEN D'AUTRES ENCORE. C'EST SUR 3615 SM1*ST, EN RUBRIQUE 'AVENFOU'.

MICKEY MOUSE

GREMLIN env. 200F 1 joueur
Système : ST



Un jeu pour enfants ? C'est la question que je me pose après m'être sorti sans péril de la première épreuve, celle du labyrinthe. Mais ensuite, ça se complique. Je passe un bon moment à venir à bout des bulles d'eau qui transpercent mon tapis roulant (je vous recommande de marcher dans le sens du

tapis !). Puis je perds de nombreuses vies en attaquant les monstres en quête d'une clé (ne tirez qu'à coup sûr, car on épuise vite les munitions). Lentement, les tâches deviennent plus difficiles : dans le labyrinthe, deux monstres au lieu d'un vous pourchassent, le tapis roulant change plus fréquemment de sens... L'intérêt, l'originalité et l'humour sont présents, et la réalisation est exempte de reproches ; à mon avis, Mickey Mouse est un très bon jeu.



Gremlin nous a concocté là un jeu adorable. Les personnages et la musique (celle de l'Apprenti Sorcier) ressemblent à s'y méprendre aux dessins animés de Walt Disney. Ici, pas d'aliens monstrueux, de bombes ou de tirs au laser ; les seules armes sont limitées au pistolet à eau et au maillet en caoutchouc, et les monstres les plus redoutables restent sympathiques. L'accent a été mis sur la réalisation qui est impeccable. Le jeu est original et réserve des scènes assez simples, mais d'autres beaucoup plus corsées.

Mickey doit retrouver la baguette magique de Merlin. Cette baguette a été cassée en quatre, et chaque morceau est gardé par une sorcière, au sommet d'une des tours du château de Disney-

land. Mickey est armé d'un pistolet rempli d'eau magique et d'un maillet pour se défendre contre les monstres qui hantent les donjons. Au fur et à mesure qu'il gravit la tour, il doit pénétrer dans des pièces où de terribles épreuves l'attendent (crever des bulles, chercher des objets dans un labyrinthe, boucher un tuyau, fermer des robinets). Si il réussit, il pourra clouer la porte pour empêcher les monstres de sortir. Quand toutes les issues de la tour sont barricadées, notre héros peut aller affronter la sorcière. Mais tout n'est pas aussi simple, car il faut des clés pour ouvrir les portes, et de l'eau pour recharger le pistolet ; et ces bonus ne se gagnent qu'en combattant les monstres qui apparaissent à chaque étage.

PRESENTATION 63%

Boîte simple, doc. en français très détaillée. Pas d'option.

GRAPHISME 89%

Très coloré et très bien dessiné.

ANIMATION 80%

Bon scrolling.

SON 62%

La musique est bien jolie, mais certains la trouveront entêtante.

INTERET 78%

Logiciel multi-jeux. Certaines épreuves sont nettement plus amusantes que d'autres.

NOTE GLOBALE 83%

Un bon jeu très bien réalisé.



VERTIGO

En l'an 2645, vous êtes LE MERCENAIRE envoyé par le gouvernement de La Ligue Stellaire pour déjouer un complot dragonien visant à détruire votre planète mère...

Atari ST et Mega



100% Aventure

JOHNNY DIGGOOD



Vous venez d'hériter d'une mine perdue en plein milieu de l'Afrique du Sud. Votre vieil oncle y a caché le fruit de sa vie de mineur, Le Cullinan, un énorme diamant...

Atari ST et Mega
Amiga 500, 1000 et 2000
IBM PC et Compatibles



Prestasoft 321 avenue du Général de Gaulle
92140 Clamart

THUNDERCATS

ELITE env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST

Mumm-ra et ses Molemen ont enlevé des membres de l'équipe des Thundercats, ainsi que l'Oeil de Thundera : le joyau magique de l'épée des augures. Lion-o, qui a échappé à l'enlèvement, doit s'infiltrer jusqu'au château de Plum-dar pour récupérer l'œil et sauver ses compagnons. Il lui faudra parcourir les 14 niveaux du jeu pour arriver au bout de ses peines. En route il devra se battre contre les créatures de Mumm-ra, sauter des cours d'eau, traverser des ponts qui s'écroulent sous ses pas, etc. Des bonus, des armes à feu et des vies supplémentaires sont cachés dans les décors qu'il parcourt ; à lui de les repérer.



B.F.

Les Cosmocats sont enfin immortalisés sur ST et Amiga, dans ce jeu d'action. Autant vous le dire, remplir sa mission qui consiste à finir les 14 tableaux : c'est pas du gâteau ! Et je me suis quand même lassée avant la fin. Mais le jeu est prenant ; au début on épuise ses vies à la vitesse grand V, on se dit que c'est injouable. Eh bien, non ! Avec un peu de persévérance, on les passe ces tableaux, un par un... en se concentrant un peu. La version Amiga étant plus maniable, elle est un peu plus facile à jouer.



M.S.

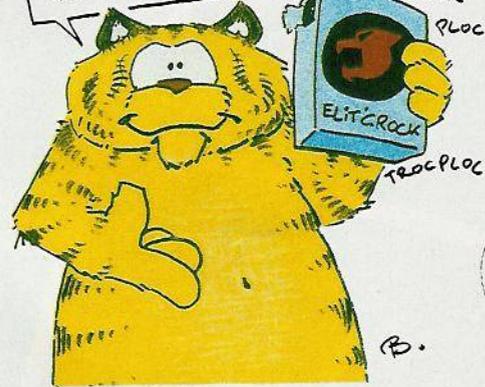
Thundercats est un dessin animé très populaire en Angleterre. Il est mieux connu en France sous le nom de Cosmocats. L'adaptation informatique de ce dessin animé donne un excellent résultat. Thundercats est un jeu d'action pure qui va beaucoup faire appel à vos réflexes. Le jeu se passe dans plusieurs superbes paysages qui scrollent horizontalement. Le scrolling est d'ailleurs excellent. Les graphismes sont très bons, les couleurs sont bien employées et les ennemis sont vraiment très bien dessinés. Le jeu est intéressant, mais l'action manque de variété. Ne nous méprenons pas, Thundercats reste cependant un très bon jeu.



R.F.

Thundercats est l'un des meilleurs du genre sur 16 bits. Les graphismes et l'animation sont très bons. La difficulté est bien dosée, ce qui permet de voir assez rapidement plusieurs niveaux, de constater ainsi qu'ils sont assez variés, et d'avoir envie de continuer. Dommage que les scores ne soient pas sauvegardés et qu'il faille toujours reprendre au début quand on meurt. Une option « Continue » ou des codes d'accès aux niveaux auraient été les bienvenus.

NOUVEAU : AVEC CHAQUE DISQUETTE, UNE BOÎTE DE CROQUETTES POUR QUE VOTRE CHAT DEVIENNE LA VRAIE HÉROS DE JEUX VIDÉO...



ROMAN DU ST

SI TU VEUX DES VIES ILLIMITÉES, OU DES SOFTS À TÉLÉCHARGER, SI TU CHERCHES À DIALOGUER, OU BIEN SI TU VEUX T'INFORMER,

VIENS SUR 3615 SM1 'ST, OUI, VIENS SUR SM1 'ST.

SI DES SOFTS, TU VEUX GAGNER, DES QUESTIONS, TU VEUX POSER, ? ALORS FAUT PAS HESITER, NON, IL NE FAUT PLUS RESISTER,

IL Y A 3615 SM1 'ST, OUI, IL Y A SM1 'ST.



PRESENTATION 72%

Doc très succinte, en français, belle présentation.

GRAPHISME 80%

Coloré et varié.

ANIMATION AM 85% - ST 75%

Bon scrolling, Lion-o est plus vif sur Amiga.

SON 79%

Bonne musique.

INTERET AM 82% - ST 78%

Un jeu d'action rapide et accrochant.

NOTE GLOBALE 78%

Bien réalisé avec une bonne durée de vie. Un peu plus cher sur Amiga, mais mieux animé.

OPERATION SPINWORLD

Reline env. 200F 1 joueur
Système : Amiga

Opération Spinworld est très simple : vous devez tirer sur tout ce qui bouge dans un décor étrange qui ressemble à une décharge de l'espace. Le bas de l'écran vous indique le niveau de fuel, ainsi que la température de votre

canon à laser qui refusera de tirer s'il est trop chaud. Chaque vaisseau ennemi descendu vous donne un peu de carburant. Évitez les mines qui parsèment l'espace, car celles-ci vous seraient fatales.



Operation Spinworld est à mon avis le genre de jeu qui ne sert à rien et qui n'apporte rien aux jeux de tir horizontal. Les décors sont simples et très répétitifs, et les ennemis ne sont pas très variés, du moins en ce qui concerne le premier niveau. Les seules choses qui m'aient plu dans ce jeu sont : la tête du petit tireur, l'image finale qui représente le QG et le bonhomme qui contemple le tableau des scores.

PRESENTATION 35%

Pas terrible.

GRAPHISME 30%

Tout ce qu'il y a de plus banal et de moche.

ANIMATION 30%

En rapport avec le graphisme.

SON 40%

C'est une des rares choses qui ait quelque intérêt.

INTERET 25%

Vraiment très faible.

NOTE GLOBALE 22%

Un jeu nul.

TU AS UN AMIGA ?
TU AIMES LE GRAPHISME ?
TU AS UN MINTEL ?
UN SPECIALISTE DU GRAPHISME SUR AMIGA
T'ATTEND SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST, EN BAL
'AMIGRAPH'. IL REPOND A TOUTES TES
QUESTIONS.

STREET GANG

TIME WARP env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST

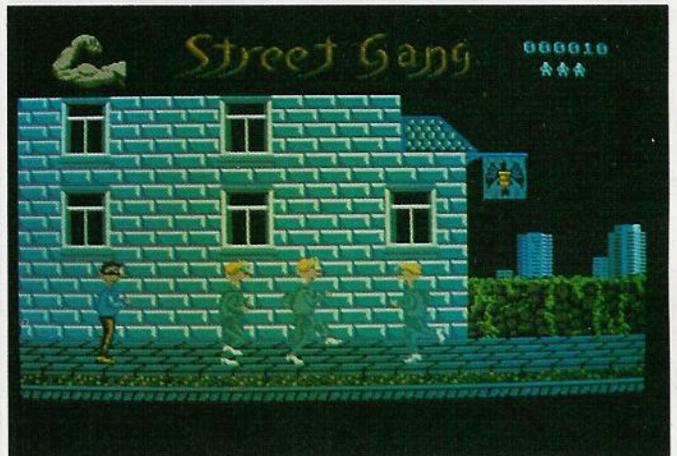
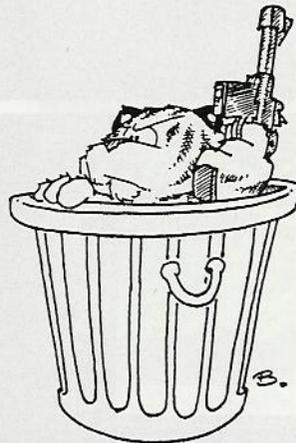
Vous déambulez dans les rues malfamées de la ville, quand des voyous surgissent, armés de mauvais sentiments et de bombes lacrimogènes. A vous de sauter ou de vous baisser à temps, tout en leur décrochant un uppercut quand ils passent à votre portée. Méfiez-vous des poubelles ! Elles abritent le plus souvent des tireurs isolés munis de révolvers, et leurs balles ne sont pas toujours perdues !



MS

Il y a des développeurs sur ST qui se moquent un peu des consommateurs.

Lorsque j'ai vu Street Gang, j'ai cru rêver. Les graphismes sont dignes du Commodore 64 et encore je suis généreux. C'est inadmissible. Apparemment, les programmeurs de Street Gang ont été inspirés par Street Fighter. Ils n'ont qu'à voir la qualité de ce dernier pour comprendre le chemin qui leur reste à parcourir. Franchement Street Gang ne présente aucun intérêt. En plus de ses graphismes nuls, le jeu n'est absolument pas amusant. On n'a même pas l'impression de combattre. En définitive, il ne reste pas grand chose.



PRESENTATION 55%

Belle image de titre, mais pas d'option.

GRAPHISME 28%

Moche, et les personnages se détachent mal du fond.

ANIMATION 20%

Un seul coup pour un combattant, c'est peu ! Pas de scrolling.

SON 55%

Musique correcte, peu de bruitsages.

INTERET 12%

Aucun intérêt, il y a nettement mieux dans le genre.

NOTE GLOBALE 17%

Ce jeu est vraiment une déception.

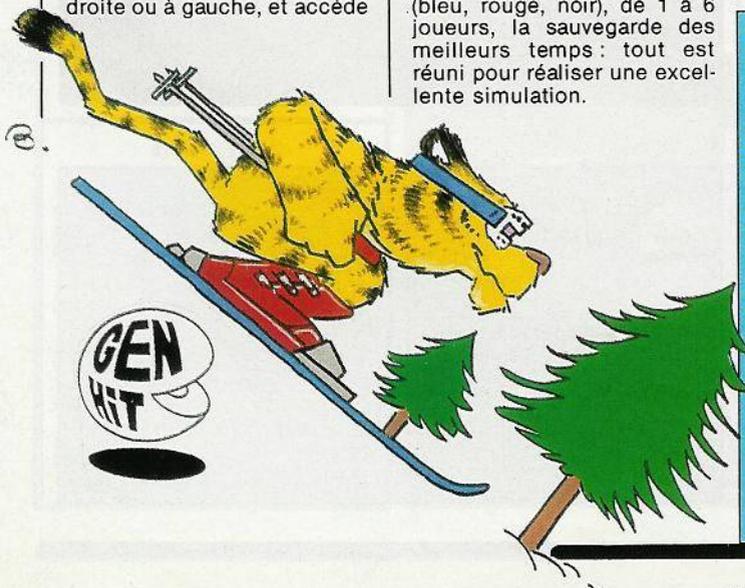
SUPER SKI

MICROIDS env. 200F 1 à 6 joueurs
Système : Amiga / ST



Après la moto (Grand prix 500cc), Microids chausse ses skis et sort Super Ski. Avec, au programme, 4 épreuves : le slalom, la descente, le géant, et le saut à ski. Au clavier ou au joystick, le joueur accélère ou ralentit, vire à droite ou à gauche, et accède

même au dérapage contrôlé grâce au bouton tir. Pour le saut, la recherche de la meilleure position permet l'amélioration des performances. Une représentation en 3 D, un mode entraînement ou compétition, plusieurs parcours (bleu, rouge, noir), de 1 à 6 joueurs, la sauvegarde des meilleurs temps : tout est réuni pour réaliser une excellente simulation.



Je crois que jusqu'ici, je n'avais jamais vu une simulation de sport aussi fantastique ! A tel point qu'après quelques virages-montées-descentes on arrive à avoir mal au cœur. J'espère qu'on nous fera un jour une course de voitures avec une impression de vitesse et de mouvement aussi bien rendue. Coté options on est aussi pas mal gâtés, le seul « hic » c'est le score ; je pense qu'il était prévu de pouvoir le sauvegarder, mais le mode d'emploi n'explique pas comment faire, et après plusieurs essais infructueux, j'ai renoncé à inscrire mon nom au palmarès. A part ce détail, Super Ski est vraiment un chef-d'œuvre !



Le ski, c'est beau, mais c'est dangereux. Du moins c'est ce que je pense. Alors, avec Super Ski, je vais enfin pouvoir descendre les pistes sans risquer de me briser le cou. C'est très joli, les décors sont très soignés, le scrolling assez rapide et le skieur se manie facilement (avec de l'habitude). Seul point noir dans ce jeu, le bruitage un peu monotone et même presque énervant à la longue. Enfin bref, un très bon jeu comme on aimerait en voir plus souvent.

- PRESENTATION 40%**
Boîte simple, doc. française incomplète.
- GRAPHISME 78%**
Assez bon.
- ANIMATION 97%**
Fantastique.
- SON 82%**
Très bons bruitages.
- INTERET 90%**
De nombreuses courses dans 4 disciplines différentes.
- NOTE GLOBALE 89%**
La meilleure simulation de ski réalisée jusqu'à présent.

POW

ACTIONWARE env. 250F
Système : Amiga

Les dirigeants de Taito et d'Ocean doivent être très en colère ; P. O. W. est une copie de Opération Wolf avec des sprites plus petits. Heureusement pour Ocean qui a acheté les droits pour l'adaptation, P. O. W. est loin de présenter les mêmes qualités. Mais les similitudes dans le scénario sont énormes. Dans le premier tableau, vous choisissez votre terrain de combat (camp militaire, village, jungle...), où des militaires, qui ont été entraînés pour vous combattre, apparaissent à l'écran et vous mitraillent. Il ne faut pas leur en laisser le temps, sans quoi vous perdez des points de vie. Vous pouvez récupérer des points, de la santé et des munitions en tirant sur les bons objets à l'aide de votre mire. Dans ce

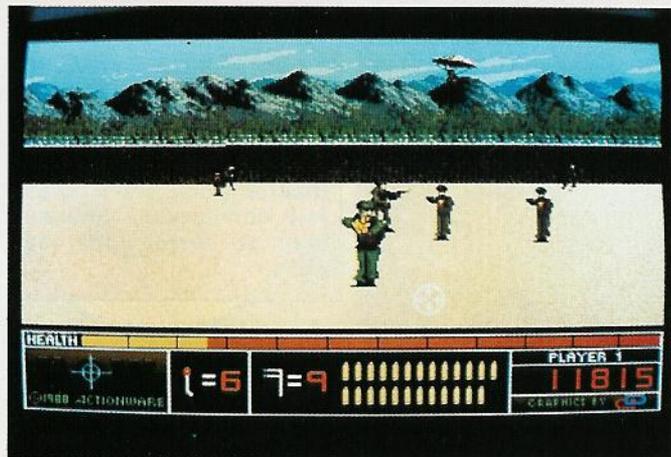
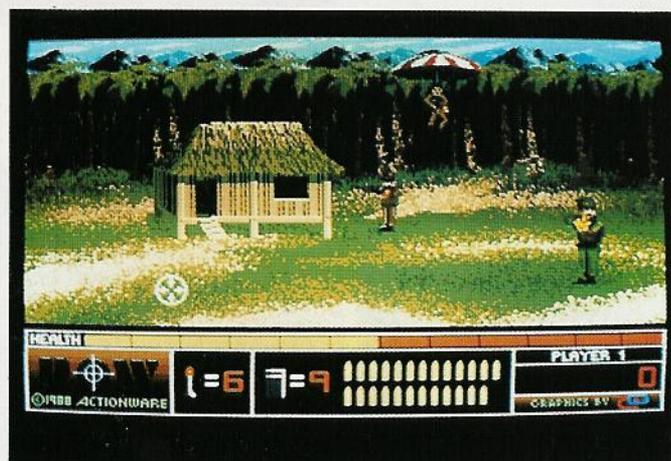


Lorsque j'ai chargé la disquette de P. O. W., juste après avoir testé Capone, j'ai bien rigolé. Quelle coïncidence, me direz-vous ! Les programmeurs d'Actionware se moquent un peu du monde. P. O. W. est le même jeu que Capone avec des graphismes différents. On peut dire que pour amortir les routines, ils sont très très forts chez Actionware. J'ai bien envie d'écrire « voir Capone » dans mon test. Le jeu est tout de même sympa. Les graphismes sont jolis et les bruitages de bonne qualité. Si vous aimez les jeux où il faut tirer sans arrêt, votre choix ce mois-ci devra se porter soit sur Capone, soit sur P. O. W. Mais ne soyez pas assez bêtes pour acheter les deux.

Retrouvez Brun

1 joueur **PRESENTATION 40%**

jeu il vous faut dégommer sans relâche. C'est la seule façon de vaincre et de passer les tableaux. P. O. W. est un jeu de tir pur. Les amateurs de guerre l'apprécieront certainement.



STARTRASH

TOMMY SOFTWARE prix : nc. 1 à 6 joueurs
Système : ST

Dans ce jeu, vous êtes une boule, envoyée sur la planète Startrash VII pour retrouver des documents secrets qui ont été « égarés ». Vous devez accomplir votre mission avant que la commission interplanétaire se réunisse pour un inventaire. Mais attention, car

Startrash VII est un véritable labyrinthe d'escaliers et de passages très étroits desquels vous pouvez chuter. Si un gardien vous attrape, vous perdez une vie, et toute chute vous enlève des points. Le jeu est en 3 D, ce qui ne facilite pas la tâche. Bonne chance !



Vous prenez Marble Madness, vous remplacez les pentes par des escaliers, la boule qui roule par une boule qui saute, vous changez la tête des ennemis, et vous avez Startrash. Les graphismes ne sont pas aussi beaux, mais le jeu est somme toute de bonne qualité, quoique très difficile. Une chute vous enlève 50 points et votre score ne grimpe pas très vite, ce qui fait que vous avez toutes les chances de rester à zéro pendant très longtemps.

PRESENTATION 80%
Un bel emballage et de beaux écrans.

GRAPHISME 89%
C'est très soigné.

ANIMATION 70%
Scrolling un peu lent.

SON 80%
De bons effets sonores.

INTERET 79%
Pour un jeu de tir, il est assez prenant.

NOTE GLOBALE 80%
Un bon jeu.

PRESENTATION 40%
Doc en anglais et allemand, page de présentation simple.

GRAPHISME 60%
Bon effet de 3 D, graphismes simples mais corrects.

ANIMATION 76%
Bonne, avec un bon scrolling.

SON 62%
Une jolie musique qui se poursuit tout au long du jeu.

INTERET 58%
Un peu difficile, si vous n'êtes pas accrocheur, vous risquez de vous lasser.

NOTE GLOBALE 63%
Un petit goût de déjà vu, mais le jeu est de bonne qualité.

VOUS AVEZ TOUS LES NUMEROS DE GENERATION 4, SAUF:

- LE 1ER
- LE 2EME
- LE 3EME
- LE 4EME

UNE DES CASES EST COCHÉE, RENDEZ-VOUS EN PAGE BOUTIQUE.



Après Capone, je m'attendais à mieux. Les bruitages sont toujours aussi réalistes, mais le graphisme, lui, n'est pas aussi beau. Là, ce ne sont plus des gangsters qu'il faut descendre mais des militaires. Toujours à la souris car le pistolet semble introuvable en France. Il paraît qu'avec une petite bidouille et un pistolet Sega... mais je n'en sais pas plus.

PRESENTATION 80%
Un bel emballage et de beaux écrans.

GRAPHISME 89%
C'est très soigné.

ANIMATION 70%
Scrolling un peu lent.

SON 80%
De bons effets sonores.

INTERET 79%
Pour un jeu de tir, il est assez prenant.

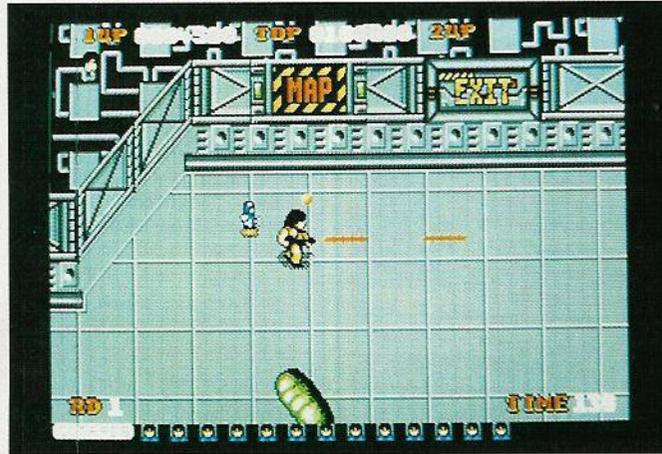
NOTE GLOBALE 80%
Un bon jeu.

Bellamy sur 3615 SM1*ST !

ALIEN SYNDROME

ACE env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Des Aliens ont envahi une colonie de l'espace et capturé un groupe de scientifiques. Mary et Ricky ont pour tâche de s'infiltrer dans la base ennemie, de délivrer les savants et de courir vers la sortie avant que tout explose. Alien Syndrome se joue seul ou à deux (en équipe). Les personnages, arme au poing, avancent dans un décor multidirectionnel, infesté de créatures collantes (à tous points de vue). Le complexe de la base est plein de recoins dans lesquels nos héros trouveront des armes, des bonus de vie, et même des petits droïds protecteurs. A certains endroits,



Encore une bonne adaptation d'un jeu de chez Sega. Le héros se manie plutôt bien, et le graphisme est assez fin. Il est du genre 'console de jeu', et j'aime bien. Une fois délivré tous mes camarades, il m'a bien fallu plus d'une heure pour réussir à me débarrasser du dernier monstre, et atteindre le level 2. Je pense avoir encore du pain sur la planche ! Un jeu donc assez difficile, mais bien amusant. De plus, vous avez le choix entre un homme et une femme, ce qui devrait combler nos amis du MLF.



Alien Syndrome est l'adaptation, d'un jeu d'arcade absolument fabuleux, fabriqué par Sega. Le jeu se déroule selon un scrolling multidirectionnel ultra rapide, qui n'a pas dû être

facile à réaliser. La performance est d'autant plus grande que de nombreux sprites sont animés à l'écran. Les graphismes sont géniaux. Les animations des différents ennemis sont irréprochables. A la fin de chaque tableau, il y a des monstres démentiels qui vous attendent. Vraiment Alien Syndrome est parfait du début jusqu'à la fin. Pour la société Ace, c'est un coup de maître. J'espère que ce jeu remportera le succès qu'il mérite. C'est actuellement un de mes préférés sur ST.



Ça, c'est un bon jeu, et même un très bon jeu, un de mes préférés sur ST. D'accord, à 1 joueur, il est difficile, et une vie de plus au départ aurait bien arrangé les choses. Enfin, une fois qu'on a le plan du labyrinthe en tête, on repère vite où trouver des armes plus efficaces ainsi que le plus court chemin à suivre pour délivrer les copains prisonniers. On oublie les légères saccades de scrolling, tant l'action est haletante ! Ici, contrairement à Gauntlet II par exemple, il convient de rester constamment en éveil, car le moindre contact avec l'ennemi est mortel. Le personnage est d'une maniabilité exemplaire, et c'est un vrai plaisir que de le diriger, surtout quand il a trouvé une arme performante. Alors, bravo ! Des jeux comme ça, j'aimerais bien en tester tous les mois.

un carré marqué « map » leur donnera le plan des lieux et la localisation des scientifiques. A la fin de chaque niveau, Mary et Ricky seront confrontés à un monstre redoutable. Pour le battre, il faudra découvrir son point faible.

PRESENTATION 60%

Belle page de présentation, doc anglaise.

GRAPHISME 80%

Coloré, les personnages se détachent bien du fond.

ANIMATION 90%

Bon scrolling multidirectionnel et bonne animation des personnages.

SON 82%

Bonne ambiance donnée par la musique.

INTERET 93%

Difficile quand on y joue seul, mais tellement accrochant.

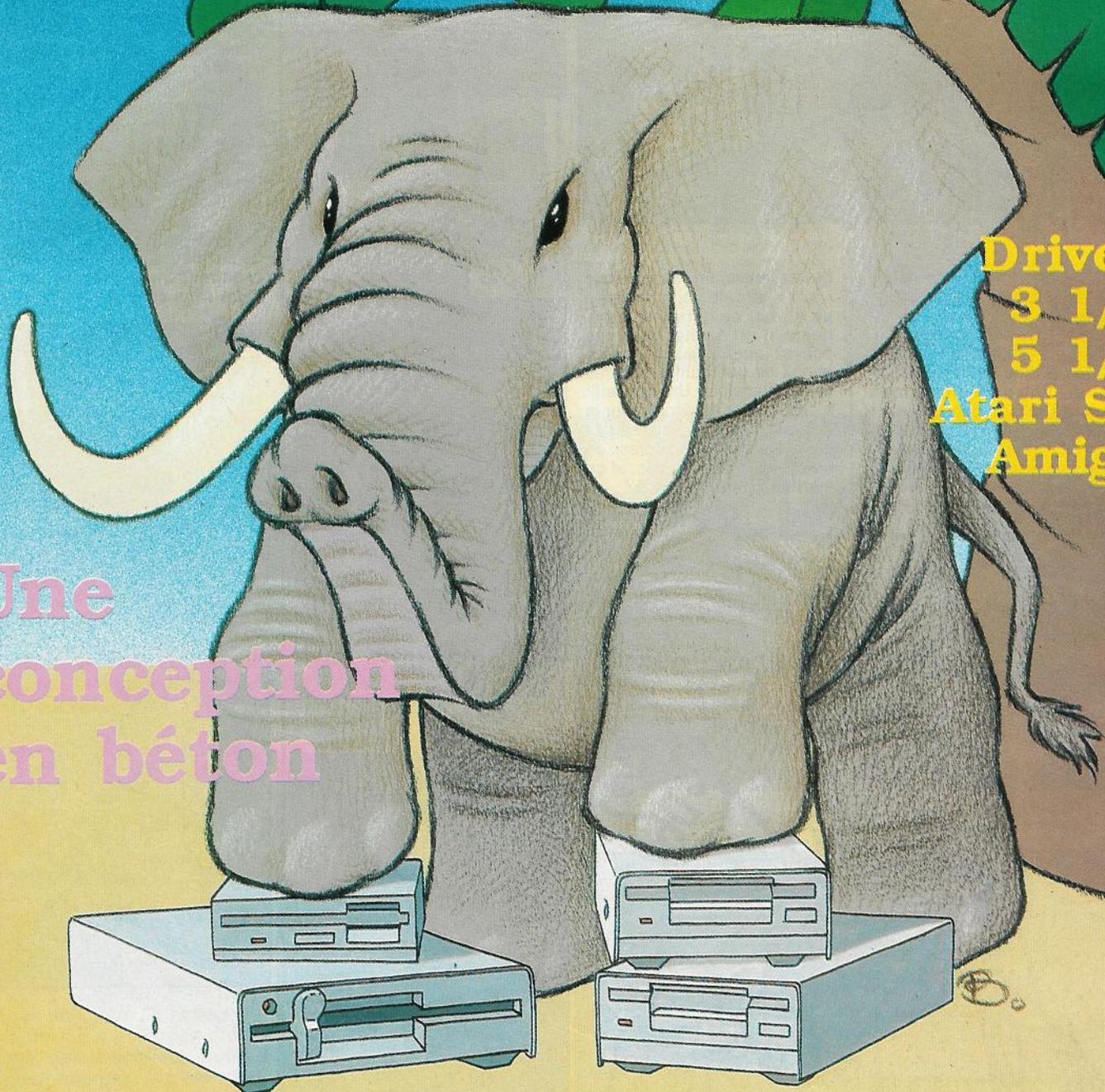
NOTE GLOBALE 92%

Très bonne conversion du jeu d'arcade.



CUMANA

UNE MEMOIRE D'ELEPHANT



Drives
3 1/2
5 1/2
Atari ST
Amiga

Une
conception
en béton

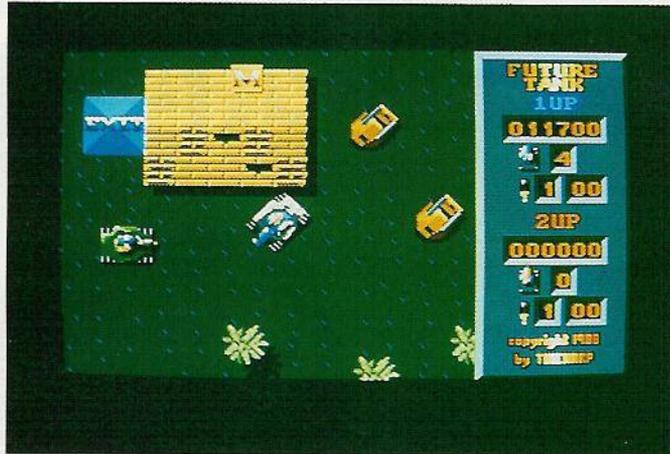
16 32
DIFFUSION

3-5, rue de Solférino 92100 BOULOGNE

☎ (1) 46 21 38 13

FUTURE TANK

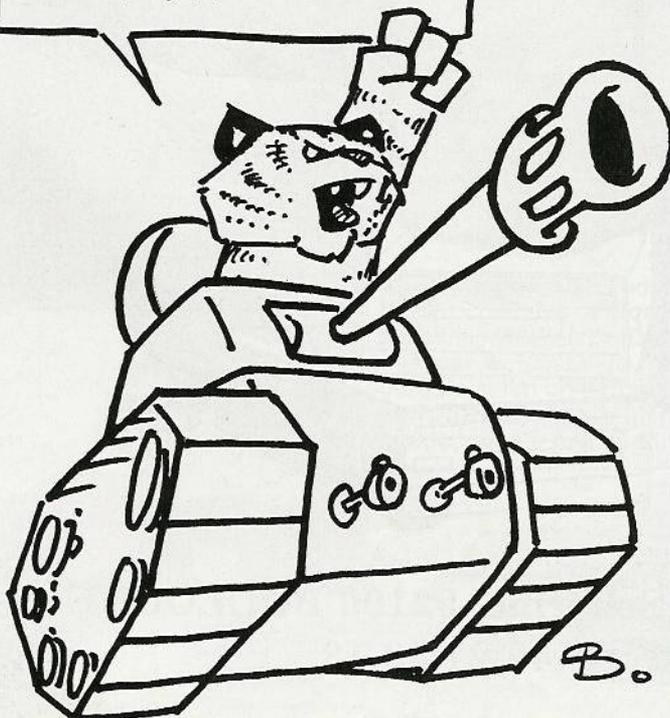
TIMEWARP Prix : nc. 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga



Toute votre planète Mirar est occupée par des forces ennemies. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste en la destruction totale des blindés et des avions de votre adversaire. Votre seule arme : Future Tank. Un char d'assaut redoutable doté d'un canon qui peut, suivant les bonus, tirer simultanément jusqu'à six obus. Après avoir réduit à néant les forces du mal, vous

devrez trouver un carré marqué « exit » afin de vous rendre à un niveau de difficulté supérieure. Il est à noter que vous pouvez jouer à deux en même temps ce qui facilite pas mal la progression. Un conseil : n'oubliez pas de déprotéger la disquette car le jeu sauvegarde les meilleurs scores ; ce n'est pas le cas de tous, et ça méritait d'être souligné !

BANDE DE PACIFISTES...
'VA.'S VOUS MONTRER,
MO.'...



Il y avait eu Fire Power qui m'avait moyennement plu, il y a maintenant Future Tank qui m'a totalement enthousiasmé ! Avec Betty, nous avons collaboré remarquablement bien et réalisé des scores d'enfer ! Quel plaisir de manipuler ces tanks, surtout dès qu'on a réussi à attraper quelques bonus d'armes ; on se sent vraiment invincibles !



Voilà un jeu qu'il est très chouette ! Les graphismes sont de très bonne qualité, la musique est agréable et les bruitages sont très réalistes. Quand j'ai essayé ce jeu, au début, rien ne m'a frappé à part une superbe page de présentation. Après avoir plusieurs fois perdu, j'ai fini par comprendre quelques ruses que je ne vous révélerai pas... Na ! Une fois que l'on est parti à jouer, la seule chose qui puisse vous arrêter est l'heure tardive ou bien une coupure de courant.

PRESENTATION 70%

2 superbes pages de présentation en haute définition.

GRAPHISME 65%

Assez simple, mais pleins de couleurs.

ANIMATION 72%

Bonne, le char est maniable.

SON 65%

De bons bruitages.

INTERET 72%

Seul, c'est pas mal ; mais à deux, c'est mieux.

NOTE GLOBALE 76%

Un bon jeu, et les scores sont sauvegardés.

ENLIGHTEN

FIREBIRD env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

Après 103 ans de paix, Acamantor, le prince du mal, est de retour. La population, affolée, fait appel à Hasrinaxx, le druide, pour qu'il chasse ce démon.

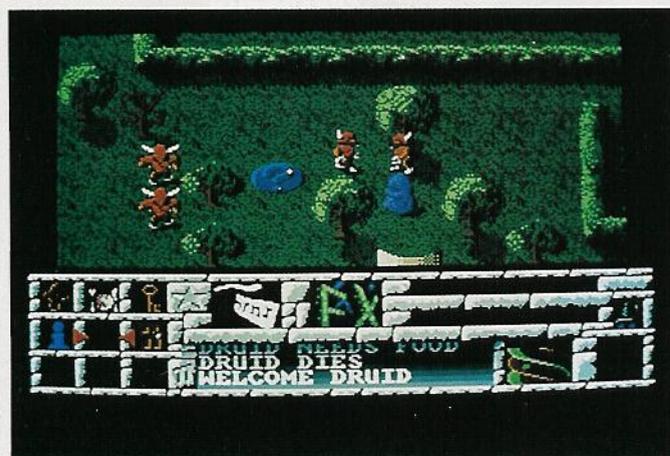
Hasrinaxx doit parcourir 15 territoires différents, envahis d'ennemis, avant de rencontrer Acamantor. En route, il trouvera des sorts qui l'aideront à vaincre. Il pourra même appeler un golem à son secours. A vous de découvrir quel sortilège convient le mieux contre tel ou tel type d'adversaire, et l'ordre dans lequel vous aborderez les territoires. Par exemple, il ne faut pas pénétrer dans la terre de l'ombre avant de savoir créer de la lumière, ni entrer dans la champignonnière sans antidote...



Enlightenment druid Il bénéficie d'un très bon graphisme, d'une jolie musique et d'un bruitage très correct. Il n'est pas évident dans un jeu d'avoir à se servir d'une manette, et en même temps du clavier de l'ordinateur. Là, la chose est simplifiée car le pavé numérique n'occupe pas une très grande surface et chaque chiffre représente une case contenant un sort ou un objet que l'on peut utiliser ; donc pas de problème pour le maniement. Les ennemis et les décors sont très variés. En bref, c'est un jeu qui a déjà fait ses preuves sur 8 bits et qui séduira sûrement sur Amiga, car vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

ENLIGHTENMENT : DRUID II

ours



DETECTOR

TIME WARP prix nc. 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga



Amusant ce jeu où l'on rebondit contre les parois. Les ennemis sont acharnés, et trouver le « collect device » qui vous permet de commencer, n'est pas une mince affaire. Mais sans lui, pas moyen de récupérer les clefs. Le graphisme est net et la lune est très jolie avec plein de cratères. Les adversaires sont nombreux et ils rendent la recherche des objets bien difficile. Heureusement que l'on peut aller se refaire une petite santé au garage. Enfin bref, un assez bon jeu.

Detector vous met aux commandes d'un vaisseau spatial avec lequel vous devez explorer trois planètes infestées d'ennemis de toutes sortes. Il vous faut, dans un premier temps, trouver le système permettant de récupérer les objets qui jonchent la première planète (la terre) et ensuite récupérer un certain nombre de clefs et de diamants qui vous permettront d'aller explorer la planète suivante. Un radar vous permet de situer vos ennemis ainsi que certains bonus. Plusieurs manomètres vous indiquent l'état de votre vaisseau qu'il est possible d'aller faire réparer à un endroit bien spécifique. Toutefois, attention, car lorsque vous vous posez, des missiles téléguidés vous foncent dessus jusqu'à ce que vous redécolliez.



Encore un jeu d'aventure-arcade du style « Gauntlet » ; personnellement, je le préfère à ce dernier, la richesse des sorts est assez impressionnante : pas moins de 25 variétés. Sorti il y a quelques mois sur des machines moins performantes, il a été très bien adapté à l'Amiga.

PRESENTATION 78%

La première image vous met vite dans l'ambiance.

GRAPHISME 82%

Des paysages variés.

ANIMATION 80%

Bon scrolling multidirectionnel.

SON 78%

Jolie musique de flûte.

INTERET 85%

Beaucoup d'ennemis, mais pas trop rapides, ce qui rend le programme très jouable.

NOTE GLOBALE 83%

Un bon jeu d'aventure-arcade.

PRESENTATION 50%

Bonnes images de présentation.

GRAPHISME 72%

Assez jolis décors, différents pour chaque planète.

ANIMATION 80%

Bon scrolling multidirectionnel.

SON 60%

Le strict nécessaire, mais correct.

INTERET 60%

Bien prenant, mais pas évident.

NOTE GLOBALE 63%

Un jeu assez difficile et très long.

BOMB JACK

ELITE env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST



Bomb Jack est un super-héros qui passe sa vie à sauver le monde des « grands-méchants ». Ici, il doit désamorcer des bombes en volant de plate-forme en plate-forme. Chaque tableau représente un endroit célèbre et comprend 24 bombes, plus les éternels « nas-

ties » qui cherchent à tuer Bomb Jack. Heureusement, il y a les Bonus : le « P » paralysant, le « B » qui augmente la valeur des bombes, le « E » qui donne une vie gratuite. D'autre part, si les bombes sont ramassées dans un certain ordre, elles comptent plus de points.



L'Oncle Gen's nous déclare:

"SM1*ST, le serveur qui ne plante jamais..."

(On entend du jazz derrière, ça swingue)



Cette version de Bomb Jack est sans conteste la meilleure qui soit, et la plus proche de l'arcade, mais le jeu en lui-même, bien que parfaitement réalisé est assez pauvre d'intérêt, et sa popularité me laisse perplexe. Un mot sur la musique, elle est visiblement inspirée des premiers jeux de Paradox : on est en droit d'attendre mieux maintenant sur St.



Ca y est ! Bomb Jack est enfin sorti. De bons graphismes du genre Bubble Bobble et une musique entraînante en font un très bon jeu, presque aussi amusant que dans les salles d'arcades. Moi j'en suis fou pour le moment ; et quel plaisir de retrouver un jeu que j'aimais sur C64. Certains diront que c'est un jeu simpliste, mais moi je dis que c'est une réussite et qu'il respecte exactement la version arcade.

PRESENTATION 50%

Boîte simple, option minimum.

GRAPHISME 68%

Le fond est plus coloré que les personnages, mais cela ne gêne pas trop.

ANIMATION 83%

Notre Bomb Jack à puissance variable est bien vivant.

SON 28%

Musique lancinante copiée sur les vieux jeux Paradox.

INTERET 78%

Les fans de Bomb Jack seront comblés, les autres...

NOTE GLOBALE 73%

Une bonne adaptation du jeu d'arcade.

CHUBBY

GRANDSLAM env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST

Chubby Gristel est un énorme gardien de parking, et il n'a qu'une passion dans la vie : c'est manger, et son seul but est d'arriver au poids idéal de 1 tonne. Vous devez le guider au travers de 20 tableaux reliés entre eux par des échelles, tout en récupérant de la nourriture et des objets utiles. Outre les cordes, échelles, tapis roulants et autres plates-formes qui constituent le décor, il y a des pièges mortels du style : lave bouillante, ustensiles qui vont



Une jolie petite musique vous accompagne dans ce jeu, qui me rappelle Jet Set Willy (pour ceux qui ont eu la chance de le connaître sur 8 bits). Les personnages sont minuscules, mais assez bien dessinés, et les décors sont très colorés. Chubby gristel est très difficile, et pour récupérer tous les objets disséminés dans l'écran, 4 vies sont bien vite épuisées. Certains objets sont même carrément (à mon avis) impossibles à attrapper. Bref, un programme amusant, mais crispant dès qu'on butte sur les obstacles ; à ne réserver qu'aux inconditionnels de jeux de grimpe.



C'est vrai qu'on n'a pas le choix pour les jeux de grimpe sur 16 bits (porno, moi ?), et que Chubby Gristel constitue un achat possible... Mais qu'attendent donc les programmeurs pour nous réaliser un jeu du calibre de Monty on the run ? Ma patience est à bout, je vais craquer !

GRISTEL

et viennent devant les endroits intéressants. D'autre part, si notre gardien perd pied, il s'écrase au sol. Alors, bon courage à tous les masochistes qui ont les nerfs assez solides pour affronter le monde de Chubby Gristel !

**PRESENTATION 85%**

Belle boîte avec poster, carte et doc. française.

GRAPHISME 58%

Minuscule, mais assez coloré.

ANIMATION 55%

Moyen. Pas de scrolling.

SON 73%

Une petite musique appropriée au jeu.

INTERET 50%

Celui d'un jeu de grimpe et de précision, mais des passages vraiment trop difficiles.

NOTE GLOBALE 59%

Assez moyen, mais il n'a pas de concurrent...

WARHAWK

FIREBIRD env. 150F 1 joueur
Système : ST

Warhawk est un jeu d'action dans lequel vous devez affronter des vaisseaux ennemis. L'écran se déplace verticalement. Détruisez les mines spatiales que larguent vos assaillants, ainsi que leurs bases. Une fois venu à bout

des vaisseaux ennemis, vous devez faire sauter le navire amiral pour passer au niveau supérieur. Parfois, des pluies d'astéroïdes rendent votre trajet difficile. Attention, tout contact vous fait perdre de l'énergie.



Warhawk est le type de jeu qui me sort par les yeux. Toutefois, il n'est pas d'admettre qu'il a de beaux graphismes, un joli fond et de belles couleurs. La première fois que j'y ai joué, j'ai réussi à atteindre le quatrième niveau. Au moins on n'est pas découragé dès le début comme c'est très souvent le cas. Il n'en reste pas moins que c'est le énième jeu du même genre, et qu'à part un slalom entre les météorites, il n'y a pas grand chose de neuf. Un bon point cependant, il a l'avantage de ne pas être très cher.

PRESENTATION 45%

Jolie image de présentation. Boîte simple.

GRAPHISME 72%

Des décors très diversifiés et colorés.

ANIMATION 62%

Scrolling et animation corrects.

SON 50%

Une musique entraînante, mais qui devient vite ennuyeuse.

INTERET 50%

On peut jouer longtemps avant de mourir.

NOTE GLOBALE 50%

Un jeu moyen à un prix attrayant.

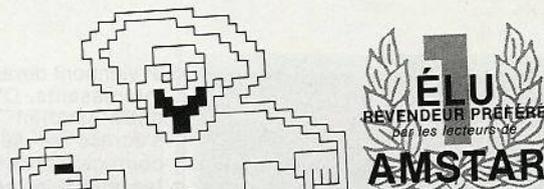
Bientôt "Coussin et Confiture" sur 3615 **SM1*ST**,

avec "Le maître du gros gâteau".

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!

En septembre, branchez vous
sur 3615 MICROMANIA et
vous pourrez gagner un des
10 logiciels offerts chaque jour
en répondant à une question
concernant les jeux.



BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

PC COMPATIBLES

PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
PC HITS	225F
+TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ARKANOID 2	185F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	185F
BARDS TALE	225F
BIONIC COMMANDOS	185F
BIRDIE	225F
BOBO	225F
BUBBLEGHOST	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	225F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GARY LINEK.HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
L.A. CRACKDOWN	185F

L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
MINDFIGHTER	225F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QUADRALIEN	225F
QUESTRON 2	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SOLOMON'S KEY	185F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

AAARGH	195F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	225F
AUTO DUEL	235F
BARDE'S TALE 2	249F
BETTER DEAD THAN ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PAL.	225F
BIONIC COMMANDOS	185F
BIRDIE	245F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
CHARLIE CHAPLIN	185F
COMBAT SCHOOL	195F

AMIGA

CRASH GARRET	225F
CRAZY CARS	245F
CYBERNOID	225F
DALEY'S THOMSON	225F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	195F
ECO	195F
EXPLORA	375F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
FOUNDATION'S WASTE	235F
G.I.G.N. OPERAT. JUPITER	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
IKARY WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JET	395F
KING OF CHICAGO	325F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEATHERNECK	185F
L'EMPIRE CONTRE ATT..	195F
1943	225F
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVILLE	245F
MANHATTAN DEALER	260F
NEATHERWORLD	225F
NIGHT RAIDER	225F
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	269F
OUT RUN	225F
PANDORA	195F
PLATOON	225F
QUADRALIEN	235F
RIMRUNNER	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SIDE ARMS	225F
SIDEWINDER	145F
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASKET	195F
SUBBATTLE SIM.	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	195F
THUNDERCATS	245F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VERMINATOR	195F
VIRUS	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS!!!

SEGA

MANETTE SPECIALE	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE W.	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
RESCUE MISSION	219F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

PC

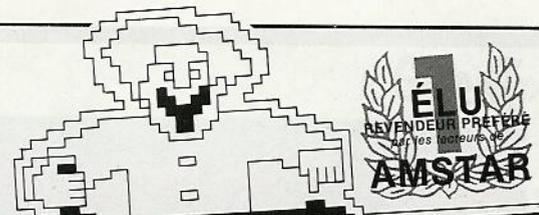
MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX	
+CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	99F

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

300 LOGICIELS A GAGNER !!!
En septembre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA
et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts
chaque jour en répondant à une question
concernant les jeux.

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS.



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

ATARI ST	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER	
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZBALL+RAMPAGE	
COMPUTER HITS	275F
DEEPSpace+BRATACCAS+ HACKER2	
+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	245F
+ WINTER GAMES+ SUPER CYCLE	
+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES	
AAARGH	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURUS	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BARBARIAN 2	185F
BIRDIE	185F
BOMB JACK	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CORRUPTION	225F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMSON	
OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DESOLATOR	185F
DRILLER	185F
EXOLON	185F
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER'S SUPER S.	185F
G.I.G.N OPERATION JUPITER	185F
GENIUS	195F
HERCULE	185F
IRON LORD	225F
JET	385F
KENNEDY APPROACH	225F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
L'EMPIRE CONTRE ATTA.	185F
LE MANOIR DE FROZANTA	285F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	185F

MARS COPS	225F
NECRON	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	269F
OVERLANDER	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
QUADRALIEN	185F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SINBAD	185F
SPACE HARRIER 2	185F
STARGLIDER 2	225F
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	185F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE SENTINEL	185F
THE THREE STOOGES	295F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	195F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARD'S TALE	225F
BERMUDA PROJECT	185F
BETTER DEAD THAN ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PALACE	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARET	225F
DEFENDER OF THE CROWN	275F

DEGAS ELITE	225F	SHACKLED	185F
DUNGEON MASTER	245F	SLAP FLIGHT	175F
ECO	195F	SIDE ARMS	185F
ENDURO RACER	185F	SILENT SERVICE	225F
EXPLORA	375F	SIDEWINDER	125F
FIRE AND FORGET	269F	SPACE HARRIER	225F
FOUNDATION'S WAST	225F	SPACE RACER	185F
FER ET FLAMME	285F	SPITFIRE 40	185F
F15 STRIKE EAGLE	195F	SUBBATTLE Simulator	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F	SUPER HANG ON	145F
GABRIELLE	225F	SUPERSKI	220F
GAUNTLET 2	195F	STAR TREK	175F
GEE BEE AIR RALLY	285F	STREETS FIGHTER	195F
GOLDENPATH	175F	STRIP POKER II	145F
GOLD RUNNER	185F	SUPERSPRINT	145F
GOLD RUNNER 2	225F	TANGLEWOOD	185F
GUNSHIP	245F	TERRORPODS	195F
HURLEMENTS	225F	TEST DRIVE	295F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F	THE ENFORCER	145F
INDIAN MISSION	185F	THE HUNT FOR RED OCTOB.	225F
INDY 500	149F	THUNDERCATS	185F
JEANNE D'ARC	285F	TRANTOR	175F
INTERNATIONAL SOCCER	185F	TRIVIAL PURSUIT	285F
IRON LORD	275F	TURBO GT	195F
KARATE KID 2	155F	TURLOGH LE RODEUR	225F
KILLDOZER	185F	ULTIMA 4	225F
KENNEDY APPROACH	225F	UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F	VAMPIRE'S EMPIRE	195F
LA GUERRE DES ETOILES	175F	VERSAILLES STORY	245F
LA PANTHERE ROSE	225F	20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F	WARLOGH'S WEST	215F
LE MAITRE DES AMES	225F	VIXEN	225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195F	VOYAGE CENTRE TERRE	285F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F	WESTERN GAMES	185F
LEATHERNECK	225F	XENON	185F
MANHATTAN DEALER	225F	ZOMBI	195F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F		
MACH3	195F		
MICKEY MOUSE	185F		
MISSION RAFALE	225F		
NORTHSTAR	185F		
OBLITERATOR	225F		
OUT RUN	195F		
PANDORA	185F		
PHANTASIE 3	245F		
PLATOON	185F		
POLICE QUEST	185F		
PREDATOR	225F		
QIN	235F		
RAMPAGE	145F		
RETURN TO GENESIS	185F		
ROAD WARS	185F		
ROLLING THUNDER	185F		
SCRABBLE	225F		
SKRULL	225F		

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, Bd Haussmann
 "Espace Loisir sous sol"
 75008 PARIS
 Metro Havre Caumartin

ST	
10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
DOUBLE PROLONGATEUR DE MANETTE ET SOURIS ST	75F
MANETTE SPEED KING	109F
MANETTE USGOLD	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

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

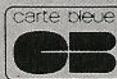
Gen 4 N° 5	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
	Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____/____/____ Signature

Reglement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX: AMSTRAD 464, AMSTRAD 6128, SEGA - TO7/70, T08, M05, M06, C64, PC 1512, ATARI-ST, AMIGA

CAPTAIN AMERICA

GO env. 200F 1 joueur
Système : ST



Captain America, vous connaissez bien sûr. Non ? C'est un héros de bandes dessinées de chez Marvel. Dans ce jeu, vous êtes Captain America alias Steve Rogers, doté comme il se doit d'un corps d'athlète musclé à souhait et d'un cerveau, ce qui n'est pas toujours compatible. Un horrible méchant, le Dr. Megaloman refait son apparition, plus que jamais décidé à se venger de l'humanité.

Une doc en français, rédigée sous forme d'un rapport secret accompagne ce jeu. Le temps a son importance et votre arme (un bouclier) peut, au bout d'un certain nombre de lancers, ne plus revenir si vous ne prenez pas garde de bien le rappeler. Toutefois il vous est possible d'en récupérer un nouveau. Où ? A vous de le découvrir... Vous devez détruire des robots afin d'augmenter votre capacité à résister aux gaz toxiques, ce qui vous permettra d'accéder aux plus bas niveaux du repère de Megaloman.



Comme à mon habitude, j'ai chargé le jeu avant de lire la doc. Une belle page de présentation est apparue, puis un tableau de contrôle. Et ensuite, je n'ai rien compris. Alors j'ai pris la doc et j'ai lu, puis relu, puis relu, et je n'ai toujours rien saisi. Pourtant mes résultats au 'QI' sur l'Atari (boutique Pressimage) laissent à penser que je ne suis pas complètement idiot. Alors quoi ? Enfin, à force de jouer, j'ai fini par comprendre. Ceci étant, **Captain America est loin d'être génial, il est beaucoup trop répétitif et le graphisme aurait pu être plus soigné.**

**POUR TOUT SAVOIR SUR
LES JEUX SUR ST,
COMPOSEZ LE 3615
SM1*ST.**



Go est décidément très productif sur ST ; malheureusement, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Bionic Commando est par exemple excellent, alors que ce Captain America est insuffisant. Les graphismes sont corrects, mais le jeu ne présente que peu d'intérêt. L'action est répétitive. Pourtant le thème est riche, et parmi toutes les bandes dessinées de Captain America, il eut été facile de trouver une meilleure idée. Les bruitages sont de qualité moyenne. Les animations de notre héros sont peu variées. A part quelques scènes, ce jeu ne m'accroche pas du tout. C'est globalement une déception. Si vous êtes complètement accro du héros de B. D., vous allez peut-être vouloir l'acheter, mais alors vous risquez d'être déçu.

PRESENTATION 55%

Une jolie image de présentation, une doc en français, mais difficile à comprendre.

GRAPHISME 40%

On peut faire mieux sur un ST.

ANIMATION 35%

Captain America ne se manie pas très bien et ne tire pas toujours où l'on voudrait.

SON 42%

On a vu mieux, mais la musique peut être supprimée.

INTERET 35%

Trop répétitif. **NOTE GLOBALE 37%**

L'idée du super héros était bonne, mais le jeu n'est pas plaisant.

BETTER DEAD THAN ALIEN

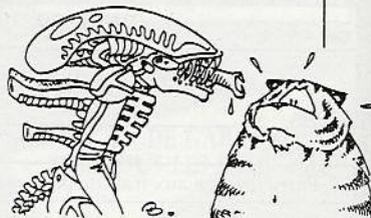
ELECTRA env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Le héros de cet univers : Brad Zoom est confronté à des hordes d'aliens tombant du ciel, dans le plus pur style Space Invaders. A droite du jeu sont dessinées 8 icônes. Quand l'une d'elles s'allume, un des aliens se différencie des autres par un petit détail ; il vous suffit alors de le dégommer pour qu'il lâche un bonus (comme ceux des casse-briques). Entre les tableaux, Brad Zoom doit se défendre contre un énorme monstre, ou encore détruire des rochers.



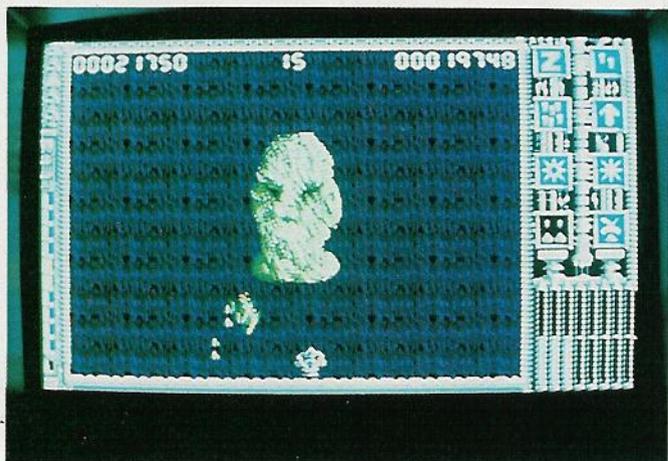
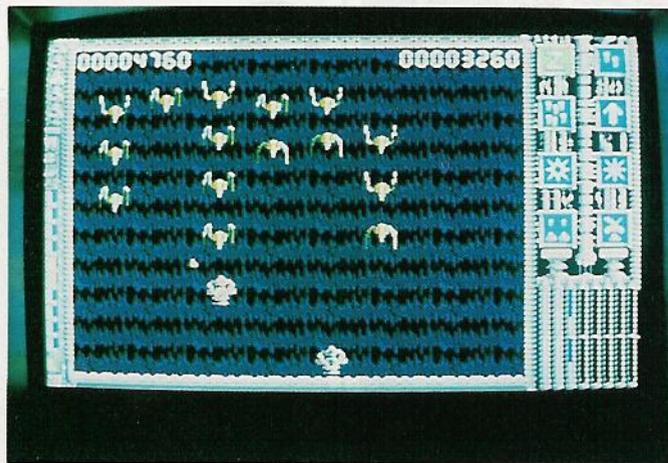
Une jolie présentation, de bons bruitages et plusieurs phases de jeu font de ce panaché « Galaxian-Arkanoid » une petite réussite. Le maniement du vaisseau est un peu mou avec la souris, mais avec un peu d'habitude, on s'y fait très bien. Plein de petits cris viennent ponctuer le jeu sur la version Amiga. Une option vous permet aussi de commencer à un autre niveau et des applaudissements saluent votre entrée dans le Hi-score. Le graphisme est assez bien fait et les ennemis très diversifiés. **Better Dead Than Alien est en fait un très bon jeu.**

RACISTE...



DEAD THAN ALIEN

eurs



« Plutôt Mort Qu'Extra-Terrestre » a tout pour plaire aux « tireurs d'Invaders » et aux « casseurs de briques », surtout en équipe de 2 joueurs. Les monstres sont repoussants au possible, et les 25 niveaux offrent un challenge assez long. L'idée de donner un nom à chaque niveau permet, dès le chargement, de ne pas recommencer le jeu à zéro. Personnellement, je trouve que l'animation manque de nerf, et c'est un peu brimant.

PRESENTATION 77%

Beaucoup d'humour dans la présentation et bonnes options.

GRAPHISME 55%

Assez simples. ANIMATION 55%
Un peu lente.

SON 60%

Bruitages corrects. INTERET 79%
Un Space Invaders revu et corrigé... en très bon.

NOTE GLOBALE 71%

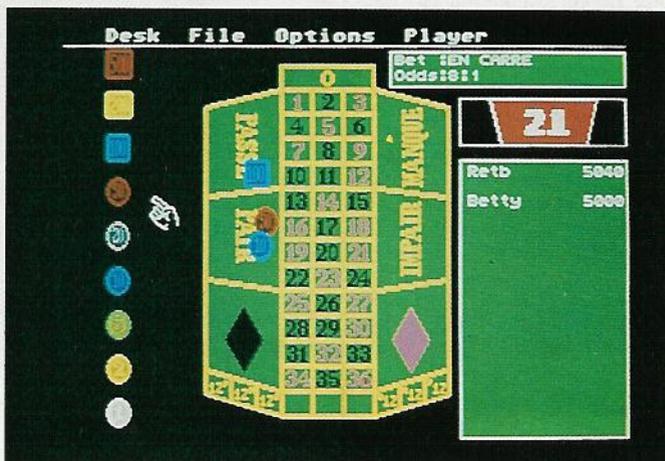
Un petit jeu sympathique.

CASINO ROULETTE

CDS Software env. 200F 1 à 8 joueurs
Système : Amiga / ST

Aceux qui veulent jouer les flambeurs, CDS Software propose un jeu de roulette sur ordinateur. Toutes les règles de la roulette sont respectées ; vous pouvez jouer seul ou à plusieurs, et même faire jouer deux personnes contrôlées par l'ordinateur. Le programme vous permet aussi d'afficher un tableau sur lequel figurent

de nombreuses informations sur les gains des joueurs, les numéros sortis et d'autres statistiques, et qui sait... peut-être une solution pour vous enrichir un jour en vous essayant à Monte Carlo ou Las Vegas. Il y a même une option qui permet de faire parler votre ordinateur favori, mais sa voix n'est pas très sensuelle.



Tiens ! Une roulette sur ordinateur... Voyons un peu à quoi ça ressemble. Le tapis est correct, on peut poser ses plaques sur un chiffre, à cheval sur deux, ou en carré tout comme pour de vrai. La roue tourne... les jeux sont faits... j'ai perdu, mince... je vais jouer « pair », et 500 ... non 1000 dollars... j'ai gagné ! Oui, mais j'ai gagné quoi ? ... On a beau dire, le jeu est peut-être pas mal fait, il n'en reste pas moins que le principal à la roulette, c'est le plaisir de miser son propre argent, avec le risque de se faire plumer ou la joie de ramasser le paquet en espèces sonnantes et trébuchantes. C'est pour ça que je trouve que Casino Roulette n'était pas vraiment utile.

PRESENTATION 40%

Doc. détaillée mais en anglais.

GRAPHISME 42%

Une jolie roulette mais c'est tout.

ANIMATION 25%

Très lente.

SON 15%

A part le bruit de la roulette, il y a le mode Speech, mais il ralentit énormément le jeu.

INTERET 32%

L'intérêt des jeux d'argent sur ordinateur est toujours très limité.

NOTE GLOBALE 35%

J'aime bien, mais 5 minutes seulement.

WORLD DARTS

MASTERTRONIC env. 150F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

Présent dans tous les pubs chez nos amis d'Outre Manche, le jeu de fléchettes est encore assez peu pratiqué en France.

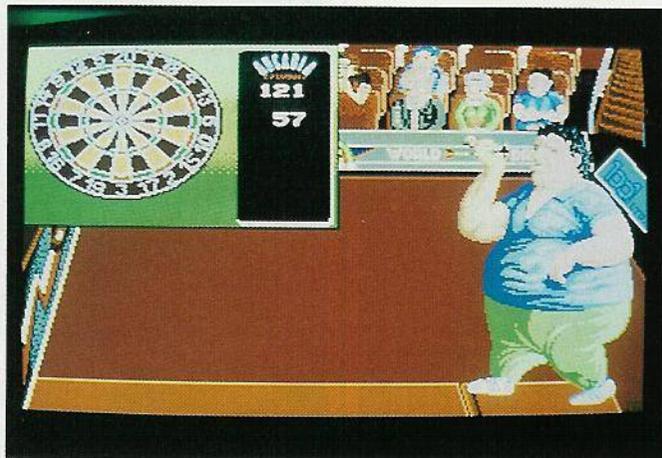
Mastertronic nous propose avec World Darts une adaptation fidèle aux règles des compétitions, que nous vous rappelons brièvement : chaque joueur lance à tour de rôle 3 fléchettes sur un plateau numéroté qui comprend en outre 2 zones circulaires concentriques permettant de doubler ou de tripler les points, ainsi qu'un petit cercle central, l'œil de taureau, qui vaut (euh, pardon... qui vaut) 50 points.

Vous dirigez votre main à l'aide de la souris ou du joystick et vous jouez à un contre un, ou seul contre l'ordinateur. Le but final est de réaliser 501 points ; attention, 501 points juste ! Et pour corser la difficulté, il faut terminer par un « double ». Ainsi, si vous avez 495 points, et qu'il vous reste une fléchette à lancer, vous devez atteindre le double-trois pour gagner.



Je suis imbattable aux fléchettes ! Du moins, c'est ce que je

croyais avant d'essayer World Darts. Remarquez, j'ai une excuse, ce ne sont pas des débutants que j'ai en face de moi. Ce jeu est doté de bons graphismes et de sons de très bonne qualité. Une musique bien agréable accompagne ce concours. Pour ceux qui ne connaissent pas les règles de ce jeu typiquement britannique je conseille l'option « suggested targets » qui vous guide dans le choix du chiffre à atteindre.



Beaucoup moins sophistiqué que les fléchettes de

Indoor Sports (ce dernier programme comprend en outre 3 autres épreuves), World Darts ne pourra plaire qu'aux incondtionnels de ce type de jeu.

PRÉSENTATION 45%

Doc anglaise, boîte simple.

GRAPHISME 70%

Les personnages du pub sont bien dessinés.

ANIMATION 50%

Correcte, mais les personnages sont un peu statiques.

SON 45%

Un speaker annonce les tours de jeu.

INTÉRÊT 30%

On s'en lasse vite.

NOTE GLOBALE 35%

A coté d'Indoor Sports il est bien pauvre.



Depuis que je joue sur des ordinateurs, j'en ai vu des courses ;

mais des courses de BMX, ça c'est original. Les graphismes sont très corrects, il y a même des ornières et de la boue. Les bruitages... le bruit du vélo ressemble plutôt à celui d'une machine à coudre. Je ne sais pas si quelqu'un a vu tous les circuits, mais moi après avoir passé plus de deux heures à m'acharner sur la manette et le clavier, je n'ai pas réussi à me qualifier pour le quatrième parcours. Avec un peu d'habitude on devrait pouvoir faire mieux ! Toutefois, je trouve anormal que ce soit toujours mon coureur qui tombe en cas de collision avec celui de l'ordinateur. Le jeu est plus agréable quand on est opposé à un adversaire humain.



Code Masters, le spécialiste des jeux à bas prix sur 8 bits s'in-

vestit dans le 16 bits. BMX Simulator est très proche de Supersprint (sur ST), le principe et la vue de l'écran sont identiques. La seule différence est que les voitures ont été remplacées par des vélos de bicross. La partie à deux joueurs est pleine de rebondissements. Les graphismes sont jolis et les tableaux variés. BMX Simulator est vraiment très réussi. On a du mal à lâcher la manette. A ce prix là, achetez-le, vous ne serez pas déçu.

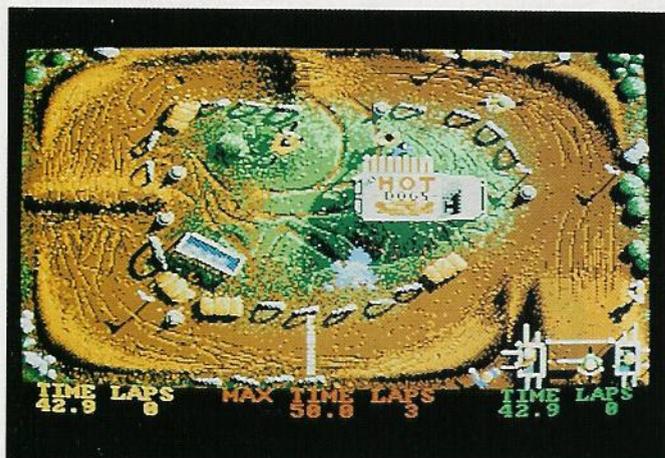
S'abonner à Génération 4 est un acte civique de la plus haute importance.

(Coluche : "C'est l'histoire d'un mec" Psaume 23)

LATOR

2 joueurs

POUR A PEINE PUSCHER,
VOUS POUVEZ AVOIR UNE
SIMULATION DE POMPE
A VELO...



Bmx simulator, comme son nom ne l'indique pas, est en fait une course de vélo cross dans le style de GT Turbo sur ST ou de Karting Grand Prix sur Amiga, où les circuits sont vus de dessus. Vous avez 50 secondes pour accomplir trois tours en évitant les sorties de piste ainsi que votre adversaire, car les chutes font perdre un temps précieux. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux. Vous avez le choix entre le pilotage au joystick ou au clavier. Vous pouvez aussi sélectionner le nombre de courses (de 1 à 7), sans toutefois choisir le circuit.

PRESENTATION 45%

Très quelconque.

GRAPHISME 70%

Jolis et bien détaillés.

ANIMATION 50%

Ne devient maniable qu'après un certain apprentissage.

SON 40%

Etrange bruit que celui des pédales.

INTERET 68%

Un peu trop copié sur Supersprint.

NOTE GLOBALE 63%

Le jeu est amusant surtout à deux.

VECTORBALL

MASTERTRONIC env. 150F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Vector Ball est un mélange de football et de hockey, qui se joue sur un terrain vallonné. Chaque joueur dirige un droïd et doit essayer de marquer des buts dans un temps donné. Le joueur obéit à certaines règles : ne pas courir avec la balle, ni la garder trop long-

temps. Il tire dans la direction où il fait face ; la puissance du tir étant indiquée par la longueur du cou du droïd. Au début du jeu, une option vous permet de choisir votre terrain et sa « texture », ce qui influe sensiblement sur la vitesse de la balle et des joueurs.



L'idée est super ! Jouer au foot sur un terrain plein de bosses, en dirigeant un robot qui ressemble à un Punk est assez amusant. Avec un peu d'habitude, on doit faire sûrement mieux que moi et réussir à gagner un match ou, au moins, un quart-temps. Diriger le bonhomme n'est pas chose facile, et le joystick en prend un coup. Les bruitages sont de bonne qualité, et s'il y a peu de couleurs, c'est peut-être pour mieux apprécier le relief du terrain.

PRESENTATION 45%

Boîte simple, doc. française réduite.

GRAPHISME 35%

Trop sobre, des robots jaune d'or sur un fond noir et blanc.

ANIMATION 65%

Les robots glissent tellement qu'ils sont durs à maîtriser.

SON 53%

Quelques bruitages.

INTERET 55%

Il est surtout amusant à 2, mais il ne plaira qu'aux amateurs de sports.

NOTE GLOBALE 60%

Un jeu de sport correct, à un prix intéressant.

Quand j'ai faim, je vais sur 3615 SM1*ST, et alors après ça va mieux.



BUGGY BOY

ELITE env. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST

Elite nous avait promis une adaptation géniale pour Buggy Boy sur 16 Bits. Nous pouvons vous assurer que c'est la stricte vérité. Vous dirigez un Buggy virevoltant, avec au programme 5 parcours (le désert, la neige, la ville...) que vous devez terminer dans un



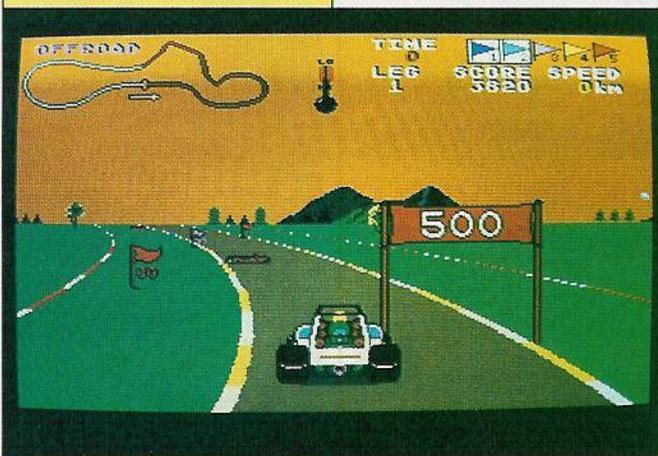
M.S

On l'a longtemps attendu, mais croyez moi, ça valait



R.F

Quel jeu sympathique ! Il a vraiment tout pour plaire, et c'est sans doute pour ça qu'il est tant à l'honneur dans les arcades. On ne peut pas dire que le graphisme soit époustoufflant car il est volontairement simplifié pour se rapprocher du dessin animé. Mais c'est coloré et très bien réalisé. Sous des allures bon enfant, le buggy n'en devient pas moins un véritable bolide dès qu'on le pousse dans ses derniers retranchements... on s'en rend vite compte en voyant défilé le paysage. Heureusement, il reste très maniable, ce qui permet des courses fantastiques ! L'adaptation sur 16 bits est très réussie. Quel dommage que les programmeurs n'aient pas eu la bonne idée de prévoir une sauvegarde des meilleurs scores. On est passé tout près de la perfection !



bien ça. Buggy Boy est quasiment identique à son frangin des cafés. On confond d'ailleurs les photos de la version arcade et ceux de l'ordinateur. A ces graphismes, les programmeurs ont ajouté un effet 3 D génial et très agréable à regarder, qui ne souffre d'aucune saccade. La Buggy répond avec une parfaite docilité aux sollicitations du joystick. La difficulté est croissante et elle parfaitement programmée. On retrouve tous les gadgets et tous les parcours de l'arcade. Buggy Boy est une réussite sur toute la ligne. Les programmeurs ont vraiment fait très fort. Ce jeu de conduite surclasse sans problème tous ses concurrents (y compris Out Run).



Encore une course de voitures ! Oui, mais cette fois-ci c'est tout terrain. Côté graphisme, c'est mignon. Côté bruitage, c'est très sobre : le bruit du moteur et quelques « gloops » quand vous passez par une porte. Mais c'est suffisant. Il y a une petite différence entre la version ST et Amiga au niveau de la maniabilité, meilleure sur Amiga. Il est dommage qu'il n'y ait pas plus de différence de décors et d'obstacles entre les divers circuits. Toutefois, c'est un très bon jeu.

laps de temps limité. Plusieurs obstacles vont se présenter sur la route : il y a des pierres,

des barrières en bois, des panneaux... Il y a aussi des obstacles naturels autour de la route

que vous risquez de heurter si vous ne restez pas dans les limites. A certains moments, la route se rétrécit et de chaque côté l'eau est présente. Une grande maîtrise du joystick est alors nécessaire si vous voulez rester au sec. Buggy Boy est riche, car en plus d'un jeu de conduite, il contient un tas d'éléments très variés. Vous devez par exemple ramasser des drapeaux sur la route. Il y a aussi des portes sous lesquelles on peut passer. Certaines vous font gagner du temps, d'autres vous donnent un bonus de point. Si vous roulez sur les troncs d'arbres, la Buggy effectue un saut digne des plus grands cascadeurs. C'est très fun. Buggy Boy, vous le constaterez ne manque pas de piquant. Avant d'y jouer je vous conseille de rester très sobre si vous voulez progresser dans les tableaux.

PRESENTATION 55%

Rien de bien nouveau, et pas de sauvegarde des scores.

GRAPHISME 89%

C'est superbe, de la qualité de l'arcade.

ANIMATION 93%

L'animation en 3 D est extrêmement bien réalisée et rapide.

SON 55%

Des bruitages très communs.

INTERET 90%

Une buggy maniable, de nombreux bonus et tableaux.

NOTE GLOBALE 90%

Incontestablement le meilleur jeu de conduite. Dommage pour la sauvegarde des scores !





LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

la passion!

POUR TOUT ACHAT D'UN MEGA ST LASER ATARI
ELECTRON VOUS OFFRE UN 520 STF OU UNE
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU UN MONITEUR

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA 2000 BUREAUTIQUE
ELECTRON VOUS OFFRE UNE IMPRIMANTE
MATRICIELLE.

waah!

NOUVELLE OFFRE !!
AMIGA 500 + SUPERBASE
+ TEXTCRAFT PLUS

ELECTRON SERA PRESENT AU
FESTIVAL DE LA MICRO DU 14 AU 16
OCTOBRE A L'ESPACE CHAMPERRET

POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENT TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 00
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

MASTERS OF THE UNIVERSE

GREMLIN env. 200F 1 joueur
Système : ST

Les Maîtres de l'Univers est l'adaptation d'un film, lui-même tiré d'une bande dessinée. Le jeu incarne le combat entre le bien et le mal. Votre héros doit retrouver la clé cosmique et conquérir le titre de maître de l'univers. L'histoire est originale : un jeune étudiant américain, préoccupé autant par ses études que par ses flirts, se retrouve en possession d'une clé magique. Il ne se doute absolument pas de son pouvoir, et il pense que cette clé est un instrument de musique. Chaque note qu'il joue attire donc le terrible Skeletor et son amée. Si Skeletor



s'empare de cette clé, il dominera le monde. Vous, Heman, êtes le seul à pouvoir sauver la terre de cette catastrophe. Le premier tableau se déroule dans une ville américaine ; vous devez utiliser votre force pour découvrir les 8 accords qui vous permettront de

retrouver la clé. Certains traînent dans les rues, mais les autres ne se récupèrent qu'en affrontant les gardes de Skeletor. Deux amis vont vous aider et vous fournir des informations ; leurs noms sont Teela et Gwildor. Vos principaux ennemis Blade et Karg seront affrontés au corps à corps ; pour vaincre les forces du mal, il faut les combattre jusqu'à la mort. Faites honneur à votre titre et devenez un maître de l'univers. Les développeurs de ce jeu ne sont pas, quant à eux, des maîtres de la programmation.



Au premier abord, Masters of the Universe ne m'a pas tellement emballée ; je me suis quand même lancée dans l'aventure, et... ô surprise ! Je me promenais tranquillement dans la ville (tranquillement n'est peut-être pas le mot juste, vu le nombre d'ennemis !), quand, au détour d'une rue... big bug... me voilà parachutée en dehors du chemin et complètement bloquée... plus moyen de bouger, obligée de recharger le programme. Alors, messieurs les éditeurs, soyez sympas, vérifiez vos jeux avant de les lancer sur le marché !



Masters of the Universe sur ST est carrément ridicule. Ce jugement peut paraître très dur, mais il est pleinement justifié. Quand je pense que c'est Gremlin qui nous a produit le fabuleux Gauntlet II ! Comment ont ils pu tomber aussi bas ? Dans ce jeu, vous dirigez des sprites minuscules ; il faut se munir d'une loupe pour distinguer les personnages. Les graphismes sont vraiment lamentables. Le plus drôle est que le principe du jeu se rapproche de Gauntlet (la comparaison s'arrête malheureusement là !). Les bruitages sont mauvais, le jeu est hyper répétitif. Bon je m'arrête, j'en ai assez dit. Vous l'avez compris Masters of the Universe est le sHit du mois.

PRESENTATION 65%
Boîte fragile. De beaux écrans de chargement. Doc. française.

GRAPHISME 45%
C'est mauvais.

ANIMATION 45%
Elles sont hyper simplistes.

SON 30%
Ils sont quasi inexistants.

INTERET 35%
Pas beaucoup, et en plus il bugue.

NOTE GLOBALE 40%
C'est un bide.



MOON PATROL

ANDROMEDA env. 150F 1 ou 2
Système : ST

Enfermé dans votre buggy spatial, vous devez rejoindre votre base lunaire. Le sol est banalisé par des lettres ; vous partez de « A » pour arriver à « Z » (la base finale). Bien entendu, plus vous avancez dans le parcours et plus l'aventure se corse. Au début, vous ne devez éviter que quelques



Voilà le genre de jeu qui m'a fait dépenser une petite fortune

dans les salles d'arcades. Quand je l'ai eu sur mon Atari 800, j'étais heureux comme un roi. Imaginez ma joie quand j'ai vu une disquette ST sur laquelle étaient inscrits les mots : Moon patrol. Mais quelle tristesse quand, après le chargement, j'ai constaté que la version ST avait très peu de différence avec celle des 8 bits. Malgré cela, Moon patrol reste très prenant ; on cherche à se dépasser à chaque partie. Il marche aussi en monochrome, et il est peut-être même plus joli ainsi.



Très peu différent de celui qu'on connaissait sur 8 bits,

ce Moon Patrol garde ses qualités et ses défauts. Il reste quand même un petit jeu simpliste et peu varié. Son intérêt réside surtout dans le fait qu'il demande du réflexe et de la précision, et que chaque kilomètre parcouru nous incite à continuer le chemin. Androméda nous a servi là une relique qui sent un peu le réchauffé. Je pense que d'ici peu on trouvera nettement mieux dans le genre.

TROL

2 joueurs

tanks vous mitraillent et les attaques aériennes se font plus pressantes. Grâce à votre véhicule équipé de missiles sol-air, vous dégommez soucoupes et rochers, et sautez allègrement les mines qu'on vous largue.

Une option « continue » permet de poursuivre le jeu, même quand les 5 voitures de départs sont cassées, mais cela ne rend pas le parcours plus facile !

rochers et cratères au sol, puis des soucoupes arrivent et vous canardent, enfin, des



PRESENTATION 35%

Très laide.

GRAPHISME 30%

Aucun effort de ce côté là.

ANIMATION 76%

Le scrolling du paysage est correct et le buggy se manie bien.

SON 25%

Une musique qui devient vite lassante.

INTERET 54%

Quelques bonus incorporés à ce vieux jeu auraient été les bienvenus.

NOTE GLOBALE 38%

Une relique balancée telle quelle sur ST.

POWER STYX

AXXIOM env. 260F 1 joueur
Système : Amiga

Power Styx est l'adaptation sur Amiga d'un jeu d'arcade (Qix). Le but de la manœuvre est assez simple : vous devez, à l'aide d'un curseur, tracer des lignes verticales et horizontales créant ainsi des figures qui, une fois fermées, font apparaître les morceaux d'un dessin. Cela en évitant des sprites qui vous font per-

dre une vie si ils vous touchent avant que vous n'ayez terminé votre figure. Si vous parvenez à découvrir plus de 75% du dessin, vous accédez au niveau supérieur. Certains objets que vous rencontrez peuvent faire accélérer votre curseur, ou accroître votre score, ou encore vous faire mourir.



PRESENTATION 80%

Une jolie image d'introduction.

GRAPHISME 76%

De très jolis dessins à découvrir.

ANIMATION 55%

Peu d'animation.

SON 45%

Peu de son, mais cela ne nuit pas à ce genre de jeu.

INTERET 42%

Moins passionnant que Maniax, car beaucoup trop difficile.

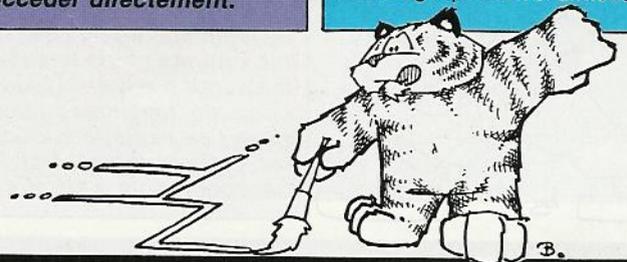
NOTE GLOBALE 48%

Dommage qu'il soit si difficile.



Le vieux Qix est bien dépassé maintenant. Ses couleurs bleu et rouge ont laissé la place à de jolis dessins. Et les petites étoiles qui parcouraient l'écran sont maintenant remplacées par d'étranges bestioles. Le jeu est coloré et soutenu par une bonne musique. Je trouve que les « OVNI » sont un peu rapides ce qui rend difficile le passage au niveau suivant. Heureusement qu'il y a des bonus dont certains ont la particularité de vous y faire accéder directement.

*Trois allumettes, une à une,
allumées dans la nuit.
la première pour voir ton nom:
GEN 4, sur ta couverture,
la deuxième pour voir toutes les
photos de tes nouveautés,
la troisième pour lire tes avis
et tes critiques acérées,
et l'obscurité toute entière pour
me rappeler tout cela, en te
serrant dans mes bras, mon tendre,
mon cher, mon adorable amour: GEN 4.*



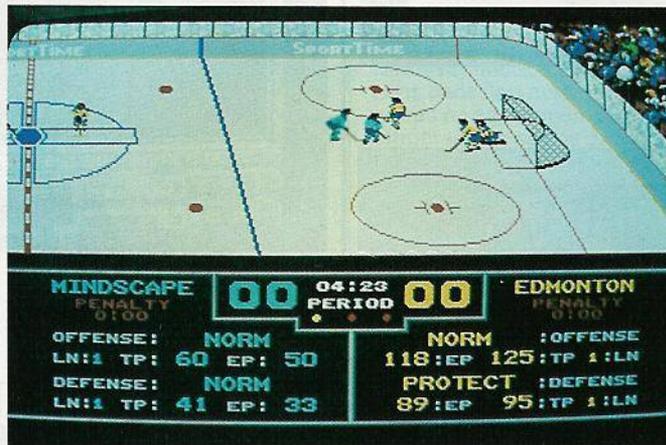
ICE HOCKEY

ELECTRONIC ARTS env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

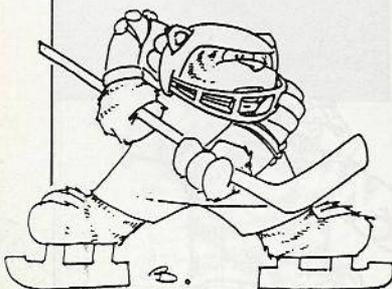
Le hockey, vous connaissez, bien sûr ? Moi, je n'ai jamais aimé glisser sur des skis ou des patins ; mais voilà l'occasion de disputer un match sans risquer une chute ou des coups. Toutes les ficelles de ce sport sont présentes dans ce jeu. Vous pouvez demander à l'ordinateur de choisir votre tactique de défense ou d'attaque, et de gérer votre gardien de but ; vous n'avez alors qu'à diriger votre joueur et à le mener, avec le palet, jusqu'au but adverse pour envoyer le projectile dans la cage. Un très grand nombre d'options techniques, ainsi que les caractéristiques de votre équipe sont modifiables. Alors, bon match...



Beaucoup de choses sont respectées dans cette simulation, comme la tactique, les pénalités et l'inertie, qui est parfois bien énervante car elle rend le joueur très mou à diriger. Les personnages sont très petits et tous semblables dans chaque équipe, ce qui fait que vous ne savez pas toujours où vous êtes. En plus, je ne suis pas un pro du hockey, et les tactiques me sont étrangères, alors, j'ai passé les trois quarts du temps à donner des coups de crosse aux adversaires... c'est bien plus amusant, mais ça vous fait aller en prison sans passer par la case départ.



Les graphismes et l'animation ne sortent pas de l'ordinaire, mais comme d'habitude, Electronic Arts a réalisé un jeu sérieux, pour les intellos du joystick. Si l'intérêt de ce logiciel avait dû se limiter à un match de hockey, il n'aurait pas mérité beaucoup de louanges ; mais quand on exploite à fonds les options, on lui trouve beaucoup plus d'attraits.



SHACKLE

US GOLD env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : ST

Shackled est un jeu de style « Gauntlet », où vous devez délivrer vos amis qui sont prisonniers dans un mystérieux château. Au fur et à mesure que vous les libérez, ils s'enchaînent à vous en une file de plus en plus longue. Ils vous fournissent aussi des armes efficaces contre les nombreux monstres qui hantent les 112 niveaux du jeu. Certains ennemis, comme les géants, laissent derrière eux des clés qui permettent d'accéder aux pièces fermées. Règle numéro 1 : ne pas se laisser cerner et tirer de loin, car les adversaires pompent votre énergie au moindre contact.



J'ai beaucoup aimé Shackled. Sous un air de déjà vu, il offre en fait beaucoup d'originalité. Les monstres sont très variés et la faiblesse graphique est compensée par la rapidité de déplacement des personnages. Ce jeu est agréable, avec de la découverte et une bonne durée de vie.



Une odeur de Gauntlet, avec des graphismes tout juste corrects, mais une animation mauvaise et des bruitages de moyenne qualité. Déjà que ce genre de jeu ne me branche pas trop, alors celui là n'est pas fait pour me donner envie d'y jouer. Il y a trop de jeux de ce genre sur ST pour que celui-ci se taille une bonne place.

PRESENTATION 65%

Boîte simple, doc. française, nombreuses options.

GRAPHISME 50%

Beaucoup de détails, mais les joueurs sont trop petits.

ANIMATION 55%

Personnages un peu difficiles à diriger.

SON 40%

Quelques bruitages.

INTERET 70%

Amusant, surtout à deux.

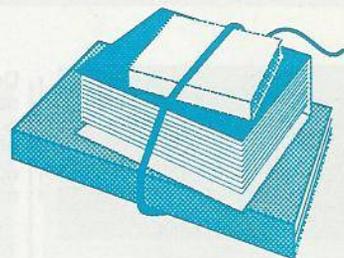
NOTE GLOBALE 68%

Ce n'est pas un « grand » jeu, mais il est quand même sympa à jouer.

LES SURPRISES

DE LA RENTREE

CHEZ LES SPECIALISTES



<i>Les disquettes</i>		La Boite	10 Boites	100 Boites
SF/DD	Sans marque	100 F	950 F	9000 F
SF/DD	Grande marque	120 F	1050 F	10000 F
DF/DD	Grande marque	150 F	1300 F	12000 F

Les jeux

PROMO ! DES JEUX A 89 F ↓

TOUS LES JEUX CHRONIQUES
DANS CE NUMERO (-10%)*
* dans la limite des stocks disponibles

Airball	Las Vegas
Boulder Dash	Space Pilot
Spy vs Spy	Fire Blaster
Formula 1	Vegas Gambler
Warzone	Vegas Craps
ST Protector	Pro Sprite designer
Space Station	Macro Assembler
Karting Grand Prix	Compilateur C

Les accessoires

Nous les avons tous:
tracks-ball et manettes, extensions mémoire 500k 1 et 2 mégas, lecteurs de disquette interne ou externe / SF ou DF / 3'5 ou 5'25, interrupteurs monochrome/couleur, freeboot, cordons toutes connections, digitaliseurs sonore ou video, handy scanners, etc....

Les consoles de jeu

le succès mondial
Plus de 15 millions de consoles vendues

la console NINTENDO	990 F
la console de luxe	1990 F

Pistolet et robot sont également disponibles

Nintendo

Dernières nouveautés cartouches
RAD RACER entre Pole Position et Out Run
RC PRO AM course de voitures où tous les coups sont permis.
KID ICARUS / METROID
2 jeux d'aventure et d'action
LA LEGENDE DE ZELDA Le best seller aux Etats-Unis. Des dizaines d'heures de jeu.

Les machines

PROMO !

Imprimante matricielle 100cps compatible Epson	1690F
Moniteur couleur PHILIPS	1890F
Lecteur disquettes SF compatible Atari	690F

Toutes formes de crédit possible. Consultez nous !

DU ST

TOUT NU

ATARI 520 STF
+
3 jeux
(à choisir parmi 15 disponibles)
+
manette de jeu à micro switch

3490 F

TOUT BRONZE

ATARI 520 STF + Moniteur couleur

5290 F

ATARI 520 STF + Moniteur monochrome

4490 F

**L'ATARI ST
DANS TOUS
SES ETATS**

AVEC 2 LECTEURS

ATARI 520 STF
+
lecteur de disque SF

3990 F

AVEC IMPRIMANTE

520 STF	
+ imprimante 100cps	4990 F
520 STF + moniteur monochrome	
+ imprimante 100 cps	5990 F
520 STF	
+ imprimante couleur	6690 F
520 STF + moniteur couleur	
+ imprimante couleur	8490 F

*Pour toutes ces configurations, ajouter 1500 F
si vous désirez un 1040 à la place d'un 520 ST*

MICRO VIDEO

la puissance d'une chaîne, la compétence et le support d'un spécialiste

MICRO VIDEO

Paris

(Loisirs)

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS

☎ 42.01.83.66

☎ 42.01.24.30 +

Ouvert du mardi au Samedi
de 10h à 19 heures.

MICRO VIDEO

Paris

(Professionnel)

135, rue du fbg St-Denis
75010 PARIS

☎ 42.39.09.21

Ouvert du Lundi au Vendredi
de 14h à 18 heures 30.
Le matin sur rendez-vous.

MICRO VIDEO

Tours

81, rue Michelet
37000 TOURS

☎ 47.05.78.50

Ouvert du mardi au Samedi
de 10h à 19 heures.

Nouveau !

Micro Video

à

TOULOUSE

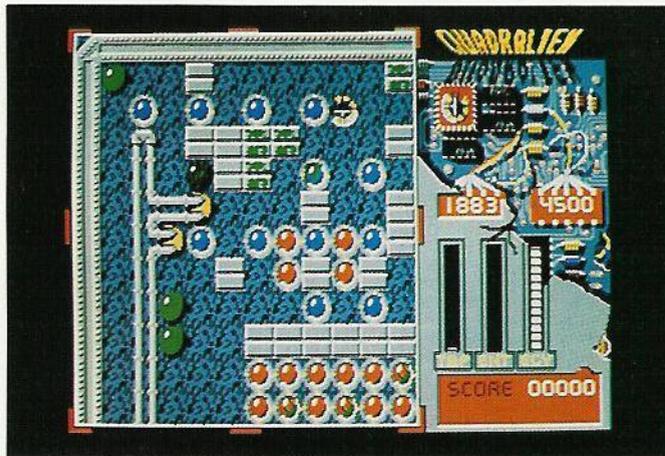
10, rue Amélie
31000 TOULOUSE

Ouverture

le Samedi 24 Septembre

QUADRALIEN

LOGOTRON env. 250F 1 Joueur
Système : ST



Une nouvelle société fait son apparition sur le marché du ST. Logotron propose, avec Quadralien, un jeu d'arcade/stratégie qui sort vraiment du rang. Le scénario est simple : les Quadriliens, une race d'Aliens terrifiante, se sont installés dans le cœur nucléaire de la base qui alimente toute une région en énergie. Depuis, l'ordinateur ne répond plus, la température augmente et on craint une explosion sous peu. Vous devez commander des robots pour, dans un premier temps, limiter la température et empê-



Ce tout premier jeu de la société Logotron, même s'il ne possède

pas toutes les caractéristiques d'un hit, est l'un des programmes les plus originaux des derniers mois. En effet, même si à première vue, l'arcade seul compte, vous allez vite vous rendre compte que la stratégie joue également un rôle important. Certes, les graphismes ne sont pas superbes, mais ils sont



agréables, et la maniabilité du jeu ainsi que son originalité font que l'on joue longtemps à Quadralien, et que l'on y joue souvent. Un bon produit !



Quadralien est un programme qui sort véritablement des règles établies en ce sens qu'il mêle judicieusement l'action et la stratégie. Un minimum de prudence et de réflexion sont nécessaires pour jouer. La finition de ce logiciel est remarquable. Au niveau graphique, c'est réussi. Musicalement, ça l'est tout autant (merci D. Whittaker) et l'animation sans être exceptionnelle se révèle satisfaisante, le jeu pouvant se dérouler à la souris ou au joystick. En somme il s'agit, de la part de la toute nouvelle société Logotron, d'une bonne réalisation. Toutefois, il faut préciser que ce logiciel pourrait déplaire à certains du fait même de sa nature. Essayez avant d'acheter.

cher l'explosion, puis, ensuite, détruire la Mère Quadrilien qui engendre tous les Aliens. Le vaisseau comprend quatre niveaux, mais seul le premier vous est accessible dans un premier temps. A chaque niveau, vous devrez explorer diverses pièces où de nombreux objets viendront vous aider ou vous ennuyer. Le pire est un système d'objets magnétiques dont les effets sont plus qu'inattendus, mais qui doivent être utilisés intelligemment pour passer certains endroits.

AAARGH !

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

I l n'y a pas si longtemps, les monstres attiraient les foules dans les salles de cinéma. Maintenant voilà que les gorilles et autres Godzillas envahissent nos moniteurs. Aaargh ! est un jeu d'arcade fabriqué par Arcadia sur des cartes Amiga. L'adaptation sur Amiga a donc été réalisée facilement. Après avoir choisi parmi deux horribles monstres lequels vous allez diriger, vous allez tenter de détruire 12 belles cités et tous les paysages que vous traversez. Vous raserez par exemple une cité chinoise, un temple indien... Pourquoi tant de violence me direz-vous ? Pour gagner l'œuf d'or si convoité par tous les monstres de la terre. Dans chaque cité sont cachés 5 œufs normaux, que vous devez porter, un par un, dans votre grotte. Les habitants des cités que vous attaquez ne sont pas du tout contents d'être dévorés et massa-



Melbourne nous a habitués à de grandes réalisations sur 16 bits.

Rappelez-vous Xenon et Roadwars par exemple. Cette fois-ci, Melbourne n'a pas tenté le jeu grandiose. Aaargh ! n'en est pas moins très sympathique. Les monstres sont hilarants et font preuve de beaucoup de gourmandise. Ils mangent tout ce qui se présente sur leur passage. Cela nous vaut de bien belles grimaces. Lorsqu'on joue seul, Aaargh ! se révèle répétitif malgré de superbes graphismes. En revanche la partie à deux est très passionnante : c'est à celui qui détruit le plus et qui mange le plus. Les duels à la fin des tableaux sont épiques. Ce jeu est presque une réussite. Je précise « presque », car les pièges ne sont pas assez variés à mon goût.

PRESENTATION 89%

Parfaite.

GRAPHISME 76%

Un peu faible, mais agréable.

ANIMATION 75%

SON 85%

Superbe musique, bon son.

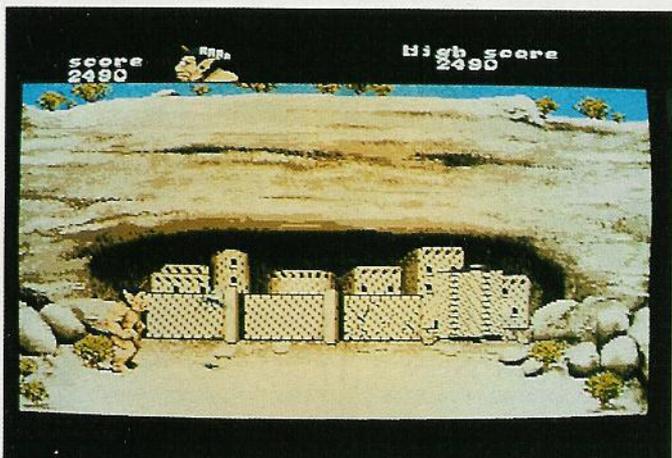
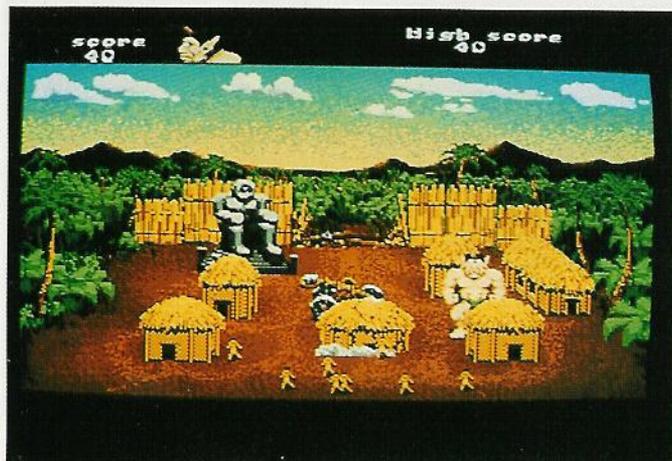
INTERET 92%

Passionnant, pour peu qu'on s'y mette à fond.

NOTE GLOBALE 87%

Un bon produit.

crés, ils se défendent comme ils peuvent en pompant votre énergie. Alors sachez imposer votre loi si vous voulez régner en maître. Car, seul un maître a le droit de posséder l'œuf d'or.



MANIAX

KINGSOFT env : 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

Le but du jeu est le même que dans Power styx : Vous devez créer dans une fenêtre des formes, qui, en se refermant, laissent apparaître un morceau de dessin ; cela en évitant trois dragons qui se déplacent aléatoirement dans cette fenêtre. Vous pouvez aussi capturer divers objets qui vous permettent de poser

des bombes, de tirer sur les dragons ou de les immobiliser (ces caractéristiques sont inscrites à droite de l'écran). Quand vous avez découvert plus des 3/4 du dessin, vous passez au niveau suivant. En appuyant sur la touche D du clavier, on sélectionne le niveau de difficulté.



Personnellement, je trouve Maniax très amusant. Ça change un peu des nombreux jeux où l'on doit tirer sur tout ce qui bouge. J'ai apprécié la petite fenêtre représentant les armes que vous pouvez récupérer en capturant des bonus. Maniax est beaucoup plus jouable que Power styx, bien que ce dernier ait de plus beaux graphismes ainsi que des sprites différents à chaque niveau. C'est l'un des jeux de chez Kingsoft que je préfère. Quel dommage qu'il ne sauvegarde pas les scores !



Aaargh est un joli petit jeu bien amusant. Incendier les maisons et dévorer leurs habitants ainsi que les bons plats qu'ils ont préparés n'est peut-être pas très sympathique, mais c'est excusable lorsque l'on sait que le héros est un ogre ou un reptile. Cela dit, la musique est un peu crispante à la longue (j'aurais préféré plus de bruitages) et le déplacement du monstre n'est pas très précis.

PRESENTATION 79%

C'est clean sans plus.

GRAPHISME 85%

De jolis monstres et plein de couleurs.

ANIMATION 48%

L'animation des monstres est imprécise.

SON 75%

De bons bruitages.

INTERET 60%

C'est sympa à jouer mais un peu lassant.

NOTE GLOBALE 68%

Un jeu d'arcade de qualité mais le principe du jeu aurait pu être plus poussé.

PRESENTATION 55%

Simple.

GRAPHISME 45%

Assez grossier.

ANIMATION 40%

Peu d'animation pour ce genre de jeu.

SON 45%

Une musique et quelques rares bruits.

INTERET 60%

A part découvrir les nouveaux dessins et dépasser son score.

NOTE GLOBALE 57%

Moins beau, mais plus facile que son homologue Power Styx.

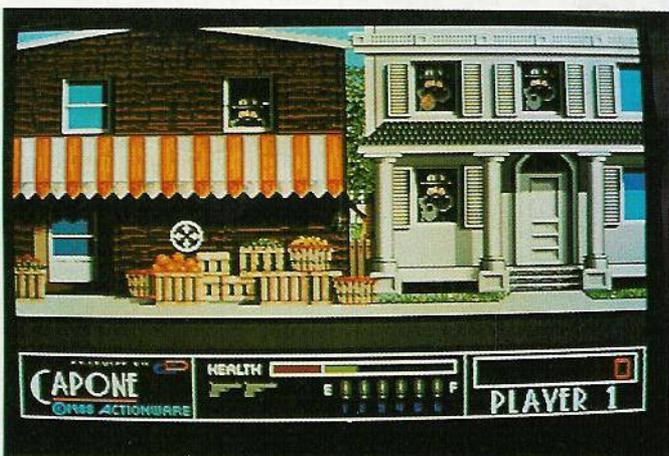
CAPONE

ACTIONWARE env. 250F 1 joueur
Système : Amiga



Vous êtes en plein cœur de Chicago dans les années 30. La mafia règne sur la ville et sème la terreur à tous les coins de rues. Vous êtes le seul incorruptible à pouvoir les combattre. Derrière votre Amiga armé de votre souris, vous allez tirer sur tous les malfrats qui vous attaquent. Je vous souhaite du courage car

Al Capone possède de nombreux hommes de mains à son service. Ces derniers sont tous des tueurs. Vous ne devez pas leur laisser un moment de répit. Dès qu'il apparaissent à l'écran, vous devez tirer dessus, car eux ne vous louperont pas. C'est la loi du plus fort. Mais faites attention à ne pas tuer d'innocents badauds.



Capone est le premier d'une série de trois jeux de tir sur Amiga. Le graphisme est superbe et le jeu est amusant. Au début c'est assez facile, et tirer sur son ordinateur est parfois bien défoulant, mais arrivé à un certain niveau de difficulté, ça devient du délire. Je n'ai pas pu tester avec le pistolet, mais avec la souris le tir est précis. Une bonne idée, qui s'impose à mon avis pour ce genre de jeux : la sauvegarde des meilleurs scores.



Capone a tout copié sur Prohibition ; il lui est cependant nettement supérieur. Le jeu est très simple, vous dirigez une cible à l'écran avec la souris, et vous tirez sur tout ce qui bouge. Vous le constatez le scénario n'a rien d'extraordinaire. Heureusement les graphismes sont excellents et le scrolling irréprochable, ce qui rend le jeu très agréable. Le gros point noir est le manque de variété des ennemis qui attaquent. Bien qu'il soit sympa à jouer, Capone se révèle lassant. Je ne le conseille qu'aux inconditionnels de jeux de tirs.

PRESENTATION 80%

Une belle page de présentation, et une sauvegarde des scores.

GRAPHISME 82%

De beaux graphismes bien colorés.

ANIMATION 70%

L'animation des sprites manque de variété.

SON 78%

C'est assez bien.

INTERET 70%

Celui d'un jeu de tir. Un peu répétitif.

NOTE GLOBALE 76%

Un bon jeu de tir, très rapide.

FINAL MISSION

RELIN SOFTWARE env. 200F
Système : Amiga

The Final Mission est un jeu de grimpe où vous devez collecter un certain nombre d'objets figurés par des carrés rouges ; vous pouvez aussi ramasser des armes et des munitions qui vous seront bien utiles pour vous débarrasser des nombreux ennemis et aussi de certains obstacles. Le héros est très rapide et agile et doit souvent éviter des pièges en exécutant de superbes sauts périlleux. Il y a vingt niveaux à explorer ; si je vous dis qu'il ne m'a été possible de voir le deuxième niveau qu'après deux heures à suer et à tordre mon joystick, et si je précise également que, sans me vanter, je ne suis pas mauvais à ce genre de jeux, ça laisse à penser qu'il faut un bon nombre de jours avant de le finir.



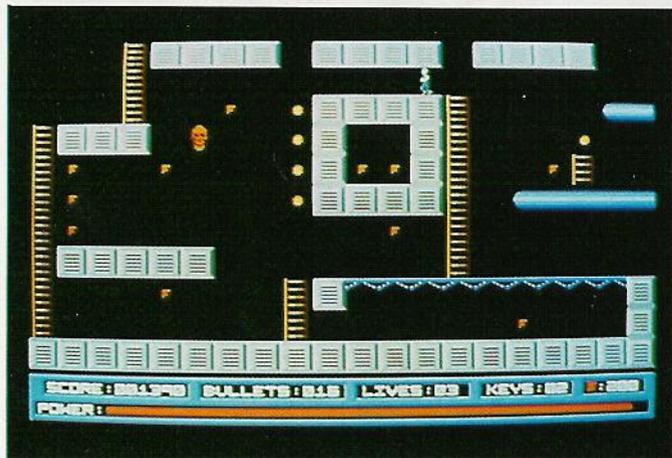
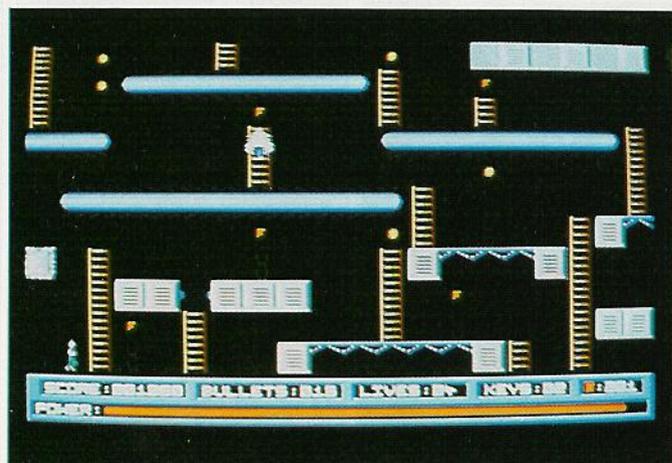
Je vois bien que ce n'est pas génialement, mais ça ne m'empêche pas d'aimer beaucoup ce jeu ! C'est très rapide, et ça demande du doigté, du réflexe et une certaine dose de stratégie. Moi, je ne m'en lasse pas.



Qui a dit que c'était un genre de Loderunner ? Ouais ! Si on veut. C'est un jeu très rapide où la précision compte énormément. Le premier niveau est là pour vous en convaincre, et ce n'est seulement qu'après des heures d'essais et de tentatives infructueuses que vous arriverez peut-être à accéder au second niveau, surtout qu'il y a seulement 208 objets à collecter, sans parler des clés, des armes et autres choses. Alors, bon courage !

SSION

1 joueur



PRESENTATION 45%

Image très sobre, pas d'options.

GRAPHISME 35%

Pas terrible, mais cela ne nuit pas au jeu.

ANIMATION 70%

Le héros est très rapide et maniable, mais il n'y a pas de scrolling.

SON 35%

Quelques bruitages de temps à autres.

INTERET 80%

Passionnant, mais les tableaux sont trop grands pour être finis facilement.

NOTE GLOBALE 72%

Un petit jeu intéressant qui demande du calme et de la rapidité.

Trackball, joystick, souris: le combiné magique enfin disponible pour votre AMIGA... Stop... La super souris vaut 490 Frs... Stop... Le raccord qui l'adapte à l'AMIGA vaut 50 Frs... Stop... Voir à la boutique de Pressimage... Stop... Stop

BOMB BUSTERS

EUROLINE prix nc. 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

Bomb Busters est un remake de Bomb Jack (bien connu des possesseurs



Bomb busters, moi j'aime bien. Evidemment, vous pouvez toujours me dire que le petit bonhomme ne se manie pas très bien, que le jeu est un peu lent et que les bombes se confondent parfois

de C64 et des habitués de salles d'arcade). Le but du jeu est très simple : votre héros est propulsé dans les airs par un réacteur et doit récupérer toutes les bombes qui traînent sur l'écran, de préférence quand elles sont activées, ce qui donne des bonus à la fin du tableau. Ce serait une chose bien simple, s'il n'y avait pas quelques monstres qui vous sont fatals en cas de collision. Il y a 80 tableaux différents, et il est possible de choisir son niveau à l'aide d'un code secret qui est demandé au début du jeu.



avec le décor, mais moi, je le trouve amusant et les bruitages géniaux. Il vaut mieux que le début soit facile, car on n'est pas prêt de voir la fin des 80 tableaux. Avec des graphismes plus 'dessins animés' et moins 'photos', ce jeu aurait peut-être été plus attrayant, mais il reste néanmoins plein d'humour.

PRESENTATION 50%

Correcte.

GRAPHISME 50%

Beaux décors de fond. ANI-

MATION 30%

Le héros n'est pas très précis.

SON 85%

Jolie musique, et énormément de bruitages.

INTERET 60%

De très nombreux tableaux.

NOTE GLOBALE 60%

Un joli jeu malgré l'imprécision du personnage.

GAUNTLET II

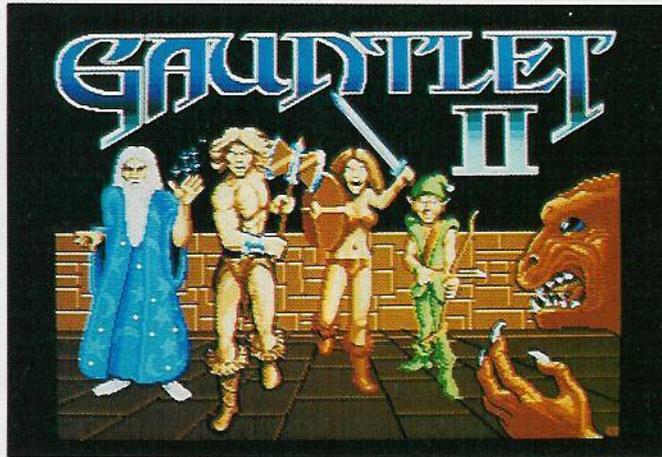
US GOLD env. 200F 1 à 4 joueur
Système : ST

Gauntlet II s'inscrit en parfaite continuité avec le numéro un. Vous dirigez les mêmes personnages : Thor le guerrier, Thrya la valkyrie, Merlin l'enchanteur et Qusetor l'elf. Chacun de ces personnages possède des pouvoirs particuliers et doit les utiliser à bon escient pour franchir les donjons et passer de niveau en niveau. Thor a une grande résistance, sa puissance de tir est excellente, il est très fort dans les combats corps à corps, mais par contre ses pouvoirs magiques sont faibles. Thrya a une très grande résistance, mais sa puissance de tir est moyenne et son pouvoir magique aussi. Merlin n'est pas très résistant, mais sa puissance magique est



Gauntlet II, Goldrunner II, Barbarian II, c'est la mode du II. Mais

qui s'en plaindra si les I sont des hits ? Personnellement, je ne suis pas un fou de Gauntlet, mais il en faut pour tous les goûts, et ce n'est pas tous les jours que l'on a un jeu où quatre personnes peuvent jouer simultanément. Côté graphisme, pas grand chose de neuf, le son est bien et de nouveaux monstres sont venus aider leurs anciens camarades. Un bon jeu, même si ce n'est pas mon truc.



Il y a tout juste un an, Gauntlet sortait sur Atari ST. C'était l'un des premiers jeux de US Gold sur cette machine. Depuis, les nouveautés ont déferlé. Pour ma part, je

exceptionnelle. Vous choisissez donc le personnage qui semble le plus adapté à la situation pour combattre les hordes d'ennemis qui foncent sur vous (fantômes, démons, grogneurs, sorciers, plaques



On aime, ou on n'aime pas... Si vous faites partie des fans de

Gauntlet, courez acheter la version II qui représente incontestablement un grand pas en avant par rapport à la précédente, notamment en ce qui concerne le scrolling, beaucoup mieux réalisé, et les excellents bruitages digitalisés. Pour ma part, je trouve ce jeu assez ennuyeux (sauf à trois ou quatre joueurs en simultané, où on arrive à des situations rigolotes). Cela provient sans doute du fait que le contact des ennemis n'étant pas immédiatement mortel (on enregistre simplement une baisse d'énergie), je ne me sens pas obligé de me concentrer ; et ce d'autant moins qu'un personnage au bout du rouleau est automatiquement remplacé par un neuf. Alors... au bout d'une vingtaine de niveaux, j'en ai eu ras le bol, et j'ai rangé ma disquette.

vous serviront. Vous trouverez aussi des potions magiques, des aliments, des trésors, des amulettes et une multitude d'objets. Les donjons de Gauntlet II attendent votre visite.

d'acide, magiciens, ainsi que super sorciers et dragons). Prenez toutes les clés car elles

pense que Gauntlet II est le meilleur jeu réalisé par la société anglaise. L'adaptation est incroyablement fidèle à l'original. Le scrolling a été considérablement amélioré par rapport à la précédente version. La grande innovation se situe dans la synthèse vocale ; elle est hyperréaliste et très compréhensible pour les anglophiles. Le jeu a gagné en rapidité par rapport au précédent Gauntlet, mais le principe reste identique. Si vous êtes un fan de jeux d'action, alors Gauntlet II est un élément indispensable dans votre ludothèque.

PRESENTATION 85%

Un bel emballage et une notice très claire. Pour les possesseurs d'un 1040, il y a une animation exceptionnelle.

GRAPHISME 87%

C'est superbe. Les graphismes sont très fins.

ANIMATION 89%

Le scrolling a été considérablement amélioré par rapport à Gauntlet 1.

SON 95%

Des bruitages de grande qualité.

INTERET 85%

Certains le trouvent exceptionnel, mais il ne fait pas l'unanimité.

NOTE GLOBALE 88%

Très bien réalisé.



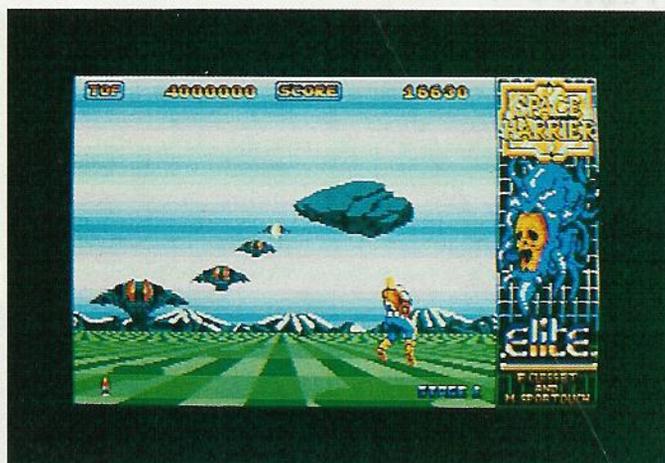
SPACE HARRIER

ELITE env. 200F 1 joueur
Système : ST



Elite a encore frappé. Les spécialistes de l'adaptation de jeux d'arcade nous ont encore une fois gâtés. Cette fois-ci, c'est Space harrier qui vous est proposé. Votre héros (de dos) tire sur toutes sortes d'ennemis jusqu'au dragon qui

termine le niveau. Il peut courir et voler pour éviter les projectiles. Il doit aussi prendre garde à ne pas percuter les arbres, les colonnes, les rochers, les buissons et toutes sortes d'obstacles qui entravent son chemin. Une option « continue » vous permet de ne pas reprendre le jeu depuis le début quand vous perdez.



On peut dire qu'il était attendu ce jeu ! Quand il est arrivé, j'étais dans une boutique (que je ne citerai pas), et plusieurs personnes se sont précipitées dessus. C'est vous dire si Space Harrier a de nombreux admirateurs. Eh bien, croyez-moi, ils ne seront

pas déçus du voyage en rentrant chez eux, car ils auront devant les yeux un véritable petit chef d'œuvre. Les décors sont très bien réalisés et très colorés, et le héros se manie à la perfection. La sauvegarde des meilleurs scores vient parachever le tout. Mon seul regret, l'obligation d'utiliser la souris : les doigts fatiguent vite à ce rythme, et à mon avis, d'un point de vue purement psychologique, le joystick est mieux adapté à ce type de jeu.



Voilà l'un des plus beaux logiciels jamais réalisés sur ST. L'adaptation du jeu d'arcade est parfaite. Paul Cuisset, le programmeur français de ce logiciel (qui avait déjà réalisé Phoenix et Tonic Tile) ainsi que son graphiste ont réussi un travail superbe. Sur l'écran, c'est vraiment une féerie de sprites et de couleurs.

Les monstres et les dragons sont énormes, et sur certains tableaux on approche des cent couleurs ! Quelles prouesses techniques ! Lors du tableau de bonus, vous chevauchez un fabuleux dragon dont vous vous souviendrez longtemps. Du début à la fin, les ennemis vous attaquent de tous côtés. Il faut tourner, et répliquer sans cesse. Tout va à une vitesse effroyable. Bien sûr ce n'est pas un jeu qui demande beaucoup de cervelle, mais allez donc trouver mieux pour vous défouler !



PRESENTATION 86%

Une jolie image, et les scores sont sauvegardés.

GRAPHISME 97%

Que de couleurs !

ANIMATION 90%

Le personnage a une jolie fou-lée, et le décor donne un bon effet de profondeur.

SON 82%

De la bonne musique en permanence.

INTERET 81%

Certains le trouveront simpliste, mais d'autres fantastique.

NOTE GLOBALE 91%

Le plus beau des jeux de tir, une véritable prouesse technique.

ARKANOID II : REVENGE OF DOH

IMAGINE env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : ST

Je ne vous ferai pas l'affront de vous expliquer ce qu'est un Casse-Briques (si vous êtes novice, demandez-le à un pote). Revenge of Doh en est un (pas un pote, un Casse-Briques), avec des tas de bonus jusqu'ici inconnus : balle qui traverse le mur ou se dédouble à chaque rebond, raquette qui se rétrécit ou s'allonge comme un serpent, super laser, etc. Enfin, un vrai feu d'artifice à maîtriser.



Malgré quelques petits défauts, Revenge of Doh est de la race

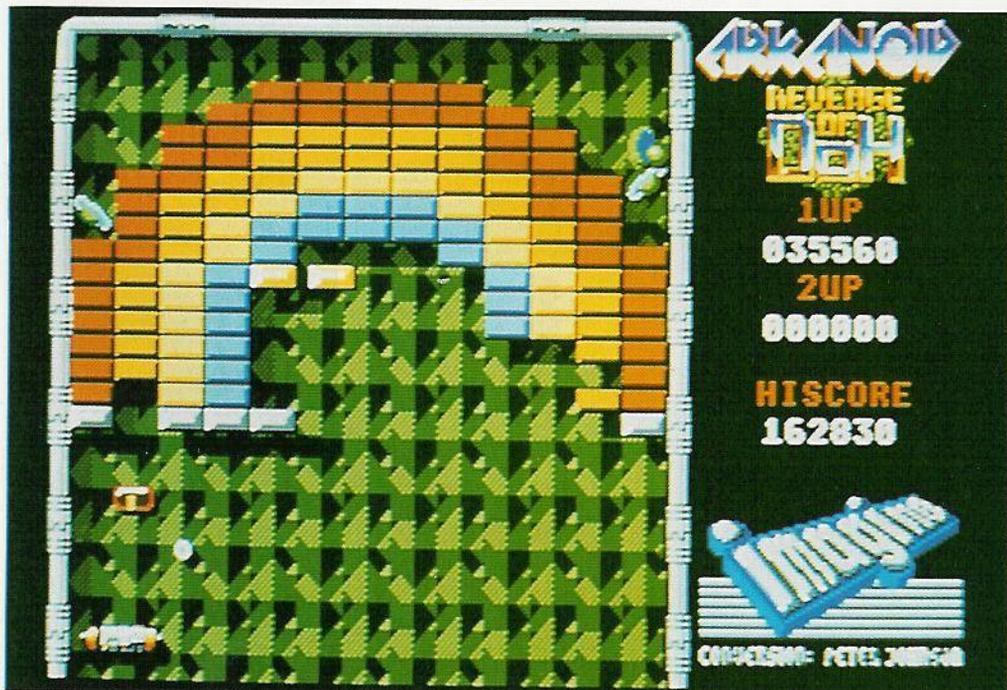
des grands Casse-Briques. Il apporte un plus par rapport à la précédente version d'Arkanoid, grâce à tous ses nouveaux bonus et aux tableaux qui n'apparaissent pas toujours dans le même ordre. La balle, c'est vrai, se dédouble un peu lors de son déplacement quand elle prend de la vitesse, mais ça n'est pas bien gênant. Un peu plus embêtant toutefois, ce bug, quand on joue à deux : le deuxième joueur se voit souvent gratifié de points avant même d'avoir commencé à jouer (?). C'est dommage, car ce genre de détail fait mauvais effet, alors qu'il aurait sans doute pu être facilement évité.

JE... JE DOIS PENSER...
A UN... MUR DE BRIQUES!.



De nouvelles armes pour votre vaisseau comme la balle traversant les briques, la brique réduisant la taille de votre vaisseau et autres, apportent du nouveau à Arka-

noid. Les graphismes sont toujours aussi corrects, par contre la balle scintille étrangement et on a l'impression qu'elle se dédouble. Mais ce jeu n'en reste pas moins de très bonne qualité, et ceux qui ont aimé Arkanoid ne devraient pas être déçus avec Revenge of Doh.



PRESENTATION 50%

Boîte simple. Page de présentation quelconque.

GRAPHISME 58%

Pas de progrès depuis Arkanoid.

ANIMATION 40%

La balle clignote trop.

SON 60%

Correct, avec des bruitages simples.

INTERET 84%

C'est le Casse-Briques le plus fourni en bonus, mais il a des bugs.

NOTE GLOBALE 75%

Un très bon Casse-Briques mais mal réalisé.

STARQUAKE

BUBBLE BUS env. 200F 1 joueur
Système : ST

Attention mission dangereuse ! Une planète proche va exploser et destabiliser l'univers si on ne part pas immédiatement réparer son centre.

Tous les héros capables de cet exploit se sont défilés, il ne reste plus que B. L. O. B. (Bio Logically Operated Being) qui est assez inconscient pour accepter cette mission avec enthousiasme.

Après un atterrissage en douceur, BLOB part explorer l'intérieur de l'astéroïde pour y chercher les éléments nécessaires à la réparation. La marche aux travers des cavernes est vraiment très longue ; heureusement que des téléporteurs, abandonnés par une ancienne civilisation, fonctionnent encore. Chacun de ces appareils possède un nom de code ; alors, quand vous les connaissez tous, vous pourrez aller d'un bout à l'autre de la planète très rapidement.

Un autre mode de transport intéressant est la poêle volante, qui permet d'aller aux endroits les moins accessibles.

Quand BLOB est à terre, il peut également se hisser sur certaines plate-formes en gonflant ses chaussures (il suffit pour cela de tirer le joystick par saccades rapides).

En haut de l'écran, trois barres indiquent : la santé (qui décroît au contact des ennemis), l'énergie utilisée pour gonfler ses semelles, l'état du pistolet laser. Toutes ces énergies sont rechargeables au cours du jeu.

Le rectangle, en haut à droite, est l'inventaire des objets ramassés.

Quand vous rencontrez une pyramide, si vous avez trouvé son code, elle vous échangera une pièce de votre inventaire contre une autre servant à réparer le cœur de la planète.

Bon voyage BLOB, et quand tu te sentiras coincé, pense que certains murs recèlent des passages secrets... et que les clés ne ressemblent pas à ce qu'elles sont...



C'est un amusant petit jeu au graphisme propre. Il y a une grande variété de monstres qui vous attaquent dans toutes sortes de labyrinthes. J'ai bien aimé la façon qu'a Blob de se déplacer en hauteur en construisant des plate-formes. La musique est agréable et le héros sympa. Le tir est assez étrange quand vous êtes sur un « propulseur ». Ça ne doit pas être évident de terminer ce jeu.



Starquake est l'adaptation géniale d'un jeu qui avait eu un

grand succès (notamment en Grande Bretagne) il y a 2 ans sur Commodore 64. Je lui souhaite la même réussite, aujourd'hui, sur ST, car il la mérite. Personnellement, je ne lui trouve que du bon : son, graphisme, intérêt, maniement, longévité (il s'étend sur des centaines de pages-écran). Les meilleurs scores sont sauvegardés. Bref, il a vraiment tout pour plaire.



PRESENTATION 50%

Notice assez succinte.

GRAPHISME 78%

Sans être du grand art, c'est coloré et assez varié.

ANIMATION 77%

Bonne, les différents moyens de déplacements de BLOB sont assez originaux.

SON 75%

Petite musique d'intro et bruitages efficaces.

INTERET 89%

Passionnant, varié, plein d'astuces et d'une bonne longévité.

NOTE GLOBALE 89%

Un très bon rapport qualité/prix pour cette aventure-arcade de haut niveau.

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.

Devant l'avalanche de programmes adaptés pour Amiga, nous avons dû simplifier nos commentaires, mais pour chaque logiciel, nous vous indiquons à quel numéro de GEN 4 vous pouvez vous reporter pour trouver le test complet du jeu.

NOUVELLES ADAPTATIONS SUR AMIGA

ALTERNATE REALITY

DATASOFT

Voir GEN 4 n°1

Alternate Reality fait partie des grands jeux de rôle. Le personnage que vous incarnez est seul, perdu dans une ville qu'il doit explorer. Si les commandes du jeu sont assez simples, progresser dans l'aventure l'est beaucoup moins.

Note : 82%

ANNALES DE ROME

PSS

Voir GEN 4 n°3

Annales de Rome est un wargame basé sur la grandeur et la décadence de l'empire romain. Il est assez complexe à jouer et vraiment très laid.

Note : 15%

BIVOUAC

INFOGRAMES

Voir GEN 4 n°3

Bivouac est une simulation d'alpinisme très complète. L'idée est originale, et même si le graphisme n'est pas formidable, il reste quand même bien agréable à jouer.

Note : 72%

BLACK LAMP

FIREBIRD

Voir GEN 4 n°3

Black Lamp est un jeu d'aventure-arcade où vous devez rechercher 9 lampes magiques. L'action se déroule dans des décors très variés. Le personnage est un peu agaçant à contrôler, mais les dessins sont vraiment superbes.

Note : 65%

BOBO

INFOGRAMES

Voir GEN 4 n°4

Bobo est un sympathique bagnard, qui ne pense qu'à s'évader. Le programme est composé de 6 petits jeux assez amusants, avec une sauvegarde intelligente des scores, par épreuve et globale.

Note : 75%

BUBBLE GHOST

ERE INFORMATIQUE

Voir GEN 4 n°2

Un petit fantôme vient hanter votre Amiga ; il souffle sur une bulle, et vous devez le diriger dans une maison sans qu'il crève sa bulle. Bubble Ghost est un jeu de précision bien mignon.

Note : 80%

CARRIER COMMAND

RAINBIRD

Voir GEN 4 n°4

Carrier Command est une simulation économique et militaire, au scénario complexe, mais aux commandes simples. Il est reconnu comme le meilleur jeu du genre actuellement réalisé.

Note : 96%

CRASH GARRET

ERE INFORMATIQUE

Voir GEN 4 n°3

Voilà l'un des plus beaux jeux d'aventure français adapté sur Amiga. L'action se déroule vers les années 30, et vous fait voyager dans le monde entier. L'aventure n'est pas trop difficile et plaira à tous.

Note : 86%

EYE

PRISM LEISURE

Voir GEN 4 n°3

Eye est l'adaptation d'un jeu de stratégie en carton, qui passe pour être très complexe. Il est un peu plus fin que celui réalisé sur ST, mais cela n'a pas d'importance pour ce type de programme.

Note : 60%

FIRE BLASTER PROTECTOR WAR ZONE

PARADOX

Voir GEN 4 n°1

Ces trois jeux de tirs signés Paradox, font partie des premiers logiciels sortis sur ST. Autant vous dire que l'on fait maintenant nettement mieux sur Amiga et sur ST, et l'adaptation de ces jeux, même si elle est identique, est une bêtise. Ne vous y laissez pas prendre.

Note : 35% - 25% - 36%

IKARI WARRIORS

ELITE

Voir GEN 4 n°4

Ikari Warriors est un remake du « Commando » des salles d'arcade. Bien sûr, il n'est pas aussi beau (faut pas rêver !), mais il est quand même bien amusant à jouer, et l'animation est plus fluide que sur ST.

Note : 78%

IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX

Voir GEN 4 n°4

Impossible mission II est un jeu d'action et de recherche, qui se déroule dans un complexe de salles reliées entre elles par des passages et des ascenseurs. La version que nous avons testée venait de sortir aux U. S. A., et nous l'espérons pour bientôt en France.

Note : 85%

MANHATTAN DEALERS

LORICIEL

Voir GEN 4 n°3

Manhattan Dealers, est un jeu de bagarre où vous devez affronter des dealers, leur prendre de la drogue et la brûler. L'animation est mieux réussie que sur ST, ce qui rend le jeu plus intéressant, bien que les combats soient un peu simplistes.

Note : 58%

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

LANKHOR

Voir GEN 4 n°1

Le Manoir de Mortevielle est une enquête policière, où toutes les actions se font au moyen de menus déroulants. Il y a peu de modifications par rapport à la version ST, si ce n'est le titre de présentation et quelques points du scénario.

Note : 87%

MEWILO

COKTEL VISION
Voir GEN 4 n°3

Mi-aventure, mi-éducatif, Mewilo vous entraînera en Martinique, juste après l'abolition de l'esclavage, à la recherche d'un fantôme. L'enquête est dépayssante, instructive, et relativement facile.

Note : 85%

RETURN TO GENESIS

FIREBIRD
Voir GEN 4 n°4

Return to Genesis est un superbe jeu de tir horizontal. Cette version est un peu plus facile à jouer que sur ST, et cela rend le programme plus intéressant.

Note : 87%

ROCKFORD

MELBOURNE
Voir GEN 4 n°3

Dans Rockford, notre croqueur de diamants se transforme en cuisinier, médecin, cow-bow... Cette version, tirée du jeu d'arcade est mieux réussie que sur ST, bien que le graphisme soit un peu petit.

Note : 82%

SCREAMING WINGS

RED RATS SOFT.
Voir GEN 4 n°3

Screaming Wings est un jeu de tir vertical, il a surtout pour lui un prix intéressant, mais il n'est pas d'une originalité des plus poussées.

Note : 55%

THE SENTINEL

FIREBIRD
Voir GEN 4 n°2

The Sentinel est un jeu de stratégie absolument

génial, où vous devez grimper, sans vous faire repérer, jusqu'à une sentinelle, et prendre sa place. Des milliers de tableaux, une ambiance angoissante à souhait ; c'est vraiment un jeu fantastique !

Note : 97%

SPACE RACER

LORICIEL
Voir GEN 4 n°4

Space Racer est une course sur un scooter spatial ; les décors sont toujours aussi superbes, et l'animation parfaitement réalisée.

Note : 80%

SUB BATTLE SIMULATOR

EPYX
Voir GEN 4 n°1

Sub Battle Simulator est une simulation de sous-marin. Il a la richesse de Gato, la facilité d'emploi de Silent Service, et son graphisme est correct.

Note : 95%

TANGLEWOOD

MICRODEAL
Voir GEN 4 n°3

Tanglewood est un jeu d'aventure (traduit en français), où vous devez gérer des mobiles miniers sur une planète très loufoque. Le jeu est superbe, le scénario original et les paysages variés. Mais attention il est assez difficile à finir.

Note : 95%

Le concours de la couverture de GEN 4 n'est pas terminé. Vous pouvez continuer à envoyer vos oeuvres (voir GEN 4 No 4, page 19)

NOUVELLES ADAPTATIONS SUR ST

GREAT GIANA SISTERS

RAINBOW ARTS
Voir GEN 4 n°4

Great Giana Sisters est un jeu d'aventure-arcade, où vous êtes représenté par une petite bonne-femme qui recherche des diamants dans des parcours peuplés d'ennemis, de pièges et de passages secrets. Il est copié sur « Mario Bros » qui est un des jeux les plus vendus dans le monde... C'est une référence !

Note : 90%

INDOOR SPORTS

DATABYTE
Voir GEN 4 n°3

Indoor Sports regroupe 4 jeux « d'intérieur » : le ping pong, les fléchettes, le palet et le bowling. Le graphisme est un peu moins soigné que sur Amiga, mais les jeux restent aussi intéressants.

Note : 85%

JET

SUBLOGIC
Voir GEN 4 n°4

Jet est un superbe simulateur de vol, qui vient enfin détrôner Flight Simulator II ; il est beaucoup plus coloré et réaliste. Les scénarios de FS II lui sont compatibles, et l'on peut y jouer à plusieurs en réseau. La version ST est nettement moins réussie que celle d'Amiga, mais reste quand même pas mal.

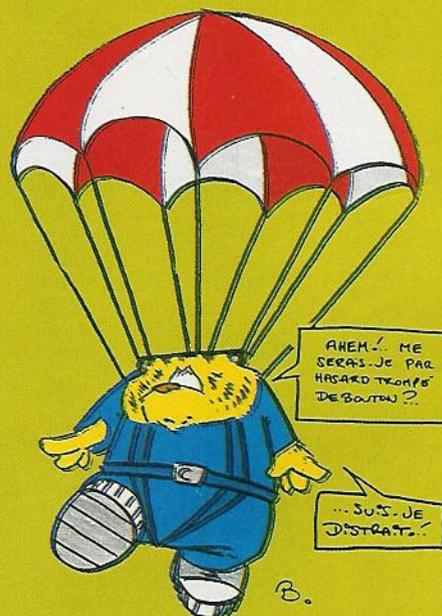
Note : 85%

SIDE WINDER

MASTERTRONIC
Voir GEN 4 n°4

Side Winder, un des meilleurs jeux de tir vertical que nous ayons eu l'occasion de tester jusqu'à présent, sort également sur ST. Le scrolling est un peu saccadé, ce qui rend le jeu un peu plus difficile ; mais ça reste quand même un beau programme bien coloré. Le modèle du genre.

Note : 82%



LA JUNGLE DE L'EXPLORATEUR BRANQUE

Encore une fois, en raison du grand nombre de tests que nous devons effectuer dans ce numéro, la rubrique n'est pas énorme. Cependant, dès le prochain Génération 4, elle trouvera une taille honorable et sera accompagnée d'une rubrique « Trucs & Astuces » qui vous donnera des vies infinies, etc.

AVENFOU

Tout a changé sur le serveur 3615 SM1*ST, et si vous n'y avez pas été depuis un moment, je vous conseille de vous jeter sur votre Minitel, car vous y trouverez de nombreuses choses à votre goût. Ainsi, en plus d'un nouveau système pour me joindre (où tout le monde peut profiter de ma réponse), de nombreuses solutions sont sur le serveur, telles que Dongeon Master et bien d'autres encore. Enfin, la rubrique Atatrucs comporte maintenant de très nombreuses astuces pour des vies infinies pour presque tous les jeux !

Y'A UN PROBLEME ?

N'oubliez pas que cette rubrique est la vôtre, et que vous pouvez poser vos questions en envoyant une lettre à l'adresse qui suit. Seules les meilleures questions sont sélectionnées, et celles qui reviennent le plus souvent. Si vous désirez une réponse plus rapide, inutile d'envoyer une enveloppe timbrée, il suffit de me joindre par Minitel.

Stéphane Lavoisard
Génération 4
Pressimage
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

Dites-moi, vous pouvez aussi envoyer des soluces...

Mr. Laurent Dupuis : Dans le manoir de Frozarda, je n'arrive pas à voir dans la cabane à outils. Que faut-il faire ?

Il faut tout d'abord avoir les allumettes, et faire GRATTER ALLUMETTES ou FROTTER ALLUMETTES. Pendant que j'y suis, vous pouvez aussi FOUILLE LE MUR, à droite de la grille, vous y trouverez une Gousse d'Ail.

Mr. Arthur Destiennes : Dans Space Quest II, je n'arrive pas à passer les marais.

Mr. Gérard Talde : Dans Space Quest II, il y a dans les marais un trou, mais je n'arrive pas à y aller.

Il est vrai qu'il s'agit d'un passage difficile de ce jeu. Il faut déjà avoir été derrière la plante carnivore, et avoir pris les baies (fruits rouges). Une fois devant les marais, il faut faire RUBBERIES ON BODY pour pouvoir passer le monstre. Enfin, une fois là où il y a un trou (au milieu du marais), il faut faire HOLD BREATH pour plonger et pouvoir aller chercher la gemme qui vous servira de nombreuses fois. Voilà.

PREMIERS PAS

Voici quelques astuces pour les derniers jeux en date...

BERMUDA PROJECT : une fois que vous aurez vu les alentours des restes de votre avion, allez au nord ouest, et, lorsque vous arrivez à une rivière, remontez là. Une fois à sa source, allez vers l'ouest et vous trouverez un village indigène. Vous y découvrirez une aile Delta qui permet de survoler la région.

CORRUPTION : prenez les documents qui traînent dans votre bureau, car c'est un peu à cause d'eux que vous risquez la prison assez rapidement. Allez dans le bureau de votre associé avec la clé qui se trouve dans le bureau de sa secrétaire, et prenez-y la cassette Audio qui s'y trouve. Vous en apprendrez de bien belles !

EXPLORA : pour ceux qui n'arrivent pas à descendre les escaliers sans se rompre le coup, il faut, une fois dans l'escalier,

allumer le briquet, monter à l'étage, prendre les bougies sur le haut de l'armoire, les allumer, éteindre le briquet.

INDIAN MISSION : au tout début, attention de ne pas vous faire prendre votre argent par le premier venu, vous ne pourriez plus aller bien loin.

MANOIR DE FROZARDA : au cas où vous ne l'auriez pas vu, il est possible de prendre les animaux qui peuplent la mare...

PANDORA : écoutez bien ce que vous disent les personnages, vous comprendrez facilement les objets que vous devez leur donner. Ainsi, celui qui demande une bonne lecture doit recevoir la Bible. Logique, non ?

Qin : voilà toujours le début. Casser Vase. Prendre Amulette. Prendre Parchemin. N. N. Ouvrir Tiroir. Prendre Couteau. S. O. Lire Parchemin. Parler. Ouvrir Coffre. Prendre Bourse. Prendre Laisser Passer. E. E. S.

SOLUCES ET PLANS

Pour ce qui est de la soluce de ce numéro, il s'agit de celle de Déjà Vu sur ST et Amiga.

Généralités : on peut être appelé plusieurs fois dans le jeu à rencontrer des personnages hostiles. Voici comment réagir :

- Homme au pistolet : on peut quatre fois le frapper dans le jeu. La cinquième fois, lui donner le billet de 20 dollars.
 - Homme à la bouche tordue : l'ignorer
 - Crocodile (dans les égouts) : utiliser le pistolet
 - Fille à la robe rouge : la frapper rapidement/
 - Homme aux mains tatouées : si vous le voyez, c'est trop tard, il vous volera.
- Après avoir utilisé un taxi, ne pas oublier de la payer !

Déroulement du jeu :

Pour l'ouverture de ses nouveaux magasins de

PARIS
BORDEAUX
LYON
TOULOUSE

MICRO VIDEO

recherche

responsables magasin
vendeurs (euses)
techniciens

temps plein ou temps partiel
Disponibilité immédiate

Votre C.V. devra comporter outre les renseignements habituels, l'état de vos connaissances en informatique logiciels, matériel, maintenance

CV à adresser à:

MICRO VIDEO / Service du personnel
8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

Prendre le pardessus et le pistolet. Ouvrir l'imperméable. Aller aux toilettes dames. Examiner la boucle d'oreille, sur le lavabo. Aller au bar, puis monter au premier étage. Dans le hallway, examiner le tableau: vous vous appelez Ace! Ouvrir le bureau et lire le document (noter l'adresse du docteur Brody: 934 West Sherman). Ouvrir la porte de gauche avec la clé marron que contient le portefeuille et la franchir. Fouiller le mort et prendre la clé de la voiture. Ouvrir le bureau et prendre la clé grise et le crayon qui s'y trouvent. Sortir par la fenêtre. Monter au deuxième étage. Prendre la seringue cachée dans la poubelle. Actionner l'interrupteur de l'ascenseur, y pénétrer et descendre de deux étages. Sortir de l'ascenseur, et jouer à la machine à sous de droite (« Operate Money On Jackpot ») jusqu'à ce que vous obteniez un Jackpot. Prendre l'argent gagné. Actionner la roue à droite et sortir de la salle par le passage ainsi dévoilé. Continuer sur la droite. Une fois au bar, ouvrir la porte d'entrée grâce à la petite clé grise, et sortir. Ouvrir la porte de la voiture avec la clé trouvée sur le cadavre. Entrer dans la voiture. Ouvrir la boîte à gants et prendre son contenu. Les papiers de la voiture vous donnent une seconde adresse: 1212 West End St. Sortir de la voiture.

Aller à gauche. Acheter un journal (prendre le journal et donner 25 cents au vendeur. Ce dernier vous apprend que la police est à vos trousses). Aller encore à gauche. Vous pouvez entrer dans l'armurerie si cette dernière est ouverte et acheter des munitions ou un nouveau revolver. Aller encore une fois à gauche et monter dans le taxi. Lui donner l'adresse 1212 West End St. Une fois arrivé, déposer 75 cents (3 pièces) dans la fente prévue à cet usage. Rentrer dans l'immeuble. Actionner l'ascenseur à l'aide de la carte qui était dans le portefeuille, et monter à l'appartement. Prendre la photographie qui est sur la cheminée. On obtient une troisième adresse: 520 S Kedzie. Retourner au taxi, et se rendre au 520 S Kedzie. Ouvrir la porte en tirant un coup de feu dedans. Entrer dans la maison. Examiner la seconde boucle d'oreille, et noter la combinaison du coffre (33-24-36) écrite sur le bout de papier. Ouvrir la table, et prendre la clé blanche et du carnet. Sortir pour reprendre le taxi, et aller au 934 West Sherman. Aller à la porte du docteur Brody (à droite en entrant), et l'ouvrir avec la clé blanche. Entrer. Tirer dans le meuble pour l'ouvrir, ce qui donne accès à des renseignements sur les médicaments. Se faire une piqûre de Bisodiu-



mitis pour se soigner et retrouver la mémoire (pour cela: Operate Bisodiu-mitis on syringue. Operate syringue on self). Prendre ensuite les trois flacons de Sodium Penthanol (sérum de vérité). Se rendre maintenant au bureau du premier étage, et tuer l'individu à travers la porte avec le revolver. Ouvrir la porte avec la clé blanche et entrer. Prendre les munitions qui se trouvent dans le bureau. Lire les fiches qui se trouvent dans le meuble à l'arrière plan. Prendre et brûler la fiche marquée Ace avec le briquet contenu dans le pardessus. Sortir et prendre le taxi pour Peoria Street. (Remarque: la mémoire vous revenant, certains documents ou photos vous donneront de nouveaux renseignements!). Aller au bar de Joe et en ouvrir le coffre-fort (dans la pièce où il y avait un mort) à l'aide de la combinaison (33-24-36). Prendre la clé avec une lanière marron ouvrant le coffre de la voiture et examiner les documents. Aller à la voiture devant le bar et en ouvrir le coffre. Retirer le baillon de la femme et la faire parler en lui administrant une dose de Sodium Penthanol à l'aide de la seringue. Elle révèle alors une nouvelle adresse: 626 Auburn Road. Aller au taxi et se rendre au 626 Auburn Road.

Ouvrir la boîte aux lettres, et prendre surtout la lettre qu'elle contient. Utiliser le marteau de la porte d'entrée pour se la faire ouvrir. Frapper le serviteur, puis monter à l'étage. Aller dans la chambre du fond. Faire parler l'homme à l'aide du penthanol et prendre la lettre que recelait la table de nuit. Se rendre maintenant dans l'autre chambre, et faire parler la femme de la même manière. Ouvrir la table de nuit, prendre le bloc-notes et en noircir la surface à l'aide du crayon que l'on possède, puis lire le résultat de cette action. Sortir et reprendre le taxi pour retourner à Peoria Street. Se diriger alors vers la voiture. Descendre maintenant le plus profondément possible (en ligne droite) dans les égouts jusqu'à atteindre une mare d'excréments. Y déposer le revolver qui doit alors disparaître. Remonter en surface et se rendre au commissariat, où vous serez enfin blanchi, grâce aux documents que vous possédez!

SUPER GENIAL TRANSFERT D'IMAGES AMIGA

Vos images préférées sur disquettes Amiga

Nous vous proposons le transfert de toutes les images que vous souhaitez voir sur l'écran de votre AMIGA. Vous pouvez nous envoyer des images négatives, diapositives, tirages photo couleur ou noir et blanc, imprimés, etc. Ces images doivent être de qualité parfaite et, de préférence, de format horizontal. Le format vertical oblige à un recadrage horizontal ou à un résultat décevant en cadrage total (petite image moins définie).

Nous vous renvoyons ces images au format IFF dans le mode, la résolution et la palette de votre choix. Le prix: la première image coûte 50 francs, les suivantes 30 francs, disquette et port compris. Vous pouvez également les retravailler si vous possédez le logiciel graphique correspondant ou même les intégrer à un logiciel, si vous êtes programmeur.

BON DE COMMANDE AMIGA:

NOM CHET Prénom David

ADRESSE TEL: 48 61

Je commande . . . image(s):

mode	PAL <input type="checkbox"/>	NTSC <input type="checkbox"/>
couleurs:	16	32 4096
basse résolution	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
moyenne résolution	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(interlacé)		
haute résolution	<input type="checkbox"/>	

Je souhaite le recadrage horizontal

Je ne le souhaite pas

Je joins un chèque de . . . francs
correspondant à la somme de 50 francs (1ère image)+ . . . x 30 Frs (images suivantes) à l'ordre de PRESSIMAGE. J'envoie ce bon de commande et le chèque à:

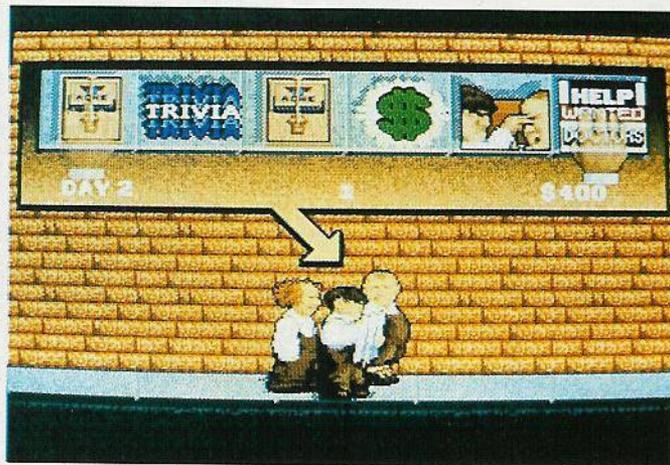
La BOITE à IMAGES de
PRESSIMAGE 210 rue du
Fg St-Martin 75010 PARIS



THE THREE STOOGES

CINEMAWARE env. 300F 1 joueur
Système : Amiga

Ma est en pleurs ; si dans 30 jours elle n'a pas remboursé l'hypothèque de son orphelinat, Mr Fleece, l'ignoble banquier, fera fermer son établissement. Mœ, Larry et Curly (les 3 Stooges) s'engagent à trouver les 5000\$ nécessaires, et même plus s'ils le peuvent, pour réparer l'orphelinat et... épouser les trois charmantes filles de Ma. Comment trouver de l'argent ? Nos trois compères déambulent dans Stoogetown ; à chaque carrefour, 6 cases s'affichent, représentant les endroits de la rue où l'on peut se rendre. La main de Mœ passe rapidement d'une case à l'autre ; à vous de la stopper



au bon moment. Chaque choix correspond à un jour. Les symboles dessinés dans les cases peuvent rapporter ou non des dollars :
-La bagarre : Mœ doit infliger une correction à ses acolytes, s'il réussit, il pourra choisir plus facilement les prochaines épreuves.

-Les croûtons : Curly doit piocher des croûtons dans sa soupe à l'aide d'une cuillère.
-Le restaurant : les 3 Stooges doivent balancer des tartes à la figure des convives, et se baisser pour éviter d'en recevoir.
-L'hôpital : Mœ, Larry et Curly doivent accompagner un

malade au bloc opératoire le plus vite possible, sans bousculer les patients et en ramassant les objets perdus par l'infirmière.

-La boxe : Larry doit acheter un violon pour rendre Curly fou furieux et capable de battre le champion. C'est une véritable course d'obstacle, et il faut ramener le violon avant la fin des 6 rounds.
-Le piège à souris : Mœ se coince un doigt, au bout de 4 doigts esquinés, il ne pourra plus travailler.
-Le trivia : questions sur la carrière des Stooges.



B.F

Voilà un logiciel qui rend un splendide hommage aux trois comiques que furent les Stooges. L'animation des personnages est aussi réussie que dans un dessin animé, et les graphismes inégalés. Les bonhommes sont bien campés et pleins d'humour. Le jeu enfin est super original et les séquences d'arcade bien sympas. Le seul reproche que je pourrais faire, c'est la trop grande fréquence des accès disques (dur quand on ne possède qu'un lecteur !), mais vu la richesse du programme, cela devait être inévitable ? Alors, à ceux qui n'ont qu'un lecteur, je déconseillerais quand même ce programme.

-Le dollar : de l'argent vite gagné.
-L'affreux banquier : il prélève une taxe ou réduit le temps imparti pour réussir.
-Le point d'interrogation : du bon ou du mauvais...



P

Super ! Génial ! Et bourré d'humour. J'attendais le prochain Cinemaware avec une certaine appréhension, mais je n'ai pas été déçu. Le graphisme est superbe, la musique est superbe, le jeu est superbe. C'est un peu cher, mais quand on aime on ne compte pas... (Il paraît que le prochain Cinemaware sera encore plus beau.) Courez l'acheter dès que vous le pourrez, car à mon avis il est indispensable dans une bonne logithèque.

PRESENTATION 96%

Superbe, l'intro est un chef d'œuvre. Doc en français, très complète.

GRAPHISME 98%

Somptueux, avec quelques séquences digitalisées tirées de films.

ANIMATION 95%

Les personnages se déplacent sans aucune saccade.

SON 96%

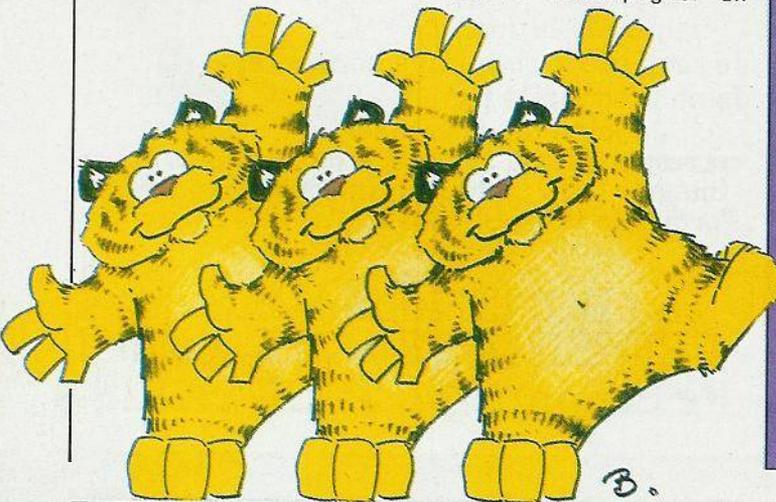
Les musiques sont originales et s'intègrent parfaitement au jeu. Les paroles digitalisées aussi.

INTERET 83%

Original et varié, mais les trop nombreux accès disques sont pénibles.

NOTE GLOBALE 94%

Une pièce de collection, c'est vraiment la classe !



B.

MONDE DE L'AVENTURE

Voici la nomenclature du système de notation s'appliquant à la partie aventure. Les notes sont exprimées en pourcentages :

PRESENTATION : Il s'agit de la qualité de la boîte du logiciel, du manuel et également de la présentation à l'écran.

SCENARIO : 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.

INTERET : 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.

DIFFICULTE : En face de chaque niveau de joueur (débutant, confirmé et expert) est indiqué 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.

ARMAGEDDON MAN

BERMUDA PROJECT

CORRUPTION

EXPLORA

INDIAN MISSION

INTERCEPTOR

JEANNE D'ARC

KNIGHTMARE

LEGEND OF THE SWORD

LORDS OF CONQUEST

MANOIR DE FROZARDA

PANDORA

QIN

WARGAME CONSTRUCTION SET

20000 LIEUES SOUS LES MERS

Je, soussigné, , sain de corps et d'esprit, en toute conscience, et sous l'effet d'aucune menace ou pression particulière, mesurant en tous points les conséquences qui pourraient résulter de mon acte, déclare, humblement mais fermement, gentiment mais résolument, déclare, or donc, par la présente, en ce jour béni de l'an de grâce mil-neuf cent quatre vingt huit, vouloir m'approprier, n'en déplaise à Pierre-Joseph PROUDHON, pour moi tout seul, moi moi-même en personne et nul autre que moi, si je mens, je vais en enfer, la collection complète de Génération 4, ce pur joyau de la littérature du XX^{ème} siècle, cette bible des jeux micro de pointe sans laquelle mon ordinateur et moi-même ne serions que d'infimes vermisseaux insignifiants et grâce à laquelle, maître du monde et de l'univers, je vais pouvoir enfin oser déclarer ma flamme à ma gironde petite voisine. Hosanna, ALLELUIA! Longue vie à toi, puissant GEN 4. J'ose joindre à mon humble commande la modeste contribution de 35 frs pour le No 1 , de 60 frs pour les Nos 1 et 2 , de 85 frs pour les Nos 1, 2 et 3 , et, c'est à peine croyable, 110 frs pour les quatre premiers numéros 1, 2, 3, et 4 qui joints au numéro 5, constituent carrément l'intégrale commentée et jugée des jeux ATARI ST et AMIGA . Je note avec satisfaction que le port est compris. J'ajoute à cette somme, le cas échéant, la somme de 200 frs pour les 10 numéros de l'abonnement auquel je n'ai pas encore souscrit et je m'endors, parfaitement serein et l'esprit tranquille, mon devoir accompli, en attendant mon colis à l'adresse suivante:

Rue No Ville Code

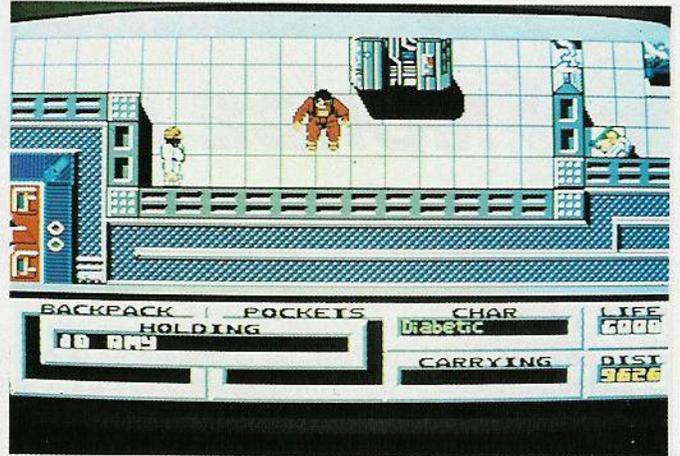
Le monde de l'aventure

PANDORA

FIREBIRD env. 250F 1 Joueur
Système : ST

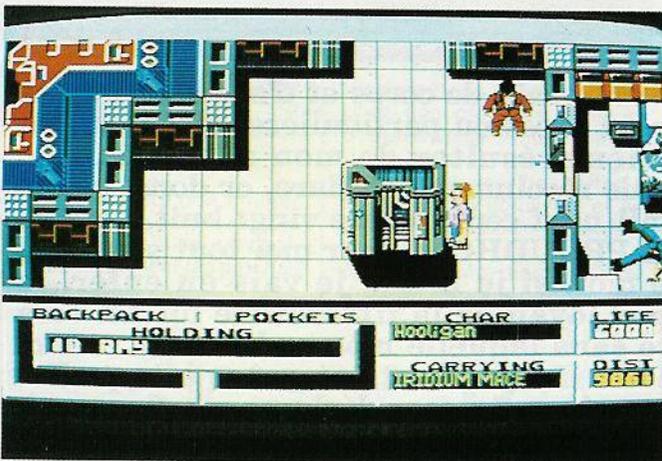


Non, ce programme n'a rien à voir avec le flipper du même nom ! Il s'agit d'un jeu d'aventure de science-fiction, dans lequel vous jouez le rôle d'un sauveteur intergalactique. Le vaisseau Pandora, premier vaisseau équipé d'un ordinateur de la septième génération était parti en quête de nouvelles formes de vie, avec à son bord de quoi faire vivre l'équipage pendant des siècles. Deux cents ans après, le vaisseau revient vers la Terre au lieu de poursuivre sa mission. Pour quelles raisons ? Ce sera à vous de le découvrir. En allant sur le vaisseau, vous découvrirez que la plupart des membres de l'équipage sont morts. Par contre, il semble que d'autres personnes soient à bord. En prenant et en utilisant les objets aux bons endroits, vous finirez par apprendre des renseignements importants sur le vaisseau. Mais il faudra aussi vous battre, dans ce jeu d'aventure qui se joue entièrement au joystick !



On peut dire que ce nouveau jeu de Firebird est vraiment complet. Il y a déjà un scénario intéressant et une intrigue prenante, mais aussi de l'aventure, avec comme dans chaque jeu de ce style, de nombreux objets à ramasser. La principale originalité vient du fait que l'on se déplace au joystick, dans un vaisseau aux couleurs superbes, la seconde, qu'on se bat contre divers ennemis, toujours au joystick, et de manière assez réaliste. Original et bien réalisé, Pandora est un excellent programme du genre.

S.L.



Firebird nous crédite d'un très beau jeu d'aventure qui est doté

d'un scénario tout à fait surprenant. Les graphismes sont jolis et surtout très colorés, les personnages rencontrés sont tous plus bizarres les uns que les autres, et le vaisseau de plus en plus mystérieux. Vous devrez mener une enquête grâce à un système de jeu facile d'utilisation et agréable (presque tout se joue au joystick), enquête qui vous amènera à échanger des objets avec les survivants et à trouver le reste de la solution grâce aux renseignements éparpillés partout dans le vaisseau. Vraiment très intéressant et surtout sympa à jouer.

PRESENTATION 78%

Bonne et détaillée.

SCENARIO 85%

Original mais bon.

COMMANDE 88%

Simple et pratique.

GRAPHISME 84%

Beau et très coloré.

INTERET 85%

Passionnant du début à la fin.

DIFFICULTE :

- débutant : à la rigueur.
- confirmé : pour vous.
- expert : un peu facile, mais intéressant.

ST Mag numéro 23 est sorti
4 jours après Gen 4 numéro 5
et l'on ne me dit rien,
saperlipopette !
Après un silence de 2 mois, il y a plus
de 300 pages à se taper, c'est malin !

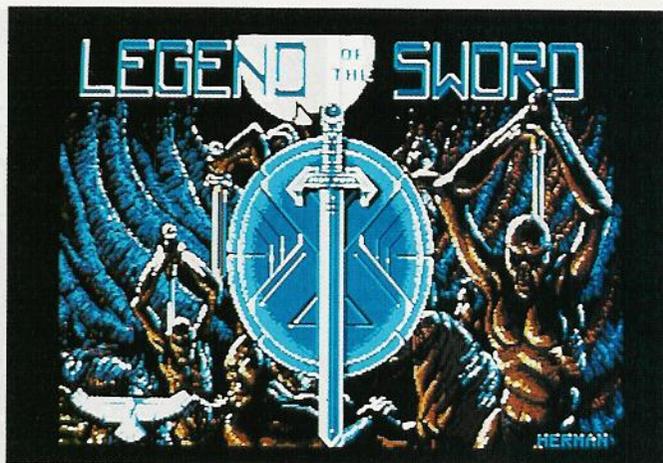
LEGEND OF THE SWORD

RAINBIRD env. 250F 1 Joueur
Système : ST



Encore un jeu de type médiéval-fantastique à mi-chemin entre le

jeu de rôle (pour le scénario) et le jeu d'aventure. Il se joue à la fois à la souris et au clavier, et s'avère être très maniable. Il faut noter ses graphismes très colorés et un système de fenêtre qui rend l'aventure très prenante. Une fenêtre représente le lieu où vous vous trouvez, une autre l'action que vous faites, une autre la carte qui se dévoile au fur et à mesure de vos déplacements. Le système de jeu est très pratique et assez complet. Il possède en outre de nombreuses options intéressantes. Très bien présenté, il est dommage que le scénario soit aussi banal car ce jeu aurait pu devenir un des meilleurs.



Legend Of The Sword est le type même de programme qui m'énervé. En effet, l'idée de départ dans la conception du soft est excellente.

Les petites images, le plan qui se fait tout seul et en couleur, les verbes principaux que l'on peut cliquer, tout cela est très bien, mais quel gâchis quand on aborde le scénario, qui est vraiment l'un des plus classiques du genre. Un peu ça va, trop c'est trop.

options cancel actions map execute

appear through the morning mist. The captain of the ship pulls out a map of the Western half of Anar and points out the isle's treacherous shoreline. "Among the dangerous rocks and reefs," he tells you, "There are only three possible landing points; East, North-East and South-East."

PRESENTATION 80%

Assez bonne, sans plus.

SCENARIO 60%

La banalité même.

COMMANDE 88%

Facile, et avec un système original.

GRAPHISME 75%

C'est assez beau.

INTERET 83%

Intéressant, si vous supportez le scénario classique.

DIFFICULTE :

- débutant : trop dur pour vous.

- confirmé : c'est du juste.

- expert : voilà qui va vous plaire.

Le monde de l'aventure

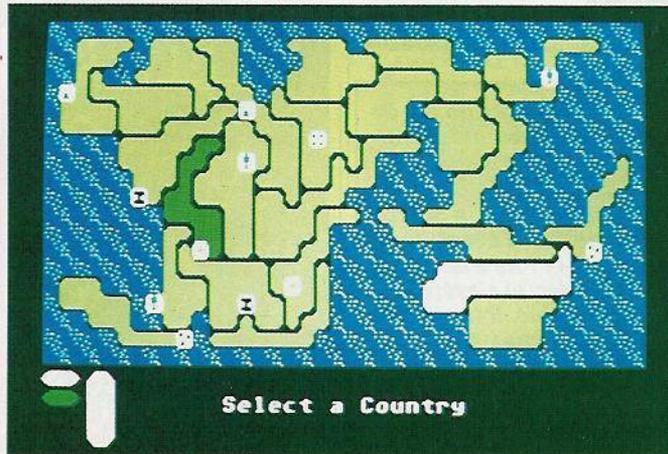
LORDS OF CONQUEST

ECA env. 250F 1 à 4 Joueurs
Système : ST

Ce nouveau programme d'Electronic Arts est un jeu du même style que Colonial Conquest, mis à part qu'il ne se déroule que sur un seul continent, et que l'époque des combats est le moyen-âge. Dans un premier temps, vous et votre adversaire (qui peut être l'ordinateur) vous répartissez le territoire. Après cela, le jeu se découpe en plusieurs phases de jeu. La première vous permet de développer vos villes et vos armes. Ensuite, c'est la phase de production où vous percevez les richesses de vos terres. S'il y a plusieurs joueurs, il y a une phase de commerce, après quoi vient la phase de transport, et, enfin, la phase de conquête des territoires ennemis. 19 mondes différents, plus la possibilité de faire des mondes aléatoires et enfin de nombreuses options viennent compléter le programme.



Pourquoi un tel programme sur le ST? C'est la question que tout utilisateur censé de cette machine doit se poser. De deux choses l'une, soit la réalisation est bâclée, soit le programmeur ferait bien de se recycler. Les graphismes sont dignes d'un Atari XL, le son



Le titre était prometteur et une fois de plus nous avons été fortement déçus par ce jeu de stratégie. Certes de nom-

breuses options sont disponibles et grâce aux 19 mondes proposés, les stratégies à appliquer sont très variées, mais les graphismes et les sons doivent sûrement venir d'un autre monde (rétrograde), et il est surprenant pour ne pas dire honteux de présenter au public un soft de cette qualité. Tous les amateurs d'« Annales de Romes » trouveront ce logiciel formidable, mais ce seront les seuls, je le crains.

semble avoir été transcrit d'un Apple II et l'intérêt du jeu est très décevant. En bref, ce logiciel est mauvais. A noter, tout de même, un point positif, il reste facile d'accès et d'utilisation, mais comme on l'utilise très peu...



20000 LIEUX LES MERS

COKTEL VISION env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST



Etant un fan de Jules Vernes, j'ai bien aimé ce soft. L'histoire est aussi intéressante que le livre, avec en plus des petits jeux d'arcade sympas. Le graphisme est bien, sauf la salle principale qui est un peu trop surchargée en couleurs. Un conseil : évitez de trop questionner Némou ou de fouiller dans ses affaires, car celui-ci peut ne plus vous aider par la suite. Evitez également d'ouvrir le sas quand vous êtes au fond de la mer ! L'orgue de la bibliothèque vous permettra d'apprendre la musique, et peut être qu'avec un peu d'oreille, vous pourrez jouer l'air préféré de Némou.



Après la BD, Coktel Vision adapte maintenant les romans de grands auteurs. Il commence avec Jules Vernes et l'un de ces plus grands succès en espérant sans doute autant. Malheureusement, le logiciel s'avère beaucoup moins captivant que le livre, sans doute parce que la réalisation est moyenne. Ce programme qui à l'origine se veut haut de gamme reste trop modeste. Les pages graphiques, quoique colorées, ne sont pas à la hauteur du ST (beaucoup trop fouillies), les sons digitalisés se révèlent trop rares, et les scènes animées trop simplistes. Dans l'ensemble, ce jeu ne parvient pas à séduire malgré un très bon scénario.

PRESENTATION 66%

Assez bien faite.

SCENARIO 59%

Du déjà vu, mais avez des originalités quand même.

COMMANDE 66%

Assez pratiques.

GRAPHISME 18%

Vraiment laid.

INTERET 50%

Un peu trop simple de gagner.

DIFFICULTE :

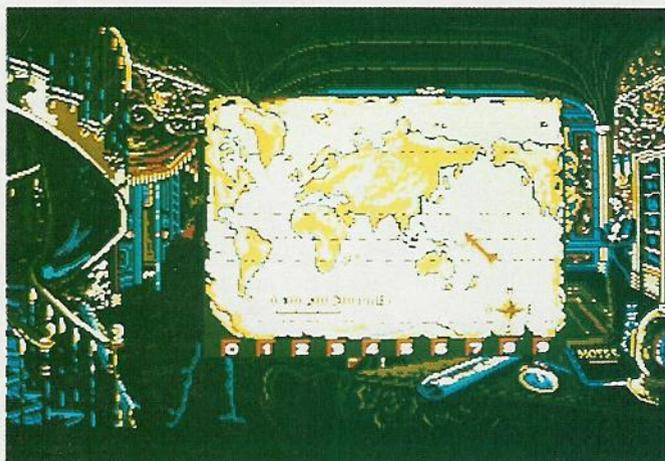
- débutant : un niveau pour vous.
- confirmé : idem.
- expert : idem.

JULES SOUS

neur

Encore un produit Coktel Vision, cette fois-ci assez proche d'Astérix et de Blueberry. L'adaptation de romans de Jules Verne est décidément

à la mode ; après Voyage Au Centre De La Terre et Le Tour Du Monde En 80 Jours, voici que l'un des romans les plus connus de cet écrivain est adapté en jeu. Le jeu en lui-même mêle des phases d'aventure (vous devez trouver le trajet que suit le Nautilus pour raconter votre voyage, une fois que vous vous en serez échappé) et arcade (conduite du sous-marin, chasse aux requins, attaque d'une pieuvre géante, etc.). Peu de pièces en fait dans ce jeu d'aventure où l'ambiance prime sur le jeu.



PRESENTATION 66%

Boîte et présentation moyenne.

SCENARIO 84%

Merci Jules !

COMMANDE 74%

C'est pratique la souris !

GRAPHISME 66%

Assez beau.

INTERET 72%

Pour l'ambiance qui règne.

DIFFICULTE :

- débutant : assez dur pour vous.
- confirmé : déjà mieux.
- expert : vous, ça va.

WARGAME CONSTR. SET

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

SSI, les spécialistes du Wargame sur ordinateur nous proposent un programme permettant de réaliser les wargames de son choix. Ceci se fait de manière assez aisée, en plaçant sur une carte vue du dessus les éléments de terrains que vous voulez. L'armée quant à elle est aussi faite de manière simple. Plusieurs scénarii sont livrés avec le jeu, et

permettent de juger de ce que l'on peut faire avec. La carte et les pions sont en couleur, contrairement à UMS, et on peut aussi faire des rivières, des bâtiments et des unités aériennes, ce qui n'était pas possible dans ce dernier. Par contre, les scénarios ressemblent plus à des guet-apens qu'à de grandes batailles.



D.L

Comme l'indique si finement son nom, ce bon wargame possède la caractéristique de permettre de faire soi-même des scénarios de batailles. On voit le champ de bataille du dessus et si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont cependant assez colorés et surtout divers. Tout peut se faire à la souris et la création d'un scénario se fait assez rapidement (après quelques essais délicats). L'intérêt réside dans le fait que tous les types de troupes sont représentés (de la fusée en passant par les mortiers et les balistes,), ce qui permet d'envisager une infinité de bataille. Atten-

tion, les joueurs confirmés risquent de le trouver incomplet.

PRESENTATION 68%

Un peu juste quand même.

SCENARIO 62%

La plupart sont très moyens.

COMMANDE 72%

Assez pratique, sauf pour la construction.

GRAPHISME 71%

Coloré mais pas vraiment beau.

INTERET 69%

Pas inintéressant.

DIFFICULTE :

- débutant : à la rigueur, si vous aimez les scénarii de ce type.
- confirmé : Bof.
- expert : Bof bof.

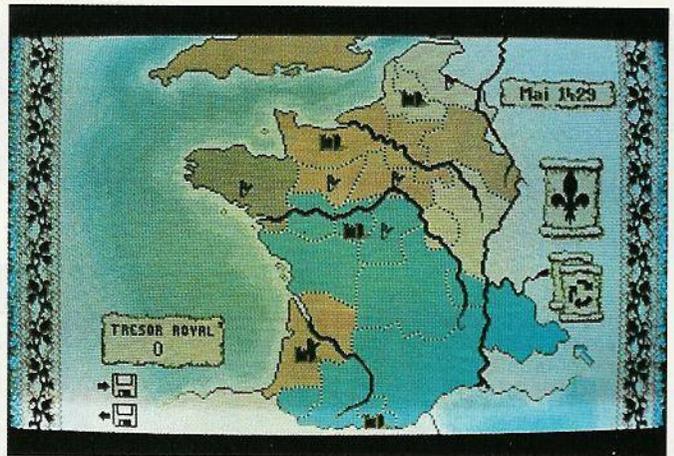


JEANNE D'ARC

CHIP env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Après « Voyage Au Centre de la Terre », la société Chip nous propose un nouveau programme. Cette fois-ci, il s'agit plutôt d'un jeu mêlant stratégie, diplomatie et toujours arcade. Dans un premier temps, vous devez reprendre Orléans aux anglais avec l'armée de Jeanne d'Arc, puis, Reims où vous pourrez devenir roi. A partir de ce moment, libre à vous de faire ce que vous voulez. Vous pouvez agir diplomatiquement, pour tenter de s'allier avec quelqu'un, d'obtenir la libération d'un otage ou encore de rançonner un pays contre la libération d'un prisonnier. Vous pouvez

aussi percevoir des impôts dans une région vous appartenant ou bien sur le pays, après l'été. Il est aussi possible de rendre justice, de constituer une armée, d'attaquer des villes, d'envoyer des émissaires pour obtenir certains accords, etc. Les jeux d'arcades proposés sont originaux. Par exemple, vous devez, quand vous attaquez une ville, passer le pont-levis en combattant à l'épée les gardes (à la manière de Barbarian), puis monter en haut d'une tour en évitant les cailloux et l'huile bouillante que vous lancent les défenseurs...



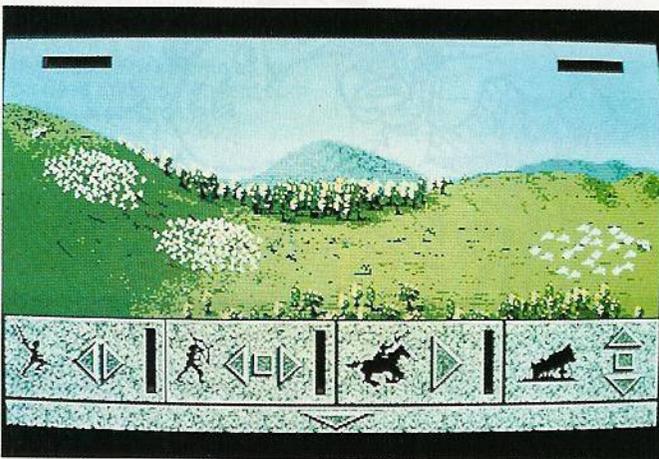
« Toujours plus fort » semble être la devise de chez Chip. Cette

société (française) n'en finit pas de nous étonner. Après Voyage au Centre de la Terre, superbe au demeurant, voici qu'elle nous propose Jeanne d'Arc. Ce logiciel se rapproche, dans la réalisation, de Defender of the Crown avec une différence notable qui réside au niveau du son, digitalisé et des graphismes, alliant dessins et digitalisations. Le scénario est, quant à lui, conforme à l'Histoire de France. L'animation, presque partout présente est de bonne qualité et le caractère interactif du programme n'a pas été oublié. Le seul reproche que l'on peut avancer concerne la durée des appels disks et la répétition de ceux-ci (pourquoi ne pas faire une version 1 méga). Dans l'ensemble, il s'agit d'un des meilleurs jeux français, sinon le meilleur, jamais réalisé à ce jour.



Jeanne d'Arc est le logiciel qui m'a certainement le plus sur-

pris parmi tout ceux testés dans ce numéro. En effet, je peux affirmer que ce jeu est meilleur que Defender Of The Crown. Même si les graphismes sont moins beaux que dans ce dernier jeu (la digitalisation, c'est beau, mais retravaillée c'est encore mieux), le jeu en lui-même est beaucoup plus intéressant, puisque l'on y trouve une partie de politique et de diplomatie, que les guerres sont plus réalistes que dans Defender Of The Crown, et enfin, que le nombre d'options est beaucoup plus élevé. Une réussite totale, même si le son fait un peu défaut.



PARDON, MADEMOISELLE, VOUS N'AUREZ PAS DU HEU... COORS... PARDON...

... C'EST MALIN...



PRESENTATION 91%

Superbe, sauf pour les accents qui manquent!

SCENARIO 96%

Vraiment très bien, historique et pourtant plein de rebondissements.

COMMANDE 89%

A la souris et au joystick, simple à utiliser.

GRAPHISME 87%

De la digitalisation pas mauvaise, mais devrait être retravaillée.

INTERET 94%

Prenant, à un point qu'on a du mal à s'arrêter

DIFFICULTE:

-débutant: tout à fait, le jeu est pour tout le monde.
-confirmé: idem.
-expert: idem.

SKRULL

... Plus aucune lueur, plus aucune chaleur, plus la moindre étincelle:
Le monde de la lumière va s'éteindre à tout jamais... Vous seul,
SKRULL, l'incroyable fruit bâtard des amours contre-nature de la
femme-soleil et de l'homme-ombre, pouvez libérer à nouveau la lumière.
Mais le monde glauque
des ténèbres n'est pas
sans risques...



distribué par

16 32
DIFFUSION

3/5 Rue de SOLFERINO 92100 BOULOGNE les Ténèbres
Téléphone glauque: (1) 46 21 38 13

Le monde de l'aventure

BERMUDA PROJECT

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

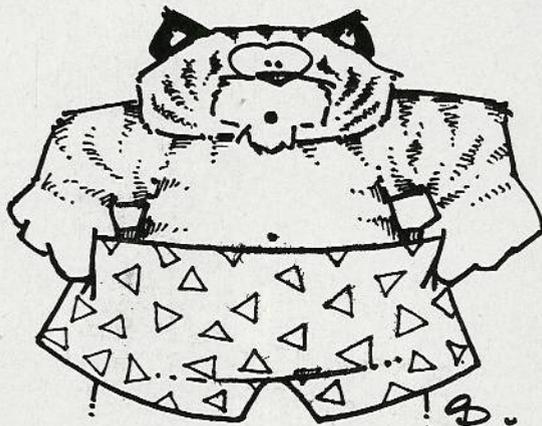
Et voici le tout dernier des logiciels de chez Mirrorsoft, société qui a déjà réalisé des jeux comme Dark Castle ou encore Spitfire 40. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'aventure. Chaque année, des avions et des bateaux disparaissent dans le fameux triangle des Bermudes, sans que personne ne puisse expliquer le pourquoi ou le comment de ces disparitions. Dans ce jeu, vous êtes engagé pour aller enquêter sur place. Hélas, lors de votre vol au-dessus de la région, un incident oblige votre avion à tenter un atterrissage forcé. C'est le crash et vous êtes le seul survivant.



D.L

En voyant la boîte et la présentation de Bermuda Project, je m'étais dit : « Voilà un jeu qui va être intéressant ». Quelle déception mes aïeux. Vous avez vu les graphismes ? Beurkh. Et le système de jeu, hein ? Pas super ! Et la traduction en français ? Alors là il faudrait laisser faire les gens compétents ou tout du moins, ceux qui comprennent l'anglais. Bon je vais être sympa, je vais parler du scénario qui relève un peu le niveau. Bref, un jeu vraiment pas génial ou alors que je n'ai pas su apprécier. Demain s'il pleut je recommanderais, enfin, peut être...

Vous vous retrouvez donc sur une île déserte, avec pour mission de rentrer chez vous, tout en découvrant le mystère du triangle des Bermudes. Indigènes, trafiquants et autres situations seront au rendez-vous. Le jeu se joue à la souris, et votre personnage se déplace sur l'île qui scrolle selon la direction que vous prenez. A tout moment, vous pouvez accomplir quelques actions simples : prendre, lâcher, utiliser, regarder, lier ou délier un objet. Le tout se fait par un système de menus déroulants assez simple, et le jeu est en français.



Au secours, je suis perdu dans un soft où je n'ai rien compris. Je suis tombé en plein désert, il fait chaud, le soleil tape, et je ne sais pas quoi faire, mis à part me promener de cactus en cailloux et de cailloux en cactus. Au point de vue couleurs, j'aime bien le jaune, mais là, ils abusent... Pour ce qui est du scénario, je ne sais pas pourquoi je suis tombé sur cette île où il n'y a rien, mis à part mon avion écrasé, une jeep dont je n'ai pas la clé, et une barrière que je n'arrive pas à passer. Et après ça, comment voulez-vous que je vous parle d'un tel soft.

PRESENTATION 82%

Une belle boîte, une belle présentation. Le meilleur du jeu.

SCENARIO 56%

Intéressant à lire, lassant à jouer.

COMMANDE 52%

Simple, à la souris, mais pas nombreuses.

GRAPHISME 42%

On a vu mieux, beaucoup mieux.

INTERET 26%

On s'ennuie beaucoup dans ce jeu.

DIFFICULTE :

- débutant : trop dur pour vous.
- confirmé : pas assez intéressant pour vous.
- expert : trop lassant pour vous.

MANOIR

MBC env. 300F 1 Joueur
Système : ST

Voici le premier programme de cette nouvelle société sur le marché du ST. Il s'agit d'un jeu d'aventure se déroulant de nos jours, en Transylvanie. On repart à cette époque d'une descendance du Comte Dracula. Après la disparition de nombreuses jeunes filles et de la découverte de cadavres vidés de leur sang, la population est inquiète. En



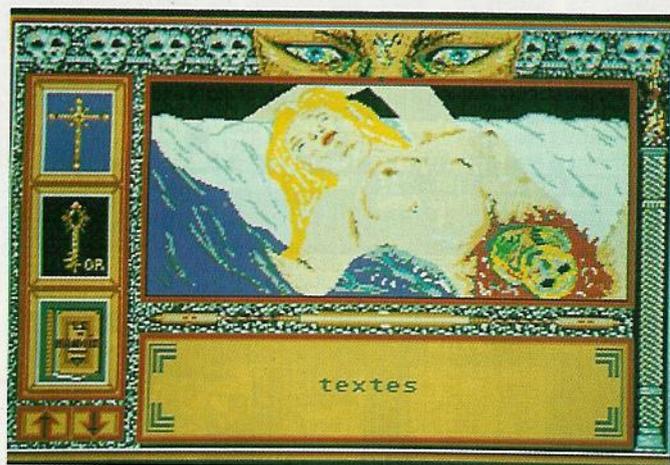
S.L

Pour un premier programme, ce n'est pas trop mal ce que nous

ont fait les gens de MBC. Certes, le scénario est loin d'être très original, mais il est tout de même assez intéressant et humoristique pour se laisser jouer facilement. La réalisation est assez bonne, avec un interpréteur moyen et des graphismes très colorés, d'un style nouveau, et qui rendent plus ou moins bien selon les pièces. Le jeu est par contre, assez difficile, et est à déconseiller à tout ceux qui ne sont pas experts en jeux d'aventure. Enfin, si vous avez du mal à commencer, jetez donc un coup d'œil à la Rubrique de l'Explorateur Branque.

plus de cela, votre fiancée vient de disparaître, et poussé par votre amour et votre terrifiante belle-mère, vous jurez de vous attaquer au manoir du Comte Frozarda et de retrouver votre fiancée. Ce jeu prend trois disquettes, se joue au clavier et à la souris, est en français et est illustré par de nombreux graphismes. A noter la présence d'un concours permettant au premier découvrant la solution du jeu de partir 15 jours en Transylvanie.

DE FROZARDA



D.L

Un titre mystérieux pour une aventure qui vous mènera dans un château de Transylvanie, pour une histoire peu orthodoxe et surtout pas très catholique. Ce jeu d'aventure en français, possède un analyseur de syntaxe malheureusement incomplet et la description des lieux est vraiment sommaire. C'est dommage car la présentation générale du jeu est correcte, tout comme le sont les graphismes. Le scénario ne semble pas extraordinaire et les quelques sons présents sont malheureusement crispants.

PRESENTATION 68%

Classique, mais bonne.

SCENARIO 65%

Du déjà vu.

COMMANDE 70%

Assez bon interpréteur.

GRAPHISME 70%

Original, fouillé, parfois fouillis.

INTERET 68%

Intéressant, surtout parce qu'en français.

DIFFICULTE :

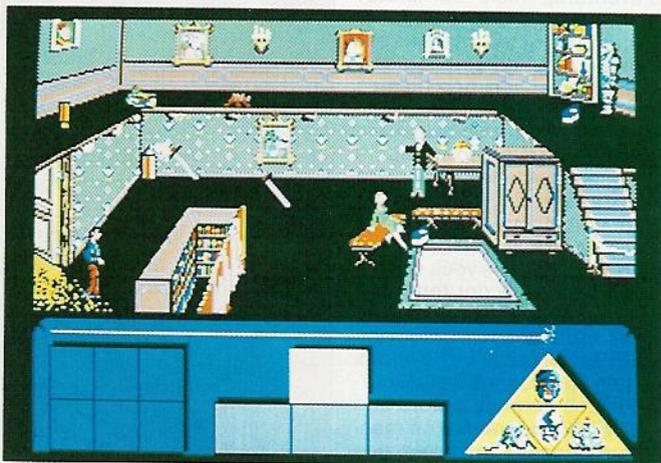
- débutant : non, trop dur.
- confirmé : à la rigueur.
- expert : tout à fait.

INDIAN MISSION

COKTEL VISION env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Dans ce jeu de chez Coktel Vision, qui n'est plus un jeu d'aventure normal comme Astérix et Blueberry mais un jeu du type de King Quest, vous jouez le rôle d'un homme qui a découvert que des dieux maléfiques allaient apparaître pour mettre fin à l'humanité... Pour éviter cela, il va vous falloir affronter des dangers multiples, de nombreux personnages et utiliser toute votre intel-

ligence. A chaque tableau, vous devez utiliser les bons objets aux bons endroits ou sur les bonnes personnes. Ceci se fait facilement, le personnage se déplaçant à la souris et les commandes étant données au clavier. Le jeu comporte de nombreux tableaux, de difficultés croissantes, et le jeu vous emmènera de Normandie en Inde.



F.L

La société Coktel Vision semble être sur une pente descendante. Indian Mission est de loin le plus mauvais logiciel qu'elle propose. Il s'articule autour d'un personnage se déplaçant au moyen de la souris ou du clavier dans un décor 3D, à la manière des Sierra on Line (King Quest & Cie). Malheureusement ce programme est desservi par des graphismes affligeants, des sons digitalisés de mauvaise qualité et d'une intrigue trop banale. Qui sait, ce soft possède peut-être des charmes cachés, mais je n'ai vraiment pas envie de chercher. Chez Coktel on nous annonce, pour la produc-

tion à venir, une nette amélioration (difficile de faire pire). Wait and see.

PRESENTATION 66%

Boîte et présentation moyenne.

SCENARIO 56%

Pas original, sans suite.

COMMANDE 53%

Pas pratique à la souris, dur au clavier.

GRAPHISME 45%

Coloré mais pas vraiment beau.

INTERET 45%

Pas vraiment, ou alors pour les très jeunes.

DIFFICULTE :

- débutant : oui, et encore, si vous êtes jeune.
- confirmé : trop primaire.
- expert : vous rigolez, j'espère.

Le monde de l'aventure

CORRUPTION

RAINBIRD env. 275F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Et voici le nouveau jeu d'aventure de l'équipe Magnetic Scroll, qui a déjà fait The Pawn, Guild Of Thieves et Jin° ter. Cette fois-ci, et c'est là la première originalité, le jeu se déroule de nos jours, dans l'univers des finances et de la... Corruption (d'où le nom du jeu !). Ensuite, le jeu n'est plus vraiment basé sur des actions à accomplir avec les bons objets (mais il en reste encore, comme dans tout bon jeu d'aventure), mais est plutôt centré autour des dialogues. L'interpréteur en lui-même est comme celui de Jin° ter, soit très bon, et les graphismes sont toujours aussi travaillés. Dans Corruption, vous jouez le rôle d'un homme dont c'est le premier jour dans une société s'occupant de finances, et dont cela risque bien d'être le dernier jour. Entre votre femme qui voudra vous quitter, vos partenaires qui tenteront soit de vous éliminer, soit de vous faire porter le chapeau pour un vol qu'ils ont commis et j'en passe, vous irez de surprises en surprises, alors que les rebondissements ne manqueront pas. Livré avec une cassette qui s'avèrera utile et un carnet d'adresse assez difficile à déchiffrer...



Whaaaa. Ce jeu est tout bonnement génial ! Le scénario est

aussi bon que ceux d'Infocom, meilleur même, mais en plus les graphismes sont beaux et la réalisation excellente. Le scénario ? C'est votre premier jour dans une société, mais vous allez vite découvrir qu'on vous a embauché pour vous faire accuser d'un vol commis par d'autres... Et votre femme qui décide de ce moment pour vous quitter, et qui part avec un inconnu. Décidément, Corruption vous réserve bien des surprises, mais aussi des difficultés, car étant surtout basé sur les dialogues, il faut être très bon en anglais. En tout cas, le jeu a tout pour vous rendre Paranoïaque. Bon, je pars avant qu'ils arrivent. Adieu.



Décidément les scénarios des jeux d'aventure de Rainbird sont d'une qualité irréprochable. Première originalité du jeu, il se passe de nos jours, ce qui change un peu des époques médiévales. Encore une fois il vous faudra faire preuve de beaucoup d'intelligence pour survivre et vous aurez besoin d'un vocabulaire très complet car comme dans « The Pawn » ou « Jin° ter », l'anglais utilisé est souvent difficile. Les graphismes sont toujours aussi impressionnants de par leur finesse et l'analyseur syntaxique est lui aussi parfait (une grande partie du jeu se fait à travers les dialogues que vous mènerez).

PRESENTATION 90%

Originale, avec un carnet et une cassette.

SCENARIO 94%

Génial, fantastique, surprenant.

COMMANDE 93%

Un très bon interpréteur. Presque tout est prévu !

GRAPHISME 93%

Aussi beau que Guild Of Thieves.

INTERET 90%

Ca accroche, ça crispe... c'est passionnant quoi !

DIFFICULTE :

- débutant : non, vraiment pas pour vous.
- confirmé : non plus.
- expert : plus à votre niveau, si vous parlez très bien anglais.



LOISIRS ET TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE

Mo PONT DE LEVALLOIS - OUVERT LE LUNDI DE 14 A 19 H 30 - DU MARDI AU SAMEDI DE 10 A 19 H 30

LTI C'EST VOTRE CONFIGURATION EN 4 MENSUALITES SANS FRAIS AVEC PORT GRATUIT ET CADEAUX
ENVOYEZ 4 CHEQUES A REMETTRE UN PAR MOIS OU ACHETEZ MOINS CHER : EXIGEZ 3% POUR PAIEMENT COMPTANT

ATARI

520 STF + PERITEL	3490
520 STF + SM 124	4480
520 STF + SC 1425	5490
1040 STF + PERITEL	4750
1040 STF + SM 124	5990
1040 STF + SC 1425	7490
1040 STF + LASER	17790
MONIT. MONO SM 124	1490
MONITEUR COUL. 1425	2590
DRIVE CUMANA 3'5 1 Mo. 1600	
DRIVE CUMANA 5'1/4	1900
DRIVE INTERNE 1 Mo. 1300	
DISQUE DUR 20 Mo. 4990	
TABLETTE GRAPHIQUE. 4490	
EXTENSION 512 Ko	1290
EXTENSION 2,5 MEGAS	NC
SOURIS ST	450
CABLE PERITEL	150



PC & MEGAS

+ MAINTENANCE SUR SITE
 PRIX H.T.

MEGA ST2 MONOCHR.	9450
MEGA ST2 COULEUR	10750
MEGA ST2 LASER	19950
MEGA ST4 MONOCHR.	12450
MEGA ST4 COULEUR	13750
MEGA ST4 LASER	22950
LASER SLM804 SEULE. 11450	
ATARI PC, 2 DRIVES	5490
ATARI PC, DISQUE DUR	8490

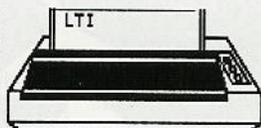
LIBRAIRIE

APPLICAT. SUPERBASE	349
BIEN DEBUTER SUR ST	129
DEBUTER SUPERBASE	149
DEVELOPPER EN GFA	299
DISQUETTE DISQUE DUR	179
DU BASIC AU C SUR ST	149
GRAPHISME EN 3D	179
GRAPHISME EN GFA	249
GRAPHISMES ET SONS	149
GUIDE SOS GFA	149
LA BIBLE	199
LIVRE 1ST WORDPLUS	249
LIVRE DE L'A	179
LIVRE DU GEM	179
LIVRE DU GFA BASIC	199
LIVRE DU LOGO	149
LIVRE LECTEUR DISQUE	179
MUSIQUE ET MIDI	149
PEEK'S ET POKES	129
TRUCS ET ASTUCES	149
TRUCS & ACTUES GFA	269

SOFTS ST

ADDICTBALL	169
BACKLASH	220
BAD CAT	225
BARD'S TALE	220
BUBBLE BOBBLE	175
BUBBLE GHOST	175
BUGGY BOY	195
CARRIER COMMAND	240
CRASH GARRET	225
DUNGEON MASTER	290
ENDURO RACER	285
EXPLORA	320
FIRE AND FORGET	275

STAR



9 AIGUILLES - 80 COLONNES

LC 10 C, 120 CPS	2890
CASSETTE ENCREUSE	49
LC 10 COULEUR 120CPS 3200	
CASSETTE ENCREUSE	92
FEUILLE - A-FEUILLE LC10 890	
ND 10, 180 CPS	4930
NR 10, 240 CPS	5990
CASSETTE ENCREUSE	85
FEUILLE - A-FEUILLE ND/NR 1160	

24 AIGUILLES - 80 COLONNES

LC 24-10, 142 CPS	3970
CASSETTE ENCREUSE	70
NB 24-10, 216 CPS	6920
NB 24-10, VERSION 360	7570
CASSETTE ENCREUSE	100
FEUILLE - A-FEUILLE	1160

9 AIGUILLES - 136 COLONNES

NX 15, 120 CPS	4950
ND 15, 180 CPS	6355
NR 15, 240 CPS	8570
CASSETTE ENCREUSE	140
FEUILLE - A-FEUILLE	2110

24 AIGUILLES - 136 COLONNES

NB 24-15, 216 CPS	9550
NB 24-15, VERSION 360	9900
NB 15, 300 CPS	10930
CASSETTE ENCREUSE	140
FEUILLE - A-FEUILLE	3530

LASER PRINT 8 PAGES/MN

PRIX H.T. 24958

FOURNITURES

INTERFACE SERIE RS232	
C/20 mA	1390
CABLE POUR IBM-PC	165
CABLE PARALLELE	160
CABLE PA. MEMOIRE 16K1630	
BOITIER SERIE	1160

UTILITAIRES ST

1ST WORD PLUS	890
INITIATION BUREAUTIQ. 890	
SIGNUM 2	1575
WORDSTAR	1190
SUPERBASE PROFES. 2450	
CALCOMAT	380
CALCOMAT PLUS	750
K-SPREAD 2	680
COMPTA JAGUAR D.DUR 1990	
SOLUTION	1850
EMULCOM	790
PC DITTO	850
GFA BASIC 3.0	725
EASY DRAW 2	745
GFA ARTIST	495
PRO SPRITE DESIGNER	225
SPECTRUM 512	475
ZZ-2D	3990
ZZ-ROUGH	490
PUBLISHING PARTNER	1450
FLEET STREET PUBLISH. 890	
CREATOR	2490
PRO 24	2400
ST REPLAY	720

PROMO AMIGA

CONFIGURATION N° 1
 520 STF + CABLE TV +
 MONITEUR COULEUR +
 JOYSTICK QUICKSHOT PRO
5 380 F TTC ou 1 345 x 4

CONFIGURATION N° 2
 AMIGA 500 + CABLE TV
 + MONITEUR COULEUR
 + JOYSTICK QUICKSHOT PRO
6 680 F TTC ou 1 670 x 4

CONFIGURATION N° 3
 1040 STF + CABLE TV +
 MONITEUR COULEUR +
 JOYSTICK QUICKSHOT PRO
 + PROGRAMMES D.P.
6 940 F TTC ou 1 735 x 4

CONFIGURATION N° 4
 1040 STF + CABLE TV +
 MONITEUR SM 124 +
 IMRIMANTE LC 10C +
 10 DISQUETTES SKC +
 UTILITAIRES D.P.
8 460 F TTC ou 2 115 x 4

REMISES
 3% POUR ACHAT SUPERIEUR A 10 000 F
 5% AU-DESSUS DE 25 000 F
 8% AU-DELA DE 40 000 F

ESCOMPTE
 3% POUR PAIEMENT CASH

Demandez la Doc ou
 la Carte de Membre

CLUB LTI

ADHESION ANNUELLE 150 F

REMISE DE 10%

SUR TOUS LES SOFTS
 ATARI - AMIGA
 COMMODORE - APPLE
 MACINTOSH
 AMSTRAD CPC

M.S.X. - ORIC ATMOS
 SPECTRUM THOMSON
 PC ET COMPATIBLES
 SEGA - NINTENDO

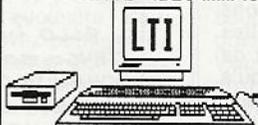
SERVICE LASER

70 F LA 1/2 HEURE
 NOUS CONSULTER POUR
 VOS TRAITEMENTS VPC

**VOTRE PROGRAMME
 CHEZ VOUS SOUS 48 H**
APPELEZ LE
47 31 49 38

AMIGA

AMIGA 500 + PERITEL	4490
AMIGA 500-MON. COUL. 6990	
AMIGA 2000 + PERITEL 11490	
MONITEUR COULEUR	2950
MONIT. HTE PERSISTEN. 4490	
DRIVE CUMANA 1MEGA	1600
EXTENSION A500 512 Ko 1050	
EXTENSION A2000 2 Mo. 3500	
COMMODORE MPS1500C3200	
RUBAN ENCREUR COUL.	99
SOURIS AMIGA OU PC	270
CABLE PERITEL	195
LA CASSETTE VIDEO	100



COMMODORE PC

PC 512 Ko MONOCHROME	
LECTEUR 360 Ko	3360
PC 512 Ko COULEUR	
LECTEUR 360 Ko	4620

+ MAINTENANCE SUR SITE

PC XT 640 Ko MONOCHROME	
2 LECTEURS 360 Ko	7290
PC XT 640 Ko COULEUR	
2 LECTEURS 360 Ko	8790

PC XT 640 Ko MONOCHROME	
DISQUE DUR + 1 LECT.	10690
PC XT 640 Ko COULEUR	
DISQUE DUR + 1 LECT.	12190

PC AT 1 ou 2,5 Mo, DISQUE
 DUR 20 ou 40 Mo + 1 LECT. 1,2
 Mo + CARTE GRAPHIQUE
 AGA ou ATI WONDER EGA
 avec modes MDA, HERCULES,
 CGA, EGA

Nous Consulter

LIBRAIRIE

AMIGA DOS EXPRESS	199
BIEN DEBUTER	129
LA BIBLE DE L'AMIGA	NC
LIVRE L'AMIGA BASIC	249
LIVRE DE L'AMIGA DOS	199
LIVRE DU GRAPHISME	NC
LIVRE LANGAGE MACH.	199
TRUCS ET ASTUCES	199

UTILITAIRES

WIZAWRITE	1375
SUPERBASE PROFES. 2 500	
COMPTA AGEPI BASE	2849
COMPTA FONCTIONS	1780
LANGAGE MACHINE	190
AEGIS ANIMATOR	820
AEGIS DRAW PLUS	1525
DELUXE VIDEO	669
DIGI PAINT	575
DIGI VIEW 2	1750
EXPRESS PAINT 2	698
PHOTON PAINT	770
PAGE SETTER	1475
PROFESSIONNAL PAGE 4830	
AEGIS SONIX	479
DELUXE MUSIC	759
DYNAMIC DRUMS	669
INSTANT MUSIC	309

SEGA

CONSOLE + HANG ONE + 2 MANETTES	890
ACTION FIGHTER	199
AFTER BURNER	349
ALEX KID	249
CHOPLIFTER	199
ENDURO RACER	199
F16 FIGHTER	169
GANGSTER TOWN	219
GHOST HOUSE	159
MY HERO	169
OUT RUN	249
PRO WRESTLING	199
ROCKY	249
SECRET COMMAND	199
SHOOTING GALLERY	199
SUPER TENNIS	159
TEDDY BOY	159
THE NINJA	199
TRANSBOOT	169
WORLD GRAND PRIX	219

ACCESSOIRES

MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	2200
BOITIER POSSO 150d 3'5	129
BOITIER POSSO 150d 5'25 150	
10 DISQ. 3' AMSOFT	220
10 DISQUETTES 3'5 SKC	99
10 DISQUETTES 3'5 SONY 119	
HANDY SCANNER	3980
RALLONGE JOYSTICK	69
HOUSSE ST ou AMIGA	75
JOYST. QUICKSHOT PRO	185
JOYSTICK QUICKSHOT 2	
TURBO 6 MICROSWITCH.	165
SACOCHE 25 DISQ 3'5	185
TAPIS MOUSE	99
SUPPORT ECRAN	260
SUPPORT IMPRIMANTE	329

PAR 100
 LA SKC 3'5



SOFTS AMIGA

ARGH	220
ARKANOID	249
BARBARIAN PALACE	179
BARD'S TALE 2	255
BATTLE SHIPS	179
BUBBLE BOBBLE	195
BUBBLE GHOST	230
BUGGY BOY	270
CAPONE	330
DEFENDER/THE CROWN	270
ENFORCER	129
EXPLORA	339
FERRARI FORMULA 1	259
FLIGHT SIMULATOR 2	370
GEE BEE AIR RALLY	269
GIGANOID	149
INTERCEPTOR	259
INSANITY FIGHT	249
JEANNE D'ARC	310
LITTLE DRAGON	220
KING OF CHICAGO	350
MANOIR/MORTEVIELLE	229
OBLITERATOR	235
SIDE WINDER	95
TETRIS	185
TEST DRIVE	299
VAMPIRE EMPIRE	249
VOY. AU CENTRE TERRE	340
WIZBALL	219
XR 35	210

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

ORDINATEUR

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 15 F

CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F

CHEQUE à l'ordre de LTI

CARTE AURORE CARTE BLEUE

DEMANDE DE CREDIT CETELM

ESCOMPTE OU REMISE

+ TVA 18.60% sur PC, MEGA & LASER

FRAIS DE PORT & C.R.

TOTAL

NOM

PRENOM

ADRESSE

TEL

N° CB ou AURORE

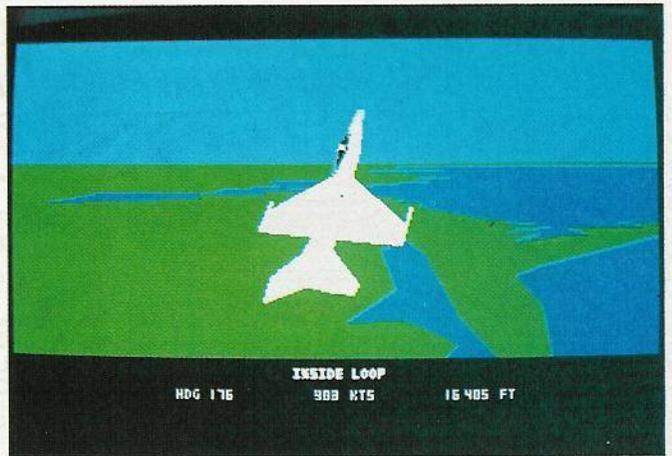
PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

Le monde de l'aventure

INTERCEPTOR

ECA env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga

Encore un simulateur de vol, mais cette fois-ci signé Electronic Arts. Le jeu se déroule dans la baie de Los Angeles, et vous allez devoir décoller d'un porte-avion pour accomplir l'une des missions qui va vous être donnée. Elles sont nombreuses, et vont de l'intervention en force jusqu'à la récupération d'otages. L'avion que vous pilotez est un F18, et autant vous dire que tout va aller très vite. Le jeu est accompagné d'un nombre important d'options, qui vont des très nombreuses vues que l'on peut obtenir de votre avion (encore plus que dans Jet ou Flight Simulator II) aux différentes vues des décors qui défilent à toute vitesse. Une fois votre mission finie, il faut revenir et atterrir sur le porte-avion, ce qui n'est pas vraiment la chose la plus évidente. Selon votre réussite, vous pouvez obtenir des récompenses et repartir pour une nouvelle mission.



ALLÔ ?... COCA
TANGO ZOULOU, PEI
CHARLIE BRAVO, ME
RECEVEZ-VOUS ?.
1,2,3 ME RECEVEZ-
VOUS ?.. TERMPNE!

JE TE RECO'S,
CHARLIE BRAVO...
LA RADIO MARCHE
SUPER ! ON VA
CONSTRUIRE
L'AVION, MAINTENANT..!



A chaque personne qui me trouve rivé devant mon moniteur et qui me demande ce que je fais, je réponds : « J'intercepte ». En effet, ce logiciel est en tout point quasi-parfait. Jugez donc, le réalisme de FS II ? Dépassé ! La célérité et l'animation de Jet ? Démodées ! L'intérêt guerrier de F15 Strike Eagle ? Ridiculisé !

Ce programme réunit à lui seul chacun des points forts de ces simulations. Ajouté à cela une bande sonore très complète (1 méga est nécessaire pour en bénéficier totalement) et un graphisme des meilleurs, et vous penserez comme moi : « Interceptor ou une certaine idée de la perfection ».



Ouah, ça décoiffe sérieusement. Je sors d'une séance d'entraînement sur le simulateur de vol ultime : Interceptor.

Nous ne pouvons que sourire devant les Flight Simulator II et autres logiciels de ce genre, car vraiment celui-ci surclasse tous les autres et nettement. Les graphismes sont bons comparés à d'autres simulations, mais l'animation, elle, est tout à fait renversante. La rapidité de l'animation est très bien servie par un maniement souple et immédiat de l'appareil. De très nombreuses options vous amèneront à remplir des missions allant d'une attaque simple (enfin presque) à une récupération d'otages délicate. Un achat de qualité indispensable.



TU AS UN AMIGA? NON? SI?
CA ALORS, CA TOMBE BIEN, IL Y A
UNE RUBRIQUE 'AMIGA' SUR 3615
SM1*ST. TU TE CONNECTES ET TU
TAPES 'AMIGA' PUIS TU APPUIES SUR
LA TOUCHE <ENVOI>.
C'EST PLAYER1 QUI S'EN OCCUPE.

PRESENTATION 89%

Superbe et détaillée.

GRAPHISME 80%

Assez beau et plein de détails.

ANIMATION 98%

Du jamais vu. Si si !

SON 96%

Impressionnant. On s'y croirait.

INTERET 96%

Passionnant, prenant.

NOTE GLOBALE 92%

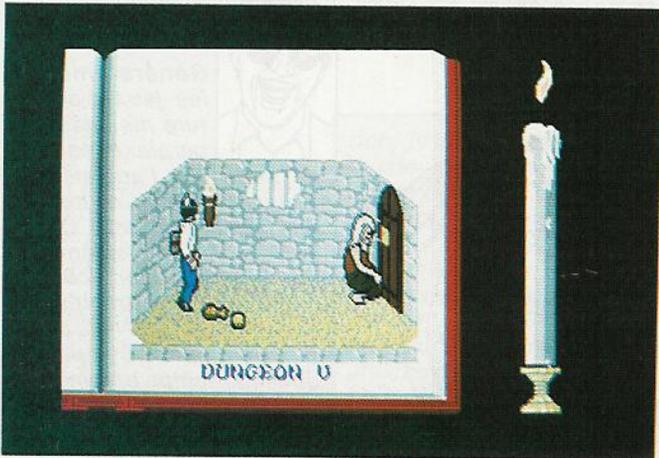
Le meilleur simulateur du genre.

KNIGHTMARE

ACTIVISION env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Basé sur une série télévisée anglaise, Knightmare est l'un des premiers jeux d'aventure signé Activision. Dans ce jeu, vous vous baladez dans un donjon, où vous devrez faire face à diverses épreuves pour survivre et gagner. L'interpréteur syntaxique est simple puisque vous choisissez en

fait vos mots parmi une liste, et qu'il n'y a donc jamais de mots inconnus pour lui. De temps en temps, deux personnages vous donnent des conseils. L'un d'eux est le Bien, l'autre le Mal. A vous de savoir faire la part des choses et d'écouter le bon. Le jeu se joue au joystick et au clavier.



D.L

Bon, le titre est parfait car il s'agit réellement d'un cauchemar

(Nightmare en anglais), surtout pour le possesseur de ce logiciel. Ce jeu d'aventure animé est doté d'un scénario d'une banalité affligeante et d'une réalisation qui ne l'est pas moins. Les graphismes, les sons et le système de jeu sont simplistes et ce ne sont pas la boîte ou la présentation qui amélioreront mon jugement. Un jeu sans aucune prétention et c'est tant mieux parce que il n'y a vraiment pas de quoi.

PRESENTATION 51%

Pas vraiment beau, et avec des manques.

SCENARIO 37%

Nul, facile et pas du tout original.

COMMANDE 53%

Simple, mais avec des limites.

GRAPHISME 30%

C'est laid. Pouahhh !

INTERET 21%

Non, on accroche vraiment pas.

DIFFICULTE :

- débutant : non, c'est trop dur.

- confirmé : pour vous à la rigueur.

- expert : trop simpliste.

SuR Le sErVeUr 3615 SM1*ST, çA BoUgE, iL y A dE L'aCtIoN, c'EsT cOoL eT çHoUeTtE eT tOuT eT tOUt...

ARMAGEDDON MAN

MARTECH env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Le jeu se déroule en 2032, alors qu'il n'existe plus que 16 superpuissances dans le monde. Vous jouez le rôle du Commandeur Suprême, dont le but est d'empêcher l'holocauste nucléaire. Pour cela, vous devez pousser les bonnes relations entre les divers pays, aider les relations de travail, obtenir une égalité économique et militaire et enfin, trouver et dissoudre les mouvements terroristes. Pour cela, vous disposez de nombreux moyens. Tout d'abord, vous êtes tenu au courant de tout ce qui se passe dans le monde grâce à des communiqués qui arrivent fréquem-

ment. Ensuite, vous disposez d'une force militaire que vous pouvez envoyer là où vous le désirez. Vous pouvez également espionner certains pays avec des satellites et établir un bouclier anti-missile (type SDI) grâce à d'autres satellites. Vous pouvez également envoyer des lettres et des ordres aux pays pour approuver ou non leurs actions, les aider ou diminuer leur potentiel d'armement selon les statistiques que vous obtenez constamment. Enfin, vous pouvez capter les émissions radio de nombreux pays pour obtenir de précieux renseignements.



S.L

Ce jeu de chez Martech est excellent. Il est à la fois du même

style que Balance Of Power tout en ayant de nombreuses différences, la principale étant de ne pas jouer un pays, donc d'avoir des intérêts différents. Difficile, original et bénéficiant d'une bonne réalisation, ce jeu est vraiment très bon, surtout qu'il est accompagné d'une carte du monde sur laquelle il est possible de disposer des points auto-collants permettant de suivre les relations internationales.

PRESENTATION 97%

Belle boîte, superbe carte. Luxueux !

SCENARIO 95%

Une idée originale et bien réalisée.

COMMANDE 89%

Simple, à la souris.

GRAPHISME 85%

Assez beau, et surtout très clair.

INTERET 90%

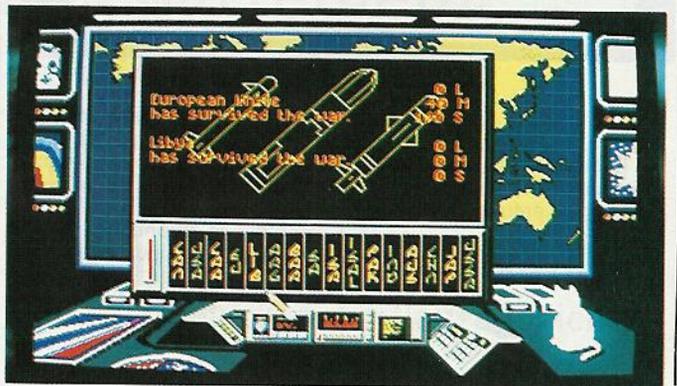
Si vous aimez la diplomatie et la politique.

DIFFICULTE :

- débutant : un peu complexe pour vous.

- confirmé : intéressant, si vous êtes prêt à vous y mettre à fond.

- expert : pour vous.



Le monde de l'aventure

EXPLORA

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



Premier jeu de la société Infomédia, Explora aborde un sujet bien connu des amateurs de jeux d'aventure : le

fondeurs de l'Histoire. Etant accusé du meurtre de votre père, vous ne disposez que de très peu de temps pour retrouver le valet et ainsi prouver votre innocence. Du château de votre père au futur, en passant par la préhistoire, l'Inde, l'Egypte et le Mexique, la route est longue et semée d'embûches. Le jeu se joue entière-



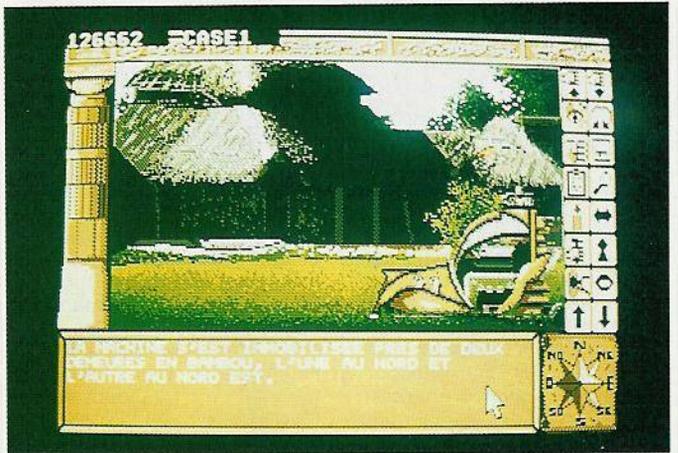
A la question « Les gens d'Infomédia sont-ils coupables d'avoir réalisé avec Explora l'un des meilleurs jeux d'aventure sur ST » je réponds OUI.

A la question « Les graphismes d'Explora sont-ils aussi beaux que ceux des jeux comme The Pawn » je réponds OUI.

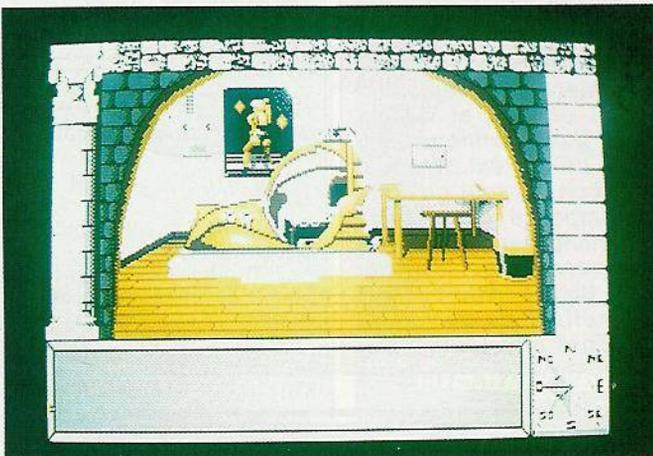
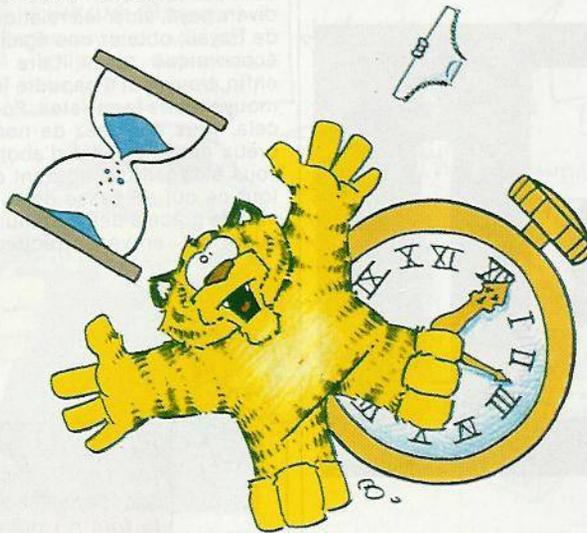
A la question « Explora est-il abordable par tous » je réponds OUI.

A la question « Explora doit-il être condamné à être acheté par tous les amateurs de jeux d'aventure, en français qui plus est, je réponds OUI.

A la question « Explora doit-il être condamné à être acheté par tous les amateurs de jeux d'aventure, en français qui plus est, je réponds OUI.



Généralement, les jeux d'aventure me laissent perplexe car je ne parle pas l'anglais ou alors parce que je ne trouve pas la bonne syntaxe. Dans Explora pas de problèmes : on dialogue par icônes interposées. Le graphisme est purement GENIAL avec des animations sympathiques (de temps en temps). La nouvelle version avec sauvegarde est arrivée à temps, car ce n'était pas toujours drôle de recommencer depuis le début en cas d'échec et on ne dispose pas toujours de 3 heures devant soi...



Un jeu d'aventure superbe et français ? Si c'est possible !

Avec Explora, tout est possible. Grâce à une machine à remonter le temps, vous devrez, à travers six époques différentes, mener une enquête périlleuse, illustrée par des graphismes somptueux. Les actions se font à l'aide d'icônes grâce à la souris, ce qui ne réduit en rien la complexité des instructions à exécuter. La présentation générale du jeu est elle aussi parfaite, et autre originalité, un concours quant à la solution a été organisé par 16/32 diffusion. La nouvelle version avec sauvegarde efface le seul reproche que l'on pouvait faire à Explora...

voyage dans le temps. Dans Explora, votre père, l'inventeur de la machine en question a été assassiné par son valet, lequel s'est enfui dans les pro-

ment à la souris, car il suffit de cliquer sur des icônes pour accomplir les actions que vous désirez, puis sur l'écran pour désigner l'endroit de votre action. Les graphismes représentant les lieux prennent trois disquettes, c'est pour dire la longueur de l'aventure, qui vous réserve bien des surprises. A noter également certaines animations pour des endroits spécifiques...

PRESENTATION 85%

Une belle jaquette, mais on a vu mieux coté boîte.

SCENARIO 92%

Ca marche toujours, le coup du voyage dans le temps.

COMMANDE 96%

Les icônes, c'est simple et complet.

GRAPHISME 94%

Superbe... dans la lignée des dessins de The Pawn !

INTERET 86%

Passionnant, quel que soit votre niveau.

DIFFICULTE :

- débutant : pourquoi pas... avec quelques problèmes tout de même.
- confirmé : sans trop de difficultés.
- expert : assez simple, pour la quasi-majorité du jeu.

QIN

ERE env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Après Crash Garret, le nouveau jeu d'aventure de chez Ere Informatique est cette fois-ci oriental. Sous la dynastie Tang, vous allez devoir faire un long voyage pour résoudre l'énigme de Qin. Le jeu se présente comme tout bon jeu du type, avec une partie pour l'interpréteur, une pour les textes et enfin une pour tout ce qui est graphisme. Après avoir bien exploré votre lieu de départ,

vous devrez voyager à travers tout le pays pour rentrer en contact avec différents personnages qui vous aideront dans votre quête. Attention, le nombre de jours importe dans le résultat de vos actions, ainsi que votre agressivité qui risque toujours d'être récompensée d'une mort rapide. A noter l'humour de l'interpréteur qui, lorsqu'il ne comprend pas votre ordre, vous répond par un dicton à l'air oriental.



Je suis outré !
Pour commencer à jouer, il faut d'entrée casser

un vase de la dynastie Tang (mon âme d'antiquaire ne s'en est pas remise !). Le scénario est un classique du genre, avec une mission dès le départ, enfin, rien de bien neuf quoi ! Pour ce qui est de la musique d'Ul-

rich, je m'attendais à une musique adaptée au scénario, et bien non ! On nous colle une musique contemporaine qui vous agresse les oreilles, dès que vous ramassez un objet. Pour ma part, j'ai décidé de ne plus rien ramasser. Le graphisme est assez moyen, la police de caractère n'est pas vraiment agréable, mais l'interpréteur n'est pas mauvais. Je vais quand même essayer de le finir.



S.L

Qin est un jeu d'aventure signé Ere Informatique, qui a déjà été le superbe Crash Garret. Hélas, Qin n'est pas de la même veine. En effet, si le scénario, sans être original, a au moins l'avantage d'être le seul oriental, si les graphismes sont assez beaux, l'analyseur syntaxique n'est lui pas des meilleurs, et l'intrigue est trop simple pour que le jeu tienne longtemps. A la rigueur, il plaira aux débutants qui y trouveront un jeu d'aventure en français, simple et assez beau.

PRESENTATION 79%

Simple, avec un ou deux manques hélas.

SCENARIO 74%

Linéaire, mais à le mérite d'être le seul oriental.

COMMANDE 61%

Interpréteur très moyen.

GRAPHISME 83%

Assez beau, mais pas encore à la hauteur du ST.

INTERET 77%

Selon votre niveau.

DIFFICULTE :

- débutant : excellent pour vous.
- confirmé : un peu facile.
- expert : du gâteau !

LYON!

CLEMENT INFORMATIQUE AMIGA
216, rue de Crequi 69003 LYON.

Ouverture d'un département
Vente Par Correspondance.

CONTACTEZ NOUS
72 61 84 28

ATARI 520 ST / 1040 ST
AMIGA 500 / 2000.

Une sélection des meilleurs ouvrages.
Une sélection des meilleurs logiciels.

Venez nous rendre visite, nous ferons le reste...

Si l'ordinateur est considéré comme une machine ludique, il est également un excellent support pédagogique.

Cette rubrique vous présente les nouveaux logiciels à tendance éducative. La note attribuée tient compte non seulement de l'intérêt pédagogique, mais aussi de la réalisation (présentation, graphisme, son) et de l'originalité du programme, un des facteurs les plus importants pour une complète réussite.

Voici la liste des LOGICIELS PÉDAGOGIQUES testés dans ce numéro :

LA BOSSE DES MATHS
EDUCATIF PRIMAIRE

MOTHER GOOSE

RODY ET MASTICO

LE ROMAN POLICIER



RODY ET MASTICO

LANKHOR env. 200F 1 joueur
Système : ST

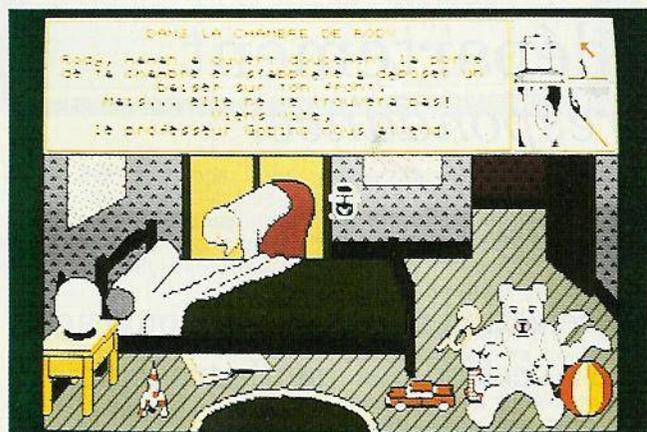
Le petit Rody et son fidèle robot vous entraînent dans une étrange aventure, à la recherche de « l'Etoile multicolore ».

A chaque image, un court texte est lu à haute voix par Mastico (le robot) et raconte la scène. Ensuite, une question (facile ou plus difficile) est posée au sujet du texte, exemple : « Quel fruit le roi va-t-il manger en premier ? »

L'histoire, une fois connue, n'offre pas plus d'intérêt que celle d'un petit livre, mais, heureusement, une option permet de reprendre les images, de les colorier à son goût, et de les sauvegarder sur disquette ou imprimante.

Un programme intelligent et tendre pour les petits de 4 à 8 ans.

Note : 16/20



EDUCATIF PRIMAIRE

MICRO C env. 200F
Système : ST

Educatif Primaire est un mélange (un peu hétéroclite) de programmes de calculs et de puzzles.

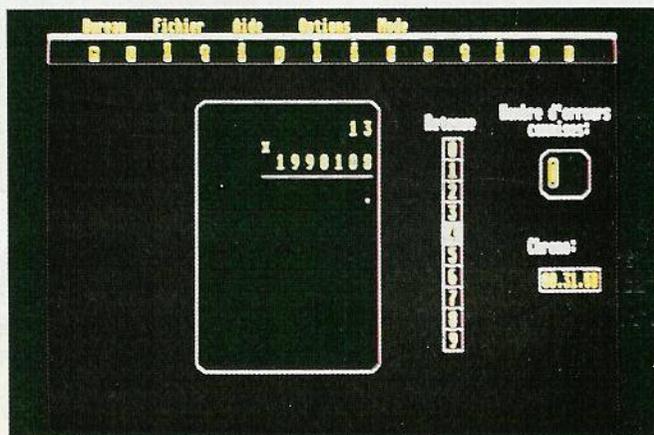
Gloutab tout d'abord est un entraînement aux tables de multiplications. Suivant la vitesse choisie, un glouton dévore l'écran au fur et à mesure que l'élève complète ses opérations. Il est un peu rapide, même au niveau « tortue » pour un enfant de 9 ans, et d'un graphisme très... primaire.

Avec Opéra, l'enfant peut calculer sur les 4 opérations de base, de 1 à 8 chiffres, ce qui permet de l'appliquer à une grande échelle d'âges.

Zupple enfin regroupe 5 images de toute beauté, qui, une fois mélangées donnent au choix des puzzles de 4 à 256 pièces. D'autres images sous Degas ou Néochrome peuvent être chargées.

Cet éducatif est assez riche pour occuper les enfants, de 7 à 12 ans, pendant de longues heures. Son seul petit défaut est de ne pas être très « pro » : il faut repasser par le bureau du Gem entre chaque programme, choisir le bon fichier, changer de résolution avant de charger les images... Bref, pas très pratique pour un enfant !

Note : 11/20



- D'où viens-tu comme ça, si tard ?
- Bin, euh...
- Tu étais encore sur ce foutu serveur 3615 SM1*ST, hein ?
- Bin...
- Raaah, tu peux pas t'en empêcher, qu'est-ce que tu y fais donc de si beau ?
- Je télécharge. Je lis les infos. On y répond à mes questions. Je me fais plein de copains et de copines. Je recopie les soluces de l'Aventurier Fou. Je gagne plein de trucs. Je...
- Bon, allez, viens te coucher, va...

LA BOSSE DES MATHS

COCKTEL VISION env. 200F
Système : ST



Enfin un éducatif qui donne envie de travailler ! Présenté à la façon d'un livre d'images animées (avec des graphismes superbes) il vous inculquera le programme de 5^e (géométrie, calcul décimaux, fractions, etc.) sur l'histoire originale d'un pauvre chameau qui a perdu sa bosse... des maths.

Un logiciel intelligemment fait, avec des problèmes, des aides, des règles de cours et des notes. Des éducatifs de même type sont prévus pour les autres classes du secondaire.

Note : 20/20

MOTHER GOOSE

SIERRA ON LINE prix : nc. 1 joueur
Système : ST

Sierra On Line s'intéresse de nouveau aux enfants avec ces Contes De La Mère L'Oie. Le thème ressemble à Winnie The Pooh : trouver des objets et les rendre à leur possesseur, mais le jeu se déroule à la manière des King Quest. Votre personnage (un garçon ou une fille) se promène d'écran en écran, rentre dans des maisons, des écoles, des châteaux... Il y rencontre des individus réclamant de la nourriture, un objet ou un animal chers. A vous de leur redonner le sourire en retrouvant ce qui

leur manque. Ils vous récompenseront par des chansons. Cette quête enchantée peut être sauvegardée en cours de partie, et s'avère assez longue (pour un enfant). Son seul défaut est d'être en anglais, mais cela peut être un exercice pour un jeune de 11 ou 12 ans, ou un enfant plus petit aidé de ses parents. Un programme vraiment superbe et attachant qui est malheureusement difficile à trouver chez les revendeurs...

Note : 18/20

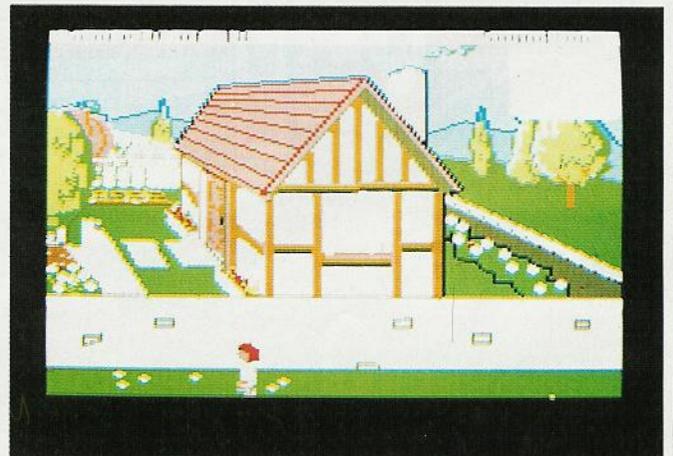
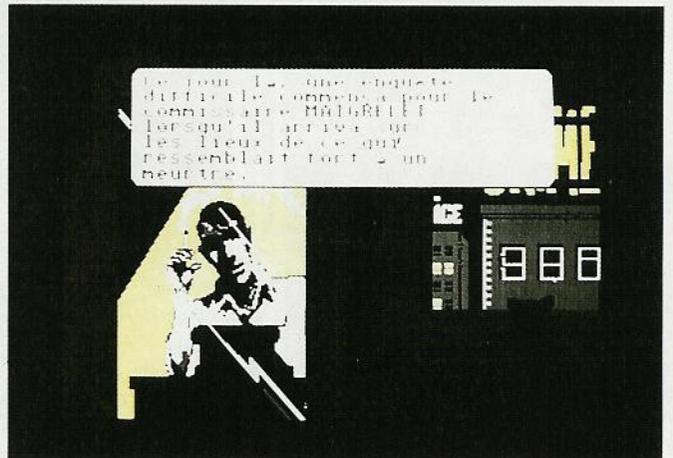
LE ROMAN POLICIER

CARRAZ EDITIONS env. 200F
Système : ST

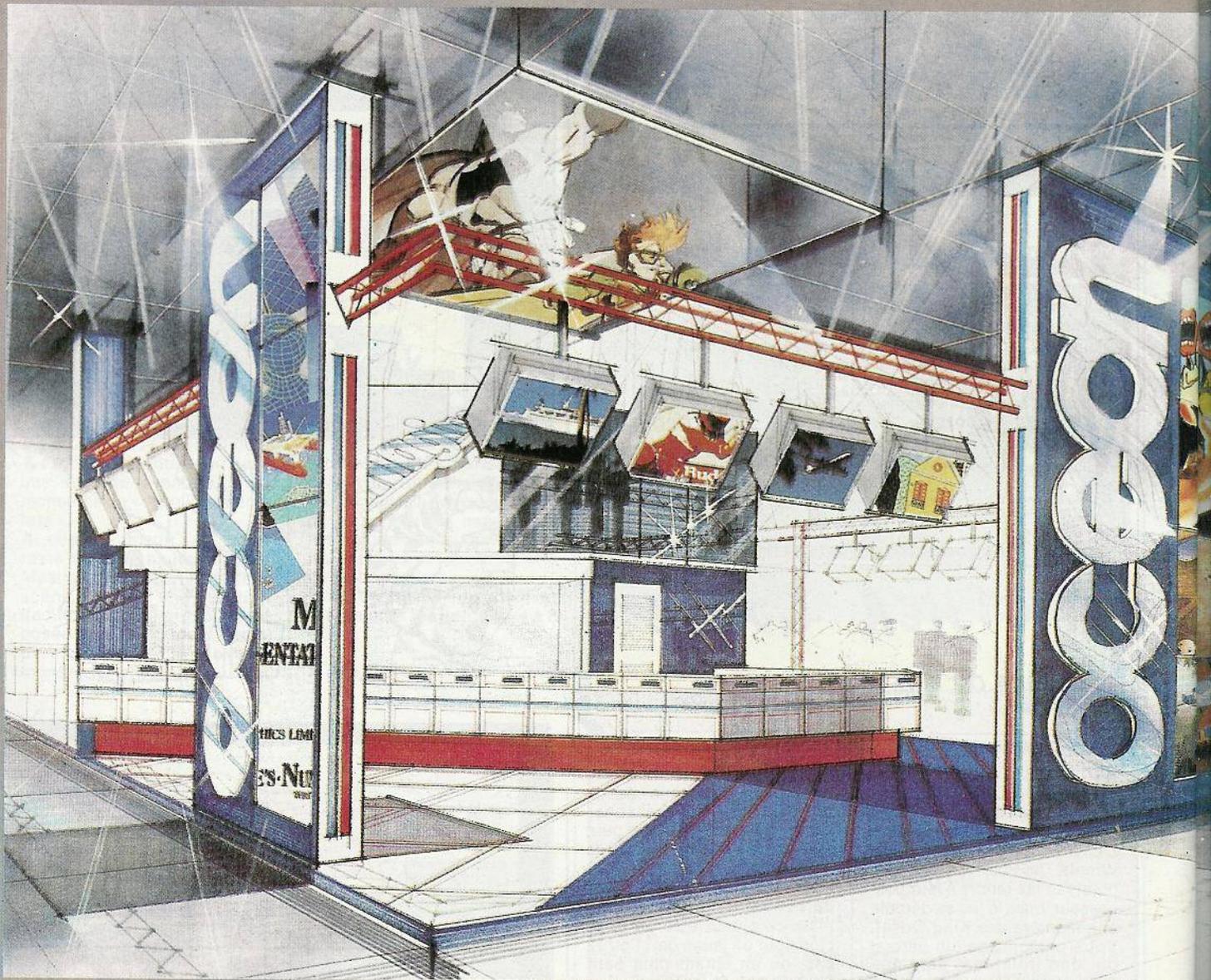
Dans la lignée de « Il Etait Une Foix », Carraz nous propose de mettre en forme un roman policier. A l'aide de phrases clefs, vous pouvez mettre en place vos idées sans rien omettre. Le texte peut être retravaillé à tous moments et la trame donnée laisse beaucoup plus de liberté que dans

« Il Etait Une Foix » qui s'adressait à des enfants et non pas comme ici à des adolescents, voir même des adultes. Un bon programme qui exalte l'imagination et initie à la composition littéraire.

Note : 16/20



P. C. S. L. LES ANGLAIS PARIS



LONDRES : LENT AUX FRANÇAIS



Le PCW Show, pour ceux qui ne le sauraient pas, est LE Salon de la micro-informatique de jeu! C'est le rendez-vous de tous les éditeurs anglais et étrangers, à Londres, où l'on peut voir tous les produits de la rentrée et ceux en projet pour l'année à venir. Le PCW Show déménage cette année et passe de l'Olympia à l'Earls Court London, où il en profite pour changer de nom et devenir le Personal Computer Show (PCS).

Changement de lieu, changement d'ambiance... L'architecture de ce centre ne permettra plus aux éditeurs de construire de gigantesques stands à étages comme on pouvait en voir les années passées. Changement de machines, changement de climat... La situation du logiciel de jeu en Angleterre est en train de changer. Longtemps après nous, voilà que les 16/32 bits s'emparent du marché anglais, et que les jours des 8 bits sont maintenant comptés. Ce brutal changement (que les sociétés anglaises auraient peut-être du prévoir en examinant la situation dans les autres pays d'Europe) dans le pays le plus axé sur les 8-bits a posé des problèmes aux compagnies qui ne se sont pas intéressées aux 16-bits au bon moment, et qui ont du concéder des pertes dans les ventes de logiciels... si bien que certains grands noms des années passées ne sont pas au PCS; surtout que les prix des stands ont considérablement augmenté.

Lorsque le Spectrum, l'Amstrad 464, et le Commodore 64 occupaient 95% des ventes de softs, un grand nombre de compagnies réalisaient leur chiffre d'affaire sur deux à trois softs par an. Mais en un an, les choses ont bien changé, les machines 8-bits n'occupent plus que 65 % du marché, et les chiffres d'affaires sont tombés assez bas cette année. Si vous ajoutez à cela qu'il est maintenant indispensable de développer cinq ou six versions d'un jeu pour réaliser les mêmes bénéfices, que le développement d'un jeu 16-bits coûte beaucoup plus cher que celui d'un jeu 8-bits, et que la ruée sur les droits d'arcade a fait flamber les prix, vous comprendrez aisément que seuls, les très gros ou les petits nouveaux aux structures légères puissent être aux premières loges du PCS 1988. Les stands les plus remarquables seront sans aucun doute ceux de British Telecomsoft, Us Gold, Ocean, ou encore Elite ou Virgin Games (Mastertronic et Melbourne House).

Génération 4 a visité pour vous la plupart des grandes sociétés anglaises pour vous parler de ce que l'on pourra voir au PCS de Londres, et même parfois ... de ce que l'on n'y verra pas.

C'est arrivé demain

LOGOTRON

Après la sortie de **Quadrallen** sur Amiga, les sorties de **Starray** Amiga et ST sont pour début septembre. Nous vous avons présenté la version Amiga dans le dernier numéro, et nous avons depuis pu voir l'adaptation ST qu'en a fait Steve Bak. Si le graphisme est un peu moins bon (mais très légèrement), le son est pareil car digitalisé (pour ceux qui ont un méga de mémoire), et il y a plus de

avec doc en français et nouvelle présentation, ainsi qu'une prochaine édition de la version ST.

Vous pensiez qu'on ne pouvait pas faire du neuf avec de l'ancien. Eh bien, Logotron prouve l'inverse, en proposant un excellent jeu de tir à scrolling vertical: rendez-vous en préviews pour tout savoir sur **Star Goose**.

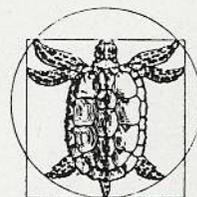
Pour l'hiver prochain, plusieurs jeux sont en



EYE OF HORUS

comble, avec Isis, Osiris, leur fils Horus, et l'abominable Set, qui, après avoir tué Osiris, l'a découpé en plusieurs morceaux et en a abandonné les restes un peu partout. Sortie prévue aux environs de Mars. Enfin, **Xor** sur Amiga en est à ses premiers jours... Il s'agit de l'adaptation d'un jeu Atari assez

célèbre, dont la sortie sur ST est imminente, mais chez Atari!

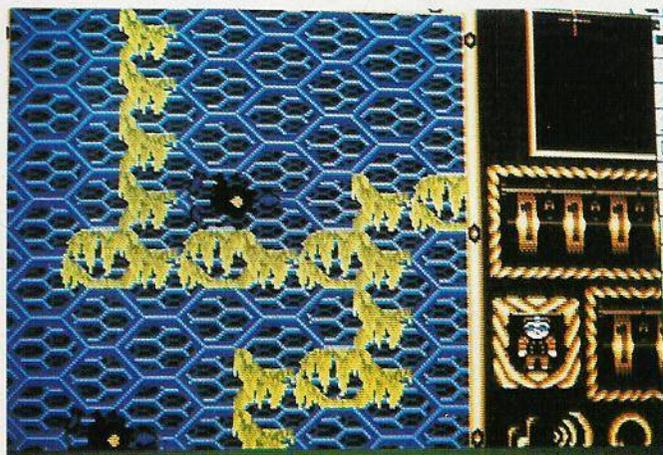


STARRAY ST

plans qui scrollent! Finalement, la version ST est donc aussi bien que la version Amiga.

A noter la réédition de **Sargon III** pour Amiga,

préparation. Le premier se nomme **Eye Of Horus**, et c'est un jeu d'aventure/arcade, dans lequel la mythologie égyptienne est à son



XOR

MANDARIN

Cette nouvelle société, pas vraiment encore distribuée en France, propose déjà **Time And Magik** de chez Level 9. Son prochain programme se nomme **Lancelot**. Evidemment, il est basé sur la légende du roi Arthur, et cette fois-ci, non revue et corrigée comme dans **Excalibur** ou **Holy Graal**, mais sur le

livre de Sir Thomas Malory. Le programme sera disponible début Septembre sur ST et Amiga, et nous espérons que quelqu'un va se décider à distribuer Mandarin en France... surtout que c'est également Mandarin qui distribuera **Gnome II: Ingrid's Back**, la suite de **Gnome Ranger**.



F I R E

A N D

F O R G E T

**LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...**

DREAM-UP 45.84.20.79



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

C'est arrivé demain

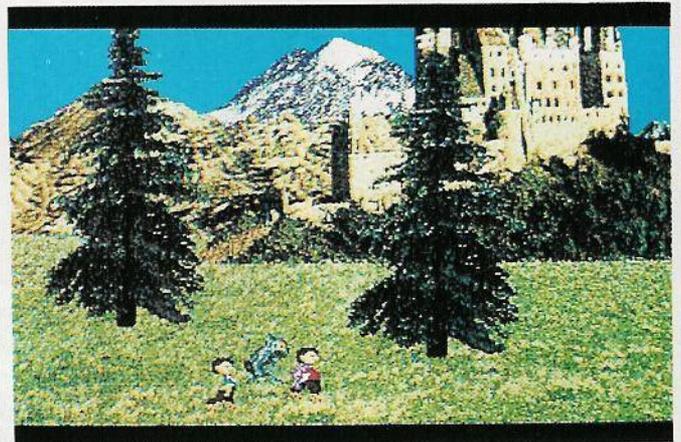
MELBOURNE HOUSE

De nombreux jeux sont prévus, dont **War In Middle Earth**, jeu d'arcade/aventure basé sur Le Seigneur des Anneaux de Tolkien. Il semble que parmi les titres prévus, il y aurait **Aaargh!** sur ST, **Aaargh2** sur Amiga, et encore des choses comme

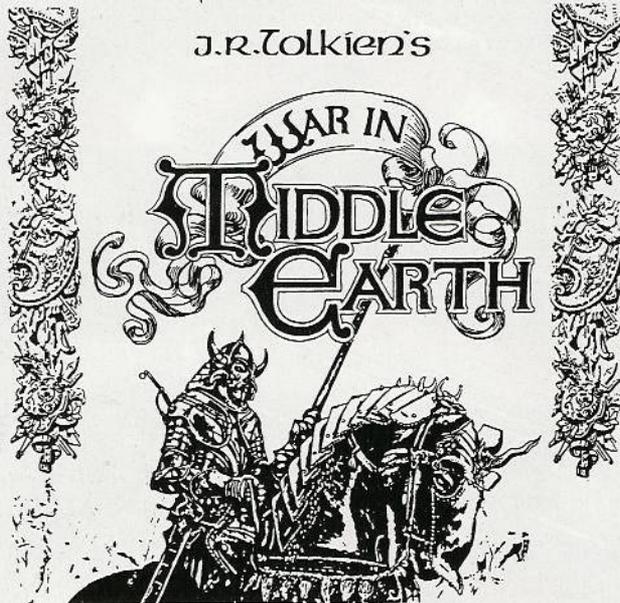
Stormbringer (encore un jeu basé sur un jeu de rôle!), mais pas avant l'année prochaine. **Double Dragon**, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade, sortira pour la fin de l'année sur ST et Amiga.



DOUBLE DRAGON



WAR IN MIDDLE-EARTH



NINTENDO

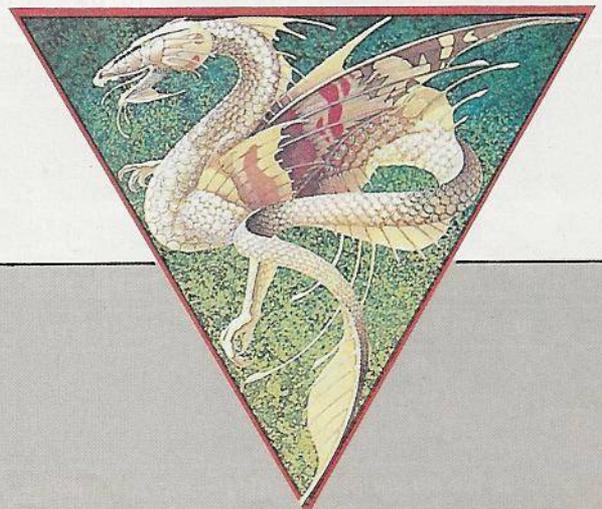
Mirrorsoft a donné les droits à Atari pour faire **Tetris**, le jeu le plus original de l'année sur Nintendo. Ce jeu devrait arriver vers Décembre.

SPECTRUM HOLOBYTE

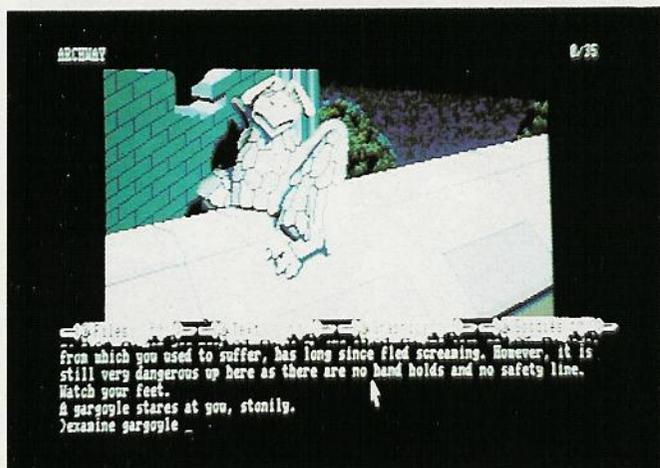
La société qui avait fait **GATO** sur ST prévoit pour très bientôt **Orbiter**, une simulation de vol en navette spatiale.

TRIAD

Il s'agit de l'association de Psychosis, Rainbird et Mirrorsoft pour développer des jeux sur 16 bits. Ça risque de donner, non?



BRITISH FAMOUS TELECOMSOFT



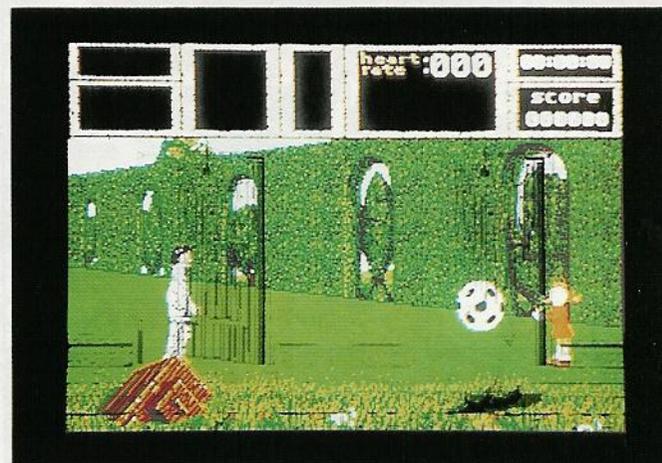
FISH

Regroupant Rainbird, Firebird et Silverbird, c'est peut-être la société qui actuellement sort les meilleurs produits. Au PCS, les nouveautés seront nombreuses.

On y verra l'incroyable Starglider II (cf. Préviews), ainsi que Verminator.

Elite est enfin prêt sur ST, et l'adaptation du célèbre jeu est réellement

excellente. Les vaisseaux sortent en 3D formes pleines, les diverses races d'extraterrestres sont hilarantes, et le jeu reste toujours aussi passionnant. Nous avons pu voir les débuts d'un incroyable jeu: Weird Dream. Dans ce jeu, vous êtes sur le point de mourir et vous tentez de vous échapper dans le monde des rêves... ou



WEIRD DREAM

plutôt des cauchemars. Les graphismes sont parmi les plus beaux du ST, le jeu est ultra-origina, les sprites énormes, et l'action ne manque pas. Certainement un futur hit! Fish est le nouveau jeu d'aventure de Magnetic Scroll (The Pawn, etc...). Vous y jouez le rôle d'un poisson rouge. Sortie sur ST et Amiga en Septembre.

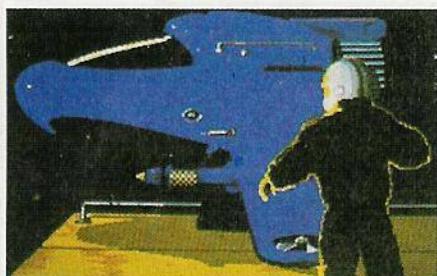
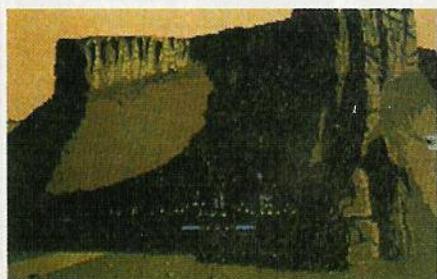
Comme c'est Firebird qui distribue désormais les produits Icom (Déjà Vu, etc...), ce sont eux qui mettront en vente Blazing Barrels, un jeu visiblement dans le style Western, sur ST et Amiga, et ceci très bientôt. Enfin, un jeu d'action nommé Get Savage devrait faire son apparition en Octobre, mais on n'est encore sûr de rien...



ELITE

C'est arrivé demain

ARCANA



Sortie d'une nouvelle version Amiga de **Powerplay**, encore plus belle que la précédente, et de **Mars Cops** sur ST et Amiga, un jeu de combat aux graphismes surprenants.

DOMARK



SPITTING IMAGE: L'EQUIPE DOMARK ET LES PERSONNAGES

Quatre jeux sont en préparation pour ST et Amiga.

Return Of The Jedi est la suite de *The Empire Strikes Back*. Cette fois-ci, plus de 3D en fil-de-fer mais un jeu avec un scrolling de type Zaxxon. Dans la première partie du jeu, vous êtes dans la forêt sur une moto et devez rejoindre la base en éliminant les gardes qui, sur d'autres motos, tentent de vous détruire.

Après cela, vous êtes dans un Walker et vous devez éviter les pièges divers et les Walkers ennemis. Les autres parties du jeu n'étaient pas encore faites, mais il semble qu'il y ait un combat dans l'espace.

Live And Let Die, tiré du James Bond "Vivre et Laisser Mourir" est un jeu semblable à *Buggy Boy*, si

ce n'est que vous êtes en bateau, et qu'il vous est possible de tirer sur les bateaux ennemis. Le jeu a d'ailleurs été fait par les programmeurs d'Elite, d'où l'énorme ressemblance avec *Buggy Boy*.

Trivial Pursuit: Genus II est la suite de *Trivial Pursuit*, et allie maintenant connaissance et jeux d'arcade!

Enfin, **Spitting Image: The Game** sera le jeu événement du moment, déjà parce que *Spitting Image* est une série géniale (4 épisodes sont passés sur M6, sous le nom *Portraits Crachés*, et c'est hélas tout). C'est un jeu de combat où les principales personnalités politiques du monde sont caricaturées et où leurs actions sont à mourir de rire.

DIGITAL INTEGRATION

Cette société lance ses premiers jeux sur 16-Bits. Les simulateurs **A.F.T.** et **16 Combat Pilot** sortiront sur ST et Amiga très bientôt, alors que sur ST, **TT Racer**, une course de motos, est prévue pour Octobre.

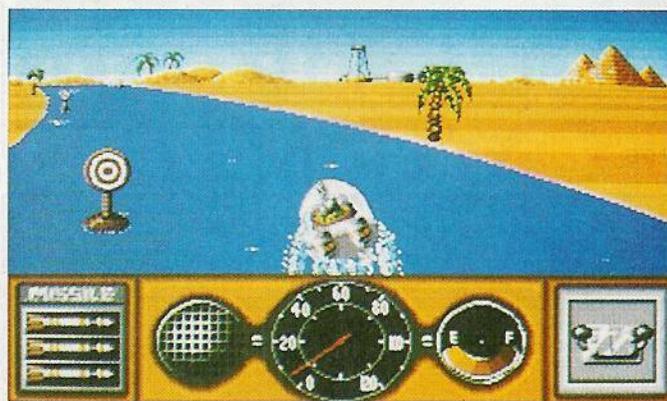


TT RACER

Savez-vous siffler l'air du générique de "Trente millions d'amis" ?
Connaissez-vous le dernier disque de "La Compagnie Créole" ?

Non ?

Eh bien, rendez-vous en Salon "Musiques" sur 3615 SM1*ST, le dénommé "Kapitalist" vous souhaitera la bienvenue.



LIVE AND LET DIE

PALACE

Barbarian II se présente sous les meilleurs auspices. Vous avez désormais une hache,

mais le jeu est toujours aussi sanguinolent, surtout que le nombre de tableaux est maintenant très important, ainsi que le nombre de monstres. En fait, c'est un jeu d'arcade/aventure dans le style de Barbarian (Psygnosis), mais avec des graphismes dans le style de Barbarian (Palace).

S.E.U.C.K., soit, rassurez-vous, Shoot-Em-Up-Construction Kit arrive sur ST et Amiga. Il s'agit d'un programme permettant de faire soi-même des jeux d'arcade type Shoot-Em-Up, vous laissant décider de tout, et permettant d'obtenir, d'après les auteurs, des produits de qualité professionnelle. Comment ne pas les croire, quand on sait que les programmeurs de jeux comme Wizball ou encore Barbarian ont travaillé dessus pour en faire un produit parfait et complet.



Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

**NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS ".
SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC.**

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- échangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne pariez pas... DEMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier

CONSOLE SEGA + HANG ON 790	SPEED KING SEGA 159	CARTOUCHE 4 MEGA 335	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 395
CONSOLE SEGA LUXE 990	ACCELERATEUR 125	CONSOLE NINTENDO 990	
PHASER + 3 JEUX 449	CARTE 256 K 160	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	CONSOLE NEC
LUNETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA 210	PISTOLET 290	IMPORT EN DECEMBRE
CONTROL STICK 149	CARTOUCHE 2 MEGA 260	ROB 340	

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

C'est arrivé demain

PSYGNOSIS

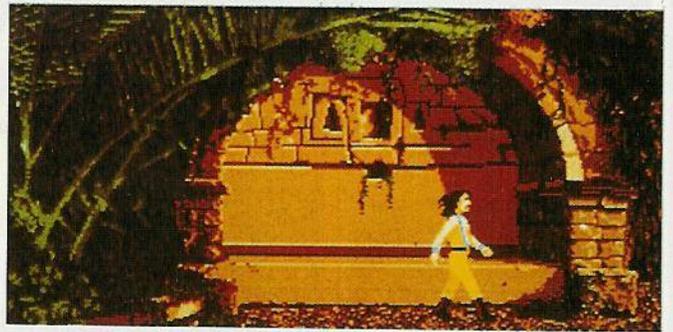
Chrono-Quest est en fait la version Anglaise d'Explora, le jeu d'Infomédia qui, pour un premier jeu, obtient ainsi une récompense royale: faire partie du catalogue Psygnosis!

Au PCS, Psygnosis présentera sous son nouveau label, **Psychapse**, un jeu nommé **Menace**. Il s'agit d'un jeu d'arcade bête et idiot, avec scrolling horizontal, mais fait par Psygnosis, soit **SUPERBE**, avec un scrolling Parallax, 60 aliens différents, une musique géniale et j'en passe... Sortie sur Amiga à la mi-septembre, puis sur ST fin Septembre.



PSYCLAPSE

PRISM LEISURE



The Kristal s'annonce comme l'un des futurs grands parmi tous les jeux de la rentrée. Le jeu, basé sur une comédie/musical qui n'est jamais sortie se déroule dans l'espace, comprend des décors superbes et une animation

des plus fluides, avec plus de 150 Sprites pour un même personnage! Il s'agit d'un jeu mêlant ambiance, stratégie, arcade, aventure et stratégie. Ce que l'on en a vu est très très prometteur. Il sortira d'abord sur Amiga, puis sur ST, au mois d'Octobre.

ACTIVISION



On espère que l'on pourra voir **R-Type** sur ST, ainsi qu'**Afterburner** qui a été fait par les programmeurs de Starglider II, et qui peut donc donner une fantastique adaptation.

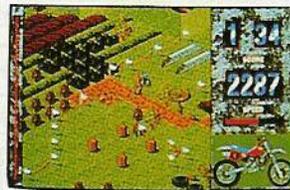
Ce qui est sûr, c'est qu'il y aura **Super Hang-On**, le hit de Sêga dont la conversion a l'air superbe, et qui semble écraser toutes les courses de motos que l'on avait sur ST jusqu'à présent.

Pendant qu'on y est, il y aura aussi **International Karaté +** sur ST, d'ici la fin de l'année.



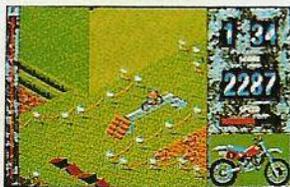
MASTERTRONIC

Motorbike Madness devrait, selon les dires des gens de Mastertronic, être le jeu le moins cher pour sa qualité. Les spécialistes des Budgets clament partout que cette



MOTORBIKE MADNESS

simulation de Motocross, qui sera disponible sur ST et Amiga, ne coûtera que 150 francs. On attend



MOTORBIKE MADNESS

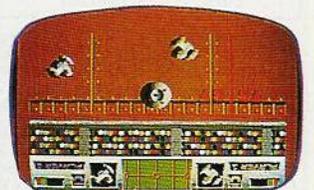


HYPERBOWL

impatiemment de voir ce que ça donne.

Scrabble Deluxe est un Scrabble, en anglais. Que dire de plus?

Hyperbowl est un football futuriste dans lequel deux vaisseaux tentent de faire entrer un palet magnétique dans les buts ennemis.



HYPERBOWL

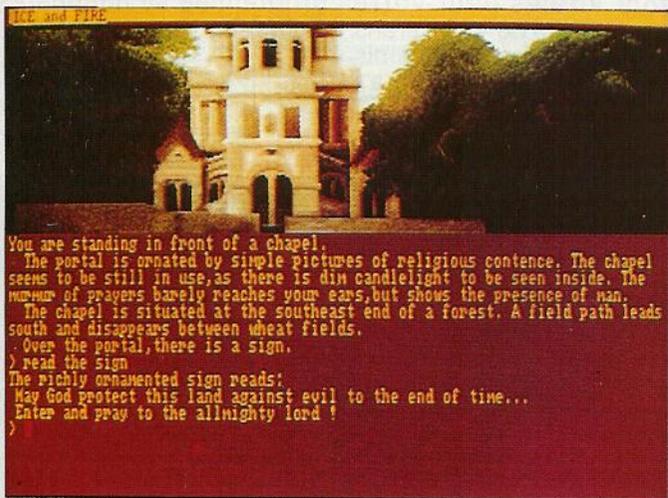
MICROPROSE



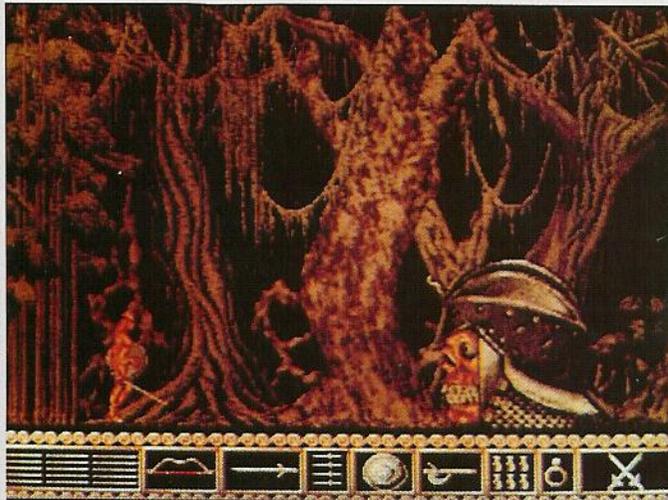
Au PCS, de nombreux programmes seront présentés, avec, on l'espère, les adaptations ST de Kennedy Airport, Airborne Ranger et de Pirate. De nouveaux programmes seront aussi là-bas, comme Times Of Lore d'Origin, qui est bien évidemment un jeu de rôle, et plein d'autres nouveautés. Les versions ST et Amiga de Ultima V devraient arriver en Décembre!



LINEL



ICE & FIRE



DRAGON SLAYER

Cette société Suisse sera présente au PCS et présentera des jeux dont les premières photos sont plus qu'impressionnantes. Ice & Fire sort enfin. C'est un jeu d'aventure aux graphismes digitalisés, en trois disquettes, et qui a l'originalité de présenter un grand nombre de fins différentes!



SOLARIA

(Palace), mais avec des graphismes style BD et divers monstres (lions, etc...).

Dragonslayer est un jeu tout à fait dans le style de Barbarian ou Skrull, mais avec des sprites toujours plus beaux et des graphismes qui feront passer ceux des deux jeux nommés précédemment pour des graffitis!

The Champ est un jeu sur la boxe, mais nous n'avons, hélas, pas pu le voir. Ce sera l'un des softs importants présentés au PCS.

Solaria est un jeu basé sur un sport Aztec, jeu dans lequel il faut placer des ballons derrière votre adversaire, et parfois s'allier à lui pour tuer des monstres. Une nouvelle fois, cela semble graphiquement superbe.



THE CROWN

The Crown est un jeu de stratégie où il faut explorer un monde et bâtir un empire. Que ce soit sur ST ou Amiga, ce jeu sera en 56 couleurs!

L Ludicrous est un jeu de combat de gladiateurs comme Barbarian

C'est arrivé demain

OCEAN

Certainement le plus grand stand du PCS. On pourra y voir les derniers jeux comme **Army Moves** sur ST et Amiga, ou encore **Where Time Stood Still** sur ST, jeu dans lequel votre avion s'écrase dans les Andes, dans une région où l'on en est encore à l'époque de la préhistoire! Un jeu d'aventure/arcade visiblement passionnant. Mais on pourra surtout voir les prochains produits, qui sont nombreux et apparemment de bonne qualité.

Daley's Thompson's Olympic Challenge sortira sur ST et Amiga début Septembre. Il s'agit d'une version super-améliorée de Decathlon, avec des graphismes digitalisés de l'athlète, animés qui plus est!

Ensuite, ce sera **Guerilla Wars** qui viendra sur ST et Amiga. Il s'agit d'un jeu totalement semblable à **Ikari Warriors**, mais qui devrait être beaucoup mieux adapté.

Victory Road vous permettra d'affronter de nombreux monstres tous plus délirants les uns que les autres, avec des vampires, des monstres à deux ou trois têtes. Le but



du jeu est d'arriver jusqu'au paradis! Original, non ?

Pour la fin de l'année, les possesseurs de ST et d'Amiga pourront jouer à **Robocop**, adapté du célèbre film. C'est un jeu de tir, où l'on se déplace dans les rues qui scrollent sur plusieurs plans! De nombreuses armes feront de vous quelqu'un d'invincible.

L'adaptation de **Wec Le Mans** sur ST et Amiga sera pour la fin Novembre. Le jeu est une sorte de **Pole Position**, en beaucoup plus beau et vraiment plus rapide.



A la même époque, c'est **Typhoon** qui sera disponible sur ST et Amiga, après quoi viendra **Rambo III**, d'après le film, jeu qui ne devrait pas vraiment être d'une douceur extrême.

Enfin, le hit de la fin de l'année devrait être **Opération Wolf**, dont la conversion s'annonce fantastique.



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

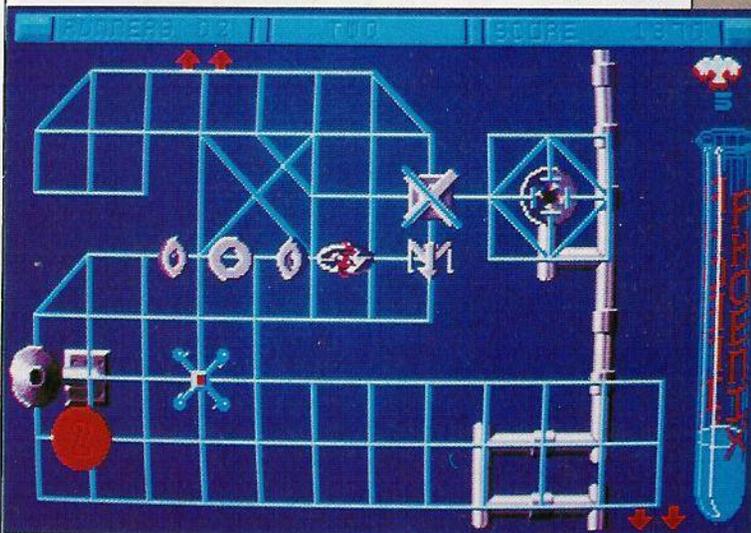
MICRODEAL

Tanglewood est désormais disponible sur Amiga, et c'est maintenant **Major Motion**, l'un des premiers jeux du ST qui arrive sur cette machine. L'adaptation a l'air bonne, sans toutefois dépasser la version ST.

Tetraquest est le prochain jeu qui sortira sur ST. C'est un jeu de tir dans lequel vous vous déplacez sur une grille dans le but de retrouver 64 morceaux de tablettes qui sont vitales pour votre pays... Près de 400 écrans plus de nombreux ennemis et pièges ne vont pas simplifier votre tâche.

On parle beaucoup de divers jeux pour Octobre, comme **Karaté Kid** en jeu d'aventure, ainsi que de **Fright Night**, le jeu d'action et le jeu d'aventure. Affaire à suivre... Enfin, Microdeal se lance dans les jeux d'aventure. Ils devraient éditer dans un premier temps des jeux pour les jeunes, où tout se fait à la souris, puis, enfin, sortir le programme permettant de faire de tels jeux, programme se nommant **Talespin**.

TETRAQUEST



Le groupe de funk "Les Mécaniciens nerveux", de Garches-les-Gonesses, déclare:

"3615 SM1*ST, c'est cool"

ATARI ST

CONTACT'EURE

BP 937, 27009 EVREUX Cedex Tél. 32 28 19 79

UTILITAIRES ATARI ST

Table listing utility software titles and prices, including '1ST WORLD PLUS', 'ADVANCED ART STUDIO', 'ALICE PASCAL', etc.

UTILITAIRES ATARI ST

Table listing utility software titles and prices, including 'MARK WILLIAMS C 3.0', 'MCC FASCAL', 'MICRO C SHELL', etc.

JEUX ATARI ST

Table listing game software titles and prices, including 'BEYOND THE ICE PALACE', 'BILL PALMER', 'BIONIC COMMANDOS', etc.

JEUX ATARI ST

Table listing game software titles and prices, including 'RETURN TO GENESIS', 'RINGS OF ZILFIN', 'ROADWARRIOR', etc.

Table listing game software titles and prices, including 'WINTER GAMES', 'WORLD GAMES', 'LES GRANTS DE L'ARCADE', etc.

EDUCATIFS ATARI ST

Table listing educational software titles and prices, including 'AU NOM DE L'HERMINE 5 eme', 'BAC GEO 1ere TERM', etc.

ACCESSOIRES ATARI ST

Table listing Atari accessories and prices, including 'BOITERS DE RANGEMENTS D7', 'DATA CASE SERRURE 40', etc.

ACCESSOIRES ATARI ST

Table listing Atari accessories and prices, including 'TAPIS SOURIS', 'TAPIS SOURIS LAND COVER', etc.

LIVRES ATARI ST

Table listing Atari books and prices, including '103 PROGRAMMES POUR ST', 'BIEN DEBUTER SUR ST', etc.

JEUX ATARI ST

Table listing Atari games and prices, including '221 B BECKER STREET', '800 CC', '90 000 VIEUX SOUS LES MERS', etc.

Advertisement for 'DISQUETTES VIergES JAPONAISES' (3 POUCHES 1/2 DOUBLE FACE DOUBLE DENSITE) and 'LA BOITE DE 10: 90 Frs'.

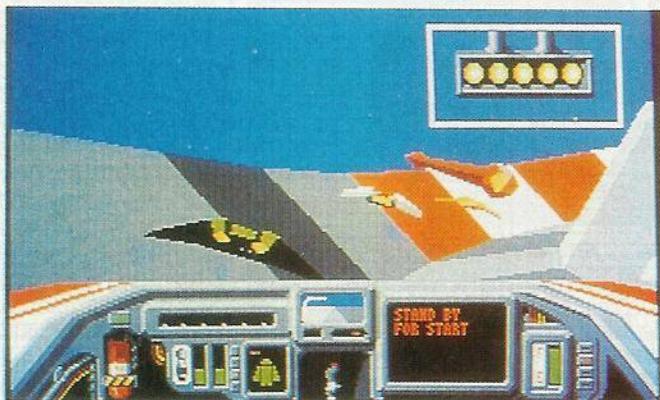
Gen 4 N° 5 BON DE COMMANDE à renvoyer à CONTACT'EURE - B.P. 937 27009 EVREUX Cedex

Form with columns for 'TITRES' and 'PRIX', and a section for 'Participation aux frais de port et d'emballage + 20 Frs'.

Form for payment methods: 'Contre-remboursement + 20 F', 'Mandat-lettre', 'Chèque', 'Carte Bleue'. Includes fields for 'TOTAL:', 'Validité / Signature:', 'Mon appareil est: un ordinateur', 'NOM, prénom:', 'ADRESSE:', 'Téléphone:', 'Code Postal:', 'Ville:', and checkboxes for 'AMIGA' and 'SEGA'.

C'est arrivé demain

ELECTRONIC ARTS



POWERDROME

De nombreux produits seront présentés sur ST et Amiga.

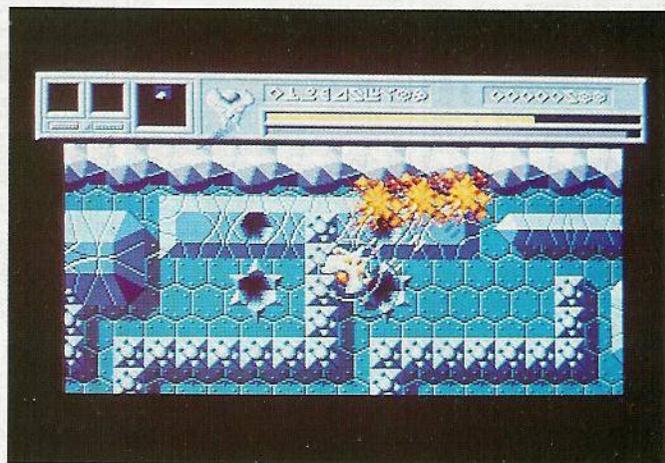
Battle Chess est un jeu d'arcade et d'échec dans le même style qu'Archon, mais avec un graphisme fou, 4 Mégas d'animation et 400K de sons digitalisés! Il n'est pour le moment prévu que pour l'Amiga.

Pour ce qui est de **Powerdrome**, il s'agit d'une course de vaisseaux dans une arène. C'est un jeu en 3D formes pleines, avec une rapidité incroyable, si bien que l'on a vraiment l'impression d'être à bord du vaisseau.

Ce superbe programme sera disponible en premier lieu sur ST puis sur Amiga. Enfin, un jeu d'arcade/stratégie nommé **Fusion** sortira en Octobre sur Amiga. C'est un jeu



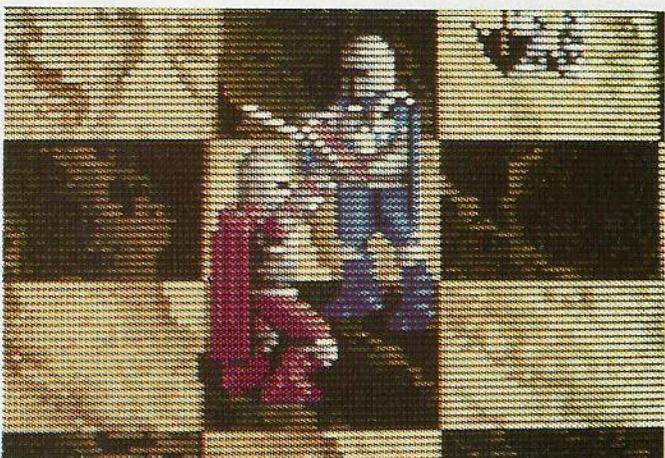
avec un scrolling Parallax plein écran et omnidirectionnel. D'après les photos, ça ressemble un peu à Vindicator de chez Atari Games.



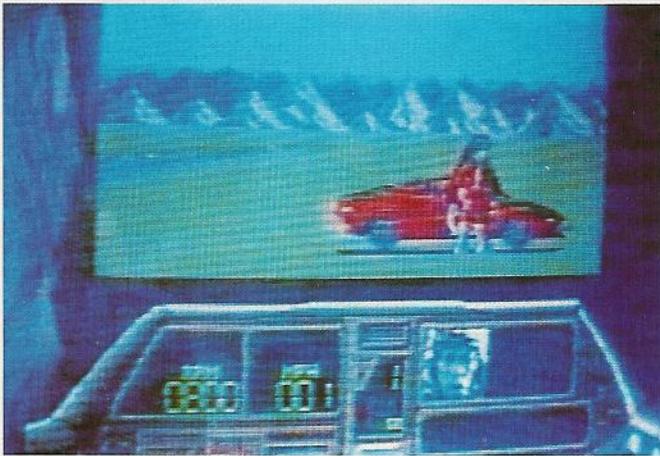
FUSION



BATTLECHESS



GREMLIN



Gremlin's Graffic ne sera pas cette année au PCS, trop d'argent ayant été dépensé l'an dernier pour des retours pas assez importants. A Sheffield, village anglais où se situe la société, on a décidé d'organiser une soirée show la veille du Salon, dans un grand hôtel londonien. Tous les nouveaux programmes y seront présentés à la presse anglaise. Nous avons eu la possibilité de voir ces programmes, et sommes donc en mesure de vous les présenter, et nous en sommes d'autant plus heureux que ces logiciels Gremlin's sont d'excellente qualité. Sur Atari ST, il faudra compter sur quatre logiciels.

Le premier sera **Federation Of Free Traders** (FOFT pour les intimes). Ce logiciel a nécessité plus de seize mois de travail, et la



majorité des graphismes y sont programmés. Ces derniers rappellent par certains côtés ceux de Starglider 2, mais si le jeu

de chez Rainbird mêle action et aventure, Foft y ajoute aussi la stratégie, ainsi qu'une idée géniale: le fait de pouvoir programmer un ordinateur, à l'intérieur du jeu!

Trois autres jeux sont pratiquement terminés: ce sont **Arthura**, **Technocop** et **Motor Massacre**.

Dans Arthura vous tenez le rôle du roi Arthur. Il vous faut retrouver la princesse des ténèbres, à travers un scrolling horizontal. A chaque fois que vous changez de pièce, les extrémités latérales de l'écran se rapprochent, et effacent la salle précédente. Le nouveau lieu apparaît alors.

Technocop est un logiciel partagé en deux parties. L'une se passe au volant d'une voiture sur une route et rappelle Pole Position, alors que dans la deuxième partie, vous êtes à pied dans un scénario qui rappelle énormément Rolling Thunder. Vous êtes donc armé d'un revolver, vous vous déplacez latéralement et tirez sur tout ce qui bouge.

Motor Massacre est un logiciel qui comprend lui aussi plusieurs petits jeux. Les deux principaux se déroulent sur une route vue de dessus et dans un monde souterrain de type Gauntlet, mais avec des animations beaucoup plus belles...



◀ DERNIERE MINUTE ▲ DERNIERE MINUTE ▼ DERNIERE MINUTE

NINTENDO

Nous venons juste de recevoir les derniers jeux de chez Nintendo.

The Legend Of Zelda est un jeu d'arcade / aventure aux graphismes sympas, et qui semble de bonne qualité.

RC Pro-Am est une course de voiture avec un scrolling à la Zaxxon.

Kid Icarus est un jeu d'arcade / aventure qui se passe durant la mythologie grecque.

Rad Racer est aussi une course de voiture, dans le style d'Outrun mais où il est aussi possible de conduire une F1.

Metroid est un superbe jeu de tableaux aux graphismes superbes.

Enfin, **Punch-Out** est un jeu de combat de boxe.

Tous ces jeux seront testés dans le prochain numéro.

LE MINUTE ▲ DERNIERE MINUTE ▼ DERNIERE MINUTE

C'est arrivé demain

US GOLD

Voici une association des plus inattendues, celle de la première société Anglaise avec Pepsi Cola. La première manifestation importante, après la sponsorship par chaque marque des produits de l'autre, sera un gigantesque concours qui aura lieu en Angleterre. Il s'agira de battre les records d'Us Gold pour remporter des prix ou se qualifier pour des compétitions plus importantes. Ensuite, nous verrons l'apparition d'une gamme de jeux Pepsi/Us Gold. Le premier sera **Pepsi Challenge Mad Mix Game**, un jeu futuriste en 3D avec des modifications constantes et de nombreux ennemis. Ensuite, ce sera l'adaptation du fantastique **Thunderblade** de Séga (présenté dans la rubrique Arcade du dernier numéro de Gen4), que nous vous présentons un peu plus loin.

Bushido se déroule dans le Japon Antique, où vous jouez le rôle d'un Samouraï qui doit délivrer quatre princesses aux quatre coins du pays. Vous traverserez de nombreux

décors, variés, et affronterez des adversaires allant de ninjas à des tigres en passant par d'autres Samouraï. Soye Gami Te Octobo pu ST ai Amiga.

(NDT: Sortie prévue pour ST et Amiga en Octobre).

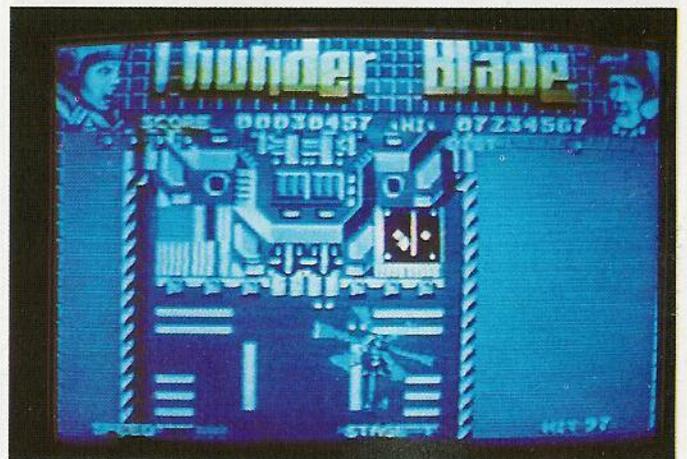
Roadblaster, enfin, devrait sortir en Septembre. Il s'agit du célèbre jeu d'Atari Games, une sorte d'Outrun où il est en plus possible de tirer sur les voitures qui viennent... mais leurs pilotes ne sont pas sans défenses!



US GOLD est certainement l'un des plus grands, sinon le plus grand nom, dans le monde du jeu vidéo. Son Stand au PCS sera donc certainement le plus grand et le plus impressionnant.



BLACK TIGER



THUNDERBLADE

Le titre numéro un, présenté par la société de Birmingham sera sans conteste ThunderBlade, dont nous présentons en exclusivité mondiale les premières images. Nous

n'avons vu qu'une préversion des trois premiers niveaux, mais il faut avouer que le travail réalisé nous a beaucoup impressionné. De façon surprenante, peu d'autres

arcades seront présentés sous le label Us Gold, cette année. On parle quand même

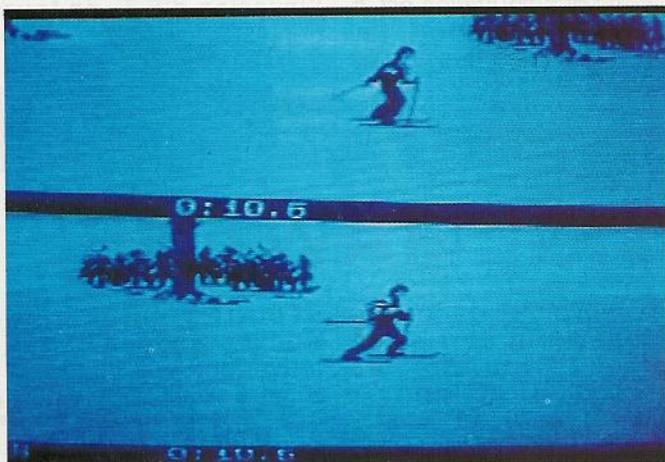
Capcom/Go. Vous les connaissez déjà, ce sont: 1943, Black Tiger, Tiger Road, L.E.D. Storm,



1943

d'autres titres chez Us Gold, comme Vigilante, un jeu de combats de rue réalisé par Irem, les créateurs de R-Type, et certainement d'un ou deux titres Atari Games, dont l'un a de grandes chances d'être Toobin, le jeu le plus original de chez Atari Games depuis bien longtemps. Il s'agit d'une super descente de rivière, en bouée, bourrée d'humour! Les autres conversions présentes sur le stand seront éditées sous le label

Forgotten Worlds et The Last Duel. S'ils sont tous de la qualité des derniers jeux de chez Go, voilà qui promet. Les premiers produits de la société Toposoft, qu'Us Gold lance sur le marché seront aussi au PCS, ainsi qu'Epyx qui présentera Games Summer Edition (un super Winter Games avec 7 épreuves!), Street Sports Soccer et 4X4 Off Road Racing grâce auquel il sera possible de gagner une moto Kawazaki.

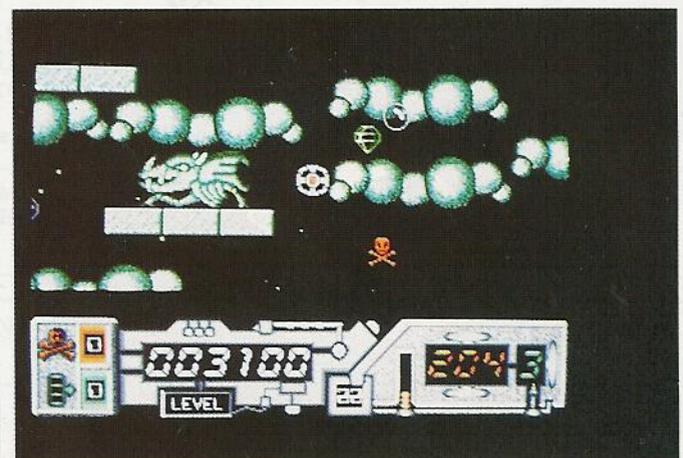
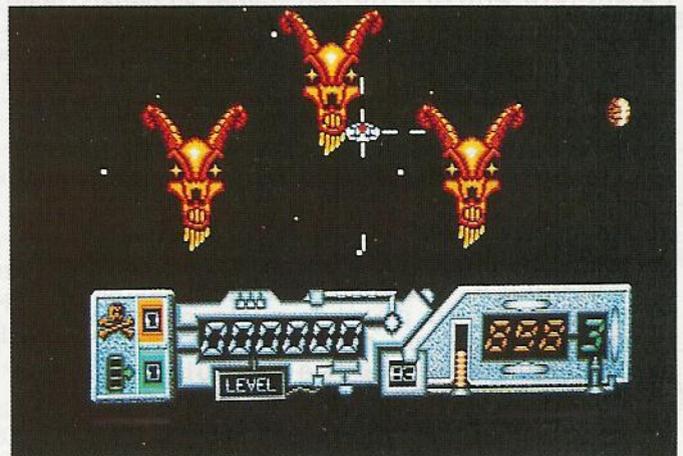


THE GAME'S EDITION

HEWSON

Le lancement de Netherworld, un jeu d'action aux graphismes très soignés, avec scrolling omnidirectionnel très fluide et de nombreux tableaux. Sur ST et Amiga, Cybernoïd est un autre jeu de tir avec un nombre très important d'ennemis de tous genres, et des armes à récupérer pour augmenter votre puissance de tir.

Zynaps, l'un des meilleurs jeux de tir de l'année, avec scrolling horizontal et des graphismes de... Pete Lyon. Voilà qui devrait être beau! Sortie pour ST et Amiga début Septembre. Enfin, Exolon est un jeu dans lequel vous dirigez un astronaute qui doit détruire un nombre important de monstres et de machines qui infeste votre planète. Le jeu est graphiquement un peu dans le style de Psygnosis, ce qui est peu dire.



NETHERWORLD

C'est arrivé demain



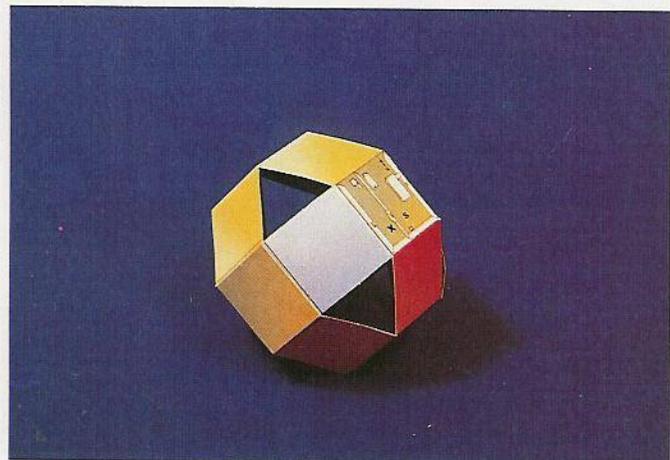
INCENTIVE



DRILLER

La société éditrice de **Stac**, le langage pour créer des jeux d'aventure, proposera bientôt 3 jeux sur ST et Amiga. Le premier est l'adaptation d'un jeu Amstrad très connu et se nomme **Driller**. Il s'agit d'un jeu d'arcade/stratégie qui vous propose d'explorer un monde en 3 dimensions, un peu comme dans **Mercenary**, si ce n'est qu'il s'agit de formes pleines ici, et en temps réel s'il vous plaît (ça devient une habitude!). Votre exploration se fera

en voiture au départ, mais rien ne vous interdit, si vous trouvez plus tard un avion, de l'emprunter. **Driller** devrait arriver en boutique à la mi-septembre, et sera livré avec un manuel très complet ainsi qu'un carte en 3D des lieux à explorer! La suite de ce jeu, nommé **Dark Side**, devrait suivre de quelques mois, ainsi que **Total Eclipse**, qui lui se déroulera dans le Sahara, et qui sera plus un jeu d'aventure, mais toujours en 3D et en temps réel!



LE PLAN EN 3D

FTL

La nouvelle est tombée en plein bouclage: **Dungeon Master** arrive sur Amiga, pour Septembre si possible. Ensuite, viendra **Dungeon Master II** (nom provisoire), qui proposera simplement 5 nouveaux niveaux. Mais le plus important reste sans doute



le prochain jeu de chez FTL, dont le nom n'est pas encore fixé, et qui n'est rien d'autre qu'un jeu comme **Dungeon Master** mais en science-fiction cette fois-ci, ce qui devrait être **GEANT!** Prévu pour l'année prochaine, espérons qu'il sortira plus vite que **Dungeon Master**.

SSI

Pour l'Origins Awards, qui décerne des prix aux meilleurs jeux de rôle et wargame sur ordinateur, la société américaine a reçu pas moins de 6 nominations, prouvant qu'elle dominait toujours ce marché. Quant au journal anglais **Dragon**, il a donné une récompense à la société pour le Meilleur jeu de Science-Fiction de l'année. Chez SSI, tout va vraiment très bien. **Questron II** est en passe d'arriver sur ST et Amiga.

ELITE

Il sera peut-être possible de voir au PCS les versions ST de **Commando**, **Paper Boy** et **Ghost'n Goblins**, mais le seul jeu dont nous avons des nouvelles est **A Question Of Sport**, jeu basé sur une émission de la BBC.

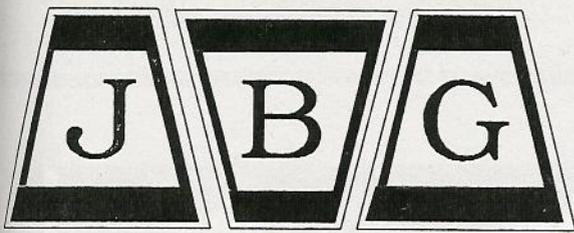
CRL

Siege of London est un jeu d'arcade avec des graphismes... en 3D formes pleines. Dans ce jeu pour Amiga, vous devez sauver la Terre de l'invasion d'E.T. en tous genres.

CINEMAWARE

La version ST de **Sinbad** étant enfin sortie, on attend plus que les versions ST de **King Of Chicago** et de **Three**

Stooges. Sans quoi **Rocket Ranger** devrait arriver en Septembre, sur ST et Amiga.



ELECTRONICS

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG
immédiat

OUVERT LE LUNDI DE 10 Heures à 19 Heures

163, av. du Maine

75014 Paris M^{etro} Alésia

☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

NOUVEAUTÉS ET COMMANDES
DE LOGICIELS ET DE MATERIEL
PAR : **MINITEL AU 36 15**
CODE ACTO
MOT CLE JBG

LA MICRO AU SUD DE PARIS

·SIC

PRESENT AU FESTIVAL DE LA MICRO : 14-15-16 OCTOBRE

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick
3490 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick
4990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10
7380 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 11 Frs L'unité

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
5990 Frs

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Téléphonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilité et prix

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
6990 Frs

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM
5490 F HT

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P	1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	2090 f
Disque Dur SH 205	4990 f
Imprimante LX 800 (+cable)	2690 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2690 f
FREE BOOT	N.C
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	990 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	3200 f
Lecteur Double Face Interne	N.C

OFFRE GRAPHISTES
ATARI 1040 STF
MONITEUR COULEUR
STAR LC 10 COULEUR
9990 Frs

ATARI PC 2 HD
un lecteur 5.4 p
disque dur 30 Mo
8490 F HT
Reservez le dès maintenant

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

VOTRE COMMANDE: Gen 4 N° 5

NOM PRENOM

ADRESSE

.....

TEL

CODE POSTAL

VILLE

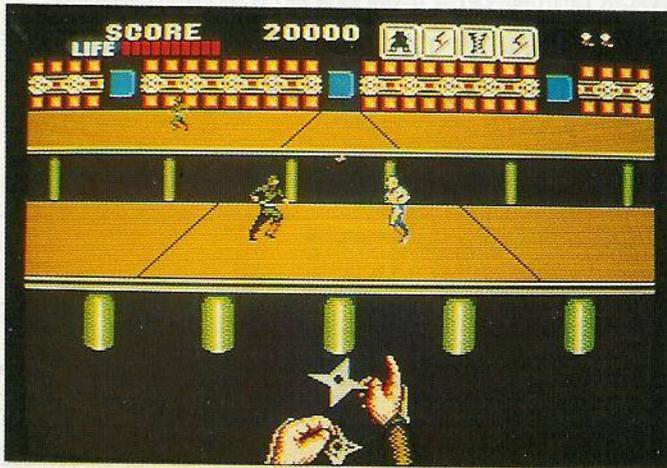
carte bleue

Date exp. _____ Signature _____

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Colléctivites - Ecoles
Renseignements au :
45 41 26 04

C'est arrivé demain

SEGA

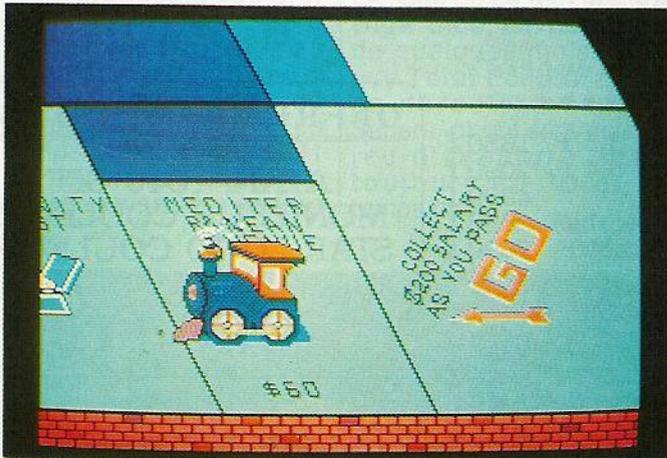


SHINOBI

Les prochains jeux de la console Sèga risquent bien d'être des gros hits. Ainsi, **Thunderblade**, l'adaptation du jeu d'arcade.

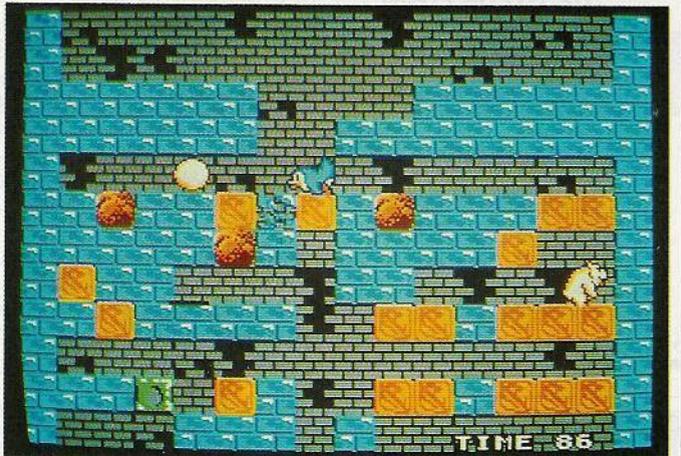
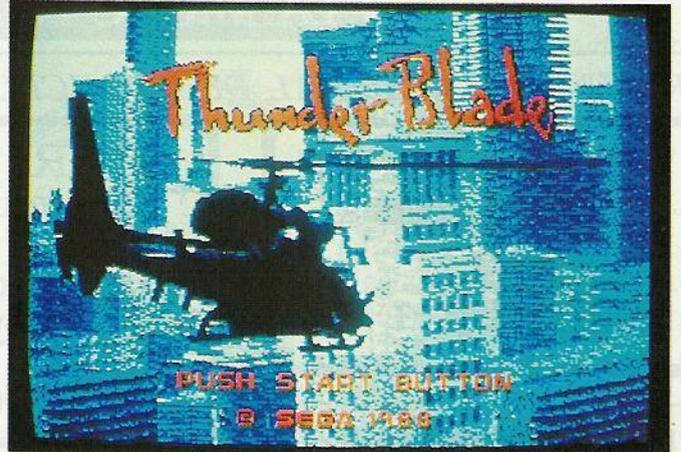
Shanghai est le jeu de Ma-Jong semblable à celui sur ST fait par Activision. **Monopoly** est un... monopoly aux graphismes assez sympas,

alors que **Phantasy Star** est un jeu d'aventure/arcade très beau. **Penguin Lord** sortira d'ici la fin de l'année, et c'est un jeu de tableaux assez original. Enfin, **Shinobi** devrait aussi être disponible avant Décembre. Voilà de biens belles news de Sèga.



MONOPOLY

SEGA®



PENGUIN LAND

California GAMES

**FAITES ENTRER
LE SOLEIL
DANS VOTRE
ORDINATEUR**

A PRÉSENT, L'ÉTÉ DURERA POUR TOUJOURS!

L'odeur des vagues, le soleil sur votre dos, le sable entre vos orteils ... ceci n'est pas le Reveur de Californie - c'est réel! Six sports parmi les meilleurs sports de la Côte Ouest, qui vous feront palpiter d'émotion! Epatez vos amis avec vos merveilleux exploits au skateboard volant, ou montrez le sang froid avec lequel vous jonglez avec le sac.

Glissez sur les trottoirs en planche, lancez le Frisbee et faites monter votre BMX sur une roue.

Puis, l'épreuve ultime - le roi des California Sports - foncez sur les ondulations des vagues, tout en livrant bataille à ces rouleaux géants du Pacifique pour décider du meilleur dompteur des vagues.

California Games™ comprend un superbe graphisme et toute l'atmosphère de la Côte Ouest. Toute la qualité que vous attendez d'un produit d'EPYX est là, de même que beaucoup d'autres choses. Respirez bien. Déchaînez-vous! Bienvenue à un nouvel état d'intensité.

**CALIFORNIA ... L'ÉTAT LE PLUS
PASSIONNANT DES ÉTATS UNIS.
CALIFORNIA GAMES LE JEU LE PLUS
PASSIONNANT DANS VOTRE ORDINATEUR.**

CBM 64/128 CASSETTE
DISQUE

SPECTRUM CASSETTE
+ 3 DISQUE

AMSTRAD CASSETTE
DISQUE

MSX CASSETTE

IBM DISQUE

AMIGA DISQUE

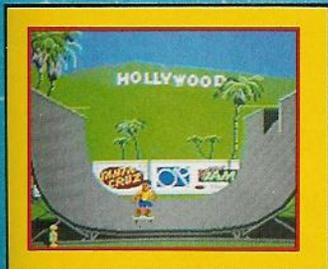


Photo d'écran de la version CBM 64/128



EPYX



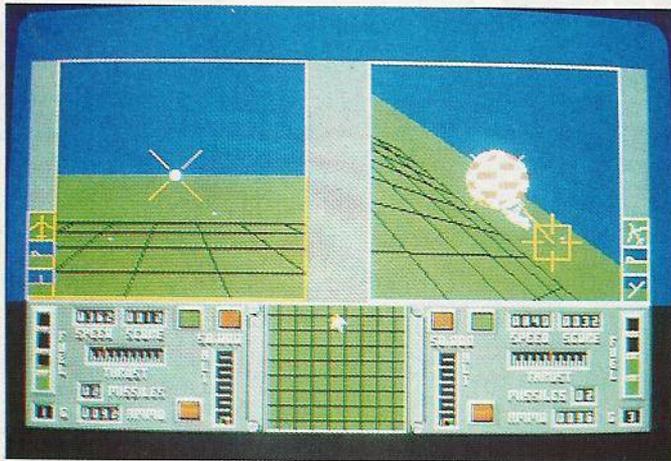
U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette,
05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144.

"Description complète sur 3615 Micromania."

"Revendeurs, pour connaître les dates de sortie,
téléphonez au 16/93 42 71 44."

C'est arrivé demain

MIRRORSOFT



SKYCHASE

La société lance un nouveau label: Image Works. C'est sous ce label que les produits Mirrorsoft seront désormais disponibles.

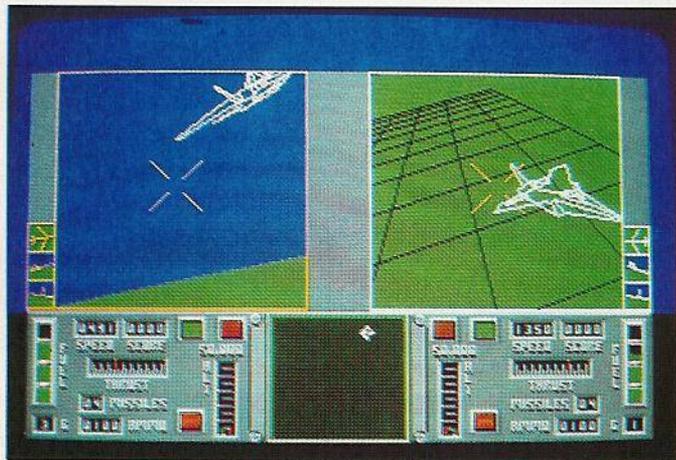
Le premier, déjà sorti sur Amiga et en attente sur ST, est **Skychase**, un jeu de combat d'avion où tout ce qui est décollage et manoeuvre a été retiré, et où il ne reste vraiment que l'affrontement de deux pilotes, tout en pouvant jouer seul ou à deux (l'un contre l'autre). Le principal intérêt, en plus du fait

graphismes sont en 3D fil-de-fer.

Ensuite, viendra **Speedball**, le nouveau jeu des Bitmap Brothers, ceux qui ont fait Xenon, ainsi que **Fernandez Must Die**, encore un jeu dans le type de Commando.

Pour la première fois, la société reprend un jeu d'arcade, et c'est donc elle qui fera l'adaptation ST de **Blasteroids**, la version 88 d'Astéroids, toujours signée Atari Games.

Plus tard, il faudra compter sur **Foxx Fights Back** sur



SKYCHASE

de pouvoir s'affronter à plusieurs, est le nombre important d'options. Les

ST et Amiga, un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un renard qui chasse des chasseurs!



FERNANDEZ MUST DIE



BLASTEROIDS

Mainframe est un simulateur de vol en cours

de développement, avec des graphismes en 3D formes pleines, ce qui devrait être superbe.

Enfin, **Bomboozal** est un jeu relativement complexe, comprenant stratégie et arcade. A noter la participation de Jeff Minter dans l'équipe de programmation de ce jeu, qui sortira aussi sur ST et Amiga.



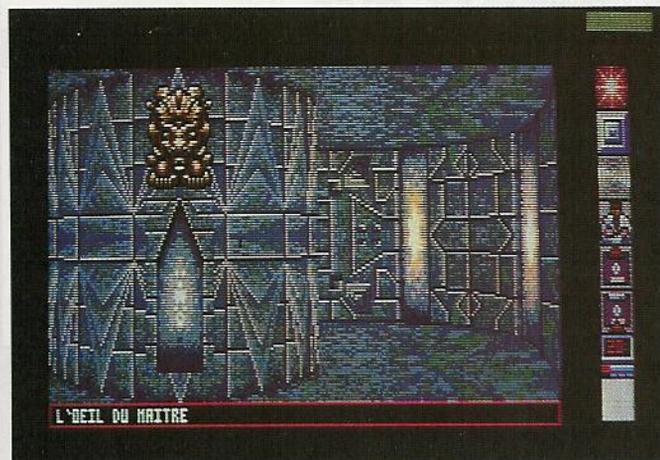
FERNANDEZ MUST DIE

LES COMPAGNIES FRANCAISES

EXXOS



LE LOGO D'EXXOS



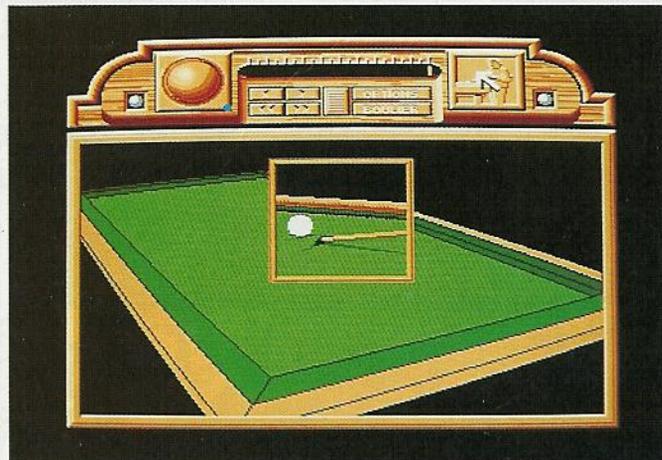
TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS

Ex-Ere Informatique, cette société sort de nombreux programmes à la rentrée. Il y aura un jeu d'aventure / arcade, par les auteurs de Trauma. Les auteurs promettent qu'il s'agit d'un jeu ultra-original, pour ST et Amiga.

Pour Amiga, il y aura un Billard français et

américain, avec de nombreuses options.

Enfin, nous aurons le nouveau jeu de Rémy Herbulot (Crafton & Xunk, l'Ange de Cristal), un jeu d'arcade sur les jeux olympiques intergalactiques. Il y aura quatre épreuves dans ce jeu sur ST et Amiga.



BILLARD

C'est arrivé demain

LORICIELS

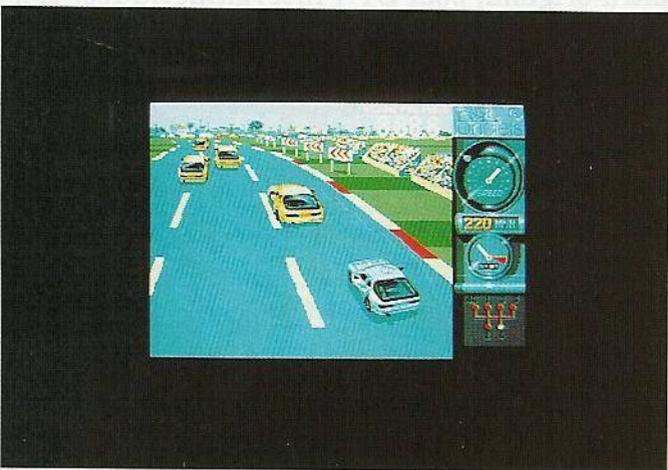


Tout d'abord, histoire de nous changer les idées, voici l'**Executive Joystick**, un minuscule joystick assez maniable qui s'intègre de plus au cadre de votre ordinateur. Le prix? 150 francs. Et c'est un produit Loricels. Pratique quand on ne veut pas un joystick sur son bureau, il est par contre difficile de l'utiliser pour jouer vraiment à un jeu. Du côté des jeux, il y

dur, même pendant les vacances.

A la mi-septembre sortira **944 Turbo Cup**, une simulation de course de Porsches 944 Turbo qui, d'après ce que nous avons pu en voir, sera renversante, et particulièrement belle. Le programme est prévu pour ST et Amiga.

Mata Hari, jeu d'arcade/aventure, basé sur les exploits de la célèbre espionne de la première Guerre



944 TURBO CUP

en a des tonnes qui arrivent, comme quoi chez Loricels, ça bosse

Mondiale. Le jeu sortira sur ST dès le début de Septembre.

Neuro-Gym est un programme qui testera votre Quotient Intellectuel par une série d'épreuves, et vous permettra de la développer grâce à des exercices divers. Le programme suivra votre progression et vous communiquera vos progrès (si vous en faites, mais on compte sur vous pour ça) au fur et à mesure.



MATA HARI



NEURO-GYM

Cobra II est une nouvelle version de Cobra, mais cette fois-ci, le héros se déplace dans un décor multidimensionnel, et de nombreux personnages interviennent désormais.

Enfin, **A-320** est un jeu qui mêle action, aventure et simulation, puisque vous y jouez un passager lors d'un



A-320

détournement d'avion. Après **Opération Jupiter** d'Infogrames, il semble bien que les éditeurs se tournent actuellement vers l'actualité pour trouver des idées de jeux!

MBC

Après la sortie du **Manoir de Frozarda**, nous attendons maintenant **Rat Connection** et **Marmelade**, qui sont eux aussi des jeux d'aventure, ainsi que **Jade**, un utilitaire pour faire soit-même des jeux d'aventure, soit par texte soit par icônes, graphiques et sonores!

UBI SOFT

!

1987

16/32
DIFFUSION
DIFFUSE



1988

16/32
EDITION EDITE

VOUS ETES PROGRAMMEUR !

ATARI ST - AMIGA - PC

Vous avez un logiciel très avancé ou terminé.
Vous pensez qu'il est d'un niveau équivalent à ceux dont nous avons assuré le succès.

16/32 EDITION VOUS INTERESSE !

ET VOUS PROPOSE

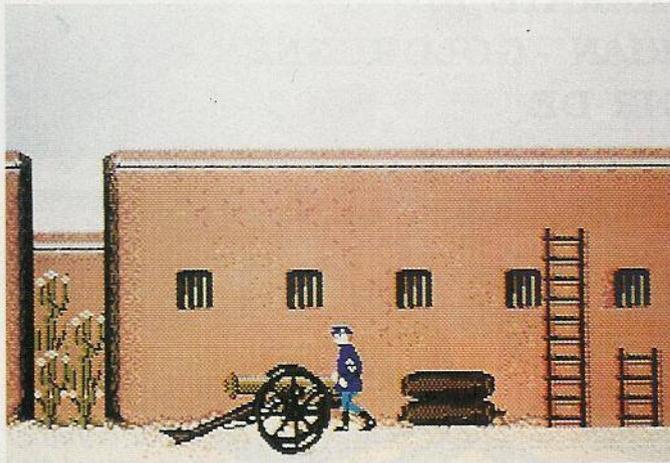
- de faire partie d'une équipe de programmeurs et graphistes associés de haut niveau.
- une sécurité de ressources garantie.
- un intéressement à la réussite.
- un accès aux matériels et techniques de pointe.

VENEZ NOUS VOIR !

CONTACT AU
42 27 25 54
POUR RENDEZ-VOUS.



INFOGRAMMES



Après avoir fêté ses 5 ans, la société nous prépare de nombreux logiciels pour la rentrée. Il y aura **Les Tuniques Bleues**, second programme dans la collection Spirou, un jeu d'arcade/stratégie aussi

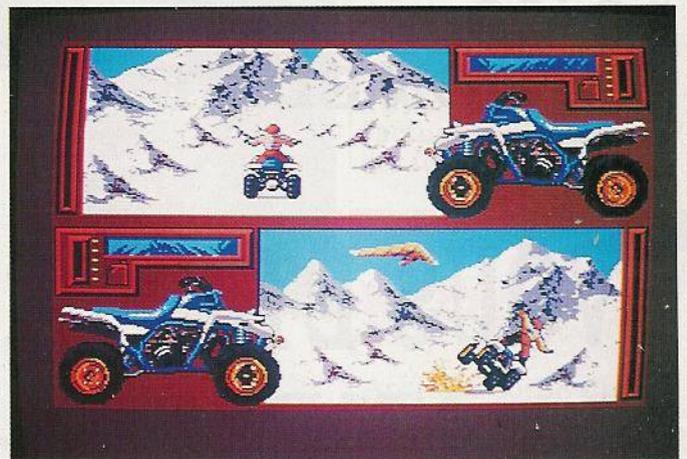
bon que les dernières productions de la société. Ensuite, **La Quête de l'Oiseau du Temps**, d'après la BD de Loisel, nous sera présenté. Nous n'en savons pas plus pour le moment.

MICROIDS

La version Amiga de **Super Ski** devrait être disponible dès le premier Septembre.

Quant à **Quad**, sa sortie sur ST et Amiga sera pour la fin septembre. Dans **Quad**, vous êtes deux à vouloir arriver le premier au bout de la longue course qui vous mènera à

travers la montagne, la plaine et les marais, mais si un seul d'entre vous peut gagner, il faudra pourtant s'entraider si vous désirez passer les obstacles naturels mais aussi les ennemis (quads, side-cars, delta-planes) qui veulent à tout prix vous empêcher de gagner la course.



MYRIAD

Nouvelle société, ses programmeurs ont quand même à leur actif Sapiens. Leur nouveau jeu se nomme **Albedo**, et c'est en fait un recueil de nombreux jeux à un ou deux joueurs, qui se

déroulent en apesanteur, et où il faut souvent tirer un peu partout. Idée originale, très belle réalisation, le jeu est disponible sur ST et bientôt sur Amiga.

CARRAZ

Après avoir acquis les droits de la série télévisée "**Les Petits Malins**", voici que Carraz Edition présente ses premiers programmes issus de

son adaptation. Ils ont différents niveaux et visent à initier les jeunes enfants au micro-ordinateur, en étant basés sur le coloriage.

COKTEL VISION

Nous aurons tout d'abord le droit à **Emmanuelle**, un jeu d'aventure érotique dans lequel l'action a aussi sa place.

Terrific Land est un jeu d'arcade étrange, dans lequel le joueur se trouve à l'intérieur du jeu, en raison d'une transformation moléculaire.

Enfin, **Crucial Test** est un jeu de société avec plus de 3000 questions, un peu dans le genre du Trivial Pursuit.

Ces trois jeux sortiront en Octobre.

Par la suite, nous aurons le droit à **Freedom**, un jeu de stratégie superbe, où l'action ne manque pas, ainsi que **Peter Pan**, basé sur le roman, et **Jungle Book**, toujours d'après le roman et le dessin animé de Walt Disney. Le plus surprenant reste le fait que Coktel Vision a obtenu les droits de **Rogger Rabbit**, le film issu de l'alliance Spielberg/Walt Disney, et que la société sortira donc en jeu d'aventure et d'arcade.

DELPHINE



BIO-CHALLENGE

Tiens, un petit nouveau. Mais, c'est bizarre, ça me dit quelque chose Delphine. Ah, mais bien sûr, c'est la célèbre maison de disque qui édite et produit des gens comme Clayderman. Eh bien, bienvenue à cette nouvelle société française, qui proposera très bientôt de nombreux jeux sur ST et Amiga.

Les premiers sortiront vers Fin Décembre/Début Janvier.

Bio-Challenge est un jeu d'arcade en 160 couleurs, jeu dans lequel vous devez dans un premier temps tuer des monstres en les écrasant sous des plaques, et après avoir ramassé toutes les carcasses et les avoir apporté en bout de

tableau, combattre le gardien qui vous empêche d'accéder au niveau suivant. Le nombre de couleurs est vraiment incroyable, sans oublier la musique qui, réalisé par des pros, est aussi bien sur Amiga que sur ST hallucinante! Il faut dire que ce jeu est réalisé par l'équipe de Space Harrier...

Castle Warrior est une sorte de Dragon's Lair mais en image informatique bien sur. Votre père a été ensorcelé par un puissant sorcier. Votre but est de retrouver le sorcier et, après l'avoir tué, de ramener l'elixir pouvant sauver votre père. Au premier niveau, vous êtes dans un couloir à l'intérieur duquel vous combattez les

nombreux monstres qui vous attaquent, tout en évitant les bras tenant des épées qui sortent des murs! Après cela, vous êtes en canoé, toujours assailli par de très nombreux monstres, mais il vous faut en plus éviter des tourbillons ainsi que les stalagmites qui tombent. Au troisième niveau, vous

devez traverser une pièce en sautant de cordes en cordes, mais faites bien attention car elles sont toutes enflammées. C'est sur une plate-forme descendante que ce déroule le quatrième niveau, toujours avec autant de monstres, sans compter les cracheurs de flammes qui tentent de vous déséquilibrer. Le magicien se trouve au cinquième niveau, et vous devez l'affronter dans un combat à la Barbarian de Palace. Après sa mort, celui-ci garde encore le contrôle des animaux volant, et pour ramener finalement la potion à votre père, il vous faudra, sur le dos de votre dragon, éviter ou détruire les dragons ennemis qui feront tout pour que votre mission échoue.

TITUS

Off Shore Warrior est une course/combat de bateaux et sortira sur ST et Amiga, alors que **Galactic Conqueror** est un jeu d'arcade fabuleux qui viendra en premier lieu sur Amiga.

LANKHOR

Sortie prochaine sur ST et Amiga de **G-nius**, un jeu d'arcade aux graphismes très proches d'un dessin animé. Vous y jouez le rôle d'un robot qui doit sortir d'un vaisseau qui est en train de se désagréger.

Vroom, la simulation de course automobile où l'on

voit la situation comme si l'on était dans la voiture devrait aussi bientôt sortir. Ça à l'air très chouette.

Elemental est une sorte de Pac-Man en plus compliqué, mais alors vraiment beaucoup plus complexe, mais aussi plus beau.



BIO-CHALLENGE

PRESTASOFT

Si **Hotball** est (toujours) prévu pour Octobre, d'autres produits sortiront auparavant. La société qui vient d'éditer **Vertigo**, un jeu d'aventure de SF, prévoit **Johnny Diggoog**, autre jeu d'aventure se déroulant dans la jungle, ainsi

qu'**Expressing**, un jeu d'action dans lequel vous dirigez un train!

Les Exclusifs

Voici les jeux qui sortiront très bientôt, et que nous avons pu voir auparavant. C'est ce que certains appellent des Préviews, mais pour nous, les Préviews sont les jeux présentés dans la rubrique "C'est arrivé demain", et qui ne sortiront pas avant deux mois... Bref, voici les Exclusifs de ce numéro!

STARGLIDER II

RAINBIRD

Système: Amiga / ST

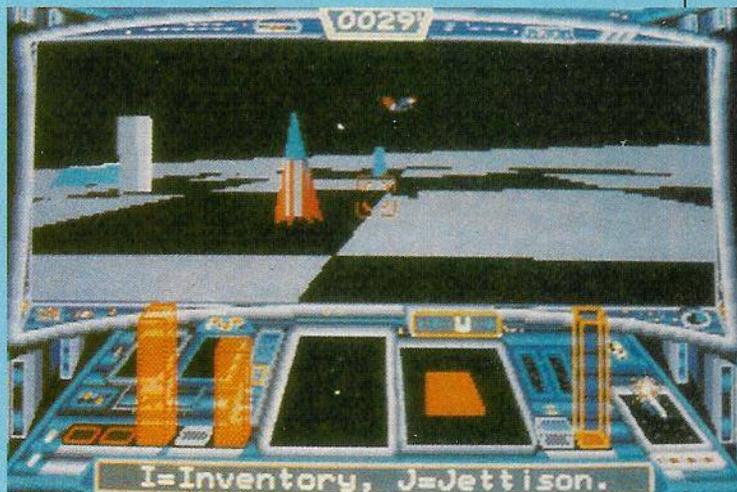
Nous n'avons que très rarement été agréablement surpris par les suites de hits. Starglider II prouve le contraire, tant ce jeu semble être LE jeu de l'année.

Le scénario est simple. Les Egrons sont de retour et sont en train de construire l'Arme Ultime qui peut détruire votre planète. Vous devez donc encore une fois contrecarrer leurs plans, mais cette fois-ci, ça ne sera pas facile...

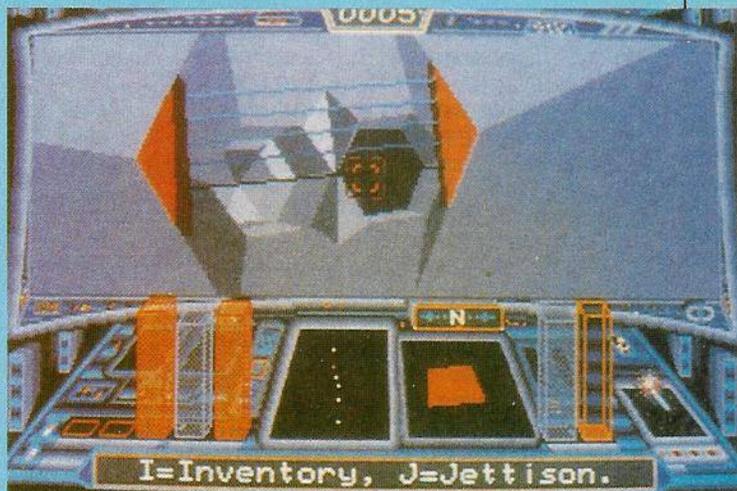
Première différence, le jeu est en 3D formes pleines, mais avec des formes qui renvoient Carrier Command au placard. C'est extrêmement beau, rapide, à un point que l'on reste sans rien dire les cinq premières minutes de jeu. Une fois remis, on commence à comprendre qu'on est en face d'un des plus grands jeux jamais réalisés. En effet, votre quête est complexe: il vous faudra trouver des personnages et des objets pour construire la bombe qui permettra de détruire l'Arme des Egrons, et ceci

à travers tout l'univers. En effet, l'action ne se passe plus sur une seule planète, mais dans un univers complet tournant autour d'un soleil, et dans lequel il vous faudra voyager pour explorer toutes les planètes ainsi que leurs lunes! Le monde est si grand et la quête si longue que la sauvegarde est une des options possibles. Si l'on rajoute qu'il y a un nombre impressionnant d'ennemis et de vaisseaux (jusqu'aux baleines volantes!), que certaines planètes ont des réseaux de tunnels labyrinthiques qu'il vous faudra explorer pour prendre contact avec les populations rebelles qui vous donneront de précieux renseignements. Graphiquement superbe, le son n'est pas en reste et ceci aussi bien sur ST ou Amiga. Depuis les cris des baleines jusqu'aux tirs des vaisseaux en passant par le bruit de l'espace (!), tout est criant de vérité, et fait de Starglider II le plus beau jeu de l'année, et certainement le meilleur!

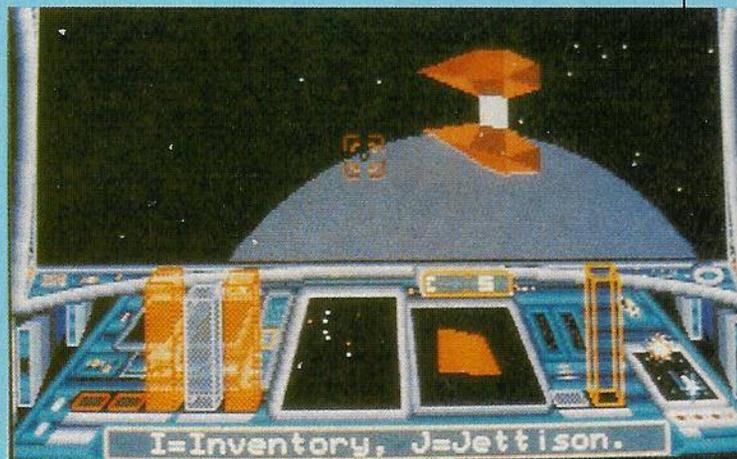
VUE DE VOTRE VAISSEAU



UNE FUSEE EGROU AU LOIN



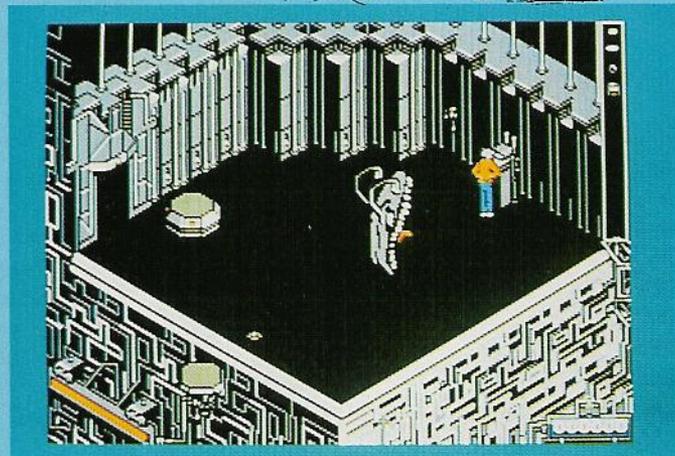
DANS UN TUNNEL



DANS L'ESPACE...

SYNTAX TERROR

SILMARILS
Système: ST

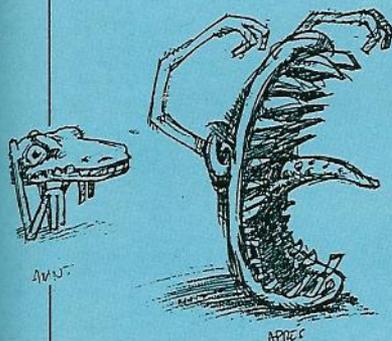


Voilà une préview qu'elle est belle. Syntax Terror est un jeu dans le style d'Airball, pour ce qui est de la visualisation du terrain, puisque cette dernière est en perspective. Par contre,

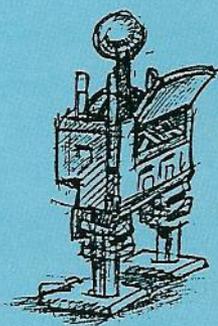
dans l'Ange de Cristal), et également affronter des robots divers mais tous



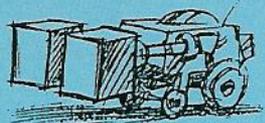
dangereux. Dans le jeu, vous aurez accès à un ordinateur, et si, au lieu de détruire les robots, vous tentez de les reprogrammer, vous pourrez alors les obliger à



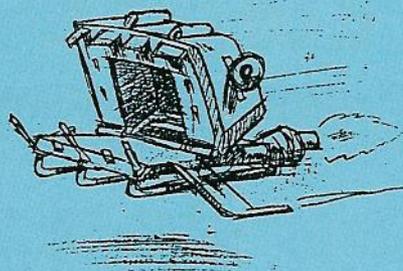
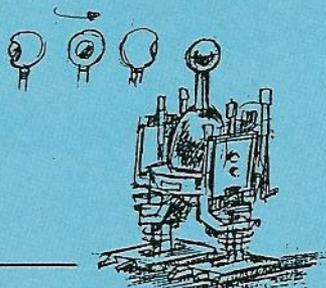
on est loin du scénario simple d'Airball. Dans Syntax Terror, vous dirigez un personnage qui va déjà devoir trouver son chemin



vous obéir. Comme vous le voyez, s'il y a de

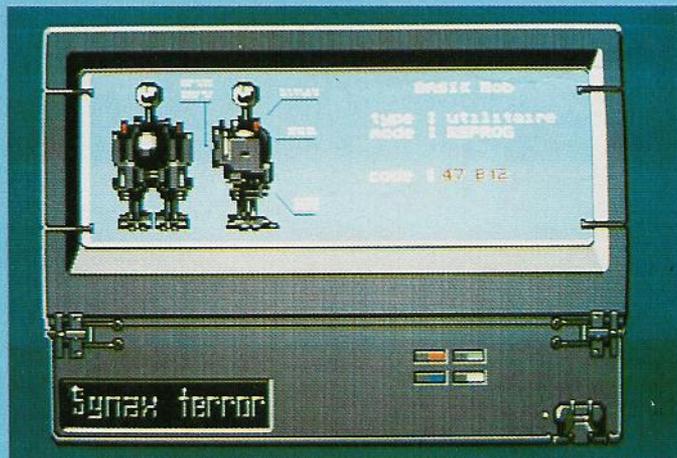
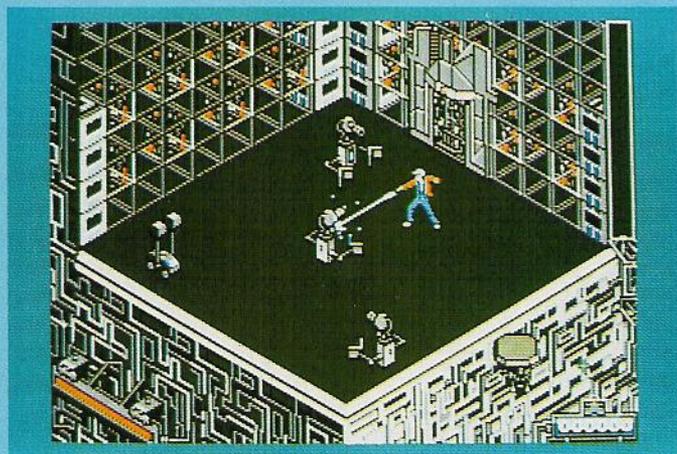


dans le labyrinthe de pièces du lieu futuriste dans lequel vous vous trouvez, mais aussi utiliser certains objets aux bons endroits (un peu comme

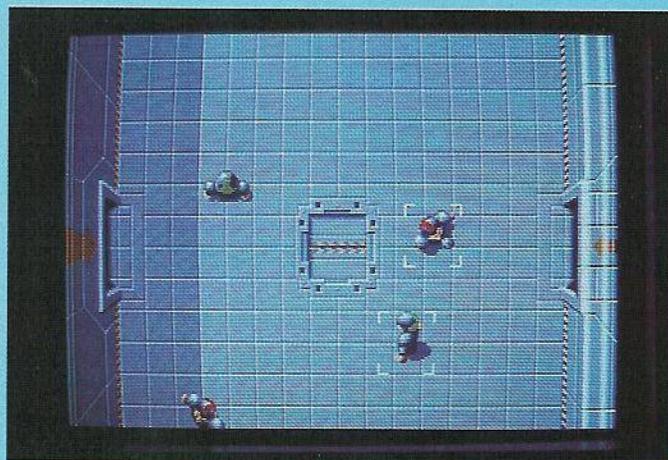


l'action, il y a aussi une part d'aventure dans ce jeu aux graphismes très soignés et dont l'animation est particulièrement bonne. Les dessins accompagnant cet article

sont ceux du graphiste, et vous donnent une idée des divers monstres auxquels vous devrez faire face. Vivement la sortie de Syntax Terror.



SPEEDBALL



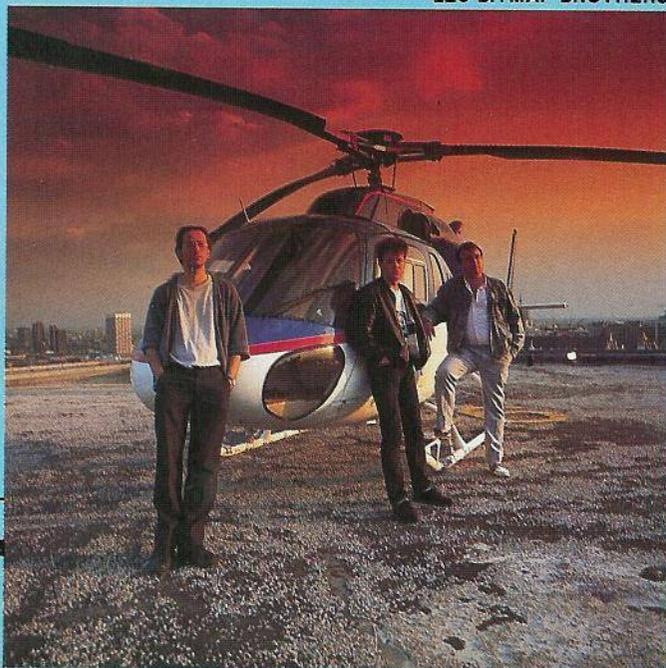
IMAGEWORKS env.250F
1 ou 2 Joueurs
Système: Amiga / ST

Les Bitmap Brothers, ça vous dit quelque chose? Eh bien, ce sont les programmeurs de Xenon, le hit de Melbourne House. Après le succès de ce premier jeu, toutes les sociétés d'édition les voulaient dans leur société. C'est Mirrorsoft qui a finalement réussi à les avoir, et Speedball, leur nouveau jeu, sera donc édité par Imageworks, nouveau label de Mirrorsoft.

C'est un jeu de football futuriste, dans lequel il faut marquer le plus grand nombre possible de buts. Evidemment, il est possible, lorsqu'un autre

joueur à la balle, de lui donner un grand coup pour la reprendre, quitte à l'éjecter 10 mètres plus loin! Vous disposez de huit joueurs dans chaque équipe, et le jeu est très rapide et maniable, ce qui permet de faire des passes et des combinaisons d'attaque de manière aisée. D'autre part, des capsules apparaissent de temps en temps sur le terrain (comme dans Xenon), et donnent au joueur des pouvoirs, comme celui qui permet de détruire le joueur sur qui vous lancez la balle, et autres effets délirants. Speedball est un jeu superbe, rapide, original, et violent à souhait. Un futur hit, qui arrive très bientôt.

LES BITMAP BROTHERS

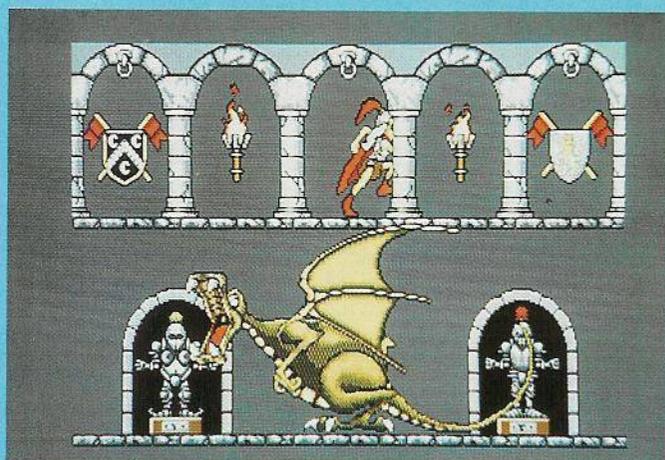
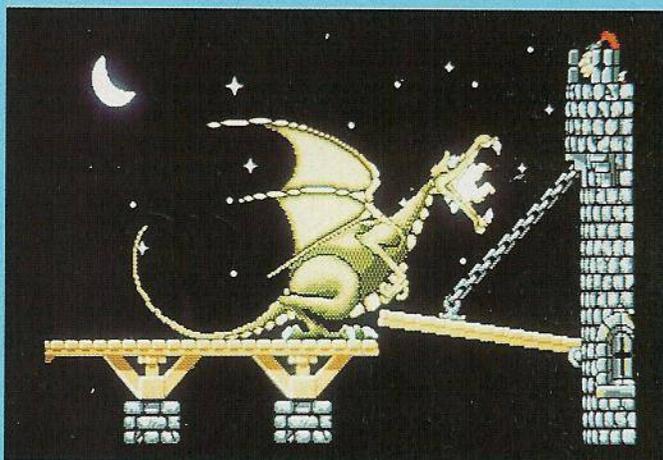


DRAGON

FIREBIRD
Système: ST

Dragon est un jeu qui, d'après ce que nous avons pu en voir, est très original! Tout d'abord, et pour une fois, vous dirigez un monstre et non pas un humain. C'est en effet le rôle du dragon que vous tenez dans ce jeu d'arcade. Ce qui est très impressionnant, c'est donc la taille de votre sprite, qui

prend quasiment la moitié de l'écran, et qui se déplace avec une lourdeur incroyable. Vous devrez bien sûr cramer tous les assaillants qui tenteront de mettre un terme à votre vie. L'animation est excellente, et les scènes sont à hurler de rire, tellement les expressions des personnages semblent sortir d'un dessin animé. Un excellent produit, original et bien réalisé!



STAR GOOSE



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

Il semble impensable qu'en 1988, un jeu de tir à scrolling vertical puisse avoir du succès et devenir un hit. C'est pourtant tout ce que l'on souhaite à Star Goose, prochain jeu de Logotron qui est de ce style et qui est pourtant très très bon.

et on peut dire que dans le genre innovation, ils ont fait très fort.

Votre vaisseau est défini par son fuel, son armement et ses écrans protecteurs. Au fur et à mesure du jeu, ses potentiels baissent. Pour en récupérer, il vous faut entrer dans les tunnels qui en comporte. Le jeu passe alors dans une phase en 3D où l'on voit le vaisseau



Quand les programmeurs de Star Trek et de Black Lamp sont venus voir H. Wright, et lui ont dit qu'ils voulaient faire un tel jeu, ce dernier leur a dit qu'il faudrait innover s'ils voulaient le vendre. Alors, ces derniers ont cherché,

de derrière et où le tunnel défile selon votre vitesse. Le but dans cette partie du jeu est de ramasser des yeux qui sont en fait la source du fuel, des écrans et des munitions. Mais le plus original est le terrain lui même. En effet,

ce dernier est en relief, et c'est selon la hauteur où vous êtes que vous pourrez ou non détruire les vaisseaux ennemis. De même, si l'on vous tire dessus mais que vous n'êtes pas à la même hauteur que votre ennemi, vous ne serez pas touché. Rajoutez à cela que vous disposez de missiles, et que le nombre

d'aliens est impressionnant. Graphiquement, on reconnaît le style de Black Lamp, ce qui veut dire que les sprites sont très beaux, surtout que l'effet de 3D est très bien rendue. Un jeu qui renouvelle un genre qui semblait épuisé, et qui vaut largement un Goldrunner ou un Return To Genesis.

VERMINATOR

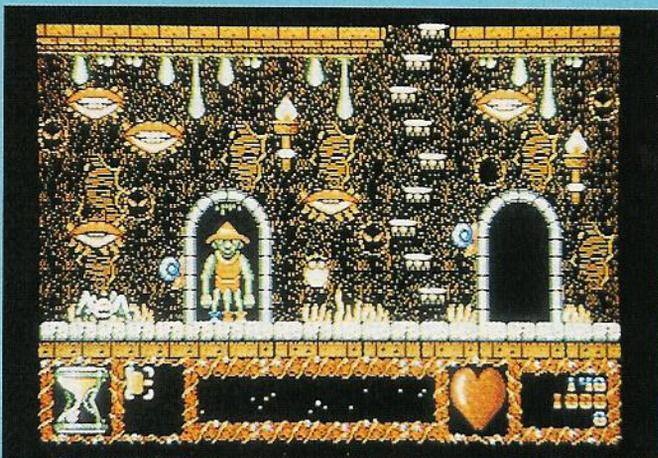
RAINBIRD
Système: Amiga / ST

Verminator est un jeu étonnant, aussi bien au point de vue du scénario que pour la réalisation.

Le monde dans lequel se déroule le jeu est situé dans un vieil arbre gigantesque, où vous jouez le rôle d'un gardien dont le but est d'éliminer les vagues d'insectes

dangereux pour la survie de l'arbre, tout en accomplissant de temps en temps quelques missions personnelles!

Côté réalisation, Verminator propose près de 250 tableaux, superbes, détaillés et humoristiques, tous différents, à un point que l'on se demande comment ils font tenir tout ça sur une seule disquette. Certainement un futur hit!



LA BOUTIQUE

Les disquettes de programmes du domaine public qui suivent ont été soigneusement sélectionnées, triées et préparées de manière cohérente par Génération 4. Tous les programmes proposés ont été testés et leur présentation, les explications qui les concernent ainsi que leur mode de lancement sont rédigés en français et chacun des programmes est illustré d'un magnifique icône de présentation. Un look branché, une voix digitalisée, des logiciels qui fonctionnent, proposés par thème; c'est du domaine public haut de gamme. Comble du bonheur, pour 4 disquettes Amiga domaine public à 75 frs commandées, la cinquième est gratuite.

DISQUETTES AMIGA Domaine public

BUREAUTIQUE

75 francs

Clock : Une horloge de luxe où l'on peut choisir la couleur et les caractères utilisés.

Hyperbase : Une base de données pour organiser efficacement vos informations.

Blackbook : C'est un répertoire électronique pour y mettre vos adresses et numéros de téléphone.

Med : Un éditeur pour entrer vos textes ou programmes.

TRAITEMENT

75 francs

Fpic : est un processeur d'image simple mais puissant qui utilise la souris et les menus déroulants.

Imagetools : est en fait une boîte à outils, on y trouve toutes sortes de routines pour gérer des images à votre volonté, jusqu'à les transformer en icônes.

Bigview : Affiche une image haute résolution d'une façon très particulière, c'est à essayer.

AFFICHAGE

75 francs

Cette disquette contient une multitude d'images et deux routines d'affichage très intéressantes. Les images ne seront pas énumérées, le mieux est de les découvrir soi-même.

Disolve : affiche une image point par point

Bigview : tellement particulier qu'il est difficile à décrire!

AMIGEX I

75 francs

Cette disquette contient 4 jeux:

Amoeba: jeu du type Space Invaders avec une très bonne réalisation.

Cycle : Tron, ça vous dit quelque chose ?

Backgammon : le célèbre jeu de société, cette fois-ci avec la souris en plus.

Egyptianrun : vous devrez sauver l'humanité, vous êtes notre dernière chance. Prenez le volant d'une Jeep et traversez un désert hostile.

RAY TRACING

75 francs

Raytracer : génère des images en 3D, il suffit de positionner les objets et la source lumineuse pour qu'il s'occupe des reflets et des ombres.

Rot : un programme qui permet le dessin et l'animation d'un objet en 3D; il permet aussi de comprendre le principe de l'animation en 3D puis de se fabriquer des petites animations.

AMIGAGS

75 francs

Cette disquette comprend 14 gags dont nous ne vous donnerons pas la description, c'est beaucoup mieux de les découvrir soi-même.

CREATION DESSIN

75 francs

Vdraw : un programme du type DPaint II, un très

bon logiciel de DAO.

See ILBM : vous permettra de visualiser des images construites avec DpaintII par exemple, sans DPaint II.

Mouse reader : pour visualiser à l'écran des dessins créés avec Vdraw.

UTILITAIRES GRAPHIQUES II

75 francs

MacView : ce programme permet de voir une image provenant de MacPaint en basse (320*200) ou haute résolution (640*400), il est seulement exécutable

View ILBM : lit un fichier ILBM et l'affiche jusqu'à ce qu'il soit fermé, comme un écran, ou une fenêtre.

Ray Trace Pics : images RayTracing, elles sont au format IFF HAM pour accélérer la vitesse de chargement et pour permettre la compatibilité avec les outils IFF.

DEMO GRAPHIQUE

75 francs

Rainbow: est un générateur de couleurs dans le style de Marauder.

Yabbing: montre l'utilisation des sprites grâce à un petit jeu (listing inclus)

ScrollPF: Exemple de Dualplayfield, une partie de l'écran se déplace sur une autre partie de l'écran

Pictures: plusieurs images de bonne qualité
Lines et Spin 3: programmes de démo.

Bigmap: exemple de scrolling avec le joystick.

Dbuf-gels: animation de sprites et de bobs.

UTILITAIRES GRAPHIQUES I

75 francs

Terrain 3D: générateur aléatoire de terrain 3D.

3D-Arm: simulation d'un bras robotique, très bon graphisme, outils techniques.

Vous ne trouvez pas, vous ne trouvez plus GENERATION 4 à côté de chez vous et cela vous chagrine. Ou bien il n'y en a plus au bout de 3 jours ou au contraire, il y en a des tas qui moisissent dans un coin. Vous pouvez nous aider à améliorer tout cela en nous le signalant en écrivant à:
Génération 4 "réglage" 210 rue du fg st-Martin 75010 Paris A l'avance, grand merci.

GENERATION 4 NUMERO 6
ABONDAMMENT PARLERA
DU COMMODORE AMIGA

Graph It: programme destiné à dessiner des fonctions en 2 ou 3D.

Sprite ED: éditeur de sprites qui peut éditer deux sprites en même temps.

DIVERS I

75 francs

Time Ram: programme permettant de tester la rapidité de l'extension mémoire.

Icons: Une bibliothèque d'icônes.

HeliosMouse: active automatiquement une fenêtre simplement en passant dessus.

Sproing: démo d'animation de balles.

Clock: Affiche le CHIP, la mémoire libre et l'heure.

Trails: laisse une trace derrière la souris.

Popcolours: Permet de changer les couleurs de l'écran à n'importe quel moment en cliquant sur les fenêtres du programme.

SetMouseII: la souris peut être branchée sur le port 2.

Click Up Front: Une fenêtre ou un écran peut être amené à l'avant en cliquant 2 fois dessus.

Sprite Clock: l'heure s'affiche dans un sprite.

Vzoom: zoome une partie de l'écran.

AMIJEUX II

75 francs

Puzzle: Simulation d'un puzzle.

Triclops: Invasion de l'espace en 3-D.

Reversi: Jeu de Reversi.

Chess: Jeu d'échec.

Cosmo: Guerre de l'espace dans le genre Asteroid.

Life: Jeu de la vie. Utilisation du Blitter.

QuickCopy: Copieur de disques (inclus:fm->éditeur de secteurs).

UTILITAIRES CLI

75 francs

Mem View: Ce programme permet de circuler dans la mémoire, à l'aide du joystick.

DiskMapper: Affiche l'occupation des secteurs de la disquette.

DosHelp: Une description de toutes les commandes du CLI y est proposé.

Hp-10c: Programme qui simule la calculatrice Hp-10c.

MyCLI: CLI personnalisé.

UTILITAIRES

DIVERS I

75 francs

AmigaMonitor: Ce programme affiche toutes les informations sur l'état de la machine, les interruptions, etc...

Egad: Voici un éditeur de gadgets, lesquels peuvent être réutilisés dans des programmes en C.

SLIDES

75 francs

contient 2 super programmes comportant un langage évolué de slideshow. **DPslide** et **Slideshow**. Voici quelques instructions (disolve, fade, scroll, roll,...)

UTILITAIRES GRAPHIQUES III

75 francs

MandelBrot: Un générateur d'images (toutes les instructions sont incluses dans le programme).

SpriteMaker: Editeur de sprites.

UTILITAIRES

TEXTES

75 francs

Browser: Ce programme permet d'afficher des textes à l'écran.

MouseReader: Il permet aussi d'afficher des textes à l'écran, mais avec la possibilité de mettre des images.

CygnusEdDemo: Voici une démo d'un traitement de textes. Cependant, des fichiers de 5K (maximum) peuvent être sauvegardés et imprimés.

NewFonts: De nouvelles fontes sont incluses dans ce fichier.

AMICONES

75 francs

Vdraw: programme de dessin

Zapicon: transforme les dessins en icônes.

Icontype: permet de définir le type de l'icône.

Setalternate: permet de mettre des images sur des icônes.

Iconimage: change l'image d'un programme.

Les 3 disquettes qui suivent sont des démos réalisées par des indépendants sur leur Amiga. Elles sont époustouflantes. Les auteurs sont danois, allemands, autrichiens, anglais et français.

Wild copper, DOC et une compilation de 10 démos vous sont proposés au prix de 100 frs les 3.

Si ces démos vous inspirent et que vous en réalisez vous-mêmes de bonnes, vous pouvez nous les envoyer. Nous pourrions alors organiser un concours.

Nous vous rappelons qu'il existe toujours

- le package images digitalisées comprenant "LES TAHITIENNES" "LES ANNAMITES" "LES STARS DU X" "GROS PLAN" "ECRAN AMIGA"

Les 5 disquettes 200 frs

- Le destructeur de virus

"AMIGA ANTIVIRUS"

la disquette 50 frs

Pour plus de renseignements sur ces disquettes vous pouvez consulter GEN 4 numéro 4 page 98

Disquettes Atari

ARKED II

75 francs couleurs

tous modèles sauf 520

De même qu'Arkanoid II est la suite d'Arkanoid, Arked II est la suite d'Arked. Il s'agit d'un éditeur de tableaux pour Arkanoid II, tirant pleinement parti de l'évolution de ce dernier, avec la possibilité de

placer des briques qui reviennent, qui se déplacent, il est également possible de régler le nombre de fois que devront être touchées les briques métalliques et celles qui reviennent.

Ne pas confondre avec une simple mise à jour de notre version ARKED I (donc vérifiez bien le numéro de votre version)

MT 32 EXTENSION

195francs couleurs

tous modèles

Il s'agit de la version couleur du logiciel déjà connu, et diffusé pour sa version monochrome par la boutique. Destiné à éditer le fameux expandeur MT 32 de chez Roland dont il émule toutes les fonctions de façon simple et directe. A ce prix là, c'est donné!

INTER-DIGIT

195 francs

monochrome et couleurs tous modèles

Le génial programmeur d'Intermusic a encore frappé. Maintenant avec Interdigit, il est possible d'intégrer à vos listing en GfA des sons digitalisés sous interruption (très utile pour les jeux). Il est aussi possible de compresser les digitalisations et de les restituer à une fréquence allant de 50 à 19800 Hz. La disquette contient aussi la routine commentée directement mergeable dans votre listing GfA.

LOTO

75 francs couleurs

tous modèles

Voici la chance de votre vie de devenir millionnaire. Ce programme permet de faire votre LOTO dans de bonnes conditions, c'est-à-dire qu'il se base sur les tirages précédents, vous propose plusieurs séries de numéros possibles avec un degré de probabilités différentes. Mais il ne fait pas que cela, il vous est aussi possible de visualiser les statistiques de sortie de numéros par

MAXICOMPO

La rencontre du multitâche et du vidéotex.

Jusqu'à maintenant, le multitâche en télématique était réservé aux serveurs, à ceux qui développaient les systèmes. Aujourd'hui, l'utilisateur fait la découverte du multitâche grâce à l'Amiga et à Maxicompo, de chez Archos. Il peut simultanément émuler le minitel, composer et dessiner des pages.

Une fois le programme lancé, vous êtes en mode émulateur. Fait original, c'est un émulateur de minitel 1B. L'affichage 80 colonnes est donc possible, le standard télé-informatique pouvant être très utile pour l'utilisateur de bases de données. Toutes les fonctions du minitel sont directement exécutables au clavier et à la souris. Comme pour tout émulateur qui se respecte, l'utilisateur peut définir une séquence de commandes pour se connecter rapidement (un macro-langage est prévu), envoyer ou recevoir des fichiers (par Kermit), sauvegarder des pages capturées, les convertir en ASCII. D'autres options prouvent que ce n'est pas un simple émulateur. Ainsi pourra-t-on imprimer les pages IFF (ou une partie), sélectionner à la souris des choix offerts par le serveur auquel on est connecté (Cliquer sur un mot-clé évite d'avoir à le taper et d'appuyer sur Envoyé), récupérer des renseignements lus sur l'Annuaire Electronique ou bien désassembler les pages reçues en langage Vidéotex, pour les retravailler plus tard sur un traitement de texte. Rassurez-vous, ceci n'est pas le composeur, vous n'aurez pas à charger votre traitement de texte pour composer des pages. Car le composeur, le voici, le voilà, il s'appelle MAXICOMPO (une version moins complète est disponible, c'est MINICOMPO) et il est assez époustoufflant. Il profite du multitâche et ça se voit.

Une partie du programme (il faut bien comprendre que le programme est un ensemble de tâches tournant indépendamment, en permanence, envoyant les données nécessaires au fonctionnement de celle qui est activée) se charge de traduire le Vidéotex en macro-langage. Une autre tâche va s'occuper d'afficher la page à l'écran.

Ainsi, grâce au travail de ces deux algorithmes bien méritants, la page Vidéotex est affichée sur l'écran de l'Amiga, et est désassemblée dans une fenêtre. On peut travailler soit directement sur la page (à l'aide de la souris et de menus déroulants), soit sur le listing avec un éditeur de texte, ce qui est très pratique. D'autant plus que le macro-langage est particulièrement performant sans être vraiment compliqué à assimiler: on appréciera l'existence de macros permettant le passage de paramètres. Et là encore, des commandes spécifiques au Minitel bishandard sont disponibles.

Une troisième tâche permet l'utilisation d'un éditeur graphique, Deluxe Paint. Et là, c'est époustoufflant.

Pouf pouf. Ce programme va "vidéotexiser" (terme barbare désignant l'opération qui convertit le format IFF en format Vidéotex) les images créées sous Deluxe Paint en un temps spectaculaire. Les programmes les plus rapides existant actuellement sur d'autres machines comme le ST sont disqualifiés, ils s'appelleront désormais "Pipo l'Escargot" ou "Rabu la Tortue". Le graphiste pourra aisément personnaliser son dessin puisque plusieurs effets de vidéotexisation sont possibles (du haut vers le bas, de la droite vers la gauche, en manuel etc...), ce qui ne nuit pas par conséquent au dynamisme de la page. L'opération inverse est elle aussi possible, et en un temps tout aussi infime. Les pages Vidéotex se transforment en IFF et réciproquement. A ce point précis de l'article, le lecteur devient fou et s'arrache les cheveux, se brûle les yeux et s'écrie "Mais comment font-ils, mais comment font-ils?". C'est ça, le multitâche, mon bon monsieur...

La documentation est très complète et très claire, des extraits du Stum 1B étant fournis à la fin du manuel.

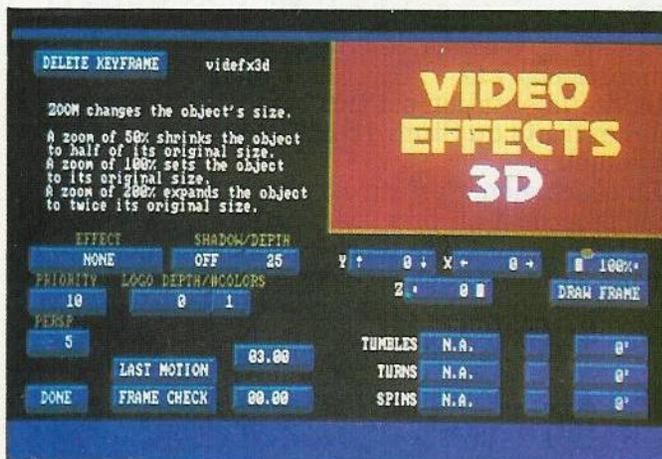
En conclusion, c'est un excellent produit qui nous est proposé à un prix compétitif (moins de 20000 francs), l'utilisation de ce type de programmes se communiquant des données en permanence ouvre de nouvelles portes dans le domaine télématique.

Mic Dax



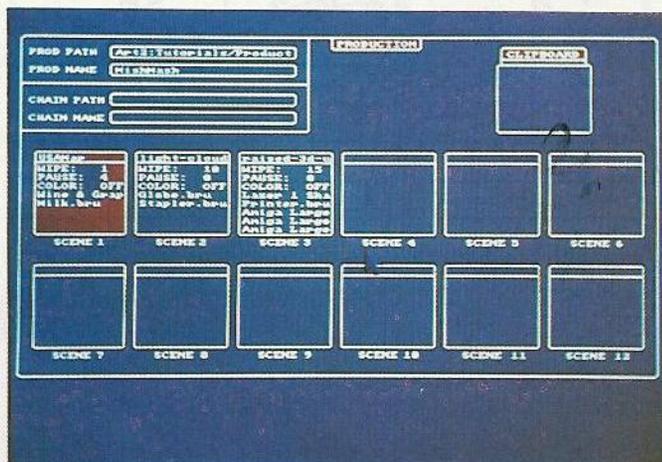
Quoi de neuf?

Nous attendions en début d'été une plaiade de logiciels graphiques dont les performances annoncées laissaient rêveur, mais il nous faudra encore attendre. En effet, Digi F/X de Newtek, ne restera sûrement qu'une super démo, Vidéo-toaster du même éditeur ne sera pas commercialisé avant l'année prochaine. Les produits de la gamme Photon eux aussi sont différés, heureusement certains éditeurs préfèrent nous faire de bonnes surprises. En effet

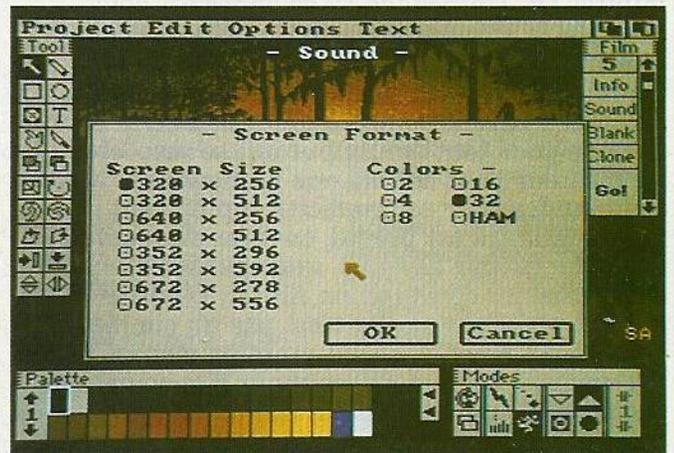


Vidéo effects

Broderbund software, qui semblait tombé dans les oubliettes, viens de sortir un logiciel d'animation 2D: Fantavision, capable de gérer simultanément le son et l'image. Ce programme accepte tous les modes graphiques PAL, Ham, overscan et



Deluxe Vidéo Production



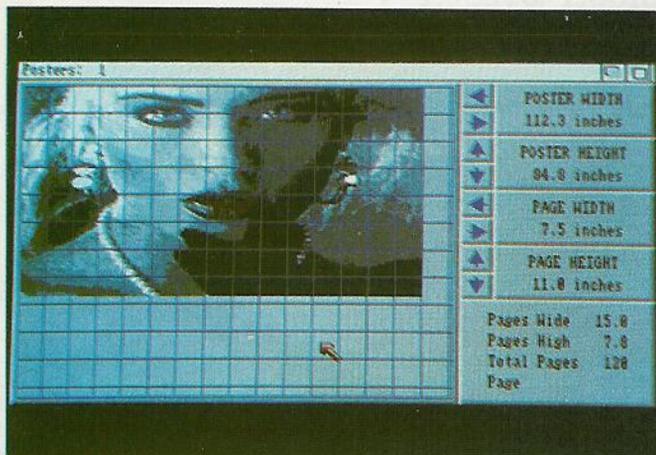
Fantavision

même la haute résolution. Les graphismes peuvent soit bitmap, soit vectoriel, les premiers servant à créer des fonds, des masques ou des blocs. Les objets vectoriels quand à eux sont conçus très simplement à l'intérieur du logiciel, et peuvent se voir appliquer de nombreux modes de déplacement ou de déformation. Le principe d'animation est très proche d'Animator, mais le nombre impressionnant de fonctions et de paramètres ouvre des possibilités de création multiples, dessin animé, générique, vidéo, etc... Le lien étroit entre

l'Amiga et le monde de la vidéo se resserre de plus en plus, et plusieurs produits déjà disponibles au USA n'attendent plus que leur adaptation PAL pour nous parvenir. Il est à noter un logiciel capable de remplacer un banc de montage vidéo pour moins de 2000\$, et des logiciels comme Vidéo-effect, permettant de déplacer dans l'espace une image IFF, de l'éclater en plusieurs, par exemple, enfin des effets saisissants disponibles jusqu'à ce jour, uniquement sur les gros systèmes. Deluxe, propose Vidéo-production, fonctionnant seulement en haute résolution et destiné à l'élaboration de générique et autres graphes animées.

DE LUXE PHOTO LAB

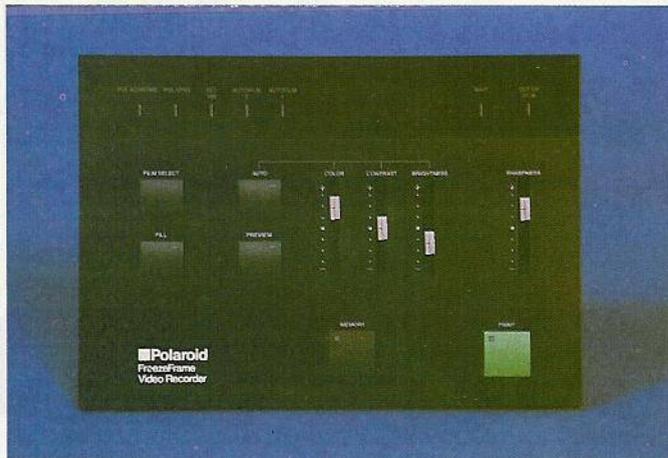
Véritable mini station de travail graphique, Photo lab est composé de trois modules. Un soft de dessin, cousin de D-paint II mais acceptant tous les modes graphiques de l'Amiga. Ses performances sont étonnantes, et la puissance des modes de remplissage et d'ombrage, en augmente l'attrait. Le second utilitaire permet, entre autre, l'optimisation des couleurs, et s'avère intéressant pour la finalisation de digitalisations. Le dernier module est en fait le plus original, il offre la possibilité de réaliser des posters sur votre imprimante, à partir de n'importe quel image IFF en la découpant en plusieurs pages ou bandes. Ce kit peut être un très bon choix pour ceux qui désirent découvrir les plaisirs du graphisme avec l'Amiga, et certains de ses fonctions devrait retenir l'attention du graphiste confirmé.



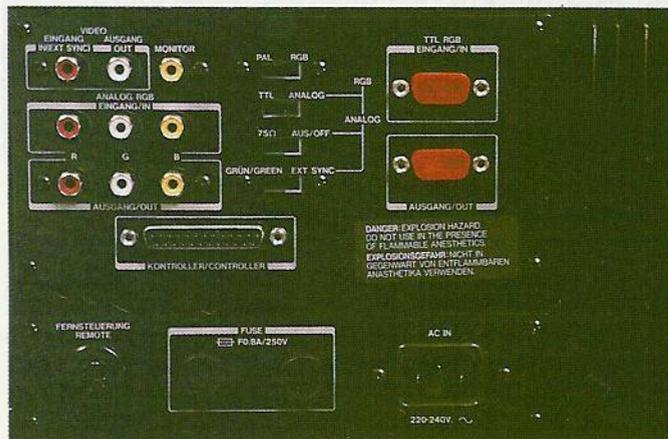
FREEZE FRAME



Principalement conçu pour restituer une image photographique à partir d'une source vidéo, Freeze Frame présente un intérêt pour ceux qui désirent obtenir rapidement une copie d'écran couleur de bonne qualité. Le coeur du système est composé d'un tube TV noir et blanc, d'un appareil photographique dont l'objectif est corrigé optiquement et de trois filtres colorés (rouge, vert et bleu), restituant par expositions successives l'image d'origine. Si ces éléments sont similaires à ceux de la traditionnelle palette Polaroid, le principe en est différent. En effet, cette dernière nécessite l'utilisation d'un logiciel spécifique qui décompose au préalable l'image mémorisée dans le micro en trois images monochromes correspondant aux composantes rouge, vert et bleu. Puis, chacune de ces images est transmise à la palette, de telle façon que les basses lumières restent exposées moins longtemps, et les hautes d'avantage. Quant à Freeze Frame, il filtre électroniquement les composantes couleur de l'image vidéo. L'image que l'appareil photographie est alors composée des tous les niveaux de gris, et non plus constituée uniquement de noir et de blanc. La prise de vue se fait donc en trois expositions RVB de durée égale. Il est possible de raccorder directement le Freeze Frame à une source vidéo composite PAL, comme celle disponible sur une caméra ou un magnétoscope, ou bien directement au connecteur RVB de l'Amiga. L'entrée PAL a la particularité de posséder un "gel d'image", afin de permettre une exposition correcte et surtout stable, cette dernière pouvant atteindre une minute. Malheureusement, ce gel est inactif sur l'entrée RVB, il vous sera donc impossible de saisir une image animée de l'Amiga. Raccordé au module principal, un pupitre de commande permet, outre la sélection du type de film, le déclenchement du gel et de



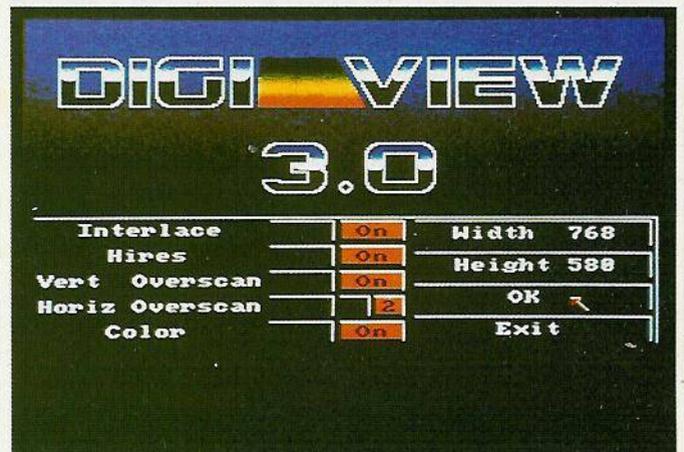
la prise de vue, d'ajuster la quantité de couleur, la luminosité et le contraste. deux autres commandes sont disponibles, un réglage de "netteté" et la mise en fonction d'un procédé de remplissage destiné à atténuer le rendu des ligne de l'image vidéo. Freeze Frame est d'un empl, Freeze Frame est d'un emploi tres simple. Tous les réglages peuvent être visualisés sur un moniteur de controle, non fourni. Il faut noter toutefois qu'il est malheureusement, quasiment



obligatoire de régler, ou plutôt dérégler ce moniteur afin d'obtenir un rendu proche de l'image photographique définitive, il faudra compter plusieurs films pour optimiser l'ensemble. F.F. est fourni d'origine avec un dos polaroid, et, un boîtier 35mm est optionnel. Grâce à ses deux entrée vidéo commutables, il est aisé de constiuer un ensemble graphique intéressant. L'Amiga pouvant rester connecté en permanence sur l'entrée RVB, l'entrée PAL elle permet de racorder une source vidéo et de réaliser grace au gel d'image des digitalisations en temps réel de bonne qualité. Distribué par POLAROID.

DIGIVIEW 3.0

Ca y est.... Les digitalisations Overscan, Half-brite, sont maintenant possibles avec Digiview. Le soft a été largement remanié, et des algorithmes plus performants y sont implémentés. Un mode monochrome agrémente cette nouvelle version, et simplifie considérablement les applications dans le domaine de l'art graphique. Le hard reste inchangé, et les propriétaires des modèles précédent peuvent acquérir l'update chez leur revendeur.



10 Mo

sur une disquette 5"1/4
sur ATARI et AMIGA !!!!!

La société américaine Supra Corporation vient de lancer sur le marché un nouveau type de lecteur de disquette 5"1/4. Ben oui,



10 Mo sur ce genre de disquette qui l'ûut cru, surtout pas moi! Effectivement, il fallait y penser, on augmente la densité, on réduit le pas de déplacement de la tête de lecture et le tour est joué: on dispose de 10 Mo sur notre disquette. En fait, ce n'est pas vraiment aussi simple, mais c'est le même principe. La petite bête s'appelle Supradrive FD 10 et se comporte comme un disque dur. Plus rapide qu'un lecteur de disquette normal, plus lent qu'un disque dur traditionnel, il permet de pallier l'absence de streamer ou de disque amovible sur ATARI et AMIGA. On voit tout de suite l'utilité de ce genre de produit pour les sauvegardes de disque dur, le stockage de base de données, la comptabilité et toutes les applications qui nécessitent une mémoire de masse importante. En outre, il est plus facile de transporter une disquette qu'un disque dur. Ce produit est importé en France par Imaco, 3 rue Perrault 75001 Paris.



FANCY FONT

Tous ceux qui ont jeté leur dévolu sur le ray-tracing, peuvent se réjouir. Des disquettes contenant des fontes et symboles directement utilisable par Sculpt 3D, sont dès à présent disponibles. Chaque lettre est considéré comme un objet et permet par un assemblage simple et rapide de réaliser des titrages de haute qualité. D'autre part le logiciel permettant de convertir des graphiques deux dimensions au format Sculpt 3D devrait nous arriver vers le début de l'hiver.

ESPACE MICRO

CENTRE AGREE ATARI-AMIGA

32 rue de Maubeuge - 75009 Paris - M° Cadet - tel : 42852520
du lundi au vendredi : 10h30 - 19 h - samedi : 10h30 - 18 h

l' Espace Vidéo - Infographique (Graphisme, Vidéo)
l' Espace Micro édition (PAO, Tt. de Texte)
l' Espace Gestion (Compta, Bureautique)
l' Espace Ludique (les News...)

Une équipe expérimentée à votre service, des solutions à vos problèmes

PROMO AMIGA RENTREE 88
AMIGA 500 PERITEL + BASE DE DONNEE
+ TT DE TEXTE + 1 BT DISQUETTE
4750 F TTC

PROMO ATARI RENTREE 1988
ATARI 1040 AVEC MONITEUR MONO HR +
LE REDACTEUR + SUPERBASE
6990 F

L'ESPACE LUDIQUE : CLUB DES 100 NITENDO
Consoles à partir de 990 f - Toutes les cartouches et accessoires en stock

Expédition dans toute la France - Carte Bleue - Diners Club - Crédit creg - Remises collectivités & administration

Top GEN

Merci encore pour le nombre incroyable de réponses que nous avons reçues pour ce classement des meilleurs jeux. N'oubliez pas qu'il ne faut pas voter pour des jeux qui ne sont pas sortis, sans quoi votre

bulletin ne compte pas et vous perdez votre chance de gagner un lot. Ainsi, il est inutile de voter pour Goldrunner III !

TOP GEN

- 1-DUNGEON MASTER** (FTL) ST
- 2-DEFENDER OF THE CROWN** (CINEMAWARE) ST/AMIGA
- 3-BARBARIAN** (PALACE) ST / AMIGA
- 4-GAUNTLET II** (US GOLD) ST
- 5-BUGGY BOY** (ELITE) ST / AMIGA
- 6-ARCHE DU CAPITAINE BLOOD** (ERE) ST
- 7-BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD) ST / AMIGA
- 8-OUTRUN** (US GOLD) ST
- 9-CARRIER COMMAND** (RAINBIRD) ST / AM
- 10-EXPLORA** (INFOMEDIA) ST / AMIGA

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

Liste des gagnants qui recevront Explora (Infomé-
dia)

0David Marmonier
Sébastien Charron
Jean-Paul Finot
Philippe Capaces
Benoît Glon
Jean-Philippe Sort
René Franceschi
Pascal Genet
Hervé Regad
Jérôme Mingret

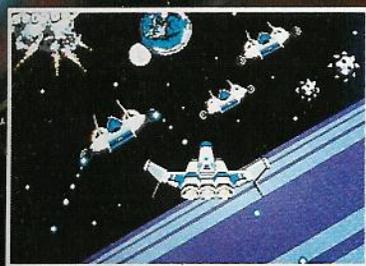
SUR SM1*ST, IL N'Y A JAMAIS DE:

- TREMBLEMENT DE TERRE
- MASSACRE ENTRE TRIBUS
- DISPARITION D'ACTRICE
- CAPITALE DU PORTUGAL INCENDIEE
- FOOTBALLEUR ENERVANT
- CARAMBOLAGE MEURTRIER

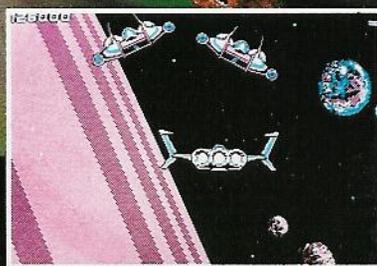
ALORS, A VOUS DE VOIR...

GALACTIC

CONQUEROR



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

Reculerz, les FRERES!!! Faites place aux

The Great Giana Sisters™



Là où un grand numéro double s'est arrêté, un autre commence. Coups de tête et démons, plateformes et fosses – le tout livré avec un éclat et un style qui cachent bien les astuces et les terreurs terriblement tentantes de deux chats sauvages.

"Ceci est l'un des aventures arcades les plus passionnants que j'aie jamais joués. Le jeu est fabuleux." Zzap Gold Medal "Ayant été entièrement passionné par le Super Mario Bros. original, je n'exagère pas en disant que je trouve "Giana Sisters" aussi envoûtant."
C. & V.G.

Screen shots from Amiga version.

UN DUO DU TONNERRE QUI NE MENAGERA AUCUN EFFORT POUR VOUS RENDRE FOU.

- CBM 64/128 – Casette/Disque
- Amstrad – Casette/Disque
- Spectrum 48/128 – Casette
- Spectrum +3 – Disque
- Atari ST – Disque
- Amiga – Disque



GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd.
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

